



CENTRE MONDIAL DE PIRATAGE

Le Centre Mondial d'Informatique sis à Paris a deux avantages : on y manipule gratuitement toutes sortes d'ordinateurs et on y pirate à tout va. Avec votre argent, espèce de contribuable.

CULTURE MONDIALE

Diffuser la culture informatique, démocratiser la micro-informatique. En d'autres termes, faire comprendre au bas peuple que la micro c'est chouette surtout quand elle doit éduquer les masses populaires et ignares, tels étaient les buts ultimes de Jean-Jacques Servan-Schreiber lorsqu'il prit en mains le Centre Mondial de l'Informatique. C'était louable, c'était même si louable qu'on s'y est laissé prendre à l'époque où ce genre de propos était populaire. C'était le début de l'opération 100.000 micros suivie par le plan Informatique Pour Tous de notre cher Fabius. Ahhh, ces énarques nous ferons toujours au-

peut dépenser de l'argent et JJSS ne s'en est pas privé : 45 milliards de centimes sont ainsi partis en fumée ! Ne parlons ni des 60 bâtons de la décoration de l'appartement de fonction du directeur américain du centre ni des 50 briques de frais de JJSS, ne parlons pas non plus des voyages de Madame en Concorde ou en hélicoptère pris sur le budget du centre, la cour des comptes a, en son temps, suffisamment engeulé JJSS déclenchant une démission pour incompatibilité d'humeur avec Mitterrand. Parlons par contre des locaux somptueux de ce Centre Mondial. Allez-y donc faire un tour, allez donc voir les trois étages qu'ils se



boss), votre serviteur, un photographe et Tsunoo, un pirate également fort connu, partirent pour le 22 avenue Matignon.

SALUT, T'AS PAS WINTER GAMES ?

Ayant repéré les lieux une semaine auparavant, je savais que le mercredi était le grand jour pour les pirates de tout poil. Normal, la plupart d'entre eux sont encore scolarisés et le seul jour de la semaine où ils peuvent aller faire mumble est évidemment le mercredi. On se pointe donc là-bas à 17 heures, tous les trois, comme des gentils bambins, direction le sous-sol, là où sont alignés les 5 Apple.



LES PIRATES DU CENTRE EN ACTION

tant rire, le CMI (pour la première et la dernière fois, je vous le dis : CMI est l'abréviation de Centre Mondial de l'Informatique) a donc ouvert ses portes avec à sa tête l'éminent JJSS. Subventionné par l'état, celui-ci ne pouvait que bien marcher car c'est dans une caisse sans fond que les responsables puisaient. Pensez donc : votre portemonnaie.

PAS NON-LUCRATIF POUR TOUT LE MONDE

Il faut savoir que le CMI est une association à but non lucratif, c'est à dire sous la loi de 1901 et de ce fait ne peut faire absolument aucun bénéfice. Par contre, l'association

sont payés Avenue Matignon, allez compter les bécanes, tout ceci vous donnera une idée du fric qui a été claqué, fric provenant, je le répète, de votre respectable poche.

ROGER HART

Le décor est planté, vous avez tous les éléments en main, sauf un, peut-être. Figurez-vous que l'HHH-Hebdo, journal des pirates par excellence, a été informé par une taupe dont je tairais le nom, que tous les jours des pirates de renom se retrouvent au CMI, s'échangent leurs softs, mieux, font leurs copies sur place. Voilà très exactement ce que nous savions lorsque que, sur ordre du haut commandement (le

- Attends, je sors mon Locksmith. Une minute après, Winter Games était copié, au frais du Centre Mondial de l'Informatique en trois, quatre, cinq exemplaires !

PAS DE SS !

En venant au CMI, on croyait se faire jeter au bout d'un quart d'heure. En effet, prendre des photos, faire des copies, ce n'est pas très discret. Bref, on pensait que d'une minute à l'autre, un surveillant se pointerait pour nous intimider d'arrêter de faire des copies. On s'est donc grouillé de faire ce qu'on avait à faire en attendant avec impatience le moment où on pourrait provoquer un scandale. Manque de bol, personne n'est venu. Je dis bien personne (en anglais : nobody).



LOCKSMITH: THE KING OF COPIEURS !

Alors que Tsunoo charge les softs les plus intéressants à échanger, je réunis les pirates autour de moi et je demande à ceux qui viennent le plus souvent de me raconter des petites anecdotes marrantes. J'ap-

prends par Jésus Christ en baskets (ne rigolez pas, c'est son pseudo !) que pour éviter de se faire jeter, on peut essayer d'échanger avec les surveillants des nouveautés piratées contre des disquettes vierges ou d'autres softs ou encore le simple droit de pirater pour la journée. Difficile à croire. J'essaye alors de trouver, en sa compagnie, un de ces moniteurs pour lui proposer Winter Games que je viens de récupérer. Croyez-le si vous voulez, j'ai facilement cherché pendant une demi-heure ces individus chargés de surveiller les pseudo-étudiants. Impossible de mettre la main dessus. Habituellement, les pirates sont obligés de faire dans la discrétion. Où sont-ils donc, ces empêcheurs de tourner en rond ?

MAIS QU'EST-CE QUI SE PASSE ICI ?

Où sont-ils donc ? Jésus Christ en baskets m'apprend qu'au lieu de faire des cours de Lisp dans l'arrière-salle, les surveillants ont plutôt tendance à se réunir pour s'affronter dans des parties de Robot Odyssey, joystick compris ! Encore plus fort, ils donnent des cours de Logo à l'aide de copies déplombées par Chip Select, autre fameux pirate parisien. Toujours plus fort : les affiches mettant en garde les pirates, qui d'ailleurs ont toutes été allégrement déchirées, auraient été réalisées à l'aide d'une copie du logiciel Print Shop faite sans aucun doute par l'un des pirates habitués du CMI.

Les animateurs du CMI ont donc apparemment le droit au piratage alors que les pirates "privés", eux, se font systématiquement jeter par ces mêmes pirates officiels ? Le droit de cuissage sur le logiciel ? On se pose des questions. Et pendant qu'on se pose des questions, un gros bonhomme arrive (enfin !), exultant, yeux rouges, veines saillantes, haleine fétide, pieds puants, et s'écrie : "Mais qu'est-ce qui se passe ici ?"

DIALOGUE

On l'a cherché, on l'a trouvé et il cause, le surveillant.
- Alors, là dis don', vous me remballez tout ça et vous me foutez le camp !

- Comment ça, on fout le camp, m'exclafé-je, l'air niais ?
- Vous êtes en train de faire des copies, là, je vous ai vu.
- Comment des copies, c'est pas une copie ça, déclaré-je au garde-chiourme de service. Tsunoo est toujours en train de copier Winter Games à l'aide de Locksmith et continue sur mes instructions malgré les réprimandes du douanier en vidéo inverse.
- Dites donc, là, vous-même, ne faites pas l'innocent, hein ?
- Comment ça ne faites pas l'innocent !
- Arrêtez ou j'embarque tout ici, les disquettes et tout...
- Comment ça les disquettes, où est-ce que c'est écrit que vous pouvez nous prendre nos disquettes ?
- C'était affiché partout, là. Vous pouvez leur demander à eux, montrant du doigt le petit groupe d'une quinzaine de pirates remuant la tête négativement.
- Moi, je vois rien, montrez-moi un règlement, c'est la moindre des



choses, non ? répliqué-je en toute mauvaise foi.

- Dites-moi, vous, toi, là, dis donc, vous êtes concerné ? me demandait-il l'air apparemment échauffé (c'est en tout cas ce que la fumée qui sort de ses naseaux m'indique).
- Moi ? Non, j'ai pas de disquettes, j'ai rien, répondez-je avec insistance.
- Alors tu n'as rien à dire, vous autres, là, dis donc, vous me remballez tout ça, ou je prends toutes les disquettes, là, dis donc.
Vous autres, c'est moi, mon petit pirate mais surtout le photographe, discret comme ma concierge quand elle se lance dans sa conférence quotidienne sur la mentalité des habitants de l'immeuble.
- Vous n'avez pas le droit de prendre les disquettes, ne démordé-je pas.
- Si moi je n'ai pas le droit de prendre tes disquettes, toi tu n'as

Suite page 18

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 11

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 16

C'est nouveau, ça vient de sortir :

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

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.

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

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

CINOCHÉ-TELOCHÉ pages 14,15

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.

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

Christian BARIBAUD



QU'ON NE ME DÉRANGE PAS!
JE SUIS EN PLEIN PLAISIR
COSMIQUE D'UN DÉVOUEMENT
SPATIAL SUR ENVAHISSEURS
GALACTIQUES
PARAMÉTRABLES!

ALLO, LE SAMU?



SUITE DU N° 106

```

3840 DATA 8DC86FADF048DC16FADF048DC9
3850 DATA C76FADF0C048DC36FADF048DC9
3860 DATA 6FA0018CC46F888CC6FECC36F
3870 DATA EEC96F20C250A9000D036F80D9
3880 DATA 6FA9708513A9008512CEC36F50
3890 DATA EAA9308505A95A8506A9188507
3900 DATA A9038508A200206E54A206206E
3910 DATA 54A20020E454A20620E454A200
3920 DATA 20C454A20620C4542080556020
3930 DATA 4956AD026E8888400A9608505
3940 DATA A95C8506AD000E850A1A0016E85
3950 DATA 82A9408507A90485082038506
3960 DATA E8EA956F8206A900202A901206A
3970 DATA 51A0004800004A000040DF104
3980 DATA A9F88510A96E8511A2002EF004
3990 DATA 20FC50A5101869109002E61185
4000 DATA 10A205A00480FF9E911088C0D0
4010 DATA F7EEF004CEF104000DA2000A323
4020 DATA 206A51A201A90E206A51A202A9
4030 DATA 00206A51A900A203206A51A204
4040 DATA A902206A51A2008E056FE80E15
4050 DATA 6FE88E256FE88E356FE88E456F
4060 DATA E88E556FA206A900206A51A901
4070 DATA A207206A51A900A20D206A51A9
4080 DATA 3CA20E206A51A960A20F206A51
4090 DATA A9008D726F8D7C6F8D866F8D90
4100 DATA 6F8D9A6F8DA46FA9008D226EA9
4110 DATA 0780FF7460EA8A9248507A904
4120 DATA 8508A9138509A9188DF0A4A901
4130 DATA 8DF0A4A9A88509A9508506A900
4140 DATA 8D206E8D216EAD0A04800A04E
4150 DATA 206EED026FD00320CA5120E753
4160 DATA E8EA9A88509A9508506A92485
4170 DATA 07A90048508AD206E1869108D20
4180 DATA 6ECE0B04000260EA00258AD22
4190 DATA 04D003208B5FAD006EFA015A902
4200 DATA 8508AD0A6E8501AD006E8502A9
4210 DATA 0E8507206F50EA9078507A901
4220 DATA 8508A200BD036FF018BD006F85
4230 DATA 018D016F8502EECC04206F50HE
4240 DATA EC04A9000D036F8A186906A9C9
4250 DATA 0C900REAEAA200BD0726FF018BD
4260 DATA 706F85018D0716F85028EEC0420
4270 DATA 6F50AEE0A9000D0726F8A1869
4280 DATA 0A9AC9300A0A0A0A9000D02004
4290 DATA AD3604D00320E759A9FF8520A9
4300 DATA 738521A9008D306E20345320C7
4310 DATA 68209569207868A9008D276E20
4320 DATA 8D59203965205D6A206B6A00A
4330 DATA 048D00A420DC57202258206450
4340 DATA AD276EFA014D2204D00320BFA
4350 DATA 20896ACE0A204D008EE200460AD
4360 DATA 080448AD090448CE0004D0FBLE
4370 DATA 0904D0F6E8EA688D0304688D08
4380 DATA 04AD0080C9A90017A9FF80FF6F
4390 DATA 208959AD00320C9A900A9000D
4400 DATA FF6F208059A9F0186910A900D02
4410 DATA 5FF0068AC960D0F2640C15BEA
4420 REM
4430 REM---Tables de mouvement---
4440 REM
4450 DATA 4444444444444444444444444444
4460 DATA 4444777777777777777711111111
4470 DATA 111111111111111111112222
4480 DATA 2222222222333333333333333333
4490 DATA 3333444444444444444444444333
4500 DATA 7777444444444444444444444333
4510 DATA 33333333377777772222111111
4520 DATA 11111111111111111111111111
4530 DATA 11211111111111222277777773
4540 DATA 3333333333344444444444444444
4550 DATA 44444444377777333333337777
4560 DATA 73333222221111111111111111
4570 DATA 12222333337777733333337777
4580 DATA 77734444777711111111111111
4590 DATA 1111111111122222777777733
4600 DATA 333444444444444444444444333
4610 DATA 33333333377777777777777777
4620 DATA 77777777777777777777777333
4630 DATA 1111111111122222777777733
4640 DATA 7777444444444444444444444444
4650 DATA 44444444333377777777777777
4660 DATA 77777777777777222222211111
4670 DATA 11111111111111111111111111
4680 DATA 11111111111111111111111111
4690 DATA 12222222222222777777777777
4700 DATA 77733333333333344444444444
4710 DATA 4444444444444444444433333333
4720 DATA 7777777777777744443337772
4730 DATA 221111111111222777333444
4740 DATA 444444444444444444443337777
4750 DATA 72222111111111111111111111
4760 DATA 111111112222777733334444
4770 DATA 4444444444444444444444444444
4780 DATA 444444444433337777772222
4790 DATA 21111111111111111111111111
4800 DATA 11121111111111111111222222
4810 DATA 7777773344444444444444444444
4820 DATA 44444447771111111111111111
4830 DATA 111111111112222222222222
4840 DATA 22222277777777777777777777
4850 DATA 77777777777733333333333333
4860 DATA 22222222222777777777777777
4870 DATA 77777777777777777777333333
4880 DATA 3333333333333344444444444444
4890 DATA 4444444444444444444477711111
4900 DATA 11111112222222222111111111
4910 DATA 11111112222277777777773333
4920 DATA 4344444411111111134444444444
4930 DATA 44444411111111111114444444
4940 DATA 44444444444444111111111111
4950 DATA 111112222777777733333334

```

```

7400 POKE AD,LE
7410 AD=AD+1
7420 FIN=AD>LI
7430 NEXT B
7440 IF RE<>DEEK(P1) THEN GOSUB 6200
7450 P1=P1+2
7460 NU=NU+10
7470 DOKE#A2,#5000
7480 UNTIL FIN OR ERR
7490 AD=#5E20
7500 LI=#5E40
7510 GOSUB 6000
7520 AD=#5E9B
7530 LI=#5F8B
7540 GOSUB 6000
8000 REM-----
8002 REM---Sauvegarde-----
8004 REM-----
8005 CLS
8010 INPUT"Sauvegarde du Prog.(O/N)";
R$ IF R$="O" THEN 8040
8020 INPUT"Chargement Partie 2 (O/N)";
R$ IF R$<"O" THEN END
8030 CLOAD"ODYSSEE-PARTIE 2"
8040 PRINT"Appuyez une touche: 2 sauve-
gardes"
8050 GET A$
8060 FOR E=1 TO 2
8070 CSAVE"ODYSSEE-PARTIE 1";AUTO-WAI
T300
8080 NEXT E
8100 GOTO 8020

```

LISTING 2

```

100 DOKE#432,00 CALL#6800
110 CALL#59E7,POKE#436,1
120 TEXT INK4,PAPER0,CLS,S=#101
122 FOR R=0 TO 3 POKE#BBA4+R,#2 NEXT
130 POKE#26A,10
132 REM
134 REM---Presentation Basic---
136 REM
140 FOR R=0 TO 10 PRINT NEXT R
150 PRINTCHR$(27);"J" PLOT 12,11,"ODY
SSEE 2000"
160 PRINTCHR$(27);"J" PLOT 12,12,"ODY
SSEE 2000"
170 PLOT 14,16,"De Christian Baribaud"
180 PLOT 6,22,"Appuyez le space pour
continuer"
190 IF PEEK(#E000)=#D0 THEN 260
195 REM
200 REM---Oric 1---
205 REM
210 DOKE#50A1,#E34B DOKE#6B8C,#F8B1
220 DOKE#5A1B,#FB26 DOKE#5A2B,#FB06
230 DOKE#5FB1,#FAC7
240 GOTO 290
245 REM
250 REM---Atmos---
255 REM
260 DOKE#50A1,#E34F DOKE#6B8C,#FACB
270 DOKE#5A1B,#FB40 DOKE#5A2B,#FB00
280 DOKE#5FB1,#FAE1
290 CALL#6769 REM---Presentation M---
295 GOSUB1000 REM---Regle du jeu---
300 REM
302 REM---Prog. Principal Basic---
304 REM
310 INK4 HIRES,POKE#26A,10
320 INPUT"Desirez vous jouer(O/N)";R$
330 IF R$="O" THEN 360
340 PRINT"merci et a bientot" WAIT70
350 TEXT PAPER0,INK6,GOSUB 3000,END
360 GOSUB 1600 REM---Reglage Param---
370 DOKE#430,0 POKE#435,1 U=1
380 CALL#5094
390 HIRES,POKE#26A,10
400 IF S<#101 THEN Z=0 GOTO 420
410 Z=#60
420 NB=2
430 S=S-35 IF S<#101 THEN S=#101
440 P=S
450 P=P+(6-NB)*Z
460 DOKE#408,P DOKE#40C,Z POKE#40A,NB
470 HIRES,POKE#26A,10 POKE#423,NB
480 R$=CHR$(27);K=DEEK(#430)
490 M=DEEK(#432) N=PEEK(#402)
510 PRINT "R$","D$","Score";K,"
";R$,"R$","Stage";U;PRINT
520 PRINT "R$","E$","High score";M,"
";R$,"F$","Vaisseaux";N;
530 IF PEEK(#422)=1 THEN 550
540 CALL#5F8B REM---Bruit-----
550 CALL#6B3B REM---Prog. Principal M-
560 PLAY 1,1,1,1
570 IF PEEK(#420)<>0 THEN GOSUB 1400
GOTO 310
590 A=PEEK(#40A);B=DEEK(#430);C=B+A*1
00 DOKE#430,C
600 U=U+1
610 NB=NB+1
620 IF NB<7 THEN 440
630 GOTO 380
990 END
1000 REM
1002 REM---Sous Programmes-----
1004 REM
1010 REM
1012 REM---Affichage de la regle---
1014 REM
1020 CLS
1030 FOR T=0 TO 5 PRINT NEXT T
1040 PRINT"La Terre vit sous de sombr
es"

```

FACTURIER

Par cet utilitaire de qualité (élaboration de factures, impression et sauvegarde rapide), prenez un plaisir extrême à facturer vos semblables.

Michel BAILLY

LES AVENTURES DE VICTOR, L'OISEAU-MOUCHE!



C'EST PRATIQUE D'ÊTRE UN OISEAU-MOUCHE! ON PASSE PARTOUT OÙ LES AUTRES PEUVENT PAS!

HECTOR

C'EST BEN VRAI ÇA!



édito

Le 3 juillet 1985, les députés nous ont voté une très jolie petite loi régissant la propriété littéraire et artistique des logiciels. Cette loi était on ne peut plus nécessaire pour éviter le pompage systématique des idées et des techniques en matière d'informatique.

Tous les spécialistes de l'édition de soft se sont livrés, se livrent et se livreront encore à ce genre de pratique en toute impunité. Pour vous en persuader, regardez les innombrables versions de Pac-man, de Donkey-Kong, de Summergames et de la quasi-totalité de TOUS les logiciels sur le marché. Il n'est pas un logiciel connu qui n'ait une version adaptée par un concurrent dans le mois qui suit sa sortie.

Les éditeurs de logiciels français n'échappent pas à la règle et nombre de sociétés se sont créées avec de pâles imitations de logiciels américains ou anglais. Quand on voit aujourd'hui les mêmes pompeurs essayer de faire la chasse aux pirates que nous sommes tous et qui ne faisons pas plus de mal que les copieurs de disques sur cassette pour un usage privé, on ne peut qu'être écoeuré par tant de mauvaise foi et de petitesse.

Les contrefacteurs ne sont pas dans les rangs de ceux qui échangent des copies avec leurs amis, mais dans les gangs organisés avec ou sans pignon sur rue. Inutile d'essayer de nous faire peur avec vos organisations de défense ou de recherche de grands criminels, nous avons la conscience tranquille et le mollet agile.

Gérard CECCALDI

```
1 *****
2 *
3 * PROGRAMME DE FACTURATION
4 *
5 * ET D'ÉDITION DE FACTURE
6 *
7 * IMPRIMANTE SEIKOSHAGP100
8 *
9 *****
10 CLEAR$12
11 *
12 * SAUVEGARDE DES VARIABLES *
13 *
14 DATA229,42,34,255,34,77,254,34,81,254,235,42,124
15 255,237,82,35,34,79,254,42,157,255,35,34,84,254,34,
16 88,254,235,35,255,191,237,82,35,34,86,254,1,55,254,2
17 05,210,74,225,201
18 DATA0,0,16,0,0,0,0,255,157,255,2,0,157,255,255,3
19 4,255,2,0,34,255,255,122,255,4,0,122,255,255,0,0,0,0
20 0,0,255,0,0,0,0,0,0,253,0,0,0,0,0,0,0
21 FORA=SF00T0F60:READV:FOKEA,V:NEXT
22 *
23 * LISTE DES DATAS REDACTEURS *
24 *
25 * PRESENTATION DU MENU *
26 *
27 CLEAR:POKE$FF10,1
28 SPEEDO:WIPE:COLOR0,1,3,5:SCREEN20,220,196,198
29 GOSUB190
30 PEN2:PRINTTAB(12)*MENU*:LINE18,208,216,208,3
31 PEN2:OUTPUT"MENU",100,220,2
32 PRINT:PRINT:PRINT"Cré"
33 ER":PEN2:PRINT" une":PEN3:PRINT"FACTURE":PEN
34 2:PRINT"1":PEN1:PRINT"1":PEN2
35 PRINT:PRINT" Pour":PEN3:PRINT"Voir":PEN2
36 PRINT"1a":PEN3:PRINT"FACTURE":PEN2:PRINT"1a"
37 :PEN3:PRINT"FACTURE":PEN2:PRINT"1a"
38 :PEN3:PRINT"2":PEN2
39 PRINT:PRINT" Pour":PEN3:PRINT"Imprimer":P
40 EN2:PRINT"1a":PEN3:PRINT"FACTURE":PEN2:PRINT"1a"
41 :PEN3:PRINT"3":PEN2
42 PRINT:PRINT" Pour":PEN3:PRINT" Stocker":PEN2:
43 PRINT"K7 1a":PEN3:PRINT"FACTURE":PEN2:PRINT"1a"
44 :PEN3:PRINT"4":PEN2
45 PRINT:PRINT" Pour":PEN3:PRINT" Entrer FACT":P
46 EN2:PRINT" depuis K7":PEN2:PRINT"1a":PEN1:PRINT"5
47 ":PEN2
48 GOSUB198:L$=INSTR(1):L=VAL(L$):IFL=1:THENGOTO40:
49 ELSEIFL=2:THENGOTO116:ELSEIFL=3:THENGOTO203:ELSEIFL=4:
50 HENGOTO166:ELSEIFL=5:THENGOTO177
51 37 IFL=6:THENGOTO250:ELSEIFL=7:THENGOTO36:ELSEIFL<1:
52 HENGOTO36:GOSUB198
53 *
54 * DETAIL DE LA FACTURE *
55 *
56 WIFE:GOSUB190:PEN1:PRINT:PRINTTAB(5)"REDACTEUR D
57 E LA FACTURE":LINE18,208,216,208,3:PEN2:X=X+1
58 42 RESTORE22:READAA$,AB$:PRINT:PRINTTAB(6)"#-
59 > 1":PRINTAA$:AB$:PRINT:PRINT:
60 43 RESTORE22:READAA$,AB$:PRINTTAB(6)"#-> 2":PRINT
61 AA$:AB$:PRINT:PRINT:
62 44 * cette ligne et les suivantes dit028 ou 29 dans
63 le cas de plusieurs Societes emettrices.
64 45 GOSUB199:L$=INSTR(1):L=VAL(L$):IFL=1:THENGOTO46:
65 ELSEIFL=2:THENGOTO47:ELSEIFL=3:THENGOTO45:ELSEIFL>2:
66 HENGOTO45
67 46 OUTPUTL,142,39,1:RESTORE22:GOTO48:END
68 47 OUTPUTL,142,39,1:RESTORE23:GOTO48:END
69 48 READAA$,AB$,AC$,AD$,AF$,AG$
70 49 GOSUB193:L$=INKEY$(250):L=ASC(L$):IFL=78:THENGOTO
71 45:ELSEIFL=79:THENGOTO51:ELSEIFL<78:THENGOTO49:ELSEIFL
72 >79:THENGOTO49
73 50 OUTPUTL,142,39,0:GOTO45
74 51 WIFE:GOSUB190:PEN1:PRINT:PRINTTAB(8)"DATE DE LA
75 FACTURE":LINE18,208,216,208,3:GOSUB192:PRINT:PEN2:PR
76 INTTAB(5)"EXEMPLE: 01 JANVIER 1984":PLOT60,180,112,1
77 6,1:CURSOR61,178:INPUTAE$
78 52 OUTPUT"DATE du ",50,160,1:OUTPUTAE$,110,160,2
79 53 LINE18,142,216,142,3:LINE18,126,216,126,3:OUTPUT
80 "NUMERO DE LA FACTURE",60,138,1:OUTPUT"Exemple 1984/
81 02 :",70,120,2:PLOT90,104,60,18,1:CURSOR90,100:INPUT
82 AH$:OUTPUT"FACTURE No ",50,80,1
83 54 IFL=INKEY$(78:THENGOTO"NON RETAPEZ:8 CARACTERES
84 MAXIMUM",17,13,2:PAUSE2:GOSUB189:GOTO53
85 55 OUTPUTAH$,130,80,1
86 56 GOSUB193:L$=INKEY$(250):L=ASC(L$):IFL=78:THENGOTO
87 51:ELSEIFL=79:THENGOTO57:ELSEIFL<78:THENGOTO56:ELSEIFL
88 >79:THENGOTO56
89 57 WIFE:GOSUB190:PRINT:PRINTTAB(12)"REDACTEUR"
90 :PEN2:LINE18,208,216,208,3
91 58 PRINT:PRINTTAB(2)AA$:AB$:PRINTTAB(2)AC$:PRINTTAB
92 (2)AD$:PRINTTAB(2)AF$:PRINTTAB(2)AG$:PRINT:PRINT:PR
93 INT:PRINT
94 59 LINE18,118,216,118,3:OUTPUT"DATE DE LA FACTURE",
95 60,116,1:LINE18,106,216,106,3
96 60 OUTPUT"Garges 1e.",50,99,2:OUTPUTAE$,94,99,2
97 61 LINE18,84,216,84,3:OUTPUT"NO DE LA FACTURE",72,8
98 2,1:LINE18,72,216,72,3
99 62 OUTPUT"Facture No 1",30,62,2:OUTPUTAH$,104,62,2
100 63 GOSUB193:L$=INKEY$(250):L=ASC(L$):IFL=78:THENGOTO
101 51:ELSEIFL=79:THENGOTO64:ELSEIFL<78:THENGOTO63:ELSEIFL
102 >79:THENGOTO64
103 64 WIFE:GOSUB190:PRINT:PRINTTAB(5)"DESTINATAIR
104 E DE LA FACTURE":GOSUB187:GOSUB192:PEN2
105 65 PRINT:PRINT:PRINTTAB(3)"NOM: debuteur par Ent.,Mr
106 ..Soc.":PRINT:PRINTTAB(3)"ou APPEL TEL
107 EPHONIQUE":CURSOR30,80:POKE $FF10,0:INPUTAJ$:POKE
108 $FF10,1
109 73 GOSUB193:L$=INKEY$(250):L=ASC(L$):IFL=78:THENGOTO
110 67:ELSEIFL=79:THENGOTO74:ELSEIFL<78:THENGOTO73:ELSEIFL
111 >79:THENGOTO74
112 74 WIFE:COLOR0,1,7,3:GOSUB190:PEN1:PRINT:PRINTTAB(3)
113 "DETAIL COMPLET DE LA FACTURE":LINE18,208,216,208,3
114 :GOSUB194
115 75 N=14
116 76 D=1:DIMB1$(N),B2$(N),B3$(N),B4$(N)
117 77 GOTO80
118 78 D=D+1
119 79 IFO=1:THENGOTO95
120 80 CLS:PEN1:PRINT"Article":D:PEN3:PRINT"DESIGNATION
121 DE L'ARTICLE":PEN2:INPUTB1$(D):IFLEN(B1$(D))>38:THE
122 N OUTPUT"NON RETAPEZ:38 CARACTERES MAXIMUM",17,13,2:
123 PAUSE2:GOSUB188:GOTO80
124 81 IFO=1:FIN:THENGOTO95
125 82 PEN3:PRINT"QUANTITE":PEN2:INPUTB2$(D):PEN2
126 83 PEN3:PRINT"PRIX UNITAIRE":PEN2:INPUTB3$(D):PEN2
127 84 PRINT:PRINT:PRINT"MONTANT TOTAL HORS TAXE":
128 :PEN2:B4$(D)=B2$(D)*B3$(D):PRINTB4$(D):PRINT"Francs."
129 85 GOSUB194
130 86 PRINT:PRINT"DONNEES CI-DESSUS EXACTES ??"
131 87 GOSUB193:V$=INKEY$(250):V=ASC(V$):IFV=78:THENGOTO
132 88:ELSEIFV=79:THENGOTO94:ELSEIFV<78:THENGOTO87:ELSEIFV
133 >79:THENGOTO87
134 88 INPUT"NOUVELLE DESIGNATION":B1$(D)
135 89 INPUT"NOUVELLE QUANTITE":B2$(D)
136 90 INPUT"NOUVEAU PRIX UNITAIRE":B3$(D):B4$(D)=B2$(D)*
137 B3$(D)
138 91 PRINT"TOTAL H.T.":B4$(D)
139 92 PRINT:PRINT:PRINT"DONNEES MODIFIEES CI-DESSUS EXA
140 CTES ??":PEN2
141 93 GOSUB193:V$=INKEY$(250):V=ASC(V$):IFV=78:THENGOTO
142 88:ELSEIFV=79:THENGOTO94:ELSEIFV<78:THENGOTO87:ELSEIFV
143 >79:THENGOTO87
144 94 GOTO78
145 95 B5=0
146 96 FORI=1TOD
147 97 B5=B5+B4(I)
148 98 NEXT
149 99 CLS:PRINT
150 100 H=I+I+I+I+I
151 101 PEN1:PRINTTAB(6)"SOIT UN TOTAL H.T.":B5:PEN2
152 102 PRINT:PRINT" TVA 18.6% tapez -> 1":PRINT" TVA 33.
153 3% tapez -> 2":A$=INSTR(1):A=VAL(A$):IFA=1:THENGOTO1
154 03:ELSEIFA=2:THENGOTO104:ELSEIFA<1:THENGOTO102:ELSEIFA
155 >2:THENGOTO102
156 103 K=B5*.186:K1=18.6:GOTO105
157 104 K=B5*.333:K1=33.3
158 105 PRINT:PRINTTAB(6)"T.V.A.":PRINTK:PRINT"
159 %":K:PEN2
160 106 L=INT(B5+K)
161 107 PRINT:PRINTTAB(6)"SOIT UN TOTAL TTC.":L:PE
162 N2
163 108 PRINT:PRINTTAB(6)"Y A-T-IL UN ACOMPTE ??"
164 109 PRINT:PRINT:PRINTTAB(6)"0<-oui ou non->N":PRINT
165 EN2:INPUTV$:IFV="0":THENGOTO110:ELSEIFV="N":THENGOTO
166 112
167 110 PRINT:PRINTTAB(6)"MONTANT TTC":L:INPUTQ
168 111 PRINT:PRINT:PRINT"EXACT ? 0<-oui ou non->N":PRINT
169 EN2:INPUTV$:IFV="0":THENGOTO112:ELSEIFV="N":THENGOTO
170 110
171 112 R=L-Q
172 113 PRINT:PRINTTAB(6)"SOIT A PAYER":R
173 114 GOSUB197
174 115 GOTO28
175 116 IFO=0:THENGOTO28
176 117 *
177 118 * VISU FACTURE/ECRAN *
178 119 *
179 SPEEDO000:CLS:COLOR0,1,2,3
180 121 PRINT
181 122 PRINTAA$:PRINTAB$
182 123 PRINTAC$
183 124 PRINTAD$
184 125 PRINTAE$
185 126 PRINTAF$
186 127 PRINTAG$
187 128 PRINTAB$
188 129 PRINTBB$
189 130 PRINT
190 131 PRINTBC$
191 132 PRINT:PRINT
192 133 PRINTTAB(6)"FACTURE No":AH$
193 134 PRINT:PRINT
194 135 PRINTTAB(2)"Garges 1e.",AE$
195 136 PRINT:PRINT
196 137 PRINTTAB(2)"Votre commande du":PRINTAI$
197 138 PRINT:PRINTTAB(2)"Reference de commande":PRINTA
198 J$
199 139 PRINT
200 140 PRINT"-----"
201 141 PRINT
202 142 FORI=1TOD-1
203 143 PRINT"DESIGNATION No":I:PEN3
204 144 PRINTB1$(I):PEN2
205 145 PRINT"QUANTITE":I:PEN3
206 146 PRINTB2$(I):PRINT" Unites":PEN2
207 147 PRINT"PRIX UNITAIRE":I:PEN3
208 148 PRINTB3$(I):PRINT" Francs":PEN2
209 149 PEN1:PRINT"PRIX PAR ARTICLE":I:PRINTB4$(I):PEN2
210 150 NEXT
211 151 K=INT(K):L=INT(B5+K):PRINT"SOIT UN TOTAL H.T de
212 "
213 152 PRINTB5:"Fr$"
214 153 PRINT"SOIT une T.V.A. de:"
215 154 PRINTK:"Fr$"
216 155 PRINTL+B5*K
217 156 PRINT"SOIT UN TOTAL T.T.C.:"
218 157 PRINTL:"Fr$"
219 158 PRINTR=L-Q
220 159 IFO=0:THENGOTO161
221 160 PRINT"ACOMPTE RECU":PRINTQ:PRINT" Fr$":PEN1
222 :PRINT:PRINT"RESTE A PERCEVOIR":PRINTR:PRINT"Fr$
223 ":PEN2
224 161 OUTPUT"TAPEZ UNE TOUCHE POUR CONTINUER",22,11,3
225 C$=INSTR(1)
226 162 GOTO28
227 163 *
228 164 * SAUVEGARDE DE LA FACTURE *
229 165 *
230 166 IFO=0:THENGOTO28
231 167 WIFE:LINE16,228,218,228,1:LINE218,14,1:LINE16,1
232 4,1:LINE16,228,1:LINE18,225,216,225,3:LINE216,17,3:LI
233 NE18,17,3:LINE18,225,3
234 168 OUTPUT"POUR REMBOBINER LA K7 TAPEZ R",30,180,1:
235 OUTPUT"POUR ARRÊTER TAPEZ UNE TOUCHE",30,160,3
236 169 OUTPUT"POUR SAUVER LA FACTURE SUR K7",30,120,1:
237 OUTPUT"ENFONCER ECRITURE+LECTURE",36,100,3:OUTPUT"PR
238 E ? TAPEZ LA TOUCHE S",40,80,2:OUTPUT"POUR RETOUR A
239 U MENU TAPEZ M",30,40,1
240 170 L$=INKEY$(50):L=ASC(L$):IFL=82:THENGOTO171:ELSEIF
241 L<82:THENGOTO173:ELSEIFL=77:THENGOTO28:ELSEIFL<82ORL
242 <78ORL<77:THENGOTO170
243 171 REWIND
244 172 A$=INSTR(1)
245 173 USR$F000:USR$F000:GOTO28
246 174 *
247 175 * CHARGEMENT DE LA FACTURE *
248 176 *
249 177 WIFE:LINE16,228,218,228,1:LINE218,14,1:LINE16,1
250 4,1:LINE16,228,1:LINE18,225,216,225,3:LINE216,17,3:LI
251 NE18,17,3:LINE18,225,3
252 178 OUTPUT"POUR REMBOBINER LA K7 TAPEZ R",30,180,1:
253 OUTPUT"POUR ARRÊTER TAPEZ UNE TOUCHE",30,160,3
254 179 OUTPUT"POUR CHARGER LA FACTURE",40,120,1:OUTPU
255 T"ENFONCER LECTURE",40,100,3:OUTPUT"PRET ? TAPEZ
256 LA TOUCHE L",40,80,2:OUTPUT"POUR RETOUR AU MENU TAPE
257 Z M",30,40,1
258 180 L$=INKEY$(50):L=ASC(L$):IFL=77:THENGOTO28:ELSEIF
259 L=82:THENGOTO181:ELSEIFL=76:THENGOTO183:ELSEIFL<82ORL
260 <76:THENGOTO180
261 181 REWIND
262 182 A$=INSTR(1)
263 183 LOAD:GOTO28
264 184 *
265 185 * ROUTINE DU PROGRAMME *
```



LES POMPEURS SONT DES CHIEURS!



POUR LES ÉVITER, UNE SEULE SOLUTION: COURIR TRÈS VITE!



MAIS COURIR TRÈS VITE, C'EST PRENDRE LE RISQUE DE SE FRACASSER SUR LE PREMIER MUR VENU



MORALITÉ: LORSQU'ON A DES IDÉES, FAUT SAVOIR SE FAIRE POMPER. C'EST COMME ÇA.



TOURNI-NET

Ou les délires concentriques d'un ramasseur de crottes motorisé.

Christophe METTERNICH



AMSTRAD

A suivre:
En raison de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme en deux fois.



```

10 REM*****
20 REM** TOURNI-NET **
30 REM** METTERNICH **
40 REM** CHRISTOPHE **
50 REM*****
120 'INITIALISATION
130 ENT 2,5,1,1,10,-1,1,10,1,1
140 ENT 1,7,1,1,3,-1,1
150 SYMBOL 255,189,255,189,60,60,1
89,255,189
160 SYMBOL 254,231,66,255,255,255,
255,66,231
170 SYMBOL 253,0,0,60,60,60,60
180 GOSUB 4460
190 INK 0,0:INK 1,13:INK 2,6:INK 3
,19
200 PAPER 0:BORDER 0:PEN 1:CLS
210 WINDOW #0,8,32,1,25
220 WINDOW #1,1,7,1,11
230 WINDOW #3,1,7,15,25
240 WINDOW #2,33,39,1,11
250 WINDOW #4,33,39,15,25
260 WINDOW #5,17,23,11,16
270 DIM de(24,24)
280 DEF FNS(s)=STRING$(s,154)
290 DEF FNP(s)=STRING$(s,144)
300 PJ0=0:PJ1=0:PJ2=0:PJ3=0
310 LOCATE 1,5
320 PRINT "NOMBRE DE JOUEURS";
330 LOCATE 1,9
340 PRINT"(1 a 4) ";
350 a$=INKEY$:PRINT a$;
360 IF a$<"1" AND a$<"2" AND a$<
">"3" AND a$<"4" THEN 330
370 nbj=ASC(a$)-48
380 CLS
390 'AFFICHAGE DES TABLEAUX
400 PEN #1,3:LOCATE #1,1,1
410 PRINT#1," A";
420 LOCATE #1,2,3
430 PRINT#1,"SCORE";
440 LOCATE #1,2,7:PRINT#1,"VIES";
450 LOCATE #1,2,9:PRINT#1,"NIVEAU"
460 PEN #1,1:PRINT#1," 0";
470 LOCATE #1,7,7:PRINT#1,"3";
480 LOCATE #1,1,5:PRINT#1,"0000000
";
490 IF nbj<2 THEN 790
500 PEN #2,3:LOCATE #2,1,1
510 PRINT#2," B";
520 LOCATE #2,2,3
530 PRINT#2,"SCORE";
540 LOCATE #2,2,7:PRINT#2,"VIES";
550 LOCATE #2,2,9:PRINT#2,"NIVEAU"
560 PEN #2,1:PRINT#2," 0";
570 LOCATE #2,7,7:PRINT#2,"3";
580 LOCATE #2,1,5:PRINT#2,"0000000
";
590 IF nbj<3 THEN 790
600 PEN #3,3:LOCATE #3,1,1
610 PRINT#3," C";
620 LOCATE #3,2,3
630 PRINT#3,"SCORE";
640 LOCATE #3,2,7:PRINT#3,"VIES";
650 LOCATE #3,2,9:PRINT#3,"NIVEAU"
660 PEN #3,1:PRINT#3," 0";
670 LOCATE #3,7,7:PRINT#3,"3";
680 LOCATE #3,1,5:PRINT#3,"0000000
";
690 IF nbj<4 THEN 790
700 PEN #4,3:LOCATE #4,1,1
710 PRINT#4," D";
720 LOCATE #4,2,3
730 PRINT#4,"SCORE";
740 LOCATE #4,2,7:PRINT#4,"VIES";
750 LOCATE #4,2,9:PRINT#4,"NIVEAU"
760 PEN #4,1:PRINT#4," 0";
770 LOCATE #4,7,7:PRINT#4,"3";
780 LOCATE #4,1,5:PRINT#4,"0000000
";

```

```

790 vi(0)=3:vi(1)=3:vi(2)=3:vi(3)=
3
800 Jo=-1:GOTO 1450
810 'DESSIN DU CIRCUIT
820 FOR i=2 TO 24
830 SOUND 7,(50-i)*5,25,7
840 FOR j=2 TO 24
850 de(i,j)=144
860 NEXT j,i
870 PEN 1:Po=0:rid=0:dir=0
880 PRINT CHR$(150);FNS$(23);CHR$(
156);
890 FOR j=2 TO 24
900 LOCATE 1,j
910 PRINT CHR$(149);FNP$(23);CHR$(
149);
920 NEXT j
930 LOCATE 1,25
940 PRINT CHR$(147);FNS$(23);CHR$(
153);
950 LOCATE 3,3
960 PRINT CHR$(150);FNS$(19);CHR$(
156);
970 FOR j=4 TO 22
980 LOCATE 3,j
990 PRINT CHR$(149);FNP$(19);CHR$(
149);
1000 NEXT j
1010 LOCATE 3,23
1020 PRINT CHR$(147);FNS$(19);CHR$(
153);
1030 LOCATE 5,5
1040 PRINT CHR$(150);FNS$(15);CHR$(
156);
1050 FOR j=6 TO 20
1060 LOCATE 5,j
1070 PRINT CHR$(149);FNP$(15);CHR$(
149);
1080 NEXT j
1090 LOCATE 5,21
1100 PRINT CHR$(147);FNS$(15);CHR$(
153);
1110 LOCATE 7,7
1120 PRINT CHR$(150);FNS$(11);CHR$(
156);
1130 FOR j=8 TO 18
1140 LOCATE 7,j
1150 PRINT CHR$(149);FNP$(11);CHR$(
149);
1160 NEXT j
1170 LOCATE 7,19
1180 PRINT CHR$(147);FNS$(11);CHR$(
153);
1190 LOCATE 9,9
1200 PRINT CHR$(150);FNS$(7);CHR$(
156);
1210 FOR j=10 TO 16
1220 LOCATE 9,j
1230 PRINT CHR$(149);SPACE$(7);CHR
$(149);
1240 NEXT j
1250 LOCATE 9,17
1260 PRINT CHR$(147);FNS$(7);CHR$(
153);
1270 FOR j=3 TO 7 STEP 2
1280 LOCATE 12,j
1290 PRINT " ";
1300 NEXT j
1310 FOR j=19 TO 23 STEP 2
1320 LOCATE 12,j
1330 PRINT " ";
1340 NEXT j
1350 FOR i=3 TO 7 STEP 2
1360 FOR j=12 TO 14
1370 LOCATE 1,j
1380 PRINT " ";NEXT j,i
1390 FOR i=19 TO 23 STEP 2
1400 FOR j=12 TO 14
1410 LOCATE 1,j
1420 PRINT " ";NEXT j,i

```

```

1430 RETURN
1440 'JEU
1450 Jo=Jo+1:IF Jo=nbj THEN Jo=0
1460 vito=0:FOR i=0 TO nbj-1 vito=
vito+vi(i):NEXT i
1470 IF vito=0 THEN 3810
1480 IF vi(Jo)=0 THEN GOTO 1450
1490 t=REMAIN(0):GOSUB 820
1500 IF Jo=0 THEN LOCATE #1,3,11:P
RINT#1,USING "###",ta(Jo);
1510 IF Jo=1 THEN LOCATE #2,3,11:P
RINT#2,USING "###",ta(Jo);
1520 IF Jo=2 THEN LOCATE #3,3,11:P
RINT#3,USING "###",ta(Jo);
1530 IF Jo=3 THEN LOCATE #4,3,11:P
RINT#4,USING "###",ta(Jo);
1540 INK 2,2,2:PEN #5,2
1550 CLS #5:PRINT #5,"JOUEUR";
1560 LOCATE #5,4,3:PRINT #5,CHR$(J
o+65);
1570 FOR i=1 TO 50:SOUND 1,50,5,7:
SOUND 1,0,1:NEXT i
1580 INK 2,6:PEN 1
1590 LOCATE 2,2:PRINT CHR$(255);
1600 x1=2:y1=2:P=1:Teo=0
1610 CLS #5:PEN #5,1:PRINT #5," TE
MPS ";
1620 IF ta(Jo)=0 THEN tem=60
1630 IF ta(Jo)=1 THEN tem=50
1640 IF ta(Jo)=2 THEN tem=45
1650 IF ta(Jo)=3 THEN tem=110
1660 IF ta(Jo)=4 THEN tem=100
1670 IF ta(Jo)=5 THEN tem=90
1680 IF ta(Jo)=6 THEN tem=180
1690 IF ta(Jo)=7 THEN tem=165
1700 IF ta(Jo)=8 THEN tem=150
1710 IF ta(Jo)=9 THEN tem=200
1720 LOCATE #5,3,3:PRINT #5,USING"
###";tem;
1730 EVERY 50 GOSUB 3760
1740 x=24:y=2:PP=1
1750 IF (ta(Jo)<3 AND Po=256) OR (
ta(Jo)<6 AND Po=512) OR (ta(Jo)<9
AND Po=768) OR Po=1024 THEN 2060
1760 IF teo=1 THEN 1940
1770 PEN 1:GOSUB 2340
1780 PEN 1:GOSUB 2700:GOSUB 2790
1790 IF x=x1 AND y=y1 THEN 1940
1800 GOSUB 2890
1810 IF x=x1 AND y=y1 THEN 1940
1820 IF de(x,y)=128 THEN 1920
1830 IF de(x,y)=144 AND ta(Jo)<3 T
HEN de(x,y)=128:GOTO 1900
1840 IF de(x,y)=144 THEN de(x,y)=2
53:GOTO 1900
1850 IF de(x,y)=253 AND ta(Jo)<6 T
HEN de(x,y)=128:GOTO 1900
1860 IF de(x,y)=253 THEN de(x,y)=2
33:GOTO 1900
1870 IF de(x,y)=233 AND ta(Jo)>8 T
HEN de(x,y)=42:GOTO 1900
1880 IF de(x,y)=233 THEN de(x,y)=1
28:GOTO 1900
1890 IF de(x,y)=42 THEN de(x,y)=12
8
1900 Po=Po+1
1910 SOUND 1,500,7,6:GOTO 1750
1920 SOUND 1,1000,10,7,0,1:GOTO 17
50
1930 'COLISION,FIN DE TEMPS
1940 GOSUB 3470:LOCATE x,y:INK 2,3
,24
1950 PEN 2:PRINT CHR$(238);
1960 SOUND 7,1200,2,7:SOUND 7,0,50
0,7,0,0,5
1970 t=REMAIN(0)
1980 FOR i=1 TO 5000:NEXT i
1990 vi(Jo)=vi(Jo)-1
2000 IF Jo=0 THEN LOCATE #1,6,7:PR
INT#1,USING "###";vi(0);

```

```

2010 IF Jo=1 THEN LOCATE #2,6,7:PR
INT#2,USING "###";vi(1);
2020 IF Jo=2 THEN LOCATE #3,6,7:PR
INT#3,USING "###";vi(2);
2030 IF Jo=3 THEN LOCATE #4,6,7:PR
INT#4,USING "###";vi(3);
2040 INK 2,6:CLS:GOTO 1450
2050 'CIRCUIT PROPRE
2060 GOSUB 3470
2070 IF ta(Jo)<5 THEN bon=(ta(Jo)+
1)*100*tem ELSE IF ta(Jo)<10 THEN
bon=750*tem ELSE bon=(ta(Jo)-10)*1
000*tem
2080 PEN #5,2:LOCATE #5,1,1:PRINT
#5," BONUS";
2090 LOCATE #5,2,5:PRINT #5,"X";:P
RINT #5,USING "####";bon/tem;
2100 IF Jo=0 THEN PJ0=PJ0+bon:LOCA
TE #1,1,5:PRINT #1,USING "#####
";PJ0;
2110 IF Jo=1 THEN PJ1=PJ1+bon:LOCA
TE #2,1,5:PRINT #2,USING "#####
";PJ1;
2120 IF Jo=2 THEN PJ2=PJ2+bon:LOCA
TE #3,1,5:PRINT #3,USING "#####
";PJ2;
2130 IF Jo=3 THEN PJ3=PJ3+bon:LOCA
TE #4,1,5:PRINT #4,USING "#####
";PJ3;
2140 IF Jo=0 THEN bov=INT(PJ0/1000
0)-INT((PJ0-bon)/10000)
2150 IF Jo=1 THEN bov=INT(PJ1/1000
0)-INT((PJ1-bon)/10000)
2160 IF Jo=2 THEN bov=INT(PJ2/1000
0)-INT((PJ2-bon)/10000)
2170 IF Jo=3 THEN bov=INT(PJ3/1000
0)-INT((PJ3-bon)/10000)
2180 IF bov>0 THEN 2280
2190 t=REMAIN(0)
2200 ta(Jo)=ta(Jo)+1
2210 INK 1,11,17
2220 FOR i=1 TO 10
2230 SOUND 1,25,25,7,0,2
2240 NEXT i
2250 SOUND 1,25,100,7
2260 FOR i=1 TO 1000:NEXT i
2270 INK 1,13:CLS:GOTO 1450
2280 vi(Jo)=vi(Jo)+bov:SOUND 1,100
,100,7
2290 IF Jo=0 THEN LOCATE #1,6,7:PR
INT#1,USING "###";vi(0);:GOTO 2190
2300 IF Jo=1 THEN LOCATE #2,6,7:PR
INT#2,USING "###";vi(1);:GOTO 2190
2310 IF Jo=2 THEN LOCATE #3,6,7:PR
INT#3,USING "###";vi(2);:GOTO 2190
2320 LOCATE #4,6,7:PRINT#4,USING "
###";vi(3);:GOTO 2190
2330 'DEPLACEMENT ADVERSE
2340 ul=1:vl=1
2350 LOCATE ul,vl:PRINT CHR$(de(ul
,vl));:PEN 3
2360 IF P=2 THEN GOTO 2480
2370 IF P=3 THEN GOTO 2550
2380 IF P=4 THEN GOTO 2620
2390 IF dir=1 THEN 2450
2400 IF x1>2 THEN x1=x1-1:f=254:GO
TO 2430
2410 IF y1<24 THEN y1=y1+1:f=255:G
OTO 2430
2420 dir=1:GOTO 2450
2430 LOCATE x1,y1:PRINT CHR$(f);
2440 RETURN
2450 IF x1<24 THEN x1=x1+1:f=254:G
OTO 2430
2460 IF y1>2 THEN y1=y1-1:f=255:GO
TO 2430
2470 dir=0:GOTO 2400

```

A SUIVRE...

METEOR

A fond la caisse dans un champ de météorites, frayez-vous un chemin par votre seul et redoutable canon laser.

Mode d'emploi :
Entrez les listings 1 et 2 par CALL -151 et sauvez-les respectivement par :
BSAVE METEOR, AS 8000, LS EF3 et BSAVE SHAPE, AS 6000, LS 3FA.
Vérifiez l'entrée des codes par "hex-check" (cf. HHHHebdo N° 78).METEOR

Didier POGGIO

LISTING 1

8000- A2 00 86 F2 A2 60 86 FE (\$0C)	8190- 86 FF 20 18 84 20 9B 81 (\$FF)	8270- AC AB BA 30 AF 40 BB AB (\$7F)
8008- A2 61 86 F3 A2 00 86 FD (\$6F)	8198- 4C EC 81 A5 FF 18 69 08 (\$02)	8278- 30 EF 10 20 31 D4 5E AA (\$FE)
8010- A2 1D 86 FC A2 3E 86 FB (\$24)	81A0- 85 FF C9 BE 80 45 A2 00 (\$5A)	8280- BB CC 50 76 24 70 74 34 (\$45)
8018- A2 5A 86 FA A2 76 86 F9 (\$2F)	81A8- A0 00 A5 FF 20 C0 83 A6 (\$3F)	8288- 57 28 19 20 12 84 A9 09 (\$70)
8020- A2 89 86 F8 A2 9E 86 F7 (\$18)	81B0- C7 A4 F3 20 01 F6 A2 12 (\$F7)	8290- A2 1E A0 00 20 C0 83 A6 (\$D9)
8028- A2 B3 86 F6 A2 CA 86 F5 (\$7A)	81B8- A2 01 A5 FF 20 C0 83 A6 (\$3C)	8298- C5 A4 F3 20 01 F6 20 E3 (\$86)
8030- A2 D2 86 F4 A2 DA 86 F2 (\$0E)	81C0- C7 A4 F3 20 01 F6 A5 FF (\$1D)	82A0- 8A 20 19 8B 20 4F 8B 20 (\$FC)
8038- A2 E5 86 F1 A2 F5 86 F0 (\$11)	81C8- 85 1A A2 02 86 18 A0 00 (\$01)	82A8- 85 8B 20 FE 8A 20 34 8B (\$C5)
8040- A2 09 86 C9 A2 24 86 C8 (\$2C)	81D0- 84 19 20 4D 87 A5 FF 18 (\$35)	82B0- 20 6A 8B 20 1E 84 A9 08 (\$DA)
8048- A2 26 86 C7 A2 2B 86 C6 (\$0C)	81D8- 65 FF 0A 85 1A A2 02 86 (\$29)	82B8- A2 C8 A0 00 20 C0 83 A6 (\$0F)
8050- A2 32 86 C5 A2 36 86 C4 (\$A5)	81E0- 18 A2 00 86 19 20 4D 87 (\$CF)	82C0- FC A4 FE 20 01 F6 A9 08 (\$D0)
8058- A2 A6 86 C3 A2 B0 86 C2 (\$17)	81E8- 4C 9B 81 60 A2 00 86 FF (\$E0)	82C8- A2 C8 A0 00 20 C0 83 A6 (\$0F)
8060- A2 BC 86 C1 A2 C8 86 C0 (\$75)	81F0- A6 FF E8 86 FF E0 28 80 (\$80)	82D0- FC A4 FE 20 01 F6 20 E3 (\$B2)
8068- A2 D4 86 BF A2 E2 86 BE (\$37)	81F8- 27 B0 63 82 48 E8 86 FF (\$A2)	82D8- 8C 20 C8 8C 20 03 86 A6 (\$3B)
8070- A2 EF 86 BD A2 FB 86 BC (\$15)	8200- BD 63 82 A8 A0 00 68 20 (\$1E)	82E0- 92 F0 32 20 FB 82 20 C6 (\$EF)
8078- A2 0A 86 BB A2 17 86 BA (\$1C)	8208- C0 83 A6 CA A4 F3 20 01 (\$5B)	82E8- 83 20 24 84 20 E0 87 20 (\$64)
8080- A2 62 86 B8 A2 2A 86 B9 (\$49)	8210- F6 A4 76 C8 84 76 C0 07 (\$D9)	82F0- 79 8A 20 B1 8A 20 8A 8C (\$CE)
8088- A2 CF 86 B7 A2 F2 86 BE (\$3C)	8218- 80 09 20 2A 82 40 F0 81 (\$0C)	82F8- 4C E3 82 A6 04 E0 04 80 (\$D8)
8090- A2 28 86 B5 A2 A1 86 BA (\$8B)	8220- 4C 88 82 A0 00 84 76 4C (\$5B)	8300- 18 E8 86 04 E0 01 F6 18 (\$7B)
8098- A2 D6 86 B3 A2 63 86 B2 (\$B4)	8228- F0 81 C0 01 F0 19 C0 02 (\$9B)	8308- E0 02 F0 3B E0 03 F0 82 (\$5B)
80A0- 20 58 FC A2 00 BD 86 B0 (\$5D)	8230- F0 19 C0 03 F0 19 C0 04 (\$07)	8310- E0 04 F0 5A 60 20 06 8E (\$86)
80A8- E0 0D F0 07 20 ED FD E8 (\$C2)	8238- F0 19 C0 05 F0 19 C0 06 (\$03)	8318- 60 A2 00 86 04 4C FB 82 (\$75)
	8240- F0 19 C0 07 F0 19 C0 20 (\$87)	8320- 20 F4 83 A6 03 A0 00 A5 (\$F7)
	8248- FA 83 60 20 00 84 60 20 (\$FD)	8328- 00 20 C0 83 A6 FA A4 FE (\$65)
	8250- 06 84 60 20 0C 84 60 20 (\$0A)	8330- 20 01 F6 20 86 84 A6 01 (\$D2)
	8258- 12 84 60 20 18 84 60 20 (\$0A)	8338- A0 00 A5 00 20 C0 83 A6 (\$C0)
	8260- 1E 84 60 10 20 20 30 FF (\$29)	
	8268- BE 64 64 3D 89 89 AE ED (\$C0)	

suite page 5

MUSIC MOUSE

TI99 BASIC ETENDU

GÉNIES MÉCONNUS, RESTEZ MÉCONNUS, FA VOUS ÉVITERA PAS MAL DE MERDES!!

Génies méconnus, faites participer votre TI à vos délires musicaux.

Louis DEVATINE

Mode d'emploi :

Ce logiciel permet la composition musicale et bénéficie de quatre pseudo-fenêtres. L'une est réservée à l'affichage du clavier avec les notes, aux messages d'erreurs et aux niveaux auxquels vous pouvez accéder. La fenêtre en bas à gauche, affiche les divers modes ou instructions que vous pouvez utiliser, avec possibilité de redéfinir la couleur de fond et celle de la flèche. La fenêtre en bas à droite, affiche les diverses durées offertes pour la composition musicale. Une pseudo-souris se déplace en tout sens à l'aide de la manette N° 1. L'appui sur les touches du clavier correspondant aux notes désirées, permet la composition. Les dièses s'obtiennent par appui simultané sur CTRL et la touche correspondant à la note à "diéser".

ECOUTE D'UNE MUSIQUE MEMORISÉE : flèche dans la case contenant l'instruction "PLAY" et appui sur le bouton de tir. La transformation de la flèche en petite montre, indique que l'ordinateur est "occupé", quatre cas se présentent :

1-En mode 1 : l'ordinateur interprète ce qui a été enregistré au pre-

mier niveau. Dans le cas contraire, ce dernier indique que le niveau est initialisé par "NIVEAU INITIALISÉ".

2 et 3-Idem niveau 1.

4-En mode "T" (flèche sur "T" et appui sur TIR) : interprétation de la musique des trois niveaux superposés. Si un ou plusieurs de ces niveaux est initialisé, l'ordinateur fournit l'indication correspondante. LES MODES DE PROGRAMMATION : Après s'être mis dans le mode " ? " (mystère), l'instruction "PLAY" fait jouer à l'ordinateur 100 notes aléatoires qui seront enregistrés au niveau choisi, en effaçant tout ce qui se trouvait précédemment dans ce mode.

Après apparition de la flèche, aucune note ne peut être jouée au clavier et l'ordinateur indique que ce mode n'est pas le bon. En effet, pour composer il faut être dans le mode bécaré.

Pour obtenir 1, 2, 3 ou 4 fois maximum l'interprétation de la musique enregistrée, il suffit de se mettre en mode J1, J2, J3 ou J4. D'autre part, le changement de volume s'obtient par "V" (flèche, tir), le curseur qui apparaît attend une éventuelle modification. Arrêter le programme par "B" pour BREAK (flèche, tir).

SAUVEGARDE DES COMPOSITIONS : s'obtient en agissant sur "SAVE". La procédure sur cassette est un peu longue, mais il est possible d'adapter le programme pour les disquettes. Le chargement d'une composition préalablement sauvee s'obtient en agissant sur "READ".

MODIFICATION DES COMPOSITIONS PREALABLEMENT ENREGISTREES : l'instruction "NEW" permet, en fonction du choix du mode, l'effacement de chacun des niveaux ou bien tous à la fois.

REMARQUE : pour exécuter une fonction quelconque, il convient de placer la flèche dans la zone entourant très précisément la fonction choisie.



```
100 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(15):: FOR I=5 TO 14 :: CALL COLOR(1,5,1):: NEXT I :: CALL COLOR(1,7,1,2,7,1,3,7,1,4,7,1) 110 DISPLAY AT(1,6):"**MUSIC-MOUSE**": "C OPYRIGHT LOUIS DEVATINE" 120 DISPLAY AT(4,1):" CE LOGICIEL PERM ET DE": "COMPOSER DE LA MUSIQUE COMME": "VOUS LE DESIREZ." 130 DISPLAY AT(10,1):"PLUSIEURS NIVEAUX VOUS SONT ": "OFFERTS, VOUS POUVEZ CHANGER ": "LE VOLUME, LA DUREE, LE MODE." 140 DISPLAY AT(17,1):"IL EST AUSSI POSSIBLE DE ": "SAUVER SES PROGRAMMES DE ": "MUSIQUE SUR UN SUPPORT TEL ": "LES DISQUETTES, OU AUTRES." 150 DISPLAY AT(24,1):"A VOTRE SOURIS (MANETTE 1)" 200 FOR I=1 TO 2000 :: NEXT I 760 OPTION BASE 0 770 D(1),Y=0 :: P:J=1 :: Q(2)=151 :: Q(3)=301 780 DIM SD(451) 790 D=128 :: V:Z=0 800 FOR I=0 TO 450 :: SO(I)=44733 :: NEXT I 810 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2) 820 CALL SCREEN(5) 830 FOR I=3 TO 11 :: CALL COLOR(I,1,1):: NEXT I 840 CALL CHAR(96,"8060783E3C1C1201") 850 CALL CHAR(97,"0000001F10101010",98,"000000FF00000000",99,"000000F010101010",100,"101010F000000000") 860 CALL CHAR(101,"1010101F00000000",102,"1010101F10101010",103,"101010FF10101010",104,"101010F010101010") 870 CALL CHAR(105,"000000FF40101010",106,"101010FF00000000") 880 CALL CHAR(107,RPT$( "10",8),108,"8080C4F8888888FF",109,"5A555A555A555A55") 890 CALL CHAR(112,"FFB1B1B1B1B1B1FF",113,"FF808080808080FF",114,"FF000000000000FF",115,"FF010101010101FF") 900 CALL CHAR(120,"0010101077557700",121,"0100576547444700",122,"00014465545450",123,"0000724567445500",124,"0000DD95D555DD00") 910 CALL CHAR(125,"0000444A4E4A6A00",126,"0004704474147600",127,"20203C243C04040") 920 CALL CHAR(136,"00141C262A2A1C14") 930 DISPLAY AT(1,1):"abbibbc" :: FOR I=4 TO 16 STEP 3 :: DISPLAY AT(I,1):"fbbgbbh" :: NEXT I 940 FOR I=2 TO 17 STEP 3 :: DISPLAY AT(I,1):"k k k" :: DISPLAY AT(I+1,1):"k k k" :: NEXT I 950 DISPLAY AT(19,1):"ebbjbbd" 960 DISPLAY AT(20,1):"abibbbibbbbc" :: DISPLAY AT(21,1):"k k k k" :: DISPLAY AT(22,1):"fbbgbbbbb" 970 DISPLAY AT(23,1):"k k k k" :: DISPLAY AT(24,1):"ebjbbbbb" 980 DISPLAY AT(20,14)SIZE(20):"abbbibbbibbbibbbbc" :: DISPLAY AT(21,14)SIZE(20):"k k k k k k" :: DISPLAY AT(22,14)S
```

```
IZE(20):"fbbgbbbbb" 990 DISPLAY AT(23,14)SIZE(20):"k k k k k k" :: DISPLAY AT(24,14)SIZE(20):"ebbbjbbbjbbbjbbd" 1000 DISPLAY AT(18,17):"k k k k" :: DISPLAY AT(18,9)SIZE(20):"MODE: 1 k k 12 BK0 KJ1" 1010 FOR I=20 TO 24 STEP 2 :: CALL HCHAR(1,30,98,2):: NEXT I :: CALL HCHAR(20,32,99):: CALL HCHAR(21,32,107):: CALL HCHAR(22,32,104) 1020 CALL HCHAR(23,32,107):: CALL HCHAR(24,32,100) 1030 CALL HCHAR(1,10,97):: CALL HCHAR(1,11,98,21):: CALL VCHAR(2,10,107,18):: CALL HCHAR(19,10,101):: CALL HCHAR(19,11,9,8,21) 1040 CALL HCHAR(19,19,106):: CALL HCHAR(19,21,106):: CALL HCHAR(19,26,106):: CALL HCHAR(19,29,106) 1050 CALL HCHAR(17,10,102):: CALL HCHAR(17,11,*98,8):: CALL HCHAR(17,19,105):: CALL HCHAR(17,21,105):: CALL HCHAR(17,20,9,8) 1060 CALL HCHAR(17,22,98,4):: CALL HCHAR(17,26,105):: CALL HCHAR(17,27,98,2):: CALL HCHAR(17,29,105):: CALL HCHAR(17,30,98,2) 1070 CALL HCHAR(15,10,102):: CALL HCHAR(15,11,98,21) 1080 CALL HCHAR(1,32,99):: CALL HCHAR(19,32,100):: CALL VCHAR(2,32,107,17):: CALL HCHAR(17,32,104):: CALL VCHAR(15,32,10,4) 1090 DISPLAY AT(21,2)SIZE(32):"1kPLAYkNE W k k B k 16k 32k 64k" 1100 DISPLAY AT(23,2)SIZE(32):"mkSAVEkRE ADk128k256k384k512k" 1110 CALL HCHAR(21,31,52):: CALL HCHAR(2,3,31,50) 1120 FOR I=12 TO 30 STEP 2 :: CALL HCHAR(4,1,112):: NEXT I 1130 FOR I=13 TO 29 STEP 2 :: CALL HCHAR(7,1,112):: NEXT I 1140 FOR I=14 TO 26 STEP 2 :: CALL HCHAR(10,1,112):: NEXT I 1150 DISPLAY AT(3,10)SIZE(19):"x y z ( ) ~ k y z" :: DISPLAY AT(6,11)SIZE(18):"( ) ~ x y z" :: DISPLAY AT(9,12)SIZE(13):" ~ x y z ( )" 1160 CALL HCHAR(13,19,113):: CALL HCHAR(13,20,114,2):: CALL HCHAR(13,22,115) 1170 CALL HCHAR(2,4,49):: CALL HCHAR(2,7,50):: CALL HCHAR(5,4,51):: CALL HCHAR(5,7,84):: DISPLAY AT(11,2)SIZE(5):"J1kJ2" 1180 CALL HCHAR(8,4,63):: CALL HCHAR(8,7,127):: DISPLAY AT(14,2)SIZE(5):"J3kJ4" :: DISPLAY AT(17,2)SIZE(5):"V k B" 1190 CALL HCHAR(18,20,127):: CALL HCHAR(18,31,49) 1200 FOR I=3 TO 8 :: CALL COLOR(I,15,1):: NEXT I 1210 CALL COLOR(9,13,1,10,13,1,11,14,13) 1220 CALL SPRITE(1,96,2,104,88) 1230 CALL JOYST(1,X1,X2):: CALL MOTION(#
```

```
1,-4*X2,4*X1) 1240 CALL KEY(S,N,M):: IF M<>0 THEN 2220 1250 CALL KEY(1,N,M):: IF N=18 THEN 1260 ELSE 1230 1260 CALL POSITION(#1,A,B):: IF A<B OR A>184 THEN 1230 1270 ON INT(A/B)GOTO 1280,1280,1230,1320,1320,1230,1360,1360,1230,1400,1400,1230,1440,1440,1230,1480,1480,1230,1230,1530,1230,1860,1860 1280 IF B<24 OR B>64 THEN 1230 1290 ON INT(B/B)-2 GOTO 1300,1300,1230,1310,1310 1300 P=1 :: DISPLAY AT(18,14)SIZE(2):P :: Y=Q(1):: GOTO 1230 1310 P=2 :: DISPLAY AT(18,14)SIZE(2):P :: Y=Q(2):: GOTO 1230 1320 IF B<24 OR B>64 THEN 1230 1330 ON INT(B/B)-2 GOTO 1340,1340,1230,1350,1350,1230 1340 P=3 :: DISPLAY AT(18,14)SIZE(2):P :: Y=Q(3):: GOTO 1230 1350 P=4 :: DISPLAY AT(18,15)SIZE(2):"T" :: Y=1 :: GOTO 1230 1360 IF B<24 OR B>64 THEN 1230 1370 ON INT(B/B)-2 GOTO 1380,1380,1230,1390,1390 1380 DISPLAY AT(18,18)SIZE(1):"?" :: Z=1 :: GOTO 1230 1390 Z=0 :: CALL HCHAR(18,20,127):: GOTO 1230 1400 IF B<24 OR B>64 THEN 1230 1410 ON INT(B/B)-2 GOTO 1420,1420,1230,1430,1430 1420 J=1 :: CALL HCHAR(18,31,49):: GOTO 1230 1430 J=2 :: CALL HCHAR(18,31,50):: GOTO 1230 1440 IF B<24 OR B>64 THEN 1230 1450 ON INT(B/B)-2 GOTO 1460,1460,1230,1470,1470 1460 J=3 :: CALL HCHAR(18,31,51):: GOTO 1230 1470 J=4 :: CALL HCHAR(18,31,52):: GOTO 1230 1480 IF B<24 OR B>64 THEN 1230 1490 ON INT(B/B)-2 GOTO 1500,1500,1230,1520,1520,*1230 1500 CALL PATTERN(#1,136) 1510 ACCEPT AT(18,25)SIZE(2)VALIDATE(DIGIT):V :: IF V>30 THEN 1510 ELSE CALL PATTERN(#1,96):: GOTO 1230 1520 CALL CLEAR :: END 1530 IF B<24 OR B>248 THEN 1230 1540 IF B>104 THEN 1790 1550 ON INT(B/B)-2 GOTO 1560,1230,1620,1620,1620,1230,1740,1740,1740,1740 1560 C=C+1 :: IF C=17 THEN C=1 1570 CALL SCREEN(C):: GOTO 1230 1580 IF P=4 THEN DISPLAY AT(16,9)SIZE(12):"MAUVAIS MODE" :: GOTO 2600 1590 CALL PATTERN(#1,136):: RANDOMIZE 1600 FOR I=(P*150)-150 TO (P*150)-50 :: A=INT(RND*900)+110 :: SO(I)=A :: CALL SO UND(D,A,V):: NEXT I 1610 Y,Q(P)=(P*150)-50 :: FOR I=0(P)TO P
```

```
*150 :: SO(I)=44733 :: NEXT I :: CALL PATTERN(#1,96):: GOTO 1230 1620 IF Z=1 THEN 1580 1630 ON P GOTO 1640,1660,1680,1700 1640 IF Q(1)=0 THEN 2590 1650 CALL PATTERN(#1,136):: FOR N=1 TO J :: FOR M=0 TO Q(1)-1 :: CALL SOUND(D,SO(M),V):: NEXT M :: NEXT N :: CALL PATTERN(#1,96):: GOTO 1230 1660 IF Q(2)=151 THEN 2590 1670 CALL PATTERN(#1,136):: FOR N=1 TO J :: FOR M=151 TO Q(2)-1 :: CALL SOUND(D,SO(M),V):: NEXT M :: NEXT N :: CALL PATTERN(#1,96):: GOTO 1230 1680 IF Q(3)=301 THEN 2590 1690 CALL PATTERN(#1,136):: FOR N=1 TO J :: FOR M=301 TO Q(3)-1 :: CALL SOUND(D,SO(M),V):: NEXT M :: NEXT N :: CALL PATTERN(#1,96):: GOTO 1230 1700 IF Q(1)=0 AND Q(2)=151 AND Q(3)=301 THEN DISPLAY AT(16,9)SIZE(19):"NIVEAUX INITIALISES" :: GOTO 2600 1710 CALL PATTERN(#1,136):: S=MAX(Q(1),Q(2)-151):: S=MAX(S,Q(3)-301):: FOR N=1 TO J :: FOR M=0 TO S 1720 CALL SOUND(D,SO(M),V,SO(M+151),V,SO(M+301),V) 1730 NEXT M :: NEXT N :: CALL PATTERN(#1,96):: GOTO 1230 1740 CALL PATTERN(#1,136):: ON P GOTO 1750,1760,1770,1780 1750 O(1),Y=0 :: FOR I=0 TO 150 :: SO(I)=44733 :: NEXT I :: CALL PATTERN(#1,96):: GOTO 1230 1760 O(2),Y=151 :: FOR I=151 TO 300 :: S O(I)=44733 :: NEXT I :: CALL PATTERN(#1,96):: GOTO 1230 1770 O(3),Y=301 :: FOR I=301 TO 450 :: S O(I)=44733 :: NEXT I :: CALL PATTERN(#1,96):: GOTO 1230 1780 CALL PATTERN(#1,136):: O(1)=0 :: O(2)=151 :: O(3)=301 :: FOR I=0 TO 450 :: SO(I)=44733 :: NEXT I :: CALL PATTERN(#1,96):: GOTO 1230 1790 IF B<128 THEN 1230 1800 ON INT(B/B)-15 GOTO 1810,1810,1810,1230,1820,1820,1820,1230,1830,1830,1830,1230,1840,1840,1840,1230 1810 D=8 :: GOTO 1850 1820 D=16 :: GOTO 1850 1830 D=32 :: GOTO 1850 1840 D=64 :: GOTO 1850 1850 DISPLAY AT(18,21)SIZE(3):D :: GOTO 1230 1860 IF B<24 OR B>248 THEN 1230 1870 IF B>128 THEN 2160 1880 ON INT(B/B)-2 GOTO 1890,1230,1910,1910,1910,1230,2050,2050,2050,2050,1230,1230,1230 1890 D=0+1 :: IF D=17 THEN D=1 1900 CALL COLOR(#1,0):: GOTO 1230
```

suite page 25

APPLE logo and 'suite de la page 4' header. A table of 4-digit numbers (8340-8438) with corresponding 4-digit codes in parentheses.

A table of 4-digit numbers (8440-8568) with corresponding 4-digit codes in parentheses.

A table of 4-digit numbers (8568-8688) with corresponding 4-digit codes in parentheses.

A table of 4-digit numbers (8690-8798) with corresponding 4-digit codes in parentheses.

suite page 8

CAVES

Que l'espoir indicible de retrouver la lampe magique, vous donne le courage suprême d'affronter les monstres qui peuplent les caves du château.

Vincent CHRETIEN

Mode d'emploi :

Nécessite l'extension 16 Ko. Avant de taper ou charger ces deux programmes, faites : POKE 44,24 : POKE 6144,0 : NEW. Le premier redéfinit les caractères et doit être exécuté avant le chargement du deuxième.

Le jeu consiste à retrouver et à rapporter la lampe magique à l'entrée du labyrinthe, en combattant les monstres qui hantent les salles du château. Choisissez au départ la manière dont votre personnage sera défini : standard (S) ou aléatoire (A). Dans ce cas, affectez les nombres affichés à une des caractéristiques : force, habileté, perception en tapant F, H ou P. Lorsqu'apparaît le dessin de la pièce, les portes ne représentent pas les sorties réelles, indiquées à droite de l'écran par N, S, E ou O. Déplacez-vous en tapant une de ces lettres. En cas d'erreur, tapez sur une autre touche et pour ne rien faire, appuyez deux fois sur la barre d'espacement. Sous les points cardinaux sont indiqués les objets en votre possession (au début, une épée et un bouclier), l'or représente le score.

CONTACTS-COMBATS : Si après avoir tapé une direction, espace ou une action quelconque, des monstres sont présents, ils vous attaquent et leurs caractéristiques s'affichent. La force sert à parer les coups, l'habileté à les éviter et la vitalité inférieure à zéro signifie la mort du personnage. Le programme demande ensuite "QUI VISEZ-VOUS ?", tapez l'initiale du monstre visé, une erreur entraînant le message "TOUCHE" sans provoquer de dégâts.

S : squelette (3 squelettes)

R : rongeur ou rats

L : lézards

T : troll

M : mage

Si vous avez tapé une direction après l'impression du dessin, vous fuirez au tour suivant, après avoir combattu une fois.

ACTIONS : A la place d'une direction, vous pouvez taper l'initiale d'un verbe qui s'affiche alors automatiquement, suivi de l'initiale d'un nom commun qui s'affiche de même.

VERBES :

U : ouvrir, seulement pour le débarras.

B : boire, seulement pour la fiole.

P : poser, valable pour tous les objets, sauf débarras et monstres.

R : ramasser, idem, même pour les objets accrochés au mur

NOMS :

E : épée, valable contre tous les ennemis.

H : hache, valable contre le rongeur (alors plus fort que l'épée), mais faible contre les autres monstres.

K : kriss (dague), valable de la même manière contre les rats.

B : bouclier, protège de tous les ennemis.

P : pavois, idem, mais meilleure protection.

T : torche, défend efficacement contre le "troll", mais pas contre les autres monstres.

F : fiole, vous transforme en monstre invulnérable pour six tours.

C : clé, permet d'ouvrir le débarras, portée par le "troll", il vous faudra d'abord tuer celui-ci.

D : débarras, représenté par une trappe, permet d'accéder au second labyrinthe où se trouvent le troisième squelette, le pavois et la lampe.

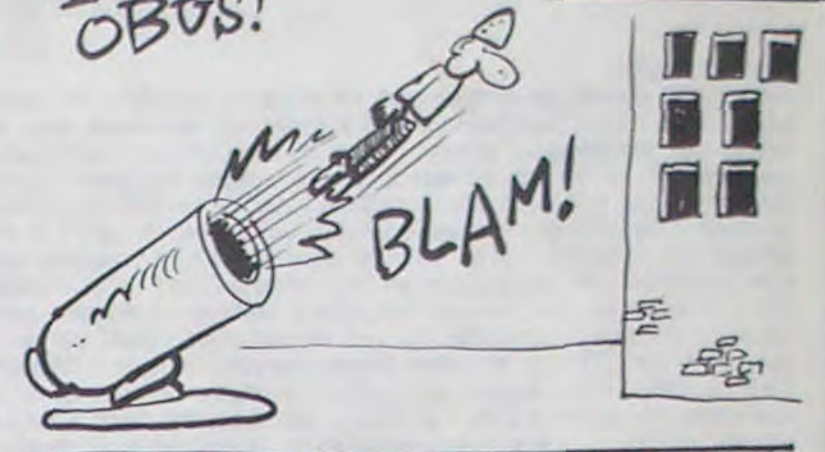
L : lampe, pour gagner, doit être rapportée à l'entrée après avoir tué le rongeur, les rats et le lézard.

On ne peut posséder deux armes (épée, hache ou kriss) ni deux défenses (bouclier, torche, pavois). Tout ensemble incohérent de verbe plus nom n'aura pas de conséquences. A la fin, le score (l'or) est additionné à la vitalité restante.

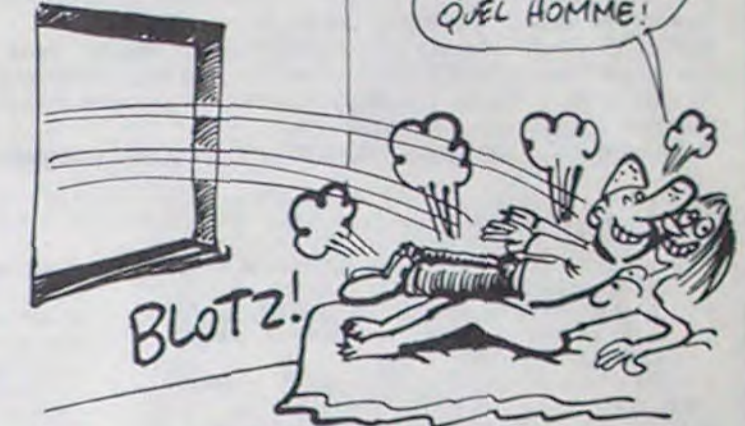
VIC 20



L'HOMME-OBOS!



OH MON HÉROS! QUEL HOMME!



LISTING 1

```

4 POKE36879,8
5 POKE36869,205
10 FORT=5120T05727:READA:POKET,A:N
EXT
20 DATA127,135,177,132,175,145,193
,254
21 DATA0,24,36,36,60,36,68,0
22 DATA64,56,36,36,40,36,72,0
23 DATA0,24,36,64,64,68,56,0
24 DATA56,52,52,34,34,36,88,0
25 DATA4,24,32,56,32,34,92,0
26 DATA4,24,32,32,120,32,64,0
27 DATA24,36,66,80,88,68,56,0
28 DATA74,36,36,60,36,36,66,0
29 DATA0,40,16,16,16,16,104,0
30 DATA10,4,4,36,68,36,24,0
31 DATA68,36,40,48,0,36,68,0
32 DATA0,32,32,32,32,36,92,0
33 DATA52,74,74,74,66,66,132,0
34 DATA1,34,50,42,42,38,66,0
35 DATA4,36,74,66,66,36,24,0
36 DATA44,50,34,52,40,32,80,0
37 DATA24,36,68,66,74,68,58,0
38 DATA0,90,162,60,40,36,66,0
39 DATA60,66,100,56,20,38,124,0
40 DATA124,146,16,16,16,16,40
41 DATA0,69,34,34,34,34,28,0
42 DATA0,66,164,36,36,20,8,0
43 DATA1,66,170,42,42,42,20,0
44 DATA34,66,36,24,24,36,66,0
45 DATA37,66,36,20,8,16,96,0
46 DATA1,62,66,4,8,17,62,0
47 REM***** DESSINS ***
48 DATA24,60,110,124,120,124,48,12
4
49 DATA251,247,108,92,60,0,124,100
50 DATA1,2,4,36,16,56,68,120
51 DATA102,99,99,102,102,102,55,16
52 DATA127,65,73,93,73,34,20,8
53 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
54 DATA7,18,33,76,66,144,140,161
55 DATA0,72,72,36,0,0,0,0
56 DATA224,56,76,150,98,73,21,193
57 DATA0,0,16,0,145,161,10,187
58 DATA255,4,4,255,32,32,34,255
59 DATA127,129,2,4,8,16,32,64
60 DATA60,126,106,60,0,28,24,8
61 DATA24,239,18,108,66,60,0,60
62 DATA52,26,66,130,66,36,36,231
63 DATA0,60,84,124,196,186,254,56
64 DATA126,255,255,254,126,0,126,1
26
65 DATA0,10,143,207,79,106,40,24
66 DATA12,30,192,127,63,28,0,0
67 DATA0,0,1,7,31,55,127,2
68 DATA2,4,194,225,241,250,252,0
69 DATA0,56,68,68,68,72,56,0
70 DATA0,24,40,8,8,8,20,0
71 DATA0,56,68,36,8,18,60,0
72 DATA0,56,68,36,8,68,56,0
73 DATA0,8,16,32,72,124,8,0
74 DATA60,34,56,4,4,68,56,0
75 DATA28,34,56,68,68,68,56,0
76 DATA0,62,66,4,4,8,8,0
77 DATA56,68,68,40,104,68,56,0
78 DATA24,36,36,28,4,36,24,0
79 DATA40,34,117,95,111,111,30,30
80 DATA0,0,96,144,159,101,0,0
81 DATA8,24,24,8,24,28,28,24
82 DATA95,191,127,252,8,16,32,64
83 DATA21,14,31,14,21,32,64,0
84 DATA60,66,66,42,18,4,0,4
85 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
86 DATA13,7,15,123,255,30,126,6
87 DATA255,129,157,181,189,181,149
,133
88 DATA141,157,93,73,34,34,20,8
89 DATA0,120,173,175,10,48,0,0
90 DATA93,178,12,200,144,96,64,120
91 DATA103,218,154,102,108,25,115,
214
92 DATA36,24,60,22,50,97,64,192
93 DATA0,0,32,190,255,190,32,0
94 DATA56,56,60,122,121,122,60,0
95 DATA0,6,27,31,31,62,103,115
96 DATA0,0,192,248,254,0,254,252
    
```

LISTING 2

```

5 POKE36879,8:POKE36869,205
10 DIML(31),OB(18),O$(18),S(31),O(
31),N(31),E(31),VI(18),F(18),H(18)
,AP(31),D(18):L=8
12 DIMAN(18)
13 FORT=1T018:READN(T):NEXT:DATA0
,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1
14 FJ=40:HJ=40:PJ=40
15 VJ=100:PRINT"PERSONNAGE STANDAR
T OU ALEATOIRE":INPUT$:"IFR$="A"TH
ENS000
20 FORT=1T031:READN(T),S(T),E(T),O
(T):NEXT
25 DATA2,0,3,0,7,1,0,0,0,0,4,1,5,0
,14,3,9,4,0,0,0,23,22,0,0,2,15,8,0
,0,7,0
27 DATA0,5,10,15,0,0,11,9,21,12,0
,10,11,13,0,0,12,0,0,14,0,0,13,4,16
,0,9,7,17,15,0,0
30 DATA0,16,18,0,0,0,19,17,0,0,20
,18,0,21,0,19,20,11,0,0
31 DATA0,0,25,6,6,24,0,0,23,0,26,0
,0,27,29,22,0,0,28,24,25,28,0,0,27
,0,0,26,0,0,30,25
32 DATA0,31,0,29,30,0,0,0
33 FORT=1T031:READP(T):NEXT:DATA6
,5,3,4,5,7,2,1,2,3,8,5,7,3,4,5,2,3
,3,8,6
34 DATA3,5,4,2,3,5,7,3,8,6
35 FORW=1T018:READO$(W):READOB(W):
NEXT:DATAPAVOIS,27,HACHE,14,EPEE,5
0,BOUCLIER,50,KRISS,15
36 DATALAMPE,31,TORCHE,3,FIOLE,20,
DEBARRAS,12,CLEF,0,SQUELETTE,27
37 DATARATS,9,TROLL,20,SQUELETTE,2
,SQUELETTE,13,MAGE,13,LEZARD,9,RON
GEUR,17
38 FORT=1T018:READVI(T),F(T),H(T)
:NEXT
39 DATA60,38,49,78,45,75,80,81,36
,60,28,49,60,46,49,38,30,40,50,50,5
0,35,30,78
90 REM*****
91 REM* *
92 REM* PROG.PRINCIP *
93 REM* *
94 REM*****
100 PRINT"#####CAVES"
110 ONAP(L)GOTO1000,1100,1200,1300
,1400,1500,1600,1700,1800,1900
111 PRINT"#####"
112 FORT=1T018:IFD(T)=1THEN115
113 IFOB(T)=LTHENONTGOTO860,600,62
0,640,880,660,680,900,720,740,760
,780,800,760,760
114 IFOB(T)=LTHENONT-150GOTO820,840
,700
115 NEXT
116 IFN(L)>><0THENPOKE4190,14
117 IFS(L)>><0THENPOKE4200,19
118 IFE(L)>><0THENPOKE4197,5
119 IFO(L)>><0THENPOKE4199,15
121 PRINT"#####":FORT=1T018:IFO
B(T)=50THENPRINT"#####";O$(
T)
122 NEXT
123 PRINT"#####VITALITE#####":VJ:PRINT"#####":INT(FJ):PR
INT"#####":HJ
124 PRINT"#####PERCEPTION":PJ:IFTR=1TH
EN4000
125 POKE4276,28:POKE4254,27:POKE42
98,30:POKE38090,7:POKE38068,2:POKE
38046,4
126 IFOB(3)=50THENPOKE4255,29:POKE
38047,1
127 IFOB(2)=50THENPOKE4277,44:POKE
38069,5
128 IFOB(4)=50THENPOKE4275,31:POKE
38067,1
129 IFOB(7)=50THENPOKE4275,60:POKE
4253,58:POKE38067,7:POKE38045,2
130 IFOB(1)=50THENPOKE4275,66:POKE
4297,67:POKE38067,1:POKE38089,1
131 IFOB(5)=50THENPOKE4255,71:POKE
38047,1
    
```

```

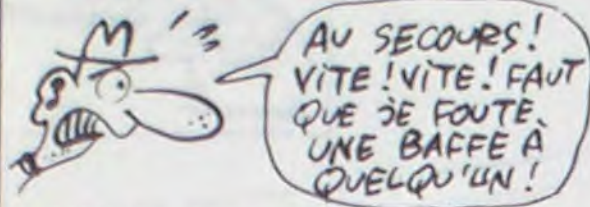
219 GETA$:IFR$=""THEN219
220 NO=0:SU=0:ES=0:OU=0
221 IFR$="N"ANDN(L)><0THENNO=1:GOT
0300
222 IFR$="S"ANDS(L)><0THENSU=1:GOT
0300
223 IFR$="E"ANDE(L)><0THENES=1:GOT
0300
224 IFR$="O"ANDO(L)><0THENOU=1:GOT
0300
232 IFR$="R"THENPRINT"RAMASSER";
233 IFR$="P"THENPRINT"POSER";
234 IFR$="B"THENPRINT"BOIRE";
236 IFR$="U"THENPRINT"OUVRIR";
238 GETB$:IFB$=""THEN238
239 IFB$="H"THENPRINT"HACHE"
240 IFB$="E"THENPRINT"EPEE"
241 IFB$="B"THENPRINT"BOUCLIER"
242 IFB$="L"THENPRINT"LAMPE"
243 IFB$="T"THENPRINT"TORCHE"
244 IFB$="C"THENPRINT"CLEF"
245 IFB$="D"THENPRINT"DEBARRAS"
246 IFB$="P"THENPRINT"PAVOIS"
247 IFB$="K"THENPRINT"KRISS"
248 IFB$="F"THENPRINT"FIOLE"
250 IFR$="P"THEN2000
251 IFR$="R"THEN2500
252 IFR$="U"THEN3000
253 IFR$="B"THEN3500
290 REM*****
291 REM* *
292 REM* MONSTRES *
293 REM* *
294 REM*****
300 PR=0
301 FORT=1T018:IFAN(T)=1THEN310
305 GOTO400
310 IFD(T)=1THEN400
311 IFOB(T)>><LTHEN411
324 PRINT"#####ATTACHE":PR=1
326 PRINT"#####":VI(T),F(T),H(T)
327 DS=INT(RND(1)*100):IFOB(4)=50T
HENDS=DS-10
328 IFTR=1THENPRINT"VOUS ETES INVI
NCIBLE":GOTO345
329 IFDS<=FJTHENPRINT"RATE":GOTO34
5
330 DF=INT(RND(1)*100):IFDF<=HJTHE
NPRINT"EVITE":FJ=FJ-.4:GOTO345
331 IFOB(7)=50ANDJ=13THENDF=DF-9
332 IFOB(1)=50THENDF=DF-12
333 IFDF<=HJTHENPRINT"EVITE":FJ=FJ
-.4:GOTO345
340 PRINT"TOUCHE":VJ=VJ-INT((DS-FJ
)/2):IFVJ<0THEN6000
345 REM
360 FORKL=1T01900:NEXT:PRINT"###":
FORVY=1T05:PRINT"#####":NEXT:PRINT"#####":
410 IFOB(T)=LTHEN480
411 AS=INT(RND(1)*4):IFAS=1ANDN(OB
(T))>><0THENOB(T)=N(OB(T))
412 IFAS=2ANDS(OB(T))>><0THENOB(T)=
S(OB(T))
413 IFAS=3ANDE(OB(T))>><0THENOB(T)=
E(OB(T))
414 IFAS=4ANDO(OB(T))>><0THENOB(T)=
O(OB(T))
470 REM*****
471 REM* *
472 REM* COMBATS *
473 REM* *
474 REM*****
480 NEXTT
481 IFPR=0THEN495
482 PRINT"QUI VISEZ VOUS ?"
483 GETA$:IFR$=""THEN483
484 CI=0:FORJ=1T018:IFAN(J)=1THEN4
86
485 GOTO487
486 IFLEFT$(O$(J),1)=A$ANDOB(J)=LT
HENCI=J
487 NEXT
488 DS=INT(RND(1)*100)+15:IFOB(3)=
50THENDS=DS+9
    
```

```

489 IFOB(2)=50ANDCI=18THENDS=DS+12
490 IFDS<=F(CI)THENPRINT"MANQUE":G
OTO495
491 DF=INT(RND(1)*100)+15:IFDF<=H(
CI)THENPRINT"EVITE":F(CI)=F(CI)-1
:GOTO495
492 PRINTO$(CI):TOUCHE:VI(CI)=V
I(CI)-INT((DS-F(CI))/2):SC=SC+1
493 IFVI(13)><0THENOB(10)=L:SC=SC+3
0
494 IFVI(CI)><0THEND(CI)=1:VI(CI)=0
:OB(CI)=0:SC=SC+15
495 IFSU=1ANDS(L)>><0THENL=S(L)
496 IFNO=1ANDN(L)>><0THENL=N(L)
497 IFOU=1ANDO(L)>><0THENL=O(L)
498 IFE=1ANDE(L)>><0THENL=E(L)
499 FORT=1T0460:NEXT:IFL=8AND(6)=
12AND(12)=1AND(18)=1AND(6)=50T
HEN10000
500 IFOB(5)=50ANDCI=12ANDOB(12)=LT
HENVI(12)=VI(12)-3
502 GOTO1000
580 REM*****
581 REM* *
582 REM*DESSIN OBJETS*
583 REM* *
584 REM*****
600 POKE4321,44:POKE38113,1
605 GOTO115
620 POKE4322,29:POKE38114,1
625 GOTO115
640 POKE4303,31:POKE38095,1:GOTO11
5
660 POKE4327,45:POKE38119,5:GOTO11
5
680 POKE4170,60:POKE4148,58:POKE37
940,2:POKE37962,7:GOTO115
700 POKE4282,43:POKE38074,2:POKE42
60,46:POKE38052,7
705 POKE4283,44:POKE38075,7:POKE42
81,31:POKE38073,1:POKE4304,30:POKE
38096,5:GOTO115
720 POKE4322,61:GOTO115
740 POKE4302,59:POKE38094,1:GOTO11
5
760 POKE4280,40:POKE38072,1:POKE42
58,39:POKE38050,1:POKE4279,31:POKE
38071,3
770 POKE4281,29:POKE38073,1:POKE43
02,41:POKE38094,1:GOTO115
780 POKE4303,46:POKE38095,1:POKE43
04,47:POKE38096,1:POKE4323,46:POKE
4324,47
785 POKE3815,1:POKE38116,1:POKE381
15,1:GOTO115
800 POKE4279,43:POKE4257,42:POKE43
01,30:POKE4280,44:POKE4278,31
805 POKE38071,7:POKE38070,5:POKE38
072,7:POKE38049,7:POKE38093,7:GOTO
115
820 POKE4281,43:POKE4280,29:POKE42
82,62:POKE4259,27:POKE4303,30
825 POKE38073,2:POKE38072,1:POKE38
074,7:POKE38051,4:POKE38095,7:GOTO
115
840 POKE4278,43:POKE4256,65:POKE43
00,30:POKE4277,68:POKE4279,66:POKE
4301,67
843 POKE38070,7:POKE38048,5:POKE38
092,5:POKE38069,5:POKE38071,1:POKE
38093,1:GOTO115
860 POKE4128,66:POKE4150,67:POKE37
942,1:POKE37920,1:GOTO115
880 POKE4324,72:POKE38116,1:GOTO11
5
900 POKE4303,73:POKE38095,1:GOTO11
5
990 REM*****
991 REM* *
992 REM* DECORS *
993 REM* *
994 REM*****
    
```

A SUIVRE...

CANON RUNNER



CANON X 07



LES BONNES BAFES FONT LES BONS AMIS

C'est bien connu, où il y a de la gemme, il y a du plaisir.

Cyrille GAUTIER.

Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes, chargez et lancez de même. Ce jeu très "speed" (LM oblige) nécessitant un minimum d'extension, est fortement inspiré de "GENTLEMAN CAMBRIOLEUR" du N° 90. Votre but est de ramasser les quinze ou quarante gemmes contenues dans chacun des quarante tableaux modifiables à volonté.

A la question "(C)hargement / (R)edéfinition", tapez "C" pour charger les tableaux puis "PAINT" ou "EXEC & H28A4" pour jouer. Le programme demande ensuite le numéro du tableau par lequel vous désirez commencer. Vous êtes représenté par un petit bonhomme poursuivi par deux vilains oiseaux, vous disposez de 20 vies et en gagnez 3 à la fin de chaque tableau. Le déplacement s'effectue à l'aide des touches fléchées, avec possibilité de déplacement intermédiaire. Dans ce cas, le personnage cherche d'abord à se déplacer verticalement puis horizontalement. La touche centrale (F6) per-

met de tirer (creuser un trou) sur une des deux cases adjacentes à celle où vous vous trouvez, la case touchée étant celle opposée au sens de votre déplacement horizontal. Sachez que vous ne pourrez tirer situé sur la ligne du bas, ou si le caractère visé n'est ni le sol, ni le sol plus plafond.

Si vous désirez modifier les tableaux chargés en mémoire, répondez zéro à "Numéro ?" et indiquez ensuite le numéro du tableau à modifier. Le tableau en question s'affiche, ainsi qu'un "?" en haut à gauche à déplacer à l'aide du curseur. Pour placer à l'endroit du "?" le caractère désiré, appuyez sur une des touches de zéro à neuf en sachant que :

- 0 = sol + plafond
- 1 = sol
- 2 = échelle
- 3 = plafond
- 4 = vide
- 5 = plafond + barre
- 6 = barre
- 7 = gemme + sol + plafond
- 8 = gemme + sol

9 = mur

Vous ne pouvez pas placer d'échelle sur la première ligne, ni de caractère sans sol sur la quatrième. Votre modification terminée, placez le "?" à l'endroit où vous désirez placer votre personnage et tapez RETURN. Le programme vérifie d'abord qu'un mur (9) n'est pas placé sans un caractère avec sol au-dessus, puis que le tableau comporte bien quinze gemmes minimum. Si le programme découvre un mur sans sol au-dessus, il vous le signale en positionnant à cet endroit un caractère tramé de la présentation. Si il manque des gemmes, le curseur se repositionne en haut à gauche et vous laisse la main.

Les modifications terminées et acceptées, le programme redemande "Numéro ?".

Si vous désirez sauvegarder en DATA des tableaux modifiés, relancez le programme, appuyez sur "R" et donnez le numéro du tableau. Le programme "tape" sur la DATA du tableau en question et revient à la présentation. Toutes les modifications effectuées, il ne vous reste plus qu'à sauvegarder votre programme nanti de ses nouveaux tableaux.

LISTING 1

```

0 ***Canon runner**
1 *~~~~~*
2 * (c)1985 *
3 *C & L GAUTIER*
4 *****
5 * (EXEC&H28A4)
20 DEFINT A-Z:DEFSTR:DEFDBLT
22 CLS:PRINT"Chargement en cours.":
30 A=H27B0:T=0:L=100
32 S=0:FOR I=1 TO 2:READ H:D=VAL("&H"&H):PD
KEA,D:S=S+D:A=A+1:NEXT I:T=T+S
34 READH:IF H="OF" THEN S=0
36 IFS=VAL("&H"&H) THEN L=L+2:GOTO 32
38 PRINT"Erreur de data ligne "IL
40 END
50 IFT<>213366 THEN PRINT"Vérifiez les som
mes!":END
60 BEEP 20,5:BEEP 0,1:CLS:PRINT".O.K.":SLEE
P
100 DATA 80,FC,00,00,00,20,04,50,84,81,00
,00,2F5
102 DATA 00,00,20,04,50,84,82,FC,00,00,00
,00,276
104 DATA 00,00,FC,83,00,00,00,00,00,00
,FC,27B
106 DATA 84,84,FC,84,FC,84,FC,85,FC
,00,805
    
```

```

108 DATA 00,00,00,00,00,00,86,00,00,00,00
,00,086
110 DATA 00,00,00,87,FC,00,FC,00,00,00,00
,00,27F
112 DATA 88,00,00,FC,00,00,00,00,89,FC
,00,309
114 DATA 30,48,30,00,00,FC,8A,00,00,30,48
,30,2D6
116 DATA 00,00,FC,8B,FC,E4,EC,E4,EC,8C,9C
,FC,847
118 DATA E3,00,00,00,30,FC,30,48,FC,E4,84
,FC,5E7
120 DATA 84,86,FC,86,CC,FC,E5,FC,00,00,84
,7A,7C3
122 DATA 30,48,00,E6,00,00,00,84,78,30,48
,00,302
124 DATA E7,FC,00,FC,84,84,78,30,48,E8,00
,00,5EF
126 DATA FC,84,84,78,30,48,92,FC,00,00,CC
,78,5F6
128 DATA 30,48,FC,93,00,00,00,CC,78,30,48
,FC,48F
130 DATA 94,84,FC,84,CC,FC,84,CC,FC,95,FC
,00,84D
132 DATA 84,CC,78,30,48,00,96,00,00,84,CC
,78,49E
134 DATA 30,48,00,97,FC,00,FC,84,CC,78,30
,48,547
136 DATA 98,00,00,FC,84,CC,78,30,48,FF,8B
,54,5CF
138 DATA A8,54,84,54,84,54,E2,FC,00,00,30
,FC,5FE
140 DATA 30,48,FC,01,21,80,27,3E,1A,01,00
    
```

```

,09,2CF
142 DATA CD,2F,C9,7E,FE,01,20,F3,3E,33,CD
,28,58B
144 DATA E4,CD,9E,CE,21,14,29,E5,7E,23,FE
,20,61F
146 DATA 28,0D,87,28,0D,01,05,05,3E,01,CD
,F1,329
148 DATA 2E,3E,FF,EF,18,EA,21,01,01,22,88
,00,453
150 DATA E1,7E,87,28,29,EF,23,FE,20,28,F6
,01,586
152 DATA 30,01,3E,10,CD,F1,28,18,EC,D3,F3
,3E,56D
154 DATA DE,D3,F4,C5,AF,D3,F2,C1,C5,41,10
,FE,883
156 DATA 3D,20,F6,C1,10,F1,AF,D3,F4,C9,01
,00,655
158 DATA 00,0B,79,80,20,FB,18,39,43,61,6E
,6F,421
160 DATA 6E,20,58,2D,30,37,20,20,20,28,63
,29,28E
162 DATA 31,38,39,35,20,20,20,20,43,61,6E
,6F,2DB
164 DATA 6E,20,52,75,6E,6E,65,72,20,20,20
,20,388
166 DATA 20,20,20,20,7E,7E,7E,7E,7E,7E,7E
,7E,470
168 DATA 7E,7E,7E,7E,00,21,00,00,22,F1,2F
,22,37D
170 DATA EB,2F,3E,14,32,ED,2F,21,1E,2F,CD
,9E,493
172 DATA CE,CD,F7,FE,CD,C5,C8,FE,0D,28,03
,EF,80F
    
```

```

174 DATA 18,F6,21,1C,02,CD,CC,FF,21,28,00
,87,4E5
176 DATA ED,52,38,DF,7B,82,CA,45,2D,ED,53
,F9,6FB
178 DATA 2F,1B,D5,E1,29,29,19,29,29,29,29
,ED,3FC
180 DATA 5B,5F,2F,19,11,6B,2F,3E,20,01,00
,03,20F
182 DATA C5,01,13,00,ED,80,C1,12,13,10,F5
,01,462
184 DATA 14,00,ED,80,56,14,23,5E,1C,21,68
,2F,373
186 DATA CD,9E,CE,CD,F7,FE,3E,60,D5,F5,D5
,CD,905
188 DATA 28,2B,AF,32,61,2F,01,01,13,3E,10
,D5,2FC
190 DATA F5,C5,CD,28,2B,21,04,01,3E,10,D5
,F5,518
192 DATA E5,CD,28,2B,E5,D5,CD,43,2B,EB,D1
,7E,734
194 DATA D5,F5,FE,85,28,04,FE,86,20,04,1C
,C3,600
196 DATA F7,2A,FE,89,28,04,FE,8A,20,41,C5
,F5,677
198 DATA AF,01,04,01,CD,F1,28,3E,16,01,05
,01,2F6
200 DATA CD,F1,28,F1,C1,D6,07,77,33,33,F5
,F5,73C
    
```

suite page 30

VIDEOSHOP

coûts choc

sur micros chics !...

pour tous matériels **400 F.** par mois

Crédit immédiat et facilités de paiement
mensualités fixes : 400 F

AMSTRAD PCW 8256



Produits	Prix TTC (F)	Apport compt.	Mensua. 36 mois	TEG (Q)	Coût total du crédit avec assurance
CPC 484 monochrome	2690	480	5	24,30	190
CPC 484 couleur	3990	759	9	24,30	379
CPC 664 monochrome	3790	569	9	24,30	379
CPC 664 couleur	5290	818	13	24,30	726
CPC 6128 monochrome	4490	628	11	24,30	538
CPC 6128 couleur	5990	969	15	24,30	919
PCW 8256 monochrome	6990	1058	18	24,30	1268
Lecteur de disquettes	1990	487	4	24,30	97
Imprimante DMP 2500	7290	430	5	24,30	140

ATARI 520 ST



Produits	Prix TTC (F)	Apport compt.	Mensua. 36 mois	TEG (Q)	Coût total du crédit avec assurance
520 ST + moniteur monochrome	9950	1125	30	23,80	3175
520 ST + moniteur couleur	11950	1862	36	23,80	4315
800 XL + lecteur 1050	2850	440	6	24,30	190
130 XE + lecteur 1050	3650	426	9	24,30	379
Lecteur de disquettes 1050	1850	347	4	24,30	97
Imprimante coussinet 1027	2490	630	3	24,30	140
Imprimante matricielle 1029	1990	487	4	24,30	97

COMMODORE 128



Produits	Prix TTC (F)	Apport compt.	Mensua. 36 mois	TEG (Q)	Coût total du crédit avec assurance
C 128	3490	599	8	24,30	309
C 128 + moniteur couleur	5990	889	15	24,30	919
C 64 + moniteur monochrome + lecteur de cassettes	2990	436	7	24,30	246
C 64 + moniteur couleur + lecteur 1541	6250	1185	15	24,30	919
Plus4 + 1541 + logiciels	3990	799	9	24,30	379
Imprimante coussinet DPS 1101	2990	436	7	24,30	246

sur le hard

VIDEOSHOP vous offre un logiciel cadeau (choisir parmi les produits qui portent un astérisque)

SINCLAIR QL



Produits	Prix TTC (F)	Apport compt.	Mensua. 36 mois	TEG (Q)	Coût total du crédit avec assurance
QL + moniteur monochrome	4450	588	11	24,30	538
QL + moniteur couleur HS	4990	821	12	24,30	631
QL + moniteur couleur HS	7490	1018	20	23,80	1528
Lecteur de disquettes 3 1/2	3790	529	9	24,30	379

SONY HB 501F



Produits	Prix TTC (F)	Apport compt.	Mensua. 36 mois	TEG (Q)	Coût total du crédit avec assurance
HB 501 (lecteur de cassettes + joystick intégré)	2950	740	6	24,30	190
Table tactile SONY	2790	540	6	24,30	190
Lecteur de disquettes 3 1/2	3490	599	8	24,30	309

THOMSON T09



Produits	Prix TTC (F)	Apport compt.	Mensua. 36 mois	TEG (Q)	Coût total du crédit avec assurance
T09	8950	1029	26	23,80	2479
T09 + moniteur monochrome	9450	1068	28	23,80	2818
M05 + lecteur de cassettes + manettes + 2 logiciels	3190	636	7	24,30	246
T07 70 + lecteur de cassettes + MEMO 7 DA5C	4350	896	10	24,30	456
Lecteur de disquettes	3350	796	7	24,30	246
Imprimante 80 colonnes	2950	396	7	24,30	246
Moniteur 38 cm H.B.	3150	596	7	24,30	246

LE COIN DES AFFAIRES

- ALICE 32 Ko
- ALICE 90 Ko
- CIRC ATMOS + 3 logiciels
- Confret ALICE 32 Ko
- Confret ALICE 90 Ko
- ATARI 600 XL + moniteur monochrome
- SPECTRUM + Pêrel + 8 logiciels
- YAMAHA MIX
- ADAM CBS
- LANCAY 64 + lecteur de cassettes
- EXELVISION (pack promo)
- 495 F TTC
- 965 F TTC
- 965 F TTC
- 1095 F TTC
- 1565 F TTC
- 1350 F TTC
- 1990 F TTC
- 2490 F TTC
- 2990 F TTC
- 3490 F TTC
- 3490 F TTC

Offres spéciales sous réserve de stock disponible.
(1) Prix TTC généralement en vigueur au 01/01/85 sous réserve de baisse éventuelle.
(2) 10% : taxe sur valeur ajoutée 10/11/85.

AMSTRAD

Produits	Sup. ports	Prix TTC
Fighter Plus*	CD	96/98
Jump Jet*	CD	96/98
Red Arrow*	CD	96/98
Search Head*	CD	129/138
Somary Plus*	CD	129/138
Amstrad/Amstrad*	CD	145/156
Albat*	D	129
Don Canard*	D	129
Point Position*	D	129
Snake Lee*	D	129
Amelia mouss*	D	140
Mystère du Katakana*	D	190
Empire*	D	429
Ypsilon*	D	185
Amelia mouss*	D	140
Computer Base*	C	265/265
Dième (assembleur)	D	240
Datamat	D	450
Textomat	D	450
Synthesateur vocal	D	450
France*	D	450
Conseil Outlook	D	450
MS 232 C	D	450

ATARI

Produits	Sup. ports	Prix TTC
Brute Lee*	CD	129/138
Point Position*	CD	129/138
Chop Suez*	CD	110/140
Amstrad*	CD	145/156
F 15 Strike Eagle*	CD	190/195
Amstrad*	CD	138/165
Search Head*	CD	139/158
Amstrad*	D	129
Don Canard*	D	129
Point Position*	D	129
Snake Lee*	D	129
L'Esquimaux du Triangle*	D	230
F.A.E.E.*	D	119
Fort Apollon*	D	230
Logi*	D	119
Back Micochip	K	590
Assembleur/Editeur	K	600
Système Facile	K	600
Chiffres et Lettres	K	290

COMMODORE

Produits	Sup. ports	Prix TTC
Search Head*	CD	139/158
Tour de France*	CD	118/185
Impressaria Mission*	CD	118/185
Jump Jet*	CD	118/185
Somary Plus*	CD	129/138
Manoirville	CD	240/295
Ypsilon*	CD	138/185
Room of Impossibility*	CD	138/185
Tour de France*	C	118
Hard on Sumping Bay*	C	138
Castle of Dr. Creep*	K	290
Fast Load	D	350
Datamat (édition)	D	450
Textomat (chiff. de texte)	D	450
PowerDisk (assembleur)	D	450
Professeur (assembleur)	D	450
MS 232 C	CD	290/350
Modem	D	1590
Voice Master	D	690

MSX

Produits	Sup. ports	Prix TTC
Decathlon*	D	119
Pitall 8*	C	119
Chromobuster*	C	119
Somary*	D	119
Pymon*	K	145
133 Project Simulator*	K	190
Alpha Squadron	K	240
Lode Runner	K	240
Chiquette	K	240
Tennis	K	240
Beau	K	450
Chess	K	190
Manoirville	C	245
Assembleur (chiffre)	C	245
Fortis	C	450
Tex (chiff. de texte)	C	349

SINCLAIR

Produits	Sup. ports	Prix TTC
Echelon*	D	350
Bridge*	D	350
Reflex 8*	D	275
Star*	D	275
Wend*	D	290
Lost Kingdom*	D	290
Toucan*	D	290

THOMSON

Produits	Sup. ports	Prix TTC
Manoirville	D	245
Deux de Stade*	C	155
Pur*	C	155
Château noir et blanc	C	195
Dragon Rouge*	C	195
Toucan (chiffre)	C	145
Algo d'Or*	C	190
Empire*	C	190
Sea Dragon*	C	145
Solar Tennis*	C	195
Raid sur Tancour*	C	195
Artiles	K	490
Synthèse	K	490
Conseil Human*	K	490
Archie*	K	490
Ass. Dessin (assembleur)	K	320
AT 42*	K	190
L'Esquimaux Alginate*	K	190
Fortis	K	690
Modem	K	1590
Magazine + Clé	K	690
Clavier Microchip	K	

C'est nouveau, ça vient de sortir

Tout faux. Les imprimeurs ne connaissent pas la micro, alors pour eux, qu'un pavé numérique soit dans un sens ou dans un autre... Et puis, il était un peu noir, mais qui ça peut intéresser, un nouvel ordinateur hispano-britannique ? Mais si, les mecs, ça intéresse les lecteurs ! Pour la peine, on vous le montre comme il faut, en couleurs, avec son pavé numérique et ses touches en espagnol, ce pauvre Spectrum 128 Ko. Ce coup-ci, on peut vraiment voir qu'il y a marqué "cambio" au lieu de "shift". Ou alors, retournez votre canard, la photo est encore à l'envers.



HONORABLE MINITEL

Les ministres des PTT chinois et français ont signé un accord de coopération (ça veut dire

qu'ils continuent à pas pouvoir se saquer, mais avec le sourire) pour établir en Chine un réseau Vidéotex avec des caractères chinois. Cet accord, je cite, marque la reconnaissance des compétences particulières de la France en matière de vidéotex. Le contraire serait étonnant, la France est pour l'instant le seul pays à utiliser ce système. L'honorable rédacteur du communiqué est humblement rigolo, je trouve.



ZE BEST

Le magazine ricain "New Management" (vaguement équiva-

lent à notre Expansion) vient de décerner à Motorola le titre de société américaine la mieux gérée. Ce titre est décerné chaque année à la société qui a prouvé que la qualité des produits, le service aux clients, la capacité d'innovation et l'implication des employés étaient des valeurs premières. On attend toujours le 64 bits.



JEUNE, BEAU ET INTELLIGENT

Le Cabinet du premier Ministre (Fabius, le copain à Chirac), le Ministère des Relations Extérieures, le Ministère des Télécommunications, le Ministère de la Culture, le Ministère de la Défense (Hernu a pu), le Ministère des Droits de la Femme, le Ministère de l'Urbanisme, du Logement et des Transports ont agréé la première exposition internationale "INFORMATIQUE JEUNES" qui se déroulera en octobre 86 à la grande halle de la Vilette. Je suppose que vous n'avez rien à foutre d'une expo organisée par des ministères plus ou moins compétents et, qui plus est, dont l'ouverture ne se fera pas avant un an, si elle se fait!



C'est mal connaître l'HHH-Hebdo, si on vous en parle c'est qu'il y a quelque chose d'intéressant. En l'occurrence, c'est d'un concours original dont il s'agit: destiné aux jeunes de 10 à 26 ans, le concours INTERNATIONAL est ouvert à toutes formes de projets. Pour une fois, on ne vous demande pas seulement d'écrire un logiciel plus ou moins pompé sur une idée existante, mais d'avoir des idées à vous perso. Peu im-

porte vos capacités de programmation, la présentation du projet peut aller d'un simple plan dessiné sur un bout de nappe de restaurant jusqu'au logiciel sophistiqué en 47 disquettes double-face. Les bidouilleurs électroniques sont welcome aussi. Les prix vont du financement du projet sérieux jusqu'à la bagnole de course ou la moto de compétition en passant par les petites coupures. On a le droit de s'inscrire tout de suite. INFORMATIQUE-JEUNES 86, SIMTEC COMMUNICATIONS, 211 rue Saint Honoré, 75001 Paris reine du monde. (1) 42.60.35.16

C'EST SI DUR LE LANGAGE MACHINE ?

Jusqu'alors cantonné dans les micros de poche (Canon X07, PC 1500...), Logi'Stick se lance désormais sur le marché familial avec quatre titres sur Amstrad. Deux caractéristiques communes sautent immédiatement aux yeux: les softs sont en Basic et la page de présentation n'a été réalisée qu'à un exemplaire pour les quatre logiciels. Attaquons-nous à ces produits dans l'ordre choisi par leur éditeur, DDI.

Supersonic est un utilitaire de création sonore particulièrement bien conçu, s'il ne souffrait pas trop de la rapidité stupéfiante du Basic et du manque complet de logique dans les commandes. Le principe du soft frise la simplicité extrême: vous pouvez agir directement sur les paramètres

de la fonction SOUND, au lieu d'avoir à passer des heures sur des boucles Basic. Un défaut de conception fondamental empêche de s'arrêter plus de quelques secondes sur le logiciel: les commandes de chargement de données à partir de la cassette et celles permettant de bidouiller le son ne fonctionnent pas vraiment correctement. Dommage, j'aurais bien aimé pouvoir siffler les filles par CPC interposé.



Matrix offre de son côté la possibilité de redéfinir tous les caractères de l'Amstrad. Je passe sur la question de la rapidité d'exécution particulièrement lamentable et j'embraye directement sur la méthode de redéfinition. Vous travaillez sur une grille de 28 matrices comptant elles-mêmes 64

pixels (8 sur 8). A coups de crayon et de gomme vous pouvez réaliser un superbe dessin que vous sauvez soit en RAM soit sur K7. Comme le soft n'est pas complètement ringard, vous pouvez sauver cinq grilles en RAM et les visualiser les unes à la suite des autres, créant ainsi une animation. Comme c'est le seul gag intéressant et que le logiciel n'arrive pas à speeder, je vous conseille d'attendre une réalisation en langage machine pour vous éclater complètement.

Nous venons d'admirer les deux utilitaires, il nous reste à voir **Stat**, un soft de calcul statistique sans grand intérêt sauf



pour ceux qui ne sont pas capables de transposer les formules de leur bouquin de



maths dans un programme en Basic, et **Superbio**, un biorythme d'enfer qui propose des options originales, bien que toujours aussi inintéressantes. Vous pouvez calculer la concordance biorythmique de deux personnes et obtenir ainsi un profil psychologique de votre couple par exemple, avec commentaires non autorisés du logiciel en prime. Le soft est certes bien joli, avec plein de couleurs partout, mais malgré l'historique du biorythme je n'ai toujours pas saisi l'intérêt de la chose. Les quatre productions se vendent à 99 francs en K7 (ça ne les vaut pas) et 139 francs en disquette. **Stat**, **Supersonic**, **Superbio** et **Matrix** de Logi'Stick pour Amstrad.

Ciel, mon double me double

Ouf! Alligata n'est pas encore une maison d'édition complètement finie: ils arrivent encore à proposer des softs intéressants

doppleganger se rapproche généralement d'une projection psychique d'un double (parfois immatériel, parfois mécanique, parfois de chair et d'os) restant sous contrôle mental. Dans ce jeu d'Alligata, vous dirigerez un personnage et son double, chacun pouvant pénétrer dans des zones inaccessibles à l'autre. La mission qui vous est confiée est de rassembler dans la salle où vous vous trouvez au départ tous les lingots de bronze, d'argent et d'or dissimulés, et généralement dissimulés, dans un immense château abondamment garni des pièges les plus divers et les plus meurtriers possible. Si vous ne prenez pas possession, en un temps limité, d'un lingot par l'intermédiaire de votre personnage ou de son double vous aurez perdu, par contre tant que vous arriverez à récupérer du métal à temps, vous bénéficierez d'une prolongation de votre espérance de vie. Excellent graphisme en 3 D et sonorisation honnête vous convient à résister aux premiers échecs pour arriver ensuite à augmenter sensiblement votre fortune. **Doppleganger** d'Alligata pour Amstrad.



au milieu de la marée de merdes qu'ils nous déversent depuis quelque temps. **Doppleganger** signifie (en allemand à l'origine) double. Dans les grands thèmes chers aux auteurs de SF, le

A QUAND LES PETITES CULOTTES?

Et c'est parti pour les fringues, où s'arrêtera la récupération? Après les "artistes" sur Macintosh, voici les chemises dessinées sur ordinateur. **ARROW** lance une collection de chemises pour homme aux dessins géométriques programmés et colorés par des élèves des beaux-arts informatiques à leurs moments perdus. En

vente partout où les chemises sont à des prix argggg.



WANG PETIT CHINOIS (PC)

Comme chacun sait et comme son nom l'indique, **WANG** est une boîte américaine qui fabrique des gros ordinateurs. La gamme du constructeur comprend l'inévitable PC qui est inévitablement plus performant que l'IBM et inévitablement moins cher. Nous n'en avons inévitablement rien à cirer, mais comme il est beau, on vous le montre. Ca c'est de l'information!



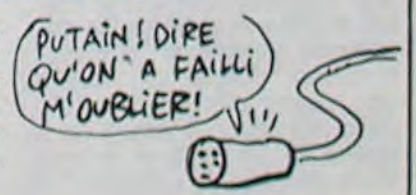
EPSON ENTRE DANS LE GUINNESS

Epson vient de présenter le lecteur de disquettes 3,5 pouces le plus petit du monde. Il mesure 2,5 centimètres de haut et on peut en mettre deux dans un ordinateur portable sans atteindre le poids ni la taille d'un seul lecteur 5 pouces. Et en attendant encore un peu, ça deviendra même moins cher. Seul inconvénient: personne n'a encore acheté la licence.



RECTIF

Contrairement à ce que nous avons annoncé, le câble pour relier un Amstrad 664 ou 6128 à un magnétophone existe: il s'appelle CLA, est en vente chez Amstrad et ne coûte que 48 francs.



COMMODORE CROIT AU PÈRE NOËL

Le paquet de fric encaissé par Commodore durant l'année fiscale (qui s'étend du 1er Juillet



84 au 30 Juin 85), 883 millions de dollars, une paille, n'a pas empêché la société de dégager des pertes nettes de l'ordre de 114 millions de dollars. Malgré ce trou monumental, les commerciaux de Commodore Angleterre rêvent encore : avec la sortie de l'Amiga et du C128, ils comptent remonter la pente en moins d'un an. Bon courage !

LE CPC ZOTOTTE

Doté pour la première fois de la parole par un logiciel, le CPC s'en tire avec un maximum de problèmes. 3D Voice Chess joue correctement aux échecs, mais il a la mauvaise

habitude de vouloir annoncer à haute et inintelligible voix chacun des coups joués. Heureusement, le soft propose une option de jeu sans synthèse vocale, ce qui laisse la possibilité de profiter de la grande qualité graphique de l'échiquier sans être importuné par la voix éraillée et hésitante de l'Amstrad. Si vous cherchez un partenaire informatique pour vous mettre la pâtée aux échecs, n'hésitez pas : l'échiquier vu en trois dimensions est parfaitement bien représenté et toutes les pièces sont reconnaissables, une performance rare dans le domaine des logiciels d'échecs. Les programmeurs ont pensé, en plus, aux possesseurs d'un lecteur de disquettes : vous pouvez sauvegarder le soft sur une 3 pouces, et diminuer ainsi le temps de chargement de l'ordre des deux tiers. 3D Voice Chess de CP Software pour Amstrad.



GROSSE TÊTE

Le succès monte à la tête d'Amstrad. C'est vrai que les machines de la marque tiennent la route, c'est vrai qu'il n'y a pas de meilleur rapport qualité/prix sur la place, mais de là

à prendre les revendeurs pour des cons, il y a un pas, surtout quand il s'agit de leur pognon. Les revendeurs viennent en effet de recevoir une circulaire leur proposant un "Abonnement nouveauté". Qu'est-ce, vous demandez-vous intelligemment ? Chaque mois, le brave commerçant qui a souscrit à la chose reçoit entre 1.000 et 2.000 balles de nouveautés contre remboursement. Et qu'y a-t-il dans cet envoi ? Ben, on sait pas vraiment, du soft, des périphériques, des nouveautés, quoi. Vous envoyez votre fric et on se charge du reste. C'est pas beau ça ? La commande mystérieuse.



LE RETOUR DU RETOUR DU REVENANT

Vous avez peut-être souvenance d'un fort vieux logiciel (qui fut à son époque encensé par l'HHHHebdo) connu sous le nom de Blue Max. Lorsque je dis fort vieux, je pense vraiment ancien, près de deux ans quoi ! Penser que les programmeurs de Synsoft allaient laisser tomber aux oubliettes le principe utilisé dans ce soft tiendrait du délire le plus profond. Et comme vous l'avez sans doute compris à la lecture de ce qui précède, la boîte vient de sortir (en France) la suite futuriste du précédent (avant-guerrière) sous le nom de combien original de Blue Max 2010. Sachez que toutes les routines de gestion du décor, des ennemis, des bagnoles au sol et autres détails n'ont absolument pas évolué en deux ans. Seuls les graphismes ont changé : normal, il paraissait difficile de réaliser une guerre des années 2001 avec des coucoux datant de la guerre de 14-18. Bref, si vous vous attendez à découvrir un

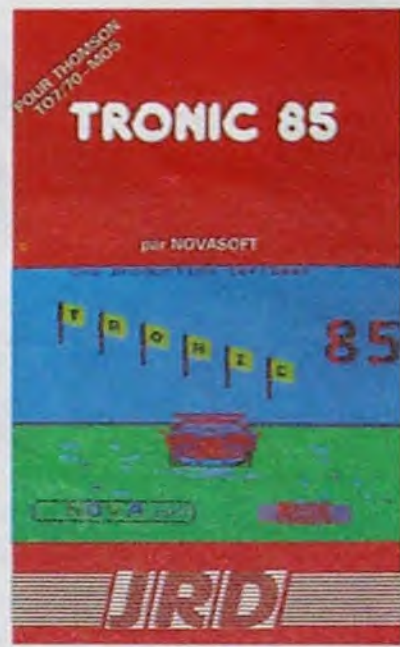
soft entièrement nouveau, détrompez-vous il n'en est rien. Ce logiciel est exclusivement réservé aux personnes n'ayant jamais eu entre les mains le



premier Blue Max, pour les autres évitez la dépense elle sera inutile. Blue Max 2010 de Synsoft pour Commodore.

TOUJOURS AUSSI GATES LES THOMSONISTES

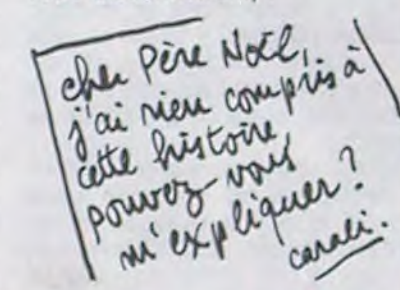
Encore une fois, c'est JRD qui ose sortir une sous-merde destinée à tous les Thomson. Sous le nom parfaitement anodin de Tronic 85, ces joyeux lurons proposent un vulgaire Tron (vous savez les deux voitures qui laissent une trace mortelle sur leur passage) aussi nul que vous pouvez le souhaiter. Graphismes et sons nuls ne vous aideront pas à croire un seul instant que ce soft est intéressant. Direction poubelle ! Tronic 85 de JRD pour Thomson.



ATTENTION LES YEUX

Après avoir adapté les aventures de Bilbo le Hobbit de J.R.R. Tolkien, les créateurs de Melbourne House préparent la sortie du premier épisode des aventures de Frodon (lui aussi Hobbit d'origine et neveu du précédent). Là encore, c'est l'oeuvre fabuleuse de Tolkien qui a servi de source d'inspiration aux programmeurs de Melbourne. Le soft correspondra grosso modo au premier volume du Seigneur des Anneaux, oeuvre qui compte un total de trois tomes. Bien entendu, comme dans Hobbit, l'Animation (les situations qui évoluent en permanence dans l'ensemble du

pays et pas seulement à l'endroit ou vous vous trouvez) et l'Animtalk (faculté de pouvoir parler à un interlocuteur géré par le micro) se retrouveront intégrés dans ce nouveau logiciel. Sortie prévue : début Décembre. A vos claviers (et votre dictionnaire...)



VROUM-VROUM ET GLOU-GLOU

Les courses de bagnoles semblent encore attirer le public : Epyx, après avoir vendu quelques dizaines de milliers d'exemplaires de Pitstop, se relance dans la compétition automobile avec, oh surprise, Pitstop II. Cette fois-ci, vous aurez droit à une option de jeu à deux joueurs ou à un joueur contre un bolide piloté par l'ordinateur (donc parfaitement). Grâce à une solution graphique fort sympathique (chacun des joueurs voit sa voiture dans sa moitié d'écran) et parfaitement bien réalisée, le principe de la course sur micro devient enfin intéressant. Vous avez le choix entre une dizaine de circuits pour vous éclater. Comme dans la première version du jeu, les accidents n'existent pas, par contre vos pneus s'usent à chaque

contact avec une autre voiture ou avec la bordure de piste. Dernier gadget supplémen-



taire : les véhicules sont dotés d'un turbo qui permet d'augmenter la vitesse de pointe de 40 km/h environ. Pitstop II d'Epyx pour Commodore.

STANDARD'S BLUES

Le CD-ROM, comme son nom l'indique, est une mémoire morte de grande capacité à accès direct ou séquentiel. Les informations, stockées sur un disque compact de 12 centimètres, sont lues grâce à un lecteur de la taille d'une boîte à chaussures. Vous vous voyez déjà en train d'en découper avec les héros d'un fantastique jeu d'aventure ? Pensez donc : 640 mégaoctets de programme pur beurre avec temps d'accès ultra-rapide (175 Ko par seconde) et le tout pour un prix dérisoire puisque les disques compact seront aussi peu chers que leurs équivalents audio ! Arrêtez de rêver : avant de pouvoir fabriquer les disques en série, il faut que les constructeurs arrivent à un stan-

dard. Et quand il faut un standard, c'est la zizanie, tout le monde veut imposer le sien. Rappelez-vous la guerre des magnétoscopes avec les VHS, Betamax et V2000 ou plus ré-



comment la bataille gagnée par IBM pour le standard PC. Ne parlons pas du standard des formats de disquettes, du MSX ou des normes RS 232. Bref, le standard n'est pas pour demain, continuez à regarder tourner vos disquettes en rond.

OBJECTION VOTRE HONNEUR

L'une des plus récentes productions de Gremlin Graphics ne mérite aucune indulgence :



Monty Is Innocent est à chier. Du graphisme parfaitement nul à la gestion des couleurs complètement craignos, les programmeurs de GG ne se sont à aucun moment cassés la tête pour proposer un produit potable. Le scénario nul ne mérite guère que l'on s'y arrête, mais je vais m'y arrêter quand même parce que j'ai 5 minutes devant moi : votre meilleur ami vient d'être injustement jeté en taule. A vous d'aller le sortir de ce trou à rats dans les plus brefs délais. Honte et malédiction de l'HHHHebdo sur ce soft : il est absolument impossible de résister plus de quelques secondes à l'ennui et à l'énerverment en parcourant les caves sinistres des géolés londoniennes. Monty Is Innocent de Gremlin Graphics pour Spectrum est coupable de nullité absolue.

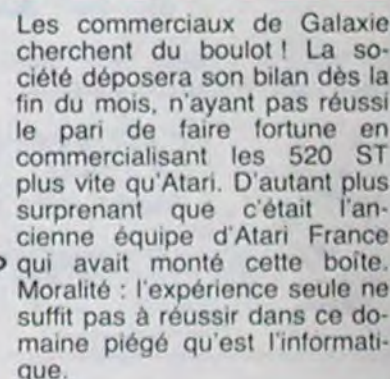
THOMSON ASSURE

Le MO5 ne vaut décidément pas grand chose aux yeux de ses constructeurs : pour pouvoir se débarrasser de quelques consoles, Thomson offre généreusement un MO5 à quelques heureux élus qui auront ouvert un Compte Chèque Postal avant la fin du mois. Précipitez-vous : à ce prix-là, vous n'aurez même pas le droit de vous plaindre du matériel !



GALAXIE C'EST FINI

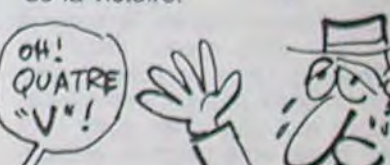
Les commerciaux de Galaxie cherchent du boulot ! La société déposera son bilan dès la fin du mois, n'ayant pas réussi le pari de faire fortune en commercialisant les 520 ST plus vite qu'Atari. D'autant plus surprenant que c'était l'ancienne équipe d'Atari France qui avait monté cette boîte. Moralité : l'expérience seule ne suffit pas à réussir dans ce domaine piégé qu'est l'informatique.



PARADIS PERDU

Eden, le magnifique magasin parisien qui ouvrit ses portes avenue Georges V en grandes pompes et dont l'HHHHebdo vous relata les fastes à la manière d'Edgar Schneider vient de fermer ses portes. Paf ! Dépôt de bilan. Le V de Geor-

ges V est bien un 5, pas le V de la victoire.



REPAF ET REBOUM REMONTENT EN BATEAU

Décidément, les logiciels de boxe sont partis pour envahir les mémoires de vos machines. Après Frank Bruno's Boxing et Barry McGuigan Boxing, voici Rocco qui va se charger gants aux poings de vous convaincre de sa supériorité sur ses adversaires. Manque de bol, ce pauvre Rocco a oublié deux éléments essentiels pour remporter mon adhésion enthousiaste : malgré une très grande qualité graphique, le logiciel n'offre en fait que trois images différentes, hormis la superbe page de présentation. Et comparé à son concurrent direct Frank Bruno, le minable Rocco ne dispose que d'un direct du droit ou du gauche pour répondre aux swings, uppercuts et autres crochets de Frank Bruno. Bref, Rocco finit KO debout pour manque de finition et



de variété. Dommage, c'était la plus belle jaquette... Rocco de Gremlin Graphics pour Spectrum.

LE PEN VA-T-IL S'ABONNER À L'HHHEBDO ?



Bulletin d'abonnement page 30

LES DEULIGNES PLANTENT



Eh les mecs ! Vous connédez un poil en ce moment : chuis sûr que vous oubliez de vérifier que les petits caractères que vous balancez sur le papier sont bien les mêmes que ceux qui existent dans la mémoire de votre bécane. Je vous explique pourquoi : nous, on passe nos nuits à essayer de faire tourner vos productions (géniales sur le papier) et on y arrive pas. Alors plus de gaffes, c'est promis ? Ok.

Listing Amstrad n° 1

```
10 REM GENIAL
20 FOR i=1 TO 40:FOR a=1 TO 50:NEX
T a:OUT 256,i:NEXT i:GOTO 20
```

Bruno de la BOISSERIE vient encore nous prouver ses capacités de spécialiste X07. Tapez sur les touches de 1 à 7 pour en prendre plein les oreilles.

Listing Canon X07

```
1 OUT243,0:IF2THENFORT=30T033STEP1:OUT24
2,T+2*10:NEXTT:IFTKEY(2*)THENELSE3
3 OUT242,0:OUT244,78:Z*=INKEY*:IFZ*="*"TH
ENELSE2:INSTR("^-0987654321",Z*):GOTO1
```

Jean-François MONNET revient en force avec ses Call Exec d'enfer. Comme il n'est pas radin, il vous en offre encore deux cette semaine.

Listing Exel (1 et 2)

```
1 CALL EXEC(65378)
2 ! PLANTE ????
```

```
1 CALL EXEC(65045)
2 ! RETURN INFINI
```

Olivier MORRAL vous offre des sprites pour votre micro. Appelez-les sous Basic grâce à l'instruction CALL 43700,n1,n2,n3,n4 avec :

n1 : coordonnée X de la position actuelle du sprite
n2 : coordonnée Y de la position actuelle du sprite
n3 : coordonnée X de la nouvelle position
n4 : coordonnée Y de la nouvelle position

Listing Amstrad 2

```
1 DATA fe,05,c0,cd,c6,bb,d5,e5,3e,
16,cd,5a,bb,3e,01,cd,5a,bb,3e,17,c
d,5a,bb,3e,01,cd,5a,bb,dd,56,03,dd
,5e,08,dd,66,07,dd,6e,06,d5,e5,cd,
c0,bb,e1,d1,dd,7e,00,cd,fc,bb,dd,5
6,05,dd,5e,04,dd,66,03,dd,6e,02,d5
,e5,cd,c0,bb,e1,d1,dd,7e,00,cd,fc,
bb,3e,16,cd,5a
2 DATA bb,3e,00,cd,5a,bb,3e,17,cd,
5a,bb,3e,00,cd,5a,bb,e1,d1,cd,c0,b
b,c9:FOR i=1 TO 104:READ a#:POKE 4
3699+i,VAL("&"+a#):NEXT b#:CALL 4
3700,j%-3,j%-3,j%,j%,ASC(MID$(b#,i
,1)):NEXT j%,i
```

A vendre dimanche prochain, si je puis me permettre de running-gagner.

Le grand débat Chirus - Fabiac

Présentateur - Messieurs, je vous rappelle brièvement les règles de ce débat : vous avez tous deux un temps d'antenne sensiblement équivalent, nous passerons rapidement sur les sujets que vous ne connaissez visiblement pas et vous n'avez pas le droit au joker.

Chirus - Pardon ?
Fabiac - Pas de joker ?
Chirus - Mais comment va-t-on faire ?
Fabiac - On ne m'avait pas prévenu !

Présentateur - Messieurs, je vous en prie. N'oubliez pas que c'est un débat sérieux. En outre, j'ai en face de moi deux interrupteurs qui peuvent me permettre de couper les micros si le débat s'envenime trop. A vous donc de respecter les règles de la courtoisie et de la bienséance.

Chirus - Ok.
Fabiac - D'acc.
Présentateur - De plus, vous pouvez apercevoir derrière la caméra 4 un bazooka. Je vous rassure, il est chargé. Si l'un de vous dit une connerie, il sera impitoyablement éliminé.

Chirus - No problem.
Fabiac - Ca gaze.
Présentateur - Eh ben à vous, alors. Causez dans le poste.
Chirus - Ahem.
Fabiac - Hum.
Chirus - Brumble.
Fabiac - Euh...

Présentateur - Je vous en prie. Le parachutiste qui tient le bazooka s'énerve, alors soyez un peu plus clairs.

Chirus - D'accord. Je vais vous donner des trucs pour avoir des vies illimitées sur plusieurs jeux pour Commodore.
Présentateur - Allez-y.
Chirus - Alors...
Herby : POKE 7191, 255
Crossfire : POKE 5353, 44
Miner 2049'er : POKE 11510, 255 ou POKE 15456, 75
Revenge of the mutant camels : POKE 35518, 250
High Noon : POKE 18033, 255
Gangster : POKE 3574, 44
Culbert in the jungle : POKE 2659, 5
Magot mania : POKE 2532, 4
Arabian nights : POKE 2631, 173 puis POKE 2632, 141
Hero : POKE 14652, 25 ou POKE 13685, 0 ou POKE

19131, 0
Kalkus : POKE 4565, 255
Time runner : POKE 8543, 9
Omega race : POKE 6300, 230
Lancer Lords : POKE 16424, 60
Gyruss : POKE 3999, 255 ou POKE 4491, 99
Chiller : POKE 22501, 189
Bruce Lee : POKE 5686, 128
Zeppelin : POKE 18546, 44 ou POKE 14377, 100
Snokie : POKE 33242, 200
Ghoulis : POKE 8367, 255 ou POKE 8367, 99
Pengo : POKE 20295, 44
Evolution : POKE 6947, 255
House of Usher : POKE 6721, 238 ou POKE 7870, 60
Crisis Mountain : POKE 3566, 100
Survivor : POKE 19563, 255 ou POKE 19523, 200
Gateway to Apsahai : POKE 2264, 99
Tapper : POKE 15899, 165
Manic Miner : 15456, 74
Defender : POKE 3005, 5 ou POKE 2814, 255
Attack of the mutant camels : POKE 11639, 255
Qbert : POKE 4446, 173
Falcon Patrol 1 : POKE 16764, 36 puis POKE 16705, 2 puis SYS 6640
Flak : POKE 4798, 36
R'nest : POKE 2759, 100
Baggit man : POKE 53264, 126 ou POKE 22235, 5 ou POKE 22236, 39 ou POKE 19013, 189
Skramble : POKE 11291, 175
Eagle's empire : POKE 22144, 50
Trollie Wallie : POKE 7711, 173
Protector II : POKE 16425, 6
Encounter : POKE 30430, 0
Black Hawk : POKE 8290, 255
Monty Mole : POKE 7863, 0
Whistler's brother : POKE 26188, 0
Frantic Freddie : POKE 31887, 255
Pogo Joe : POKE 18486, 169 ou POKE 23558, 168
Spelunker : POKE 10407, 44
Lode Runner : POKE 7892, 255
Battle through time : POKE 22045, 255
Moon patrol Atari : POKE 2872, 255
Dragon Hawk : POKE 3477, 255
Buck Rogers : POKE 2490, 9
Punchy : POKE 15458, 50
Cavelon : POKE 23789, 255 ou POKE 33789, 99 ou POKE 15458, 255
Ring of power : POKE 43, 207 ou POKE 44, 24
Popeye : POKE 2405, 255 puis

BIDOUILLE GRENOUILLE

POKE 2406, 255
Bumbling bay : POKE 47465, 176
Wheelin Wallie : POKE 27427, 173 ou POKE 27916, 173
Fabiac - Un peu facile, tout cela, Monsieur Chirus ! Les spectateurs ne manqueront pas de noter cette mauvaise foi évi-

Par exemple, on peut écrire un petit programme en langage machine qui fait appel aux routines de chargement, puis qui rend la main ! Ou on peut faire un reset sur les bornes du connecteur du lecteur de disquettes ! Il y a des tas de moyens que vous ne semblez pas connaître.

LES GRANDS DÉBATS POLITIQUES

SALE MENTEUR ! TU MENS DES MENSONGES QUI SONT TOUT FAUX D'ABORD ! MENTEUR !

ET PUIS D'ABORD TOI T'ES RIEN QU'UN PETIT ROQUET GNA GNA GNEREU KSSS KSSS PETIT ROQUET !

VOS GUEULES !



dente : d'abord, ces trucs ne sont pas de vous mais de CMC, ensuite, pouvez-vous nous dire comment rentrer ces pokes dans un programme, vous qui êtes si malin ?

Chirus - Facile, il suffit d'en posséder une copie déplombée.
Fabiac - Voilà ! C'est ce que je disais ! Français, on vous ment ! Ce n'est pas la seule solution ! Pour chacun de ces programmes, il en existe une différente !

Chirus - Je...
Présentateur - Stop ! Nous changeons de sujet. En effet, vous savez que nous interrogeons les spectateurs en permanence par l'intermédiaire du minitel, et actuellement, ils se déclarent non satisfaits de la tournure que prend le débat. Je vous prierais donc de changer de sujet.
Fabiac - Exact ! Les électeurs en ont assez qu'on leur raconte n'importe quoi ! Ce qu'ils veu-

lent, c'est des vies illimitées sur Oric ! Comme celles-ci, par exemple :
Xenon-1 : DOKE # 6029, # EAEA : DOKE # 602B, # EAEA : POKE # 602D, 234
Zorgon's Revenge : DOKE # 836, # EAEA : POKE # 838, 234 : DOKE # 855, # EAEA : POKE # 857, 234 : DOKE # 98B, # EAEA : POKE # 98D, 234

Driver :
10 CLOAD ""
20 POKE # 6333, 234
30 DOKE # 6334, # 1A9
40 CLOAD ""
3D-Fongus (dernier bloc) : POKE # 26C8,44 : POKE # 270A,44
Styx : DOKE # 5BDF, # EAEA : DOKE # 5BF0, # 31A9 : DOKE # 3032, # EAEA : DOKE # 4D62, # EAEA

Doggy : DOKE # 3A4C, # EAEA : POKE # 3A4E, 234
Psychiatric : DOKE # 7839, # EAEA : POKE # 783B, 234
Lone raider : DOKE # 8E86, # EAEA : POKE # 8E88,3 : CALL # 6A02 : CALL # 91E0
Super Jeep : DOKE # 9C, # 2175, en ligne 545 : GOSUB 540 et supprimer la ligne 547
Hu'bert : 727 GOTO 700
Frelon (2ème bloc) : DOKE # 7385, # EAEA : DOKE # 7387, # EAEA : POKE # 7389, 234

Et pour stopper un programme en basic, il suffit bien souvent de rentrer une ligne 0 :
0 STOP

Et de faire CLOAD "", J sur Atmos.
Chirus - A mon tour de vous arrêter ! Rien n'est de vous, là-dedans !
Fabiac - Je l'avoue bien volontiers. Cela vient de C. et S. Roche. Et le dernier truc vient d'Eric Milloz.

Chirus - Alors, vous voyez bien !
Fabiac - Je vois bien quoi, monsieur Chirus ?
Chirus - Votre mauvaise foi est flagrante, permettez-moi de vous le dire.
Présentateur - Messieurs, messieurs, je vous en prie. Le bazooka de notre collaborateur est agité de tremblements qui n'augmentent rien de bon.
Chirus - Heureusement qu'il n'est pas dirigé sur moi.
Fabiac - Ben mon vieux, vous avez de la merde dans les yeux.
Présentateur - Vos gueules ! Un

peu de tenue.
Chirus - Bon. Je vais vous indiquer quelque chose qui intéresse vraiment la France profonde, que je connais bien car j'habite un quartier populaire : la solution d'Amélie Minuit pour Amstrad.

Au niveau 1, les lunettes sont au deuxième étage, il faut aller chercher la clé N° 7 au septième étage, la clé 8 au huitième étage et le dossier au quinzième.

Au niveau 2, les lunettes sont au premier, la clé 2 au douzième, la clé 1 au onzième, le passe-partout au sixième et le dossier au premier.

Au niveau 3, les lunettes sont au neuvième, la clé 7 au quatrième, la clé 8 au deuxième, la 2 au 28ème, le passe-partout au septième, le dossier au troisième (attention : la porte du bureau où se trouve le dossier est de la même couleur que le mur, violet).

Au niveau 4, les lunettes sont au premier et le dossier au seizième (attention : tout l'étage est dans le noir).

Finalement, au niveau 5, pour trouver les lunettes il faut aller chercher la clé 3 au douzième, la clé 6 au huitième, la 4 au 23ème, la 5 au 17ème et les lunettes (mutantes) au deuxième.

Pour le dossier : clé 3 au douzième, clé 6 au huitième, clé 4 au 23ème, clé 5 au 17ème, clé 7 au vingtième, clé 8 au dixième, clé 1 au quatrième et enfin le dossier au 27ème. Si vous voulez le passe-partout, il est au 28ème, mais il faut toutes les clés sauf la 2 pour pouvoir le prendre.

Fabiac - Vous êtes témoin, il recommence ! De qui est cette solution, cette fois-ci ?

Chirus - De JC Prunet, mais je ne l'ai jamais nié.

Fabiac - Vous l'avez jamais nié, tiens ! Mon oeil !
Présentateur - Messieurs, messieurs. Nous allons regarder ensemble l'indice de satisfaction de nos téléspectateurs, en direct. SVP, pouvez-vous... Ah, voilà, ils s'affichent. Houla, que c'est mauvais pour vous, ça ! Ecoutez, je suis désolé, mais... Albert, tu peux y aller.
Le parachutiste lâche la purée. Affolement général, le sang gicle. Générique : tadoum tadoum, tadoum tadoum...

128K Amstrad CPC 6128

ordinateur à unité de disque intégrée

Une progression logique : Encouragés par l'immense succès des systèmes AMSTRAD CPC464 ET CPC644 et plus par la même impulsion nationale, 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 CP/M et autres applications alternatives.

CP/M Plus : Le système CP/M Plus, appelé également CP/M 3.1, offre une grande facilité d'accès à la bibliothèque des logiciels CP/M. Les 81Ko de TPA (Transient Program Array ou "tableau de programme temporaire") fournissent à tous les programmes CP/M une vaste capacité d'exploitation et tout l'espace requis pour le stockage des données. Bien que compatibles entre elles, les versions CP/M Plus et CP/M 2.2 sont toutes deux disponibles pour vous permettre d'exploiter sans modification les applications développées avec le système CP/M 2.2.

La plupart des logiciels CP/M 2.2 peuvent bénéficier des nombreuses améliorations du CP/M Plus, sans risque de conflit. La fonction d'émulation d'écran, intégrée au CP/M Plus, permet d'installer directement des logiciels configurés pour l'exploitation d'écran aux caractéristiques analogues à celles des terminaux VT52 et Zenith 218/228.

GSX : Grâce au système d'extension graphique GSX fourni avec le CP/M Plus, les programmes d'application peuvent utiliser imprimantes, tables tracées et écrans utilisant des résolutions standard, la notation de portabilité des programmes CP/M est ainsi élargie au-delà des seuls écrans de texte. Il est possible, en outre, d'interfacer les logiciels bénéficiant du GSX 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'intégrer le logiciel Dr. LOGO, utilisé précédemment sous CP/M 2.2. Et bien entendu, les programmes écrits sous CP/M 2.2 jouissent d'une compatibilité ascendante.

Les disquettes : Avec son système de disquettes intégré, le CPC6128 a ouvert 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 CP/M Plus et du système GSX ne tournent pas, on s'en doute, sur les systèmes dépourvus de ces avantages.

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

Les logiciels : Le CPC6128 accepte tous les logiciels sur disquettes des CPC644 et CPC644/500 et la quasi-totalité des logiciels sur cassette du CPC464 et un lecteur de cassette lui est rattaché, bien sûr, il offre ainsi à l'utilisateur un choix formidable de logiciels immédiatement disponibles, tous de la gamme étendue d'AMSOFT, et de produits existant sur le marché.

monochrome **4490^F**
couleur **5990^F**



116 logiciels de jeu pour l'Amstrad

SUR DISQUETTES		SUR CASSETTES	
1 ROLAND ON THE RUN	105 F	101 RANGER	105 F
2 ROLAND AND	105 F	102 BRIDGE IT	105 F
3 SHOWER	105 F	103 COLCOP	105 F
4 ANGEL	105 F	104 CLASSIC ADVENTURE	105 F
5 ROLAND DANS LE TEMPS	105 F	105 TREET	105 F
6 ROLAND COES DESIGNS	105 F	106 WARREN ATTACK	105 F
7 PUNCH	105 F	107 FRED ELECTRONICEN	105 F
8 FRED ELECTRONICEN	105 F	108 GOLF	105 F
9 HUNTER KILLER	105 F	109 HAUNTED EDGES	105 F
10 HUNTER KILLER	105 F	110 ROLAND ON THE RUN	105 F
11 HUNTER KILLER	105 F	111 LE GÉOGRAPHE	105 F
12 CODE NAME WIT	105 F	112 LES BRASSEURS	105 F
13 CODE ECHOS	105 F	113 DEL'ALU-DELA	105 F
14 ROLAND LES DISQUETTES	105 F	114 BATTLES	105 F
15 SPANNERMAN	105 F	115 WONGLOOPY LUNAR	105 F
16 DICKET	105 F	116 NOMBRES ANAGRAMES	105 F
17 CHALLENGER REVERS	105 F	117 ON MUMMY	105 F
18 CHALLENGER REVERS	105 F	118 ROLAND JASCAL	105 F
19 CODE	105 F	119 ROLAND KHY	105 F
20 LA VILLE INFERNALE	105 F	120 POLCHINELLE	105 F
21 HISTOIRE	105 F	21 ROLAND ON THE RUN	105 F
22 FORCE 4	105 F	22 ROLAND IN THE	105 F
23 MISION DETECTOR	105 F	23 WORLD WAR II	105 F
24 HYPERSPACE	105 F	24 MONOPOLIC	105 F
25 MADONNA BUMPER	105 F	25 SPLAT	105 F
26 POWER PLOT	105 F	26 FRUIT MACHINE	105 F
27 SPOCKY	105 F	27 GRAND PRO DRIVER	105 F
28 HOUSE OF HUBBER	105 F	28 KINGSAVED	105 F
29 DRAGON GOLD	105 F	29 FLIGHT PATH '87	105 F
30 MISION	105 F	30 LE COUST	105 F
31 MONSTER CHASE	105 F	31 LE SACHE DE NEPARK	105 F
32 TECHNIAN TED	105 F	32 SMOOKER	105 F
		33 SPANNERMAN	105 F
		34 JEWELS OF BATHONE	105 F
		35 FANTASY DRAGON	105 F
		36 BARRING DRIF SPEED	105 F
		37 SWANSON	105 F
		38 LE SACHÉ DE NEPARK	105 F
		39 DU SULTAN	105 F
		40 LA COURSE	105 F
		41 A LA BOUSSOLE	105 F
		42 YOLE PÉNU	105 F

47 utilitaires pour l'AMSTRAD

EN FRANÇAIS		EN ANGLAIS	
1 HOME BUDGET	245 F	101 RANGER	105 F
2 AUDIORD	290 F	102 BRIDGE IT	105 F
3 TREATMENT DE TEXTE EN ANGLAIS	245 F	103 COLCOP	105 F
4 TUTORIAL BASIC CODE 2 ^e partie	245 F	104 CLASSIC ADVENTURE	105 F
5 DEVPACK	290 F	105 TREET	105 F
6 DISCUSSION MAKER		106 WARREN ATTACK	105 F
7 ENTREPRENEUR		107 FRED ELECTRONICEN	105 F
8 MICROCOPY		108 GOLF	105 F
9 STAR WATCHER		109 HAUNTED EDGES	105 F
10 MASTER FILE		110 ROLAND ON THE RUN	105 F
11 MICROCOPY		111 LE GÉOGRAPHE	105 F
12 MICROCOPY		112 LES BRASSEURS	105 F
13 MICROCOPY		113 DEL'ALU-DELA	105 F
14 MICROCOPY		114 BATTLES	105 F
15 MICROCOPY		115 WONGLOOPY LUNAR	105 F
16 MICROCOPY		116 NOMBRES ANAGRAMES	105 F
17 MICROCOPY		117 ON MUMMY	105 F
18 MICROCOPY		118 ROLAND JASCAL	105 F
19 MICROCOPY		119 ROLAND KHY	105 F
20 MICROCOPY		120 POLCHINELLE	105 F
21 MICROCOPY		21 ROLAND ON THE RUN	105 F
22 MICROCOPY		22 ROLAND IN THE	105 F
23 MICROCOPY		23 WORLD WAR II	105 F
24 MICROCOPY		24 MONOPOLIC	105 F
25 MICROCOPY		25 SPLAT	105 F
26 MICROCOPY		26 FRUIT MACHINE	105 F
27 MICROCOPY		27 GRAND PRO DRIVER	105 F
28 MICROCOPY		28 KINGSAVED	105 F
29 MICROCOPY		29 FLIGHT PATH '87	105 F
30 MICROCOPY		30 LE COUST	105 F
31 MICROCOPY		31 LE SACHE DE NEPARK	105 F
32 MICROCOPY		32 SMOOKER	105 F
33 MICROCOPY		33 SPANNERMAN	105 F
34 MICROCOPY		34 JEWELS OF BATHONE	105 F
35 MICROCOPY		35 FANTASY DRAGON	105 F
36 MICROCOPY		36 BARRING DRIF SPEED	105 F
37 MICROCOPY		37 SWANSON	105 F
38 MICROCOPY		38 LE SACHÉ DE NEPARK	105 F
39 MICROCOPY		39 DU SULTAN	105 F
40 MICROCOPY		40 LA COURSE	105 F
41 MICROCOPY		41 A LA BOUSSOLE	105 F
42 MICROCOPY		42 YOLE PÉNU	105 F

des prix qui marchent au pas chez

GENERAL	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

23 accessoires pour l'Amstrad

1 Câble liaison Amstrad/Impression	120 F
2 Prolonge 1,5m Moni/Cablet 454	105 F
3 Housse moniteur Amstrad	70 F
4 Housse moniteur Amstrad	70 F
5 Housse Clavier	70 F
6 Housse disquette DD1	25 F
7 Serrure pour Amstrad	495 F
8 Ruban imprimante DMP1	55 F
9 Ruban Centronics 3120	85 F
10 Paper Roll blanc 7kg 3000	50 F
11 Paper Roll blanc 5kg 2000	35 F
12 Câble 964 2 ^e unité disquette DD1	200 F
13 Boîte rangement 2 disquettes	190 F
14 Magnéto-phonie Lamy pour 664	380 F
15 Câble 964 1 ^{er} unité disquette DD1	55 F
16 Joystick Quacksoft I	80 F
17 Joystick Quacksoft II	110 F
18 2 ^e unité disquette DD1	195 F
19 Casquette micro 20mm	pièce 5,30
20 Disquette 3 pouces	pour 10 pièces, 11 ^e générale
21 Boîte rangement 50 disq, 3 pouces	180 F
22 2 ^e unité disquette DD1	1790 F
23 Imprimante à matrice d'impact QUACKSOFT 2100	3395 F

22 livres sur l'Amstrad

STREET	964	MACINETTE	MICRO APPLICATION
1 Premiers programmes	95 F	10 Base Amstrad CPC 464	190 F
2 18 jeux d'action	45 F	11 132 programmes de jeu	120 F
3 36 programmes	78 F	12 Amstrad en famille	120 F
4 L'assembleur personnel	95 F	13 Bibliothèque de l'Amstrad CPC 464	
5 Zax avec KT	245 F	14 Bibliothèque de l'Amstrad CPC 664	
6 Base Amstrad CPC 464	190 F	15 Bibliothèque de l'Amstrad CPC 664	
7 132 programmes de jeu	120 F	16 La bible du programmeur Amstrad	249 F
8 Amstrad en famille	120 F	17 Le bac à bord des disques CPC 464	149 F
9 Bibliothèque de l'Amstrad CPC 464		18 Trucs et astuces CPC 464	149 F
10 Bibliothèque de l'Amstrad CPC 664		19 Jeux d'ordinateurs, comment les programmer	129 F
11 Bibliothèque de l'Amstrad CPC 664		20 Paires et paires de CPC 464	99 F
12 Amstrad en famille	120 F	21 Graphiques et sons du CPC 464	129 F
13 Bibliothèque de l'Amstrad CPC 464		22 Amstrad, introduction à l'assembleur en français	195 F
14 Bibliothèque de l'Amstrad CPC 664		23 Amstrad, introduction à l'assembleur en français avec une KT	195 F
15 Bibliothèque de l'Amstrad CPC 664		24 Programmation basique pour le CPC 464	129 F
16 La bible du programmeur Amstrad	249 F	25 Le langage machine pour le CPC	129 F
17 Le bac à bord des disques CPC 464	149 F	26 Hertz Pascal	450 F
18 Trucs et astuces CPC 464	149 F	27 Confrontation specification	290 F
19 Jeux d'ordinateurs, comment les programmer	129 F	28 D21 firmware specification	290 F
20 Paires et paires de CPC 464	99 F		
21 Graphiques et sons du CPC 464	129 F		
22 Amstrad, introduction à l'assembleur en français	195 F		
23 Amstrad, introduction à l'assembleur en français avec une KT	195 F		
24 Programmation basique pour le CPC 464	129 F		
25 Le langage machine pour le CPC	129 F		
26 Hertz Pascal	450 F		
27 Confrontation specification	290 F		
28 D21 firmware specification	290 F		

IMPRIMANTE CENTRONICS GLP 3101

1995^F

Tracteur en option : 360^F

À mesure que les ordinateurs personnels à usage familial ou de petites entreprises 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 plus rationnelles. L'imprimante CENTRONICS GLP 3101 est justement conçue pour fonctionner avec des ordinateurs personnels. Elle offre des caractéristiques que l'on ne trouve pas toujours sur les autres imprimantes du même ordre de prix, telles qu'une tête d'impression à matrice de 9 aiguilles, de très petite taille et garantie pour une longue durée de vie, impression à recherche logique bidirectionnelle pour textes et unidirectionnelle pour graphiques, à 90 caractères par seconde et un fonctionnement plus silencieux. Elle présente également un choix recherché de différents types de caractères tels que 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 maniabilité, un panneau de commande avec touches de mise en marche et d'arrêt (ON/OFF), de correction (ON LINE), d'alimentation par ligne (LF) et d'indicateur de roue 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 offrira de bons et loyaux services.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES
Méthode d'impression : matrice de points à impact - Tête d'impression : 9 aiguilles - Vitesse d'impression : 90 cps - Direction d'impression : recherche logique bidirectionnelle pour caractères standards, unidirectionnelle pour graphiques - Sélection de roue sous tension (POWER) et d'erreur (ERROR) - 48 caractères européens, 16 caractères graphiques, 48 caractères internationaux.

graphiques : 18 symboles mathématiques et autres - 3 symboles - Vitesse : 240 ms à par caractère de 10⁴ - 4 lignes en continu (PFI) - Caractères par ligne : variable 40 caractères (code par caractère) - 40 caractères (code par caractère) - 132 caractères (code par caractère) - 132 caractères (code par caractère) - Mode alimentation papier par feuille ou par page (option) - Type et largeur de papier : feuille A4 (210x297 mm) - feuille A5 (148x210 mm) - feuille 11x17 (279x426 mm) - feuille 11x14 (279x356 mm) - feuille 11x11 (279x279 mm) - feuille 11x8 (279x203 mm) - feuille 11x5 (279x127 mm) - feuille 11x3 (279x76 mm) - feuille 11x2 (279x51 mm) - feuille 11x1 (279x25 mm) - feuille 11x0 (279x0 mm) - feuille 11x-1 (279x-25 mm) - feuille 11x-2 (279x-51 mm) - feuille 11x-3 (279x-76 mm) - feuille 11x-4 (279x-101 mm) - feuille 11x-5 (279x-127 mm) - feuille 11x-6 (279x-152 mm) - feuille 11x-7 (279x-178 mm) - feuille 11x-8 (279x-203 mm) - feuille 11x-9 (279x-229 mm) - feuille 11x-10 (279x-254 mm) - feuille 11x-11 (279x-279 mm) - feuille 11x-12 (279x-305 mm) - feuille 11x-13 (279x-330 mm) - feuille 11x-14 (279x-356 mm) - feuille 11x-15 (279x-381 mm) - feuille 11x-16 (279x-407 mm) - feuille 11x-17 (279x-432 mm) - feuille 11x-18 (279x-458 mm) - feuille 11x-19 (279x-483 mm) - feuille 11x-20 (279x-509 mm) - feuille 11x-21 (279x-534 mm) - feuille 11x-22 (279x-560 mm) - feuille 11x-23 (279x-585 mm) - feuille 11x-24 (279x-611 mm) - feuille 11x-25 (279x-636 mm) - feuille 11x-26 (279x-662 mm) - feuille 11x-27 (279x-687 mm) - feuille 11x-28 (279x-712 mm) - feuille 11x-29 (279x-738 mm) - feuille 11x-30 (279x-763 mm) - feuille 11x-31 (279x-789 mm) - feuille 11x-32 (279x-814 mm) - feuille 11x-33 (279x-840 mm) - feuille 11x-34 (279x-865 mm) - feuille 11x-35 (279x-891 mm) - feuille 11x-36 (279x-916 mm) - feuille 11x-37 (279x-941 mm) - feuille 11x-38 (279x-967 mm) - feuille 11x-39 (279x-992 mm) - feuille 11x-40 (279x-1018 mm) - feuille 11x-41 (279x-1043 mm) - feuille 11x-42 (279x-1069 mm) - feuille 11x-43 (279x-1094 mm) - feuille 11x-44 (279x-1120 mm) - feuille 11x-45 (279x-1145 mm) - feuille 11x-46 (279x-1171 mm) - feuille 11x-47 (279x-1196 mm) - feuille 11x-48 (279x-1221 mm) - feuille 11x-49 (279x-1247 mm) - feuille 11x-50 (279x-1272 mm) - feuille 11x-51 (279x-1298 mm) - feuille 11x-52 (279x-1323 mm) - feuille 11x-53 (279x-1348 mm) - feuille 11x-54 (279x-1374 mm) - feuille 11x-55 (279x-1400 mm) - feuille 11x-56 (279x-1425 mm) - feuille 11x-57 (279x-1451 mm) - feuille 11x-58 (279x-1476 mm) - feuille 11x-59 (279x-1502 mm) - feuille 11x-60 (279x-1527 mm) - feuille 11x-61 (279x-1553 mm) - feuille 11x-62 (279x-1578 mm) - feuille 11x-63 (279x-1604 mm) - feuille 11x-64 (279x-1629 mm) - feuille 11x-65 (279x-1655 mm) - feuille 11x-66 (279x-1680 mm) - feuille 11x-67 (279x-1706 mm) - feuille 11x-68 (279x-1731 mm) - feuille 11x-69 (279x-1757 mm) - feuille 11x-70 (279x-1782 mm) - feuille 11x-71 (279x-1808 mm) - feuille 11x-72 (279x-1833 mm) - feuille 11x-73 (279x-1859 mm) - feuille 11x-74 (279x-1884 mm) - feuille 11x-75 (279x-1910 mm) - feuille 11x-76 (279x-1935 mm) - feuille 11x-77 (279x-1961 mm) - feuille 11x-78 (279x-1986 mm) - feuille 11x-79 (279x-2012 mm) - feuille 11x-80 (279x-2037 mm) - feuille 11x-81 (279x-2063 mm) - feuille 11x-82 (279x-2088 mm) - feuille 11x-83 (279x-2114 mm) - feuille 11x-84 (279x-2139 mm) - feuille 11x-85 (279x-2165 mm) - feuille 11x-86 (279x-2190 mm) - feuille 11x-87 (279x-2216 mm) - feuille 11x-88 (279x-2241 mm) - feuille 11x-89 (279x-2267 mm) - feuille 11x-90 (279x-2292 mm) - feuille 11x-91 (279x-2318 mm) - feuille 11x-92 (279x-2343 mm) - feuille 11x-93 (279x-2369 mm) - feuille 11x-94 (279x-2394 mm) - feuille 11x-95 (279x-2420 mm) - feuille 11x-96 (279x-2445 mm) - feuille 11x-97 (279x-2471 mm) - feuille 11x-98 (279x-2496 mm) - feuille 11x-99 (279x-2522 mm) - feuille 11x-100 (279x-2547 mm) - feuille 11x-101 (279x-2573 mm) - feuille 11x-102 (279x-2598 mm) - feuille 11x-103 (279x-2624 mm) - feuille 11x-104 (279x-2649 mm) - feuille 11x-105 (279x-2675 mm) - feuille 11x-106 (279x-2700 mm) - feuille 11x-107 (279x-2726 mm) - feuille 11x-108 (279x-2751 mm) - feuille 11x-109 (279x-2777 mm) - feuille 11x-110 (279x-2802 mm) - feuille 11x-111 (279x-2828 mm) - feuille 11x-112 (279x-2853 mm) - feuille 11x-113 (279x-2879 mm) - feuille 11x-114 (279x-2904 mm) - feuille 11x-115 (279x-2930 mm) - feuille 11x-116 (279x-2955 mm) - feuille 11x-117 (279x-2981 mm) - feuille 11x-118 (279x-3006 mm) - feuille 11x-119 (279x-3032 mm) - feuille 11x-120 (279x-3057 mm) - feuille 11x-121 (279x-3083 mm) - feuille 11x-122 (279x-3108 mm) - feuille 11x-123 (279x-3134 mm) - feuille 11x-124 (279x-3159 mm) - feuille 11x-125 (279x-3185 mm) - feuille 11x-126 (279x-3210 mm) - feuille 11x-127 (279x-3236 mm) - feuille 11x-128 (279x-3261 mm) - feuille 11x-129 (279x-3287 mm) - feuille 11x-130 (279x-3312 mm) - feuille 11x-131 (279x-3338 mm) - feuille 11x-132 (279x-3363 mm) - feuille 11x-133 (279x-3389 mm) - feuille 11x-134 (279x-3414 mm) - feuille 11x-135 (279x-3440 mm) - feuille 11x-136 (279x-3465 mm) - feuille 11x-137 (279x-3491 mm) - feuille 11x-138 (279x-3516 mm) - feuille 11x-139 (279x-3542 mm) - feuille 11x-140 (279x-3567 mm) - feuille 11x-141 (279x-3593 mm) - feuille 11x-142 (279x-3618 mm) - feuille 11x-143 (279x-3643 mm) - feuille 11x-144 (279x-3669 mm) - feuille 11x-145 (279x-3694 mm) - feuille 11x-146 (279x-3720 mm) - feuille 11x-147 (279x-3745 mm) - feuille 11x-148 (279x-3771 mm) - feuille 11x-149 (279x-3796 mm) - feuille 11x-150 (279x-3822 mm) - feuille 11x-151 (279x-3847 mm) - feuille 11x-152 (279x-3873 mm) - feuille 11x-153 (279x-3898 mm) - feuille 11x-154 (279x-3924 mm) - feuille 11x-155 (279x-3949 mm) - feuille 11x-156 (279x-3975 mm) - feuille 11x-157 (279x-4000 mm

MUSIQUE

EDITO

Au moment où l'arrivée de la grande comète ébranle les nantis de la presse rock française dans la foi assoupie qu'ils portaient en leurs immuables structures (Rock & Folk change ses logos, vire du monde et repart en avant comme avant), une petite bombe de vilain petit canard vient mettre les pieds dans le plat doré du show-biz. Gaudeamus! **Dépêche Rock**, mensuel "Crac, Boum, Hue!" vient de naître des affres conceptuelles d'une jeune équipe de godolureaux rockréatifs (moyenne d'âge moins de 25 ans). Ils avaient déjà frappé fort, cet été, avec Rock non Stop n° 7 et son fameux sondage "Les Rockers sont des Cons". Cette fois ils ont aiguisé leurs quennotes afin de se croquer une belle part du marché entre leurs deux concurrents dinosaures (Best et R & F). Au sommaire de **Dépêche Rock** n° 1: Gainsbourg, Madonna, The Cure, Fela, Kid Creole, etc. En tout 56 pages couleurs de fun de sex et de rock'n'roll, pour la modique somme de 15F. Longue vie à **Dépêche Rock**! Et n'oublions pas l'adage: "Audace fortuna juvat".

BEN

MICRO... SILLONS

SLY AND ROBBIE

Language Barrier (Island/Phonogram)

Ceux qui auraient aimé pouvoir compartimenter Sly et Robbie dans le clos ghetto du reggae dub vont être amèrement déçus par ce dernier disque. Avec **Language Barrier**, Dunbar et Shakespeare (la plus fabuleuse section rythmique basse/batterie issue de Jamaïque, est-il besoin de le rappeler) franchissent allègrement les barrières du langage. Produits par

SHOW DEVANT

* DOGS, le 1/11: Fumez, le 2/11: Fontenay le Comte, le 3/11: Saint-Brieuc, le 4/11: Brest, le 5/11: Toulouse, le 6/11: Rennes.

l'omniprésent Bill Laswell/Material, les deux compères se frayent un chemin à travers le maelström de l'électro-funk computerisé, sculptant leurs ambiances moites pour nuits souterraines ef-



frénées. Fidèle à l'état d'esprit rassembleur de Material, ce disque est un véritable carrefour de grands noms: Herbie Hancock, Manu Dibango, Afrika Bambaata, Wally Badarou, Bob Dylan (impossible de déterminer son intervention), pour ne citer qu'eux-ce qui le rend d'autant plus habité. De plus, la réalisation de l'album est échelonnée entre certains des studios à la meilleure réputation du Nouveau Monde: le Compass Point de Nassau, le Channel One de

SHOW DEVANT

* GAINSBOURG, le 5/11: Rouen, le 6/11: Lille, le 7/11: Reims, le 8/11: Nancy.

Kingston et le Power Station de New York pour le mixage. Tous ces éléments réunis sur cette plaque tournante d'énergie représentent ce qu'on peut envisager comme une vision de la musique black du futur. On ne s'étonnera donc pas que l'un des mor-

SHOW DEVANT

* H.F. THIEFAINE, le 5/11: Nancy, le 6/11: Strasbourg, le 7/11: Mulhouse.

ceaux, "Miles (Black Satin)" ait été co-signé par le maître Miles Davis lui-même.

JOHN COUGAR MELLENCAMP

SCARECROW (MERCURY/PHONOGRAM)

Do you like Rock'n'Roll?... Hey! Do you like Rock'n'Roll?... Je n'entends rien DO YOU LIKE ROCK'N'ROLL?... Ben voilà, faut le dire. Alors vous



aimez ça, le rock'n'roll. Bon puisque c'est comme ça, vous seriez bien bête de ne pas vous procurer le dernier Cougar. Le petit gars a de la tripe à revendre, même si manifestement l'invention et la nouveauté ne sont pas son problème. C'est carré à souhait—je dirais même que le batteur aurait pu faire un petit effort pour changer de temps en temps de son et de beat sur sa caisse claire, mais passons. Ca fait tout de même plaisir de voir la tradition du rock US dans de bonnes mains, même si dans ce domaine le Boss Springsteen règne déjà sur l'immensité du territoire et que Cougar n'évite que l'écueil de se prêter à la comparaison. Néanmoins, il a pour lui l'avantage d'un son concis et sans fioriture, qui offre à ce disque le label "qualité pur rock". Real Rock'n'roll!

SHOW DEVANT

* TEARS FOR FEARS, le 1/11: Nice, le 2/11: Montpellier, le 3/11: Toulouse, le 4/11: Bordeaux, le 5/11: LE MANS, le 7/11: PARIS (ZENITH).

BALAVOINE

Toujours légèrement franc-tireur, Balavoine qui n'avait pas participé à l'opération "Chanteurs sans Frontières" apporte ici sa petite pierre. Il ne s'agit pas, pour lui, de récolter des fonds afin d'endiguer la faim en Afrique,



mais de saper les fondements d'un racisme bien français, avec une petite chanson bien ficelée. C'est discret et parfaitement OK, vu qu'il ne manque pas de passages télé...

SHOW DEVANT

* MIL MOUGENOT, les 5, 6 et 7/11: Metz.

BLABLA... GOGOL 1°

"Après avoir dévasté la France, je compte dévaster l'Europe et le Japon. Jusqu'où devra s'étendre l'Empire Barbare que je revendique." C'est par cette harangue de sinistre augure que débutait la conférence de presse récemment organisée par Gogol 1°. Maître des pires exactions phantasmiques de la scène after-punk'n'rut, Gogol 1° entendait ainsi annoncer la parution de **Pénétrez**, sa dernière et quatrième offense vinylique. Connu pour avoir été violemment expulsé de l'Eglise Catholique après trois années de séminaire, puis pour

SHOW DEVANT

* MARILLON, le 7/11: Rouen, le 8/11: Paris (Zenith)

avoir fondé sa propre Eglise, le Parti de l'Amour, Gogol dont le corbillard était garé à l'entrée de la salle, nous apparut en costume de ville (ou presque).

"J'ai décidé d'abandonner la soutane", annonçait-il, "car l'Eglise qui était autrefois très véhémente vis-à-vis de ma personne (la scélérate était allée jusqu'à me proposer de l'argent pour que je cesse mes activités), eh bien, cette Eglise n'existe plus! A présent, les prêtres sont libres de se marier, d'avoir des enfants, etc... Je suis cependant allé rencontrer Jean-Paul, afin de lui proposer d'organiser un concert **Touche pas à ma Soutane** sur la place Saint Pierre de Rome. Le projet devrait bientôt voir le jour et constituera le plus grand événement depuis l'origine de la planète."

On se souviendra avec compassion de la triste issue réservée au concert spontané donné gratuitement par Gogol et les Mau-Mau le 22 Septembre 84 sur le parvis de Notre-Dame de

SHOW DEVANT

* H. F. THIEFAINE, les 25 et 26/10: Paris (Zenith)

Paris. Le groupe et sa cinquantaine de fans, iroquois en bataille, s'étaient rapidement vus encerclés par une trentaine de représentants des forces de l'ordre, puis embarqués vers des cieus moins sereins.

groupe depuis le début et Manny Elias, voire cinq en incluant Chris Hughes, leur producteur, dont la place est prépondérante). Bref, Tears For Fears apparaît comme un nom concept pour une certaine musique plus particulièrement destinée à une frange d'adolescentes peu chahuteuses. Tears For Fears, c'est en fait une série de tubes qui ont mené le petit duo du départ vers des sommets pop-stariens.

SHOW DEVANT

* SPEAR OF DESTINY, le 6/11: Paris (Eldorado).

Qui aurait pu les distinguer parmi la masse pop-new-wave anglaise, en 1983, lors de la sortie de leur premier album, **The Hurting**, leur romantico-mélancolie se détachant finalement assez peu du genre guimauve maniérée en vogue à l'époque? Et pourtant, les ventes du L.P. s'élèvent bientôt à un million... Un score qui peut avoir de quoi satisfaire pour un premier essai. On va tout de même s'apercevoir de ce que le projet des deux garçons tourne autour d'une idée fixe: les choses de l'inconscient. Si, en effet, les thèmes du premier album étaient inspirés des écrits de Janov sur le "Le Cri Primal", ceux du second, **Songs From The Big Chair** préparé durant l'hiver 85, s'inspirent, eux, de **Sybil**, un film dont le sujet est une schizophrène aux multiples personnalités dont elle tente de recoller les mor-

SHOW DEVANT

* JESSE GARON, le 6/11: Alençon, le 7/11: Orléans.

ceaux depuis "la Grande Chaise" de son psychanalyste. Serait-ce également l'image du groupe en quête d'une définition pour sa personnalité? Toujours est-il que ce second L.P. contient quelques fameux tubes, comme "Shout" qui a dû vous accrocher sérieusement l'oreille, ces der-



"Je n'ai plus de nouvelles de la police depuis cette affaire de Notre-Dame," affirme Gogol. "A Metz, il y a bien eu une petite histoire, où j'étais, paraît-il, à l'origine de la destruction d'une radio libre. C'était faux. J'ai été convoqué et je m'en suis sorti... Maintenant, la police me connaît. Il suffit que je donne un disque et je suis pardonné."

SHOW DEVANT

* FAL FRET, les 5 et 6/11: Paris (Forum des Halles).

On est content pour lui.

Cela dit, Gogol 1° se porte comme un charme et semble vivre passablement bien de ses "oeuvres": son fan-club est florissant, Gogol Magazine, fanzine qu'il édite, compte suffisamment d'abonnés pour être rentable. Bref, l'avenir sourit au Maître. Aussi nous annonçait-il un prochain concert au Forum des Halles, probablement au mois de décembre. "Là, je vous promets un concert comme jamais vous n'en avez vu. Ce sera ultime. On va y faire de la barbarie profonde. On y mangera de la chair humaine!... Amenez vos belles-mères!"

TEARS FOR FEARS

Inconnus il y a quatre ans, ces deux petits gars ont parcouru un sacré bout de chemin depuis. C'est simple, ils sont, chez les nouvelles têtes de la pop, parmi les plus gros vendeurs de disques du moment. Ils n'ont pourtant pas de réel signe particulier: pas de look précis, pas de scandale organisé autour de leurs personnes, pas de personnalité fracassante (plutôt effacés, mariés et relativement sérieux), pas même de définition précise de leur groupe (ils se présentent en duo: Curt Smith et Roland Orzabal, mais sont en fait quatre avec Ian Stanley, qui travaille régulièrement dans le

niers temps.

Le grand truc de Tears for Fears, c'est de miser sur l'honnêteté. Ainsi avouent-ils avoir choisi délibérément leur potentiel dans la chanson à succès pour réaliser leur second album et gagner beaucoup d'argent avec. Gagné! Maintenant, reste à savoir si les minettes de France craqueront autant à leurs concerts que leurs consœurs d'Angleterre, d'Australie, de Nouvelle Zélande, du Japon et d'Amérique, qu'ils sont allés visiter durant toute cette année 85, avant de parvenir jusqu'à nos terres reculées. La réponse sur scène ces jours-ci.

INFO TOUT POIL

* STING, le beau et talentueux chanteur-bassiste de Police, prévoit six nouveaux concerts en France, dont deux à Paris. Il sera accompagné des mêmes peintures que lors de sa série de spectacles à Mogador en juin dernier.

* Les DOGS ont fait un tabac au Japon où ils ont déjà un fan-club. Ils y ont également tourné deux vidéos. C'est en janvier 86 qu'ils devraient enregistrer leur nouvel album avec la production Dave Stewart (Eurythmics) ou Nick Lowe.

* On parle encore de Dave Stewart pour la production du prochain RITA MITSOUKO à paraître en février 86, mais aussi pour celle du prochain Téléphone qui ne devrait pas tarder à se faire.

* C'est au parc des Expositions de Toulouse qu'auront lieu, les 7, 8 et 9 novembre, les finales du tremplin Hexagonal Rock 85, avec les meilleurs groupes de la région Sud-Ouest.

FILS DE PUB

Une étrange affaire

Film de P. Granier-Deferre (1982) avec Gérard Lanvin, Michel Piccoli, Nathalie Baye et Jean Pierre Kalfon.

Louis Coline (G. Lanvin) est un jeune cadre attaché au service publicité des Galeries Trifouillettes, grand magasin vieillot de la rive sud. Le personnel y dort douillettement en attendant la retraite.

Arrive le nouveau patron (M. Piccoli) du magasin avec son acolyte (J-P. Kalfon), une équipe qui dynamise l'entreprise. Avec lui ça décoiffe, un homme qui croit en lui au point de déplacer les montagnes et donc le Coline. Irrémédiablement attiré par Piccoli, Louis Coline abdique tout orgueil, toute volonté devant lui. Il lui sacrifie sa vie de famille, ses idées, sa personnalité. Il est phagocyté, vampirisé. Devenu l'ombre du patron, ce pauvre



Photo TF1.

zombie est abandonné de tous. Prix Louis Delluc 1982. Une récompense justifiée pour cette satire sans pitié de la lâcheté devant l'autorité. Certains y ont même vu une fable sur le Bien et le Mal avec Piccoli dans le rôle de Méphisto.

Diffusion le 10 à 20h35 sur TF1.

LE VOL DE L'AIGLE

Les idées fausses

Téléfilm de E. le HUNG, avec S. Reggiani, E. Tallien, B. Avoine et V. Silver

Popaul (Simon Reggiani) est issu d'une famille située au bas de l'escabeau (de Bourgogne) social. D'après l'évangile marxiste, il serait donc membre du prolétariat. Autrement dit sa mère est alcoolique et son géniteur, cambrioleur de père en fils, suit des stages de formation professionnelle en prison (serrurerie, plomberie...).

Le pauvre Popaul a le cul entre deux chaises. D'une part son père qui sort de temps en temps de sa cage à poule pour revenir dans leur cabane à lapin, veut lui apprendre le boulot, et d'autre part, Bernard

(E. Tallien), un copain intello, le pousse à sortir de la masse et à devenir quelqu'un.

Suite à un cambriolage manqué, le père de Popaul retourne en prison, mais cette fois le fils décide de trouver de l'argent afin de l'en faire sortir. Quand on est pauvre, à moitié analphabète, et quand on a vu un ou deux Belmondo, le plus simple moyen pour trouver de l'argent, c'est d'aller à la banque... Mais une fois de plus, rien ne se déroule comme au cinéma...

Voici le premier volet d'une nouvelle série de "Cinéma 16" qui traite des sujets contemporains sous l'angle de l'humour. Premier essai réussi, un scénario original, une réalisation honnête et une remarquable interprétation de petits jeunes (surtout Simon Reggiani), voilà plusieurs bonnes raisons de vous botter le train si vous le manquez.

Diffusion le 7 à 20h35 sur FR 3



Photo FR 3

ET L'ŒIL REGARDAIT CAIN

Meurtres en direct

Film de Richard Brooks (1982) avec Sean Connery, George Grizzard, Katherine Ross et Hardy Kruger.

Aujourd'hui, l'image règne en maître sur la vie des humains. Super star, le téléreporter émet en direct de n'importe quel point chaud du globe avec une caméra vidéo. Il représente l'œil universel, l'inquisition cathodique. Effrayant mais divertissant, bon cauchemar.

-Flash back- Panique à bord de la planète Terre, on a piqué une paire de bombinettes nucléaires. Chantage terroriste. L'ordre et la sécurité du globe va dépendre d'un seul homme : Sean Connery. Non, ce n'est ni James Bond, ni Superman, ni Superdupont, ni même Superphacochère mais -zoom- Patrick Hale, grand reporter devant l'éternel mais derrière la caméra.

-Flash Info- Hale, la caméra à l'épaule, enquête sur la piste des groupes terroristes. Brèves-Greenpeace dément toute responsabilité dans cette affaire. Commentaire de source autorisée : vraisemblable, car les ba-

leines ne survivraient pas à la pollution atmosphérique qui résulterait d'une explosion nucléaire.

-Flash Info- Hale a trouvé un individu suspect, à toi Patrick. Gros plan sous tiré -en direct par satellite- sur un individu habillé de cuir noir, l'œil méchant et l'imprécation à la bouche "Comment veux-tu que je vive sur un accord mineur quand la Radio-active ouuuuaooooouuh !" Hélas, il ne s'agit que d'un opportuniste, la menace persiste.

-Dernière nouvelle- Pour cause d'ultimatum expiré, le dernier journal ne sera pas présenté par ...biiip-biiip-biiip...

Diffusion le 10 novembre à 21h00 sur Canal +.



Photo C +

Lundi 4 Novembre

20h30	C +	: BERCY BEAUCOUP (1er anniversaire)
20h35	A2	: LE SANG DES AUTRES n° 2
20h35	TF 1	: FLICS DE CHOCS (ciné-toc)
20h35	FR 3	: L'HERITIER (télé-rente)
22h05	TF 1	: ETOILES ET TOILES
22h10	A2	: LE CERVEAU n° 2
22h40	C +	: KRAMER CONTRE KRAMER (voir 106)

Mardi 5 Novembre

20h30	C +	: LES SOUS DOUES EN VACANCES
20h35	FR 3	: LA JAVA DES OMBRES (voir CURIO)
20h35	TF 1	: COMMISSAIRE MOULIN (redif)
20h35	A2	: LA GUERRE DU FEU (voir article)
22h20	TF 1	: HOLOCAUSTE NUCLEAIRE
22h25	C +	: NEW-YORK 1997 (spectaculaire)
23h50	C +	: LA DAME DE SHANGAI (voir 105)

Mercredi 6 Novembre

20h30	TF 1	: ARSENE LUPIN (redif)
20h35	FR 3	: AU NOM DE L'AMOUR
20h35	A2	: LE TRESOR DE LA MONTAGNE SACREE
21h00	C +	: TUEURS DE FLICS (histoire vraie)
21h35	FR 3	: THALASSA
21h55	A2	: MOI...JE (pas terrible)

Jeudi 7 Novembre

20h30	C +	: LA CHAMBRE DE L'EVEQUE de D. Risi (77) avec V. Gassman, P. Dewaere et Ornella Muti.
20h35	FR 3	: LES IDEES FAUSSES (voir article)
20h35	TF 1	: COLOMBO (redif)
20h35	A2	: TOUT LE MONDE PEUT SE TROMPER (dixit les acteurs fourvoyés)
21h55	TF 1	: INFOVISION

Vendredi 8 Novembre

20h35	A2	: JEU SET ET MATCH (balle de ...)
20h35	FR 3	: LE PARIA n° 5
20h35	TF 1	: CARNAVAL : Variétés géniales
21h00	C +	: FOOTBALL : Nice-Lille
21h35	A2	: APOSTROPHES
21h35	FR 3	: VENDREDI : VGE
21h40	TF 1	: MULTIFOOT
22h35	C +	: UNE RAVISSANTE IDIOTE (B. B. pastiche mata-hari)
23h00	A2	: LA COLLECTIONNEUSE (voir CURIO)

Samedi 9 Novembre

20h35	TF 1	: L'ENFANT BLEUE (méli-mélo)
20h35	A2	: DEMAIN C'EST DIMANCHE
20h35	FR 3	: DISNEY CHANNEL
22h10	TF 1	: DROIT DE REPONSE
22h15	A2	: LES ENFANTS DU ROCK
22h15	FR 3	: DYNASTIE

Dimanche 10 Novembre

20h35	A2	: LES TEMPS DIFFICILES : théâtre
20h35	TF 1	: UNE ETRANGE AFFAIRE (voir article)
20h35	FR 3	: CARICATURES : Faizant
21h00	C +	: MEURTRES EN DIRECT (voir article)
22h30	FR 3	: LA PRISON (voir CURIO)

SILEX M'ÉTAIT CONTÉ

La guerre du feu

Film de J-J. Annaud (1980-82) avec Everett McGill, Rae Down Chong, Ron Perlman et l'arche de Noé d'après le roman de J. H. Rosny.

Flash-back de 75.000 ans, la joyeuse époque des hommes des cavernes. Les Ulams, homo sapiens propres sur eux (cuirs signés Mc Laren) vivent dans l'insouciance qui caractérise leur classe sociale lorsqu'ils se font attaquer par une bande de loubarbs nudistes, les Kzammms. Ces prolos effectuent des raids périodiques dans les beaux quartiers "destroy, destroy" histoire de bouffer du Ulam, ces évolués qui utilisent le FEU. Dans le cours de la bataille les Kzammms, partisans de la viande crue, dé-

truisent le symbole honni. Or les Ulams ne savent pas faire le Feu. Et passer l'hiver sans feu, c'est engelures et



constipations garanties. Trois jeunes guerriers Amoukar la massue, Gem l'arc, et Naoh la raquette partent voler du feu. En cours de route, ils rencontrent Ika, une femelle de la

tribu des Ivaka, une ethnie complètement décadente. Imaginez un peu, ces gens-là habitent des huttes, font de la poterie, inventent la cosmétique et créent du feu à partir de brindilles. Et en plus, ce sont des pervers sexuels, ils coïtent par-devant !

Tout un monde s'écroule pour Naoh. Englué dans ses préjugés bourgeois acceptera-t-il le déclassement social de sa caste ?

Après COUP DE TETE (1977), étude sur la symbolique du ballon rond chez les ouvriers du bas-cambésis, Annaud entreprend une vaste fresque sociologique sur l'origine du football. Premier épisode (LA GUERRE DU FEU, génial) au stade Néan Der Thal (les Ulams écrabouillent les Kzammms 5 morts à 2, une défaite cuisante). Avec ce match finit l'époque où l'on prenait des vessies pour des lanternes. En effet, une fois établi l'usage du feu comme source lumineuse, Naoh repousse du pied la vessie gonflée d'air. Ce fut le pre-

mier shoot de l'histoire footballistique.

J-J. Annaud tourne actuellement le second volet de sa fresque : LE NOM DE LA ROSE. Situé au moyen-âge, il décrit un affrontement de soule entre Dominicains et Franciscains, une rencontre comptant pour le ciboire eucharistique de 1245. Rappelons que la soule représente la première



Photo A2.

tentative de codification écrite du football. Souhaitons bonne continuation à ce jeune passionné du ballon rond.

Diffusion le 5 à 20h35 sur A2.

curiosités :

LA COLLECTIONNEUSE

Film d'Eric Rohmer (1967) avec P. Bauchau, H. Politoff, D. Pommereulle et M. Bardot

Haydée (H. Politoff) collectionne les mâles, elle accumule les mecs, les hommes, les garçons... Sur la Côte d'Azur, Adrien rejoint Daniel afin de passer des vacances tranquilles dans une villa isolée à Saint-Tropez. La présence imprévue d'Haydée déplaît à Adrien avide de solitude qui pousse Daniel à coucher avec Haydée, mais ce dernier refuse trouvant plus excitant de ne pas figurer dans sa collection.

Adrien traite Haydée avec mépris mais cette dernière s'en contrefoit. Méprisée mais prisee, Haydée multiplie les conquêtes masculines au grand dépit d'Adrien qui ne sait

décidément pas ce qu'il veut, ce fada. Ce film est dans la lignée des oeuvres de Rohmer. Tendre et attachant, il dégage un certain "kjuwtznkfg" qui fait qu'on aime bien... ou pas du tout.

Diffusion le 8 à 23h00 sur A2



Photo A2

LA PRISON

Film de Ingmar Bergman (1948) avec Doris Svenolund, Birger Malmstein, Hasse Ekman et Eva Henning.

Le premier long-métrage où Bergman s'éclate à discourir sur la vie et la mort, le Bien et le Mal, le conscient et l'inconscient. Il approfondit ici l'aspect mensonger des scénarios de film, leurs prolongements dans la vie des gens du cinéma, l'interaction entre la réalité et la fiction. Sommes-nous libres ou prisonniers ? Et de quoi ?

Diffusion le 10 à 22h30 sur FR 3 en V. O.

LA JAVA DES OMBRES

Film de R. Goupil (1983) avec T. Karyo, F. Camus, D. Sandre et J-P. Aumont.

Xavier (T. Karyo) est en prison pour crime de terrorisme. Dehors des gros bonnets de

l'espionnage le font sortir. Une fois libre, Xavier croit qu'il va pouvoir agir en toute quiétude, mais en fait d'activités autonomes, il est manipulé par le bout du nez par un boudiné afin d'éliminer le chef d'un



Photo FR 3

groupe terroriste d'extrême droite. Confuse, l'histoire finit en eau de boudin mais l'originalité de la démarche et la qualité de l'interprétation méritent le détour.

Diffusion le 5 à 20h35 sur FR 3.

édito

Dieu que cette semaine est nulle ! Rendez-vous compte mes petits chéris que ce Mercredi 30 Octobre a été le jour le plus noir de l'année pour le critique cinoche. Sous la torture on m'oblige même à vous servir une resucée des sorties de la semaine dernière. Quelle honte ! Et quand par hasard y'a quequ'chose de neuf, y'a tromperie sur la marchandise. J'explique : tiens, tu vois la photo, là tout contre l'édito ? Eh ben c'est une photo des "Noces de Figaro" (le film de l'opéra de Mozart), film qu'ils ont osé sortir mercredi alors que ça date de 1976 et que c'est déjà passé deux fois à la télé !! Alors qu'est-ce qui me reste de beau dans la vie si j'vois plus de nouveaux films... Rien, que dalle ! (NDLJC : Et moi alors connard !) Alors merde, je craque, j'ai décidé de

me venger sur les rares toiles qui passaient par là, ça pue le massacre mais ça m'a fait tellement de bien !
Jacq L. Kane



HOLD-UP

d'Alexandre
ARCADY

Avec Jean Paul BELMONDO (tiens, j'étais pas au courant... il joue GRIMM, le clown), Guy MARCHAND (Georges), Jean Pierre MARIELLE (LABROSSE, le chef de la police), Jacques VILLERET (le chauffeur de taxi, délirant et tordant) et Kim CATTRAL (la nymphomane de POR-KY'S et une des ratées de Police ACADEMY).

Si tout était normal dans le monde du cinoche, je devrais être en train de massacrer le nouveau Belmondo. D'abord j'aime pas ce qui est réglé comme du papier à musique et le Bébel nouveau nous arrive, comme chaque année, fin octobre. Ensuite cet âne bête n'organise toujours pas d'avant-premières pour les journalistes... il nous méprise pasqu'on a pas assez souvent passé la brosse à retenir sur ses films ! C'est donc le visage masqué que je me suis jeté dans une banale salle des Champs Elysées, au milieu de la populace ringarde qui daigne encore se déplacer pour CA ! Le pire de tout, c'est que je suis obligé de garder ce masque, de ne plus sortir de chez moi... parce que j'ai aimé, voilà je l'ai dit, vous êtes contents ? !!

13/20 **clap!**

Oh, ça a pas été le délire; l'ensemble est encore hyper-lourdingue et Arcady continue de filmer avec des sabots énoormes comme dans ses précédents épisodes pied-noirs (Le Grand Pardon, Le coup de Sirocco, etc...). Mais la honte complète pour moi, ça a été de rigoler, ouais de me marrer, et pas qu'une fois et même de pleurer de rire quand Villeret fait son numéro. Alors oui, y en a que pour Bébel, il est toujours agité des mêmes tics, il en fait toujours des tonnes mais quand il se prend pas au sérieux, il est vraiment extra !! J'ai suffisamment gerbé sur ses montagnes guerrières et pseudo-sanglantes (le Professionnel, Le Marginal) pour pas me réjouir du retour de "L'Incorrigible" ou du "Magnifique". Et puis, même si on les voit



pas assez, les mecs qui l'entourent sont tous formidables : Georges, le bon vieux pote, connu en prison, un vrai minable qui suit Grimm comme un toutou suit son maître, et Labrosse, le chef de la Police de Montréal, balourd et très vite dépassé par les événements ! Y aurait juste la petite Lise qui, à part sortir son bide à la perfection, n'est vraiment pas dans le coup,



au niveau des autres... bien qu'elle participe très activement au coup, au braquage, au HOLD UP. Faudrait pas l'oublier çui-là, le fameux hold-up. En deux mots Grimm a décidé de se farcir la Banque Intercontinentale du Canada, réputée inviolable. Alors à braquage impossible, mise en scène incroyable : il rentre dans la banque déguisé en clown, alors que Georges y est déjà, déguisé... en client (donc presque pas déguisé). C'est le clown lui-même qui va déclencher les alarmes, qui va se payer la gueule des clients, du directeur (quel con, çui-là), de la police... et ressortir de la banque sans se faire choper, et avec le pognon. Vous voulez en savoir plus ? Là, je dis non et non, n'iet c'est pas parce que Mōssieur Belmondo a été odieux avec nous qu'on va rentrer dans son jeu; vous ne saurez rien de plus sauf si vous vous déplacez au cinoche (faut que je leur explique tout !!!). J'continue quand même un peu pour vous dire qu'en fait le hold-up n'est que la première partie du film (trop courte); pour le reste les 3 complices (j'ai bien dit les trois, cherchez l'erreur !) vont désespérément tenter de rejoindre l'aéroport pour s'envoler vers Paris et vers la tranquillité. Evidemment ça va pas être la chose la plus facile du monde entre le fameux taxi à dévaliser, un bus d'écoliers à voler, un gros balaise qui les tamponne avec son monstrueux bahut, quelques barrages de flics à franchir et d'autres petites gâteries quelquefois un peu barbantes ! Vous faites pas tout ce mourron... bien sûr qu'ils s'en sortiront et même avec le pognon, excusez du peu. Ça fait toujours un bien énorme quand, comme moi, on a un abonnement avec la fourrière, quand les flics restent de grosses truffes de bout en bout du film. Alors on va pas chipoter sur des petits riens qui me feraient passer pour le dernier des snobs... les dialogues sont bien décevants (pour tant signés Francis Veber) par exemple, mais quand on rigole ça ne compte pas. Bon, allez, je craque, je vous donne l'autorisation suprême de vous déplacer pour vous en mettre plein le gosier. OK, mais je ne l'avais jamais oublié, Belmondo est un acteur de première, la grande classe même. Il arrangerait encore un peu son image publique ou son choix de films et ça serait parfait !

LES ENVAHISSEURS SONT PARMIS NOUS

de Michaël
LAUGHLIN

Avec Paul LE MAT (Charles Bigelow, le prof à la recherche de la vérité et de sa femme, très, très nul), Nancy Allen (Betty Walker, la journaliste foireuse, la seule un peu digne dans ce borborygme), Diana Scarwid (Margaret, l'ex-épouse du prof, déjà passée du côté de l'ennemi).

Centerville, Illinois en 1958 : un bled bien pourri, le calme règne, tout le monde se couche, deux petits jeunes finissent de se bécoter dans une baignoire... et, gros comme une baleine, tu devines que c'est là que va se pointer la chose, l'horreur sans nom. Ça loupe pas, t'as un vaisseau spatial grotesque qui s'amène et qui dégueule deux, trois soucoupes volantes en carton pâte. Tu sais déjà que les drôles d'envahisseurs se signalent par une abondante lumière bleue qui annonce leur passage, style Attila et les Huns, bref une arrivée désarmante de banalité et tu te dis que ça ne fait que commencer !!

Puis hop, on se retrouve à New York, de nos jours (comme c'est original !). Là un pauvre nase de prof d'entomologie (la vie des insectes, des d'ignorants) voit débouler son ex alors qu'il filait la pâtée à son chien. Elle lui annonce qu'elle se tire à Centerville (pas croyable !) et qu'elle lui laisse leur morveuse sur les bras pour quelques jours (elles disent toujours ça). Bien sûr elle va pas revenir, il va partir à sa recherche, toujours l'oeil coincé et la bouche grande ouverte ; il sait faire que ça, le pauvre, on a dû lui dire que c'était comme ça qu'il fallait jouer dans un film !!

Bref, il va lui arriver plein de gros bobos à Centerville, il va se trainer jusqu'à New York où, comme de bien entendu, personne ne va croire qu'il a vu ces monstres. Il va devoir (quelle honte !) se lever une simili-journaliste pour qu'y soit plus seul et pour qu'elle puisse déguster, à son tour, quelques pruneaux bien sentis de nos charismants extra-terrestres. Ah oui, j'allais oublier, les envahisseurs ont suivi Charles Bigelow à New York pour lui faire la peau et lui faire regretter d'avoir mis le nez dans leurs affaires

privées (même qu'ils ont passé un contrat avec le gouvernement américain... pour vous dire si c'est plausible !). On passe alors de joyeux moments entre une pluie de rayons lasers bleus et tueurs (switchhh) et d'autres batailles ridicules qui m'ont rappelé ma tendre enfance, quand j'attaquais mes petits copains avec ma panoplie de Spiderman.



Le prof et la scribouillarde vont enfin faire un crochet par un asile pour rencontrer un pauvre abruti qui les a vus; oui, oui, j'vous jure ils m'ont piqué ma femme et mes enfants, snif, mais pas moi pasqu'il fallait quelqu'un pour raconter l'histoire aujourd'hui. Pour finir, les trois retournent à... Centerville (quelle angoisse !) et chassent les envahisseurs; et même que tous ceux qui étaient morts pour de semblant, eh ben tous ils ressuscitent, youpiiii !

5/20 **clap!**

Est-ce-que c'est vraiment la peine de vous faire un dessin? Vous avez quand même compris à quel point cette chose peut être nulle; c'est pompé intégral sur le feuilleton "Les Envahisseurs" sauf que le feuilleton il date des années cinquante et qu'il faut être futé pour refaire exactement le même truc 25 ans après ! Surtout quand un grand comme Spielberg ou comme Lucas est passé par là entre temps. Le pire de tout c'est que le réalisateur avoue son admiration pour les vieilles toiles de science-fiction et qu'il finit par cracher qu'avec le budget dont il disposait il pouvait guère faire plus grandiose. Je me permets de lui adresser un bon conseil, encore vaguement amical : qu'il s'abstienne la prochaine fois !!

AMUSE-GUEULES

LE CHEVALIER DES SABLES

de Vincente Minnelli

Avec Elizabeth TAYLOR (elle-même), Richard BURTON (lui-même), Eva MARIE-SAINT (la blondasse de "La Mort aux trousses" d'Hitchcock), Charles BRONSON (Tout jeune mais déjà si musclé).

Au départ tu te dis : c'truc-là n'a strictement aucun intérêt. Taylor est Laura Reynolds, une peintre nulle qui vit avec son fils sur une plage Californienne (le rêve, quoi !). Elle est forcée par un juge nase de foutre son gosse

à l'école; le pensionnat glacial est dirigé par Burton, un pasteur bien raide et pas vicieux pour un sou, semble-t-il. Le temps de s'égarer dans des trucs sans importance et hop !, voilà le pasteur et la peintre dans le même pieu. Mais ouin, snif ! Cet amour est impossible dans cet univers impitoyable ! Bref, c'est Hollywood tout craché et à jeter.

Mais con, y'a un os : Burton est mort l'an dernier alors même la plus ringarde de ses coucheries nous fait baver un max. Mais attention, le pire arrive : le pire c'est que ça m'a plu, j'ai dégouliné à fond dans cette saloperie de pot de miel, même que j'étais tout chose quand c'était fini. Alors ça m'en coûte mais allez-y de ma part, ça leur fera plaisir !

GUERRE DE RELIGION

Malheur, les cucu-cathos ont encore frappé ! Après la France, l'Italie c'est aux Etats-Unis que les ligues catholiques bien pensantes (!) emmerdent les cinéphiles et les empêchent d'assister aux projets de "Je vous salue Marie" de Godard. Bonjour les cons : pas nombreux mais encore trop pour faire chier le

monde. Bonjour l'intolérance : ils gueulent à cause des scènes de nu et du langage obscène du Godard alors qu'ils se baffrent de Dallas qui est plus pire que pire ! Moi j'en chope des crampes aux mâchoires quant on sait que le même film avait obtenu le prix international CATHOLIQUE du cinéma au festival de Berlin. Tous des tarés, et en plus pas d'accord entre eux, c'est vous dire s'ils sont cons.

LE SECRET DE L'ÉPÉE

dessin animé de
FILMACTION

Avec MUSCLOR, She-Ra et tous leurs petits amis.

Si vous avez plus de dix ans, vous êtes aussi emmerdés que moi; vous n'avez absolument pas idée de l'importance de la vie de Musclor pour vos petits frères, et petites sœurs à l'occasion. Alors il paraîtrait que cette combinaison de Goldorak, Robin des Bois et Rambo serait l'un des moments de télé préférés des petits chéris. Le style feuilleton intarissable, à rebondissements multiples, et qui rend les mômes complètement accros, vissés devant le poste, attendant avec l'angoisse que l'on devine la suite au prochain épisode. D'où le raisonnement infâme des producteurs de cette divine fumisterie : pour se faire encore plus de blé, y a qu'à rallonger la sauce et la transformer en film; en comptant les morveux et leurs parents ça fait un paquet de ronds à laisser à la caisse.

En gros c'est l'histoire du prince Adam qui doit partir à la recherche d'un inconnu, à l'aide d'une épée magique qui va lui permettre de reconnaître la personne mystérieuse. Il se pointe chez les mauvais de la planète Etheria, qu'il massacre en moins de deux pasqu'il a la faculté de devenir invisible et de se transformer en Musclor (quel suspens !!). Mine de rien, la bataille la plus rude sera celle menée contre une nana, Adora, belle salope qui, grâce à l'épée, découvrira qu'elle est en fait la soeur jumelle de Musclor. Tout à coup, on se rappelle que les parents de Musclor avaient perdu



l'une de leurs filles alors qu'elle n'était qu'un bébé : ils devaient en avoir tellement qu'une de plus ou de moins ça se voyait pas dans le tas ! Bon, j'vous délire du reste pour vous dire que, bien sûr, tout se termine bien, ce c'est un conte de fées, donc qu'il faut être indulgent, et gagnagnagnagna !!!

3/20 **clap!**

Ouais, mais n'est pas Walt Disney qui veut : ils ont bien essayé de déterrer tout ce que ce genre de connerie pouvait compter de choses archi déjà vues, ça ne m'a pas arraché le moindre gramme d'intérêt.

Oui mais si ça plaît aux petits, il ne me reste plus qu'à abdiquer. Beurk !!!

CLAP PARADE

01	TROIS HOMMES ET UN COUFFIN	18
02	LA ROSE POURPRE DU CAIRE	18
03	RECHERCHE SUSAN, DESESPÈREMENT	17
04	ESCALIER C	17
05	ELSA, ELSA	15
06	PORC ROYAL	15
07	MAD MAX III	14
08	DUST	14
09	RAN	14
10	WITNESS	14

BD!

ebdito

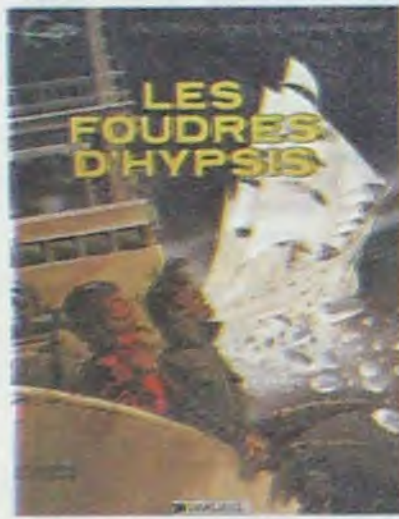
Je ne vous demande jamais rien. C'est vrai, non ? Vous m'avez déjà vu, moi, gentil comme je suis, prenant pas beaucoup de place, calé entre le poêle et le coin du mur, silencieux, vous demander quelque chose ? Un peu d'argent pour une bonne cause, un instant d'attention, une caresse ? Jamais. Je ne vous ai jamais rien demandé. Mais aujourd'hui, c'est particulier. Je vais vous demander - oh, ce n'est pas grand chose, dans toute mon humilité je n'oserais pas demander trop un petit effort. Juste un petit effort. Levez-vous. Habillez-vous chaudement et sortez de chez vous. Là, comme ça. Allez chez votre libraire. Ce n'est pas énorme, ne me dites pas qu'il est à 50 bornes de chez

vous, je ne vous croirais pas. Entrez. Dites bonjour à la marchande de journaux. Si elle vous demande ce que vous voulez, dites que vous jetez juste un coup d'oeil. Et c'est vrai, la seule chose que je vous demande, c'est de jeter un coup d'oeil. Allez au rayon bandes dessinées. Sur la gauche du présentoir, il y a une espèce de bac recouvert de papier rouge qui s'effiloche. Dans ce bac, les albums de BD qui dépassent le format standard. Vous le voyez ? Ok. A l'intérieur de ce bac, il y a un album dans les tons bleus qui s'appelle "Mémoire des écumes" de Caza et Lejalé. Prenez-le. Feuillotez-le. C'est tout. Faites ça pour moi. Milou



LA SUITE

Le Valérien nouveau vient de sortir. Bonne cuvée. Lorsque soudain, voilà-t-il pas que deux choses : d'abord, cet album est la suite du précédent (entendez par là que ce ne sont pas deux histoires indépendantes, mais une seule présentée en deux tomes) et ensuite, Valérien et Laureline, nos héros, rencontrent Dieu.



Pas que Dieu, d'ailleurs. Jésus, ce vieux baba, est là aussi, ainsi que le Saint-Esprit. Question :

que vont-ils rencontrer dans le prochain album pour qu'il soit aussi intéressant que celui-ci ? Inutile de chercher à le lire sans avoir lu le précédent. C'était un avertissement qui vous était offert par Milou. Bon, le dessin, l'histoire, les personnages, tout ça, faut vraiment que je vous en entretienne ? Vous croyez ? Parce que Valérien et Laureline, si vous ne les connaissiez pas, vous ne seriez pas en train de lire cette page. D'où je déduis que vous les connaissez. Du fait que vous les connaissez (j'évite les répétitions au maximum, croyez-moi), je déduis que soit vous les aimez, soit vous ne les aimez pas (je sais, je ne me foule pas dans mes déductions, mais je voudrais bien vous y voir, merde). Si vous les aimez, vous allez l'acheter quoi que je dise, sinon, vous ne l'achèterez pas quoi que je dise aussi. Alors ça sert à quoi que je me décarcasse à écrire un article à la con ? Faites comme vous voulez.

LES FOUDRES D'HYPISIS de MEZIERES et CHRISTIN chez DARGAUD, 35 à la con.

SALUT LA PROMO!

VOIR PAGE 19

CHUIS MORT



Vous savez ce qu'est un fumetti, bande de crétins ? Excusez-moi, je suis un peu énervé. Je sais, je ne devrais pas vous injurier, après tout c'est vous qui me faites vivre, tout ça. Ca m'a échappé. Excusez-moi. Je retire "crétins". Savez-vous ce qu'est, très chers lecteurs, ce que l'on nomme couramment un "fumetti" ? Bien sûr, que vous le savez. Je ne me permettrais pas de mettre vos compétences bédéphiles en doute. Je le rappelle quand même, au cas où la chose vous échapperait. Un fumetti est l'équivalent italien des Blek, Akim Color et autres Zembra, sauf qu'au lieu de traiter de seigneurs de la jungle, ça cause plutôt de cul. C'est un périodique petit format, exécuté par de piètres dessineurs (à ce propos, une parenthèse : saviez-vous que l'histoire "Blek contre les lions" de Blek Spécial Hors-Série N° 72 a été entièrement dessinée par Carali ?), vendu une poignée de lires et généralement de peu d'intérêt. Nécron est un fumetti. Alors pourquoi ces crétins (excusez-moi, je retire) d'Albin Michel éprouvent-ils le besoin non seulement de le publier en album,

mais en plus d'en faire une série ? A preuve, le tome 2 vient de sortir. Il est aussi nul que le premier. Alors ? Les milieux autorisés s'interrogent : "Albin Michel sont-ils des crétins ?" Finalement, les milieux autorisés retirent.



NECRON 2 de MAGNUS et c'est un pseudonyme parce qu'il a honte, chez ALBIN MICHEL, 49 fois le prix d'un Blek, même Hors-Série.

BD Parade!

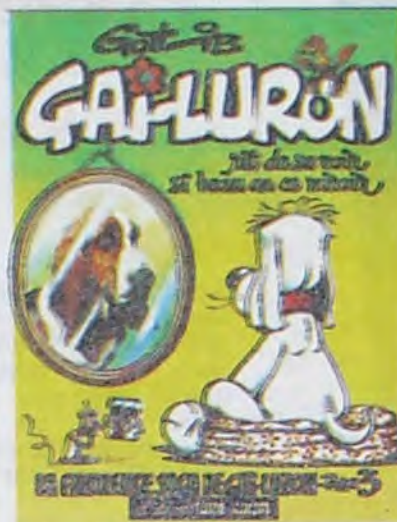
TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
ZEPPELIN	PEPE MORENO	17
MEMOIRE DES ECUMES	CAZA/LEJALE	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
TSCHAW	EDIKA	16
DOCTEUR VENTOUSE	BRETECHER	16
GAFFES ET GADGETS	FRANQUIN	16
DELTA - JEREMIAH	HERMANN	16
GLAMOUR BOOK	LIBERATORE	16
LES DEUX DU BALCON	MASSE	16
THORGAL	ROSINSKI/VAN HAMME	16
LES FOUDRES D'HYPISIS	CHRISTIN/MEZIERES	16

RE



Le Tome 3 de la saga de Gai-Luron vient d'être réédité en couleurs avec une couverture cartonnée.

GAI-LURON RIT DE SE VOIR SI BEAU EN CE MIROIR de GOTLIB chez AUDIE, 45 déjà.



ENFIN

Caza et Lejalé viennent de pondre une oeuvre qui marquera la bande dessinée autant que "2001, l'odyssée de l'espace" a marqué le cinéma. Carrément. D'abord, parce que ce n'est pas



de la bande dessinée. Ce n'est pas non plus de la recherche graphique, ni des tableaux. Il n'y a pas de nom, tellement c'est rare, c'est vous dire. C'est une

suite de dessins retraçant l'histoire d'une entité depuis la création de l'univers jusqu'à sa fin. L'entité en question est un homme tout ce qu'il y a d'humain et l'on pourrait se demander comment ce couillon a fait pour se retrouver au commencement de l'univers alors qu'il était même pas né, d'abord. Eh bien justement, il ne faut pas se le demander. C'est d'ailleurs pour cette raison que vous n'êtes absolument pas obligé d'aimer. Il y a des gens qui ne peuvent pas faire abstraction de telles questions et qui ne supporteront pas plus cet album qu'ils n'ont supporté 2001. C'est juste beau, il n'y a pas d'histoire précise, pas de structure, pas de prétexte. C'est un poing dans la gueule ou quelque chose d'inintéressant, selon les gens. Regardez avant d'acheter et permettez-moi de mettre plus de points d'exclamation que le maximum autorisé.

MEMOIRE DES ECUMES de CAZA et LEJALE chez DARGAUD, 56 francs.

TOUNGA EST UN PIPO



Rahan - Toi être pompeur. Toi avoir tout copié sur moi.
 Tounga - Toi travailler chez les rouges. Toi être sale coco.
 Rahan - Oui, mais moi gagner plus de "feuilles avec des images" (1) que toi.
 Tounga - Moi te pomper encore plus et gagner encore plus.
 Rahan - Toi être pâle imitation. Toi pas valoir un "morceau de métal à bout pointu" (2).
 Tounga - Moi avoir histoire, pas morale. Lecteurs pas aimer ta morale.
 Rahan - Moi être vrai homme préhistorique, l'original. Moi avoir inventé la façon de parler que nous utilisons actuellement.
 Tounga - Et alors ?
 Rahan - Et alors, je trouve bizarre que tu connaisses le mot "propulseur" et pas le mot "serpent", dans ton dernier album. Pourtant, tu vois des serpents plus souvent que des propulseurs, non ?
 Tounga - Là n'est pas la question, on s'écarte.
 Rahan - On ne s'écarte pas du tout, c'est le "noeud" (3) de l'affaire ! C'est pour ça que t'es nul !
 Tounga - Ben vas-y, dis tout de suite que je suis nul !
 Rahan - Mais qu'il est con ! C'est ce que je suis en train de

dire, banane ! Chers lecteurs, la preuve est flagrante : Tounga est plus con que moi, inutile d'acheter son album.



Milou - J'aurais pas dit mieux.

- (1) Fric.
- (2) Clou.
- (3) Point crucial.

LA DERNIERE EPREUVE de AIDANS aidé par son studio chez LOMBARD, 33,50 décalcomanies de Rahan.



OUAIS!

M'OUAIS!

BOF...

BEURK!

SINGE



Ca alors ! C'est Dimberton tout seul qui a fait ça ? Etonnant ! D'habitude, plus c'est nul, plus il y a de scénaristes, coloristes, inspireurs et muses en tous genres. Eh ben non, tout seul. Bon. Un savant fou construit un robot et vole un cadavre de singe pour le dépecer et vêtir le robot de sa dépouille, ce qui lui permet de s'introduire chez le plus grand milliardaire du monde, qui justement possède le frère jumeau du singe. C'est con, hein ? Voilà. Vous avez compris.

LE SINGE de DIMBERTON chez MILAN, 36 pages inutilisées.



OISEAU

Dans la collection "Images de l'histoire du monde", voici "L'Oiseau flamboyant" qui est une aventure de Timour.

On m'a dit (quelques fois, je me laisse influencer) que c'était très bien pour les jeunes, que ça les branchait parce que ça causait de huns, de Gengis Khan, de Timour qui protège tout le monde, tout ça. Vu le dessin, je ne vois pas comment ça peut accrocher qui que ce soit, quelle que soit l'histoire. En plus, Timour a une tête de future victime du Sida.

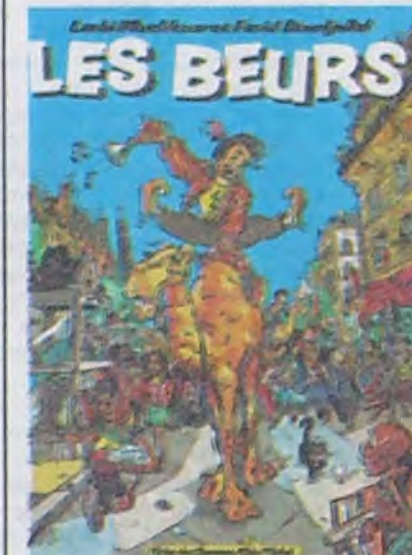
L'OISEAU FLAMBOYANT de SIRIUS chez DUPUIS, j'ai prononcé 33 fois le mot Sida, aujourd'hui. Greenpeace, un peu moins. Le Sida a gagné.



RATONNAGE AU BEUR



Il est difficile de critiquer un album dont l'orientation est sym-



pathique. "Les beurs", ça défend les minorités, ça explique que les gros cons de français ont tort de tirer sur les arabes dans les cités, que les dits arabes ont le droit d'écouter leur musique et tout ça. Je suis d'accord.

Le seul problème, c'est que ça ne m'a pas du tout fait rire. Dans la mesure où c'est sensé être drôle, c'est quand même un peu gênant. Comprenez bien : je n'ai rien contre le fait que cet album soit fait par des beurs, j'ai contre le fait qu'il ne soit pas bon, tout bêtement. Ce qu'il ne faut pas faire pour ne pas être traité de raciste, quand même.

LES BEURS de BOUDJELLAL et MECHKOUR chez ALBIN MICHEL, 45% de harissa dans la pâte à colle.

HISTOIRE DE BATEAUX



Voici une histoire parue dans Spirou en 1968. Alors que les événements faisaient rage, Follet et Tillieux concoctèrent cette histoire mettant en valeur des sentiments qu'ailleurs on s'acharnait à abattre. Quelle belle phrase. Follet, outre le fait qu'il porte le seul nom qui lu à l'envers donne tellof, est aussi le seul à savoir dessiner des bateaux sur une mer déchaînée. Ce qui tombe drôlement bien, car c'est justement le sujet de l'histoire. Le Bagarreur, pris dans une tempête, croise le chemin d'un autre bateau qui semble abandonné. Le capitaine du Bagarreur décide alors de le remorquer jusqu'à Boulogne où il se rend. Mais cela ne se fera pas sans mal, pour plusieurs raisons : d'abord, si ça se faisait sans mal, il n'y aurait pas d'histoire ; ensuite, le second pose des problèmes déontologiques à son Capitaine, car il est efficace mais insolent et c'est pas le genre de la maison, et finalement parce que cette saloperie de tempête s'obstine à ne pas vouloir s'arrêter.



S.O.S. BAGARREUR

Oh ! Que les couleurs sont nulles. Mais oh ! Que les dessins sont beaux. Et oh ! Que le scénario est classique mais bien.

SOS BAGARREUR de FOLLET et TILLIEUX chez DUPUIS, 33 pas de gag. C'est un album sérieux.



CENTRE MONDIAL DE PIRATAGE

Suite de la page 1

pas le droit de faire des copies, alors tu me fous le camp immédiatement.

Cette dernière déclaration est soutenue de son petit poing tendu en avant faisant mine de ne prendre par le col, deux autres gugusses arrivent sans doute pour prêter main forte au frère surveillant. A ce moment là, Tsunoo, toujours en train de faire sa copie, Locksmith chargé et écran principal affiché, commence à se faire bousculer par un des cerbères présents. "Bon, tu te tires ou on te fout dehors ?" lui dit-il. Il commence à faire chaud ici du moins au sous-sol, je décide alors de me casser avec mes cliques, mes claques, mes cloques et le reste (notamment mes claques). En partant, je trouve un autre surveillant et je lui demande le plus aimablement possible un exemplaire du règlement.

- Bon, allez, ça suffit comme ça des règlements on en a déjà donné à tout le monde, on commence à en avoir marre, vous avez pas le droit de faire ce que vous faites, maintenant tirez-vous, me répond-il. Sur ce, nous nous tirons. Pas mal, la journée !

CONCLUSION No 1, ON LEUR EN A FAIT VOIR !

Pas mal, effectivement. Quelques softs dans notre musette, nous avons démontré que le CMI est le rendez-vous des pirates, le dernier endroit chic où l'on copie des softs au nez et à la barbe de surveillants pas très enthousiastes. A priori, le centre n'est pas étudié pour, ou alors j'ai rien compris au film.

2 JOURS PLUS TARD, CMI, CMI, MORNE PLAINE.

De retour à l'HHHHebdo, votre serviteur se met immédiatement au travail et prépare ce que vous venez de lire. Par acquis de conscience et pour répondre aux inquiétudes du

boss ("T'es sur de ton coup, là ? Tu va pas me coller un nouveau procès en diffamation sur le cul ? Font chier ces petits jeunes à toujours vouloir dire la vérité ! Qui ça intéresse, la vérité ? Merde, tu y retournes, faut être sûr, merde ! Procès, merde !"), je décide de faire une visite de contrôle le vendredi.

Une fois sur place, flanqué de l'inévitable photographe, je redescends au sous-sol et là, oh surprise, plus d'Apple ! Plus rien ! Enfin si, des



PLUS RIEN

Goupils, mais peut-on appeler ordinateur personnel ce mastodonte inutile ? J'ai l'air fin, moi, ça va être ma fête en rentrant à l'HHH-Hebdo.

Soudain, mon regard est attiré par un petit bureau aux murs de briques dans lequel sont entreposés les Apple de l'avant-veille, ouf ! Je m'engouffre dans la pièce et entame le dialogue avec le surveillant alors présent dans une petite cage de verre.

- Bonjour. Pourquoi y a plus d'Apple là-bas ? demandé-je l'air surpris.

- Y a plus d'Apple parce qu'on les



PRIVE !

change, répond-il d'un air narquois, m'ayant reconnu. Y en a plus. Mais ne restez pas là, c'est un bureau privé, ici.

- Mais alors on ne peut plus faire de copies ? rétorqué-je.

- Ah, mais mon cher monsieur c'est interdit de faire des copies, mauvaise-foise-t-il.

- Ah oui, et...

En apercevant le photographe, notre interlocuteur a un frisson sans doute justifié et prend la mouche.

- Dites donc, vous avez une autorisation pour faire vos photos, là ? Allez, venez tous les deux avec moi.



SUIVEZ-MOI

On se carapate vite fait, le boss a parfois raison : la vérité a ses limites et le gus a pas l'air commode.

CONCLUSION NUMERO 2

Plus futé que ce qu'on croyait, ces messieurs du CMI ! Probablement un peu échaudés par les attaques des journaux lors du rapport de la cour des comptes qui les mettaient méchamment en cause. Et puis quand on sait qu'on coûte de l'argent et qu'on est pas très utile, on réagit vite, il y a tant de chômeurs ! Le sur lendemain de notre visite, les Apple ont donc disparu, comment se fait-ce ? Ah, j'y suis. Le garde chiourme aurait-il aperçu le photographe de notre première altercation ? Pris alors d'un sentiment de doute, il aurait prévenu ses supérieurs, voulant empêcher un éventuel scandale. Pas mal calculé, mon pote !

Maintenant, vous pouvez y aller, au CMI, c'est un vrai CMI, c'est clean, propre, gentil, on ne pirate plus. Bref, ça n'a strictement plus aucun intérêt pour personne, il ne reste plus que le Logo et le pédago. C'est cher, inutile et on s'emmerde. ■

VIDEOTROC

89, bis rue de Charenton
75012 PARIS
Tél. 43.42.18.54

Ouvert du mardi au samedi de 10 H à 19 H (NON STOP) et le lundi de 14 H à 19 H

AMSTRAD

BAD MAX ! le 1^{er} jeu en relief et en stéréo pour Amstrad ! Livré avec lunettes : 199 F (Musique d'Alan Parsons) (C)
ORPHEE, le must des must ! 320 K, 340 F oui mais quel jeu ! (D)
POSEIDON, le 1^{er} jeu divin et olympien : 179 F (C)
MANDRAGORE, le seul vrai jeu de rôle enfin disponible : 239 F (C)
SORCERY II, incroyable... et disponible immédiatement : 185 F (D)

Oh Coquin, le PCW 8252 + cadeau : 6990 F !
Oh Cochon, l'imprimante DMP 2000 + cadeau : 2290 F !
6128 couleur + cadeaux : 5990 F
6128 mono + cadeaux : 4490 F
+super-cadeaux sur toute la gamme !

ATARI

520 ST : prix framaiesque, chuchoté par téléphone !
Caramba, los programmos arrivos !
130 XE : 1690 F

COMMODORE

128 enfin disponible : 3450 F !
64 + drive 1541 + cadeaux : 3990 F

LES NOUVEAUTÉES MAMAMIA,

MSX

Venez découvrir le nouveau SONY 501 : magnéto + joystick intégrés + 3 utilitaires + 1 cartouche cadeau : 2950 F
avec moniteur Philips : 3939 F
avec moniteur couleur : 5490 F
CANON V 20 + 1 cartouche : 1950 F
avec moniteur Philips : 2890 F
avec moniteur couleur : 4490 F
DRIVE CANON VF-100, 720 K : 3190 F

IMPRIMANTES

SMITH-CORONA M 80 FASTEXT : 1995 F,
D 100 : 3290 F
SEIKOSHA GP 500 : 2200 F

CREDIT CREG IMMEDIAT

-20% sur tout les softs ! (sauf nouveautés)
-30% si achat de matériel

BON DE COMMANDE

à retourner à VIDEOTROC - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Je, soussigné M _____ Prénom _____
Adresse _____ Tél. _____
commande le matériel suivant Je choisis de vous régler par chèque bancaire ou CCP
pour un prix de _____ + 15 F port (forfait Soft)
pour un prix de _____ + 75 F port (forfait Hard)

★ NOUVEAU! COMMODORE

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



- Nouveau! Commodore**
- 128 K 3250 F
 - Lecteur Disk 1571 2890 F
 - Les 2 5890 F
- 4 Super offres Commodore 64**
- C 64 Périph + 1 lect. cas. + joystick + 1 jeu 2690 F
 - CREDIT : comptant 510 F + 12 mens. 210 F
 - C 64 + moniteur coul. 36 cm + Lecteur de cass. 4690 F
 - CREDIT : comptant 570 F + 12 mens. 400 F
 - C 64 + lecteur de disk + 1 jeu 3790 F
 - CREDIT : comptant 700 F + 12 mens. 300 F
 - C 64 lecteur de disk + moniteur couleur 36 cm + imprim. 7390 F
 - MPS803 600 F
 - CREDIT : comptant 1150 F + 12 mens. 600 F
- C 64 Pal**
- LECTEUR DISK 1541 1990 F
 - IMPRIMANTE MPS 803 1490 F
 - IMPRIMANTE MPS801 1490 F
 - IMPRIMANTE ALPACOM 490 F
 - 40 cad papier ordi. 1990 F
 - MONITEUR COULEUR COMMODORE 36 cm 2390 F
 - MONITEUR FIDELITY CM15 COULEUR 36 cm 2590 F
 - MONITEUR MONOCHROME 890 F
 - CAPOTS DE PROTECTION 120 F
 - MODEM DIGITELEC AGREÉ PTT compatible MINITEL 1490 F
 - NOMBREUX JOYSTICKS A PARTIR DE 99 F
 - DISQ. 5 1/4 p. 5F DD 89 F
 - DISQ. 5 1/4 p. 5F DD US Hls game 139 F
 - PINCE A DISQUETTES 69 F
 - BOITES RANGEMENT 50 DISQ. 155 F
 - BOITES RANGEMENT 100 DISQ. 199 F

- DÉS PRIX FOUS SUR LES HITS COMMODORE**
- DONALD DUCK - C/D 115/175 F
 - MASQUERADE - D 175 F
 - LUCIFER REALM - D 115 F
 - TERROR MOLINOS - C 115/175 F
 - SUMMER GAMES I - C/D 115/175 F
 - SUPERZAXXON - C/D 115/175 F
 - WIRLWURD - C/D 130 F
 - BLACK WYCHE - C 115 F
 - WYSARD'S LAIR - C 115/175 F
 - SUMMER GAMES II - C/D 115/175 F
 - REACH HEAD II - C/D 115/165 F
 - TOUR DE FRANCE - C 125 F
 - ROAD RACE - C/D 115/195 F
 - ROCKY HOBOR SHOW - C/D 109/145 F
 - HYPERSPORTS - C 110/175 F
 - THE WAY OF EXPL. RIST - C/D 99 F
 - CAULDRON - C 115 F
 - INTOMBED - C 115 F
 - RESCUE ON FRACALUS - C 115/175 F
 - SKY FOX - C/D 105 F
 - JUMPT - C 175 F
 - CONAN - D 115/175 F
 - DAMBUSTERS - C/D 115 F
 - GREMLINS - C 115/175 F
 - GROG'S REVENGE - C/D 115/175 F
 - IMPOSSIBLE MISSION - C/D 125/230 F
 - MUSIC STUDIO - C/D 115 F
 - NODES OF YESOD - C 125 F
 - ON COURT TENNIS - C 115/175 F
 - PITSTOP II - C/D 115 F
 - QUASIMODO - C 105/145 F
 - SPT VERSUS SPT - C/D 149 F
 - THEATRE EUROPE - C 235 F
 - ULTIMA III - D 125 F
 - BAR, MC BOXING - C 135/189 F
 - A VIEW TO A KILL - C 115 F
 - KARATEKA - C 115 F
 - STEALTH - C 115 F
 - CASTLE OF D. CREEP - C 175 F
 - PINBALL CONSTR. SET - D 175 F
 - RAJING CONSTR. SET - D 175 F
 - MUSIC CONSTR. SET - D 115/175 F
 - ZORRO - C/D 115/175 F

- UTILITAIRES**
- FAST LOAD EPYX - K 390 F
 - TURBO 10 - K 280 F
 - TURBO 30 - K 380 F
 - TURBO 50 - K 500 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 640 F
 - EXTRA TOOL 64 - C 350 F
 - FORTH 64 - K 350 F
 - MASTER 64 - D 700 F
 - PAPER CLIP - D 1200 F
 - L. BASIC (Box. étendu) - D 895 F
 - PROFIMAT - D 350 F
 - BASIC 64 (compilateur) - D 350 F
 - SUPERBASE - D 990 F
- NOMBREUX AUTRES TITRES ET UTILITAIRES DISPONIBLES

- ★ CADEAU! AMSTRAD**
- Temps à disposition de stock & CASSETTES DE JEU ET 1 MANETTE DE JEU GRATUITES POUR TOUT ACHAT D'UN AMSTRAD CPC 464
- CPC 464 monochrome + 1 CADERN 2690 F
 - CREDIT : comptant 551 F + 12 mens. 210 F
 - CPC 464 couleur + CADEAU 3990 F
 - CREDIT : comptant 912 F + 12 mens. 500 F
 - AMSTRAD CPC 6128 178 K 4490 F
 - CREDIT : comptant 972 F + 12 mens. 550 F
 - CPC 6128 couleur 5990 F



MICROSTORY

- MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS TEL. 325.51.52 MÉTRO : MAUBERT-MUTUALITÉ
A partir 25 oct. Tél. 43.25.51.52
- TOUTS LES LOGICIELS AMSTRAD SONT DISPONIBLES, LES DERNIERS EN DATE...**
- AMSTRAD 6128 178 K 4490 F
 - CREDIT : comptant 972 F + 12 mens. 550 F
 - CPC 6128 couleur 5990 F

- LE PARI D'ATARI!**
- 520 ST 9950 F**
- 1 U.C. 512 Ks, 1 lecteur disk 3,5 pouces 500 Kb, 1 moniteur monochrome 1024x768, 1 souris, TOS, BASIC, LOGO, GEM WRITE, GEM PAINT. Et les premiers logiciels disponibles...
- ASSEMBLEUR 600 F
 - FORTH-LEVEL I 1200 F
 - LANGAGE C ATARI N.C.
 - EXPRESS (trait. texte) 600 F
 - PASCAL 1095 F
 - LANDS OF HAVOC (aventure) 280 F
 - ZORI (aventure) 475 F
 - HEX (cabert) 475 F
 - CHESS (30) N.C.

★ MATERIELS DISPONIBLES IMMEDIATEMENT

★ CRÉDIT IMMEDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F

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

Je, soussigné, M _____ Prénom _____
Adresse _____ Tél. _____
marque du matériel _____ commande le matériel suivant _____
pour la somme totale de : _____
Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement : chèque mandat carte bleue
N° CR _____ Validité : _____
Signature : _____ Date : _____
Je désire recevoir le catalogue de prix (joindre 3 timbres à 2,70 F)
DEMANDE DE CRÉDIT
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
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

Same Player Shoots again!

COMMOORE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON MO5
ORIC • ATMOS • ZX 81 • MSX • APPLE II • ATARI

It's more fun

<p>COMMOORE 64</p> <p>1. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>2. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>3. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>4. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>5. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>6. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>7. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>8. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>9. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>10. A NEW TO A NEW... 100</p>	<p>SPECTRUM</p> <p>1. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>2. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>3. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>4. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>5. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>6. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>7. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>8. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>9. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>10. A NEW TO A NEW... 100</p>	<p>AMSTRAD</p> <p>1. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>2. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>3. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>4. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>5. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>6. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>7. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>8. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>9. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>10. A NEW TO A NEW... 100</p>	<p>THOMSON MO5</p> <p>1. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>2. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>3. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>4. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>5. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>6. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>7. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>8. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>9. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>10. A NEW TO A NEW... 100</p>	<p>ORIC</p> <p>1. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>2. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>3. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>4. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>5. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>6. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>7. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>8. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>9. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>10. A NEW TO A NEW... 100</p>	<p>ATMOS</p> <p>1. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>2. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>3. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>4. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>5. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>6. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>7. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>8. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>9. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>10. A NEW TO A NEW... 100</p>	<p>ZX 81</p> <p>1. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>2. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>3. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>4. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>5. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>6. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>7. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>8. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>9. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>10. A NEW TO A NEW... 100</p>	<p>MSX</p> <p>1. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>2. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>3. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>4. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>5. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>6. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>7. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>8. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>9. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>10. A NEW TO A NEW... 100</p>	<p>APPLE II</p> <p>1. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>2. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>3. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>4. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>5. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>6. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>7. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>8. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>9. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>10. A NEW TO A NEW... 100</p>	<p>ATARI</p> <p>1. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>2. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>3. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>4. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>5. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>6. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>7. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>8. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>9. A NEW TO A NEW... 100</p> <p>10. A NEW TO A NEW... 100</p>
--	---	--	--	---	--	--	--	---	--

NOUVEAU JASMIN 2 - PLUS

NOUVEAU PRIX FIN D'ANNEE 2690,00 Frs
En vente directe par correspondance



Le seul « VRAI » lecteur de disquette 3" à DOUBLE TETES et DOUBLE DENSITE

Pour ORIC 1 et ATMOS à 2690,00 Frs
La Société TRAN a mis au point JASMIN 2 - PLUS : nouvelle version du FAMEUX JASMIN 2, avec un circuit « prédiffusé » permettant une forte intégration des fonctions du contrôleur de disquette, d'où renforcement de la fiabilité accompagnée d'une baisse de prix.

ACCÉDEZ DIRECTEMENT, en Basic, n'importe où sur les deux faces de la disquette sans la retourner grâce au FAST T. DOS (Système d'exploitation de disque professionnel de TRAN). Fichiers à accès direct à l'enregistrement, accès séquentiel, accès direct aux secteurs, Matrices ou tableaux etc... Chargement ultra-rapide de 48 K.Octets en moins de 4 secondes.

PRIX GÉNÉRALEMENT CONSTATÉS DANS LES BOUTIQUES : 2990,00 Frs

LECTEUR SUPPLÉMENTAIRE AMPLIBUS	1990 F 390 F	JASMIN PRINTER LIVRE TDOS	1995 F 150 F
------------------------------------	-----------------	------------------------------	-----------------

LES TROIS LOGICIELS PROFESSIONNELS : EASYTEXT - MULTIFICH et JASMIN - CALC 1390 F TTC ou DEUX au choix 990 F TTC

NOMBREUX LOGICIELS DE QUALITÉ DISPONIBLES

BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE
TRAN sarl. - 53, impasse Blériot
83130 LA GARDE - Tél. : 94.21.19.68

Nom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Date : Tél. :

Désignation	Quantité	Px U. TTC	Mt. TTC
			TOTAL

Ci-joint un chèque

Taux TEG 24,30% sur crédit M. FOLGOAS - Soc Technique ROUSSEAU

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

Bonne chance !

Règlement :

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

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

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

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

ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.

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

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

Signature obligatoire (signature des parents pour les mineurs)

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

Directeur de la Publication
Rédacteur en Chef : Gérard CECCALDI
Directeur Technique : Benoite PICAUD
Rédaction : Michel DESANGLES, Michaël THEVENET
Secrétariat : Martine CHEVALIER
Dessins : CARALI
Editeur : SHIFT Editions 160, rue Legendre - 75017 PARIS
Distribution NMPP
Publicité : Véronique CARRARA
Tél. : (1) 45.63.01.02
5, rue de la Beaume 75008 PARIS
Télex : 641.866 F
Commission paritaire 66489 RC 83 B 6621
Imprimerie : DULAC et JARDIN S.A. Evreux.

SALUT LA PROMO!

Vous détestez votre libraire ? Bravo ! SALUT LA PROMO est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. Comment faire ? Prenez les prix de la liste ci-contre, ajoutez 6 francs de port par album et renvoyez-nous le bulletin jaune avec votre paiement. Attention, à partir de 4 albums, le port est gratuit.

TRAGIQUES DESTINS 49,00
ZEPPELIN 45,00
FOLIES ORDINAIRES 69,00
HISTOIRES A LA CON 46,00
CE QUI EST EN HAUT 35,00
CHEZ LUCIEN 30,00
CLARKE ET KUBRICK 38,00
A STORY OF WAR 25,00
REGLEMENT DE CONTES 34,00
L'OMBRE QUI TUE 33,00
PALMER LE PRINCE DE LA BD 37,00

NATHALIE 40,00
GUERRES FROIDES 49,00
LES DEMONS DU MISSOURI 35,00

LE NOYE A DEUX TETES 38,50
BIDOCHONS 45,00
ASSUJETTIS SOCIAUX 32,50
VERCINGETORIX 33,00
LE TROU BLANC 33,00
LES DEUX DU BALCON 64,00
TSCHAW 45,00
LA COULEUR DU VENT 38,00
GAFFES ET GADGETS 33,00
RATS HAMBURGER 28,00
LA NUIT DU SONNEUR 38,00
LA MARQUE DE LA SORCIERE 39,00
QUI ARRETERA CYANURE ? 33,00
COME BACK 33,50
LE MASQUE DE LA PEUR THORHAL 40,00
DELTA/JEREMIAH 33,50
LES BEURS 35,00
GAI-LURON 3 45,00
LA DERNIERE EPREUVE 45,00
SOS BAGARREUR 33,00
GRATIN 59,00
NECRON 2 49,00
MEMOIRE DES ECUMES 56,00
LES FOUDES D'HYPSIS 35,00

Salut les promotés ! Congratulons-nous de concert pour célébrer la semaine nouvelle et la promo qui s'y rattache. Buvons un coup, buvons-en deux, buvons-en trois, passez-moi la bouteille, je vais la finir.

Bon, allons-y. Qu'avons-nous, cette semaine ? Un nouveau Valérien, parfaitement. Et sur quoi porte la promo, cette semaine ? Sur le nouveau Valérien. Quand on dit que la nature est bien faite, on n'a pas tort.

Soyons bref : achetez le nouveau Valérien. Si, si, achetez-le. Parce que si vous l'achetez, je vous donne cinq cartes postales en plus. Sachant qu'elles valent cinq balles chacune, vous récoltez un cadeau de 25 balles sans rien faire, ou presque. Si vous achetez en plus le précédent, je vous mets en tout dix cartes postales dans le paquet. Ce qui vous fait un cadeau de 50 balles, et dépêchez-vous, parce qu'à ce tarif, je vais déposer le bilan dans un peu moins que pas longtemps.

Sinon, comme d'habitude, vous avez droit aux promos des semaines passées mais il faut le préciser sur le petit bon à découper parce que je suis gentil et un peu con mais pas devin. Vous pouvez aussi acheter des albums de la liste qui se balade autour de ce texte.

La semaine prochaine, la promo, c'est "balade au bout du monde" tome 3 de Vicomte. Je vous le dis pour que vous ne l'achetez pas dans le commerce, parce que je suis en train de vous chercher des cadeaux pour aller avec.

Adios, amigos.

Qu'est-ce que je pourrais bien vous commander ? Voyons... Ah ben tiens, je sais. Je vais vous commander le dernier Valérien. Je ne sais pas pourquoi, une idée comme ça. Si vous aviez l'idée de joindre au paquet cinq cartes postales, ce serait sympa. Je balance sans compter 35 balles de pas-port et 6 balles de port.

Moi, sain de corps et d'esprit, déclare vous commander les deux tomes de cette dernière aventure de Valérien. J'espère que vous êtes un homme d'honneur et que vous allez bien m'envoyer les dix cartes postales promises, sinon je vous provoque en duel. 35 balles et 6 francs de port par album ? Une broutilte, j'envoie.

Non, pas Valérien ! Pas lui ! Comprenez-moi, on était à côté au bahut, et il arrêta pas de copier sur moi et c'est lui qui ramassait toutes les bonnes notes. Alors, Valérien, non merci. Par contre, certains des albums de la liste baladeuse ci-dessus me m'intéressent. En dessous de 4, je port à 6 balles l'album. Ecco.

Non, c'est vous que je veux. Envoyez-moi votre si sensuel catalogue, avec ses couleurs vives, ses pages remplies d'une odeur si chavirante, ses numéros de pages si subtilement choisis, ses agrafes au milieu, envoyez-le moi en entier. Je n'ai rien à payer ? Oh, vous êtes vraiment génial !

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal + ville :

Envoyer ce bon à : IMPRESSIONS 3 Impasse du Colombier 95230, SOISY.

INOUI **LE FAMEUX BRAIN-TRUST**
 TRAITEMENT DE TEXTE - TABLEUR - BASE DE FICHES
 pour seulement 3790 F ttc
 ou 243,50 F / mois*

BRAIN-TRUST
 L'OUTIL INDISPENSABLE pour
 l'ORIC-ATMOS
 Puissant mais facile d'emploi,
 regroupant les fameux logiciels
 professionnels :

- * Traitement de texte, accentuation française : JASMIN-EASYTEXT
- * Gestion de fiches à accès multicritères avec calculs inter-fiches : JASMIN-MULTIFICH
- * Tableur électronique puissant et rapide : JASMIN-CALC
- * Livre T-DOS et ses fichiers
- * Et le fabuleux JASMIN 2 en PRIME.

ASSEMBLEUR	490
MATHEGRAPH 3D	249
ORIGRAPH	350
JASMIN-FORTH ATMOS	590
LOGO-GRAPH ATMOS	390
LES CONQUERANTS ATMOS	219
LE REBELLE ATMOS	219
CASSE-TETE ATMOS	219
OTHELLO ATMOS	219
ALIEN ATMOS	219
MICROGEO	250
JASMITEL ATMOS	490

COBRASOFT

Meurtre à grande vitesse 219 F	1815 Napoléon 219 F
Pin-Bail + Challenger 219 F	Hyper-Spacs + Durendal 219 F
Mots croisés + Jeux de lettres 219 F	Tool-Kit 299 F

FAITES VOS COMPTES

**LOGICIELS T.R.A.N.
 LES ARMES DU PRO**

Offrez-vous DE SUITE votre JASMIN et payez le solde à CREDIT

Ens. K à la commande 3190 F ttc JASMIN 2 + Livre TDOS + 1 LOGICIEL au choix	190 F + port et 18 mens. de	202,92 F	Ens. L à la commande 3590 F ttc JASMIN 2 + Livre TDOS + 2 LOGICIELS au choix	190 F + port et 18 mens. de	229,97 F	Ens. M à la commande 3790 F ttc BRAIN- TRUST	190 F + port et 18 mens. de	243,50 F	DIVERS Si vous prenez une des offres spéciales + JASMIN-PRINTER, Celle-ci vous est offerte 2195 F ttc cable et picot compris
Coût du crédit - DMI 652,56			Coût du crédit - DMI 739,46			Coût du crédit - DMI 783 F			

- Spécialistes**
- 75012 PARIS VISMO 338.60.00
 - 13014 MOSSE ILC 91.98.80.72
 - 14200 L'IMPULSION 31.93.33.88
 - 29500 ECA ELECTRONIQUE 75.43.13.38
 - 31000 MICRO DIFFUSION 51.22.81.17
 - 32800 SON VIDEO 2000 56.52.81.79
 - 38000 CHABERT 75.46.82.73
 - 57100 ELECTRONIC CENTER 82.53.86.60
 - 59000 DYNAMIC HIFI 27.30.20.04
 - 59650 MICROPUCE 20.47.18.57
 - 67150 FRUSTON 67.88.00.51
 - 69001 ORDIELEC ORDINASELF 78.28.23.07
 - 69007 J.C.R. LYON COMPUTER 78.51.16.39
 - 78000 MICTEL 30.21.75.01
 - 84300 INDIVIDUEL 1.328.22.06
 - 51100 CENTRE TECH INF 28.40.39.31
 - 57000 LA MICRO BOUTIQUE 87.75.41.56

Demandez votre catalogue
 Taux TEG 24,30% sur crédit M. FOLGOAS - Sce Technique ROUSSEAU

BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE
TRAN sarl. - 53, impasse Blériot
83130 LA GARDE - Tél. : 94.21.19.68

Nom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Date : Tél. :

Fortait de Port Express en France : 90 F TTC
 40 F pour commande de moins de 1000 F

Désignation	Quantité	Px U. ttc	Mt. ttc
TOTAL			

Ci-joint un chèque

ATTENTION LES YEUX!

Eureka Moniteurs et Interfaces vidéo pour la micro-informatique.

MC14 : 2750 F.
OR14 : 2750 F.
HR14 : 3600 F.



Moniteurs
 L'affichage pour un micro-ordinateur exige 2 qualités majeures : définition d'image (contraste, saturation des couleurs, stabilité et absence de scintillement) et compatibilité, qualités impossibles à réunir avec un téléviseur, même d'excellente qualité. EUREKA a conçu, mis au point et fabriqué une gamme de moniteurs adaptés à la plupart des micros. Le MC 14 est un moniteur moyenne résolution. Il accepte les signaux de la plupart des micros, possède un circuit son et un mode monochrome vert pour l'affichage de texte. Le HR14 est destiné aux applications haute résolution (660 x 500 points).

Interfaces
 Si vous n'optez pas pour la solution moniteur, vous aurez souvent besoin d'une interface pour brancher votre ordinateur sur tel ou tel téléviseur. Les interfaces EUREKA sont susceptibles de résoudre la plupart de vos problèmes de branchements de micro-ordinateurs, avec la meilleure qualité d'image possible dans ces conditions.

Interface	Entrée	Sortie	Prix
P6010	Peritel	UHF Couleurs	495 F.
P6015	Peritel	UHF Noir et Blanc	295 F.
		Vidéo Secam UHF Couleurs	
P6020	Vidéo PAL	Peritel	495 F.
P6030	Vidéo PAL	Vidéo Secam	790 F.

Compatibilité diverse
 MC14 : APPLE II avec carte RVB, APPLE 2C, ATARI Pal, Commodore 64 et VIC 20, DRAGON, EXCELVISION, HECTOR, LASER 3000, SPECTRUM, THOMSON T07 et M05, MSX et tous les ordinateurs disposant d'une sortie sur prise PERITEL.
 HR14 : APPLE avec carte HR, IBM PC et compatibles, SINCLAIR QL et les ordinateurs haute résolution possédant une sortie sur prise PERITEL.
 OR14 : ORIC 1 ET ORIC ATMOS

Matériel en vente chez votre distributeur habituel, ou en retournant le coupon ci-contre à

Eureka Informatique
 Fournisseur Officiel de l'Education Nationale pour l'opération "INFORMATIQUE POUR TOUS"

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

M
 Rue
 Code Ville
 désire commander les matériels suivants :

Qté	Désignation	Prix

Ci-joint mon règlement de Par

Eureka!

En France, personne n'a encore trouvé !!!

En Angleterre, un garçon de 15 ans est arrivé à bout des énigme, et a remporté le concours, emportant le chèque de 25000 Livres. Inutile de lui téléphoner, les énigmes du concours EUREKA français sont totalement différentes!



250 K of pure mystery

EUREKA INFORMATIQUE
 39 Rue Victor MASSE . 75009 - PARIS
 accompagné de votre règlement (250 Francs)

M.
 Adresse

Code Ville

Désire recevoir la cassette EUREKA pour
 COMMODORE SPECTRUM

Ci joint mon règlement de 250 F. par

HIPPO JOYST

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

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



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

Nom.....
 Prénom.....
 Adresse.....

DATE :

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

COURRIER DES LECTEURS



Monsieur, ayant lu votre annonce dans l'X. X. 74 du mois d'octobre 85, je me permets de vous écrire afin de vous faire une offre que je trouve très alléchante :

Il s'agit de deux très puissants programmes de copie, le Locksmith 5.0 et le Crazy Copy, avec ces programmes, vous pouvez copier tout ce que vous voulez, j'ai moi-même déjà fait des copies de programmes comme Multiplan ou Applewriter (en mode émulation Apple III donc je ne peux vous fournir ni le Multiplan ni l'Applewriter).

ché, ces deux programmes valent chacun aux alentours de 10.000 francs (dix mille) !! Je ne vais pas vous baratiner plus longtemps, je ne vous en demanderais que 1000 (mille) francs, bien sûr je suis prêt à discuter avec vous pour un accord éventuel, mais je crois que ce n'est pas trop demander car, je me répète, posséder un tel programme est un atout et un privilège que bien des informaticiens vous envieraient. Quant à l'utilisation, elle est très simple et vous pourrez après quelque temps d'adaptation faire de très bonnes copies. Si vous rencontrez des difficultés, je suis prêt à vous aider pour les résoudre.

Je vous laisse, espérant que vous répondrez positivement à cette offre sans égale. Veuillez agréer...

Christophe Ehrhard, Benfeld.
 Programmeur-analyste (?).

HHHH - Voici la lettre que reçoivent les gens qui passent des annonces dans un canard concurrent que nous ne citerons pas par charité. Plusieurs lecteurs nous l'ont envoyée, en nous signalant le fou-rire qui les a pris en la lisant. En effet, le Locksmith est LE programme le plus répandu sur Apple; il ne copie PAS l'Applewriter NI Multiplan; il ne se négocie pas à 10.000, il se donne; le vendre 1000 balles, c'est de la connerie OU de l'escroquerie; le posséder n'a rien d'un privilège et je me demande bien quel est l'accord que propose ce monsieur. Ca, c'est du courrier rigolo.

BON, C'EST FINI LE BARATIN OUI ?!!

12 FRANCS ÇA MARCHE ?

HEU... 15!

Je pense que posséder ces deux disquettes est un atout certain pour tout possesseur d'Apple //e (ou autres). Vous pourrez en effet "louer" un logiciel à un copain, un collègue ou même à votre boîte si vous êtes informaticien et en faire des copies pour vous. Vous pourrez ainsi vous créer une librairie qui ferait bien des envieux. Passons maintenant à l'aspect prix; sachez avant tout que ces deux programmes sont très difficiles à trouver sur le marché et qu'ils se négocient plutôt au marché dit "noir". Sur ce mar-



ZX 81

VENDS ZX 81, 16 K, manette et interface, 9 K7 de programmes (200 dont 60 de l'HHHHebdo, Rex, 3D Formule 1, Chess, Simulateur de vol,...), 4 livres, manuel d'utilisation, 1000F à débattre. Franck Duprey, 30 rue St Flaive, 95120 Ermont. Tel : (3) 415 96 26.

NDLJC: Eh, j'espère que les K7 avec les programmes de l'Hebdo sont gratuites, faut pas déconner!

VENDS ZX 81, 16K, manuel d'utilisation, livre de programmes (12 programmes et astuces), 4 HHHHebdos, 5 listings, cordon alimentation, câble TV, cassette vierge C60, 800F (valeur 1087F). Eduardo Henriques, 23 rue du général De Gaulle, 89100 Sens.

VENDS ZX 81, 16K, clavier ABS, livres et 4 logiciels, 550F. Ivan Bonassin, 44 rue du professeur Morat, 69008 Lyon. Tel : (7) 875 58 14.

VENDS ZX 81, 16K, K7 de jeu, listings, encore sous garantie, valeur 1100F, vendu 750F. Tel : (8) 324 55 62 après 18H.

VENDS ZX 81 16K, clavier mécanique, K7 de jeu, magnétophone Thomson, 900F à discuter, état neuf. Tel : (95) 33 57 16. Isaac Norbert, tour 4, résidence de Montesorio, 20200 Bastia.

VENDS ZX 81, lecteur de K7, manuels, K7 de 11 jeux, extension mémoire 16K, tous cordons, 900F. Tel : 97 16 23 après 16H15

VENDS ZX 81 (06.84), alimentation, câbles, extension 32K, extension haute résolution graphique, clavier à sensation tactile, livre ZX 81 Basic, manuels, boîtier de rangement, une vingtaine de programmes, valeur 1900F, vendu 1000F. Pascal Gabriel, 17 allée Fabre d'Eglantine Beaubreuil, 87100 Limoges. (NDG : Tactile le ZX, tu m'étonnes...)

VENDS ZX 81 16K, interface manettes de jeu, adaptateur VTR, cartouche croqueur, logiciels (Black Cristal, Cobra, Daytona, Tool Kit, etc...), nombreux livres, 1600F. Hervé au (80) 52 44 12.

VENDS ou échange quelques centaines de programmes ZX 81 et Spectrum. J.P.Frimigacci, appartement 23A, 266 rue de Fougères, 35700 Rennes.

CHERCHE généreux donateur (ou très très bas prix) d'une extension 16K ou plus. Cherche aussi tous programmes ou informations sur le ZX 81. Marc Femenia, 6/2 rue Latine, 59100 Roubaix. Tel : (20) 73 26 84 le soir.

VENDS ZX 81 16K, K7 de programmes en tous genres, poignée de jeu, interface poignée, interface 8 entrées sorties, câbles, documentations, livre, etc..., 750F. Tel : (6) 014 07 09 après 18H.

VENDS ZX 81, 16K (avec cordons, alimentation, etc...), générateur de caractères Quicksilva, clavier ABS, magnétophone en très bon état, TV noir et blanc bon état 31cm, 5 livres de programmation (langage machine sur ZX 81, 80 programmes sur ZX 81, etc...), environ 10 K7 bourrées de programmes (jeux et utilitaires), revues diverses (Ordi 5, HHHHebdo), 1600F à débattre. Stéphane au 539 14 89 après 19H.

CHERCHE généreux donateurs de périphériques pour ZX 81 afin d'améliorer un petit club informatique. E.Lapresse, route de Thony, 74500 Evian. Tel : (50) 75 07 66

CHERCHE livres sur le langage machine du ZX 81. Christophe Marie, route de Liltry, 14400 Bayeux. Tel : (31) 92 16 56 après 18H.

VENDS ZX 81, 16K, manettes de jeu, nombreux programmes, 700F. Jean Marc Koin, chez Mme Chemouny, bâtiment H2, la cerisaie, HLM Le Merlan, 13014 Marseille.

TI 99

VENDS TI 99/4A, péritel, aide et initiation au Basic, techniques de jeu (1 et 2). Solar Systeme, Sun Games, Tombstone City, 2 manettes, câble magnétophone, magnétophone, alimentation du magnétophone, Basic étendu, 100 programmes divers et 40 listings, 2000F. Tel : (1) 47 98 51 13 après 18H.

VENDS TI 99/4A (avec carton d'emballage), moniteur vert Hartarex et cordon, lecteur de K7 Texas et cordon, Basic étendu, Mini memory, Gestion de fichier, manettes de jeu, Moon Patrol, livres et 75 jeux (dont Sun Games, Solar System, Lunar Lander 2, etc...). 3000F. Tel : 45 43 14 45 après 19H.

VENDS TI 99/4A, alimentation, cordon péritel, 3 livres de programmation, nombreux programmes, 2 modules (Parsec et Ambulance), une K7 de programmes, cordon magnétophone, vendu 1000F. Tel : 41 61 12 92 après 19H.

VENDS TI 99/4A 1983, magnétophone, manettes de jeu, Jungle Hunt, Moon Patrol, Munchman, Gestion de fichier, Q Bert, Basic par soi-même, Demon Attack, Star Trek, Tombstone City, Music Maker, cordon magnétophone, quelques K7, 1900F. Tel : (1) 42 37 78 67. F.Leclerc.

VENDS TI 99/4A, Septembre 83, péritel, Basic étendu, cordon, manettes, module TI Invaders, manuels, 2 livres de programmes, parfait état, 2000F à débattre. J.C.Maudens, 3 rue Bellevue, 89570 Neuvy Sautour. Tel : 86 56 35 34 après 18H.

CHERCHE interface parallèle centronics pour TI 99/4A pour un prix raisonnable ainsi que mini-mémoire. Tel : 31 80 15 74.

VENDS TI 99/4A, moniteur Zénith Data Systems monochrome noir et jaune, câble TI moniteur, livres, K7, câble magnétophone, 1700F le tout ou séparément. Tel : 46 60 87 01.

CHERCHE pour TI 99/4A, module Basic étendu avec manuel français. Tel : (45) 91 06 98 après 8H.

VENDS 2 TI 99/4A, 2 péritel, 2 lecteurs de K7, 2 cordons, 2 synthétiseurs de parole, Basic étendu, nombreux modules (Echecs, Othello, Parsec, Fichier...), nombreuses K7 (HHHHebdo No 2, Lunar Lander, Sun Games), bouquins, une centaine de programmes de l'HHHHebdo, valeur 15000F, vendu 8000F. M. Allard, 218 rue Colbert, 59800 Lille. Tel : 20 54 77 63.

ACHETE pour TI 99/4A, extension mémoire 32K, TI Logo II, Mini Memory, synthétiseur de parole Solid State Speech TM, ainsi que les HHHHebdos No 2, 5, 6, 7, 8, 13, 48, 54, 82, 89 au prix de parution si complet ou contre les No 29, 38, 39, 42, 43, 44, 45 (numéro quadruple) et 47, 51, 66. Jeff Devilliers, 24 rue Emile Suyou, 31400 Toulouse. Tel : 61 55 13 03.

VENDS TI 99/4A péritel, 650F, Basic étendu (livre français), 580F, TI logo II, 590F, mémoire 32K externe, 700F, paire de manettes de jeu Ti, 150F, K7 des No 1 à 8 de 99 Magazine, 220F, livres pour Ti. Tel : 68 47 59 82.

VENDS TI 99/4A, modulateur péritel, Basic étendu, K7 pour BE (Lunar Lander, Decathlon, Rubis Sacré, Tractor Folies), modules (Invaders, Echecs, Parsec, Adventure, Return to pirate Isle, Tunnel of Doom, Alpinier), 2 manuels d'utilisation, manuel de jeu, lecteur de K7 avec cordon, valeur 5700F, vendu 4000F. Florent Berard, 27 rue A.Hovelacque, 75013 Paris. Tel : 43 31 81 43

DRIVE //c

1.450 F

Entraînement direct 1/2 dimension
Garantie 6 mois pièces et main-d'œuvre.

Computer 3

3, rue Papillon 75009 Paris - Tél. 45.23.51.15

VENDS TI 99/4A (péritel ou sécam), 800F, nombreux modules (Parsec, Munch Man, Star Trek, MASH, etc...), livres, programmes gratuits, possibilité de vente séparée. Tel : 54 43 15 68.

ACHETE lecteur de K7 Texas TI PHP 2700. Tel : 257 42 73.

VENDS TI 99/4A, péritel, sécam, 2 cordons, 2 manettes, module Parsec, K7 Basic par soi-même, 30 jeux sur K7, 2 livres (100 programmes), 50 listings de l'HHHHebdo, 2000F. Tel : 64 57 13 91.

DIVERS

VENDS Lynx 48K, moniteur ambre, magnétophone, 3 livres, 6 K7, documentation, 3500F. Salmon Legagneur, 54 rue de Bourgogne, 75007 Paris.

CHERCHE compagne pour MTX 512 (moniteur vert) pour longues soirées d'hiver. Bruno Thoumin, 23821 rue des Richots, 5360 Natoye, Belgique.

CHERCHE copies de softs pour former la logithèque d'un club d'échange. Tel : (6) 404 03 06

VENDS lot d'HHHHebdos No 52, 55, 57, 60 à 65, 69 à 80, et 83 pour 100F. Gilles Zeitoun, 102 avenue Marceau, 92400 Courbevoie. Tel : 788 68 32.

VENDS jeu vidéo Atari, manette, 4 K7 (Pole position, Super Cobra...) avec son emballage, 2 gros jeux électroniques, prix à débattre. Tel : (29) 37 29 19 vers 18H.

VENDS clavier électronique Univac complet, azerty, à mémoire, 500F. Possède également clavier mécanique. P.Martin, 1 rue Dr Guérin, 10200 Bar sur Aube.

VENDS Honda Gold Wing (06.82), marron, équipée de 3 malles Honda, lecteur de K7, radio, très peu roulée (moins de 20000 Km), cause boulot à l'étranger, 30000F. Tel : (21) 58 67 65.

VENDS Sega 3000, 16K, 6 cartouches (Congo Bongo, Tennis, Golf, Star jacker, Pop flamer, Monaco GP), manette de jeu, 4 K7 C11 vierges, 1500F le tout ou les cartouches séparément entre 100 et 130F. Eric Guyader, 144 avenue de Valenton, 94190 Villeneuve Saint Georges. Tel : 389 69 40 puis 43 89 69 40.

EUJ! EVORIS O! B???



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 convenir 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

Enfin un vrai disque pour L'ORIC !

Ce périphérique ne 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 contrôle, fabriqué dans l'usine de Normandie. Un lecteur de disquettes enfin n'est rien sans un DOS (Système d'Exploitation du disque). SEDORIC est vraiment génial. Jugez plutôt!

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 demeure d'une extrême facilité d'emploi.

2490 F

SEDORIC ? génial !

Nouveau

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 couleur spécial ORIC	750 F	Imprimante MCP 40 (plotter 4 couleurs)	990 F
Moniteur monochrome vert 18" 12"	1100 F	Câble pour imprimants parallèle	150 F
Câble pour moniteur monochrome	90 F	Revêtement de papier de recharge pour impr.	15 F
Moduleur flux & Basic I/II	295 F	Jeu de styles de recharge	40 F
Moduleur couleurs I/II	495 F	Interface pour joystick programmable	350 F
Magnétophone à cassette	390 F	Joystick type "Dancefloor 1"	35 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'à 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 "prêts-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.

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**



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.	Cobra pinball
Cours de Basic	Planète bleue (Géogr.)	ORIGRAPHIE	Meurtre à grande vitesse
Compilateur LM	CALORIC (distrique)	J'apprends la CAO	1815 (Wargame)
J'apprends la Forth	Calcul Mental	Images	Super Jeep
LOGO	Course aux lettres	VORTEXIE (trail texte)	Scuba Dive
Assembleur	J'apprends l'anglais	Musique	Green Cross Toad
Moniteur 1.0	TIC TAC	Editeur musical	

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 braderie ou de liquidation : c'est le nouveau prix de l'ORIC ATMOS, du aux conditions de la reprise, et à l'excellente complément 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 pouvez obtenir.

ORIC : La Micro-école

Les matériels ORIC sont en vente chez votre distributeur habituel, dans les centres agréés 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

Je sens qu'à suivre ces cours d'assembleur, vous devenez petit à petit des professionnels du clavier et de la programmation. Durant ces nombreuses semaines, nous avons parcouru nombre de domaines concernant de près et de loin votre micro-ordinateur. Jusqu'à présent nous nous sommes penchés sur le fonctionnement de la machine autant d'un point de vue purement physique (hardware) que d'un point de vue programmation (software). Nous avons réussi à déterminer les avantages de certaines méthodes de programmation, fixant les prémisses d'une méthode générale d'écriture des algorithmes et d'une autre méthode de transformation de ces algorithmes en programmes exécutables par la machine.

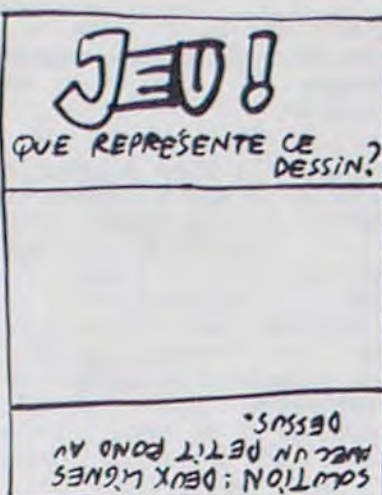
Vous êtes sans aucun doute fort capable de choisir le langage le plus approprié à votre application. Je n'ai pas encore évoqué les possibilités d'interaction entre les différents langages que vous pouvez pratiquer sur vos micro-ordinateurs, mais je me doute que vous avez déjà effectué des tentatives, à partir du Basic, d'appels de routines en langage machine. Pour vous permettre de vous dépatouiller de ces mélanges de langages, il est nécessaire de disposer d'un bon matériel pour travailler. Dans les quelques paragraphes suivants nous allons voir quels utilitaires sont précieux à un développement sans anicroche de vos propres créations logicielles.

que la liste des occurrences des symboles dans la liste et une table d'équivalence à utiliser par le programmeur.

Le compilateur travaille d'une façon relativement similaire à l'assembleur puisqu'il traduit un langage évolué (Basic, Pascal, Apl ou Ada) en un équivalent binaire compréhensible par la machine. Le compilateur travaille normalement comme l'assembleur et fournit au programmeur un ensemble de renseignements sur le traitement des variables, de la syntaxe et de la logique de programmation.

L'interpréteur est un programme qui traduit, comme le compilateur, les instructions d'un langage évolué en instructions binaires. Dans le cas de l'interpréteur, les représentations intermédiaires de l'information ne sont pas conservées et les instructions sont exécutées immédiatement. En fait, la majorité des interpréteurs ne génèrent même pas de code intermédiaire et exécutent directement les instructions du langage évolué grâce à un codage binaire sur un octet des instructions du langage.

Le moniteur est le programme de base pour exploiter correctement les ressources hardware de votre machine. Il surveille en permanence les organes d'entrée et gère l'ensemble des périphériques. Par exemple, imaginons que nous travaillions sur une carte comprenant un micro-



dur, le système d'exploitation se nomme alors DOS ou SED (Disk Operating System ou Système d'Exploitation Disque).

L'éditeur est un programme conçu pour faciliter l'entrée et la modification de textes ou de programmes. Il offre un ensemble de commandes de manipulation de texte telles que l'insertion ou la suppression de caractères et de lignes, le mouvement de blocs à l'intérieur du texte, la recherche de chaînes de caractères... C'est une ressource importante pour le programmeur désireux d'organiser sa programmation d'une manière particulièrement claire.

Le debugger (dévermineur en français, pour les puristes seulement) ouvre les portes à un ensemble de facilités de test de vos programmes. Lorsqu'un programme ne fonctionne pas, il est rare d'avoir une information précise sur la cause de ce dysfonctionnement. Le programmeur doit alors insérer des points d'arrêt (Break Points) dans son programme pour en suspendre l'exécution à des adresses précises. Il pourra ainsi, à des points précis, examiner le contenu des registres ou de la mémoire. Cette option est la principale activité du debugger, mais il permet aussi de suspendre un programme, reprendre l'exécution, examiner, afficher et modifier le contenu des registres et de la mémoire. Un bon debugger propose d'autres fonctions telles que la possibilité d'examiner les données sous forme symbolique, hexadécimale, binaire ou toute autre représentation usuelle, ainsi que la possibilité d'entrer en mémoire des données sous n'importe laquelle de ces formes.

Le chargeur ou chargeur-éditeur de liens place les différents blocs du code objet dans les positions mémoire spécifiées et il ajuste leurs pointeurs symboliques respectifs de façon qu'ils puissent se référencer les uns les autres. Il sert aussi à reloger les programmes ou les blocs dans les zones-mémoire différentes.

Un simulateur sert à simuler le fonctionnement d'un organe, généralement le microprocesseur, en son absence, lorsqu'on développe un programme sur un processeur simulé avant de le placer dans la mémoire d'un ordinateur possédant le processeur simulé précédemment pour le développement.

Cette approche de la programmation à l'aide d'un simulateur permet de suspendre le programme, de le modifier et de le garder en RAM, malheureusement ces avantages entraînent des inconvénients non négligeables :

1. Généralement il ne simule que le processeur proprement dit, pas les organes d'entrées/sorties.
2. La vitesse d'exécution frise le zéro absolu et on opère en temps simulé. Il n'est donc plus possible de réaliser une simulation en temps réel des différents organes de la machine. Il risque alors de subsister des problèmes de synchronisation lors du transfert sur le système informatique définitif.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... Sur APPLE

Horreur, consternation, enfer et damnation ! Votre romancier habituel s'est fait la malle : il a disparu dans les jungles putrides du vingtième arrondissement, finissant ses vieux jours entre le café-calva du matin et son élevage de grenouilles du soir. Après maintes expéditions perdues, maintes vaines recherches, nous abandonnâmes tout espoir de retrouver notre héros au sein de cet enfer bétonné que qu'est Ménélimontant. Mais que vous importe à vous, chers pauvres lecteurs abandonnés. Vous acquerîtes cet HHHHEBDO dans le respectable espoir de découvrir la suite des aventures d'Apple au Pays des Graphiques, mais par suite d'une grève imprévue d'une certaine catégorie de personnel nous ne pourrions pas diffuser comme prévu notre feuilleton national Apple Chez les Pucés de Disney. Veuillez nous en excuser.

Pas de malaise la jeunesse, vous aurez droit à l'intermède musical en direct dès les lignes suivantes. Comme vous en avez plein les mirettes depuis quelques semaines, on va s'en remplir les oreilles de l'Apple avec notre routine. Pour ceux qui disposent d'un assembleur, pas de problème entrez le listing 1. Pour les moins chanceux prenez votre courage à deux mains et votre paire de lunettes de l'autre et tapez dans la joie les quelques dizaines d'octets en folie du listing 2.

On va tenter de s'expliquer calmement sur cette routine fabuleuse qui regroupe un paquet de bons tuyaux sur la bécane. Le plus simple est d'attaquer par TESJO, là où est testé le joystick à la fin de chaque descente (ligne 35 ou \$ 319). X est chargé avec \$ 00 pour dire au micro que l'on veut lire la coordonnée horizontale du joystick, puis JSR à \$ FBE1. Au retour, Y contient la coordonnée (entre \$ 00 et \$ FF), valeur rangée en \$ 300 (nommée HAUTR). X est incrémente de \$ 00 à \$ 01 ligne 38, et la coordonnée verticale lue. La valeur obtenue est stockée en \$ 301 (nommée DUREE).

Si le bouton 1 est pressé, la case mémoire \$ C062 contiendra une valeur supérieure à \$ 7F. Pour le vérifier, Y est chargé avec 7F et comparé à \$ C062. Si Y est inférieur à \$ C062, le BCC sera vrai et le saut accompli (Y < \$ C062 = carry à 0). Je vous dirai ce que ça fait quand vous serez grands. Si \$ C062 est plus petit que \$ 7F, le programme ira ligne 45. Là le \$ 7F est incrémente en \$ 80 et passé dans A par X. Ceci juste pour vous rappeler que ces instructions existent et pour pouvoir jouer avec CPX et contrôler l'autre bouton. Ligne 49, le test est accompli. Si X est plus grand (il contient \$ 80) que \$ C061, le test se révèle vrai et

le saut s'effectue (X > \$ C061 = carry à 1) jusqu'à la boucle principale. A l'entrée de cette boucle, X et Y contiennent des valeurs arbitraires, mais la théorie veut qu'en débutant ligne 21 (à CLI-QUE), X soit chargé avec la hauteur et que le haut-parleur cliquète une fois. Ligne 26 Y est décrémenté; servant de compteur à la hauteur. Revenant au début de la boucle, l'effet sera que le programme fera n passages dans la boucle pour que le haut-parleur cliquète une fois, n étant la valeur en \$ 300. Ceci crée la durée entre deux cliquéttements nécessaire pour une tonalité donnée.



La longueur d'une tonalité particulière est fixée par Y. Lorsque il est égal à \$ 00, le BNE rate et le compteur de la durée totale est décrémenté. Tant qu'il reste du temps (DUREE > \$ 00) le test suivant rate (BEQ) et la hauteur est incrémente.

Le retour à BOUCL joue la note suivante. Incrémente la hauteur fait baisser la tonalité (souvenez-vous Kamarads que plus la hauteur est élevée, plus la tonalité est basse).

Quand la DUREE est écoulee (en atteignant \$ 00), le programme se branche sur la routine de test du joystick (ou des paddles), que nous avons étudiée tout à l'heure. Matons maintenant comme des fous (vous êtes assez grands maintenant) ce qui se passe quand on appuie sur un bouton. Si on presse le bouton 1, le programme se branche sur METDEC en faisant un petit tour chez BASCUL au passage (juste comme ça pour dire). Oubliez le TAY, sans importance pour les explications déjà embrouillées, et admirez ce passage astucieux au possible (bonjour les chevilles) qui met \$ CE dans X. Miraculeusement, c'est la valeur maximale pour une décrémentement.

Si la comparaison échoue lamentablement, c'est qu'il n'y a pas de \$ CE dans le coin, le \$ CE est alors balancé dans

DESCE et le RTS renvoie à BASCUL qui vous jette aussitôt dans la routine de tonalité (ou boucle principale pour pas vous paumer définitivement) en passant faire un petit DEC HAUTR à la volée. Ce petit truc provoque une ascendance des tonalités, rusé non ?

La comparaison est vraie. Bâleze ! Le \$ CE y'était déjà avant notre visite et le BEQ nous renvoie immédiatement chez METINC, qui restaure (c'est une auberge espagnole ma parole) le code de INC dans DESCE (en \$ 313) et retourne vite fait à la boucle principale après le RTS et le JMP BOUCL (pareil à tout à l'heure).

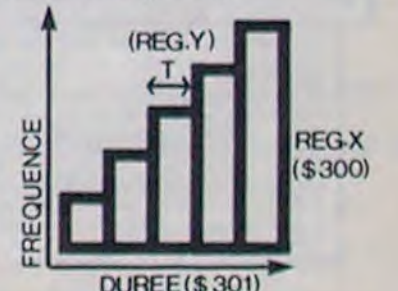
Ces deux dernières options font que le programme se réécrit en permanence, une super bonne idée que vous noterez soigneusement sur vos calepins.

Si le bouton 0 est enfoncé, le branchement ligne 49 rate complètement, le programme échoue dans une boucle infinie (na, c'est bien fait) à ECRAN (\$ 337). Dans cette boucle, l'écran est passé au noir par la routine \$ F832.

Les emplacements \$ C050 et \$ C051, vous les connaissez, ce sont les softswitches vus avec Pépé Louis. Rien qu'en les chaouillant un coup vous vous retrouvez alternativement en haute résolution ou en texte. En touchant \$ C050, c'est de la haute que vous découvrez, en bidouillant \$ C051 vous textez à plein moniteur (l'écran se couvre de superbes "a" en inversion vidéo).

Le JMP SWING renouvelle imperturbablement le cycle, attendant patiemment que vous craquiez comme une bête et que vous frappiez sauvagement un CONTROL/RESET bien senti.

Comme je sens que vous avez été largués un minimum par mes explications, je vous offre en prime une superbe oeuvre d'art avec ce schéma explicatif du rapport entre les coordonnées du joystick et l'influence sur la hauteur et la durée du cycle sonore (putain que c'est beau cette phrase).



Bonne potasse et bonne pompe, cette routine est complètement géniale.

Scratch Track

LE MESSAGE SECRET!

POUR LE DÉCOUVRIR, REMPLACEZ A PAR B, B PAR C, C PAR D, ETC... (DÉCALEZ L'ALPHABET D'UNE LETTRE)

LES JOURS SE SUIVENT ET NE SE RESSEMBLENT PAS

SOLUTION: LA SOLUTION NE VEUT RIEN DIRE MAIS EST DE TOUTES FAÇONS MOIN CON QUE CE PROVERBE.

Il est bien entendu que votre système micro-informatique ne vous offre pas forcément l'ensemble des facilités de programmation qu'il serait souhaitable d'y trouver, mais voici les outils logiciels que vous devriez posséder pour votre machine. Certaines des définitions que vous allez trouver vous paraîtront connues, mais elles seront rappelées ici pour offrir un panorama complet.

processeur, un clavier et des afficheurs LED à segments. Le moniteur devra parcourir en permanence le clavier pour reconnaître l'instant d'une entrée au clavier par l'utilisateur, tout comme il devra gérer les afficheurs pour y envoyer l'information qui vient d'être entrée au clavier. De plus il doit comprendre un ensemble d'instructions spéciales telles que DEPART, ARRET, CONTINUER, CHARGER EN MEMOIRE, EXAMINER LA MEMOIRE. Sur un système informatique plus évolué que la carte ci-dessus, le moniteur est parfois nommé programme exécutif, lorsqu'une gestion complexe des fichiers et une synchronisation des tâches élaborées sont aussi présentes. L'ensemble de ces facilités d'emploi sont regroupées sous le nom de **Système d'Exploitation**. Dans le cas où les fichiers résident sur disquette ou disque

L'assembleur est le programme qui traduit les instructions sous forme mnémotique en leur équivalent binaire. Il traduit normalement une instruction symbolique en une instruction binaire (qui peut occuper 1, 2 ou 3 octets). Le code binaire résultant (le code objet) est directement exécuté par le microprocesseur. En annexe, l'assembleur offre aussi un listing symbolique complet du programme ainsi

1 *****	40 STY DUREE ; sauve durée son	0303- 00 04 BNE #0308
2 * SON ET JOYSTICK *	41 LDY #27	0305- AE 00 03 LDY #0300
3 *****	42 CPY #BOU1 ; bouton 1 pressé?	0308- AD 30 C0 LOA #C030
4 *	43 BCC BASCU ; saut si oui	030B- 88 00 DEY
5 OBJ \$302	44 *	030C- D0 F4 BNE #0302
6 DRG \$302	45 INY ; une bonne excuse	030E- CE 01 03 DEC #0201
7 *	46 TYA ; pour vous coller ces	0311- FD 04 BEQ #0219
8 HAUTR EQU #300	47 TAX ; instructions (n'arrt)	0313- CE 00 03 DEC #0300
9 DUREE EQU #301	48 CPX #PROU ; bouton 0 pressé?	0316- 4C 02 03 JMP #0302
10 HOPAR EQU #C030	49 BCS BOUCL ; saut si non	0319- A2 00 LDY #000
11 LECJO EQU #FB1E	50 *	031B- 7C 1E FB JSR #FB1E
12 #BOU1 EQU #C041	51 ECRAN JSR #NETC ; nettoie écran	031E- BC 00 03 STY #0300
13 #BOU1 EQU #C041	52 #SMING STA #R ; passe en haute résolution	0321- EB INX
14 #R EQU #C030	53 STA #TEXT ; passe en texte	0322- 20 1E FB JSR #FB1E
15 #TEXT EQU #C031	54 JMP #SMING	0325- BC 01 03 STY #0301
16 #NETC EQU #FB32	55 *	0328- A0 7F LDY #07F
17 *	56 #METDEC TAY ; touche pas mon code	032A- CC 42 C0 CPY #C042
18 BOUCL DEX ; décrémente ce délai	57 LDY #CE ; valeur max pour "DEC"	032F- C8 37 DEC #0354
19 BNE CYCLE ; fait? non saut à CLIQUE	58 TAX	0330- 90 00 INY
20 *	59 CMP #MPP ; est-ce décrémenté maintenant?	0331- 98 TAY
21 CLIQUE LDY HAUTR ; rafraichit X	60 BEQ #METINC ; saut si oui	0332- EC 41 C0 CPX #C041
22 LGA #HOPAR ; branche le haut-parleur	61 STA #MPP ; non décrémenté	0335- 20 32 FB JSR #FB32
23 * LE HOPAR CLIQUETTE UNE SEULE FOIS	62 RTS	033A- 80 30 C0 STA #C050
24 * TOUS LES \$300 PASSAGES	63 *	033D- 80 31 C0 STA #C051
25 *	64 #METINC LDY #EE ; valeur max pour "INC"	0340- 4C 3A 03 JMP #033A
26 CYCLE DEY ; compte nombre de cycles	65 STX #MPP	0343- A8 TAY
27 BNE BOUCL ; fait?	66 RTS	0344- A2 CE LDY #ACE
28 *	67 * DEC DUREE ; non on recommence	0346- 9A TYA
29 DEC DUREE ; DESCE incrémente?	68 BASCU JSR #METDEC	0347- CD 13 03 CMP #0313
30 BEQ TESJO ; oui test joyat	69 JMP BOUCL	034A- F0 04 BEQ #0350
31 * DEC INC HAUTR	70 *	034C- 8D 13 03 STA #0313
32 JMP BOUCL		034F- 40 RTS
33 *		0350- A2 EE LDY #EE
34 *		0352- 0E 13 03 STX #0313
35 TESJO LDY #00		0355- 40 RTS
36 JSR LECJO ; lit joyat horizontal		0358- 20 43 03 JSR #0343
37 STY HAUTR ; sauve hauteur son		035D- 4C 02 03 JMP #0302
38 INX		
39 JST TESJO ; lit joyat vertical		

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



DICO CHIMIE

SUR ORIC/ATMOS

SUITE DU N° 106

5401 GOSUB 56000
 5402 PLOTS.10,"THIOSULFATE":PLOT 7,13,"S O":PLOT10,13,123:PLOT8,14,50
 5403 PLOT10,14,51
 5404 GOT055000
 5410 REM ==H.SULFI====
 5411GOSUB 56000
 5412 PLOTS.10,"HYDROSULFITE":PLOT 7,10,13,"S O":PLOT13,13,123
 5413 PLOT11,14,5:PLOT13,14,52
 5414 GOT055000
 5420 REM ==ALUMINATE====
 5421 GOSUB56000
 5422 PLOTS.10,"ALUMINATE":PLOT7,13,"AlO":PLOT10,13,96:PLOT10,14,50
 5424 GOT055000
 5430 REM ==CHROMATE====
 5431 GOSUB56000
 5432 PLOTS.10,"CHROMATE":PLOT7,13,"CrO":PLOT10,13,123:PLOT10,14,52
 5434 GOT055000
 5440 REM ==BICHROMATE====
 5441 GOSUB56000
 5442 PLOTS.10,"BICHROMATE":PLOT6,13,"CrO":PLOT8,14,52:PLOT10,14,50
 5443 PLOT10,13,123
 5444 GOT055000
 5450 REM ==MANGANATE====
 5451 GOSUB56000
 5453 PLOTS.10,"MANGANATE":PLOT7,13,"MnO":PLOT10,13,123:PLOT10,14,52
 5456 GOT055000
 5460 REM ==PERMANGANATE====
 5461 GOSUB56000
 5463 PLOTS.10,"PERMANGANATE":PLOT 7,13,"MnO":PLOT10,13,96:PLOT10,14,52
 5466 GOT055000
 6000 REM ==CSTES====
 6001 REM ==CSTES====
 6002 REM ==CSTES====
 6005 CLS:PAPER1:INK0
 6010 PRINT:PRINT"Nombre d'Avogadro, rapporte à 22,4 l, N=6,0228 E 23 (mole)-1"
 6020 PRINT:PRINT"Charge elementaire e=1,602 E-19 (Coulombs)"
 6030 PRINT:PRINT"Masse de l'electron au repos: m=9,1 E-31 (kg)"
 6040 PRINT:PRINT"Charge specifique e/m=1,758 E11 (Coulombs/kg)"
 6050 PRINT:PRINT"Masse du proton au repos: mp=1,67 E-27 (kg)"
 6060 PRINT:PRINT"Constante de Planck h=6,624 E-34 (Joules.seco ndes)"
 6070 PRINT:PRINT"Constante reduite de Planck h/2pi=1,054 E-34 (J.s/rad)"
 6080 PRINT:PRINT"Constante de Rydberg pour l'hydrogene: Rh=10967 780 (m)-1"
 6090 PRINT:PRINT"Vitesse de la lumiere dans le vide: c=2,9979 E8 (m/s)"
 6100 GOSUB 6700
 6120 PRINT:PRINT"Potential d'oxido-reduction a 25 oC de l'eau: Eo=0 (Volts)"
 6130 PRINT:PRINT"potential d'acide du couple H2O/OH-: PKa=15,7 5"
 6140 PRINT:PRINT"potential d'acide du couple H3O+/H2O: PKa=-1,7 5"
 6150 PRINT:PRINT"Intervalle de virage de la Phenol-phtaleine entre pH=8 et 10"
 6160 PRINT:PRINT"Intervalle de virage du bleu de bromo-thymolent re pH=6,2 et 7,6"
 6170 PRINT:PRINT"Travail accompli Pa l'electron sous une ddp=1V: eV=1,602 E-19 J"

6180 PRINT:PRINT"Facteur de conversion de la masse en energie: 1 g=5,61 E26 Mev"
 6190 PRINT:PRINT"Constante de Boltzmann: k=1,381 E-23 (J/oK)"
 6200 PRINT:PRINT"Resistivite a 15 oC du Mercure: R=95 E-8 (Ohms/metre)"
 6210 GOSUB6700
 6230 PRINT:PRINT"Transformation Fahrenheit en Celsius: Tc=5/9*(Tf-32)"
 6240 PRINT:PRINT"Transformation Celsius en fahrenheit: Tf=9/5*(Tc)+32"
 6250 PRINT:PRINT"Longeur de la liaison C-H: L=0,110 (nm)"
 6260 PRINT:PRINT"Temperature d'auto inflammation du methane: Ti =537 oC"
 6270 PRINT:PRINT"Correspondance Masse du proton en UMA: 1,672 E-27 kg=1,0075UMA"
 6280 PRINT:PRINT"CorrespondanceMasse du neutron en UMA: 1,674 E-27 kg=1,0086UMA"
 6290 PRINT:PRINT"Correspondance Masse de l'electron en UMA: 9,1 E-31 kg=5,5E-4UMA"
 6300 PRINT:PRINT"REMARQUE: 1UMA=1 unite de masse atomique"
 6310 PRINT:PRINT"Correspondanceentre eV et Kcal: 1eV=23,06 Kcal"
 6320 GOSUB 6700
 6330 PRINT:PRINT"Correspondance entre Atmosphere et autres unit es"
 6340 PRINT " 1 Atm.=1,014 E5 (N/m2)"
 6350 PRINT " 1 Atm.=10 E5 (Pa scal)"
 6360 PRINT " 1 Atm.=760 (mm de Hg)"
 6370 PRINT " 1 Atm.=10 (m d'eau)"
 6380 PRINT:PRINT"Constante R de la loi des gaz: R=8,314 (J /oK.mole)"
 6390 PRINT " R=1,987 (cal/oK.mole)"
 6400 PRINT " R=0,082 (l.atm/oK.m ole)"
 6410 PRINT:PRINT"Valeur du Faraday: F=95500 Coulombs"
 6420 PRINT:PRINT"Relation entre PK a et acidite"
 6430 PRINT "PKa(=0...acide fort ou base indiffere- nte)"
 6440 PRINT "0<PKa<4...acide relativement faible ou base tres faible"
 6450 PRINT "4<PKa<10...acide faible ou base faible"
 6460 PRINT "10<PKa<15,75...acide tres faible ou base relativement faible"
 6470 PRINT "PKa>15,75...acide indifferrent ou base forte"
 6480 GOSUB6700
 6490 PRINT:PRINT"Formule d'obtention du pH de solutions en fonction n de la concen- tration Co."
 6510 PRINT:PRINT"Acide Fort: PH=L og(C)"
 6520 PRINT:PRINT"Acide Faible: PH= 1/2*(PKa-LogCo)"
 6530 PRINT:PRINT"Base Forte: PH=PK a+Log(Co)"
 6540 PRINT:PRINT"Base Faible: PH=1/ 2*(PKa+PKa+Log(Co))"
 6550 PRINT:PRINT"REMARQUE: 22,4 litres correspondent aux conditions normales de temperat"
 6565 PLOT30,16,"ure et de"
 6570 PRINT " Pression.(T=25 oC et P=1 atm)."
 6575 PRINT " oC represente le degr e Celsius."
 6580 PRINT " oK represente le degr e Kelvin."
 6585 PRINT " nm represente l' unite du nanometre. 1nm=1 E-9 metre."
 6590 PRINT " Kcal represente l' unite de la kilo- calorie."
 6595 GOSUB 6700
 6600 GOT052000
 6700 REM ==BANDE==

6710 FOR AS=49080 TO 49119:POKERS, 17:NEXT
 6720 GETA:CLS:RETURN
 7000 REM =======
 7001 REM ==TC-TK====
 7002 REM =======
 7005 CLS
 7006 GOSUB51000:GOSUB7100
 7007 INPUT"TEMPERATURE EN DEGRES C ECIUS":TC
 7009 TK=273+TC
 7011 PRINT:PRINT"ON OBTIENT":TK,"DEGRES KELVIN"
 7013 GOT055000
 7100 REM ==EXPLICATIONS====
 7110 PLOT2,15,0:PLOT3,15,18:PLOT4, 15,"Les degres KELVIN sont pour la"
 7120 PLOT2,16,0:PLOT3,16,18:PLOT4, 16,"chimie ce que les OHMS sont a l'"
 7130 PLOT2,17,0:PLOT3,17,18:PLOT4, 17,"electricite...Pour ainsi dire les"
 7140 PLOT2,18,0:PLOT3,18,18:PLOT4, 18,"degres Kelvin entrent dans toutes"
 7150 PLOT2,19,0:PLOT3,19,18:PLOT4, 19,"les formules de determination des"
 7160 PLOT2,20,0:PLOT3,20,18:PLOT4, 20,"Parametres d'etude,de Probleme ,ou"
 7170 PLOT2,21,0:PLOT3,21,18:PLOT4, 21,"de recherche,Loi des gaz Parfaits,"
 7180 PLOT2,22,0:PLOT3,22,18:PLOT4, 22,"loi des gaz reels,lois de thermo- m"
 7190 PLOT2,23,0:PLOT3,23,18:PLOT4, 23,"-dynamique..."
 7250 FOR Y=15 TO 23:PLOT30,Y,17:INE XT
 7300 RETURN
 8000 REM ==*****
 8001 REM ==FN ==
 8002 REM ==*****
 8010 END
 9000 REM ==*****
 9001 REM ==COURBES DE PH====
 9002 REM ==*****
 9010 CLS:GOSUB51000:PRINT " COURB ES DE DOSAGE D'UN ACIDE PAR"
 9015 PRINT " PAR UNE BASE F ORTE"
 9020 GOSUB 9600
 9025 GETP#
 9100 REM ==ACIDE====
 9110 GOSUB 9500
 9115 INPUT"Concentration de l'acid e (1.E-3 et 5)":CA
 9117 IFCRA(1E-3ORCA)5 THEN 9400
 9120 FOR X=0 TO 2 STEP .01
 9125 IF X=0 THEN Y=-LOG(CA)
 9130 IF X>0 AND X<1 THEN Y=LOG(1/(1-X))-LOG(CA)
 9135 IF X=1 THEN Y=7
 9140 IF X>1 THEN Y=14+LOG (CA*(X-1))
 9145 O=(100*X)+10:W=(180-12*X)
 9146 CURSETO,W,1
 9150 NEXT
 9160 PRINT"UNE AUTRE CONCENTRATION ?":GETD#:IF D#="0" THEN 9115 ELSE 9170
 9170 TEXT:PRINTCHR*(17):GOT052000
 9400 REM ==IMPOSSIBLE====
 9410 TEXT:PRINTCHR*(17):PAPER3:PLOT 2,13,14:PLOT3,13,20
 9417 PLOT2,14,14:PLOT3,14,20:PLOT4 ,14,7:PLOTS.13,"PROBLEME IMPOSSIBL E..."
 9420 PLOTS.14,"PROBLEME IMPOSSIBLE ...":PLOT29,13,19:PLOT29,14,19
 9430 WAIT400:GOT052000
 9500 REM ==ECRAN HIRES====
 9501 HIRES
 9510 CURSET10,190,1:DRAW220,0,1:DR AW-5,-3,1:CURMOV0,6,1:DRAW5,-3,1 :9515 CURSET10,195,1:DRAW0,-190,1:O RAW-3,5,1:CURMOV6,0,1:DRAW-3,-5,1 :9520 CB="PH=f(X)"
 9530 FOR A=1 TO 2:ASC(A)=MID\$(CB,A, 1):B=ASC(ASC(A)):CURSET08+A*7,10,0 :9540 CHARB,0,1:NEXT B:MID\$(CB,6,1):B=ASC(B):CURSET230,102,0:CHARB, 0,1
 9550 RETURN
 9600 REM ==EXPLICATIONS====
 9610 PRINT"Cet exemple a ete chois i Parce qu'il"
 9620 PRINT"est representatif du 's aut de PH' Pour"

9630 PRINT"une valeur Particuliere de X."
 9640PRINT " X etant un coefficient global,qui"
 9650 PRINT"represente, en simplifia nt un peu,le"
 9660 PRINT"volume de Produit basiq ue que l'on"
 9670 PRINT"ajoute petit a petit..."
 9680 PRINT"il est a remarquer que la valeur"
 9690 PRINT"initiale du PH est repr esentative de"
 9700 PRINT"ce qu'on Pourrait appel er 'force de"
 9710 PRINT"l'acide'.Ainsi une vale ur faible de"
 9720 PRINT"PH revele que l'on dose un acide,et"
 9730 PRINT"Par contre,si l'on avai t une base on"
 9740 PRINT"le PH initial serait d' environ 12 (en"
 9750 PRINT"tout cas superieur a 7)"
 9760 PRINT"De plus la courbe de do sage de cette"
 9770 PRINT"base serait l'inverse d e l'exemple"
 9780 PRINT"donne dans ce Programme ..."
 9790 RETURN
 49999 END
 50000 REM ==*****
 50001 REM ==PRESENTATION====
 50002 REM ==*****
 50003 PAPER1:INK0:GOSUB51000
 50005 PRINT " Le Programme,Par sa c onception,vous"
 50007 PRINT"aidera dans la recherc he,et dans la"
 50009 PRINT"resolution de Probleme s lies a la"
 50011 PRINT"determination de Param etres electro-"
 50013 PRINT"niques,et de caracter istiques Physi-"
 50014 PRINT"ques des elements de la chimie." :PRINT
 50015 PRINT " Ainsi,vous Pourrez ob tenir "
 50016 PRINT:PRINT
 50017 PRINT " - nom"
 50019 PRINT " - symbole"
 50021 PRINT " - masse atomique"
 50023 PRINT " - numero atomique"
 50025 PRINT " - masse volumique (g/cm3)"
 50027 PRINT " - structure electr onique"
 50029 PRINT " - temperature de f usion"
 50031 PRINT " - temperature d'eb ullition"
 50033 PLOT4,25,4:PLOTS.25,"Tapez s ur une touche":GETA#:GOSUB51000
 50035 PRINT " De Part le menu,vous Pourrez aussi"
 50037 PRINT"rechercher le nom d'un element sachant"
 50039 PRINT"une (ou Plusieurs) de ses caracteris-"
 50040 PRINT"-tiques.Vous Pourrez e galement acceder"
 50042 PRINT"a une Petite table de definitions de"
 50044 PRINT"la chimie: Vous Pourr ez tres"
 50046 PRINT"facilement identifier les Principaux"
 50048 PRINT"groupements fonctionne ls de la chimie"
 50050 PRINT"organique et de la chi mie minerale."
 50052 PRINT"Votre curiosite sera c omplemente"
 50054 PRINT"assouvie et votre inte ret Pour la"
 50056PRINT"chimie sera d'autant p lus grand quand"
 50058 PRINT"vous saurez utiliser t outes les Possi-"
 50060 PRINT"-bilites de ce Program me."
 50061 PRINT"Aussi lorsque vous tro uvez un cours"
 50062 PRINT"de lectures diverses,d es Parametres"
 50064 PRINT"inconnus,vous n'hesite rez Pas a "
 50066 PRINT"modifier les DATA corr espondants..."

50100 PRINTCHR*(27):"TSuite ?":GET A#:GOSUB52000
 51000 REM ==*****
 51005 REM ==TITRE====
 51007 REM ==*****
 51009 CLS:PAPER1:INK0
 51010 PRINT:PRINT:PLOT12,3,10:PLOT 13,3,19:PLOT14,3,"DICO CHIMIE"
 51015 PLOT12,4,10:PLOT13,4,19:PLOT 14,4,"DICO CHIMIE"
 51020 PLOT27,3,17:PLOT27,4,17:PRIN T:PRINT:PRINT
 51025 RETURN
 52000 REM ==*****
 52005 REM ==MENU====
 52006 REM ==*****
 52007 FOR W=48000 TO 48039:POKE W, 17:NEXT
 52008 PAPER1:INK0
 52015 ME\$(1)="CARACTERISTIQUES D'U N ELEMENT"
 52017 ME\$(2)="RECHERCHE DU NOM D'U N ELEMENT"
 52021 ME\$(3)="GROUPES FONCTIONNELS ORGANIQUES"
 52022 ME\$(4)="GROUPES ANIONIQUES P RINCIPAUX"
 52024 ME\$(5)="DEGRE CELSIUS -> DEG RE KELVIN"
 52025 ME\$(6)="TABLES DE DONNEES ET CONSTANTES"
 52026 ME\$(7)="COURBES DE PH"
 52028 ME\$(8)="FIN DU PROGRAMME"
 52030 GOSUB 51000:PRINT:PRINT:FOR A=1 TO 8
 52035 PRINTSPC(2);A;": -":ME\$(A):PR INT:NEXT
 52040 GETZ#:Z=VAL(Z#):IF Z<1 OR Z> 8 THEN 52000
 52060 ON Z GOTO 2000,3000,4000,500 0,7000,6000,9000,8000
 53000 REM ==*****
 53001 REM ==LIM. TF. TE.====
 53002 REM ==*****
 53010 PLOT 2,20,21:PLOT3,20,"La re cherche s'effectue entre + et -"
 53015 PLOT 2,21,21:PLOT3,21,"2 deg res de Part et d'autre de votre"
 53020 PLOT 2,22,21:PLOT3,22,"donne e."
 53100 RETURN
 55000 REM ==*****
 55001 REM ==GET GOTO====
 55002 REM ==*****
 55010 GETS#:GOT052000
 56000 REM ==TITRE+EXPLI.====
 56001 REM ==*****
 56002 REM ==*****
 56010 GOSUB 51000
 56020 PLOT 2,20,23:PLOT3,20,"La ch arge de l'anion est indiquee"
 56025 PLOT36,20,17
 56030 RETURN
 59999 REM ==*****
 60000 REM ==PRESENTATION====
 60001 REM ==*****
 60005 HIRES
 60010 GOSUB 60100:FOR P=24 TO 214 STEP 30
 60020 CURSET P,136,0:FOR C=14 TO 7 STEP -1:CIRCLE C,1:NEXT C
 60030 NEXT P:FOR P=62 TO 176 STEP 30
 60040 CURSET P,61,0:FOR C=14 TO 7 STEP -1:CIRCLE C,1:NEXT C
 60050 A#="DICO":B#"CHIMIE":D#="E" :1
 60060 FOR A=1 TO LEN(A#):C#="MID\$(A #,A,1):C=ASC(C#):D=D+1:IF A=1 THEN D=0
 60070 X=#21+A*30:CURSETX,58,0:CHAR C,0,1:NEXT
 60080 FOR A=1 TO LEN(B#):C#="MID\$(B #,A,1):C=ASC(C#):E=E+1:IF A=1 THEN E=0
 60090 X=#16+A*30:CURSETX,133,0:CHA RC,0,1:NEXT
 60095 GOTO 60200
 60100 I=17:FOR V=41000 TO 42000 ST EP 40
 60105 I=I+1:IF I>23 THEN I=16
 60110 POKE V,I:NEXT
 60120 FOR V=43000 TO 45040 STEP 40 :I=I+1
 60125 IF I>23 THEN I=16
 60130 POKE V,I:NEXT
 60135 I=17:FOR V=46920 TO 48000 ST EP 40
 60140 I=I+1:IF I>23 THEN I=16
 60145 POKE V,I:NEXT
 60190 RETURN
 60200 WAIT400:RETURN

L'HABIT NE FAIT PAS LE MOINE CHEZ LES MOINES NATURISTES

Préparez l'invasion de la planète Pluton par une destruction en règle des installations adverses.

Eric PIOT



SUITE DU N° 106

```

1500 DATA201,237,208,6,32,151,196,
76,155,196,201,238,208,6
1510 DATA32,139,196,76,155,196
1520 DATA201,239,208,3,76,155,196,
96,234,234,234
1530 DATA173,1,208,201,68,208,1,96,
206,1,208,96
1540 DATA238,1,208,96,173,167,2,20
1,1,208,1,96,173,1,208,141,5,208,1
69,79
1550 DATA141,4,208,173,21,208,9,4,
141,21,208,169,1,141,167,2
1560 DATA169,17,141,11,212,96
1570 REM*INIT*RADAR
1580 DATA173,171,2,201,0,240,1,96,
224,1,240,5
1590 DATA224,2,240,1,96,169,254,14
1,249,7,169,3,141,40,208,169,56,14
1,2,208
1600 DATA173,16,208,9,2,141,16,208
,173,170,2,10,10,10,141,174,2,169,
222,24
1610 DATA237,174,2,141,3,208,173,2
1,208,9,2,141,21,208,169,1,141,171
,2,96
1620 REM*DEF*VAISSEAU
1630 DATA173,175,2,201,9,240,1,96,
173,169,2,141,175,2,201,2
1640 DATA208,3,76,119,197,201,0,20
8,3,76,96,197,201,1,240,1,96
1650 DATA169,195,141,255,199
1660 DATA169,252,141,251,7,173,1,2
08,170,185,120,144,5,169,135,76,66
1670 DATA197,138,141,7,208,169,4,1
41,42,208,169,64,141,6,208,173,16,
208,9,8
1680 DATA141,16,208,173,21,208,9,8
,141,21,208,96
1690 DATA169,242,141,255,199
1700 DATA169,250,141,251,7,169,15,
141,42,208,169,68,141,7,208,76,74,
197
1710 DATA169,255,141,251,7,169,14,
141,42,208,173,16,208,41,247
1720 DATA141,16,208,169,0,141,6,20
8,173,1,208,170,105,110,144
1730 DATA5,169,145,76,156,197,138,
141,7,208,169,175,141,255,199
1740 DATA173,16,208,41,247,141,16,
208,76,87,197
1750 DATA173,6,208,201,255,208,3,7
6,59,198,238,6,208,238,6
1760 DATA208,238,6,208,96,173,16,2
08,41,8,201,8,240,17,173

```

```

1770 DATA6,208,201,0,208,3,76,59,1
98,56,233,4,141,6,208
1780 DATA96,173,6,208,201,0,208,24
2,173,16,208,41,247,141,16
1790 DATA208,169,248,141,6,208,96
1800 DATA173,16,208,41,8,201,8,240
,43,173,6,208,201,8,240
1810 DATA7,56,233,16,141,6,208,96,
173,7,208,201,132,208,3
1820 DATA76,59,198,105,4,141,7,208
,169,64,141,6,208,173,16
1830 DATA208,9,8,141,16,208,96,173
,6,208,201,0,208,213,173
1840 DATA16,208,41,247,141,16,208,
169,248,141,6,208,96,169,9
1850 DATA141,175,2,173,21,208,41,2
47,141,21,208,169,16,141,255,199
1860 DATA169,0,141,174,2,96
1870 REM*INIT*NAVETTE*2*50771
1880 DATA169,0,141,170,2,169,1,141
,79,193,32,59,198,169,253,141,252,
7,169,1
1890 DATA141,43,208,169,88,141,8,2
08,173,16,208,9,16,141,16,208
1900 DATA169,16,141,29,208
1910 DATA173,21,208,9,16,141,21,20
8,169,188,141,2,208,169,143,141,22
3,199,96
1920 REM*Y*NAVETTE*2*50831
1930 DATA173,1,208,170,105,59,144,
2,162,196,138,56,233,2,141,9,208
1940 DATA169,0,141,173,2,141,174,2
,96
1950 REM*Q/N*NAVETTE*2*50857
1960 DATA238,178,2,173,178,2,201,6
,240,1,96,169,0,141,178,2,76,83,19
8
1970 REM*ENTREE*NAVETTE*50876
1980 DATA206,8,208,173,8,208,201,0
,240,1,96,169,143,141,223,199,169,
253
1990 DATA141,2,208,173,16,208,41,2
39,141,16,208,169,255,141,8,208,96
2000 REM*DEPL*NAVETTE*50911
2010 DATA238,182,2
2020 DATA173,182,2,201,5,240,1,96,
169,0,141,182,2,206,8,208,173,8,20
8
2030 DATA201,170,208,3,32,81,199,9
6
2040 REM*DEPL*ROQUETTE*50941
2050 DATA173,180,2,201,0,240,3,76,
35,199,173,8,208,56,233,15,141,10,
208
2060 DATA173,9,208,141,11,208,169,
1,141,44,208,141,180,2,169,251,141
,253,7
2070 DATA173,21,208,9,32,141,21,20
8,162,0,206,10,208
2080 DATA173,10,208,201,75,208,3,7
6,67,199,232,224,10,208,238,32,223
,198,96
2090 REM*EFF*ROQUETTE*51011
2100 DATA169,0,141,180,2,173,21,20
8,41,223,141,21,208,96
2110 REM*INIT*RETOUR*NAVETTE*51025
2120 DATA169,142,141,223,199,169,1
03,141,2,208,169,199,141,3,208,32,

```

```

67,199
2130 DATA32,160,198,96
2140 REM*RET*NAVETTE*51047
2150 DATA32,160,198,238,8,208,173,
8,208,201,255,240,1,96,169,136,141
,2,208
2160 DATA169,0,141,8,208,173,16,20
8,41,239,141,16,208,96
2170 REM*RET*NAVETTE*51080
2180 DATA32,160,198,238,8,208,173,
8,208,201,88,240,1,96
2190 DATA169,1,141,220,2,32,101,20
2
2200 DATA169,142,141,223,199,141,2
,200,169,198,141,3,200,169,10,141,
79,193,96
2210 REM*PROG*PRINCIPAL*51121
2220 DATA32,22,196,32,134,192,160,
0,32,91,196,32,67,192,173,1,208,74
,74
2230 DATA141,1,212,24,173,5,208,74
,141,8,212,173,173,2,201,255,208,8
,32,169
2240 DATA198,169,0,141,173,2,32,14
2,198,32,137,201,200,192,4,208,208
,32,67,192
2250 DATA238,174,2,173,174,2,201,2
,208,8,32,9,197,169,0,141,174,2,32
,16,197
2260 DATA32,142,198,238,173,2,76,1
37,201
2270 REM*AFF*SCORE*HI*51210
2280 DATA162,0,189,208,2,24,105,17
6,157,47,4,189,213,2,24,105,176,15
7,4,4
2290 DATA232,224,5,208,233,96
2300 REM
2310 DATA160,136,137,186,160,160,1
60,160,160,176,160,160,160,160,160
,173,170
2320 DATA144,140,149,148,143,142,1
70,173,160,160,160,160,160,160,131
,169
2330 DATA160,177,185,184,181,160,3
2
2340 DATA160,147,131,143,146,133,1
86,176,176,176,176,176,176
2350 DATA160,160,160,227,247,248,9
8,98,248,247,227,160,160
2360 DATA160,150,137,133,147,186,1
60,160,160,160,160,160,160,32
2370 REM*ENTETE*51316
2380 DATA169,6,141,188,2,169,0,141
,189,2,162,0,157,208,2,157,213,2,2
32,224
2390 DATA11,208,245,32,68,229,169,
0,141,21,208,141,32,208,141,33,208
,141,24
2400 DATA212,162,169,8,157,8,218,
157,248,218,232,224,240,208,245
2410 DATA162,0,169,7,157,0,216
2420 DATA189,36,200,157,4,232,224
,80,208,240,162,169,14,157,14,216
,157,54
2430 DATA216,232,224,12,208,245,14
1,13,216,141,26,216,162,0,169,160,
157,192,7
2440 DATA232,224,39,208,248,32,10,

```

```

200
2450 DATA173,188,2,201,,240,13,162
,,169,209,157,72,4,232,236,188,2,2
08,247,162
2460 DATA0,169,0,157,167,2,232,224
,21,208,248,169,9,141,175,2,169,,1
41,20,208
2470 DATA141,29,208,141,23,208,141
,16,208,169,247,141,248,7,169,249,
141,250,7
2480 DATA169,1,141,39,208,169,14,1
41,41,208,169,80,141,0,208,169,150
,141,1,208
2490 DATA169,1,141,21,208,32,158,1
99,32,59,198,173,30,208,173,31,208
2500 REM*INIT*SON
2510 DATA169,88,141,5,212,169,89,1
41,6,212,169,205,141,1,212,169,0,1
41,11,212
2520 DATA169,31,141,13,212,169,200
,141,12,212,169,51,141,8,212,169,4
2,141,7
2530 DATA212,169,255,141,15,212,16
9,128,141,18,212,173,145,0
2540 DATA201,255,240,249,169,129,1
41,4,212,169,15,141,24,212,160,3,9
6
2550 REM*TEST*51593
2560 DATA173,31,208,41,1,201,0,240
,19,173,188,2,201,0,208,6,169,1,14
1,189,2
2570 DATA96,206,188,2,76,139,200,1
73,30,208,170,41,1,201,0,240,3,76,
146,201
2580 DATA138,41,8,201,8,208,11,32,
59,198,169,1,141,222,2,32,218,201
,138,41,2
2590 DATA201,2,240,7,173,30,208,17
3,31,208,96,169,1,141,222,2,32,87,
202
2600 REM*MISE*#*JOUR*SCORE*51674
2610 DATA162,4,24,189,218,2,125,20
8,2,201,10,240,6,157,208,2,76,247,
201
2620 DATA169,0,157,208,2,169,1,157
,217,2,202,224,255,240,3,76,220,20
1
2630 DATA162,0,169,0,157,218,2,232
,224,6,240,3,76,1,202,32,10,200,96
2640 REM*PTS*EN*MOINS*51730
2650 DATA32,87,202,162,0,189,208,2
,201,0,240,3,76,42,202,232,224,5,2
40,3
2660 DATA76,23,202,96,169,1,141,22
2,2,162,4,189,218,2,201,1,208,20
2670 DATA222,208,2,189,208,2,201,2
55,208,10,169,9,157,208,2,169,1,15
7,217,2
2680 DATA202,224,255,240,3,76,49,2
02,76,255,201
2690 REM*FIN*FUEL*NET*RADAR*51799
2700 DATA169,0,141,171,2,173,21,20
8,41,253,141,21,208,96
2710 REM*FIN*NAVETTE*2*51813
2720 DATA173,21,208,41,239,141,21,
208,76,218,201

```

T199 BASIC ETENDU

suite de la page 5

```

1910 IF Q(1)=0 AND Q(2)=151 AND Q(3)=301
THEN DISPLAY AT(16,9)SIZE(19):"MEMOIRE
INITIALISEE" ELSE 1930
1920 FOR I=1 TO 100 : NEXT I : DISPLAY
AT(16,9)SIZE(19):" : GOTO 1230
1930 CALL CLEAR : CALL DELSPRITE(81)
1940 OPEN #1:"CS1",SEQUENTIAL,DISPLAY ,0
OUTPUT,FIXED
1950 PRINT #1:0(1)
1960 PRINT #1:0(2)
1970 PRINT #1:0(3)
1980 IF Q(1)=0 THEN 2000
1990 FOR I=0 TO Q(1): PRINT #1:SO(I):
NEXT I
2000 IF Q(2)=151 THEN 2020
2010 FOR I=151 TO Q(2): PRINT #1:SO(I):
NEXT I
2020 FOR I=301 TO Q(3): PRINT #1:SO(I):
NEXT I
2030 CLOSE #1
2040 GOTO B20
2050 CALL CLEAR : CALL DELSPRITE(81)
2060 OPEN #1:"CS1",SEQUENTIAL,DISPLAY ,1

```

```

INPUT ,FIXED
2070 INPUT #1:0(1),0(2),0(3)
2080 IF Q(1)=0 THEN 2100
2090 FOR I=0 TO Q(1): INPUT #1:SO(I):
NEXT I
2100 IF Q(2)=151 THEN 2120
2110 FOR I=151 TO Q(2): INPUT #1:SO(I):
NEXT I
2120 IF Q(3)=301 THEN 2140
2130 FOR I=301 TO Q(3): INPUT #1:SO(I):
NEXT I
2140 CLOSE #1
2150 GOTO B20
2160 ON INT(B/B)-15 GOTO 2170,2170,2170,
1230,2180,2180,2180,1230,2190,2190,2190,
1230,2200,2200,2200,1230
2170 D=128 : DISPLAY AT(18,20)SIZE(4):D
: GOTO 1230
2180 D=256 : DISPLAY AT(18,20)SIZE(4):D
: GOTO 1230
2190 D=384 : DISPLAY AT(18,20)SIZE(4):D
: GOTO 1230
2200 D=512 : DISPLAY AT(18,20)SIZE(4):D
: GOTO 1230
2210 GOTO 1230
2220 IF P=4 OR Z=1 THEN DISPLAY AT(16,9)
SIZE(13):"MAUVAIS MODE" ELSE 2240
2230 FOR I=1 TO 100 : NEXT I : DISPLAY
AT(16,9)SIZE(13):" : GOTO 2210
2240 IF Y=(P*149)+P THEN DISPLAY AT(16,9)
SIZE(13):"NIVEAU SATURE" ELSE 2260
2250 FOR I=1 TO 100 : NEXT I : DISPLAY
AT(16,9)SIZE(13):" : GOTO 2210
2260 IF N=32 THEN Y=Y+1 : O(P)=Y : GOS

```

```

UB 2580
2270 IF N<97 OR N>154 THEN 2210
2280 IF N>122 AND N<129 THEN 2210
2290 IF N=97 AND N<122 THEN R=1 ELSE R
=1.06 : N=N-32
2300 ON N-96 GOSUB 2320,2330,2340,2350,2
360,2370,2380,2390,2400,2410,2420,2430,2
440,2450,2460,2470,2480,2490,2500,2510,2
520,2530,2540,2550,2560,2570
2310 Y=Y+1 : O(P)=Y : GOTO 2210
2320 CALL SOUND(D,INT(349*R),V): SO(Y)=
INT(349*R): RETURN
2330 CALL SOUND(D,INT(1319*R),V): SO(Y)=
INT(1319*R): RETURN
2340 CALL SOUND(D,INT(1047*R),V): SO(Y)=
INT(1047*R): RETURN
2350 CALL SOUND(D,INT(440*R),V): SO(Y)=
INT(440*R): RETURN
2360 CALL SOUND(D,INT(165*R),V): SO(Y)=
INT(165*R): RETURN
2370 CALL SOUND(D,INT(494*R),V): SO(Y)=
INT(494*R): RETURN
2380 CALL SOUND(D,INT(523*R),V): SO(Y)=
INT(523*R): RETURN
2390 CALL SOUND(D,INT(587*R),V): SO(Y)=
INT(587*R): RETURN
2400 CALL SOUND(D,INT(262*R),V): SO(Y)=
INT(262*R): RETURN
2410 CALL SOUND(D,INT(659*R),V): SO(Y)=
INT(659*R): RETURN
2420 CALL SOUND(D,INT(698*R),V): SO(Y)=
INT(698*R): RETURN
2430 CALL SOUND(D,INT(784*R),V): SO(Y)=
INT(784*R): RETURN

```

```

2440 CALL SOUND(D,INT(1568*R),V): SO(Y)=
INT(1568*R): RETURN
2450 CALL SOUND(D,INT(1397*R),V): SO(Y)=
INT(1397*R): RETURN
2460 CALL SOUND(D,INT(294*R),V): SO(Y)=
INT(294*R): RETURN
2470 CALL SOUND(D,INT(330*R),V): SO(Y)=
INT(330*R): RETURN
2480 CALL SOUND(D,INT(131*R),V): SO(Y)=
INT(131*R): RETURN
2490 CALL SOUND(D,INT(175*R),V): SO(Y)=
INT(175*R): RETURN
2500 CALL SOUND(D,INT(392*R),V): SO(Y)=
INT(392*R): RETURN
2510 CALL SOUND(D,INT(196*R),V): SO(Y)=
INT(196*R): RETURN
2520 CALL SOUND(D,INT(247*R),V): SO(Y)=
INT(247*R): RETURN
2530 CALL SOUND(D,INT(1175*R),V): SO(Y)=
INT(1175*R): RETURN
2540 CALL SOUND(D,INT(147*R),V): SO(Y)=
INT(147*R): RETURN
2550 CALL SOUND(D,INT(988*R),V): SO(Y)=
INT(988*R): RETURN
2560 CALL SOUND(D,INT(220*R),V): SO(Y)=
INT(220*R): RETURN
2570 CALL SOUND(D,INT(880*R),V): SO(Y)=
INT(880*R): RETURN
2580 CALL SOUND(D,44733,V): SO(Y)=44733
: RETURN
2590 DISPLAY AT(16,9)SIZE(18):"NIVEAU IN
ITIALISE"
2600 FOR I=1 TO 100 : NEXT I : DISPLAY
AT(16,9)SIZE(19):" : GOTO 1230

```


BELOTE

MSX

HEUREUX AU JEU
HEUREUX EN AMOUR
PAYANT

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

Joseph PAUMIER



SUITE DU N° 106

```

1820 PSET(X+5,Y+14),15: DRAWC(C):P
SET(X+3,Y+3),15: COLOR1,4,4: PRINT#1
,MID$(T1, V, 2-1, 2)
1830 PSET(X+7,Y+30),15: PRINT#1, MID
$(T2, V, 2-1, 2): COLOR15, 4, 4: RETURN
1840 REM -----
1850 REM EFFACE LA CARTE
1860 REM -----
1870 LINE(X, Y)-(X+22, Y+40), 4, BF
1880 IFFPOINT(X-2, Y+20)=4 THEN LINE(X
-1, Y)-(X-1, Y+40), 4
1890 IFFPOINT(X+24, Y+20)=4 THEN LINE(X
+23, Y)-(X+23, Y+40), 4
1900 RETURN
1910 REM -----
1920 REM INITIALISATIONS PARTIE
1930 REM -----
1940 LINE(48, 134)-(210, 134): LINE-(
156, 20): LINE-(102, 20): LINE-(48, 134
)
1950 S1=0: S2=0: T1=0: T2=0: 80SUB2030
: 80SUB2080
1960 RETURN
1970 REM -----
1980 REM SCORES
1990 REM -----
2000 REM
2010 REM SCORE CUMULE
2020 REM
2030 LINE(14, 8)-(78, 24), 4, BF: PRESE
T(14, 8): PRINT#1, "CUMULS"
2040 PRESET(14, 8): PRINT#1, "Vous: "
MID$(STR$(S1), 2): PRESET(14, 16): PRIN
T#1, "Eux: "MID$(STR$(S2), 2): RETURN
2050 REM
2060 REM SCORE PARTIEL
2070 REM
2080 LINE(190, 8)-(254, 24), 4, BF: PRE
SET(190, 8): PRINT#1, "MARQUE"
2090 PRESET(190, 8): PRINT#1, "Vous: "
MID$(STR$(S1), 2): PRESET(190, 16): PR
INT#1, "Eux: "MID$(STR$(S2), 2): RETU
RN
2100 REM -----
2110 REM MELANGE 1 FOIS
2120 REM -----
2130 A=RND(1)*5+1: B=RND(1)*20+1: CA
S=RIGHT$(CAS, 64-2*B-2*A)+MID$(CAS,
2*B+1, 2*A)+LEFT$(CAS, 2*B): RETURN
2140 REM -----
2150 REM 1ere DISTRIBUTION
2160 REM -----
2170 LINE(102, 126)-(158, 133), 4, BF:
LINE(14, 74)-(78, 81), 4, BF: LINE(102,
12)- (158, 19), 4, BF: LINE(188, 74)-(24
4, 81), 4, BF
2180 PRESET(102, 126): IFFDI=1 THEN PRI
NT#1, "DONNEUR" ELSE PRINT#1, "Joueur1
"
2190 PRESET(14, 74): IFFDI=2 THEN PRINT
#1, "DONNEUR" ELSE PRINT#1, "Joueur2"
2200 PRESET(102, 12): IFFDI=3 THEN PRIN
T#1, "DONNEUR" ELSE PRINT#1, "Joueur3"
2210 PRESET(188, 74): IFFDI=4 THEN PRIN
T#1, "DONNEUR" ELSE PRINT#1, "Joueur4"
2220 FORI=1 TO 4: 80SUB2130: NEXT FORI
=1 TO 4: JS(I)=MID$(CAS, 6*I-5, 6)+MID$
(CAS, 24+4*I-3, 4): NEXT
2230 RETURN
2240 REM -----
2250 REM CLASSEMENT DES JEUX
2260 REM -----
2270 FORI=1 TO 4: X$="" : FORP=1 TO 63STE
P2: CS=MID$(KAS, P, 2): IFFINSTR(JS(I),
C$) THEN X$=X$+C$
2280 NEXT JS(I): X$=NEXT
2290 RETURN
2300 REM -----
2310 REM PRENDRE ?
2320 REM -----
2330 LINE(X(JI), Y(JI))-(X(JI)+56, Y
(JI)+7), 4, BF: PRESET(X(JI), Y(JI)): P
RINT#1, "HUM..."
2340 AS=0: XX=0: AT$="" : VV$=JS(JI)+T
A$: SS$="" : IFFDI<>JI AND DI<>JI+2 AND DI
<>JI-2 AND T1+T2<>0 THEN X$=X$+5
2350 FORI=2 TO 128 STEP 2: IFFMID$(VV$, I,
1)=MID$(TA$, 2, 1) THEN AT$=AT$+MID$(V
V$, I-1, 1) ELSE IFFMID$(VV$, I-1, 1)="A"
THEN AS=AS+3 ELSE IFFMID$(VV$, I-1, 1)="
X" THEN AS=AS+1
2360 NEXT IFFLEN(AT$)<2 THEN 2450 ELSE
XX=XX+LEN(AT$)*5-15
2370 IFFINSTR(AT$, "V") THEN XX=XX+20
2380 IFFINSTR(AT$, "9") THEN XX=XX+15
2390 IFFINSTR(AT$, "A") THEN XX=XX+10
2400 IFFINSTR(AT$, "X") THEN XX=XX+5
2410 IFFINSTR(AT$, "D")<>0 AND INSTR(A
T$, "R")<>0 THEN XX=XX+15
2420 IFFINSTR(AT$, "D")<>0 AND INSTR(AT
$, "R")<>0 THEN XX=XX+5
2430 IFFLEN(AT$)<6 THEN 2440 ELSE IFFXX>
250RXX>20 AND AS>3 THEN JJ=5: 80TO2450E
LSE 2450
2440 IFFXX>30RXX>25 AND AS>3 THEN JJ=5
: 80TO2450 ELSE 2450
2450 IFFSS$<>"" THEN RETURN ELSE LINE(X
(JI), Y(JI))-(X(JI)+56, Y(JI)+7), 4, B
F
2460 PRESET(X(JI), Y(JI)): IFFJJ=5 THE
N PRINT#1, "Une...": BEEP: RETURN ELSE SEP
RINT#1, "OH OUI!": RETURN
2470 REM -----
2480 REM PRENDRE AU 2eme TOUR ?

```

```

2490 REM -----
2500 LINE(X(JI), Y(JI))-(X(JI)+56, Y
(JI)+7), 4, BF: PRESET(X(JI), Y(JI)): P
RINT#1, "HUM..."
2510 FORH=1 TO 4: IFFH=ATTHEN 2530 ELSE A
S=0: XX=0: AT$="" : VV$=JS(JI)+TA$: SS$
=TA$: TA$=" " + MID$(1234", H, 1): 80SU
B2350
2520 TA$=SS$: IFFJJ=5 THEN JJ=H: H=5
2530 NEXT LINE(X(JI), Y(JI))-(X(JI)
+56, Y(JI)+7), 4, BF: PRESET(X(JI), Y(J
I)): IFFJJ=5 THEN PRINT#1, "Deux..." : BE
EP: RETURN
2540 IFFJ=1 THEN PRINT#1, "PIQUE" ELSE I
FJ=2 THEN PRINT#1, "COEUR" ELSE IFFJ=3 TH
EN PRINT#1, "CARREAU" ELSE PRINT#1, "TR
EFLE"
2550 AT=J: RETURN
2560 REM -----
2570 REM GESTION BELOTE
2580 REM -----
2590 IFFRIGHT$(P$, 2)<>B1$ AND RIGHT$(
P$, 2)<>B2$ THEN RETURN
2600 IFFINSTR(JS(JO), B1$)<>0 AND INSTR
(JS(JO), B2$)<>0 THEN BE=JO: 80TO2640
2610 IFFBE<>J THEN RETURN ELSE BE=JO
2620 LINE(X(JO), Y(JO)+8)-(X(JO)+55
, Y(JO)+15), 4, BF: PLAY"V1406L406FEDC
6FEDC"
2630 V$="RE-BELOTE": FORI=0 TO 8: PRES
ET(X(JO)+I*6+1, Y(JO)+8): PRINT#1, MI
D$(V$, I+1, 1): NEXT: RETURN
2640 LINE(X(JO), Y(JO)+8)-(X(JO)+55
, Y(JO)+15), 4, BF: PLAY"V1406L40CDEF6
CDEF6"
2650 V$="BELOTE": FORI=0 TO 5: PRESET(X
(JO)+I*9+1, Y(JO)+8): PRINT#1, MID$(
V$, I+1, 1): NEXT: RETURN
2660 REM -----
2670 REM CONTROLES CARTE
2680 REM -----
2690 IFFNB=1 THEN RETURN
2700 V$=MID$(JS(1), A*2-1, 2): IFFRIGH
T$(V$, 1)=MID$(P$, 2, 1) THEN IFFRIGHT$(
V$, 1)=AT$ THEN 2740 ELSE RETURN
2710 IFFINSTR(JS(1), MID$(P$, 2, 1)) TH
ENZ=1: RETURN
2720 IFFINSTR(JS(1), AT$)=0 THEN RETUR
N
2730 IFFRIGHT$(V$, 1)=AT$ THEN 2740 EL
S EIFMA<>3 THEN Z=1: RETURN ELSE RETURN
2740 O0$="" : JO$="" : RESTORE3230: FOR
I=1 TO 8: READS: S$=S$+AT$: IFFINSTR(JS
(1), S$) THEN JO$=JO$+S$
2750 IFFINSTR(P$, S$) THEN O0$=O0$+S$
: NEXTELSENEXT
2760 JV$="" : RESTORE3230: FORI=1 TO 8:
READS: S$=S$+AT$: M=INSTR(O0$, S$): N
=INSTR(JO$, S$): IFFMTHENI=9: NEXTELSE
IFFNTHEN JV$=JV$+S$: NEXTELSENEXT
2770 IFFJV$="" OR INSTR(JV$, V$)<>0 THE
N RETURN ELSE Z=1: RETURN
2780 REM -----
2790 REM QUE FAUT-IL JOUER ?
2800 REM -----
2810 IFFNB=1 THEN 4110
2820 REM
2830 REM JOUER EN NIEME POSITION
2840 REM
2850 IFFP=ATTEN3200
2860 DATA A, X, R, D, V, 9, 8, 7
2870 RESTORE2860: RO$="" : FORI=1 TO 8:
READV: V$=V$+MID$(P$, 2, 1): IFFINSTR(
CAS, V$)=0 THEN RO$=RO$+V$: NEXTELSENE
XT
2880 A=INSTR(P$, LEFT$(RO$, 2)): IFFIN
STR(JS(JO), MID$(P$, 2, 1))=0 THEN 3440
ELSE Z=-1
2890 IFFMA=JO+2ORMA=JO-2 THEN 3060
2900 IFFNB=4 THEN 3010 ELSE IFFNB=2 THEN 2
960
2910 REM JOUE EN 3EME
2920 IFFINSTR(JS(JO), LEFT$(RO$, 2))=
0 OR INSTR(P$, AT$)<>0 THEN 3130
2930 JJ=JO+1: IFFJJ=4 THEN JJ=1
2940 IFFCO(JJ, P)=1 AND CO<>0 THEN 3130E
LSE Z=1: 80TO3130
2950 REM JOUE EN 2EME
2960 JJ=JO+1: IFFJJ=4 THEN JJ=1
2970 IFFCO(JJ, P)=1 AND CO<>0 THEN 3130
2980 JJ=JJ+1: IFFJJ=4 THEN JJ=1
2990 IFFCO(JJ, P)=1 AND CO<>0 THEN Z=1: 8
0TO3130
3000 IFFINSTR(JS(JO), LEFT$(RO$, 2))=
0 THEN 3130 ELSE Z=1: 80TO3130
3010 REM JOUE EN 4EME
3020 IFFINSTR(P$, AT$)<>0 THEN 3130
3030 Z=1: 80SUB3130: AS=MID$(JS(JO),
A*2-1, 1)
3040 SS$=JS(JO): JS(JO)=P$: 80SUB3130
0: JS(JO)=SS$: CS=MID$(P$, A*2-1, 1)
3050 IFFINSTR("AXRDU987", AS)>INSTR(
"AXRDU987", CS) THEN Z=-1: 80TO3130 EL
S E3130
3060 REM PARTENAIRE MAITRE
3070 IFFNB=4 THEN 3100
3080 AS="A"+P$: IFFINSTR(P$, AT$)<>0 A
ND INSTR(JS(JO), AS) THEN RO$=MID$(RO$
, 3)+AS
3090 Z=1: 80TO3130
3100 JJ=JO+1: IFFJJ=4 THEN JJ=1
3110 IFFCO(JJ, P)=1 AND CO<>0 THEN 3130
3120 IFA=0 AND INSTR(JS(JO), LEFT$(RO
$, 2))=0 THEN 3130 ELSE Z=1: 80TO3130
3130 REM TRAITER SELON Z=1/-1
3140 IFFZ=1 THEN 3170 ELSE FORI=1 TO LEN(
RO$)-1 STEP 2
3150 J=INSTR(JS(JO), MID$(RO$, I, 2))

```

```

: IFFJ=0 THEN A=(J+1)/2
3160 80TO3190
3170 FORI=LEN(RO$)-1 TO 1 STEP -2
3180 J=INSTR(JS(JO), MID$(RO$, I, 2))
: IFFJ=0 THEN A=(J+1)/2
3190 NEXT: RETURN
3200 REM
3210 REM ATOUT DEMANDE
3220 REM
3230 DATA 9, A, X, R, D, 8, 7
3240 JO$="" : O0$="" : RO$="" : RESTORE3
230: FORI=1 TO 8: READV: V$=V$+AT$: IFFI
NSTR(JS(JO), V$) THEN JO$=JO$+V$
3250 IFFINSTR(P$, V$) THEN O0$=O0$+V$
3260 IFFINSTR(CAS, V$)=0 THEN RO$=RO$+
V$: NEXTELSENEXT
3270 IFFJO$="" THEN 3700 ELSE IFFLEN(JO$
)=2 THEN A=(INSTR(JS(JO), JO$)+1)/2: R
ETURN
3280 AS="" : RESTORE3230: FORI=1 TO 8: R
EADV: A=INSTR(O0$, V$): B=INSTR(JO$,
V$): IFFATHENI=9: NEXTELSE IFFATHENA=A
$+V$+AT$: NEXTELSENEXT
3290 IFA$="" : THEN 3400 ELSE JO$=A$
3300 REM DOIT MONTER
3310 IFFLEN(JO$)=2 THEN A=(INSTR(JS(J
O), JO$)+1)/2: RETURN
3320 IFFNB=2 OR NB=4 THEN 3350
3330 A=INSTR(JO$, MID$(RO$, 1, 2)): IFF
ATHENA=(INSTR(JS(JO), MID$(RO$, 1, 2)
)+1)/2: RETURN
3340 A=(INSTR(JS(JO), RIGHT$(JO$, 2)
)+1)/2: RETURN
3350 FORI=1 TO LEN(JO$)-1 STEP 2: IFFMID
$(JO$, I, 2)=MID$(RO$, I, 2) THEN NEXT
3360 IFFI=LEN(JO$)-1 THEN NEXT: 80TO33
40
3370 IFFI=LEN(JO$) THEN 3340
3380 J=I: I=LEN(JO$): NEXT: IFFMID$(JO
$, J, 2)=MID$(RO$, J+2, 2) THEN 3340
3390 A=(INSTR(JS(JO), MID$(JO$, J, 2)
)+1)/2: RETURN
3400 REM PEUT PAS MONTER
3410 IFFMA<>JO-2 AND MA<>JO+2 THEN 3340
3420 IFFINSTR(P$, LEFT$(RO$, 2))=0 THE
N 3340
3430 IFFINSTR(JS(JO), MID$(RO$, 3, 2))
THEN 3340 ELSE A=(INSTR(JS(JO), LEFT$(
JO$, 2))+1)/2: RETURN
3440 REM
3450 REM COUPER OU DEFAUSSER ?
3460 REM
3470 IFFINSTR(JS(JO), AT$)=0 THEN 3700
3480 RO$="" : RESTORE3230: FORI=1 TO 8:
READV: V$=V$+AT$: IFFINSTR(CAS, V$)=0
THEN RO$=RO$+V$: NEXTELSENEXT
3490 JO$="" : RESTORE3230: FORI=1 TO 8:
READV: V$=V$+AT$: IFFINSTR(JS(JO), V$
) THEN JO$=JO$+V$: NEXTELSENEXT
3500 O0$="" : RESTORE2860: FORI=1 TO 8:
READV: V$=V$+MID$(P$, 2, 1): IFFINSTR(
CAS, V$) THEN O0$=O0$+V$: NEXTELSENEXT
3510 IFFMA<>JO+2 AND MA<>JO-2 THEN 3570
ELSE IFFINSTR(P$, AT$) THEN 3700
3520 IFFINSTR(JS(JO), LEFT$(RO$, 2)) TH
EN 3700
3530 AS=LEFT$(JO$, 1): IFF(A$="A" OR A$
="X") AND A$<>LEFT$(RO$, 1) AND JI<>JOT
HEN 3570
3540 IFA$="9" AND A$<>LEFT$(RO$, 1) AN
DJX(JO)=0 THEN 3570
3550 IFFCAS="9" OR A$="A" OR A$="X" AND
A$<>LEFT$(RO$, 1) AND LEN(JO$)=2 THEN 3
570
3560 IFFINSTR(P$, LEFT$(O0$, 2)) THEN 3
700 ELSE 3570
3570 REM
3580 REM COUPER
3590 REM
3600 O0$="" : RESTORE3230: FORI=1 TO 8:
READV: V$=V$+AT$: IFFINSTR(P$, V$) THE
NOO$=O0$+V$: NEXTELSENEXT
3610 IFFMA=JO+2ORMA=JO-2 THEN A=(INST
R(JS(JO), LEFT$(JO$, 2))+1)/2: RETURN
3620 IFFCO(C) 4 AND NB<>4 AND INSTR(P$,
"A")+INSTR(P$, "X")>0 THEN A=(INSTR(JS
(JO), LEFT$(JO$, 2))+1)/2: RETURN
3630 IFFCO(C) 4 OR NB=4 AND JI=JO AND I
NSTR(JS(JO), LEFT$(RO$, 2))=0 AND LEN(
JO$)=2 THEN A=(INSTR(JS(JO), MID$(JO$
, LEN(JO$)-3, 2))+1)/2: RETURN
3640 IFFO0$="" AND LEN(JO$)=4 THEN 3680
3650 K=0: RESTORE3230: FORI=1 TO 8: REA
DV: A=INSTR(O0$, V$): B=INSTR(JO$, V$
)
3660 IFFB<>0 THEN K=B: NEXTELSE IFFA<>0 T
HENI=9: NEXTELSENEXT
3670 IFFK=0 THEN A=(INSTR(JS(JO), RIGH
T$(JO$, 2))+1)/2: RETURN ELSE A=(INST
R(JS(JO), MID$(JO$, K, 2))+1)/2: RETURN
3680 RO$="" : RESTORE3230: FORI=1 TO 8:
READV: V$=V$+AT$: IFFINSTR(CAS, V$)=0
THEN RO$=RO$+V$: NEXTELSENEXT
3690 IFFINSTR(JO$, LEFT$(RO$, 2)) THEN
A=(INSTR(JS(JO), RIGHT$(JO$, 2))+1)/
2: RETURN ELSE A=(INSTR(JS(JO), LEFT$(
JO$, 2))+1)/2: RETURN
3700 REM
3710 REM DEFAUSSER
3720 REM
3730 IFFMA=JO+2ORMA=JO-2 THEN 4040
3740 REM ADVERSAIRE MAITRE
3750 IFFNB=2 THEN 3820 ELSE SEPA=JO+2: IFF
A) 4 THEN PA=JO-2
3760 IFFJX(JO)=1 AND CO(PA, P)=1 AND CO<>
0 AND P<>ATTEN3950
3770 IFFJX(JO)=0 AND NB=2 AND CO) 1 AND NJ
<>5 AND P=ATTEN3780 ELSE 3820

```

```

3780 AD=JO+1: IFFAD=5 THEN AD=1
3790 IFFA(AD)=1 THEN 3820 ELSE RESTORE
3230: FORI=1 TO 8: READV: V$=V$+AT$
3800 IFFINSTR(CAS, V$)=0 THEN I=9: NEXT
ELSE NEXT
3810 IFFINSTR(P$, V$) THEN 3820 ELSE 395
0
3820 REM DEFAUSSER PETIT
3830 AS="" : FORI=1 TO 4: IFFI=ATTEN387
0 ELSE I$=RIGHT$(STR$(I), 1)
3840 JO$="" : RESTORE2860: FORJ=1 TO 8:
READV: V$=V$+I$: IFFINSTR(JS(JO), V$)
THEN JO$=JO$+V$: NEXTELSENEXT
3850 IFFLEN(JO$)=2 AND VAL(LEFT$(JO$,
1))=0 OR LEN(JO$)=4 AND INSTR(JO$, "X")
<>0 THEN 3870
3860 AS=RIGHT$(JO$, 2): IFFVAL(LEFT$(
AS, 1))=0 THEN AS=""
3870 IFA$="" : THEN NEXTELSE I=5: NEXT
3880 IFA$<>"" THEN A=(INSTR(JS(JO), A
$)+1)/2: RETURN
3890 DATA 7, 8, 9, V, D, R, X, A
3900 RESTORE3890: FORI=1 TO 8: READV:
A=INSTR(JS(JO), V$): IFFMID$(JS(JO), A
+1, 1)=AT$ THEN A=0
3910 IFA=0 THEN NEXTELSE I=9: NEXT
3920 IFFATHENA=(A+1)/2: RETURN
3930 FORI=0 TO 1 STEP -1: IFFMID$(JS(JO)
, I*2, 1)<>"" THEN A=I: I=0: NEXTELSENE
XT
3940 RETURN
3950 REM DEFAUSSER GROS
3960 AS="" : FORI=1 TO 4: IFFI=ATTEN399
0 ELSE JO$=""
3970 RESTORE2860: FORJ=1 TO 8: READV:
V$=V$+RIGHT$(STR$(I), 1): IFFINSTR(JS
(JO), V$) THEN JO$=JO$+V$: NEXTELSENE
XT
3980 IFFJO$="" X"+RIGHT$(STR$(I), 1) TH
ENI=5: NEXT: A=(INSTR(JS(JO), JO$)+1)
/2: RETURN
3990 NEXT
4000 DATA X, R, D, V, 7, 8, 9, A
4010 IFFNJ=7 AND JX(JO)=0 AND CO) 0 THEN R
ESTORE2860 ELSE RESTORE4000
4020 FORI=1 TO 8: READV: A=INSTR(JS(J
O), V$): IFFMID$(JS(JO), A+1, 1)=AT$ TH
EN A=0
4030 80TO3910
4040 REM PARTENAIRE MAITRE
4050 IFFNB=4 THEN 3950
4060 IFFP=ATTEN3950 THEN RESTORE3230 EL
SERESTORE2860
4070 RO$="" : FORI=1 TO 8: READV: V$=V$
+MID$(P$, 2, 1): IFFINSTR(CAS, V$)=0 TH
EN RO$=RO$+V$: NEXTELSENEXT
4080 IFFINSTR(P$, LEFT$(RO$, 2))=0 THE
N 3820
4090 IFFP=ATTEN3950 ELSE SEAD=JO+1: IFA
D=5 THEN AD=1
4100 IFFCO(AD, P)=1 AND CO) 0 AND XA(AD)=1
THEN 3820 ELSE 3950
4110 REM
4120 REM JOUER EN 1ER
4130 REM
4140 XA=0: FORI=1 TO 4: IFFI<>JO AND I<>J
O+2 AND I<>JO-2 THEN XA=XA+XA(I)
4150 NEXT: IFFJX(JO)=0 OR INSTR(JS(JO)
, AT$)=0 THEN 4280
4160 IFFXA=0 THEN 4280
4170 JO$="" : RESTORE3230: FORI=1 TO 8:
READV: V$=V$+AT$: IFFINSTR(JS(JO), V$
) THEN JO$=JO$+V$: NEXTELSENEXT
4180 RO$="" : RESTORE3230: FORI=1 TO 8:
READV: V$=V$+AT$: IFFINSTR(CAS, V$)=0
THEN RO$=RO$+V$: NEXTELSENEXT
4190 IFFLEN(RO$)=LEN(JO$) THEN 4220
4200 XA=0: FORI=1 TO 4: IFFI<>JO THEN XA(
I)=0
4210 NEXT: 80TO4280
4220 REM JOUER ATOUT
4230 IFFLEFT$(JO$, 2)=LEFT$(RO$, 2) TH
EN AS=LEFT$(JO$, 2): 80TO4270
4240 DATA D, R, 8, 7, X, A, 9
4250 RESTORE4240: FORI=1 TO 7: READV:
V$=V$+AT$: IFFINSTR(JS(JO), V$) THEN A$
=V$: I=9: NEXTELSENEXT
4260 80TO4270
4270 A=(INSTR(JS(JO), A$)+1)/2: RETU
RN
4280 REM JOUER UNE COULEUR
4290 FORJ=1 TO 4: CM$(J)="" : IFFJ=ATTE
N4310
4300 RESTORE2860: FORI=1 TO 8: READV:
V$=V$+RIGHT$(STR$(J), 1): IFFINSTR(CA
S, V$)=0 THEN CM$(J)=CM$(J)+V$: NEXTEL
SENEXT
4310 NEXT
4320 FORJ=1 TO 4: AS="A"+RIGHT$(STR$(
J), 1): IFFINSTR(JS(JO), AS) AND J<>ATT
HENJ=5: NEXT: 80TO4270 ELSE NEXT
4330 IFFJO=3 THEN X=1: Y=3 ELSE X=2: Y=4
4340 AS="" : FORJ=1 TO 4
4350 IFFCM$(J, 2)<>"" AND INSTR(JS(JO), L
EFT$(CM$(J), 2))<>0 THEN AS=LEFT$(CM$
(J), 2): 80TO4370 ELSE NEXT
4360 80TO3820
4370 IFFINSTR(AS, "X")=0 THEN 4380 ELSE
IFFA<>0 THEN NEXT: 80TO4360
4380 J=5: NEXT: 80TO4270
4390 REM -----
4400 REM POUR DEBUGGING
4410 REM -----
4420 RETURN: IFFJO=1 THEN RETURN ELSE I
NE(62, 8)-(108, 7), 4, BF: PRESET(62, 8)
: PRINT#1, JS(JO)
4430 IFFKEY$="" AND JO<>4 THEN 4430 EL
SERETURN

```


LE DEMON D'EXELVISION

EXL 100

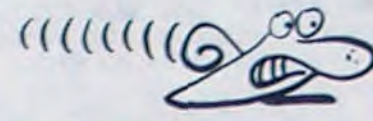
APRES LA DROUE LE BEAU TEMPS, SAUF LA VEILLE D'UNE GUERRE NUCLEAIRE!



LE JUSTICIER

AU SECOURS!

TENEZ BON! J'ARRIVE!



VITE, VITE! DONNEZ-MOI LE NUMERO DE TELEPHONE DES POMPES FUNEBRES LES PLUS PROCHES!

Parviendrez-vous à sortir indemne du château hanté par l'ignoble démon d'EXELVISION. Peut-être pas...

Ludovic MEYNADIER

Mode d'emploi : Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes, chargez et lancez de même. Les règles détaillées sont dans le premier programme.

LISTING 1

```

1 |
2 | (C) MEYNADIER L. 1985
3 | Le demon d'EXELVISION
4 |
5 | JEU DE ROLES & D'AVENTURES ...
6 |
7 | RAPPEL : LES LIGNES COMMENCANT PAR
8 | '!' NE SONT PAS OBLIGATOIRES
9 |
10 | SI LA REGLE DU JEU N'A PAS ETE
11 | ASSEZ CLAIRE TAPÉZ LORS DU PROG.
12 | PRINCIPAL LES ORDRES SUIVANTS POUR
13 | VOIR LA REACTION DE L'EXL 100 :
14 | - APPROCHER PORTE
15 | - ALLER NORD
16 | - CHANGER THRILLER
17 | - RIGOLER SEUL
18 | - PRENDRE ARMURE
19 | ...etc....
20 |
21 | LA SECONDE PARTIE (PROG. PRINCIPAL)
22 | NE COMPORTE QUE 20 SALLES VOUS
23 | POUVEZ EN SUIVANT LA MEME METHODE
24 | DE PROGRAMMATION EN RAJOUTER
25 | CAR UNE FOIS LA SOLUTION TROUVE
26 | VOUS GAGNEREZ TOUTES LES PARTIES
27 | IL EST POUR CELA CONSEILLE AUX
28 | PROGRAMMEURS PERSPICACE DE NE
29 | "DECODER" LE PROGRAMME POUR AVOIR
30 | LA SOLUTION CAR LE JEU N'AUREZ
31 | PLUS AUCUN INTERET.
32 |
33 | JE VOUS CONSEILLE AUSSI DE FAIRE
34 | UN PLAN DE VOS DEPLACEMENTS
35 | LE JEU VOUS PARAITRA PLUS CLAIR
36 | ATTENTION : CHAQUE SALLE N'EST PAS
37 | VU SELON LA MEME ORIENTATION ALORS
38 | REGARDEZ BIEN DE QUELLE PORTE VOUS
39 | VENEZ (IL EST IMPOSSIBLE DE REVENIR
40 | A LA SALLE DU DEBUT DU JEU)...
41 |
42 | BONNE CHANCE ....
43 | A BATTRE : TROUVER DU 1er COUP
44 |
45 | DEF. DE CARACTERES
46 |
47 CALL CHAR(65,"001F37FFF484840404")
48 CALL CHAR(66,"00FBFCFEFF1212020202")
49 CALL CHAR(67,"0000000106186")
50 CALL CHAR(68,"00784846A22478")
51 CALL CHAR(69,"000002020202020202")
52 CALL CHAR(70,"022222320A0702B502")
53 CALL CHAR(71,"080B3840800084838")
54 CALL CHAR(72,"010A050508081010102")
55 CALL CHAR(73,"204040808")
56 CALL CHAR(74,"3C7E3C18183C7E7E7E7E")
57 CALL CHAR(75,"50FFC05101510040FF50")
58 CALL CHAR(76,"BAFF021382531203FFBA")
59 CALL CHAR(77,"00102428102824241814")
60 CALL CHAR(78,"242830505048281854FF")
61 CALL CHAR(79,"03070F000E0723707F6F")
62 CALL CHAR(80,"C0E0F00F0E0C40E0FEF6")
63 CALL CHAR(81,"075753620043874EAC0C")
64 CALL CHAR(82,"F0FE65400E2F371303")
65 CALL CHAR(83,"0C0018000C0C0C08183")

```

```

66 CALL CHAR(84,"3000180030303010180C")
67 CALL CHAR(85,"0000000000000337FF")
68 CALL CHAR(86,"000000000107FFFEB")
69 CALL CHAR(87,"0E1535FECE8BC")
70 CALL CHAR(88,"080C08094DE70FFFEF3")
71 CALL CHAR(89,"1030003082E70FFFF7C7")
72 CALL CHAR(90,"E3E3A1A1A3A60C0C0B3")
73 CALL CHAR(91,"E7E78585C5E53030100C")
74 CALL CHAR(92,"080B1010001818181818")
75 CALL CHAR(93,"003C181008100810087E")
76 CALL CHAR(100,"FFFF7E3C3E3E7E7E")
77 CALL CHAR(101,"030F3F0030303FFF")
78 CALL CHAR(102,"C0F0C00C0F0CFF")
79 CALL CHAR(103,"010307070F1F3F3FFF")
80 CALL CHAR(104,"80C0E0E0F0F8FCFCFEFF")
81 |
82 | PRESENTATION
83 |
84 CLS "Mb":RANDOMIZE:CALL COLOR("1CB")
85 LOCATE (11,36):PRINT "OP"
86 PRINT TAB(36)"OR"
87 PRINT TAB(36)"ST"
88 CALL COLOR("08BFF")
89 LOCATE (11,2):PRINT "LLee ddeemmoonn dd'"
90 LOCATE (13,13):PRINT "EEXXEELLVVVIISIIIOONN"
91 CALL COLOR("08B")
92 LOCATE (20,2):PRINT "(C) MEYNADIER Ludovic ___ 1985"
93 CALL COLOR("08B")
94 LOCATE (2,1):PRINT "Les regles (1=Oui 0=Non) ?"
95 AS=KEY$:IF AS<"O"AND AS<"1"THEN 35
96 IF AS="0"THEN CLS:END
97 |
98 | REGLE DU JEU
99 |
100 CALL COLOR("0RY"):CLS:CALL HRON("B",5,1)
101 LOCATE (1,1):PRINT RPT$(" ",150)
102 LOCATE (2,2):PRINT "Le demon d' (C) 1985"
103 PRINT TAB(7)"EXELVISION MEYNADIER L.:CALL COLOR("
104 LOCATE (2,37):PRINT "b"
105 LOCATE (3,37):PRINT "c"
106 CALL COLOR("0CB")
107 PRINT:PRINT " Ce jeu consiste a tenter de sortir d'"
108 PRINT "un chateau, hanté par le demon de la"
109 PRINT "contree d'EXELVISION. Ce dernier vous a"
110 PRINT "transporte, alors que vous etiez incon-"
111 PRINT "scient, dans une salle du chateau qui se"
112 PRINT "trouve assez eloigne de l'unique et"
113 PRINT "seule sortie. BON COURAGE..."
114 PRINT:PRINT "Surveillez bien vos pts vie & vivres"
115 PRINT "ainsi que l'orientation de la salle"
116 PRINT "pour mieux vous deplacer de salle en"
117 PRINT "salle.Surtout n'oubliez jamais l'espace"
118 PRINT "entre le verbe & le mot lors des ordres"
119 PRINT:CALL COLOR("08B"):PRINT TAB(10)"Tapez sur une t"
120 AS=KEY$:CLS
121 CALL COLOR("0CB"):LOCATE (7,1)
122 PRINT " Pour vous deplacer, vous devrez taper"
123 PRINT "un verbe suivi d'un espace et du mot"
124 PRINT "correspondant. Puis frapper sur ENTREE"
125 PRINT "Exemple:ALLER EST(entree)"
126 PRINT:PRINT "Liste des verbes : _ MANGER _ PRENDRE"
127 PRINT " _ APPROCHER _ DONNER _ POSER"
128 PRINT " _ PLEURER _ COMBATTRE _ FUIR"
129 PRINT " _ BOIRE _ RIGOLER _ UTILISER"
130 PRINT " _ ECLAIRER _ ETEINDRE _ ALLER"
131 CALL COLOR("08B"):PRINT:PRINT TAB(10)"Tapez sur une t"
132 CLS:CALL COLOR("0CB"):LOCATE (7,1)
133 PRINT " Liste des mots :":PRINT
134 PRINT " _ MACHE _ ELEXIR _ MARSEILLAISE"

```

LISTING 2

```

1 |
2 | Le demon d'EXELVISION
3 | (C) MEYNADIER L. 1985
4 |
5 | J'ESPERE QUE VOUS AVEZ BIEN CHARGE
6 | LA 1ere PARTIE ...
7 |
8 | CE JEU EXIGE UN BON SENS DE
9 | L'ORIENTATION & DE LA COMPREHENSION
10 | INTERDIT AU NERF FRAGILE ...
11 | BON COURAGE !!!
12 |
13 | INIT. DEPART
14 |
15 CLS "8Mb":RANDOMIZE:CALL HRON("M",14,1):GOSUB 13:GOTO
16 |
17 | S.P AFFICHAGE SALLE
18 |
19 CALL COLOR("08B"):LOCATE (1,1)
20 PRINT RPT$(" ",240):RPT$(" ",240)
21 CALL COLOR("0YY"):FOR Y=1 TO 12
22 LOCATE (Y,1):PRINT RPT$(" ",5)
23 LOCATE (Y,36):PRINT RPT$(" ",5)
24 NEXT:CALL COLOR("1RY")
25 FOR Y=1 TO 5:LOCATE (Y+7,Y+(6-Y*2))
26 PRINT "g"RPT$("CHR$(160),28,Y*2)1"RPT$("h"):NEXT
27 CALL COLOR("08B"):LOCATE (13,10)
28 PRINT "Le demon d'EXELVISION":RETURN
29 |
30 | EXPLICATIF SUR LES PTS SURVIE
31 |
32 LOCATE (15,1):PRINT " Vous devez choisir les capacite"
33 PRINT "votre personnage: pts vie, pts force,"
34 PRINT "et pts vivre. Ces pts allant de 1 a 10."
35 PRINT "Le total de ces points ne devra pas"
36 PRINT "exeder 21. Selon votre choix, votre"
37 PRINT "personnage sera dans une categorie, ex:"
38 PRINT "chevalier, sage ,etc..."
39 CALL COLOR("08B"):LOCATE (22,10):PRINT "Tapez une touc"
40 AS=KEY$:CLS:CALL POKE(50688,165,8,6,10):CALL POKE(4915
41 |
42 |
43 |
44 |
45 |
46 |
47 |
48 |
49 |
50 |
51 |
52 |
53 |
54 |
55 |
56 |
57 |
58 |
59 |
60 |
61 |
62 |
63 |
64 |
65 |
66 |
67 |
68 |
69 |
70 |
71 |
72 |
73 |
74 |
75 |
76 |
77 |
78 |
79 |
80 |
81 |
82 |
83 |
84 |
85 |
86 |
87 |
88 |
89 |
90 |
91 |
92 |
93 |
94 |
95 |
96 |
97 |
98 |
99 |
100 |
101 |
102 |
103 |
104 |
105 |
106 |
107 |
108 |
109 |
110 |
111 |
112 |
113 |
114 |
115 |
116 |
117 |
118 |
119 |
120 |
121 |
122 |
123 |
124 |
125 |
126 |
127 |
128 |
129 |
130 |
131 |
132 |
133 |
134 |
135 |
136 |
137 |
138 |
139 |
140 |
141 |
142 |
143 |
144 |
145 |
146 |
147 |
148 |

```



A SUIVRE...

THOMSON T07, T07 70, MO 5. suite de la page 30

```

2138 *
2139 *
2140 *
2141 *
2142 *
2150 IF XB=19 AND YB=22 THEN RETURN
2152 FOR I=1 TO 3:LOCATE 39,14,0:COLOR 2:PRIN
TGR$(0):BEEP:LOCATE 39,14,0:COLOR 4:PRINTG
R$(0):BEEP:NEXT I
2155 LOCATE 39,14,0:COLOR 0:PRINTCHR$(128)
:FOR I=15 TO 16:LOCATE 39,1,0:COLOR 2:PRINTG
R$(6):COLOR 4:LOCATE 39,1,0:PRINTCHR$(32):N
EXT I:FOR I=17 TO 21:RED:LOCATE 39,1-1,0:CO
LOR 0:PRINTCHR$(72):LOCATE 39,1,0:COLOR 2:0
:BEEP:PRINTGR$(6):PLAY"L12P":COLOR,4:NEXT I
2160 RETURN
2170 FOR I=1 TO 3:LOCATE 0,14,0:COLOR 2:PRINT
GR$(0):BEEP:LOCATE 0,14,0:COLOR 4:PRINTGR
$(0):BEEP:NEXT I
2175 LOCATE 0,14,0:COLOR 0:PRINTCHR$(128):
FOR I=15 TO 17:LOCATE 0,1,0:COLOR 2:PRINTGR
$(6):COLOR 4:LOCATE 0,1,0:PRINTCHR$(32):NEX
T I:FOR I=17 TO (21-REG):LOCATE 0,1-1,0:COLO
R 0:PRINTCHR$(72):LOCATE 0,1,0:COLOR 2:0:P
RINTGR$(6):BEEP:PLAY"L12P":COLOR,4:NEXT I
2180 RETURN
2190 *
2191 *
2192 *
2193 *
2194 *
2195 *
2196 *
2197 *
2198 *
2199 *
2200 *
2201 *
2202 *
2203 *
2204 *
2205 *
2206 *
2207 *
2208 *
2209 *
2210 *
2211 *
2212 *
2213 *
2214 *
2215 *
2216 *
2217 *
2218 *
2219 *
2220 *
2221 *
2222 *
2223 *
2224 *
2225 *
2226 *
2227 *
2228 *
2229 *
2230 *
2231 *
2232 *
2233 *
2234 *
2235 *
2236 *
2237 *
2238 *
2239 *
2240 *
2241 *
2242 *
2243 *
2244 *
2245 *
2246 *
2247 *
2248 *
2249 *
2250 *
2251 *
2252 *
2253 *
2254 *
2255 *
2256 *
2257 *
2258 *
2259 *
2260 *
2261 *
2262 *
2263 *
2264 *
2265 *
2266 *
2267 *
2268 *
2269 *
2270 *
2271 *
2272 *
2273 *
2274 *
2275 *
2276 *
2277 *
2278 *
2279 *
2280 *
2281 *
2282 *
2283 *
2284 *
2285 *
2286 *
2287 *
2288 *
2289 *
2290 *
2291 *
2292 *
2293 *
2294 *
2295 *
2296 *
2297 *
2298 *
2299 *
2300 *
2301 *
2302 *
2303 *
2304 *
2305 *
2306 *
2307 *
2308 *
2309 *
2310 *
2311 *
2312 *
2313 *
2314 *
2315 *
2316 *
2317 *
2318 *
2319 *
2320 *
2321 *
2322 *
2323 *
2324 *
2325 *
2326 *
2327 *
2328 *
2329 *
2330 *
2331 *
2332 *
2333 *
2334 *
2335 *
2336 *
2337 *
2338 *
2339 *
2340 *
2341 *
2342 *
2343 *
2344 *
2345 *
2346 *
2347 *
2348 *
2349 *
2350 *
2351 *
2352 *
2353 *
2354 *
2355 *
2356 *
2357 *
2358 *
2359 *
2360 *
2361 *
2362 *
2363 *
2364 *
2365 *
2366 *
2367 *
2368 *
2369 *
2370 *
2371 *
2372 *
2373 *
2374 *
2375 *
2376 *
2377 *
2378 *
2379 *
2380 *
2381 *
2382 *
2383 *
2384 *
2385 *
2386 *
2387 *
2388 *
2389 *
2390 *
2391 *
2392 *
2393 *
2394 *
2395 *
2396 *
2397 *
2398 *
2399 *
2400 *
2401 *
2402 *
2403 *
2404 *
2405 *
2406 *
2407 *
2408 *
2409 *
2410 *
2411 *
2412 *
2413 *
2414 *
2415 *
2416 *
2417 *
2418 *
2419 *
2420 *
2421 *
2422 *
2423 *
2424 *
2425 *
2426 *
2427 *
2428 *
2429 *
2430 *
2431 *
2432 *
2433 *
2434 *
2435 *
2436 *
2437 *
2438 *
2439 *
2440 *
2441 *
2442 *
2443 *
2444 *
2445 *
2446 *
2447 *
2448 *
2449 *
2450 *
2451 *
2452 *
2453 *
2454 *
2455 *
2456 *
2457 *
2458 *
2459 *
2460 *
2461 *
2462 *
2463 *
2464 *
2465 *
2466 *
2467 *
2468 *
2469 *
2470 *
2471 *
2472 *
2473 *
2474 *
2475 *
2476 *
2477 *
2478 *
2479 *
2480 *
2481 *
2482 *
2483 *
2484 *
2485 *
2486 *
2487 *
2488 *
2489 *
2490 *
2491 *
2492 *
2493 *
2494 *
2495 *
2496 *
2497 *
2498 *
2499 *
2500 *
2501 *
2502 *
2503 *
2504 *
2505 *
2506 *
2507 *
2508 *
2509 *
2510 *
2511 *
2512 *
2513 *
2514 *
2515 *
2516 *
2517 *
2518 *
2519 *
2520 *
2521 *
2522 *
2523 *
2524 *
2525 *
2526 *
2527 *
2528 *
2529 *
2530 *
2531 *
2532 *
2533 *
2534 *
2535 *
2536 *
2537 *
2538 *
2539 *
2540 *
2541 *
2542 *
2543 *
2544 *
2545 *
2546 *
2547 *
2548 *
2549 *
2550 *
2551 *
2552 *
2553 *
2554 *
2555 *
2556 *
2557 *
2558 *
2559 *
2560 *
2561 *
2562 *
2563 *
2564 *
2565 *
2566 *
2567 *
2568 *
2569 *
2570 *
2571 *
2572 *
2573 *
2574 *
2575 *
2576 *
2577 *
2578 *
2579 *
2580 *
2581 *
2582 *
2583 *
2584 *
2585 *
2586 *
2587 *
2588 *
2589 *
2590 *
2591 *
2592 *
2593 *
2594 *
2595 *
2596 *
2597 *
2598 *
2599 *
2600 *
2601 *
2602 *
2603 *
2604 *
2605 *
2606 *
2607 *
2608 *
2609 *
2610 *
2611 *
2612 *
2613 *
2614 *
2615 *
2616 *
2617 *
2618 *
2619 *
2620 *
2621 *
2622 *
2623 *
2624 *
2625 *
2626 *
2627 *
2628 *
2629 *
2630 *
2631 *
2632 *
2633 *
2634 *
2635 *
2636 *
2637 *
2638 *
2639 *
2640 *
2641 *
2642 *
2643 *
2644 *
2645 *
2646 *
2647 *
2648 *
2649 *
2650 *
2651 *
2652 *
2653 *
2654 *
2655 *
2656 *
2657 *
2658 *
2659 *
2660 *
2661 *
2662 *
2663 *
2664 *
2665 *
2666 *
2667 *
2668 *
2669 *
2670 *
2671 *
2672 *
2673 *
2674 *
2675 *
2676 *
2677 *
2678 *
2679 *
2680 *
2681 *
2682 *
2683 *
2684 *
2685 *
2686 *
2687 *
2688 *
2689 *
2690 *
2691 *
2692 *
2693 *
2694 *
2695 *
2696 *
2697 *
2698 *
2699 *
2700 *
2701 *
2702 *
2703 *
2704 *
2705 *
2706 *
2707 *
2708 *
2709 *
2710 *
2711 *
2712 *
2713 *
2714 *
2715 *
2716 *
2717 *
2718 *
2719 *
2720 *
2721 *
2722 *
2723 *
2724 *
2725 *
2726 *
2727 *
2728 *
2729 *
2730 *
2731 *
2732 *
2733 *
2734 *
2735 *
2736 *
2737 *
2738 *
2739 *
2740 *
2741 *
2742 *
2743 *
2744 *
2745 *
2746 *
2747 *
2748 *
2749 *
2750 *
2751 *
2752 *
2753 *
2754 *
2755 *
2756 *
2757 *
2758 *
2759 *
2760 *
2761 *
2762 *
2763 *
2764 *
2765 *
2766 *
2767 *
2768 *
2769 *
2770 *
2771 *
2772 *
2773 *
2774 *
2775 *
2776 *
2777 *
2778 *
2779 *
2780 *
2781 *
2782 *
2783 *
2784 *
2785 *
2786 *
2787 *
2788 *
2789 *
2790 *
2791 *
2792 *
2793 *
2794 *
2795 *
2796 *
2797 *
2798 *
2799 *
2800 *
2801 *
2802 *
2803 *
2804 *
2805 *
2806 *
2807 *
2808 *
2809 *
2810 *
2811 *
2812 *
2813 *
2814 *
2815 *
2816 *
2817 *
2818 *
2819 *
2820 *
2821 *
2822 *
2823 *
2824 *
2825 *
2826 *
2827 *
2828 *
2829 *
2830 *
2831 *
2832 *
2833 *
2834 *
2835 *
2836 *
2837 *
2838 *
2839 *
2840 *
2841 *
2842 *
2843 *
2844 *
2845 *
2846 *
2847 *
2848 *
2849 *
2850 *
2851 *
2852 *
2853 *
2854 *
2855 *
2856 *
2857 *
2858 *
2859 *
2860 *
2861 *
2862 *
2863 *
2864 *
2865 *
2866 *
2867 *
2868 *
2869 *
2870 *
2871 *
2872 *
2873 *
2874 *
2875 *
2876 *
2877 *
2878 *
2879 *
2880 *
2881 *
2882 *
2883 *
2884 *
2885 *
2886 *
2887 *
2888 *
2889 *
2890 *
2891 *
2892 *
2893 *
2894 *
2895 *
2896 *
2897 *
2898 *
2899 *
2900 *
2901 *
2902 *
2903 *
2904 *
2905 *
2906 *
2907 *
2908 *
2909 *
2910 *
2911 *
2912 *
2913 *
2914 *
2915 *
2916 *
2917 *
2918 *
2919 *
2920 *
2921 *
2922 *
2923 *
2924 *
2925 *
2926 *
2927 *
2928 *
2929 *
2930 *
2931 *
2932 *
2933 *
2934 *
2935 *
2936 *
2937 *
2938 *
2939 *
2940 *
2941 *
2942 *
2943 *
2944 *
2945 *
2946 *
2947 *
2948 *
2949 *
2950 *
2951 *
2952 *
2953 *
2954 *
2955 *
2956 *
2957 *
2958 *
2959 *
2960 *
2961 *
2962 *
2963 *
2964 *
2965 *
2966 *
2967 *
2968 *
2969 *
2970 *
2971 *
2972 *
2973 *
2974 *
2975 *
2976 *
2977 *
2978 *
2979 *
2980 *
2981 *
2982 *
2983 *
2984 *
2985 *
2986 *
2987 *
2988 *
2989 *
2990 *
2991 *
2992 *
2993 *
2994 *
2995 *
2996 *
2997 *
2998 *
2999 *
3000 *
3001 *
3002 *
3003 *
3004 *
3005 *
3006 *
3007 *
3008 *
3009 *
3010 *
3011 *
3012 *
3013 *
3014 *
3015 *
3016 *
3017 *
3018 *
3019 *
3020 *
3021 *
3022 *
3023 *
3024 *
3025 *
3026 *
3027 *
3028 *
3029 *
3030 *
3031 *
3032 *
3033 *
3034 *
3035 *
3036 *
3037 *
3038 *
3039 *
3040 *
3041 *
3042 *
3043 *
3044 *
3045 *
3046 *
3047 *
3048 *
3049 *
3050 *
3051 *
3052 *
3053 *
3054 *
3055 *
3056 *
3057 *
3058 *
3059 *
3060 *
3061 *
3062 *
3063 *
3064 *
3065 *
3066 *
3067 *
3068 *
3069 *
3070 *
3071 *
3072 *
3073 *
3074 *
3075 *
3076 *
3077 *
3078 *
3079 *
3080 *
3081 *
3082 *
3083 *
3084 *
3085 *
3086 *
3087 *
3088 *
3089 *
3090 *
3091 *
3092 *
3093 *
3094 *
3095 *
3096 *
3097 *
3098 *
3099 *
3100 *
3101 *
3102 *
3103 *
3104 *
3105 *
3106 *
3107 *
3108 *
3109 *
3110 *
3111 *
3112 *
3113 *
3114 *
3115 *
3116 *
3117 *
3118 *
3119 *
3120 *
3121 *
3122 *
3123 *
3124 *
3125 *
3126 *
3127 *
3128 *
3129 *
3130 *
3131 *
3132 *
3133 *
3134 *
3135 *
3136 *
3137 *
3138 *
3139 *
3140 *
3141 *
3142 *
3143 *
3144 *
3145 *
3146 *
3147 *
3148 *
3149 *
3150 *
3151 *
3152 *
3153 *
3154 *
3155 *
3156 *
3157 *
3158 *
3159 *
3160 *
3161 *
3162 *
3163 *
3164 *
3165 *
3166 *
3167 *
3168 *
3169 *
3170 *
3171 *
3172 *
3173 *
3174 *
3175 *
3176 *
3177 *
3178 *
3179 *
3180 *
3181 *
3182 *
3183 *
3184 *
3185 *
3186 *
3187 *
3188 *
3189 *
3190 *
3191 *
3192 *
3193 *
3194 *
3195 *
3196 *
3197 *
3198 *
3199 *
3200 *
3201 *
3202 *
3203 *
3204 *
3205 *
3206 *
3207 *
3208 *
3209 *
3210 *
3211 *
3212 *
3213 *
3214 *
3215 *
3216 *
3217 *
3218 *
3219 *
3220 *
3221 *
3222 *
3223 *
3224 *
3225 *
3226 *
3227 *
3228 *
3229 *
3230 *
3231 *
3232 *
3233 *
3234 *
3235 *
3236 *
3237 *
3238 *
3239 *
3240 *
3241 *
3242 *
3243 *
3244 *
3245 *
3246 *
3247 *
3248 *
3249 *
3250 *
3251 *
3252 *
3253 *
3254 *
3255 *
3256 *
3257 *
3258 *
3259 *
3260 *
3261 *
3262 *
3263 *
3264 *
3265 *
3266 *
3267 *
3268 *
3269 *
3270 *
3271 *
3272 *
3273 *
3274 *
3275 *
3276 *
3277 *
3278 *
3279 *
3280 *
3281 *
3282 *
3283 *
3284 *
3285 *
3286 *
3287 *
3288 *
3289 *
3290 *
3291 *
3292 *
3293 *
3294 *
3295 *
3296 *
3297 *
3298 *
3299 *
3300 *
3301 *
3302 *
3303 *
3304 *
3305 *
3306 *
3307 *
3308 *
3309 *
3310 *
3311 *
3312 *
3313 *
3314 *
3315 *
3316 *
3317 *
3318 *
3319 *
3320 *
3321 *
3322 *
3323 *
3324 *
3325 *
3326 *
3327 *
3328 *
3329 *
3330 *
3331 *
3332 *
3333 *
3334 *
3335 *
3336 *
3337 *
3338 *
3339 *
3340 *
3341 *
3342 *
3343 *
3344 *
3345 *
3346 *
3347 *
3348 *
3349 *
3350 *
3351 *
3352 *
3353 *
3354 *
3355 *
3356 *
3357 *
3358 *
3359 *
3360 *
3361 *
3362 *
3363 *
3364 *
3365 *
3366 *
3367 *
3368 *
3369 *
3370 *
3371 *
3372 *
3373 *
3374 *
3375 *
3376 *
3377 *
3378 *
3379 *
3380 *
3381 *
3382 *
3383 *
3384 *
3385 *
3386 *
3387 *
3388 *
3389 *
3390 *
3391 *
3392 *
3393 *
3394 *
3395 *
3396 *
3397 *
3398 *
3399 *
3400 *
3401 *
3402 *
3403 *
3404 *
3405 *
3406 *
3407 *
3408 *
3409 *
3410 *
3411 *
3412 *
```

HACKER D'ACTIVISION pour Commodore

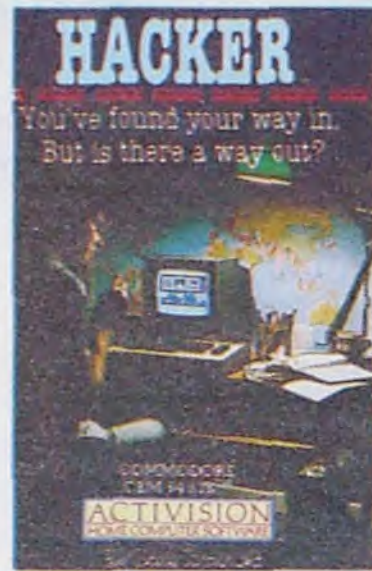
Trois heures du matin, la bonne tranche horaire pour aller visiter les centres de calcul étrangers. Tiens ! Un système informatique comme je n'en ai jamais vu : le programme de protection contre les pirates est une vraie passoire. Allons voir un peu ce qu'il garde dans ses entrailles. Tiens ! Ils s'occupent de robotique, dans cette boîte. Houla ! Mais c'est qu'il m'a l'air particulièrement vicelard, leur prototype de robot : capteurs infrarouge et sonore, propulsion tout terrain, équipement vidéo dernier cri, extensions préhensiles de pre-

mière bourre. Ciel ! Ca doit coûter un paquet de millions, un engin pareil. Bon sang ! J'aurais jamais cru que l'on pouvait diriger un robot directement à partir de chez soi. Eh bien il ne me reste plus qu'à tenter une petite ballade dans les souterrains qui crévent le sous-sol de part en part. Bizarre, bizarre, personne n'a jamais entendu parler d'un réseau de galeries pareil, pas plus que d'un projet international d'exploitation du magma. Je vais tenter de collecter un maximum d'informations là-dessus, l'HHH-

Hebdo me rachètera sûrement les tuyaux pour un paquet de Pascal. Tiens, un message en provenance du centre de calcul. Ils ont sans doute détecté mon entrée, passablement illicite. Mais non ! Ils me prennent pour l'opérateur habituel du robot. Le panard ! Il faut que je joue au détective pour eux. On va voir qui empochera les renseignements en fin de compte.

Fantastique ! On peut aller du Japon à la France en moins de trois minutes. Carrément dément le robot, une vraie Ferrari cet engin. Bon, pardons pas de temps et allons donc voir cet indic'. Il paraît qu'il possède un morceau d'un document unique et particulièrement essentiel au bon fonctionnement du projet. Super, il a craché le bout de papelerard pour à peine 5000 dollars cash. Un malade ! Il aurait sûrement pu empocher un titre de propriété d'un chalet en Suisse

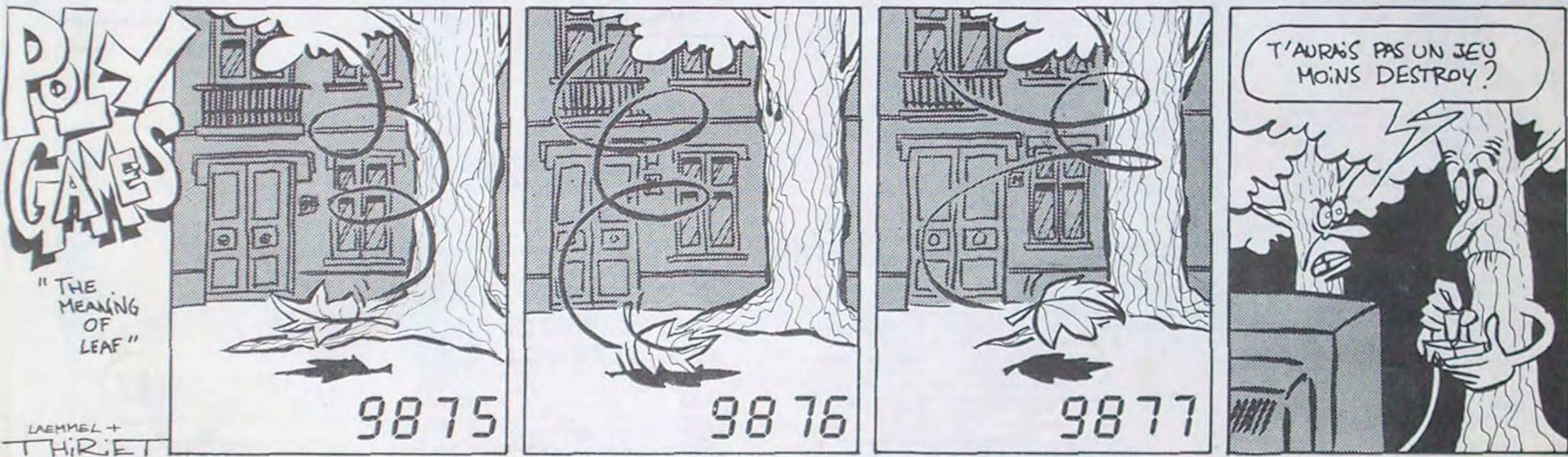
pour ça, mais bon je ne me plains pas : c'est dans ma poche, ou presque. Direction la France, le temps de récupérer le document et j'arrête les frais



pour cette nuit. Meeerde ! Ils viennent de détecter ma présence. La vache... J'arriverai jamais à récupérer ce fichu papier.

Vous allez découvrir le premier logiciel original qui n'offre comme seule documentation que la notice de chargement et rien d'autre ! Il vous place dans la peau d'un authentique pirate prêt à voler des informations au sein même d'un puissant ordinateur. Les renseignements peu intéressants sont accessibles presque immédiatement, mais si vous voulez tenter de pénétrer plus avant dans ce système, vous finirez comme les Hackers américains : les yeux rouges et le teint pâle, les doigts vissés au clavier. Grâce à l'originalité de son scénario, la qualité du graphisme et de la sonorisation, ce logiciel devrait vous prendre les tripes pour de nombreuses heures.

AMSTRAD	Tournoi Net
Christophe METERNICH	page 4
APPLE	Météo
Didier POLGLIO	page 4
CANON X07	Canon Runner
Cyrille GAUTIER	page 7
CBM 64	Pluton
Eric PIOT	page 26
EXL 100	Le Démon D'Exelvision
Ludovic MEYNADIER	page 31
FX 702 P	Les Incorruptibles
Thierry LOISEAU	page 29
HECTOR	Facturier
Michel BAILLY	page 3
MSX	Belote
Joseph PAUMIER	page 28
ORIC	Odysée
Christian BARRIBAUD	page 2
SPECTRUM	Space Escape
Sébastien MOREL	page 8
TI 99/4A (be)	Music Mouse
Louis DEVATINE	page 5
TI 99/4A (bs)	Basic Maze
Francis FAURE	page 27
TO7/TO7.70/MOS	Les Œufs
Alain LEJAY	page 30
VIC 20	Caves
Vincent CHRETIEN	page 6
ZX 81	Phantoms
Michel CAZENOVE	page 29



la Règle à Calcul

MINI-MÉMOIRE
Ce module ne se contente pas de vous offrir 4 Ko de mémoire RAM (alimentée par pile) permettant la sauvegarde des programmes et données lorsque vous éteignez l'ordinateur...
Il a aussi :
- 4 Ko de mémoire morte (ROM) et 5 Ko de mémoire morte graphique (G-ROM) contenant des utilitaires très intéressants :
- accès possible à l'extension 32 K en TI basic ;
- changement de programmes-objets écrits en assembleur, soit sur mini-mémoire, soit sur extension 32 K ;
- utilisation de PEEK et POKE, appel de sous-programmes habituellement non accessibles ;
- programme de recherche d'erreurs (Easy Bug - Debut). Le module avec manuel + manuel assembleur sur mini-mémoire 895 F

MODULE BASIC SUPERGRAPH
Un nouveau basic étendu avec 35 fonctions supplémentaires permettant de tracer lignes, cercles, ellipses, axes, diagrammes en barres ou circulaires. Ce basic graphique présente 2 caractéristiques très utiles : une copie d'écran, graphiques et textes (codes ASCII), Vpoke et Vpeek accès direct à la Ram de contrôle écran, nécessite la mémoire 32 K. 1 200 F

MÉMOIRE 32 K
fonctionne avec le basic étendu. Elle est indispensable pour la programmation en logo. Si l'on possède la mini-mémoire ou l'assembleur, elle permet d'adresser des sous-programmes en assembleur et de les exécuter. Le module. Promotion 1 040 F

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4
Micro-ordinateur TI 99/4A PAL 1 100 F
Modulateur Secam/France 400 F
Modulateur Péritel/France 500 F
Câble liaison magnéto/cassettes 95 F
Magnéto/cassettes LANSAY garanti compatible TI + câble 370 F

INTERFACE PARALLELE CENTRONICS TI
se branche directement sur le TI et les imprimantes à sortie parallèle
Imprimante SEIKOSHA GP 500 sortie parallèle 2 200 F
Imprimante EPSON LX 80 Triction 3.660 F
Tracteur pour LX 80 285 F

INTERFACE SERIE - EXTERIEURE
se branche sur toute imprimante sur le TI 99/4 A ayant une sortie série 1 090 F
Machine à écrire imprimante à mémoire BROTHER EP 44 2 390 F
Manettes jeux TEXAS U.S.D.A., la paire 250 F
Manettes jeux QUICK SHOT N° 1 comprenant 1 paire de manettes de jeux + adaptateur spécial TI 295 F
Manettes jeux QUICK SHOT N° 2 tir bloqué comprenant 1 manette et l'adaptateur spécial TI 230 F

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER M.A.S.H.
Mash

TEXAS INSTRUMENTS COMPUTER SOFTWARE BURGER TIME
Burger Time

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER JAWBREAKER II
Jawbreaker II

Jawbreaker II PROGRAMMATION Modules
Extended basic manuel français 800 F
Super extended basic graph manuel français 1 200 F
Extension mémoire extérieure 32 K 1 040 F
TI LOGO N° 2 manuel en français 895 F
MINI MEMOIRE manuel en français 895 F

AIDE-PROGRAMMATION
Introduction au TI 99 n° 1 et 2, les deux 100 F
Technique des programmes de jeux 1 et 2, les deux 100 F
Jeux et programmes pour le TI (shift tome 2) 75 F
Jeux et programmes pour le TI (shift tome 3) 75 F

EXCLUSIF : Plus besoin du boîtier d'extension périphérique TEXAS

Connectez directement sur votre TI/994A un contrôleur de disquettes pouvant recevoir 2 lecteurs de disquettes D.D.F. 5 1/4 360 ko. Permet la lecture de toutes les disquettes des programmes Texas existants.

L'ensemble comprenant le contrôleur et une unité de disquettes 4.500 F
L'unité de disquette supplémentaire 360 Ko (garantie 1 an pièces et main-d'œuvre) 2.500 F

coffret avec cordon pouvant contenir 2 unités de disquettes

Interface pour imprimante RS 232 ou parallèle

Mémoire 32 K

Unité centrale TI 99/4A Module Logo 2 Contrôleur de disquettes

Ensemble comprenant une carte contrôleur de drives qui peut gérer jusqu'à quatre drives et un boîtier contenant une alimentation stabilisée et un drive-lecteur de disquettes. Il s'agit de drives de 5 pouces 1/4 avec des disquettes de 360 k octets après formatage. Ceci permet de conserver plus de 100 programmes de 200 lignes chacun. L'ensemble possède un software qui permet de gérer facilement vos disquettes : les fonctions LOAD, SAVE, COPY, DELETE, FORMAT, sont aisément exécutées. 4.500 F

PROMOTION HEBDO 120 F LES 2 K7 AU CHOIX.

LOT N° 1 INDISPENSABLE
• Module Basic étendu
• K7 Basic par soi-même
• K7 technique des programmes de jeux n° 1
• 50 programmes basic étendu n° 2 manuel shift
L'ensemble 850 F

LOT N° 2 EXTENSION COMPLETE
• Module Basic étendu manuel en français
• K7 Basic par soi-même
• Extension mémoire 32 K ext.
• K7 technique des programmes de jeux n° 1 et n° 2
L'ensemble 1 840 F

LUNAR LANDER 2 95 F
SOLAR SYSTEM 120 F
SUN GAMES 120 F

K7 EPSILON SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ETENDU
Jeu d'action rapide pour T.I. 99 B.E.
La Malédiction de Kouillil 120 F
Intercepteur 120 F
L'ascenseur infernal 120 F

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER MUNCHMAN
Munch Man

TEXAS INSTRUMENTS COMPUTER SOFTWARE BURGER TIME
Burger Time

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER ADVENTURE
Adventure Pirate

LOT N° 3 ETUDES DU LOGO
• Module Basic étendu manuel en français
• Extension mémoire 32 K ext.
• TI logo n° 2
L'ensemble 2.750 F

LOT N° 4 TRAITEMENT DE TEXTE
• Module Basic étendu
• Extension mémoire 32 K
• Interface série pour TI 99
• Imprimante BROTHER EP 44 à mémoire vive intégrée (80 colonnes)
L'ensemble 5.250 F

BON DE COMMANDE PROMO SEPTEMBRE

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Tel. _____
Code Postal _____
Ville _____

Expédition gratuite : jusqu'à 3 K7 ou 3 modules. Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30F
LA RÈGLE A CALCUL : 65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. : 325.68.88 - Téléc. : ETRAV 220064 F / 1303 RAC
Livraison des produits disponibles sous 8 jours. Parking gratuit Maubert-Lagrange

K7 HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99
N° 3 rubis sacré Basic étendu 95 F
N° 4 6 jeux dont Dark Crystal Basic étendu 120 F
N° 2 12 jeux dont Roland Garros Basic étendu 150 F

MODULES TEXAS ORGANISATION
Gestion de fichiers 260 F
Gestion de rapports 375 F
Gestion privée 360 F
Statistiques 350 F

MODULES AVENTURE
Parsec 250 F
Tunnel of doom 350 F
Adventure pirate 350 F
Moonmire 250 F
Munch mobile 250 F
Moon sweeper* 250 F
Buck rogers 350 F
Popeye 400 F
Retour du pirate 250 F
Demon attack 250 F
Mash 250 F
Burger time 250 F
Microsurgeon 250 F
Star trek* 250 F
Hopper 250 F
Treasure Island 250 F
Jaw breaker 150 F

MODULES ATARI800 POUR TI 99
Moon patrol 219F
Defender 219 F
Jungle hunt 219F
Picnic Paranoia 250 F
Pole position* 250 F
Donkey Kong 250 F
Protector II 250 F

MODULES LOISIRS
Connect Four 147F
Jeux vidéo 2 174 F
Jeux rétro 1 ou 2 147F
The attack 147 F
Invaders 206F
Othello 206 F
Car wars 147F
Munch Man 206 F
Football 250F
Chasse aux wumpus 147 F
Zero zap 147F
Video Chess 450 F
Alpiner 206F
Music maker 250 F

* Octobre

LOGO 2 (module)
Enseignez à votre ordinateur : formes, couleurs, musique, procédures, caractères dessinés, variables de tous genres, constructions grammaticales et arithmétiques... Le module logo, nécessite la mémoire 32 K. 895 F

BASIC ETENDU
Module comprenant un langage de programmation renforçant le Basic du TI 99, 40 commandes supplémentaires, accès au langage assembleur, (Entrées/sorties). Sous-programmes, stockage, sprites, traitement d'erreurs. Expressions logiques. LET multiple. Introductions multiples. Accès à l'extension 32 K. 800 F