



Se doutaient-ils, lorsqu'ils ont choisi l'emblème de Charlot, à quel point ils avaient raison ?

IBM : CHARLOTS !



ACTE I SCENE 1- Dans lequel on retrace l'histoire de la situation

Vous saviez qu'IBM n'allait pas au mieux ? Non ? Alors vous ne lisez l'HHHHebdo que depuis peu. Nous avons annoncé voici quelques mois l'arrêt du PC Portable, flop immense aux Etats-Unis et même ailleurs. Nous avons expliqué pourquoi la production était interrompue : aussitôt le portable annoncé, on a vu fleurir des compatibles qui bien entendu étaient moins chers et plus performants que l'original. Normal, à 25.000 balles la bécane, le client est en droit d'hésiter lorsqu'on lui en montre une autre à 18.000 balles exactement semblable, à ceci près qu'il n'y a pas marqué IBM dessus.

Méventes, donc, et arrêt de la production. IBM que l'on croyait indestructible et exempt d'erreurs se découvre : c'est un faux-pas, ça la fout mal. Les actions ne sont pas au mieux. Ajoutez à cela les articles élogieux de la presse internationale sur les compatibles : vous obtenez une auréole qui s'assombrit, s'assombrit...

ACTE I SCENE II -

Où l'on voit la réplique d'IBM.

Mais voilà, IBM a dans sa manche un atout considérable : ses employés. Partout dans le monde, lorsqu'un type est embauché par

IBM, que ce soit comme directeur ou comme chauffeur, il est astreint à des tests qui n'en finissent plus et qui garantissent à la société une fidélité à toute épreuve de la part de ses salariés.

Et IBM a une drôle de façon de liquider ses stocks : nous avons X machines à écouler, nous allons en donner tant à tel pays, charge aux commerciaux de les vendre... Par n'importe quel moyen. Parce qu'il faut tout de même préciser quelque chose : malgré que le terme employé soit différent, les commerciaux d'IBM sont payés au nombre de ventes... Du simple démarcheur au Directeur Général. Au début de l'année, on leur donne un quota : vous devez vendre tant de bécanes, chaque bécane non vendue vous grèvera votre salaire de tant. Et c'est comme ça qu'IBM marche. Vous ne voyiez pas ça comme ça, hein ?

ACTE II SCENE I -

Où l'on voit IBM se foutre de la gueule des revendeurs.

Tout d'abord, le portable PC coûte en boutique 25.207,25 francs, toutes taxes comprises. Pour ce prix, vous pouvez avoir le PC lui-même, un moniteur monochrome, 256 Ko de Ram et deux lecteurs de disquettes de 360 Ko chacun. Rien d'étonnant, les prix sont tout à fait dans la lignée des prix d'IBM, c'est à dire prohibitifs. A noter tout de même que le portable bénéficie de la carte du PC/XT qui comporte plus de slots d'extension que ses petits frères.

Donc, les commerciaux ayant reçu leur feuille de route, vous devez en vendre tant, se mettent à démarcher les revendeurs en leur proposant une offre spéciale : si vous nous prenez les PC portables par 50, vous pourrez les vendre au public à 14.700 francs TTC. Bien sûr, pas ouvertement : c'est une promo édu-

cation, façon commode de dire qu'il faut impérativement faire du chiffre. Il faut que l'acheteur justifie de son appartenance à un titre ou à un autre à l'éducation, soit comme en-

seignant, soit comme élève. Sachant à quel point il est facile d'avoir une carte d'étudiant, en l'achetant ou en s'en faisant prêter une, la ruse ne trompe personne. Et l'affaire est intéressante : une brique de moins, ça ramène l'engin à des prix tout à fait raisonnables. Alors, où se sont-ils foutus de la gueule des revendeurs ? Ils ont pris des commandes à tout va, tous les distributeurs ont plongé, j'en veux cinquante, cent pour moi, et...

ACTE II SCENE II - Ca continue.

...Et voilà-t-il pas que certains Directeurs décident de frapper un grand coup : aller démarcher directement le particulier pseudo-étudiant au porte-à-porte dans les écoles supérieures pour vendre le portable... à 10.246,80, toutes taxes compri-

ses ! Deux semaines après avoir proposé la promo précédente aux revendeurs, qui du coup, se retrouvent avec des machines qu'ils ne peuvent plus vendre : on les trouve

état des prix sacrifiés, il y a environ deux semaines. A l'intérieur de ces écoles, on trouve, sur les panneaux d'affichage communs, le nom du représentant à contacter. Il ne vous reste plus qu'à trouver un copain étudiant pour lui faire acheter le tout... Vous pouvez aussi acheter la même

configuration avec une imprimante pour 13.983,24 francs et la même avec un co-processeur 8087 pour 15.797,82 balles. A ce prix-là, inutile d'aller chercher ailleurs, vu les possibilités de la machine... Soit vous prenez un Amstrad parce qu'il est à moins d'une brique, soit c'est l'IBM.

Suite page 20

SONY ATTAQUE

Ca y est, c'est parti, la guerre des prix MSX bat son plein à l'approche des fêtes de Noël. Le nouveau Sony HB-501 F dont nous vous avons parlé il y a deux semaines chute de 2.990 francs à 1.990 francs. Mille balles de moins, alors

confiance aux japonais, quand ils tiennent un os, ils ne le lâchent que quand les concurrents se sont cassé la gueule ! Actuellement, deux fabricants sérieux, sont sur le marché français : Sony et Canon. Tous



qu'il est à peine commercialisé, paf ! Il semble maintenant évident que le MSX ne sera pas LE standard que tout le monde attendait. En tous cas, pas le MSX tel qu'il se présente aujourd'hui. Peut-être le MSX 2 ou alors le MSX 3, à moins que le MSX 12 ? Faites

les deux savent pertinemment que les autres marques, mal importées et mal distribuées, vont rapidement laisser tomber. Ils savent aussi que cet abandon va s'assortir de baisses de prix spectaculaires. Croyez-vous qu'ils soient

Suite page 20

C'est nouveau, ça vient de sortir :

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

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 16

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

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

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.

CINOCHÉ-TELOCHÉ pages 14,15

BIDOUILLE GRENOUILLE

Cette semaine, un super plan : si vous avez un Commodore, vous pouvez gagner les 25 briques du concours Euréka ! Les solutions des 5 jeux d'aventure qui peuvent vous permettre de résoudre les énigmes sont en page 11. Merci l'HHHHebdo !

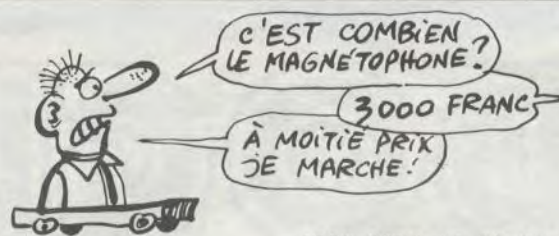
DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR

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.

4800

Votre temps est précieux ? Cet utilitaire réduira de moitié vos relations avec votre magnétophone.

Jean LACOSTE



ORIC/ATMOS



```

100 GOTO240
110 4800 BD
120
130
140 ORIC ATMOS ORIC 1
150
160
170 LACOSTE Jean 1985
180
190
200
210 REM Pour l'ORIC 1 supprimer
220 REM la ligne 4999
230
240 TEXT:CLS:PAPER0:INK2
955 REM
1000 DATA 85,2F,8A,48,98,48,614
1010 DATA 20,2D,40,18,80,09,334
1020 DATA A9,00,F0,06,46,2F,532
1030 DATA 08,69,00,28,20,36,239
1040 DATA 40,88,00,F4,49,01,726
1050 DATA 4A,A0,04,20,36,40,388
1055 REM
1060 DATA 38,88,00,F9,68,88,921
1070 DATA 68,AA,60,AD,04,03,550
1080 DATA 2C,00,03,50,FB,60,487
1090 DATA 40,08,38,20,42,40,298
1100 DATA 28,20,42,40,68,60,402
1105 REM
1110 DATA A9,68,A2,00,80,01,612
1120 DATA 0A,8D,06,03,8E,07,309
1130 DATA 03,4C,2D,40,20,6A,326
1140 DATA E7,20,C0,41,80,FF,935
1150 DATA A9,33,20,00,40,88,452
1155 REM
1160 DATA D0,F8,A9,00,20,00,657
1170 DATA 40,A5,04,20,00,40,329
1180 DATA A5,00,20,00,40,A5,426
1190 DATA 01,20,00,40,A5,02,264
1200 DATA 20,00,40,A5,03,20,296
1205 REM
1210 DATA 00,40,A0,00,81,00,401
1220 DATA 20,00,40,E6,00,00,534
1230 DATA 02,E6,01,A5,00,C5,595
1240 DATA 02,D0,EF,A5,01,C5,812
1250 DATA 03,D0,E9,4C,30,E9,814
1255 REM
1260 DATA 4C,EF,40,98,48,8A,741
1270 DATA 48,20,02,40,20,02,620
1280 DATA 40,80,FB,20,EE,40,825
1290 DATA 80,16,A9,00,80,08,535
1300 DATA 20,EB,40,08,66,2F,488
1305 REM
1310 DATA 28,69,00,88,00,F4,733
1320 DATA 20,EB,40,E9,00,4A,638
1330 DATA 90,03,2E,B1,02,68,476
1340 DATA AA,68,88,A5,2F,60,750
1350 DATA 48,AD,00,03,AD,00,434
1355 REM
1360 DATA 03,29,10,F0,F9,AD,722
1370 DATA 09,03,48,A9,FF,8D,649
1380 DATA 09,03,68,C9,FF,68,676
1390 DATA 60,20,D2,40,60,20,530
1400 DATA 6A,E7,20,93,41,20,613
1405 REM
1410 DATA 9F,40,C9,33,D0,F9,932
1420 DATA 20,9F,40,C9,00,D0,664
1430 DATA F9,20,9F,40,85,04,641
1440 DATA 20,9F,40,85,00,85,521
1450 DATA 05,20,9F,40,85,01,394
1455 REM
1460 DATA 85,06,20,9F,40,85,527
1470 DATA 02,20,9F,40,85,03,393
1480 DATA A0,00,8C,B1,02,20,511
1490 DATA 9F,40,91,00,AD,B1,718
1500 DATA 02,00,46,E6,00,D0,718
1505 REM
1510 DATA 02,E6,01,A5,00,C5,595
1520 DATA 02,00,EA,A5,01,C5,807
1530 DATA 03,00,EA,20,3D,E9,765
1540 DATA 66,04,90,08,66,04,364
1550 DATA 80,01,60,6C,05,00,386
1555 REM
1560 DATA A9,00,8D,00,05,A5,480
1570 DATA 05,85,9A,85,06,85,596
1580 DATA 98,A5,02,85,9C,A5,776
1590 DATA 03,85,9D,20,5F,C5,617
1600 DATA 66,04,90,03,4C,08,337
1605 REM
1610 DATA C7,20,08,C7,4C,A8,682
1620 DATA C4,20,3D,E9,A9,86,825
1630 DATA A0,41,4C,1A,00,EA,561
1640 DATA EA,EA,EA,EA,EA,EA,1404
1650 DATA 45,72,72,6F,72,73,637
1655 REM
1660 DATA 20,66,6F,75,6E,64,572
1670 DATA 00,A2,00,8D,AC,41,588
1680 DATA 90,80,8B,E8,E0,0A,938
1690 DATA D0,F5,8D,89,02,D0,989
1700 DATA 01,60,9D,80,8B,E8,801
1705 REM
1710 DATA D0,F4,02,4C,6F,61,738
1720 DATA 64,69,6E,67,3A,20,508
1730 DATA 06,53,61,76,69,6E,519
1740 DATA 67,20,3A,20,A2,00,387
1750 DATA 8D,86,41,9D,80,8B,908
1755 REM
1760 DATA E8,E0,0A,D0,F5,8D,1108
1770 DATA 75,92,00,01,60,9D,581
1780 DATA 80,8B,E8,D0,F4,A0,1159
1790 DATA 00,A9,19,85,05,A9,501
1800 DATA 42,85,06,E0,01,F0,670
1805 REM
1810 DATA 10,E6,05,D0,02,E6,691
1820 DATA 06,81,05,D0,F6,CA,844
1830 DATA D0,EF,20,D9,CC,C8,1100
1840 DATA B1,05,D0,F8,60,20,766
1850 DATA 80,CD,A9,35,85,E9,921
1855 REM
1860 DATA A9,00,85,EA,20,E8,800
1870 DATA 00,20,E7,0F,20,22,552
1880 DATA D9,20,E8,00,A6,33,698

```

```

1890 DATA A4,34,60,00,00,00,337
1900 DATA 0A,20,20,20,20,20,170
1905 REM
1910 DATA 20,20,20,20,2A,20,202
1920 DATA 4D,6F,6E,69,74,65,620
1930 DATA 75,72,20,34,38,30,419
1940 DATA 30,20,42,64,20,2A,320
1950 DATA 0D,0A,20,20,20,20,151
1955 REM
1960 DATA 20,20,20,20,2D,20,205
1970 DATA 2D,20,2D,2D,2D,2D,270
1980 DATA 2D,2D,2D,2D,2D,2D,270
1990 DATA 2D,2D,2D,2D,2D,2D,270
2000 DATA 2D,00,0A,20,20,20,164
2005 REM
2010 DATA 20,20,20,20,20,20,192
2020 DATA 4D,49,48,48,41,45,431
2030 DATA 4C,49,20,4D,4F,52,419
2040 DATA 44,4F,52,20,31,39,367
2050 DATA 38,35,0D,0A,20,20,196
2055 REM
2060 DATA 20,20,20,20,20,20,192
2070 DATA 20,20,2D,2D,2D,2D,257
2080 DATA 2D,2D,2D,2D,2D,2D,270
2090 DATA 2D,2D,2D,2D,2D,2D,270
2100 DATA 2D,2D,2D,0D,0A,0D,171
2105 REM
2110 DATA 0A,0D,0A,0D,0A,43,123
2120 DATA 68,6F,69,73,69,73,655
2130 DATA 73,65,7A,20,6C,65,579
2140 DATA 20,74,79,70,65,20,514
2150 DATA 64,65,20,64,6F,6E,554
2155 REM
2160 DATA 6E,65,65,73,20,20,491
2170 DATA 20,20,20,20,20,20,192
2180 DATA 20,61,20,73,61,75,490
2190 DATA 76,65,67,61,72,64,633
2200 DATA 65,72,20,28,42,29,394
2205 REM
2210 DATA 61,73,69,63,20,28,488
2220 DATA 43,29,6F,64,65,20,452
2230 DATA 4D,61,63,68,69,6E,592
2240 DATA 65,00,0D,0A,0D,0A,147
2250 DATA 45,6E,74,72,65,72,624
2255 REM
2260 DATA 20,6C,27,61,64,72,490
2270 DATA 65,73,73,65,20,64,564
2280 DATA 65,20,64,65,62,75,549
2290 DATA 74,3A,00,0D,0A,45,266
2300 DATA 6E,74,72,65,72,20,587
2305 REM
2310 DATA 6C,27,61,64,72,65,559
2320 DATA 73,73,65,20,64,65,564
2330 DATA 20,66,69,6E,20,20,413
2340 DATA 3A,00,0D,0A,0D,0A,104
2350 DATA 44,65,70,61,72,74,608
2355 REM
2360 DATA 20,41,75,74,6F,20,473
2370 DATA 20,28,4F,29,75,69,414
2380 DATA 20,20,28,4E,29,6F,334
2390 DATA 6E,00,0D,0A,0D,0A,156
2400 DATA 45,6E,74,72,65,72,624
2405 REM
2410 DATA 20,6C,65,20,6E,6F,494
2420 DATA 6D,20,64,75,20,70,502
2430 DATA 72,6F,67,72,61,6D,648
2440 DATA 6D,65,0D,0A,0D,0D,246
2450 DATA 0A,0D,0A,50,72,65,328
2455 REM
2460 DATA 70,61,72,65,7A,20,578
2470 DATA 75,6E,65,20,48,37,490
2480 DATA 20,65,6E,20,65,6E,486
2490 DATA 72,65,67,69,73,74,654
2500 DATA 72,65,6D,65,6E,74,651
2505 REM
2510 DATA 0D,0A,50,72,65,73,433
2520 DATA 73,65,7A,20,28,40,487
2530 DATA 29,20,70,6F,75,72,527
2540 DATA 20,72,65,76,65,6E,576
2550 DATA 69,72,20,61,75,20,497
2555 REM
2560 DATA 64,65,70,61,72,74,640
2570 DATA 0D,0A,44,65,6D,61,398
2580 DATA 72,72,65,7A,20,6C,591
2590 DATA 61,20,4B,37,20,65,392
2600 DATA 74,20,70,72,65,73,590
2605 REM
2610 DATA 73,65,7A,20,28,45,479
2620 DATA 29,00,0A,00,43,53,214
2630 DATA 41,56,45,22,30,31,351
2640 DATA 32,33,34,35,36,37,315
2650 DATA 38,39,30,31,32,33,311
2655 REM
2660 DATA 34,35,36,37,22,2C,292
2670 DATA 41,31,36,35,34,30,321
2680 DATA 2C,45,31,36,38,32,322
2690 DATA 32,2C,41,55,54,4F,407
2700 DATA 3A,43,41,4C,4C,31,391
2705 REM
2710 DATA 36,34,36,36,00,00,214
2720 DATA A2,03,85,9A,95,00,649
2730 DATA CA,10,F9,A2,01,20,662
2740 DATA D9,41,A9,00,85,04,588
2750 DATA 20,E8,C5,C9,42,F0,968
2755 REM
2760 DATA 22,C9,43,00,F5,A5,920
2770 DATA 04,09,01,85,04,A2,313
2780 DATA 02,20,D9,41,20,FD,601
2790 DATA 41,86,00,84,01,A2,494
2800 DATA 03,20,D9,41,20,FD,602
2805 REM
2810 DATA 41,86,02,84,03,A2,498
2820 DATA 04,20,D9,41,20,E8,582
2830 DATA C5,C9,4E,F0,0A,C9,927
2840 DATA 4F,D0,F5,A5,04,09,710
2850 DATA 02,85,04,A2,05,20,338
2855 REM
2860 DATA D9,41,20,80,CD,A2,809
2870 DATA 10,85,35,9D,06,43,688
2880 DATA CA,10,F8,A2,06,20,666
2890 DATA D9,41,20,E8,C5,C9,944

```

```

2900 DATA 45,F0,07,C9,4D,D0,802
2905 REM
2910 DATA F5,4C,08,44,A2,00,559
2920 DATA 8D,D0,43,F0,07,95,860
2930 DATA 35,E8,E0,14,D0,F4,981
2940 DATA A0,00,89,E8,43,95,793
2950 DATA 35,E8,C8,C0,1F,D0,916
2955 REM
2960 DATA F5,A2,34,A0,00,4C,695
2970 DATA 8D,C4,00,00,00,00,385
2980 REM
2990 REM
3000 PRINT:PRINT"Voulez-vous les e
xplications O/N"
3010 GETA$:IFA$="N"THEN4000
3015 IFA$<"O"THEN3010
3020 REM
3030 REM EXPLICATIONS
3040 REM
3050 CLS
3060 PRINT:PRINT"Vous devez choisi
r l'adresse"
3070 PRINT"a laquelle devra se lo9
er la routine
3080 PRINT:PRINT"Elle peut se Plac
er n'importe ou"
3090 PRINT"dans la memoire mais ne
doit pas"
3100 PRINT"empieter sur le Program
me que vous"
3110 PRINT"voulez sauvegarder a 4800 ba
ud"
3120 PRINT:PRINT"Une fois la routi
ne en place"
3130 PRINT"chargez le Programme qu
e vous voulez"
3140 PRINT"sauvegarder a 4800 baud
Puis, appelez"
3150 PRINT"la routine de sauvegard
e en faisant"
3155 PRINT
3160 PRINT"CALL (adresse a laquell
e vous avez"
3170 PRINT"l'adresse de la routine plus #4
08)"
3180 PRINT:PRINT"Cette adresse vou
s sera indiquée"
3185 PRINT:PRINT"APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE"
3187 GETA$:CLS
3190 PRINT:PRINT"Si vous etes sati
sfait de l'adresse"
3200 PRINT"a laquelle vous avez lo
ge la routine"
3210 PRINT"il sera avantageux de l
a sauvegarder"
3220 PRINT"directement et meme a 4
800 baud"
3230 PRINT:PRINT"L'adresse de debu
t du code est"
3240 PRINT"l'adresse a laquelle vo
us avez loge"
3250 PRINT"la routine et l'adresse
de fin est"
3260 PRINT"l'adresse de debut Plus
#49F"
3270 PRINT:PRINT"APPUYEZ SUR UNE T
OUCHE"
3280 GETA$:CLS
3290 PRINT:PRINT"Lorsque vous avez
appele la routine"
3300 PRINT"vous devrez indiquer si
il sagit"
3310 PRINT"de BASIC ou de code mar
chine"
3320 PRINT"Dans ce dernier cas, vo
us devrez"
3330 PRINT"indiquer l'adresse de d
ebut et de fin"
3340 PRINT:PRINT"Puis la routine s
auvegardera une"
3350 PRINT"courte annonce a 2400 b
aud suivi du"
3360 PRINT"Programme Principal a 4
800 baud"
3370 PRINT:PRINT"Par la suite, lon
sque vous voudrez"
3380 PRINT"recharger le Programme,
vous taperez"
3390 PRINT"normalement: CLOAD Nom
du Programme"
3400 PRINT:PRINT"Evitez d'utiliser
des cassettes"
3410 PRINT"de tres mauvaise qualite"
3420 PRINT"Peut etre aurez vous a
retoucher aux"
3430 PRINT"volume du magnetophone"
3440 PRINT"Normalement, il n'y a a
ucun problemes"
3450 PRINT"Si en cour de chargemen
t un erreur"
3460 PRINT"est detecte, vous n'aur
ez pas a"
3470 PRINT"attendre la fin et le m
essaie"
3480 PRINT"Errors found sera affic
he"
3490 PRINT:PRINT"APPUYEZ SUR UN TO
UCHE":GETA$
3497 REM
3498 REM CHARGEMENT DE LA ROUTINE
3499 REM
4000 CLS:PRINT:PRINT"Choisissez l'
adresse a laquelle"
4010 PRINT"doit se lo9er la routi
ne"
4020 PRINT"Par exemple: #A000 dans
la"
4030 INPUT"memoire ecran":AD:DOKE0
,AD

```

```

4040 IFAD<DEEK#A0)+10THENPRINT:PR
INT"ADRESSE TROP BASSE":GOTO3490
4050 IFAD>#B000THENPRINT:PRINT"ADR
ESSE TROP HAUTE":GOTO3490
4055 PRINT:PRINT"CHARGEMENT EN COU
R"
4060 IFAD<#9800THENHIMEM:AD-1)ELSE
HIMEM#97FF
4067 AD=DEEK(0)
4060 FORA=ADTOAD+#4A0STEP6:S=0
4070 FORB=0TO5:READY$:V=VAL("##"+V$
)
4080 POKEA+B,V:S=S+V:NEXT
4090 READT:IFC<>TTHENPING:PRINT:PR
INT"ERREUR DATA LIGNE":DEEK#A0):S
TOP
4100 NEXT
4110 REM
4120 REM RELOGEMENT
4130 REM
4140 DATA 006,016,021,039,030
4150 DATA 04F,055,05C,064,069
4160 DATA 06E,073,078,07D,084
4170 DATA 09C,0A3,0A6,0AB,0B4
4180 DATA 0C0,0EB,0F2,0F5,0FC
4190 DATA 103,108,10F,116,11B
4200 DATA 125,135,1C2,413,42D
4210 DATA 430,439,43C,445,45B
4220 DATA 465,46D,47B,480,48E
4230 REM
4240 FORA=1TO45:READA$:A1=AD+VAL("
#"+A$)+1:AV=DEEK(A1)-#4000:NV=AV+AD
4250 DOKEA1,NV:NEXT
4260 REM
4270 NV=AD+#186:N1=INT(NV/256):N2=
NV-256*N1
4280 POKEAD+#179,N2:POKEAD+#17B,N1
4290 NV=AD+#219:N1=INT(NV/256):N2=
NV-256*N1
4300 POKEAD+#1DC,N2:POKEAD+#1E0,N1
4310 REM
4320 NV=AD+156:A$=RIGHT$("00000"+S
TR$(NV),5)
4330 FORA=1TO5:POKEAD+#3EA+A,ASC(M
ID$(A$,A,1)):NEXT
4340 NV=AD+438:A$=RIGHT$("00000"+S
TR$(NV),5)
4350 FORA=1TO5:POKEAD+#3F1+A,ASC(M
ID$(A$,A,1)):NEXT
4360 NV=AD+82:A$=RIGHT$("00000"+S
TR$(NV),5)
4370 FORA=1TO5:POKEAD+#400+A,ASC(M
ID$(A$,A,1)):NEXT
4380 REM
4390 REM
4400 PING:PRINT:PRINT"CHARGEMENT T
ERMINE"
4410 PRINT:PRINT"Pour appeler la r
outine, faire:"
4420 PRINT"CALL";AD+#408,"
ou"
4430 PRINT"CALL ";HEX$(AD+#408)
4440 REM POSSESSEUR D'ATMOS
4450 REM
4460 REM ARRETEZ VOUS LA
4470 REM POSSESSEUR D'ATMOS
4480 REM
4490 REM ARRETEZ VOUS LA
4500 REM
4510 REM
4520 REM
4530 REM POSSESSEUR D'ORIC 1
4540 REM
4550 REM CONTINUEZ
4560 REM
4570 REM
4580 REM
4590 REM
4999 STOP
5000 PRINT:PRINT"Adaptation Pour l
'ORIC 1 en cour"
5010 DATA 052,E6CA
5020 DATA 099,E804
5030 DATA 0EF,E6CA
5040 DATA 141,E804
5050 DATA 165,C56F
5060 DATA 16C,C733
5070 DATA 16F,C733
5080 DATA 172,C4B5
5090 DATA 175,E804
5100 DATA 1F4,CC12
5110 DATA 1FD,CCF4
5120 DATA 20B,DFCF
5130 DATA 20E,D867
5140 DATA 41A,C5F8
5150 DATA 448,C5F8
5160 DATA 45E,CCF4
5170 DATA 470,C5F8
5180 DATA 49D,C4CD
5190 REM
5200 FORA=1TO18:READA1$,A2$:DOKEAD
+1+VAL("##"+A1$),VAL("##"+A2$):NEXT
5210 REM
5220 REM
5230 PRINT:PRINT"Adaptation termin
ee"
5240 REM
5250 REM
5260 REM FINI
5270 REM

```


PAC MAZE

Ouais, un glouton mollasse, des fantômes qui se traînent ? Que non ! voyez plutôt...

Laurent AUBLE

Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le premier contient les routines MACHINE nécessaires au fonctionnement du second (environ 22 Ko. à sauvegarder par CSAVE"PAC"). Le lancement du premier programme implante les codes et charge automatiquement le programme principal. Ce jeu comporte 4 tableaux. 3 niveaux de difficulté et une rapidité progressive. Les règles sont incluses.

```

1 *****
2 * PAC MAZE *
3 * * *
4 * sur Canon V-20 *
5 * * *
6 * par Laurent & Bertrand AUBLE *
7 * * *
8 * LANGAGE MACHINE *
9 *****
10 *****
20 ***** CHECK SUMS *****
30 *****
40 DATA B5E,E1E,CA8,EFD,10D4,1131,
B61,E56
50 DATA D3E,B55,CCD,E80,D61,1129,1
1E9,BC8
60 DATA F9B,10DA,BE0,115A,C94,E2B,
101C,BCB
70 DATA 118E,1202,FB8,BFC,E3F,C32,
CDF,F3C
80 DATA F5E,955,EBC,D93,EDB,E1B,F7
0,C20
90 DATA E5E,EE0,100F,E53,1366,FD8,
F59,10A3
100 DATA 143A,1077,F7A,F51,10F9,14
00,12D7,10DD
110 DATA 130C,120F,11D3,FB3,8BD,ED
3,9C0,CA7
120 *****
130 ***** DATAS L M *****
140 *****
150 DATA 2A,42,F3,29,29,29,29,29,E
D,4B,40,F3,09,01,20,18,09,CD,4A,00
,FE,81,30,1C,00,01,00,00,ED,43,44,
F3,01,01,00,ED,43
160 DATA 46,F3,3E,06,32,48,F3,3A,4
2,F3,3C,32,42,F3,C9,2A,42,F3,29,29
,29,29,ED,4B,40,F3,09,01,01,18,
09,CD,4A,00,FE,81
170 DATA 30,1C,00,01,01,00,ED,43,4
4,F3,01,00,00,ED,43,46,F3,3E,04,32
,48,F3,3A,40,F3,3C,32,40,F3,C9,2A,
42,F3,29,29,29,29
180 DATA 29,ED,4B,40,F3,09,01,E0,1
7,09,CD,4A,00,FE,81,30,1C,00,01,00
,00,ED,43,44,F3,01,FF,FF,ED,43,46,
F3,3E,02,32,48,F3
190 DATA 3A,42,F3,3D,32,42,F3,C9,2
A,42,F3,29,29,29,29,ED,4B,40,F3
,09,01,FF,17,09,CD,4A,00,FE,81,D2,
00,E4,01,FF,FF,ED
200 DATA 43,44,F3,01,00,00,ED,43,4
6,F3,3E,08,32,48,F3,3A,40,F3,3D,32
,40,F3,C9,C9,FF,00,00,FF,FF,00,00,
FF,FF,00,00,FF,FF
210 DATA 00,00,00,00,3A,4E,F3,21,4
0,F3,BE,30,0B,3A,4A,F3,FE,00,30,0C
,18,41,00,00,3A,4A,F3,FE,00,30,39,
00,2A,42,F3,29,29
220 DATA 29,29,29,ED,4B,40,F3,09,0
1,FF,17,09,CD,4A,00,FE,81,30,39,00
,01,FF,FF,ED,43,44,F3,01,00,00,ED,
43,46,F3,3E,08,32
230 DATA 40,F3,3A,40,F3,3D,32,40,F
3,C9,00,00,00,00,2A,42,F3,29,29,29
,29,29,ED,4B,40,F3,09,01,01,18,09,
CD,4A,00,FE,81,D2
240 DATA 17,E5,01,01,00,ED,43,44,F
3,01,00,00,ED,43,46,F3,3E,04,32,48
,F3,3A,40,F3,3C,32,40,F3,C9,00,00,
00,00,00,00,00,00
250 DATA 3A,50,F3,21,42,F3,BE,30,0
B,3A,4A,F3,FE,00,30,0C,18,41,00,00
,3A,4A,F3,FE,00,30,39,00,2A,42,F3,
29,29,29,29,ED
260 DATA 4B,40,F3,09,01,E0,17,09,C
D,4A,00,FE,81,30,39,00,01,00,00,ED
,43,44,F3,01,FF,FF,ED,43,46,F3,3E,
02,32,48,F3,3A,42
270 DATA F3,3D,32,42,F3,C9,2A,00,0
0,00,2A,42,F3,29,29,29,29,ED,4B
,40,F3,09,01,20,18,09,CD,4A,00,FE,
81,D2,A7,E5,01,00
280 DATA 00,ED,43,44,F3,01,01,00,E
D,43,46,F3,3E,06,32,48,F3,3A,42,F3
,3C,32,42,F3,C9,FF,FF,00,00,FF,FF,
3A,4E,F3,21,40,F3
290 DATA BE,30,06,21,4E,F3,3A,40,F
3,96,47,3A,50,F3,21,42,F3,BE,30,06
,21,50,F3,3A,42,F3,96,B8,D2,DA,E6,
3A,4E,F3,21,40,F3
300 DATA BE,30,0A,3A,4A,F3,FE,00,2
0,0D,18,6C,00,3A,4A,F3,FE,00,30,64
,00,00,00,2A,42,F3,29,29,29,29,29,

```

```

ED,4B,40,F3,09,01
310 DATA FF,17,09,CD,4A,00,FE,81,3
0,24,00,01,FF,FF,ED,43,44,F3,01,00
,00,ED,43,46,F3,3E,08,32,48,F3,3A,
40,F3,3D,32,40,F3
320 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,0
0,3A,50,F3,21,42,F3,BE,30,0B,3A,4A
,F3,FE,00,C2,A7,E5,C3,DF,E5,3A,4A,
F3,FE,00,C2,DF,E5
330 DATA C3,A7,E5,00,00,00,00,00,0
0,2A,42,F3,29,29,29,29,ED,4B,40
,F3,09,01,01,18,09,CD,4A,00,FE,81,
D2,7E,E6,01,01,00
340 DATA ED,43,44,F3,01,00,00,ED,4
3,46,F3,3E,04,32,48,F3,3A,40,F3,3C
,32,40,F3,C9,FF,FF,FF,3A,50,F3,21,
42,F3,BE,30,0B,3A
350 DATA 4A,F3,FE,00,20,0B,18,69,0
0,00,3A,4A,F3,FE,00,20,60,2A,42,F3
,29,29,29,29,ED,4B,40,F3,09,01,
E0,17,09,CD,4A,00
360 DATA FE,81,30,23,00,01,00,00,E
D,43,44,F3,01,FF,FF,ED,43,46,F3,3E
,02,32,48,F3,3A,42,F3,3D,32,42,F3,
C9,00,00,00,00,00
370 DATA 00,00,3A,4E,F3,21,40,F3,B
E,30,0B,3A,4A,F3,FE,00,C2,17,E5,C3
,4F,E5,3A,4A,F3,FE,00,C2,4F,E5,C3,
17,E5,00,00,00,00
380 DATA 00,00,2A,42,F3,29,29,29,2
9,29,ED,4B,40,F3,09,01,20,18,09,CD
,4A,00,FE,81,D2,30,E7,01,00,00,ED,
43,44,F3,01,01,00
390 DATA ED,43,46,F3,3E,06,32,48,F
3,3A,42,F3,3C,32,42,F3,C9,00,FF,FF
,00,00,ED,5F,FE,73,D2,F0,F0,2A,42,
F3,29,29,29,29,29
400 DATA ED,5B,40,F3,19,01,00,18,0
9,CD,4A,00,FE,21,CA,3A,E8,FE,5B,CA
,3A,E8,2A,40,F3,ED,4B,44,F3,09,22,
60,F3,ED,5B,60,F3
410 DATA 2A,42,F3,ED,4B,46,F3,09,2
9,29,29,29,29,19,01,00,18,09,CD,4A
,00,FE,81,D2,44,E8,ED,53,40,F3,2A,
42,F3,ED,4B,46,F3
420 DATA 09,22,42,F3,C9,00,00,00,0
0,00,00,00,46,F3,09,22,42,F3,3A,42
,F3,87,87,87,D6,04,21,10,1B,CD,4D,
00,3A,48,F3,47,3A
430 DATA 4A,F3,FE,00,70,20,02,C6,0
8,87,87,21,12,1B,CD,4D,00,3A,4E,F3
,47,3A,40,F3,B8,20,0F,3A,50,F3,47,
3A,42,F3,B8,20,05
440 DATA 3E,01,32,54,F3,C9,00,00,0
0,CD,00,E6,C9,00,00,00,00,00,00,3A
,48,F3,FE,02,28,11,FE,04,28,04,FE,
06,28,09,CD,72,E5
450 DATA C9,00,00,00,00,00,CD,E2,E
4,C9,00,00,00,00,FF,FF,00,00,00,FF
,2A,50,F3,29,29,29,29,ED,4B,4E,
F3,09,01,E0,17,09
460 DATA 22,62,F3,CD,4A,00,FE,81,D
2,67,E9,5F,3A,50,F3,3D,32,50,F3,87
,87,87,D6,04,21,10,1B,CD,4D,00,21,
12,1B,3E,04,CD,4D
470 DATA 00,7B,FE,22,DA,5A,F2,FE,5
D,30,0A,2A,56,F3,23,22,56,F3,C3,3B
,E9,FE,63,20,3F,3E,01,32,58,F3,3E,
0D,21,03,1B,CD,4D
480 DATA 00,21,07,1B,3E,0D,CD,4D,0
0,21,0B,1B,3E,0D,CD,4D,00,21,0F,1B
,3E,0D,CD,4D,00,3E,00,32,1A,F3,32,
26,F3,32,32,F3,32
490 DATA 3E,F3,2A,56,F3,01,05,00,0
9,22,56,F3,18,43,ED,44,C6,82,47,87
,87,80,2A,56,F3,4F,06,00,09,22,56,
F3,7B,D6,5A,87,87
500 DATA 21,16,1B,CD,70,F2,3A,4E,F
3,87,87,87,D6,04,21,15,1B,CD,4D,00
,3A,50,F3,87,87,87,D6,04,21,14,1B,
CD,4D,00,3E,08,21
510 DATA 17,1B,CD,4D,00,18,18,2A,5
C,F3,23,22,5C,F3,ED,4B,5A,F3,7C,B8
,20,09,7D,B9,20,05,3E,01,32,5E,F3,
2A,62,F3,7B,FE,5B
520 DATA 20,07,3E,21,CD,35,F2,18,0
5,3E,20,CD,35,F2,3E,07,32,DD,F3,3E
,18,32,DC,F3,2A,56,F3,C3,99,2F,00,
00,00,2A,50,F3,29
530 DATA 29,29,29,ED,4B,4E,F3,0
9,01,01,18,09,22,62,F3,CD,4A,00,FE
,81,D2,67,E9,5F,3A,4E,F3,3C,32,4E,
F3,87,87,87,D6,04
540 DATA 21,11,1B,CD,4D,00,21,12,1
B,3E,0C,CD,4D,00,C3,A1,E8,00,00,FF
,FF,00,00,2A,50,F3,29,29,29,29,29,
ED,4B,4E,F3,09,01

```

```

550 DATA 20,18,09,22,62,F3,CD,4A,0
0,FE,81,D2,67,E9,5F,3A,50,F3,3C,32
,50,F3,87,87,87,D6,04,21,10,1B,CD,
4D,00,21,12,1B,3E
560 DATA 14,CD,4D,00,C3,A1,E8,00,0
0,FF,FF,00,00,2A,50,F3,29,29,29,29
,29,ED,4B,4E,F3,09,01,FF,17,09,22,
62,F3,CD,4A,00,FE
570 DATA 81,D2,67,E9,5F,3A,4E,F3,3
D,32,4E,F3,87,87,87,D6,04,21,11,1B
,CD,4D,00,21,12,1B,3E,1C,CD,4D,00,
C3,A1,E8,FF,FF,00
580 DATA 00,FE,FF,2A,50,F3,29,29,2
9,29,ED,4B,4E,F3,09,01,E0,17,09
,22,62,F3,CD,4A,00,FE,81,30,0C,5F,
3A,52,F3,3E,01,32
590 DATA 52,F3,C3,87,E8,3A,52,F3,F
E,01,CA,6A,E8,FE,03,CA,7A,E9,FE,05
,CA,BA,E9,C3,FA,E9,00,00,00,00,2A,
50,F3,29,29,29,29
600 DATA 29,ED,4B,4E,F3,09,01,01,1
8,09,22,62,F3,CD,4A,00,FE,81,30,0C
,5F,3A,52,F3,3E,03,32,52,F3,C3,97,
E9,FF,00,00,FF,2A
610 DATA 50,F3,29,29,29,29,ED,4
B,4E,F3,09,01,20,18,09,22,62,F3,CD
,4A,00,FE,81,D2,61,EA,5F,3A,52,F3,
3E,05,32,52,F3,C3
620 DATA D7,E9,FF,00,00,2A,50,F3,2
9,29,29,29,ED,4B,4E,F3,09,01,FF
,17,09,22,62,F3,CD,4A,00,FE,81,D2,
61,EA,5F,3A,52,F3
630 DATA 3E,07,32,52,F3,C3,17,EA,F
F,FF,00,00,CD,1F,52,CD,D5,00,FE,00
,CA,67,E9,FE,03,DA,3A,EA,FE,05,DA
,7A,EA,FE,07,DA,A5
640 DATA EA,C3,D0,EA,00,FF,FF,00,C
D,1F,52,32,64,F3,01,0C,00,21,10,F3
,3C,3D,CA,32,EB,09,C3,2A,EB,7E,32,
40,F3,23,23,7E,32
650 DATA 42,F3,23,23,4E,23,46,ED,4
3,44,F3,23,4E,23,46,ED,43,46,F3,23
,7E,32,48,F3,23,23,7E,32,4A,F3,CD,
0D,F1,3A,64,F3,01
660 DATA 0C,00,21,10,F3,3C,3D,CA,6
D,EB,09,C3,65,EB,3A,40,F3,77,23,23
,3A,42,F3,77,23,23,ED,4B,44,F3,71,
23,70,23,ED,4B,46
670 DATA F3,71,23,70,23,3A,48,F3,7
7,23,23,3A,4A,F3,77,C9,00,00,FF,FF
,00,00,FF,FF,00,00,FF,FF,00,00,FF,
FF,00,00,FF,FF,00
680 *****
690 *****BLOC *****
700 *****
710 DATA 00,FF,FF,00,00,FF,FF,00,0
0,ED,5F,CA,57,C2,95,E7,CB,47,28,08
,CB,4F,CA,00,E4,C3,34,E4,CB,4F,CA,
68,E4,C3,9C,E4,00
720 DATA 00,CD,20,F1,CD,8D,E7,CD,2
0,F1,C9,FF,20,F4,0A,E1,00,00,FF,FF
,21,40,F3,46,3A,4E,F3,B8,20,0F,21,
42,F3,46,3A,50,F3
730 DATA B8,20,05,3E,01,32,54,F3,C
9,FF,FF,00,00,FF,FF,3A,52,F3,C6,08
,21,12,1B,CD,DA,F1,3A,12,F3,21,00,
1B,CD,CD,F1,3A,10
740 DATA F3,23,CD,CD,F1,23,3A,1A,F
3,FE,00,3A,18,F3,20,02,C6,08,CD,DA
,F1,23,23,3A,1E,F3,CD,CD,F1,3A,1C,
F3,23,CD,CD,F1,23
750 DATA 3A,26,F3,FE,00,3A,24,F3,2
0,02,C6,08,CD,DA,F1,23,23,3A,2A,F3
,CD,CD,F1,3A,28,F3,23,CD,CD,F1,23,
3A,32,F3,FE,00,3A
760 DATA 30,F3,20,02,C6,08,CD,DA,F
1,23,23,3A,36,F3,CD,CD,F1,3A,34,F3
,23,CD,CD,F1,23,3A,3E,F3,FE,00,3A,
3C,F3,20,02,C6,08
770 DATA CD,DA,F1,C3,E9,F1,FF,00,8
7,87,87,D6,04,CD,4D,00,C9,00,00,00
,00,87,87,CD,4D,00,C9,00,00,FF,FF,
00,00,00,00,00,3E
780 DATA 08,1E,00,00,CD,02,11,3E,09,C
D,02,11,C9,00,00,00,26,00,29,29,29
,29,29,09,01,00,18,09,CD,4A,00,FE,
20,20,22,ED,5F,E6
790 DATA 03,47,87,87,80,ED,44,C6,7
D,44,4D,CD,4D,00,2A,66,F3,3E,20,CD
,4D,00,ED,43,66,F3,21,17,1B,3E,00,
C9,00,FF,FF,00,00

```



édito

Tiens, vous êtes là ? Vous tombez bien, j'ai justement deux mots à vous dire. Approchez. Non, plus près, ce que j'ai à vous dire est complètement confidentiel. Ca reste entre nous, n'est-ce pas ? Alors, voilà : un événement de taille est en préparation sur minitel. Ca va se passer d'ici une ou deux semaines maxi. Je ne peux pas vous en dire plus pour le moment. Un conseil : si vous n'êtes pas encore équipé d'un minitel, foncez en récupérer un.

Autre chose : il y a comme qui dirait un nouveau canard qui va débarquer chez votre marchand de journaux et qui va pas être triste. Réservez votre soirée du 27, vous allez avoir de quoi lire. Bon, allez, salut à la semaine prochaine, aujourd'hui j'ai pas trop le temps de débloquer, j'ai du boulot.

Gérard CECCALDI



A SUIVRE...

LE DEMON D'EXELVISION

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

Ludovic MEYNADIER

SUITE DU N° 107

```
41 !
42 ! ENR. PTS CAPACITE DE SURVIE
43 !
44 CALL COLOR("08M"):LOCATE (16,2):PRINT "Pts vie:";
45 ACCEPT VALIDATE(NUMERIC)SIZE(2),VIE
46 IF VIE<1 OR VIE>10 THEN 44
47 LOCATE (18,2):PRINT "Pts force:";
48 ACCEPT VALIDATE(NUMERIC)SIZE(2),FRC
49 IF FRC<1 OR FRC>10 THEN 47
50 LOCATE (20,2):PRINT "Pts vivre:";
51 ACCEPT VALIDATE(NUMERIC)SIZE(2),VIV
52 IF VIV<1 OR VIV>10 THEN 50
53 IF VIE+FRC+VIV<21 THEN 44
54 !
55 ! INIT. POSSESSION & GRADE
56 !
57 Q$="VALET":ELE1,PREH,PRES,PRET,PREU,PREA,PREE,PREL,PRE
V,ECLL,ELEX,MOTS=0
58 IF VIV<7 AND FRC<7 THEN Q$="PAYSAN"
59 IF FRC<7 AND VIE<7 THEN Q$="MAGE"
60 IF VIE<7 AND VIV<7 THEN Q$="NAIN"
61 IF VIE=VIV AND VIV=FRC THEN Q$="CHEVALIER"
62 LOCATE (21,2):PRINT "Nom du personnage que vous incarn
ez :";
63 LOCATE (22,15):ACCEPT VALIDATE(UPALPHA)SIZE(10)BEEP,NOM
$
64 !
65 ! DEBUT JEU
66 !
67 OR$="NORD":GOSUB 238
68 CALL SOUND(5):GOSUB 264
69 GOSUB 269:DEVA,SALLE=1
70 S$="SALLE VIDE"
71 GOSUB 280:GOSUB 297
72 GOSUB 275:IF SALLE=2 THEN 73 ELSE 68
73 CLS:GOSUB 19:OR$="NORD"
74 S$="SALLE VIDE":IF PREA=1 THEN 77
75 CALL COLOR("18G"):LOCATE (5,20):PRINT "OP":LOCATE (6,2
0):PRINT "OR"
76 LOCATE (7,20):PRINT "ST":S$="VISION : UNE ARMURE"
77 GOSUB 269:PRE,DR01,GAUC,ARMU=1
78 IF PREA=1 THEN ARMU,PRE=0
79 GOSUB 245:GOSUB 254
80 GOSUB 465
81 IF SALLE=0 THEN 84
82 IF SALLE=4 THEN 91
83 GOTO 80
84 GOSUB 269:EPEE,DR01,PRE=1:S$="VISION : EPEE"
85 GOSUB 19:GOSUB 254:OR$="NORD"
86 IF PREE=1 THEN EPEE,PRE=0:S$="SALLE VIDE":GOTO 89
87 CALL COLOR("18G"):LOCATE (7,20):PRINT "H":LOCATE (8,20
):CALL COLOR("18R")
88 PRINT "I"
89 GOSUB 465
90 IF SALLE=2 THEN 73 ELSE 89
91 GOSUB 269:GAUC,DEVA=1:S$="SALLE VIDE":OR$="NORD"
92 GOSUB 19:GOSUB 245:GOSUB 264
93 GOSUB 465
94 IF SALLE=2 THEN 73
95 IF SALLE=5 THEN 97
96 GOTO 93
97 GOSUB 269:DEVA,ARRI,DR01=1:IF PREL=0 THEN LAMP,PRE=1
98 GOSUB 19:GOSUB 245:GOSUB 254:GOSUB 264
99 OR$="Attention c'est l'EST cette fois"
100 S$="SALLE VIDE":IF PREL=1 THEN 103
101 S$="VISION : LAMPE (bougie) ETEINTE":CALL COLOR("1YR"
):LOCATE (10,20)
102 PRINT "b":LOCATE (11,20):PRINT "c"
103 GOSUB 465
104 IF SALLE=4 THEN 91
105 IF SALLE=7 THEN 108
106 IF SALLE=6 THEN 171
107 GOTO 103
108 GOSUB 269:GAUC,DR01,LUST=1
109 GOSUB 19:GOSUB 245:GOSUB 254:OR$="NORD":S$="VISION :
UN VIEUX LUSTRE"
110 CALL COLOR("18G"):LOCATE (1,20):PRINT "E":LOCATE (2,2
0):PRINT "FG"
111 GOSUB 465
112 IF SALLE=5 THEN 97
113 IF SALLE=9 THEN 115
114 GOTO 111
115 GOSUB 269:DEVA,ARRI,GAUC=1
116 GOSUB 19:GOSUB 245:GOSUB 254:GOSUB 264
117 S$="SALLE VIDE (d'interet)":OR$="OUEST (et non nord)"
118 GOSUB 465
119 IF SALLE=7 THEN 108
120 IF SALLE=10 THEN 144
121 IF SALLE=8 THEN 123
122 GOTO 118
123 GOSUB 269:DEVA,DR01=1:IF PREH=0 THEN HACH,PRE=1
124 GOSUB 19:GOSUB 254:GOSUB 264
125 OR$="NORD":S$="SALLE DESERTE":IF PREH=1 THEN 127
126 S$="VISION : UNE HACHE":CALL COLOR("18R"):LOCATE (10,
20):PRINT "CD"
127 GOSUB 465
128 IF SALLE=9 THEN 115
129 IF SALLE=10 THEN 131
130 GOTO 127
131 GOSUB 269:GAUC,ARRI=1
132 GOSUB 19:GOSUB 254:GOSUB 264
133 S$="SALLE SANS RIEN":OR$="Orientation SUD !"
134 GOSUB 465:IF SALLE=8 THEN 123
135 IF SALLE=9 THEN 137
136 GOTO 134
137 GOSUB 269:DEVA=1:IF PREV=0 THEN PRE,VASE=1
138 GOSUB 19:GOSUB 264:OR$="NORD"
139 S$="SALLE SEULE":IF PREV=1 THEN 142
140 S$="VISION : UN VASE (qui s'ennuie)"
141 CALL COLOR("1GR"):LOCATE (9,20):PRINT "J":LOCATE (10,
20):PRINT "d"
142 GOSUB 465:IF SALLE=10 THEN 131
143 GOTO 142
144 GOSUB 269:DEVA,ARRI,DR01=1
145 GOSUB 19:GOSUB 254:GOSUB 264
146 S$="SALLE VIDE":OR$="Vue EST !"
147 GOSUB 465:IF SALLE=9 THEN 115
148 IF SALLE=11 THEN 151
149 IF SALLE=12 THEN 157
150 GOTO 147
151 GOSUB 269:ARRI=1:IF PREM=0 THEN PRE,TABM=1
152 GOSUB 19:GOSUB 264:OR$="plain SUD ..."
153 S$="SALLE DESERTEMENT VIDE ...":IF PREM=1 THEN 155
154 S$="VISION : UN PETIT TABLEAU":CALL COLOR("18G"):LOCA
TE (5,15):PRINT "KL"
155 GOSUB 465:IF SALLE=10 THEN 144
156 GOTO 155
157 GOSUB 269:GAUC,ARRI=1:IF PRET=0 THEN PRE,TABL=1
158 GOSUB 19:GOSUB 254:GOSUB 264:OR$="SUD"
159 S$="SALLE VIDE !":IF PRET=1 THEN 162
160 S$="VISION : UNE TABLE (modele mini)":CALL COLOR("18R
")
161 LOCATE (9,20):PRINT "AB"
```

```
162 GOSUB 465:IF SALLE=10 THEN 144
163 IF SALLE=11 THEN 165
164 GOTO 162
165 GOSUB 269:FANT,COM,DON,FUI,DEVA=1
166 GOSUB 19:GOSUB 264:OR$="NORD !!!"
167 CALL COLOR("1WG"):LOCATE (5,12):PRINT "UUV"
168 S$="VISION : D'HORREUR ... UN FANTOME"
169 GOSUB 465:IF SALLE=12 THEN S1$="IMPOSSIBLE DE SORTIR"
:SALLE=11:GOSUB 275
170 CALL SOUND(1):GOTO 169
171 CALL SOUND(Y):OR$="SUD"
172 GOSUB 269:GAUC,ARRI=1:IF ECLL=0 THEN GOSUB 179:GOTO 1
74
173 GOSUB 19:GOSUB 254:GOSUB 264:S$="SALLE VIDE":GOTO 176
174 S$="VOUS ETES DANS L'OBSCURITE":GOSUB 465:IF SALLE=5
THEN 97
175 IF ECLL=0 THEN 174 ELSE 173
176 GOSUB 465:IF SALLE=5 THEN 97
177 IF SALLE=4 THEN 181
178 GOTO 176
179 CALL COLOR("08B"):LOCATE (1,1)
180 PRINT RPT$(" ",240);RPT$(" ",240):RETURN
181 IF ECLL=0 THEN 292
182 GOSUB 269:GAUC,DR01,DEVA=1:IF PRET=0 THEN PRE,TABL=1
183 GOSUB 19:GOSUB 245:GOSUB 254:GOSUB 264:OR$="NORD"
184 S$="SALLE VIDE":IF PRET=1 THEN 186
185 S$="VISION : UNE mini-TABLE":CALL COLOR("18R"):LOCATE
(9,20):PRINT "AB"
186 GOSUB 465:IF ECLL=0 THEN GOSUB 292
187 IF SALLE=6 THEN 171
188 IF SALLE=2 THEN 191
189 IF SALLE=5 THEN 201
190 GOTO 186
191 IF ECLL=0 THEN 292
192 GOSUB 269:DR01,BOI,ELEX=1
193 GOSUB 19:GOSUB 254:OR$="NORD"
194 S$="SALLE VIDE":IF ELE1=1 THEN ELEX,BOI=0:GOTO 197
195 S$="VISION : ELEXIR (a boire)"
196 CALL COLOR("1CR"):LOCATE (9,20):PRINT "J":LOCATE (10,
20):PRINT "d"
197 GOSUB 465:IF ECLL=0 THEN 292
198 IF SALLE=4 THEN 181
199 IF ELE1=1 THEN ELEX,BOI=0
200 GOTO 197
201 GOSUB 269:ARRI,GAUC=1:IF PRES=0 THEN PRE,STAT=1
202 GOSUB 19:GOSUB 254:GOSUB 264:OR$="SUD"
203 S$="SALLE DESERTE":IF PRES=1 THEN 206
204 S$="VISION : STATUE":CALL COLOR("1WR"):LOCATE (9,20):
PRINT "M"
205 LOCATE (10,20):PRINT "N"
206 GOSUB 465:IF ECLL=0 THEN 292
207 IF SALLE=4 THEN 181
208 IF SALLE=3 THEN 210
209 GOTO 206
210 GOSUB 269:MONS,COM,DON,FUI,GAUC,DR01=1
211 GOSUB 19:GOSUB 245:GOSUB 254:OR$="NORD"
212 S$="SALLE VIDE":IF MOT$=1 THEN 215
213 CALL COLOR("18G"):LOCATE (6,20):PRINT "XY":LOCATE (7,
20):PRINT "Za"
214 S$="VISION : AHHHH ! LE MONSTRE"
215 CALL SOUND(2):GOSUB 465:IF ECLL=0 THEN 292
216 IF MOT$=0 THEN 215
217 IF MOT$=1 THEN GOSUB 19:GOSUB 245:GOSUB 254:GOSUB 269
:S$="":DR01,GAUC=1
218 IF S$="":THEN S$="SALLE SEULE"
219 IF SALLE=5 THEN 201
220 IF SALLE=1 THEN 222
221 GOTO 215
222 GOSUB 269:DR01,GAUC=1:OR$="NORD (sortie ouest)"
223 GOSUB 19:GOSUB 245:GOSUB 254
224 CALL COLOR("0CR"):S$="EN ALLANT A L'OUEST VOUS AVEZ G
AGNE"
225 LOCATE (10,8):PRINT "<"
226 GOSUB 465:IF SALLE=3 THEN 210
227 IF SALLE=-1 THEN 232
228 GOTO 226:!! FIN DES S.P SALLE
229 !
230 ! S.P GAGNANT
231 !
232 CALL HROFF:CLS "Mbb":CALL COLOR("0MBLF")
233 LOCATE (12,13):PRINT "GGAAGGNNEE !!"
234 CALL COLOR("0Cb"):GOTO 473
235 !
236 ! S.P CAPACITE JOUEUR & ORIENTATION
237 !
238 CLS:CALL COLOR("08M"):LOCATE (15,1):PRINT "Nom : "&Q$
&"&NOM$
239 LOCATE (16,1):PRINT USING"Vie : ## Force : ## Vivre
: ##",VIE,FRC,VIV
240 LOCATE (17,5):PRINT OR$:CALL COLOR("18M"):LOCATE (17,
2):PRINT "ef"
241 RETURN
242 !
243 ! S.P PORTE G.
244 !
245 CALL COLOR("1bY")
246 LOCATE (4,4):PRINT "g"
247 LOCATE (5,3):PRINT "g"&CHR$(160)
248 FOR Y=6 TO 9:LOCATE (Y,3):PRINT CHR$(160)&CHR$(160):N
EXT
249 CALL COLOR("18b"):LOCATE (9,4):PRINT "g"
250 LOCATE (10,3):PRINT "g":RETURN
251 !
252 ! S.P PORTE D.
253 !
254 CALL COLOR("1bY"):LOCATE (4,37)
255 PRINT "h":LOCATE (5,37)
256 PRINT CHR$(160)&"h"
257 FOR Y=6 TO 9:LOCATE (Y,37):PRINT CHR$(160)&CHR$(160):
NEXT
258 CALL COLOR("18b"):LOCATE (9,37)
259 PRINT "h":LOCATE (10,38):PRINT "h"
260 RETURN
261 !
262 ! S.P PORTE DE FACE
263 !
264 CALL COLOR("0bb"):FOR Y=4 TO 7
265 LOCATE (Y,19):PRINT " ":NEXT:RETURN
266 !
267 ! S.P INIT. VARIABLE POSSIBILITE
268 !
269 SAIS,MAN,PRE,COM,FUI,ETE,BOI=0
270 ELEX,HACH,MONS,STAT,TABL,TABM,ARMU,EPEE,SALL,LAMP,GAUC
,DR01,MARS,FANT=0
271 VASE,THRI,LUST,PORT,DEVA,ARRI=0:RETURN
272 !
273 ! S.P REMARQUE DE L'EXL 100
274 !
275 CALL COLOR("08M"):LOCATE (19,1):PRINT RPT$(" ",80):LO
CATE (19,1)
276 PRINT S$:PAUSE 5:S1$="":RETURN
277 !
278 ! S.P ATTENTE D'UN ORDRE
279 !
280 CALL COLOR("08M"):LOCATE (18,1):PRINT S$
281 LOCATE (21,1):CALL COLOR("08B")
282 PRINT " _ QUE FAITES-VOUS ?"
283 CALL COLOR("08M"):LOCATE (22,1)
```

```
284 PRINT "ORDRE -)":ACCEPT VALIDATE(UPALPHA)SIZE(23),REP
$
285 A=POS(REP$," ",1)
286 IF REP$="O"OR LEN(REP$)<9 OR A<6 THEN 283
287 VERB$=SEG$(REP$,1,A-1):MOT$=SEG$(REP$,A+1,LEN(REP$)-
LEN(VERB$)+1)
288 RETURN
289 !
290 ! S.P OBSCURITE
291 !
292 GOSUB 179:GOSUB 465
293 IF ECLL=0 THEN 292 ELSE RETURN
294 !
295 ! S.P ANALYSEUR SYNTACTIQUE
296 !
297 CALL SOUND(10)
298 IF VERB$="MANGER"THEN S1$="IL N'Y A RIEN A MANGER ICI
!":RETURN
299 IF VIE<1 OR VIV<1 OR FRC<1 THEN 469
300 IF VERB$="PRENDRE"AND PRE=0 THEN S1$="ON NE PEUT RIEN
PRENDRE ...":RETURN
301 IF VERB$="APPROCHER"THEN 449
302 IF VERB$="DONNER"AND DON=0 THEN S1$="IL N'Y A PERSONN
E !":RETURN
303 IF VERB$="POSER"THEN 320
304 IF VERB$="BOIRE"AND BOI=0 THEN S1$="VOUS VOYEZ A BOIR
E VOUS!":RETURN
305 IF VERB$="COMBATTRE"AND COM=0 THEN S1$="ON NE COMBAT
PAS RIEN":RETURN
306 IF VERB$="COMBATTRE"AND COM=1 THEN S1$="EN UTILISANT
QUOI !":RETURN
307 IF VERB$="RIGOLER"OR VERB$="PLEURER"THEN S1$="VOUS ET
ES EMOTIFS":RETURN
308 IF VERB$="FUIR"AND FUI=0 THEN S1$="IL N'Y A RIEN D'AF
FEURANT ...":RETURN
309 IF VERB$="CHANTER"THEN S1$="VOUS CHANTEZ BIEN "&MOT$:
RETURN
310 IF VERB$="UTILISER"THEN 351
311 IF VERB$="ALLER"THEN 371
312 IF VERB$="ECLAIRER"AND PREL=0 THEN S1$="IL N'Y A RIEN
A ECLAIRER":RETURN
313 IF VERB$="ECLAIRER"AND PREL=1 THEN 362
314 IF VERB$="ETEINDRE"AND PREL=0 THEN S1$="IL N'Y A RIEN
A ETEINDRE":RETURN
315 IF VERB$="ETEINDRE"AND PREL=1 THEN 362
316 GOTO 389:!! ENVOI SUITE ANALYSEUR
317 !
318 ! S.P VERBE POSER
319 !
320 DATA HACHE,STATUE,TABLE,TABLEAU,ARMURE,EPEE,LAMPE,VA
SE
321 RESTORE 320
322 A=0:FOR Y=1 TO 8:READ A$:IF MOT$=A$THEN A=1
323 NEXT:IF A=0 THEN S1$="ON NE POSE PAS N'IMPORTE QUOI
!":RETURN
324 IF MOT$="HACHE"THEN 338
325 IF MOT$="STATUE"THEN 336
326 IF MOT$="TABLE"THEN 334
327 IF MOT$="LAMPE"THEN 344
328 IF MOT$="TABLEAU"THEN 332
329 IF MOT$="VASE"THEN 346
330 IF MOT$="ARMURE"THEN 340
331 IF MOT$="EPEE"THEN 342
332 IF PREU=1 THEN PREU=0:S1$="VOUS N'AVEZ PLUS DE HACHE
":RETURN
333 GOTO 347
334 IF PRET=1 THEN PRET=0:S1$="VOUS N'AVEZ PLUS DE TABLE
":RETURN
335 GOTO 347
336 IF PRES=1 THEN PRES=0:S1$="VOUS N'AVEZ PLUS DE STATU
E":RETURN
337 GOTO 347
338 IF PREH=1 THEN PREH=0:S1$="VOUS N'AVEZ PLUS DE HACHE
":RETURN
339 GOTO 347
340 IF PREA=1 THEN PREA=0:S1$="VOUS N'AVEZ PLUS D'ARMURE
":RETURN
341 GOTO 347
342 IF PREE=1 THEN PREE=0:S1$="VOUS N'AVEZ PLUS D'EPEE":
RETURN
343 GOTO 347
344 IF PREL=1 THEN PREL=0:ECLL=0:S1$="PLUS DE LAMPE !":R
ETURN
345 GOTO 347
346 IF PREV=1 THEN PREV=0:S1$="VOUS N'AVEZ PLUS VOTRE VA
SE":RETURN
347 S1$="ON NE PEUT POSER QUELQUE CHOSE QUE L'ON A POINT
...":RETURN
348 !
349 ! S.P VERBE UTILISER
350 !
351 IF COM=0 THEN S1$="IL EST IDIOT D'UTILISER "&MOT$:RE
TURN
352 IF FANT=1 THEN S1$="IL NE CRAINT PAS "&MOT$:VIE=0:RE
TURN
353 IF MONS=1 AND MOT$="EPEE"THEN 356
354 IF MONS=1 AND MOT$="HACHE"THEN 356
355 S1$="NE ME TESTEZ PAS ! JE N'AIME PAS CA":RETURN:!! E
XL 100 VEZE
356 IF PREE=0 AND PREH=0 THEN S1$="N'AYANT PAS D'ARME IM
PORT!":VIE=0:RETURN
357 VIE=VIE-INTRND(3):IF VIE<1 THEN VIE=0:S1$="LE MONSTR
E VOUS A EU":RETURN
358 S1$="VOUS AVEZ TUE LE MONSTRE !":MOTS=1:RETURN
359 !
360 ! S.P ECLAIRAGE
361 !
362 IF MOT$<>"LAMPE"THEN S1$="ON N'ECLAIRE PAS N'IMPORTE
QUOI !":RETURN
363 IF VERB$="ETEINDRE"THEN 366
364 IF ECLL=0 THEN ECLL=1:S1$="VOTRE LAMPE S'ALLUME":RET
URN
365 IF ECLL=1 THEN S1$="ELLE EST DEJA ECLAIREE...":RETUR
N
366 IF ECLL=1 THEN ECLL=0:S1$="VOTRE LAMPE S'ETEIND":RET
URN
367 IF ECLL=0 THEN S1$="ELLE EST ETEINTE !":RETURN
368 !
369 ! S.P DEPLACEMENT (V. ALLER)
370 !
371 IF SALLE/3=INT(SALLE/3)THEN VIE=VIE-1:!! FATIGUE (PER
TE PTS VIE)
372 IF SALLE/5=INT(SALLE/5)THEN VIV=VIV-1:!! FAIM (PERTE
PTS VIVRE)
373 IF MOT$="NORD"AND DEVA=0 THEN 384
374 IF MOT$="SUD"AND ARRI=0 THEN 384
375 IF MOT$="EST"AND DR01=0 THEN 384
376 IF MOT$="OUEST"AND GAUC=0 THEN 384
377 IF MOT$<>"NORD"AND MOT$<>"SUD"AND MOT$<>"EST"AND MOT
$<>"OUEST"THEN 383
378 IF MOT$="SUD"THEN SALLE=SALLE-1
379 IF MOT$="EST"THEN SALLE=SALLE+2
380 IF MOT$="NORD"THEN SALLE=SALLE+1
381 IF MOT$="OUEST"THEN SALLE=SALLE-2
382 RETURN
383 S1$="DONNEZ UN POINT CARDINAL AVEC LE VERBE ALLER
! ! !":RETURN
```

suite page 29

EXL 100



C'est nouveau, ça vient de sortir

MICROTELLEMENT MIEUX SANS

Dans la série maintenant célèbre de "MICROTEL/ADEMIR association sans but pas si non-lucratif que ça", nous avons relevé dans le dernier numéro de la feuille de chou maison (20 balles, tout en noir et blanc sauf les pubs) une publicité pour la centrale d'achat Microtel qui essaie de fourguer des Alice au prix fort (480 francs l'Alice 32 et 980 l'Alice 90). Ça a beaucoup d'intérêt une centrale d'achat qui vend plus cher des produits qui n'existent plus ? Microtel-infos, le journal en question, ne s'arrête pas là puisqu'entre un passionnant article sur les problèmes juridiques que posent les logiciels et les sensationnelles nouvelles des clubs Microtel les plus paumés de France, on trouve UN banc d'essai concernant une interface Mini-tel/Apple qui, par un heureux hasard, est vendu par la centrale d'achat et par un deuxième non moins heureux hasard fait l'objet d'une des 5 publicités en couleurs du jour-



nal. Allez, encore un zeste de venin : la rubrique "Revue des Revues", comme son nom l'indique, commente le contenu d'UN magazine concurrent et devinez qui passe de la jolie pub bien belle en couleurs et tout et tout ?

LE GATEAU D'AMSTRAD

Novembre 84, les premiers Amstrad arrivent en France et l'HHHHebdo titre : "Cet ordinateur est dangereux". Nous ne croyions pas si bien dire, aujourd'hui Amstrad est loin devant tout le monde : près de 65 % du marché français ! Les autres constructeurs se partagent les restes. Ils essaient bien de lutter, les bougres : baisse de prix, configuration complète bradée, logiciels gratuits. Rien n'y fait. Amstrad a inventé le concept génial qui consiste à rendre autonome l'ordinateur familial en le dotant en standard d'un moniteur. La

qualité du produit et les prix particulièrement bas ont fait le reste. Amstrad n'a pas essayé de prendre les consommateurs pour des cons, contrairement aux us et coutumes de la profession, il en récolte aujourd'hui les fruits. Et ils sont juteux, les fruits. La campagne de publicité massive prévue par Amstrad en France pour la fin de l'année n'arrangera pas les choses : c'est facile pour un leader d'asseoir son produit quand il est le premier, le meilleur et le moins cher. Quand, en plus, il est plein de ronds ça devient du gâteau et les



concurrents n'ont qu'à se reconvertir en vendeurs de chaussettes ou essayer de récupérer les miettes. C'est le cas de Denis Taïeb, ancien importateur d'Oric, qui s'appête à importer les mémoires et les

kits de transformation du CPC 664 en CPC 6128 fabriqués par DK'Tronics. Un comble.

SPÉCIAL BOBOLOGUE

Tout fout le camp. Vraiment. Il y a encore deux ans, les informaticiens de tous poils cherchaient des applications verticales plus ou moins heureuses à vendre aux richards de toutes sortes. Parmi la cible de ces mercenaires de l'informatique, les professions libérales avaient une large place et tout particulièrement les médecins. Quel est le toubib qui n'a pas été démarché par une société essayant de lui fourguer à prix d'or un ordinateur doté d'une application compliquée et merdique. Les configurations à 50, 70, voire 100.000 francs n'étaient pas rares. Aujourd'hui, c'est foutu, les programmes gagnent en efficacité et arrivent à des prix raisonnables. Imagol présente, par exemple, un logiciel à 2.500 balles qui non seulement aide le médecin dans ses prescriptions et ses calculs mais, en plus, imprime les ordonnances, mémorise les traitements et s'occupe de sa comptabilité. Le logiciel en question tourne sur Apple IIe ou Iic, ce qui fait du 25.000 balles maxi, imprimante, moniteur et logiciel compris. Il ne reste plus au

toubib qu'à acheter le papier et là, les margoulins auront du mal à se gaver. Tiens, Docteur, je vous fais une ordonnance : vous allez chez Imagol le jeudi 21 novembre de 17 à 22 heures, on vous fera une démonstration. C'est au 72 Boulevard Raspail à Paris.

DOCTEUR, JE VIENS VOUS VENDRE UN ORDINATEUR. VOUS CROYEZ QUE C'EST GRAVE ?

OUI ! JE SUIS FOUTU !



C'était notre rubrique "On ne parle pas d'informatique professionnelle, mais quand quelqu'un rame dans le bon sens, on en cause dans le poste".

MAIS C'EST BO !

Décidément, Melbourne House s'affirme comme une des meilleures maisons d'édition de logiciels en Angleterre. Après ses superbes jeux d'aventure (Hobbit, Lord of The Ring) ils se lancent tête baissée dans l'arcade et réussissent une performance de programmation inattendue sur Spectrum. Fighting Warrior représente l'aboutissement ultime dans le domaine de l'animation sur ce micro. Pour une fois, aucun reproche ne pourra être fait tant du point de vue du graphisme que de la sonorisation (les coups portent comme dans la réalité). Vous êtes le champion du combat au bâton, nul n'ose vous affronter en combat singulier dans toute l'Egypte, et pourtant... Un défi se présente à vous, allez-vous être à la hauteur lorsque les combattants qui se dressent sur votre route se nomment demi-dieux ? Vous le saurez en tenant fermement votre bâton et en frappant plus souvent qu'à votre tour. Gardez l'espoir : votre victoire est synonyme de

Princesse dans vos bras. Ça vaut une tentative non ? A acquiescer prioritairement si vous



appréciez l'arcade bien réalisée. Fighting Warrior de Melbourne House pour Spectrum.

CESAR

Pauvre César, à qui on a piqué des images ! Rendons-lui ce qui lui appartient : certains des écrans de l'Atari 520 ST que nous avons publié

dans notre numéro 104, ceux qui ont été visiblement faits en France (Gabin, Lio, etc...) ont été réalisés par Jean-Yves Korre. Et que fait-il, ce brave Jean-Yves ? Il vend des images qu'il compose lui-même ! Tout seul ! Si vous venez d'inventer une bécane, si vous voulez réaliser une belle démo graphique, appelez-le au 46 83 73 19. Il vous fait sur commande n'importe quoi sur n'importe quelle basse. Il dispose aussi de logiciels graphiques tout faits. Il peut même faire des beaux écrans sur des pas beaux ordinateurs. Voilà. C'est un miracle.



Copyright Jean-Yves
Copyright Korre Copyright.

ON CONTINUE DANS LE SCATO



Dans notre grand feuilleton l'Informatique c'est de la Merde, Acorn vient d'apporter une nouvelle pierre au monument des grands échecs de

l'année. Avec 22,2 millions de livres (230 millions de francs lourds) de pertes pour l'année fiscale 84-85, ils ont dévoré les quelques bénéfices de l'année précédente définitivement (en 83-84, la firme avait empoché environ 110 millions de francs). Dernier indice inquiétant pour le constructeur de l'Electron et du BBC : le chiffre d'affaires est passé de 94 millions de livres en 83-84 à 78 millions en 84-85 (environ 17% de chute). Et qui c'est qui va demander à Maxwell de claquer son pognon dans des poches percées comme celles-là ? C'est Acorn (d'abondance bien sûr) !

NE COUPEZ PAS

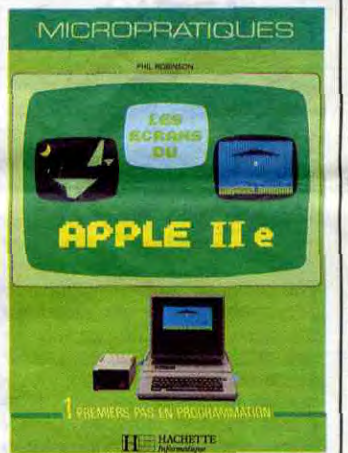
Ca n'a pas l'air de choquer trop Bombyx, alors je me fais mon petit scandale ailleurs que dans sa page : la version de 2001 l'Odyssée de l'Espace qui est passée à la télé était amputée de 25 minutes ! Rien que ça ! Et en plus, alors que Kubrick avait réalisé une version recadrée pour la TV, c'est

une autre qui a été prise ! Horreur ! J'ai fini, merci.



HACHETTE A TOUT PETITS PAS

C'est Hachette qui s'y colle : les deux tomes de "Les écrans de l'Apple IIe" sont un très joli petit piège à cons dont le but plus ou moins bien caché est de faire déboursier deux fois 110 francs aux malheureux possesseurs d'Apple qui se laisseront prendre. Dire que la qualité de ces deux tomes est au ras des pâquerettes serait faire injure au manuel fourni par Apple avec ses machines : ces deux "ouvrages" sont en dessous de tout. Passons sur le clavier QWERTY des nombreuses illustrations, l'ouvrage est comme souvent chez Hachette, traduit de l'américain. A croire que les français ne sont pas capables d'écrire

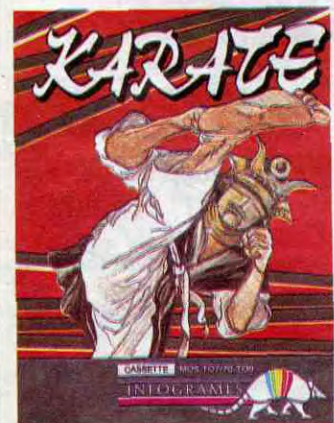


un manuel dont les objectifs se résument à apprendre au lecteur crédule à écrire "BON-JOUR" sur un écran ou à fabriquer une "base de données" avec des datas. Mais peut-être que le rachat de vieux bouquins périmés aux américains revient moins cher que de payer des auteurs français qui, de toutes façons, vont se faire éditer ailleurs. LES ECRANS DE L'APPLE IIe par Phil Robinson comporte deux tomes : "Premiers pas en programmation" et "Pour en savoir plus en programmation". Faites vos premiers pas avec le manuel d'Apple et vos secondes enjambées avec n'importe quoi, sauf avec "ça" !

TIENS INFOGRAMMES CONTINUE A PROGRESSER

Décidément, les managers d'Infogrammes se sont aperçu qu'il valait mieux embaucher deux ou trois programmeurs sérieux (et chers) sur Thomson plutôt que continuer sur la

de la maison-mère à Lyon et mérite d'être cautionné par l'HHHHebdo, au moins pour sa qualité de réalisation technique. Dépeignons rapidement le plus gros inconvénient du logiciel : il n'a rien d'original dans le sujet, c'est un vulgaire programme de karaté comme tant d'autres. Voilà pour les aspects négatifs. Du côté du positif, on découvre avec stupeur et joie : une animation inégalée (fantastique, tout simplement), une synthèse vocale (à peine mieux réussie que celle de Super Tennis) et de la musique comme là-bas dis donc ! Quel dommage que les Thomson n'aient pas plus de mémoire, nous aurions peut-être eu droit en plus à un scénario, mais on ne peut pas tout avoir, hein. Toujours est-il que si vous avez envie de vous défouler avec votre petit frère ou contre l'ordinateur, vous ne pourrez pas trouver mieux pour le moment. Allez-y, vous ne serez pas déçus. Karaté d'Infogrammes pour tous les Thomson.



pente savonneuse du sous-programme en Basic acheté à un auteur indépendant. Cette fois-ci, le produit a été entièrement développé dans les murs

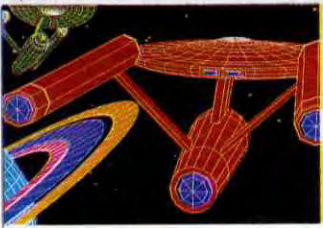
AMSTRAD A L'HOTEL

L'Association pour la Promotion du CPC, de son petit nom APC, organise les 6, 7 et 8 décembre prochains une exposition consacrée exclusivement aux produits Amstrad. Revendeurs, vous avez jusqu'au 15 Novembre pour cracher au bassin, si vous voulez exposer, of course. Particuliers, vous avez un mois à attendre avant de rencontrer vos congénères Amstradiens, si le salon n'est pas annulé au dernier moment, of course. Ca se passe à Paris à l'Hôtel-Expo, Holiday Inn, Porte de Versailles. APC, 48 59 71 01 (NDLR : Dans un hôtel ? C'est pas interdit aux mineurs, ça ?)



ÇA COLLE POUR 3 M

Fidèles à leur politique de diversification des produits, les penseurs de chez 3M proposent deux systèmes de création d'images de synthèse. Dotés de noms particulièrement doux et chaleureux. Re-



noir et Graphidia, ces deux configurations offrent des capacités de définition différentes pour des applications spécifiques. Le premier est formé d'une carte d'extension installée dans un PC ou un compatible intégrant une bibliothèque d'images modifiables par un logiciel de dessin (comportant le

lissage des figures) accompagné d'une caméra à moyenne définition (640 x 400 points, belle moyenne quand même). Ce système autorise la création d'images standardisées (camemberts, histogrammes, caprices des dieux...) pour des réunions standard. Le deuxième système se compose d'un micro-ordinateur, de deux écrans (l'un basse résolution pour le texte, l'autre haute résolution pour les dessins), d'une tablette graphique, de logiciels de graphisme et d'une caméra haute définition (4096 x 2732 points, chuis mort).

Bien entendu, ces matériels s'adressent aux mecs bourrés de fric ou aux entreprises plutôt qu'aux particuliers smicards : Renoir coûte plus de 30.000 francs (autant qu'un PC) et Graphidia cartonne à 350.000 francs. Dommage, j'aurais bien fait joujou avec une bécaune de ce style.

THOMSON LIT L'HHHHHEBDO

CE CANARD ME DONNE DE L'URTICAIRE!



Thomson aurait bien aimé que personne ne sache que les modèles export de ses machines étaient livrés avec clavier mécanique, alimentation incorporée et prise joystick type Atari. Il aurait ainsi pu continuer à fourguer ses vieux MO5 et TO7/70 et attendre le lendemain des fêtes de Noël pour annoncer de nouveaux modèles. C'était compter sans l'HHHHebdo qui vous a mon-

tré, il y a trois semaines, les modèles export en question. Tenez-vous bien : pour une fois, Thomson a réagi vite, puisque les premiers MO5 à clavier mécanique arrivent chez les revendeurs. Et, en plus, ils sont livrés en promotion à 2.990 francs avec un crayon optique, un lecteur de cassettes, un logiciel en cartouche (Pictor) et un logiciel en cassette (Mandrégore). L'équivalent de cette configuration (avec l'ancien modèle à touches guimauve) coûtait jusqu'à présent plus de 3.500 balles. Bravo, donc pour cette heureuse initiative. Regrettons simplement que le MO5 français n'ait pas, comme son équivalent export, une alimentation incorporée et une prise joystick aux normes Atari. La promo TO7/70 à 3.980 francs avec clavier mécanique, basic, les deux mêmes logiciels et un lecteur de cassettes arrive incessamment sous peu. Mambaloué soient Thomson et les thomsonistes.

ÇA ME RAPPELLE MES VACANCES EN ESPAGNE

Encore ! C'est encore Melbourne House qui frappe très fort avec son nouveau jeu d'aventure sur Commodore. Réservé exclusivement aux anglicistes distingués, le jeu vous place dans la peau de Mr Miller (le Dupond local) au moment de son départ en vacances sur la Costa Brava. Premier objectif de la partie : retrouver les billets d'avion, l'appareil de photo et l'adresse de l'hôtel avant que le taxi n'arrive pour vous emmener (vous et votre famille) à l'aéroport. Une fois sur la merveilleuse côte espagnole, votre mission se résume à garder votre progéniture et votre femme à portée de la main et à réussir les dix photos de l'été. Bien entendu toutes les galères possibles et imaginables vous attendent au détour des vagues infestées de requins, de la paëlla piégée et des pinups qui rendent jalouse votre légitime. Attention, tous les sujets photographiques ne sont pas bons pour vous ! Il vous reste donc à passer de nombreuses heures sur votre micro à essayer de vous dépêtrer de cet imbroglio. Graphiquement, la solution choisie présente à chaque bonne (ou mauvaise)



decision de voir en plein écran la photo de l'événement. Cette technique, fort agréable à l'utilisation, a été surnommée "Saucivision" par leurs créateurs, sans doute pour la vision en tranches que l'on a du décor. De bons moments en perspective pour tous les fanatiques de l'aventure originale. **Terrormolinos** de Melbourne House pour Commodore.

TIENS ! DU FRANÇAIS

Courbés nuit et jour sur leur clavier, Jim Bouwman (c'est français comme nom ça ?) et ses trois compagnons traduisent des aventures anglaises en la merveilleuse langue de Molière. Regroupés et édités sous le nom **Les Aventures**, les logiciels fonctionnent sur Spectrum pour le moment, des adaptations sur Amstrad et Commodore arrivent prochainement. Comme tout traducteur qui se respecte, Jim et ses henchmen réécrit l'histoire en utilisant un vocabulaire riche (180 mots dont de nombreux synonymes), améliorant les graphismes et même le son (une performance sur ce vieux bébé de Papa Sinclair). **La Quête du Chevalier** vous entraîne à l'époque mythique des chevaliers de la Table Ronde. Vous êtes chargé par le Roi Arthur de retrouver la trace de Merlin, disparu corps et biens depuis de nombreuses années, pour être accueilli à la Table des Chevaliers. La promenade vous emportera des griffes du Dragon dans les bras des Géants, après de brèves incursions chez les Lutins ou les nains. Comme dans trop peu de jeux d'aventure, les rencontres ne se soldent pas forcément par des bastons généralisées. Vous pouvez raisonnablement espérer accomplir votre quête accompagné d'animaux puissants et de combattants valeureux. Grâce à cet aspect initiatique (pour l'Amitié), à la qualité des graphismes et à l'originalité de la présentation vous devriez embarquer dans cette aventure la fleur à l'épée

et l'espoir au cœur. Enfin, Jim pense vraiment à tout : dans la boîte du soft vous découvrirez deux trésors inestimables, une cassette vierge pour réaliser les sauvegardes et trois cartes pour vous laisser tracer un plan du pays que vous visitez. A propos de sauvegarde, si vous voulez faire une sauvegarde en cours de jeu vous aurez le choix entre deux options : conserver définitivement sur cassette ou sauvegarder en



RAM. Ce dernier choix propose une rapidité d'exécution exceptionnelle et offre de récupérer tous les paramètres ainsi conservés en cas d'issue fatale de votre recherche. Bin entendu, vous perdrez tout en cas de panne de courant. A vous de jouer sur les deux options pour ne pas vous laisser avoir. **La Quête du Chevalier** de *Les Aventures* pour Spectrum.

MATRA : C'EST FINI :

(deuxième)

Vous allez rire : Matra vient d'annoncer officiellement l'abandon de la fabrication de ses micro-ordinateurs. Mais quels micro-ordinateurs ? Où ont-ils vu des micro-ordinateurs ? Ils veulent peut-être parler de ces boîtes rouges avec des touches alignées qui ressemblaient vaguement à des claviers ? Mais c'étaient pas des boîtes vides ? Arrêtez, je meurs, il y avait VRAIMENT quelque chose dedans ? Tout faux !



NENUFAR ET DYNAMISME COMPRIS



Pour la première fois, une association a ouvert un radio-répondeur spécialisé dans la micro-informatique. Qu'est-ce que c'est qu'un radio-répondeur ? C'est un répondeur téléphonique qui diffuse périodiquement des messages enregistrés. Quels messages ? Dans le cas présent ce sont des news, des informations concernant les salons et expositions en cours et surtout des petites annonces. Le tout concernant la micro, toute la micro, rien que la micro. Ça devient déjà plus intéressant, ça, dites-moi. La consultation

est donc quasi gratuite (vous pouvez quand même raquer 77 centimes, non ?) et le passage d'une petite annonce coûte 50 balles. L'association des amis de la musique et de l'image (c'est elle qui a monté ce répondeur) peut vous permettre d'économiser entre 5 et 20 % dans certains magasins de micro (Vismo, International Computer et d'autres) ainsi que d'avoir d'autres plans que je qualifierai de bons. Bref, vous avez de très bonnes raisons de téléphoner à Nenufar au 47.58.42.00 illico presto subito tout de suite.

BONJOUR L'USINE

Si vous vous sentez un jour concerné par la programmation de machines-outils à commande numérique, vous aurez peut-être envie de trouver un bouquin qui traite de ce problème. Justement, les éditions Casteilla viennent de pondre un ouvrage (via Michel Gondran, son auteur) concernant le fonctionnement de ces fameuses machines. Vous trouverez dans ce livre, nombre d'informations fort judicieuses sur les micro-processeurs, leur programmation et leur utilisation en milieu industriel. Remplie d'explications concises, cette oeuvre ne devrait pas sembler trop rébarbative, même aux néophytes de l'informatique et des micro-processeurs, grâce à l'emploi systématique d'illustrations claires et précises. **Informatique et commande numérique** de Michel Gondran aux éditions



Casteilla. Et si vous vous sentez concernés par les confitures, n'oubliez pas les confitures de ma grand-mère de Jacqueline Bofruit chez J'Édite.

DEVENEZ POLYTECHNICIEN EN 10 LEÇONS



Ou plus exactement en quatre mois. L'association polytechnique, animée par des anciens élèves de polytechnique (d'où le nom) organise en effet un

stage de cette durée qui vous transformera en "Cadre commercial en micro-informatique". Il vous faut tout de même avoir au moins le bac et les 5.000 balles qui représentent le prix de la chose. Je sais pas ce que vous en pensez, mais, pour une fois, c'est pas trop cher. 500 heures de cours pour 5000 balles, ça change des stages de 2 fois dix minutes à 300 sacs. Si vous voulez faire votre métier de l'informatique : Association polytechnique au 43 26 73 20.

ÇA MARCHE POUR LE PÈRE NOËL

Vraiment, Ere Informatique n'en peut plus ! Après l'annonce de la sortie imminente d'Eden Blues et de Zarxas (tous deux sur Amstrad), voici celle de **Contamination**, le soft à côté duquel le SIDA devrait faire pâle figure. Une épidémie d'un virus totalement nouveau et efficace se déclare dans une région quelconque de la planète. Il ne vous reste plus qu'à découvrir l'antivirus d'une part alors que de l'autre (part) vous devez tenter de circonscrire la zone infectée. Je vois déjà la sueur perler à vos fronts d'intellectuels de pre-



mière bourre : il va falloir faire des recherches d'enfer, usant jusqu'à la corde le laboratoire au-dessus de tout soupçon (il est Suisse) et les nombreux cobayes (à sacrifier). Une carte du monde magnifique (visez la photo) vous indique l'état physique de votre planète natale. Ne tardez pas trop à répandre l'antivirus, cette satanée maladie n'a qu'une idée en tête : muter le plus rapidement possible et se répandre à la même vitesse. A vous de jouer, Pasteur en herbe ! **Contamination** d'Ere Informatique pour Amstrad.



SOS PAUMÉS

Tous les affolés qui paniquent face à leur écran de compatible IBM n'ont qu'à bien se tenir : l'association OUF (Ordinateurs Utilisateurs France) s'occupe de leurs problèmes. Essentiellement destinée aux utilisateurs de programmes sous CP/M ou MS/DOS, l'activité de OUF se répartit entre plusieurs centres d'intérêt : bulletin de liaison (avec bidouilles et nouveautés de la bibliothèque de logiciels), réunions mensuelles (moi, sur Dbase l'arrive pas à faire PRIN', "COUCOU"...), messagerie électronique (45 31 57 25 en 300 bauds) accessible à tous, groupement d'achat (conseil sur l'acquisition de hard ou de softs) et enfin bibliothèque de



logiciels disponibles pour le prix de la disquette ! Si ça vous branche, contactez OUF au 45 44 62 16. Ouf, j'en ai fini avec OUF.

EN ROUTE POUR LES DEULIGNES

J'espère que vous n'avez pas été choqués par mes remontrances de la semaine dernière, mais toujours est-il que j'en avais marre de voir des super programmes refuser de fonctionner visiblement parce que vous vous étiez trompé en recopiant votre listing. Nous autres, nous les testons vos productions, nuit et jour, et nous aimons pouvoir jouer avec le produit de vos phantasmes deuligniques. D'ailleurs en voici la preuve renouvelée.

Dominique GROBELNY vous propose de flemmarder un peu pendant que votre micro transformera tous les ' en REM (les ' empêchent la compatibilité de certains programmes Basic Atmos sur Oric 1).

Listing Oric 1

```
0 A=DEEK(#9A):REPEAT:IFPEEK(A+4)=
39THENPOKEA+4,157
1 A=DEEK(A):UNTIL A+2=DEEK(#9C):EN
D
```

Morad HAMDY propose aux possesseurs de 644 de récupérer la fonction ON BREAK CONT qui n'existe que sur 664 et 6128. La deuxième ligne (20) autorise le RESET interdit par la première.

Listing Amstrad

```
10 POKE &BDEE,201:FOR N=0 TO 1000:
PRINT N:
20 NEXT:POKE &BDEE,195
```

Grand vainqueur de la semaine, François MOUCHEL vous joue du pipeau comme jamais vous n'en aviez entendu.

Listing Thomson

```
0 INPUT:POKE32768,D:FORI=32769TO32844:R
EADB#:POKEI,VAL("&H"+B#):NEXT:CLS:Y=199:
FORX=0TO319:DATA6,00,0,CE,00,0,7F,60,41
,C6,4,F7,60,38,E6,C0,11,83,B1,40,27,35,B
D,80,2E,34,6,B6,E7,C1,88,8,B7,E7,C1,5A,2
6,FD,35,6,4A,26,EE,20,E1,34,46,33,C9,50,
0,1F,31,33,C9
1 PSET(X,Y):A=STRIG(0):B=STICK(0):IFA TH
ENPOKE45056+X,200-Y:POKE48128+X,Y:LINE(X
,199)-X,Y):NEXTX:EXEC32769ELSEPSET(X,Y)
,-1:IFB=7THENX=X-1:LINE(X,199)-X,0,-1:
GOTO1ELSEY=Y-(B=5)+C(B=1):GOTO1:DATA6,0
,4F,E6,C4,1F,2,BD,E8,F,10,8E,0,C7,BD,E8,C
,35,46,39,39
```

Pierre CROOKS vous confie un utilitaire d'enfer qui va tester l'état des pixels à l'écran en Basic (du jamais vu sur cette machine).

Listing Apple

```
1 DIM Y(192):TEXT:HOME:INPUT"PAGE 0
RAPHIQUE (1/2)":P:A=8192+8192*(
P=2):FOR I=0 TO 7:Y(I)=A:A=A+
1024:FOR V=0 TO 7:Y(I+V*8)=Y(
I)+128*V:NEXT V:FOR I=64
TO 128:Y(I)=Y(I-64)+40:Y(I+64
)=Y(I)+40:NEXT I:HOME:PRINT"OR
DRE DES BITS:76543210":VTAB 5:POKE
34,4
5 INPUT"ABSCISSE:":X$:INPUT"ORDONNEE:
":Y$:X=VAL(X$):Y=VAL(Y$):PRINT
:PRINT"LE POINT EST SITUÉ DANS LE BI
T":X-7*INT(X/7):PRINT"DE L'O
CTET":Y(Y)/INT(Y/7):PRINT:PRINT
:GOTO 5
```

Une fois le deuligne entré, tapez SCREEN 6,0,0:RUN. Entrez alors la durée de la note (0 à 255) puis dessinez la courbe à l'aide de la manette 1, à gauche pour corriger, Action pour valider la note, en haut ou en bas pour fixer la hauteur de la note. Le son se fera entendre dès que vous atteignez le bord droit de l'écran.

Bien le bonjour et bon week-end prolongé.

FAITES COMME EUX, ABONNEZ-VOUS !

Bulletin d'abonnement page 30

D'abord petit ruisseau puis rivière plus importante, la rumeur enfle, enfle encore, devient grand vent et ouragan. D'un bout du couvent à l'autre, c'est l'effervescence : la mère supérieure vient d'annoncer une réunion générale à la cantine. Soeur Sophie est chargé de colporter l'information. C'est d'abord au dortoir qu'elle se rend, histoire de secouer un peu les retardataires. Puis elle va au jardin; nombre de ses consœurs affectionnent particulièrement ce lieu, propice aux échanges verbaux qu'on leur interdit dans l'enceinte même du couvent. Aux cuisines, les novices font la vaisselle. On a beau être au service de Dieu, faut quand même laver les assiettes. Y a pas de miracle. Elles interrompent leur travail pour se diriger vers la cantine attenante. La mère supérieure a l'air grave. Le silence s'installe peu à peu dans la grande pièce aux murs blancs. Les derniers murmures finissent par s'éteindre. "Mes soeurs, nous allons recevoir une visite." C'est un hurlement de joie qui jaillit d'une soixantaine de gorges. On voit rarement des étrangers, par ici. "Mais..." La cohue se calme rapidement. Ce "mais" ne laisse augurer rien de bon. La dernière fois que la mère supérieure a prononcé ce mot dans les mêmes circonstances, c'était pour consigner les plus volages de ses congénères, parce qu'une équipe de télévision venait faire un reportage sur la vie monastique. Va-t-on les cloîtrer une fois encore, alors même qu'un peu d'agitation va égayer l'intérieur sinistre du couvent ? "Mais la personne qui vient ici, malgré qu'elle soit des nôtres, est entourée d'une... je dirais, d'une *odor di demonia*. Vous la connaissez de nom : il s'agit du frère l'Ange noir." Un murmure expectatif plane sur l'assemblée. "Vous avez déjà entendu parler de lui. Vous savez qu'il a risqué l'excommunication plusieurs fois, vous savez qu'on a parlé de lui lors de la mort de Jean-Paul Ier, vous savez qu'on a prononcé son nom pour l'attentat de Jean-Paul II... Si j'ai fait appel à lui, malgré sa mauvaise réputation, c'est parce qu'il est le seul à nous apporter ce que nous cher-

chons depuis si longtemps..." Ca y est. Elles ont deviné. "...Les solutions d'Eurêka." La joie est indescriptible. Mise en scène parfaite, c'est le moment que choisit l'Ange Noir pour apparaître : il était caché dans la pièce voisine. L'ambiance, si réservée d'habitude, fait penser à celle qui fait la renommée de certains groupes de rock. Il monte sur la tribune improvisée. "Dieu soit avec vous, mes soeurs." Deux jeunes s'évanouissent. "Je vous apporte les solutions des cinq jeux d'Eurêka. Les voulez-vous ? - Ouiii !! - Je ne vous entends pas ! - Ouuuuuuu !! - Je ne vous entends toujours pas ! - Ooooooooooooo !! - Ok. On commence tout de suite ?" La mère supérieure fait la gueule. Cet hérétique lui a piqué la vedette. "Voici donc la préhistoire. S, p, n, e, p, e, h, p, b, s, e, p, e, p, e, faire hache, so, o, s, e, r, b, s, b, p, h, s, attendre, attendre, p, o, h, p, b, faire poudre, o, o, p, n, n, o, o, p, e, e, so, s, o, donner collier, e, e, donner rubis, o, s, o, remplir pot, e, faire canon, s, s, se, u canon, s, boire eau, s, s, lancer bâton, o, n, lancer hache, e, p, o, s, se, u corde, b, s, s, o, o, o, p, e, e, b, n, n, o, u, branche, e, s, s, o, e, e, faire feu, allumer torche, o, s, e, s, prendre diamant, n, o, s, o, so, s, u échelle, h, p échelle, o, u échelle, b, p champignons, h, e, s, e, u champignons, e, no, b, s, o, u diamant, p talisman." Les stylos crissent sur le papier. "Voici la seconde étape : la Rome antique. S, t homme, p, s, donner pièce, s, o, o, p, e, no, ouvrir verrou, (attendre d'être sur le radeau), sauver homme, (attendre), n, n, e, s, acheter vin, n, o, acheter épée, o, e, e, donner vin, o, (attendre), t homme, sortir, o, n, e, n, acheter poulet, no, n, donner poulet, s, s, ne, e, retirer habits, o, dedans, e, p, porter toge, o, o, s, o, o, entrer, tenu, sortir, s, s, e, so, e, s, p, n, o, ne, o, n, n, n, e, n, e, acheter cheval, acheter char, n, acheter poulet, o, p, acheter sandales, porter sandales, manger poulet, e, s, e, e, ne, s, p, n, so, se, entrer, acheter hache, sortir, s, p, affu-

BIDOUILLE GRENOUILLE

ter hache, e, p, o, n, e, p, e, couper arbre, o, entrer, u épieux, creuser, s, u marteau, n, n, e, attendre, e, e, s, u clé, p, sortir, e, o, n, o, n, donner pièce, o, n, p, s, e, e, donner oeuf, s, h, so, o, o, n, no, n, n, e, n, p, n, ne, n, se, p, no, s, so, s, o, s, o, donner sauire, e, n, n, n, n, n, e, no, donner dent, donner crâne, donner rose, don-

homme ?" L'Ange Noir ne s'en occupe pas. Insensible, il continue : "Nous arrivons au Moyen-âge. Vous êtes prêtes ? On y va : S, s, e, se, ne, tuer homme, o, o, se, s, e, e, se, entrer, p, manger (jusqu'à avoir 100 de vigueur), sortir, no, o, s, s, tuer nain, p, n, n, e, p, o, n, o, o, s, o, p, e, e, ouvrir porte, s, p, n, o, n, o, u



ner aigle, p, s, o, s, s, s, s, s, s, o, o, o, s, e, u potion, e, ave César, n, e, n, e, n, no, n, n, e, s, s, s, e, p, o, donner os, s, p, n, n, n, e, p, s, allumer huile, n, o, s, o, r, s, e, p talisman."

On dirait les petites mains d'une usine taiwanaise en train de confectionner des postes de télévision. Toutes les soeurs sont affairées à noter, enfiévrées. De temps en temps, l'une d'elles se penche vers une camarade : "C'est quoi, après tuer

graisse, p, e, e, n, o, o, p, e, u coquilles, o, o, entrer, h, t ogre, p, b, ouvrir chaîne, ne, e, s, s, n, e, n, e, s, couper corde, p, n, o, n, ne, b, p, h, planter graines, p, n, donner carottes, e, s, p, n, e, ne, e, u chiffon, b, o, donner statuette, e, s, h, o, p rose, e, entrer, n, b, o, s, o, n, p lance, s, e, s, s, s, so, so, ne, t bête, p, so, no, ne, n, n, n, e, h, entrer, e, confesser péchés, donner crucifix, s, p saint graal, n, n, b, n, h, o, so, e, o, s, so, s, s, o, s, p roi, e, mettre roi, pousser

bateau, p, n, lancer excalibur, entrer, p talisman." La mère supérieure en a manqué avaler son dentier. On peut blaguer avec ce qu'on veut, elle n'est pas pimbèche, mais avec la religion, quand même ! Toutes ces allusions au péché, au crucifix... Elle va encore mettre quinze jours à calmer son troupeau. Imperturbable, l'Ange Noir continue : "Attention, au Moyen-âge, l'écriture de 'carotte' n'est pas la même suivant les versions. Pensez le cas échéant à essayer 'carotte' ou 'carote'. Il peut y en avoir un ou deux autres qui m'ont échappé, bien que cela me paraisse peu probable. Colditz, maintenant : Se, p uniforme, porter uniforme, o, s, ne, prendre os, prendre allumette, n, p poivre, e, donner os, p baïonnette, o, s, o, t homme, p cirage, n, p cigarettes, e, p chocolat, p couvertures, o, o, u allumettes, tirer levier, e, b, u allumettes, p, h, faire uniforme, e, s, s, o, p, faire corde, no, n, n, u corde, e, p barre, o, o, p pioche, e, h, s, s, s, e, donner chocolat, h, p disque, b, o, s, porter uniforme, s, s, p, s, h, u clés, p pince, e, e, s, no, n, ne, p, faire uniforme, porter uniforme, s, s, s, s, s, e, e, p, s, p, n, o, s, p, o, o, n, n, n, o, o, prendre photo, développer film, tamponner carte, faire carte, e, e, s, o, p, enlever poêle, u phonographe, creuser, a, a, a, h, u barre, n, p échelle, s, s, u échelle, u pince, u poivre, s, s, e, so, so, s, u miroir, e, se, o, acheter bouteille, prendre billet, e, e, donner bouteille, b, sauver Brigitte, h, o, no, p, o, no, b, placer dynamite, h, s, u dynamite, s, u baïonnette, s, u baïonnette, s, o, p casque, e, e, p carnet, u casque, o, o, s, monter carte, e, p étui, p buste, regarder buste, o, o, p cafard, e, s, e, p papier, regarder papier, o, o, p tournevis, e, s, u cafard, entrer, u tournevis, b, b, h, (taper le code du carnet + KXV + YKZ), ouvrir coffre, p talisman."

- Pour répondre à votre question, ma soeur, reprend l'Ange Noir, il y a effectivement un... bug sur la version Spectrum. Pour le corriger, il suffit de vous reporter aux corrections déjà Passées dans l'HHHHebdo. Pouvons-nous continuer, ma mère ?" A contre-cœur, la mère fait signe que oui. "Alors, terminons-en avec les Caraïbes : P, (attendre), sauter, so, b, p, h, ne, se, e, t panthère, a, a, a, p, ne, ne, examiner pyramide, entrer, examiner statue, p, sortir, o, so, so, e, h, se, p, o, porter casquette, h, o, o, u parachute, h, so, t chien, a, a, a, so, so, so, jeter carcasse, b, p, h, n, n, n, p, s, u ruban, p, o, n, n, p, porter chemise, s, o, p, o, p, sortir, ouvrir flacon, a, a, a, e, b, s, o, p, examiner livres, b, u clé, s, e, t homme, verser mazout, allumer mazout, u extincteur, s, briser radio, p, ouvrir porte, sortir, e, u ordinateur, EUREKA, s, o, (retenir le nombre), s, e, p, porter combinaison, o, o, t homme, a, a, a, p, e, s, s, o, o, b, u pompe, e, e, s, sauter, glisser carte, o, n, n, u diamant, n, p, e, n, p, t homme, a, a, a, examiner bureau, pousser bouton, o, n, o, n, ne, se, e, u savon, n, n, e, (taper le nombre de tout à l'heure), s, poser crâne, o, glisser clé, tourner clé, (attendre), e, p, n, e, n, h, n, e, n, e, e, ne, n, u parachute, h, e, e, h, e, entrer avion, (attendre), e, courir, sauter dedans, utiliser pistolet." Silence. Les soeurs commencent à lever la tête. "Voilà, c'est fini, dit l'Ange Noir." Incrédules, elles se regardent entre elles. Fini ? Ca veut dire qu'on peut aller essayer ça tout de suite ? L'idée plane une dizaine de secondes, et soudain, c'est la ruée. Toutes se précipitent dans leur chambre pour pouvoir résoudre le jeu. Seuls, l'Ange Noir et la mère supérieure se font face dans la salle maintenant déserte. Leurs yeux se croisent. "Dis donc, dit l'Ange Noir, qu'est-ce qu'on est pas obligés de faire pour se retrouver seuls ! - Tu parles ! C'est chaque fois plus difficile. Allez, viens, mon gros loup, ne perdons pas de temps." Elle retourne le crucifix face contre le mur, prend la main de l'Ange Noir et l'entraîne vers le confessionnal. Là, ils seront au calme.

MUSIQUE

EDITO

"Certains voient une contradiction dans le fait que des artistes africains s'associent avec des européens pour faire de la musique africaine... Nous, nous pensons que dans la musique, il n'existe pas de frontières, pas de couleurs, pas de religions. La musique porte en elle-même son essence qui est universelle. L'essentiel est qu'un musicien se sente bien dans la musique qu'il fait". Ainsi s'exprime Ismaël Touré dans le livre que Nathalie Steinberg et Elisabeth Desouches viennent de consacrer à Touré Kunda (Editions Encre). L'écriture y est claire, simple et informée. On suit la carrière des frères Touré et de leur groupe depuis les rives de Casamance jusqu'à leur tournée américaine. Un livre qui fera plaisir à tous ceux qui aiment Touré Kunda.

BEN

MICRO... SILLONS

TOM NOVEMBRE

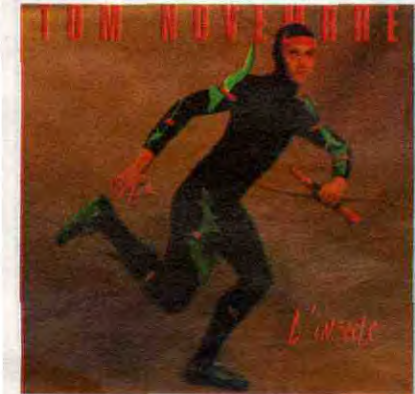
L'Insecte (Philips)

Fallait bien que revienne un peu de gaudriole pour réchauffer la froideur qui s'avance. Ca, les deux frangins de Nancy l'ont bien compris - parce qu'il n'est plus question de cacher, comme

SHOW DEVANT

* THE UNTOUCHABLES, le 13/11 : Paris (Rex Club).

au début, que Novembre et Couture c'est kif kif bourricot. Alors voilà ce qu'ils nous ont pondu ensemble cet été en pensant à notre hiver, les braves garçons. Le "grand" Novembre se veut toujours aussi niais et le "gros" Couture toujours aussi poète.



Le résultat, c'est une sorte d'équilibre aux allures de compromis entre ces deux pôles : d'un côté, on ne rigole pas vraiment, de l'autre, on n'arrive pas non plus à s'évader dans le rêve.

SHOW DEVANT

* MARC SEBERG, le 13/11 : HEC Antony, le 15/11 : Paris (Casino).

Niveau écriture, c'est toujours énumération, collection de mots mode d'emploi. Niveau musique, on a quitté le rayon bricolage pour le rayon variété-rock française. Ce qui me fait dire : un album de Tom Novembre, ça passe une fois, à la rigueur deux fois, mais trois fois, bonjour les dégâts...

LEVEL 42

World Machine (Polydor)

Il y a des groupes qu'on a pu détester à certains moments et qui soudain vous étonnent, vous éblouissent, vous séduisent, c'est exactement l'effet que me fait Level 42 avec son nouvel

album. J'ai l'impression d'entendre une musique complètement maturée, alors que jusqu'à présent je n'avais entendu qu'une sorte de soupe mièvre sans direction précise. Je veux bien



croire que la production Wally Badarou y est pour beaucoup. S'il avait fait partie du groupe à ses balbutiements, le percussionniste, en devenant arrangeur producteur dans les studios de Nassau, n'avait sans doute pu consacrer que peu de temps à Level 42. Ici, il leur donne le meilleur, débarrasse l'orchestration des surcharges de claviers, insiste sur une rythmique plus soul : sacrément noircis, nos petits blancs. Ce qui nous donne quelques futurs tubes canons : "Physical Pre-

SHOW DEVANT

* H.F. THIEFAINE, le 8/11 : Dijon, le 9/11 : Clermont Ferrand, le 12/11 : Annecy, les 13 et 14/11 : Lyon.

sence", "I sleep on my Heart" ou "Coup d'Etat". Les charts R & B américains, généralement chasse gardée des noirs, risquent d'en prendre un coup avec les quatre anglais... Mercy Wally !

BOWIE/JAGGER

Dancing in the Street

45 t. (Pathé Marconi)

Avaient-ils à ce point besoin de pub pour souiller avec leurs pataugas de dinosaures pop starisés une si belle chanson ? Lorsqu'elle fut écrite (par

SHOW DEVANT

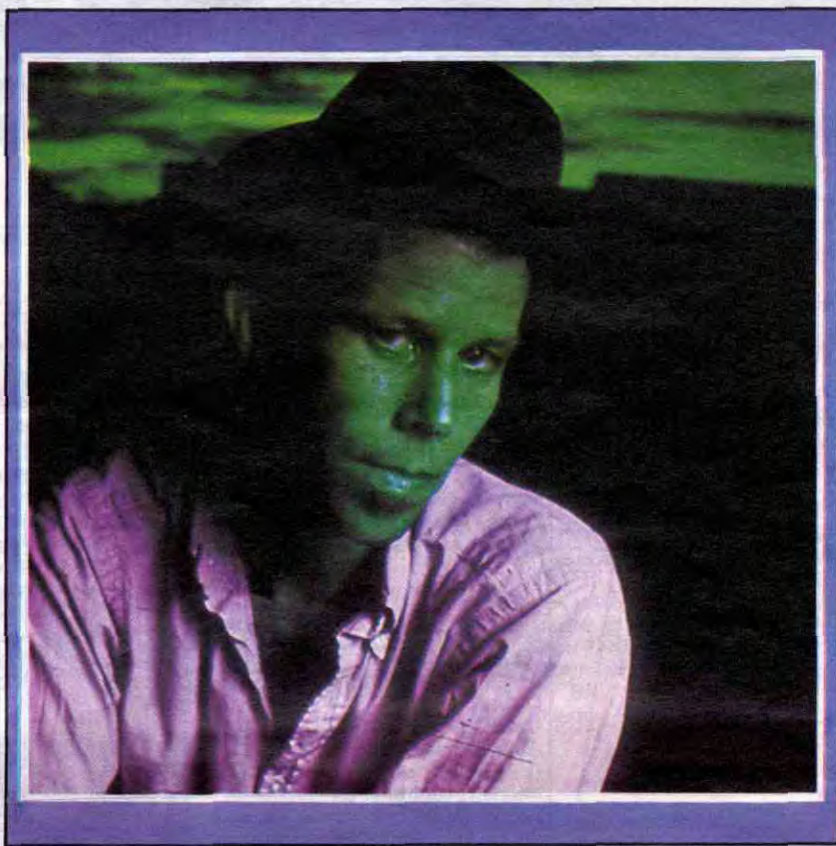
* PACO DE LUCIA, le 11/11 : Paris (Mogador), le 12/11 : Rouen.

Marvin Gaye entre autres) en 1964, puis créée en 65 par Martha and the Vandellas, "Dancing in the Street" était la chanson phare des noirs américains tout récemment émancipés, un hymne à leur lutte (qui manqua d'ailleurs d'être interdit). Fallait-il que ces deux gros blaireaux salissent ce chant de ralliement d'une nouvelle nation black, en prétendant s'en servir pour nourrir ses ancêtres qui meurent de faim en Afrique ?



SHOW DEVANT

* LES ETOILES "Two Men Show", du 7 au 30/11 : Paris (Forum).



TOM WAITS

Je me rappellerai toujours cette soirée étrange, ce grand type dégingandé posté au milieu de la scène devant son piano grand-queue noir, comme une araignée sur sa toile, son indescrivable galure sur le haut du crâne et les cigarettes qu'il grillait nonchalamment entre deux romances rauques. La salle entière était pendue à ses lèvres comme une bouteille de bourbon. Les silences prenaient des allures de tunnel sous la Manche, mais quand les rires se mettaient à fuser, c'était une véritable tornade de délire qui s'emparait du théâtre, depuis les derniers rangs d'orchestre jusqu'aux ceintres supérieurs. Pour seuls compagnons Tom Waits avait installé, sur un haut tabouret, un de ces vieux contrebassistes aux cheveux blanchis, mais dont les doigts possèdent encore la connaissance des secrets du jazz, du swing au be-bop et faisait entrer et sortir un saxo black. C'était un jour de mars 81. On avait même parlé de "concert historique" à l'époque. En pleine Coppelaterie, Waits qui venait de terminer la musique de **Coup de Cœur** (One from the Heart) voguait en plein cincho. Il avait juste rencontré la femme de sa vie après dix années de gueules de bois, de saloon-piano-bars et de gonzesses embarquées pour des périodes variables, au gré de ses divagations. Fascinant personnage, intarissable conteur d'histoires, Tom Waits fait partie de cette race des "hobos" qui jalonnent la légende du Western, mais avec le "soul" de la musique noire en plus. On l'a vu faire une apparition dans Cotton Club, on le verra sans doute dans le prochain film que Jim Jarmush, le réalisateur de *Stranger than Paradise*, tourne à la Nouvelle Orléans. Mais en attendant, ce qui est de nature à drôlement nous réjouir, Waits viendra nous raper

SHOW DEVANT

* TOM WAITS, le 13/11 : Nancy, les 15, 16, 17 et 18/11 : Paris (Salle Gaveau).

ses vers alcoolisés en chair et en os, pendant quatre jours (du 15 au 18 novembre) au cœur de la petite salle Gaveau. Un grand moment qui se prépare...

Que ceux, pourtant, qui n'auront pas l'occasion de participer à l'aventure de ces quatre soirées exceptionnelles consolent leur spleen ! Tom Waits vient en effet de graver pas moins de dix-neuf titres dans une simple plaque de vinyle. Un peu plus de 53 minutes de dégoise magnifique sur deux faces. Incontestablement, Waits nous en donne plus ! Mais mieux, il nous balade du blues au pseudo-free jazz, en passant par la rumba cahotique, la fanfare country déglouée, le tango ravagé avec une maestria qu'on ne lui connaissait pas encore. Tout au long de *Rain Dogs*, album hautement imbibé, Tom et sa bande parviennent à raviver les plus beaux souvenirs du Captain Beefheart, d'Albert Ayler et des premiers Dylan réunis. Tout cela bien entendu, avec cette verve proprement saccagée qui n'est que du Tom Waits, rien que du Tom Waits. Enfin un disque à l'usage des "chiens de pluie". Un disque "historique" en somme.

BLABLA...

PIERRE ÉLIANE

Au nom de Pierre Eliane, un certain Charliée Couture avait greffé le terme "poète". Aujourd'hui, un peu dans le sillage et grâce au succès du "croco-

SHOW DEVANT

* GARY MOORE et MAMA'S BOYS, le 13/11 : Strasbourg, le 14/11 : Paris (Zénith).

dile" nancéien, on découvre en Pierre Eliane un personnage attachant, plutôt touche à tout, fourmillant d'idées et surtout chargé d'images qui nous parlent, parce que ce sont celles qui alimentent nos rêves ou nos déboires quotidiens. Insatiable du stylo, il a d'abord voulu écrire des livres. Il en édite un premier, "Beige", à compte d'auteur, en 74, alors qu'il a vingt et un ans, puis un second "Myopie", en 76 et un troisième : "Talc, je l'ai fait avec des illustrations de Charliée. C'étaient cinq histoires de cul un peu B.D. On l'avait fait à Nancy avec David Production, une sorte d'antenne

SHOW DEVANT

* OPPOSITION, le 8/11 : Lyon, le 9/11 : St Gaudens, les 12 et 13/11 : Nice, le 14/11 : Toulouse.

qu'on avait créée pour pouvoir réaliser nos propres produits avec Tom Novembre, Charliée, etc. Depuis, ça a splité... On a une grande complicité avec Charliée, parce qu'on a beaucoup bossé ensemble. On adore ça. On est tellement différents l'un de l'autre qu'on n'arrête pas de se taper dessus. C'est vraiment noir/blanc et c'est très stimulant. On continue à se montrer ce qu'on fait mutuellement. Sur le disque qu'il a produit pour Richard Berry figurent d'ailleurs quatre de mes chansons."

Etonnamment, c'est sur les traces de Pierre Eliane, qui avait auto-produit son premier disque en 78, que Couture grave son tout premier album, **Douze chansons dans la sciure**. Eliane persiste en se produisant trois autres albums avec les moyens du bord, jusqu'en 83.

"Et puis un jour, je me suis dit que je n'avais rien à perdre et je suis allé voir CBS qui m'a signé. J'ai fait alors **Littérature** avec les musiciens de Bashung, KGDD, qui sont devenus plus que des amis. Et pour le tout dernier, **Monogame**, j'ai travaillé avec Alice Botté (le guitariste de Couture). Ce titre, c'est en fait un jeu de mots, un clin d'oeil à une certaine fidélité par rapport à des gens, des idéaux... Ca m'a semblé amusant de revendiquer une monogamie à notre époque. J'aime assez cette image de beauté du mariage, avec tout ce qu'elle a de



ridicule. En fait, je suis en train de divorcer, c'est assez symptomatique !... Et puis, il y avait aussi le sens du jeu : mono game, parce que j'adore les jeux, tous les jeux, jusqu'aux jeux électroniques que je commence à découvrir."

A l'écoute de l'album, on a plutôt l'impression de suivre les péripéties des jeux de l'amour et du hasard, mais tout cela dans une ambiance particu-

SHOW DEVANT

* SERGE GAINSBORG, le 8/11 : Nancy, le 9/11 : Metz, le 10/11 : Strasbourg, le 11/11 : Besançon, le 12/11 : Clermont-Ferrand, le 13/11 : Limoges, le 14/11 : Bordeaux.

lièrement spécifique à l'état d'esprit européen, latin même, c'est à dire tout en nuances. Il y a de la musique, des couleurs et on a l'impression de se promener dans un roman. On finit par se dire qu'avec des gens comme Pierre Eliane, la chanson française pourrait bien sortir de l'ornière.

INFO TOUT POIL

* Le Salon Européen du Jazz se tiendra du 21 au 24 novembre à La Défense dans l'Espace de la Coupole. Producteurs, labels, éditeurs, musiciens et amateurs s'y retrouveront.

* Raoul Petite, le groupe français le plus désopilant et le plus au point musicalement, fait une rentrée en force en investissant la scène du Casino de Paris pendant la semaine du 3 au 8 décembre. Prenez vos réservations.

* Au moment où sort son nouvel album, Francis Cabrel a été récompensé par le trophée de l'ADISQ (SACEM Québécoise) le 27 octobre, en tant que chanteur français s'étant le plus distingué au cours de l'année.

* Plaintes et grincements de dents parmi les maisons de disques indépendantes qui aimeraient bien pouvoir sortir leurs productions en compact disc. Tout se passe comme si, après avoir suscité le désir, les fabricants de disques compacts se contentaient de fabriquer leurs propres catalogues et ainsi de récupérer à leur seul profit un "marché naissant", explique le directeur d'Harmonia Mundi. Ce qui tendrait à prouver que les quelques trois ou quatre multinationales du disque sont bien décidées à croquer tout le marché mondial.

Menu Guerrier

Le chef a sélectionné les meilleures platées de chaque chaîne, une carte dominée par la commémoration du 11 novembre 1918, date je vous le rappelle de la fermeture provisoire des abattoirs de Champagne.

- 1) le boeuf mironton
- 2) le steack tartare
- 3) le pâté de barbu(e) sauce verdun
- 4) le diablo menthe au coulis de melon
- 5) le pousse-rapière estival
- 6) la co(te)lette à la gousse d'ail
- 7) la génisse, du faux-filou sauce hollandaise

Lundi 11 Novembre

20h30	C +	: KRAMER CONTRE KRAMER (voir 106)
20h35	A2	: LES REGLES DU MARIAGE (ragnagna U.S. débile)
20h35	TF 1	: 14-18 (l'enfer, surtout le commentaire)
20h35	FR 3	: LES CROIX DE BOIS (voir CURIO)
22h10	A2	: LE CERVEAU n° 3
22h10	TF 1	: ETOILES ET TOILES

Mardi 12 Novembre

20h30	C +	: LE MAITRE D'ECOLE (P.R.O.F.)
20h35	FR 3	: LES TARTARES (voir CURIO)
20h35	TF 1	: COMMISSAIRE MOULIN (redif)
20h35	A2	: DIABOLO MENTHE (voir article)
22h05	TF 1	: CHANTEURS SANS FRONTIERES 1
22h15	C +	: LES SOUS-DOUES EN VACANCES (B.O.F.)

Mercredi 13 Novembre

20h30	TF 1	: COLETTE (voir CURIO)
20h35	FR 3	: AGORA : l'autorité ou le laisser-faire
20h35	A2	: LES 5 DERNIERES MINUTES : histoire d'os
21h00	C +	: MISSION FINALE (Rambo clownesque)
21h40	TF 1	: CHANTEURS SANS FRONTIERES 2
22h05	A2	: LES JOURS DE NOTRE VIE : l'obésité infantile
22h35	TF 1	: PERFORMANCES
22h50	C +	: MEURTRE EN DIRECT (voir 107)

Jeudi 14 Novembre

20h30	C +	: JOHNNY S'EN VA-T-EN GUERRE (voir article)
20h35	FR 3	: MARIAGE BLANC (homo lave plus..)
20h35	TF 1	: COLUMBO (redif)
20h35	A2	: L'INCORRIGIBLE (bébellissime)
21h50	TF 1	: INFOVISION
22h15	A2	: LE MAGAZINE (info) : à l'est quoi de nouveau ?
22h15	C +	: VOUS HABITEZ CHEZ VOS PARENTS ? (et ta soeur ?)

Vendredi 15 Novembre

20h35	A2	: LE GENIE DU FAUX (voir article)
20h35	FR 3	: LE PARIA (fin)
20h35	TF 1	: PORTE-BONHEUR
21h00	C +	: LA MARIEE ETAIT TROP BELLE (B.B. en chou chou)
21h35	A2	: APOSTROPHES : P.D.G., Patrons, Managers...
21h35	FR 3	: MÉDICALES : l'hypertension
21h50	TF 1	: LA SORCIERE DE COUFLENS (sans charme)
22h35	C +	: TUEURS DE FLICS (film ciblé)
23h00	A2	: VIVRE SA VIE (1962) de J.-L. Godard (de la prostitution en 12 tableaux)

Samedi 16 Novembre

20h35	TF 1	: L'EXPRESS NE REPOND PLUS (Téléfilm U.S.)
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
00h00	C +	: TENDRES SOUVENIRS D'UNE BOUCHE GOURMANDE

Dimanche 17 Novembre

20h35	A2	: GRAND ECHIQUIER : Le Brésil de Jorge Amado
20h35	TF 1	: L'ÉTÉ MEURTRIER (voir article)
20h35	FR 3	: CARICATURE : Wolinski
21h00	C +	: LA TÊTE DANS LE SAC (à malices)
22h30	FR 3	: PERSONNA (1965) d'I. Bergman (118 minutes de strip-psy)

LE CŒUR GRENADINE Diabolo menthe

Film de Diane Kurys (1977) avec **Éléonore Klarwein, Odile Michel, Anouk Ferjac et Corinne Dacla.**

Petite chronique de la vie quotidienne à Paris en 1963, période post-guerre d'Algérie où l'O.A.S. fait encore beaucoup parler d'elle, l'année enfin de l'assassinat de J.F. Kennedy à Dallas par l'horrible J.R.

Au mois de septembre, Anne (E. Klarwein) et Frédérique (O. Michel) rentrent au lycée J. Ferry, Anne en 4ème et sa soeur en 2nde. Elles retrouvent leurs camarades et échangent leurs premiers souvenirs de vacances, ça sent bon la petite culotte et les premiers émois. C'est une année comme les autres, avec ses surprises parties, ses profs ennuyeux (D. Lavanant et D. Doll) et ses chagrins d'amour. Plus que les bagarres politiques entre étudiants fascistes et gauchistes (des affaires de grands), elles s'intéressent aux choses de la vie : rouge à lèvres, vernis à ongles, bisou baveux, divorce, fugue.

Pour son premier film, D. Kurys obtient le prix Louis Delluc. Surchargeant son film de mille détails, de petits riens attachants et certainement autobiographiques, elle réussit une description honnête, pudique et pleine de tendresse de l'adolescence. Bien interprété par toute une bande de jeunes pucelles effarouchées plus



Photo A2

charmantes les unes que les autres, voilà un film pour les amateurs des sorties d'écoles. Avec la BOUM, lundi prochain sur TF1, les pédophiles gâteaux risquent l'ovaire-dose.

Diffusion le 12 à 20h35 sur A2

L'HOMME TRONQUÉ Johnny s'en va-t-en guerre

Film de Dalton Trumbo (1971) avec **Timothy Bottoms, Jason Robards, Donald Sutherland et Kathy Fields.**

Johnny s'en va-t-en guerre, mironton mironton mirontaine, Johnny revient de guerre mi-homme, mi-tronc sans mitaines. La guerre brise souvent les hommes et quelquefois elle les hache. Parti bipède, Johnny fait un come-back en sac à viande mal-pensant bien pensé. Homme objet, Johnny n'accepte pas sa condition de résidu. Il souhaite de toutes ses forces témoigner contre les méfaits de la guerre. La société américaine imprégnée

d'héroïsme bon chic bon genre lui refuse cette joie, comme l'euthanasie d'ailleurs. Pour le restant de sa vie, Johnny mènera la vie végétative du concombre masqué.

Voici le réquisitoire anti-militariste absolu contre toutes les guerres, celles où on nous mène comme des boeufs (mironton...) à l'abattoir (14-18) comme celles de demain où, bardé de technologies froides, on se tuera à distance proprement. Un summum dans l'horreur physique et intellectuelle. De l'épouvante comme on en a plus vu depuis Freaks de T. Browning (1932).

Diffusion le 14 à 20h30 sur C +

CURIOSITES:

LES TARTARES

Film de R. Thorpe (1961) avec **Victor Mature et Orson Welles.**



Photo FR3

Les Vikings passent leurs week-ends en Russie, lieu de villégiature renommé pour ses fjords. Or la steppe russe est déjà le camp de vacances attiré des tartares. On a beau être sociable, entre gens du même monde (moins barbare que moi, tu meurs), faut pas pousser. Déjà qu'on tolère tout juste les slaves comme esclaves, c'est pas pour partager le terrain de camping avec des

étrangers. Bref, comme toute migration massive sur des routes encombrées celle-ci s'accompagne de morts et de blessés. Coproduction de la prévention routière et d'Intourist, l'organisme soviétique de tourisme, ce document plaide pour l'étalement des vacances.

Diffusion le 12 à 20h35 sur FR3.

COLETTE

Téléfilm en 4 parties de **Gérard Poitou** avec **C. Amou-roux, M. Meril, JP. Brisson, V. Silver et H. Virlogeux.**



Photo TF 1-C. James.

Colette n'est pas seulement la vieille momie entourée de tout plein de chats écrivant des his-

LE POMPIER ENFLAMMÉ L'été meurtrier

Film de **Jean Becker** (1982) avec **I. Adjani, A. Souchon, S. Flon et M. Galabru.**

C'est un petit trou de verdure, ou ne coule aucune rivière, mais où les villageois coulent des jours heureux pendant que d'autres se la coulent douce.

Mais "Elle" débarque un jour avec sa famille. "Elle", c'est Eliane (Adjani) avec ses décolletés plongeants et ses jupes qui tiennent plus de l'attentat à la pudeur que de la soutane. "Elle" séduit immédiatement tous les hommes du village parmi lesquels Pin-Pon, le pompier. Son cœur est en flammes et il a beau faire le 18, personne ne répond. Il l'aime tant qu'il l'installe chez lui, un gynécée entre la mère (J. Cleve) hostile et la vieille tante sourde (S. Flon sublime) qui comme bien des sourds entend ce qu'elle veut.

Malgré le village qui jase (sur un rythme binaire pin-pon...), ils passent leur temps au soleil à se raconter des histoires de

pompier, sans s'en faire (c'est l'enfer). Lorsqu'"elle" se déclare enceinte (et les pompiers c'est pas fait pour ça), il décide de la marier. A dater de ce jour, son comportement devient incompréhensible. Parfois violente, souvent tendre, "Elle" construit sa vengeance contre les hommes qui ont violé sa mère et dont l'un pourrait bien être son père.

C'est sans doute avec Adèle H. et Possession un des plus beaux rôles d'Adjani. A la fois innocente et perverse, attachante ou exaspérante, Elle réussit là une merveilleuse composition malgré une réalisation plate et insipide.

Diffusion le 17 à 20h35 sur TF1



Photo TF1

LE HOLLANDAIS VOLANT Le génie du faux

Série de **Stéphane Kurc** avec **Patrick Chesnais, Sylvie Orcier et Leslie Caron**

Au début des années 30, Johann Gelder obtient le 1er prix d'une académie de peinture néerlandaise. A ces lauriers le peintre ne se sent plus de joie et n'écoute que son orgueil



Photo A2-R. Picard

se lance dans une exposition : un bide total. Gelder noie son chagrin dans le mariage et épouse Helena alors qu'en secret il la trompe (l'oeil) avec Saskia, sa soeur jumelle. Découvert, rejeté par tous, il s'exile avec Saskia sur la Côte d'Azur (vers Millon) afin de se venger.

Doté d'une technique exceptionnelle, il exécute des faux que les plus grands experts, s'em mêlant les pinceaux, attribueront à Vermeer. Devenu riche, Gelder met de l'huile dans sa gouache. En 1944, il vendra une oeuvre au maréchal Goering, amateur de bleu de prusse, en échange d'une vingtaine de toiles de maîtres flamands volées par les nazis. A la fin de la guerre, Gelder, accusé de collaboration, enfourche son cheval(et) de bataille et règle ses comptes : il ridiculise le monde de l'expertise.

Seuls le premier et le dernier volet méritent votre attention. On note une fois de plus deux épisodes de trop, dommage car Patrick Chesnais est remarquable, et Sylvie Orcier fait merveille dans la double et difficile interprétation des deux soeurs.

Diffusions les 15-22-29 nov et le 6 dec à 20h35 sur A2

toires d'animaux. Ce fut aussi une femme dont l'attitude scandaleuse défraya la chronique de son temps. D'une part, elle eut plus de succès littéraire que son mari, lequel s'attribua pourtant ses trois premiers romans (les Claudines) en les signant Willy. D'autre part sa relation "unisexe" avec Polaire, qui l'introduisit dans son cercle, l'amena à se montrer sur scène dans des pièces d'avant-garde. La vie passionnante d'un personnage hors-série.

Diffusion les 13-20-27 nov et 4 dec à 20h35 sur TF 1

LES CROIX DE BOIS

Film **R. Bernard** (1932) avec **Pierre Blanchard, Aimos, Antonin Artaud et Charles Vanel.**

La boue, les poux, les cailloux, les choux ripoux, les barbelés, les barbous laids, les bariolés, tel est l'univers des combattants de 14-18. Un monde hal-



photo FR3

UNE FEMME OU DEUX de Daniel VIGNE.

Avec Gérard DEPARDIEU (Julien Chayssac, chercheur d'os, découvreur de Laura), Sigourney WEAVER (Jessica Fitzgerald, que les fans de S.F. connaissent bien après ALIEN et GHOSTBUSTERS), Michel AUMONT (Pierre Carrière, l'assistant de Chayssac, toujours en retard d'une guerre), Ruth WESTHEIMER (Madame Heffner, un p'tit bout de bonne femme prof de sexe à la télé américaine et dont c'est le premier rôle dans un film !).

En fait l'actrice principale d'"Une femme ou deux" est Laura, un ramassis d'os découvert par Chayssac et qui est censé être la première française, née il y a deux millions d'années ! Les grands curieux ont déjà tout compris : c'est pompé sur la découverte, en 1974, de Lucy, morte en Ethiopie il y a 3,8 millions d'années. Idem le rôle de Depardieu est le calque-carbone du découvreur de Lucy, Donald Johanson, un mec gravement atteint à force de gratter la terre avec des pinceaux pour trouver dix grammes d'une mâchoire de poule du Quaternaire.

Donc, Depardieu voudrait faire semblant d'être, à peu près, aussi délirant que son modèle et nous faire gober la réalité de son rôle. Mais ça coince ferme... en fait, c'est même largement grotesque et raté !



Lignoble Gerard a chope la sale manie de faire chaque année un film Bon Chic Bon Genre, sûrement pour se reposer des choses plus intéressantes qu'il trame par ailleurs. L'an dernier il nous avait infligé "Rive Droite-Rive Gauche" de Philippe Labro et de "Sinistre Mémoire". L'ignoble frappe donc à nouveau avec ce machin propre-chicos, pour se remettre des tournages de POLICE et du marathon JEAN DE FLORETTE (24 semaines de tournage pour le moment !). En fait c'est surtout le faire-valoir féminin qui change : après la purée Nathalie Baye dans le Labro (parce que la pauvre n'y avait aucune consistance) voilà la savonnette Sigourney Weaver; j'imagine qu'elle a accepté ce film pour apprendre le français peinarde et bien payée; et même si le spectateur s'en contrefout, elle ne semble penser qu'à une seule chose : articuler correctement ! C'est vous dire si elle a l'air intéressée par le sujet.

Quel sujet ? Ah oui, le sujet. Si, si il existe et même que je l'ai rencontré ! Je suis pas trop fier de ma découverte vu l'épaisseur infime du scénario. Dans un coin désertique, près de Sisteron, y a la caméra qui nous offre de jolis travellings sur le paysage (je sors déjà). Là une équipe de fous creuse la terre avec des allumettes (on appelle ça des archéologues) pour déterrer de vieux nonos. Y en a qu'un qui creuse pas c'est le Chayssac, lui il bosse à l'intuition, il se balade, son gros nez par terre, juste de quoi mériter sa paie. Evidemment, c'est lui qui trouve, ceux qui triment comme des ânes passent pour des cons mais ils ne lui en veulent pas du tout, non, non. Il met donc la main sur Laura, la rapporte à Paris pour la présenter à ses collègues et trouve un sponsor pour poursuivre ses pseudo-recherches. Le sponsor en question, c'est une espèce de naine, Mme Heffner, qui doit débarquer de New York

pour baver sur Laura. Manque de bol, elle rate son avion... et pourtant Depardieu va voir arriver à Paris une autre Mme Heffner, une usurpatrice, la Jessica. Elle se jette dans ses bras pasqu'elle est poursuivie par un sadique, un ancien collègue-mannequin devenu clodo et qui ne rêve que d'une seule chose : coucher avec elle !



C'est sûr que la Jessica va faire chier le monde un maximum mais le pire de tout c'est qu'elle va vouloir acheter Chayssac, le scientifique-incorruptible parfait !

Tout ça pasqu'elle est mannequin et qu'elle a l'idée géniale de poser avec Laura pour lancer un nouveau parfum, du style Fleur de mammoth n° 5. Bref, c'est le genre d'argument qui me fait penser à quelques très mauvais navets qui n'en finissent pas de sauter d'un quiproquo à l'autre ! Et qui finissent surtout par me faire quitter la salle.

Je suis surtout déçu par Daniel Vigne dont c'est le deuxième film après le chouettes "Retour de Martin Guerre" où Depardieu et Baye montraient ce qu'ils savaient faire.

Un film-savonnette que j'avais disais : ça glisse tout le temps des mains jusqu'à ce qu'on se lasse et qu'on sorte du bain. Pas lavé !!

VERTIGES

De Christine LAURENT

Avec Magali NOEL (Constance), Krystyna JANDA (Maria, la seule qui m'ait fait rester !), Paulo AU-TRAN (le chef d'orchestre).

Ca baigne pour Mozart au cinéma : la semaine dernière je vous parlais de la reprise honteuse du téléfilm "Les Noces de Figaro". Et voilà qu'arrive un nouveau cadeau empoisonné : un film sur les préparatifs du même opéra. Ce deuxième arrivage dure une heure de moins que le premier, mais ça fait encore deux heures de trop ! C'est le genre de déballage qui te martèle chaque phrase comme si c'était la trouvaille du siècle. Alors, sympa, l'écoutes amicalement pendant le premier quart d'heure avant de laisser tomber très vite... Et même de l'envoyer chier tellement c'est long et creux.

Les chanteurs sont donc à Lisbonne pour répéter Mozart. Moi qui croyais que c'était un opéra comique, j'ai pas été déçu : entre la mort du chef d'orchestre, l'extinction de voix d'une des divas, la carrière ratée de l'autre et l'assassinat d'un ténor, j'ai même pas eu le temps de penser à rigoler. La vie passe entre l'hôtel où les divas se bafrent de frites et de bière et l'opéra où c'est le drame complet. Le vrai drame c'est que le plaisir du spectateur a été la dernière préoccupation des gens qui ont fait ça.



C'est pas vraiment nul, seulement long et creux, ça devrait vous suffire, non ? !

TANGOS, L'EXIL DE GARDEL

de Fernando
E. SOLANAS

avec Marie LAFORET (Mariana, célèbre comédienne argentine, exilée à Paris), Philippe LEOTARD (fou de théâtre, metteur en scène de la Tanguédie), Juan DOS (le fou de tango et de femmes), Marina VLADY (actrice française archi-snob, un talent comique qu'on ne lui connaissait pas, à la Vlady).

Je vais encore avoir la joie de vous snober tous, c'est trop rare pour ne pas en profiter. "Tangos, l'exil de Gardel" raconte la construction d'une Tanguédie par un groupe de musiciens et d'acteurs argentins exilés à Paris. C'est ça, c'est ça, creusez-vous le trognon, vous ne trouverez jamais ce qu'est une Tanguédie... et c'est tant mieux pour moi, j'avais pouvoir vous enfoncer ! Alors pauvres ignorants, voilà la divine équation :



Tangos + tragédie + comédie = Tanguédie, à savoir une espèce de comédie musicale où les seuls airs autorisés seraient des tangos. Et d'une, si vous n'aimez pas ça, ça n'est absolument pas la peine de vous déplacer. Et de deux, les gens qui ont construit ça en font tellement de tonnes de leur tango, qu'ils ont oublié de nous intéresser au reste du mélo.

Alors ça chiale, ça hurle, ça rigole, ça bouffe, ça baise et on sait pas vraiment pourquoi, ni comment et à la longue ça devient vaguement énerveant !



La superbe (et trop rare) Marie Laforêt se démène comme elle peut pour nous faire croire à son rôle mais, comme nous, elle a l'air dépassée par les événements. Léotard s'est dégotté un truc d'illuminé comme il les aime, ça lui va comme un gant et il fait chier personne avec.

C'est moche non ? Ne nous laissons pas aller au désespoir, ressaisissons-nous : la Tanguédie nous est racontée par Mariana. La mère n'arrête pas de gémir parce qu'elle ne pense qu'à une seule chose, retourner en Argentine, où elle était une grande vedette du chaud-bise local. La fille se plaît beaucoup chez nous... et pour cause, elle passe son temps au pieu avec son petit copain ! D'où les engueulades quotidiennes entre les deux. Au lieu d'essayer l'alcool, Mariana veut oublier en dansant le Tango pour la tanguédie, ce machin bizarre mélange de danse et de théâtre qui veut raconter leur exil et l'horreur de la dictature qui règne en Argentine (en 1980 !).

Le plus délirant de tout est que le texte de la Tanguédie leur arrive en morceaux, sur des nappes en papier ou des serviettes de restaurant. Ca leur vient de Juan Uno, resté en Argentine, qui se cache dans les endroits les plus fréquentés, les troquets. Alors cong, chères hyènes assoiffées de massacre, j'peux pas en dire plus de mal, vu que j'en pense pas grand chose de ce film. Moi qu'aime bien le tango j'ai craqué plusieurs fois sur leurs délires et j'avais juré que ces moments-là sont superbes !!

Mais comme tout le reste du caramel est très, très collant ça vous gâche rapidement tout votre petit plaisir. Et ça c'est très embêtant... C'est un peu comme si tu voulais offrir une théière en porcelaine hyper-géniale à ta grand-mère, et qu'en ouvrant le paquet t'en retrouves que les 4312 morceaux !! Frustrant, non ?

RETOUR VERS LE FUTUR

de Robert ZEMECKIS

AVEC Michaël J. FOX (Marty McFly, le gentil héros, pas terrible), Christopher LLOYD ("Doc" Brown), Crispin GLOVER (le père de Marty, il a 21 ans et joue deux rôles : George McFly jeune et le même à 47 ans, fort !), Lea THOMPSON (la mère de Marty, pour elle aussi deux rôles : Lorraine Baines en 55, puis la même, mariée McFly en 85).

Alors, sacrilège, j'ai une semaine de retard pour vous causer de ce petit bijou ! Figurez-vous que j'ai été dans une vraie salle de cinoche, bourrée à craquer de petits curieux, prêts à massacrer tout ce qui leur tombait sous la main. Mais alors là, ils ont pas bronché, rien qu'une ambiance totalement délirante : tout le monde défoncé à la rigolade, les mains occupées à applaudir ou à rythmer le "Power of Love" de Huey Lewis. J'avais déjà vu des gens hurler pour un film, mais comme ça, jamais... Sauf peut-être pour E.T.

Le pire c'est qu'il y a tout ce qu'il faut pour que le résultat soit puant, et pourtant ça marche. Total : ça te déchire le crâne tellement tu craques !! Tout y est, je vous dis : le bled ricain gluant avec Coca diététique, petites vieilles hystériques, collège dépravé à la Porky's; la famille craignos, tous débiles profonds devant la télé, l'ainé qui bosse chez MacDo, la fille bigleuse de première et le p'tit dernier, Marty, taré de roller-skate et d'inventions à la gomme; plus le rock, le vrai, le pur, c'est pas du Springsteen, mais ça donne Huey Lewis, Van Halen, Clapton.



Tout arrive pasque Marty est allé à ce foutu rencard que lui avait donné le vieux Doc Brown. Un illuminé qui vient de bricoler sur une sublime DeLorean (la bagnole de mes rêves) le machin qui permet de remonter le temps, rien que ça ! Brown a décidé d'être le premier utilisateur de son trip sous les yeux de Marty. Mais un sinistre coup-fourré de terroristes libyens (ouais, je sais, ça paraît bizarre) va inverser les

rôles et c'est Marty qui va se retrouver, malgré lui, au volant du monstre. Il va atterrir au même endroit, le même jour mais... 30 ans plus tôt, en 1955 !



Marty va foutre une merde pas possible dans le bled et va surtout empêcher son père et sa mère, alors tout jeunes, de se rencontrer. Tout ça pasque sa mère craque pour le joli minois de son fils !

Il va donc s'attaquer d'urgence à deux boulots : retrouver le prof jeune pour pouvoir revenir en 1985 et tout faire pour que ça colle entre ses deux (futurs) vieux, pour avoir au moins droit à la vie.

Mine de rien, ça va être drôlement coton mais comme ça vient de la maison Spielberg, ça se termine superbien... avec une fin hilarante.

Juré que c'est tout le temps tendant à mort et pas trop con, grâce à un scénario en béton qui va faire rêver tous les producteurs français. Si j'étais méchant je dirais quand même que les acteurs en font des tonnes sans casser des briques. Et puis, si j'étais carrément immonde je critiquerais le petit monde Spielberg; il commence à me tanner à mettre toujours les mêmes naseries dans ses films : le bled ringard, la famille ringarde, les teenagers hyper-clean, les illuminés qui peuvent tout. Mais ça c'est un argument de pisse-vinaigre, alors j'me casse pour me faire un nouveau "Retour vers le futur", et toc !

AMUSE-GUEULES

L'AFFAIRE DES DIVISIONS MORITURI

de FJ Ossang (leader de "M.K.B. fraction provisoire", groupe crypto-punk)

avec Gina Lola BENZINA (mignonne, sans plus), Frankie TAVEZ-ZANO (Ettore, le punk illuminé et cafteur), Philippe SFEZ (Bruce Satarrenko, le roi de la magouille, le seul punk à se ballader en Rolls).



L'intérêt majeur de cette bouillie est que ça ne dure pas très longtemps (1 heure et quart) et que ça permet de dormir au chaud en attendant son rencard chez le dentiste.

B.D!

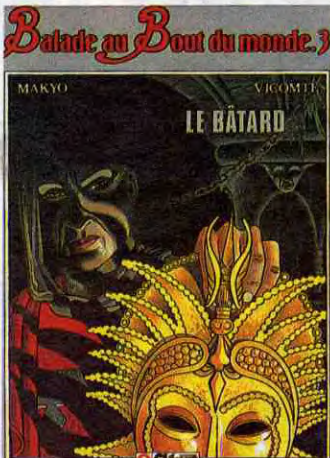
ebditos

De quoi ? On me brime ? On me demande un édit court ? Bon, d'accord. Cette semaine, ne manquez pas Clarke et Kubrick, Contes pervers, Bloodi et les rongeurs

et Gratin. Si vous n'avez lu aucun album de la série Balade au bout du monde, attendez le quatrième et dernier, sinon allez-y.

Milou.

BALLADOS

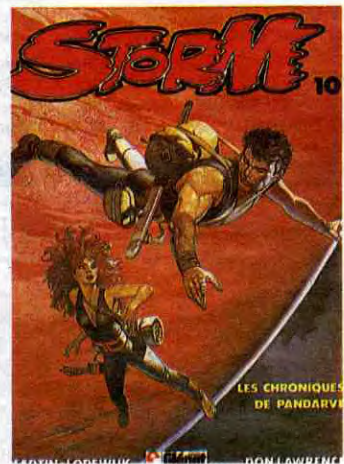


Troisième et avant-dernier tome de la série Balade au Bout du Monde, Le Bâtard répond aux questions posées dans le deuxième tome et en pose certaines qui ne trouveront leur réponse que dans le quatrième. C'est complètement génial, mais surtout, si vous n'en avez lu aucun, ne les achetez pas : ça vous évitera d'attendre un an avant de connaître les réponses. Parce que c'est angoissant, croyez-moi !

LE BATARD de VICOMTE et MAKYO chez GLENAT, 38 tomes à suivre. Non, je blague.

BELLOS

J'ai déjà eu l'occasion de vous causer de Don Lawrence, dessinateur anglais. J'ai même eu l'honneur de vous révéler que ses dessins étaient vachement beaux. Pas de changements : cet album est tout aussi magnifique que ce qu'il a fait précédemment. Faut dire qu'il évolue dans son milieu : galaxies étrangères, super-héros à tous les coins de rues, mélange de barbarie et de haute technologie, rien que des mélanges détonants.



Seulement voilà : on en est au dixième album des aventures de Storm et il n'a toujours pas réussi à se faire sa nana. Alors, Storm, on roupille ? Ou c'est les foudres de la britannique censure que tu redoutes ? C'est très beau et très bien.

LES CHRONIQUES DE PANDARVE de DON LAWRENCE et LODEWIJK chez GLENAT, 34 kilos de cantharide pour le monsieur, s'il vous plaît.

thésier, Pierre Ouin se démarque de toute sa génération influencée par Serge Clerc en donnant un aspect "crade" à son dessin qui pourrait être aussi clean que celui de ses petits copains. A offrir à la tata dont on attend l'héritage.

BLOODI ET LES RONGEURS de OUIN chez LES HUMANOS, 30 façons de fumer le hasch.

BD Parade!

TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
ZEPELIN	PEPE MORENO	17
CLARKE ET KUBRICK 2	FONT	17
MEMOIRE DES ECUMES	CAZA/LEJALE	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
TSCHAW	EDIKA	16
BLOODI ET LES RONGEURS	OUIIN	16
DOCTEUR VENTOUSE	BRETECHER	16
GAFFES ET GADGETS	FRANQUIN	16
DELTA - JEREMIAH	HERMANN	16
GRATIN	SEVERIN	16
GLAMOUR BOOK	LIBERATORE	16
LES DEUX DU BALCON	MASSE	16
CONTES PERVERS	DEFORGES/LECLAIR	16
THORGAL	ROSINSKI/VAN HAMME	16
LES FOUDRES D'HYPISIS	CHRISTIN/MEZIERES	16
CE QUI EST EN HAUT	MOEBIUS	15
CHEZ LUCIEN	MARGERIN	15
CIEL D'ENFER	ROBBINS	15
CLARKE ET KUBRICK	FONT	15

GRATINOS

Que dire devant tant de génie ? Devant tant de beauté, de grâce, de maîtrise ? Rien. Le second album de Séverin est



encore meilleur que le premier. L'histoire tourne encore autour de grosse baston au bazooka et de la bombe, il y a toujours des décors délabrés et des héros torturés. Mine de rien, avec ses découpages bizarres, ses dessins qui ont l'air de croquis, Séverin est en train de révolutionner la bande dessinée tout seul dans son coin. Vous êtes témoins, hein, je l'ai dit. Plus tard, quand il ira à Apostrophes, je pourrai dire "je le savais, je l'ai dit dès le départ" et je serai tout fier comme un con. Parce que j'ai la ferme intention de devenir un vieux con, et vite, mais là n'est pas le problème. Séverin est génial.

GRATIN de SEVERIN chez MICHEL DELIGNE, 59 petits francs misérables en regard de la dose de génie qu'on a pour le prix.

SALUT LA PROMOS!
VOIR PAGE 19

PAS MALOS

Mr Picotto a un avantage énorme sur ses concurrents dessinateurs : ses scénarios tiennent debout. Victime de Lamour



est même très intéressant. Dommage qu'il soit dans une collection dont le prix est exorbitant. Le caca qui orne cet article juge le prix et pas la qualité.

VICTIME DE LAMOUR de MR PICOTTO chez FUTUROPOLIS, combien ? 28, eh oui.

TROP CHEROS

Kent et Bergouze chez Futuro, c'est pas la première fois, c'est du Kent et Bergouze mais surtout, c'est trop cher !



L'ENFER BLANC de KENT et BERGOUZE chez FUTURO, 32. Parce que c'est un "double". Faut voir la tête du double.

BONNOS

Bande de feignasses, voilà une bonne occasion de vous cultiver. Vous qui n'aviez pas lu les bou-



quins de Régine Deforges sous prétexte qu'il n'y avait pas d'images, vous êtes gâtés : elle a transformé ses meilleures

KIRKOS

C'est bizarre, mais Hugo Pratt ne dessine pas Corto Maltese et Sergent Kirk de la même façon. La différence est subtile, bien sûr, c'est pas encore du Walt Disney, mais c'est moins pointu, quoi. Bref.

Qu'est-ce que j'ai à dire sur le sergent Kirk ? J'ai à dire que j'aime beaucoup le sergent Kirk de Vuillemin. J'ai à dire aussi que rien.

Je sais que beaucoup d'entre vous vénèrent complètement Pratt, ce n'est pas mon cas. Je pense que c'est à cause de ses scénarios : les contextes guerriers m'emmerdent au possible, je n'y peux rien. Pourtant, je fais des efforts, je lis tout, j'essaie de comprendre, mais rien, que dalle. Je n'aime pas.

Gentiment, je vais mettre deux points d'exclamation à cet album que je n'aime pas, parce que je comprends tout à fait que d'autres aiment. C'est du Pratt, ça ressemble à du Pratt, ceux qui aiment Pratt vont aimer, les



autres n'aimeront pas, et voilà. Au suivant.

SERGEANT KIRK IV de PRATT chez LES HUMANOS, 55 francs, pas cher quand on aime (puisque on ne compte pas).

EFFICAÇOS

Troisième album de Ginger, le personnage de Jidéhem. Jidéhem, depuis le temps qu'il fait de la bd, il commence à avoir un coup de patte tout à fait remarquable, surtout dans le montage et le découpage. Beaucoup

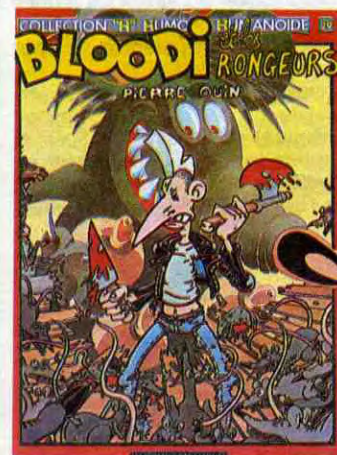


de réalisateurs feraient bien de s'en inspirer. L'histoire est simple (encore qu'il faudrait s'entendre sur le mot simple : j'entends par là qu'il y a des espions dans tous les coins, un meurtre par page, douze polices différentes qui sont sur le coup et trois intrigues mêlées, mais c'est simple quand même, parce que c'est exactement ce à quoi on s'attend), le dessin est belge, les couleurs sont pâles, l'action est menée tambour battant et c'est ni mieux ni moins bien que tout ce qui a été fait dans l'école Spirou depuis 25 ans, ce qui est un label de qualité tout en étant un garant de conformité au moule original. Tranquille.

LES MOUCHES DE SATAN de JIDEHEM chez DUPUIS, 33 francs. C'est le prix d'un double Futuro; mais un double Futuro a 4 fois moins de pages qu'un Dupuis, et c'est pas meilleur.

NIALOS GE

Vous n'avez aucune excuse de ne pas connaître Bloodi. Et ne me dites pas que vous le connaissez, il n'a pas vendu 50 millions d'exemplaires de son dernier album. Bloodi, c'est le pire zonard qui soit : dopé à tout ce qui bouge, du PCP à l'aspirine, en passant par le hasch et les tomates à cause de l'acide citrique, il ne fout rien, n'arrive pas à bosser, passe son temps à aller chercher de la dope. Mais c'est comme les Freaks Brothers, alors ? Oh que non, mon neveu, pas du tout ! Bloodi, lui, est de la génération d'après : ex-punk, il ne s'est pas aperçu qu'on ne portait plus les cheveux dressés depuis un paquet de temps, il a oublié que les gens pouvaient faire autre chose de chercher de la dope, bref, il est destroy. Remarquez, il meurt à la fin de l'album. Ça fait du

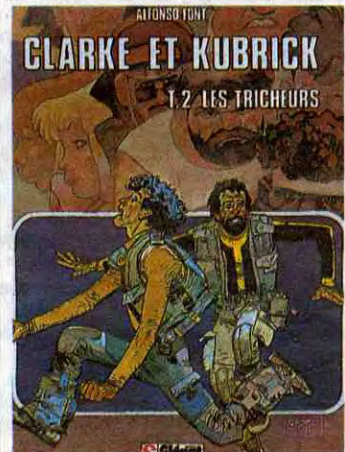


bien, de voir crever quelques héros de temps en temps. En plus, si je peux ainsi paren-

BRAVOS

Alfonso Font sort un second tome de Clarke et Kubrick : j'applaudis. Il répond aux attentes du premier : je m'incline. En mieux : je plane.

Je vous ai déjà causé du premier tome il y a peu, je résume pour ceux qui n'étaient pas là :



c'est italien, ça n'en a pas l'air, c'est vachement bien dessiné et encore mieux colorié, les histoires ressemblent à celles que fait le vrai Arthur Clarke, le découpage est fabuleux, les chutes géniales, le papier est bon, c'est gratuit, on vous donne une bagnole pour l'achat de l'album, et ça y est, je recommence à exagérer.

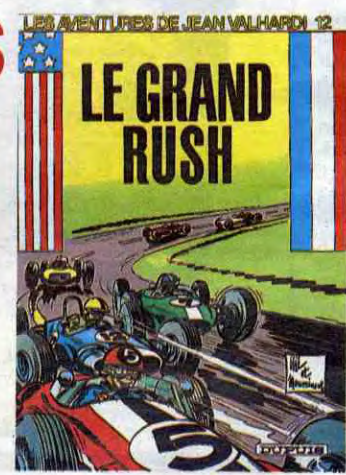
Non, je déconne pas, c'est vraiment tout à fait complètement très excellent. Si je ne me retiens pas, d'ailleurs, je le mettrais dans les hauteurs du bd-parade. Allez, tiens, je ne me retiens pas.

LES TRICHEURS d'ALFONSO FONT chez GLENAT, 38 porteclics géants pour l'achat de l'album.

EJECTOS

Une fois pour toutes : je n'aime pas les histoires de courses automobiles, que ce soit Michel Vaillant, Jean Valhardi ou un autre. Tchao.

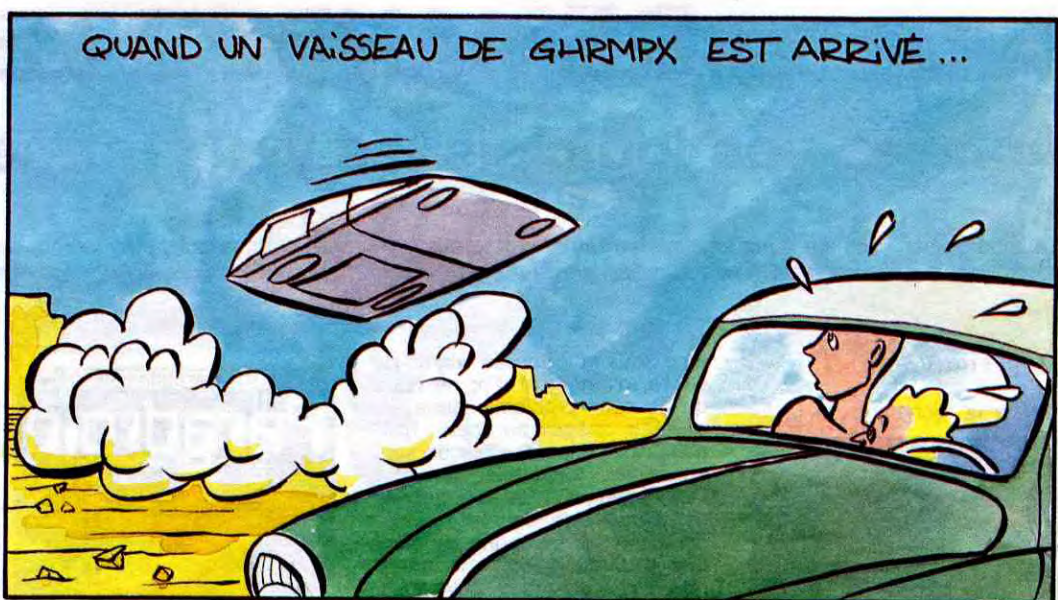
LE GRAND RUSH de JIJE et MOUMINOUX (alias DIMITRI, la honte !) chez DUPUIS, 33 diapos que l'on calque...



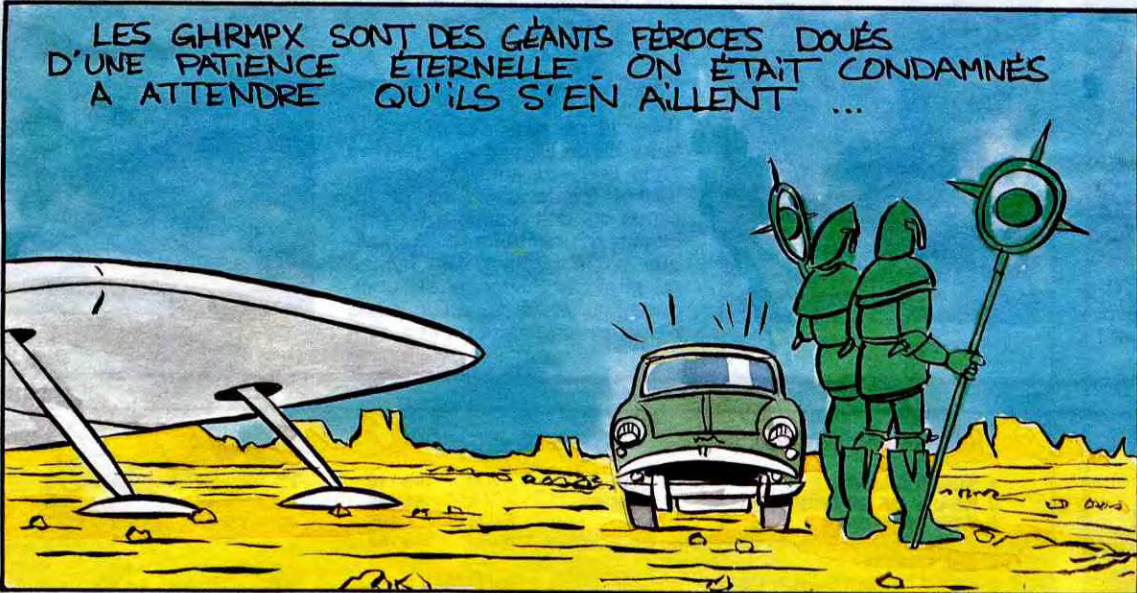
ON AVAIT DÉCIDÉ DE FAIRE UN BÉBÉ
DANS LE DÉSERT, JANE ET MOI...



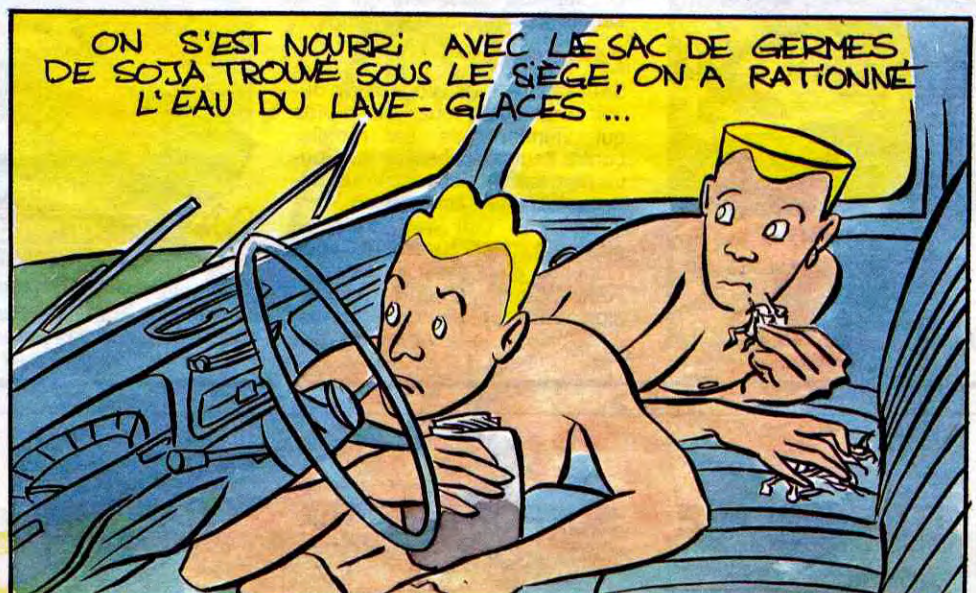
QUAND UN VAISSEAU DE GHRMPX EST ARRIVÉ ...



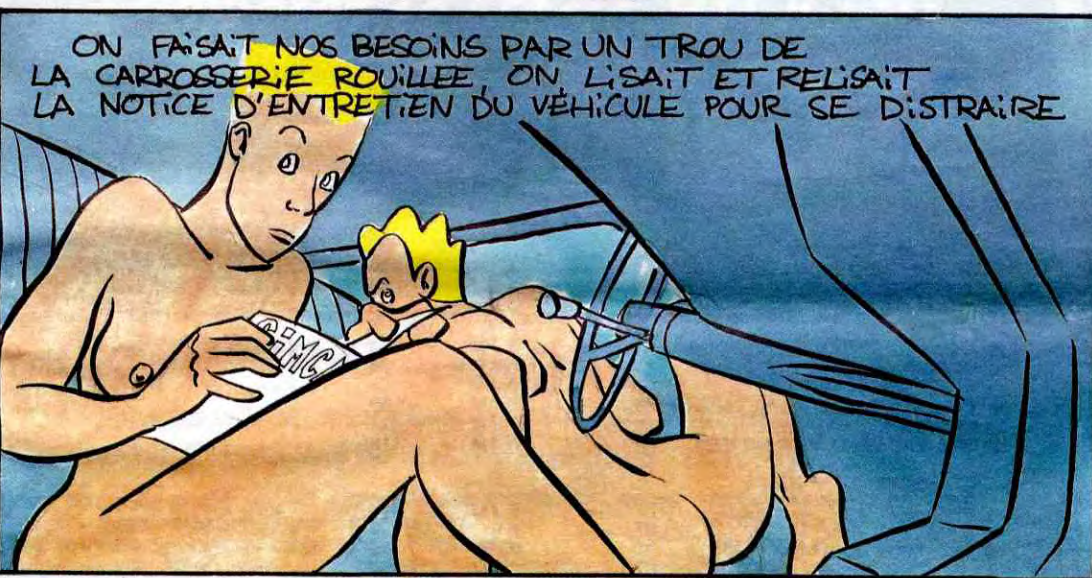
LES GHRMPX SONT DES GÉANTS FÉROCES DOUÉS
D'UNE PATIENCE ÉTERNELLE. ON ÉTAIT CONDAMNÉS
À ATTENDRE QU'ILS S'EN ALLENT ...



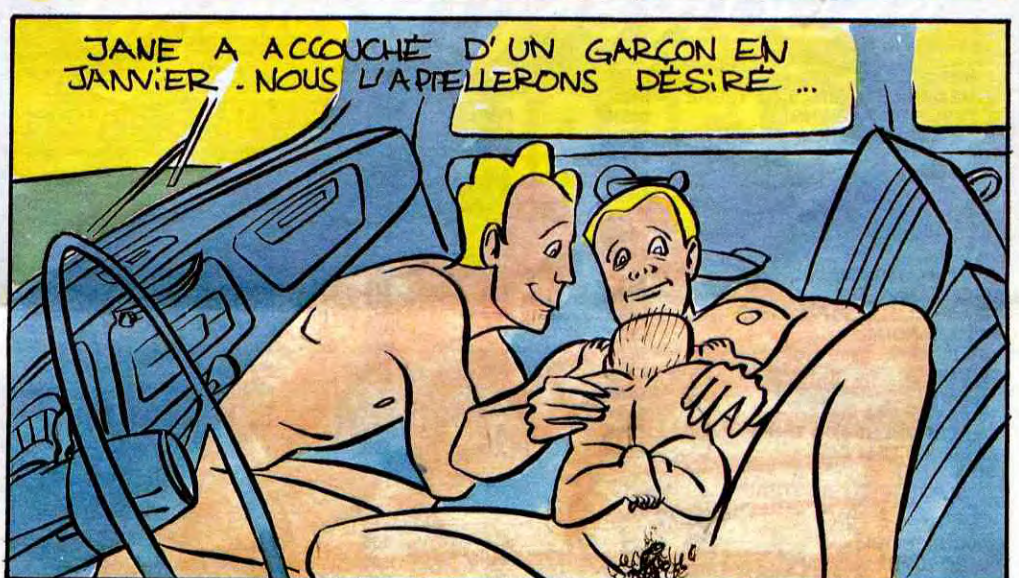
ON S'EST NOURRI AVEC LE SAC DE GERMES
DE SOJA TROUVÉ SOUS LE SIÈGE, ON A RATIONNÉ
L'EAU DU LAVE-GLACES ...



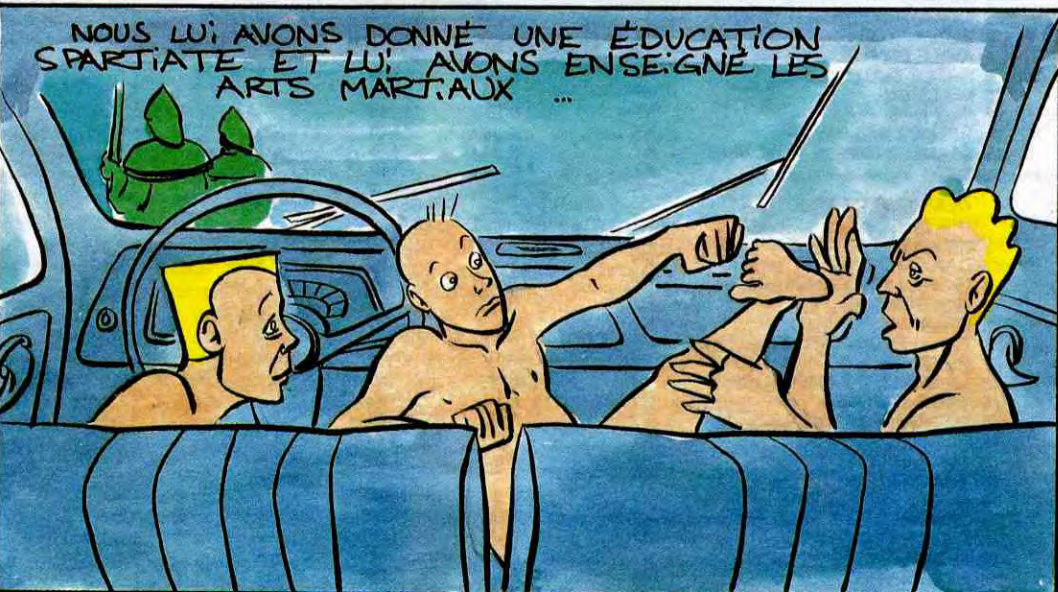
ON FAISAIT NOS BESOINS PAR UN TROU DE
LA CARROSSERIE ROUILLÉE, ON L'AIT ET REL'AIT
LA NOTICE D'ENTRETIEN DU VÉHICULE POUR SE DISTRAYER



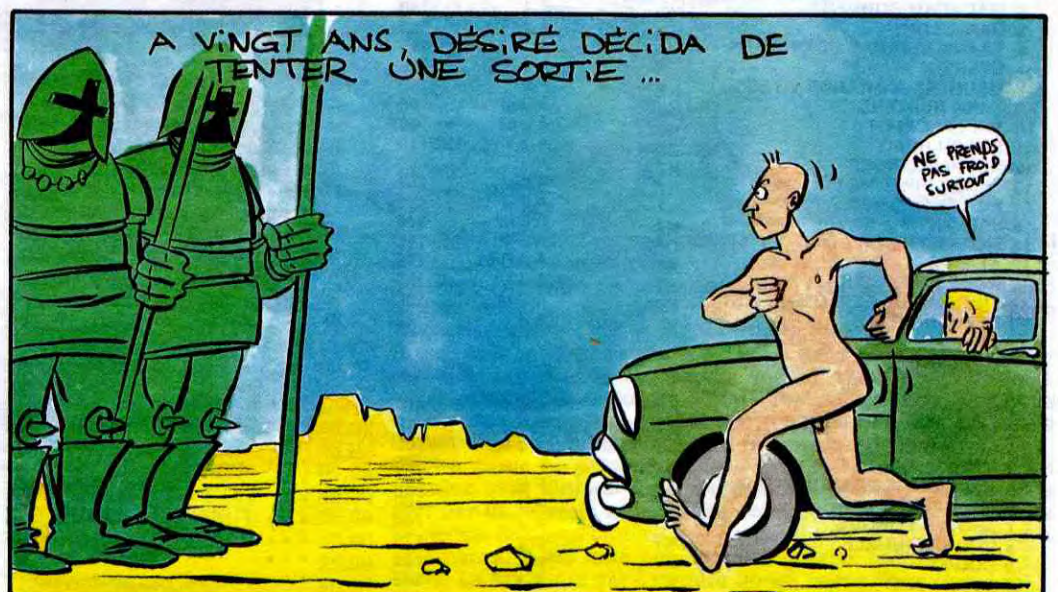
JANE A ACCOUCHÉ D'UN GARÇON EN
JANVIER. NOUS L'APPELLERONS DÉSIRÉ ...



NOUS LUI AVONS DONNÉ UNE ÉDUCATION
SPARTIATE ET LUI AVONS ENSEIGNÉ LES
ARTS MARTIAUX ...



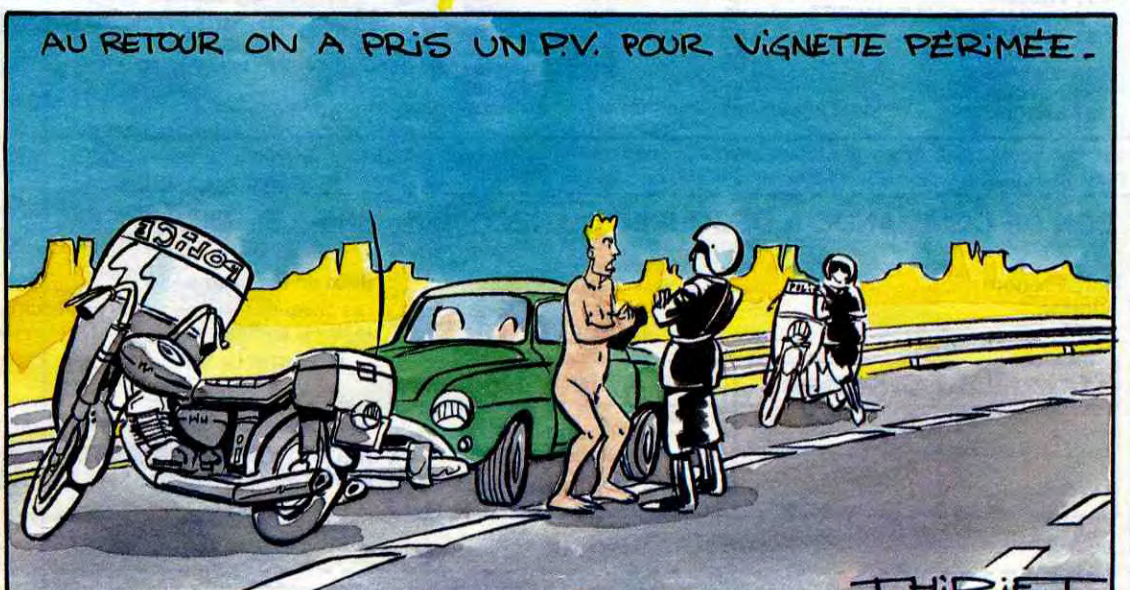
À VINGT ANS, DÉSIRÉ DÉCIDA DE
TENTER UNE SORTIE ...



IL TUA LES DEUX GÉANTS. ON ÉTAIT SAUVÉ.



AU RETOUR ON A PRIS UN P.V. POUR VIGNETTE PÉRIMÉE.



PROBLEMES DE LOGICIELS? PAS DE PANIQUE!



Appelez le (1) 48 91 00 44

VENTE EXCLUSIVEMENT
AUX REVENDEURS

INNELEC

LE CHOIX SANS L'EMBARRAS!



Appelez le (1) 48 91 00 44

VENTE EXCLUSIVEMENT
AUX REVENDEURS

INNELEC

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 né-

cessaires 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 clô-

ture du concours mensuel.

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

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

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

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

HEBDOGICIEL : 160, rue Legendre 75017 PARIS.

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

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

BON DE PARTICIPATION

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

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

Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs)

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

LAURENT GRISEL
ET SON PROGRAMME
MOON CONTROL
SUR AMSTRAD
CPC 464, GAGNE
20.000 FRANCS!



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
A STORY OF WAR	25,00
TONTON MARCEL	46,00
REGLEMENT DE CONTES	34,00
L'OMBRE QUI TUE	33,00
GUERRES FROIDES	49,00
LES DEMONS DU MISSOURI	35,00
LE NOYE A DEUX TETES	38,50
BIDOCHONS ASSUJETTIS	45,00
SOCIAUX	
LES DEUX DU BALCON	64,00
TSCHAW	45,00
LA COULEUR DU VENT	38,00
GAFFES ET GADGETS	33,00
THORGAL	33,50
DELTA/JEREMIAH	35,00
SERGEANT KIRK IV	55,00
LES MOUCHES DE SATAN	33,00
CLARKE ET KUBRICK 2	38,00
LE GRAND RUSH	38,00
CONTES PERVERS	59,00
L'ENFER BLANC	32,00
VICTIME DE LAMOUR	28,00
LES CHRONIQUES DE PANDARVE	34,00
BLOODI ET LES RONGEURS	30,00
GRATIN	59,00



Salut les mecs. Excusez-moi, je ne fais pas de vanne, j'ai plein de trucs à vous dire.

D'abord, la promo de cette semaine, c'est Balade au Bout du Monde de Makyo et Vicomte. Nous avons choisi ça avec Milou parce que c'est vraiment une bonne série.

Bon, vous achetez le tome 3 : vous avez cinq cartes postales diverses (sur la bd, quand même, pas la tour Eiffel !). Vous achetez deux tomes : hop ! Dix cartes postales. Vous en achetez trois : hop ! quinze cartes postales. Et on s'arrête là parce que de toutes façons il n'y a que trois tomes.

Ca ira pour la promo. Maintenant, autre chose : si vous achetez cinq albums (au moins) de la liste qui est quelque part par là, je vous offre, tenez-vous bien, le Livre du Fric de Roderick Masters illustré par Edika. Il vaut 84 balles dans le commerce, je me fous pas de votre gueule, merde ! Voilà. La boutique est à vendre aussi, faites vos offres.

Oui, je commande le troisième tome de Balade au Bout du Monde. Envoyez-moi les cartes.

Oui, je commande les trois tomes. Envoyez-moi quinze cartes postales, je me démerderai pour les timbres.

Je choisis moins de cinq bouquins de la liste. Vous me les envoyez, si il y en a moins de quatre, je paie six balles de port pour chaque.

J'en choisis cinq au moins. Vous me joignez à tout ça le Livre du Fric de Roderick Masters, afin que je puisse m'enrichir. Je ne paie pas le port.

Je ne veux rien, sinon votre catalogue, et un billet doux. Envoyez, envoyez. Je trierai à l'arrivée.

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal+ ville :

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

TOUS LES NOUVEAUX LOGICIELS AVEC INSTRUCTIONS EN FRANÇAIS.



Appelez le (1) 48 91 00 44

VENTE EXCLUSIVEMENT AUX REVENDEURS

INNELEC

DISTRIBUTEUR AGRÉÉ

S'ils sont quelque part c'est chez

Microfolie's

**ATARI 520 ST
AMSTRAD 6128
THOMSON TO 9**

et les derniers logiciels.

4, rue André Chénier 78000 Versailles - 3 021 75 01.

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.

IBM

Suite de la page 1
EPILOGUE - Où l'on conclut.

Le tout est fourni avec les manuels français, le clavier français et tous les câbles. Qu'est-ce qui justifie une telle baisse de prix, surtout de la part d'IBM qui ne nous avait pas habitués à tant de largesses ? Des



rumeurs circulent sur la sortie d'une nouvelle machine, non plus portable mais portative... C'est à dire plus petite, tout en étant aussi performante. Comme Tramiel, IBM tente d'écouler ses stocks pour avoir de l'argent frais. Mais peut-il rester crédible, vis-à-vis de ses actionnaires, et surtout vis-à-vis du public ? Malgré l'avantage considérable du prix, les acheteurs feront-ils confiance à une boîte qui brade ? A voir.

SONY ATTAQUE

Suite de la page 1

navrés en invoquant cette future grande braderie ? Pas du tout, nous avons rencontré les deux Directeurs des Ventes de ces marques et ils sont ravis : si les importateurs à la petite



Scénario de rêve pour marketing machiavélique ? C'est sans compter sur une surprise du genre Amstrad ou Atari 520 ST par exemple. En tout cas, si vous avez envie d'un MSX, le Sony HB-501 avec son magnéto intégré, son joystick, sa touche pause, son logiciel de banque de données, ses manuels luxueux et son prix plancher est fait pour vous.



semaine cassent les prix, il va se vendre un paquet de MSX en France et le standard sera créé à moindre frais, un peu comme le grand boum sur les Texas soldés de Noël 83. Il ne leur restera plus ensuite qu'à ramasser les morceaux et à sortir les versions MSX 2 qui se vendront comme des petits pains, au prix fort.



★ 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 Peritel + 1 lect. cas. + 1 joystick + 1 jeu 2 690 F
CREDIT : comptant 510 F + 12 mens. 210 F
C 64 + moniteur coul. 36 cm + Lecteur de cass. autoformation basic 4 690 F
CREDIT : comptant 570 F + 12 mens. 400 F
C 64 + lecteur de disk + 1 jeu 3 790 F
CREDIT : comptant 700 F + 12 mens. 300 F
C 64 lecteur de disk + moniteur couleur 36 cm + imprim. 7 390 F
MPS803
CREDIT : comptant 1150 F + 12 mens. 600 F

★ DES PRIX FOUS SUR LES HITS COMMODORE

DONALD DUCK - C/D 115/175 F
MASQUERADE - D 175 F
LUCIFER REALM - D 175 F
TERROR MOLINOS - C 115 F
WINTER GAMES - C/D 115/175 F
SUMMER GAMES I - C/D 115/175 F
SUPERZAXXON - C/D 115/175 F
WILRURNURD - C/D 130 F
BLACK WYCHE - C 115 F
WYSARD'S LAIR - C 115 F
SUMMER GAMES II - C/D 115/175 F
BEACH HEAD II - C/D 115/165 F
TOUR DE FRANCE - C 125 F
ROAD RACE - C/D 115/195 F
ROCKY HORROR SHOW - C/D 109/145 F
HYPERSPORTS - C 99 F
THE WAY OF EXPL. FIST - C/D 110/175 F
CAULDRON - C 99 F
ENTOMBED - C 115 F
RESCUE ON FRACTALUS - C 115 F
SKY FOX - C/D 115/175 F
JUMPJET - C 105 F
CONAN - D 175 F
DAMBUSTERS - C/D 115/175 F
GREMLINS - C 115 F
GROG'S REVENGE - C/D 115/175 F
IMPOSSIBLE MISSION - C/D 115/175 F
MUSIC STUDIO - C/D 125/230 F
NODES OF YESOD - C 115 F
ON COURT TENNIS - C 125 F
PITSTOP II - C/D 115/175 F
QUASIMODO - C 115 F
SPY VERSUS SPY - C/D 105/145 F
THÉÂTRE EUROPE - C 149 F
ULTIMA III - D 235 F
BAR. MC BOXING - C 125 F
A VIEW TO A KILL - C 135/189 F
KARATEKA - C 115 F
STEALTH - C 115 F
CASTLE OF D. CREEP - C 115 F
PINBALL CONSTR. SET - D 175 F
RACING DESTR. SET - D 175 F
MUSIC CONSTR. SET - D 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 1 200 F
L. BASIC (Bas. étendu) - D 695 F
PROFIMAT - D 350 F
BASIC 64 (compilateur) - D 350 F
SUPERBASE - D 990 F
NOMBREUX AUTRES TITRES ET UTILITAIRES DISPONIBLES

★ CADEAU!

AMSTRAD

Jusqu'à épuisement du stock
6 CASSETTES DE JEU ET 1 MANETTE DE JEU GRATUITES POUR TOUT ACHAT D'UN AMSTRAD CPC 464
CPC 464 monochrome + 2 690 F
1 CADEAU
CREDIT : comptant 551 F + 12 mens. 210 F
CPC 464 couleur + CADEAU 3 990 F
CREDIT : comptant 913 F + 12 mens. 300 F
AMSTRAD CPC 6128 128 K
CPC 6128 monochrome 4 490 F
CREDIT : comptant 892 F + 12 mens. 350 F
CPC 6128 couleur 5 990 F



MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS TÉL. 325.51.52 MÉTRO : MAUBERT-MUTUALITÉ

A partir 25 oct. Tél. 43 25 51 52

MICROSTORY

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

CRÉDIT : comptant 815 F + 12 mens. 500 F
Imprimante SMITH-CORONA 1 950 F
Imprimante EPSON LX80 qual. courrier 3 290 F
Lect. disk + Contrôleur 1 990 F
Adaptateur péritel 390 F
Crayon optique 360 F
Adaptateur 2 joysticks 220 F
Synthétiseur vocal français 640 F
Cable imprimante parallèle 150 F
Disquette 3 pouces 55 F
Lex 10 500 F
Boîte rangement disks 195 F

TOUS LES LOGICIELS AMSTRAD SONT DISPONIBLES, LES DERNIERS HITS...

GREMLINS - C 109 F
FIGHTER PILOT - C/D 99/189 F
A VIEW TO A KILL - C 135 F
BRIAN JACKSON SUPERSTAR - C 99 F
THE WAY OF EXPLODING FIST - C 115 F
ROCKY HORROR SHOW - C 99 F
JUMPJET - C/D 99/189 F
HARD HAT WACK - C 99 F
RED ARROWS - C 99 F
STARION - C 115 F
BEACH HEAD - C/D 115/175 F
KNIGHT LORE - C 115 F
ALIEN 8 - C 99 F
COMBAT LYNX - C 99 F
GHOSTBUSTERS - C 110 F
DEATHLORD - C 99 F
RALLY II - C/D 195/260 F
MEURTRE A GRANDE VITESSE - C 180 F
MYSTÈRE DE KIRILANKOUI - C 175 F
MACADAM BUMPER - C 180 F
BATTLE FOR MIDWAY - C 149 F
SORCERY - C/D 99/189 F
EMPIRE - C/D 230/340 F
BRIAR BLOODAZE - C 115 F
ARCON - C 115 F
RAID OVER MOSCOW - C 115 F

UTILITAIRES EN CASSETTES

AMSLIETTES (trait. text.) - C 150 F
GESTION DE FICHIERS - C 150 F
MULTIGESTION - C 195 F
MICROGESTION - C 195 F
GESTION DE STOCK - C 245 F
EASYCALC - C 195 F
D.A.D. (Dessin) - C 115 F
AM STRAM GRAPH (Dessin) - C 195 F
MUSICORE (Synthétiseur) - C 130 F
INITIATION BASIC - C 245 F
AUTOFORMATION ASSEMBLEUR - C 245 F

UTILITAIRES EN DISQUETTES

DATAMAT (gestion fichier français) 450 F
TEXTOMAT (trait. texte français) 450 F
GESTION DE STOCK 320 F
FACTURATION 600 F
D.A.M.S. (ASSEM./DESASSEM./MONITEUR) 395 F
C.A.D. (Conception assistée par ordinateur) 340 F
LUDISSIM 225 F
MULTIGESTION + CP GRAPH 295 F
MICROSCRIPT (trait. texte + tableur) 490 F
MICROSPREAD (tableur) 590 F
MASTERFILE (gestion de fichier) 590 F



★ LE PARI DATARI!
ATARI

520 ST 9 950 F

1 U.C. 512 Ks, 1 lecteur disk 3,5 pouces 500 Ks, 1 moniteur monochrome hte résolution, 1 souris, TDS, BASIC, LOGO, GEM WRITE, GEM PAINT. Et les premiers logiciels disponibles...

ASSEMBLEUR 600 F
FOURTH-LEVEL 1 200 F
LANGAGE C ATARI N.C.
EXPRESS (trait. texte) 600 F
PASCAL 1 095 F
LANDS OF HAVOC (aventure) 280 F
ZORRO (aventure) 475 F
HER (cubert) 475 F
CHESS (3D) N.C.

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

Je, soussigné, M. _____
Prénom _____
Adresse _____
Tel. : _____
marque du matériel _____
commande le matériel suivant _____
pour la somme totale de : _____
Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement : chèque mandat carte bleue
N° CB _____ Validité : _____
Signature : _____ Date : _____

Je désire recevoir le catalogue de prix (joindre 3 timbres à 2,20 F)
DEMANDE DE CRÉDIT
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
Matériel : _____
Montant de la commande _____
Nombre de mensualités (de 4 à 24) : _____
Je joins à ma demande le versement comptant chèque ccp mandat-lettre
Signature : _____ Date : _____
règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY

★ MATÉRIELS DISPONIBLES IMMÉDIATEMENT

CRÉDIT IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F

Petites Annonces

gratuites

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, joystick, schémas, une K7 de jeux, un utilitaire (Easy Bank), livre (56 programmes), 3300F. Dany Ducey, 5 allée de l'aqueduc, 78340 Les Clayes sous bois. Tel : (3) 055 71 91 après 19h.

COMMODORE

ECHANGE ou **VENDS** 10 F. programmes sur CBM 64. Echange voiture de course avec radio commande, accu, moteur, divers accessoires, contre lecteur disk ou imprimante ou modem pour C 64. Monsieur Limousin 412 rue de la Justice 93800 Epinay sur Seine. Tél : (1) 48 26 16 28.

VENDS ou échange programmes pour CBM 64. Tél : (1) 69 44 23 18. Daniel Fraysse

Commodoriste, cherche autres commodoristes habitant Reims pour échange de logiciels et travail en commun (programmation). Cherche d'autres commodoristes habitant la France qui pourraient me faire parvenir les photocopies de manuels de certains jeux dont Flight Path 737. Merci d'avance. Contacter Patrick LEROY 40 rue docteur Thomas 51100 Marne.

VENDS commodore 64 Pal (04/84), lecteur K7, 2 joysticks, cartouche Tool 64, câble péritel, programmes, 15 K7, 5 livres, astuces : 3500 F. à débattre. Alain Dussaucy 7A rue de Lorraine 25000 Besançon. Tél : (16) 81 83 08 74.

ECHANGE ou **Vends** programmes piratés (Chasseur Oméga, Pingo, Troff) ainsi que nombreux programmes Hebdogiciel (tenball, Alphabet, Puissance 4, Chourraux...) contre programmes. Ecrire à Thomas Podgorski 24 rue maison Vatimesnil 27150 Etrepagny ou téléphoner le lundi de 10h30 à 13h au (16) 32 55 76 82.

NDLJC : Il est fou çui-là ! Il veut vendre des programmes pirates ça va pas bien. Tu c'est qu'c'est la prison pour toi si tu l'fais pi-quer ?

CHERCHE contacts pour échange d'idées et de programmes pour CBM 64 sur K7 ou disquette. Christian Brocard 8 rue de la Fontaine 39400 Morez.

ATTENTION : fou à lier, vends programmes pour Commodore 64. En tout 70 disquettes (double face, pleines) et plus de 200 programmes dont Summer games II, G.I. Joe, Mission impossible (tous d'Epyx), Super Pipeline II, et plein d'autres jeux, plus plein de programmes de copie (pour disquettes protégées), des utilitaires (Simon's basic, Logo en français, easy Script traitement de textes très performant). Et attention, tout ça pour (cardiaque s'abstenir !) seulement 2000 francs. (Ce qui revient à 10 F. le programme). Division possible. Contacter Patrick au (1) 48 31 18 44.

VENDS Commodore 64 sous garantie (03/85), lecteur de K7 1530, moniteur Couleur, 2 joysticks, 1 mod Tool, 1 Mod Football, 50 programmes jeux, livres et revues diverses. O. Kormak 4 rue Yves du Manoir, 78300 Poissy. Tél : (1) 39 65 29 41.

VENDS pour CBM 64 nombreux logiciels (Congo-Bongo, Blue Masc...) bas prix de 10 à 40 F. en disquette et K7. Liste complète sur demande à Laurent Boudet 7 lotissement du Rumerion 29130 Quimperlé.

VENDS Disk-drive Commodore 1541 imprimante MPS 801, Commodore 64 Pal. Raoul Cere Tél : (1) 60 03 58 10.

CBM 64 Echange, Vends, nombreux programmes à prix très intéressants sur K7 ou disk. S'adresser à Olivier Blaringhem 244 avenue François Godin 62780 Cucq. Tél : (16) 21 94 02 56.

VENDS Commodore 64 Secam (sous garantie) très bon état, magnéto, nombreux jeux (Congo Bongo, Pole position, Monkey Kong), 2 manuels d'utilisation, joystick : 3900 F. à débattre. Demander Thierry au (16) 40 26 42 98 (le week-end de préférence).

Echangerai jeux sur K7 de rôle et d'arcade pour le CBM 64 (Zaxxon, Hobbit, Busicalc). Christian Beringuier 9 rue de Provence 42300 Roanne. Tél : (16) 77 67 33 34.

VENDS C 64 Pal, magnéto K7, lecteur disk, programme : 5500 F. Pascal Chartier 61 avenue de Crespières 78650 Beynes. Tél : (1) 34 89 41 52.

VENDS ou échange jeux pour Commodore 64. Alain Blondeau 2 place de la République 35500 Fougères. Tél : (16) 99 94 27 47.

VENDS CBM 64, lecteur 1541, joystick, programmes (Flight simulator), littératures, adaptateur Pal/Peritel, transfo. Disquettes : 6000 F. Philippe Briard. Tél : (1) 47 91 47 25.

CBM 64 Echange. 300 logiciels s'adresser à R. Phélut Grenneville 45480 Autorville. Tél : (16) 38 39 98 50 le week-end.

VENDS nombreux logiciels K7 à 8 F. pièce. Demander liste à Christophe Georget rue de la Fontaine de Jouvence 95460 Ezanville.

ORIC

VENDS Atmos 48K péritel, 40 cassettes de jeu, 4 théoric, 2 livres guide de l'Atmos, 35 programmes et 1 magnéto. Le tout 3300 F. Eric Chaumont 21 rue des Tulipes 69 Tarentelle Chassieu. Tél : 78 90 22 25.

ECHANGE logiciels pour Atmos sur K7. Cherche particulièrement Fast load et Fast save. Jean Charles Cotteverte, 1 rue de la Motte en Duc, 35700 Rennes.

VENDS Oric 1, péritel, adaptateur N/B, téléviseur N/B, magnétophone, 3 livres, 40 K7 (originale), câbles, alimentation, etc... bon état, 3000F. Tél : (62) 96 46 37 entre 18H30 et 19H30.

ACHETE moniteur ou écran pour Oric. Tél : (3) 032 65 04.

VENDS Oric 1, imprimante MCP40 avec stylos et rouleaux de papier de rechange, magnéto, interface joysticks, joysticks, nombreux programmes (environ 25), livres, tous cordons et alimentation nécessaires. Prix : 2500 F. F. Lacroix 53 rue Denis Roy 95100 Argenteuil. Tél : (16) 39 82 20 04

VENDS Oric Atmos 48K, alimentation magnéto, moniteur Ambre, imprimante MCP 40, nombreux listings, logiciel de l'anglais sans peine, nombreux jeux (Tyrann, Super jeep, Zor-gon, Xenon 1...) et une foule d'autres jeux et de logiciels. Quelques manuels. Le tout pour 4000 F. Etudie toutes sortes de propositions. Richard Ferrier, 13 avenue de l'Egalité, 13150 St Etienne du Grès.

VENDS moitié prix pour Oric 1 et Atmos livre "30 programmes pour tous" : 35 F, cassette Mission delta : 50 F, Défence Force : 50 F, l'Aigle d'Or : 85 F, ou le tout pour 200 F. Etat impeccable. Fabrice Bruley Polaincourt 70210 Vauvilliers. Tél : 84 92 80 61.

CHERCHE pour Oric Atmos, magnéto, moniteur NB bon état. Tél : 79 07 77 01.

VENDS magnéto, 70 programmes pour Oric Atmos (Région Parisienne). Prix extra plat, pié-tiné, sacrifié... Gilles Foussard 2 Allée de la Pierrelaie, Lotissement du Val Fleury 92140 St Michel sur Orge. Tél : 60 15 10 97 (après 17h30).

VENDS Oric 1 48K, péritel, alimentation, magnéto Aquarius, K7, livres : 2000 F. Mr Simon-Chopard Nandy 77 Tél : 60 63 77 20.

VENDS Oric Atmos avec circuit électronique neuf et ROM 2ème version (plus de problèmes de K7), 300 programmes, magnéto K7, interface Joystick, vendu 2500 F. possible échange contre imprimante Seikosha GP 500 ou Amstrad 464 ou 664. Le prix peut être discuté. D. Grobelny 69 route nationale 62740 Fouquières les Lens.

CHERCHE correspondants sérieux Oric Atmos pour échanges de programmes et utilitaires sur K7 ou disquettes Jasmin. Daniel Duquesne 282 Bo7, Les Dalhias Las Panas, 06100 Nice. Tél : (16) 93 52 08 49.

ECHANGE nombreux jeux pour Oric Atmos Triathlon, 3D Fongus... en tout 70 programmes. Envoyez liste à Jean Marc Bally Lep, rue du Bouzol 03800 Gannat. Tél : (16) 70 90 21 45 (après 18 h).

NDLJC : Quoi, tu me fais une bise, et puis quoi encore ? Ah non pardon, il m'en fait plusieurs et en plus des grosses, non mais ça va pas la tête !! Eh ben moi j'te crache dessus, comme les punks !

NDG : Ca y est, Martine a craché. C'est vrai que les cheveux bleus, on aurait du se douter...

VENDS Oric Atmos 48K, alimentation, Péritel, 2 manuels, synthétiseur vocal avec notice, interface joystick, quickshot II, interruption à diodes, 100 logiciels dont quelques originaux (Aigle d'or, Triathlon, le Diamant de l'île maudite, Starter 3D) (Valeur 5000 F.) Vendu 2000 F. Demander Sylvain au (16) 25 70 60 96. Possibilité de vendre le tout ou séparément.

VENDS Oric Atmos 48K avec logiciels (Frelon, Rat splat, Super Jeep, the Ultra...) : 950 F., moniteur Zénith monochrome vert : 800 F. ou l'ensemble : 1700 F. François Garnier 27 rue d'Hassbach 78220 Viroflay ou téléphoner au (16) 30 24 69 84 (après 18h30).

VENDS Oric 1 48Ko, moniteur monochrome, magnéto K7, 15 livres d'une valeur de 120 F. chaque, nombreux jeux, tous les cordons, revues. Monsieur Calus 33 rue du 8 mai 1945 92230 Gennevilliers. Tél : (1) 47 93 64 59.

VENDS Oric 48K (11/84), micro-drive, 3 disquettes, 12 logiciels (disquettes et K7), nombreux programmes, manuels, tous les câbles (dont Péritel CGV (PH560), transfo), le tout 5500 F. à débattre. Pierre Perez 6 rue Granados 93200 St Denis. Tél : 48 23 66 50

AMSTRAD

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome (Février 85), logiciels, livre, 2200F. P. Renard, 18 chemin J.M. Vianney, 69130 Ecully. Tél : (7) 833 41 10 après 19h.

VENDS ou échange K7 et disquettes pour Amstrad CPC 464 ou 664. Marc au 293 20 79.

ECHANGE logiciels pour Amstrad CPC 464. Daniel Paschini, 11 rue des fleurs, 76300 Sotteville les Rouen. Tel : (35) 72 73 11.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, adaptateur péritel, joystick, 15 logiciels sur K7, livres, 5000F à débattre. F. Barbanchon, rue de la gare, 14330 Le Molay Littry. Tel : (31) 22 90 23.

VENDS nombreux logiciels pour Amstrad CPC 464 à 15F pièce. Stéphane au (6) 499 54 78 à partir de 18H15.

ECHANGE ou **vends** de nombreux logiciels pour Amstrad CPC 464. Jacques Sorro, hameau de Bonnas, 38290 Fronto-nas. Tel : (74) 94 49 13.

VENDS mes 100 logiciels Amstrad à 10% de leur prix neuf. Gilbert Nouno, 43 boulevard de la république, 95600 Eaubonne.

ECHANGE Amstrad CPC 464, 25 logiciels, contre Atari 800 XL et drive, ou achète drive. Olivier Mercoli, 8 avenue fontaine argent, 25000 Besançon. Tel : (81) 80 60 81

EUJ! FAVORI ISO! 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

ORIC Naturalisé Français !

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

Toutefois, Oric profitera de sa position de constructeur pour effectuer toutes les opérations de maintenance en usine. Les utilisateurs seront ainsi assurés à toute intervention de recevoir un ordinateur possédant les caractéristiques d'un appareil neuf.

Toutefois, pour ne pas immobiliser un appareil en SAV, il sera procédé à des échanges de cartes dans les centres agréés.

Enfin un vrai disque pour l'ORIC !

Ce périphérique-roi 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 contrôler, fabriqué dans l'usine de Normandie. Un lecteur de disquettes enfin n'est rien sans un DOS (Système d'Exploitation du disque). SEDORIC est carrément génial. 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 couleurs spécial OR14	2750 F	Imprimante MCP 40 plotter 4 couleurs	990 F
Moniteur monochrome vert HR 12"	1150 F	Câble pour imprimante palette	150 F
Câble pour moniteur monochrome	90 F	Rouleau de papier de rechange pour impr	18 F
Modulateur Noir & Blanc UHF	295 F	Jeu de stylos de rechange	40 F
Modulateur couleurs UHF	495 F	Interface pour joystick programmable	350 F
Magnétophone à cassettes	350 F	Joystick type "Quickshot 1"	95 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.)	ORIGRAPHE	Meurtre à grande vitesse
Compilateur LM	CALORIC (diététique)	J'apprend la CAO	1815 (Wargame)
J'apprends le Forth	Calcul Mental	Images	Super Jeep
LOGO	Cours aux lettres	VORTEXTE (trait.texte)	240 F
Assembleur	J'apprends l'anglais	Musique	80
Moniteur 1.0	TIC TAC	Editeur musical	95

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 compétitivité de la nouvelle équipe.

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

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

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 : 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

Petites Annonces

gratuites

HECTOR

VENDS Hector HRX, imprimante, programmes en tous genres (bientôt plus de 200), cherche copin(es) pour échange d'idées, trucs, astuces, programmes BR, langage machine, Basic 3X, Forth (bientôt C, Lisp, Pascal, assembleur 8080, Forth 83...) et plans réalisations électroniques (je possède les plans d'une extension 8 sorties, 1 synthé parole anglais...) Faire offre à Christophe Capelier 26 avenue A. France 59140 Anzin.

VENDS Hector HRX 64K Forth intégré, basic par cartouche, état neuf, dictionnaire basic et Forth, livre 102 programmes, housse, cassettes (valeur 5900 F.) Vendu 3000 F. Tél : (16) 49 47 74 35

VENDS Hector 16Ko, magnéto, Péritel, 2 manettes de jeu, K7 et manuel Basic, K7 colorimage (D.A.O.), K7 jeu artiller, K7 jeu Envahisseurs. Valeur réelle 2970 F. Vendu 2000 F. Tél : 44 22 37 92.

TO 7

VENDS TO7, magnétophone, K7 avec petits jeux, 3 bouquins (1 Basic, 2 de jeux), cartouche Memo 7, cordons, 1000F. Philippe Schornstein, 4 cité Ville-neuve, 31380 Montastruc. Tél : (16) 61 84 22 76 à partir de 18H.

VENDS 5F pièce, K7 de jeux et utilitaires pour TO7, TO7 70, ou échange contre autres jeux sur TO7, TO7 70, ou contre K7 CBS ou Vectrex. Laurent au (1) 46 61 07 80 le soir.

VENDS TO7 70 sous garantie, lecteur de K7, cartouche Basic, extension musique et jeux, manettes, 13 logiciels, nombreux programmes, manuels Basic et programmation, 4500F. Jacques Angel, 3 allée des Lilas, 94350 Villiers/Seine. Tél : (1) 43 03 15 62.

VENDS TO7 70 avec clavier Peritek et cartouche Basic, manuel technique TO7 70 et une K7 de programmes, 3500F. Marcel Toulon, 22 rue des peupliers, 78790 Septeuil. Tél : (1) 30 93 45 05 après 20H.

VENDS TO7, un an, neuf, magnétophone, 2 manettes de jeu, diverses K7, 2 livres Basic, un livre de jeu, valeur 5500F, vendu 3500F. Tél : (16) 99 65 11 57.

VENDS TO7, magnétophone, logiciels, manettes de jeu, prix à débattre. Tél : (16) 79 96 15 67.

VENDS TO7 (Juin 84), magnétophone, extension musique et jeux, codeur modulateur, livres, nombreux jeux (Trap, Eliminator, Bidul), Basic, carnet d'adresses, tout neuf, très peu servi, valeur 5200F, vendu 3000F. Laurent Rouchon, 8 rue du maréchal Juin, 69330 Meyzieu. Tél : (16) 78 04 24 83 après 17H30.

VENDS jeux pour TO7 et TO7 70. Rémi Cholle, 27 rue Beau-séjour, 54260 Longuyon.

VENDS TO7, extension mémoire 16K, cartouche Basic, manettes et contrôleur, lecteur enregistreur, 3 volumes initiation Basic, manuels de référence et utilisateur, quelques jeux, le tout dans un état extraordinaire, au prix incroyable de 2500F. Tél : (1) 45 58 39 78 après 19H.

VENDS TO7 70, cartouche Basic Memo 7, cartouche Trap Memo 7, livres de références Basic, extension jeux et musique (module et manettes de jeu), lecteur enregistreur de programmes, très bon état, 5400F à débattre. Pascal Berger, grand Champ St Sauveur, 79300 Bressuire.

VENDS logiciels pour TO7, TO7 70 ou MO5, 100F le logiciel. Michel Huchet, 13 cité du Bourg Joli, 37140 Bourgueil. Tél : (16) 47 97 83 25.

ECHANGE logiciels de jeux sur K7 pour TO7 70. Sébastien Torres, chemin du canal, 34340 Marseillan. Tél : (16) 67 77 25 89.

VENDS ou échange pour TO7, MO5, TO7 70, Fox, 100F, Troff, 100F. Tél : (16) 84 93 83 29.

VENDS pour TO7 ou TO7 70, Pilot, Pingo, Chasseur Omega, Zaptrak, I.L.L'intrus, Atonium, Roger et Paulo, livres 102 programmes pour TO7, Un ordinateur en fête et Un ordinateur à la maison, 800F, 351 Chemin de la tour d'Arces, 38330 Saint Ismier.

VENDS pour Thomson, super jeux d'arcades sur listings ou cassettes, prix dérivants. Renaud au 74 21 22 36.

VENDS TO7 70 en excellent état, 3200F, Memo 7 Basic, 350F, Megabus sous garantie, cordon, manette Quickshot II, 850F, magnétophone, cordon, 550F, ou le tout 4700F. David Therme, rue Roseron, 07300 Tournon. Tél : (16) 75 08 61 67 de midi à 14H et de 17H à 22H.

VENDS TO7, avec Basic, Assembleur, Pictor, Trap, manettes de jeu, divers livres sur l'initiation à l'assembleur et au Basic, extension 16K, 4500F (valeur 6500F). Olivier Berron, 42 les Aulnettes, 91640 Bris sur Forges. Tél : (1) 64 90 75 53.

VENDS échange ou achète programmes pour TO7, TO7 70. Denis Lafont, La Montée Bressolles, 03000 Moulins. Tél : (16) 70 46 21 23.

VENDS TO7, clavier mécanique, moniteur couleur 36 cm, contrôleur lecteur de disquettes, Basic, 16K, manettes, son, lecteur de K7, programmes, 9000F (valeur 12000F), imprimante 80 colonnes 80 cps, 2300F. A.Bertrand, Le Trianon, 38300 Bourgoin Jallieu. Tél : (16) 74 93 26 96.

VENDS TO7, extension 16K, magnétophone TO7, cartouches (Basic, Pictor, Melodia, Logi-cod), plus ou moins 10 K7, 4 K7 d'initiation au Basic, 7 livres, nombreux programmes, 4000F à débattre. Philippe au (16) 50 46 52 39 après 19H.

CHERCHE compagnon d'aventure en quête de l'Aigle d'Or. Eric ou Benoit au (16) 79 24 01 43 entre 16H et 21H.

CHERCHE tous listings pour TO7, TO7 70. Denis Migeon, 28 bis rue de la pépinière, 55100 Verdun.

VENDS lecteur de disquettes pour TO7, 100 jeux, 4000F, extension mémoire 16K, 8K, Trap, 1000F, ROM Pack Ass, 500F, Olivier Thorouss, 1 bis ville de Florian, 94170 Le Perreux. Tél : (1) 48 72 52 10.

VENDS TO7 70 (Février 85), lecteur de disquettes, Memo 7 Basic et Gérez vos fiches, interface musique et jeu, logiciels (Fox, Pulsar II, Yéti), revues sur TO7, nombreux numéros de l'HHHHebdo, prix intéressant. Tél : (16) 55 02 16 97 après 18H.

DIVERS

VENDS ordinateur MSX, 10 logiciels, 3 livres utilitaires, jeux, 1 livre de 100 programmes : 2900 F. Tél : 47 80 87 83.

VENDS K7 avec Xénon, Protector, Mission delta, Dr génius, 3D, Styx, Max, Scramble, Invaders, Orion et Flight Simulator pour 270 F. Christophe Palayer Les Essards 26730 Hostun Tél : (16) 75 48 83 54.

VENDS Philips VG 5000 avec interface, manette, modulateur pour antenne, 7 logiciels et livres. Le tout : 1200 F. Tél : 77 22 75.

NDLJC : Celui qui a passé cette PA est prié de se faire connaître. Car je n'ai ni adresse, ni nom, ni indicatif téléphonique. Je la passe quand même parce que sinon il serait capable de se plaindre comme quoi sa p'tite annonce n'est jamais passée.

VENDS CBS, bon état, 6 K7 (DK, Zaxxon, Golf, Venture, Turbo, Looping) (valeur 2500 F.) Vendu 1500 F. à débattre. David Ponjone 9 rue des Soupirs, 78640 Neauphle le Château. Tél : (1) 34 89 38 79. (après 18h).

VENDS Laser 200 64K, magnéto K7, 5K, livres, revues Laser info (valeur 3400 F.) Vendu 1500 F. Tél : (16) 77 80 35 26.

Si comme moi vous possédez un MSX contactez-moi je possède de nombreux jeux et utilitaires pour vendre ou échanger. Erwan Dauny 49 avenue Jules Ferry 13220 Chateaufort les Martigues. Tél : 42 79 90 55 (le soir).

VENDS Laser 310, magnéto K7, 8 livres de cours, livre de 100 jeux, plusieurs K7 de jeux le tout très bien présenté dans sa valise d'origine. (acheté 5000 F.) Vendu moitié prix. Alain Mazelle 2 rue Léon Petit 86100 Châtelleraut Tél : (16) 49 93 18 81.

ECHANGE copie de "The Way of the Exploding fist" contre programme de copie pour l'Amstrad 464. Ecrire à Nicolas Dubois 42 cours de la Liberté 69003 Lyon.

Salut ! Je cherche un correspondant pour échanger des programmes de Dragon 32 car moi-même j'en possède 330. Je veux bien échanger des programmes de toute sorte mais seulement sur K7. Régis Austry 13 rue du renard 92250 La garenne Colombes.

Tout possesseur d'MSX, vite, vite, envoyez-moi des logiciels de jeu. vous ne serez pas déçu pour les échanges de tout genre. Monsieur Galvaire 11 rue noir Appt 3, Résidence Baudimont 62000 Arras.

VENDS EP44 Brother, machine à écrire et imprimante, cordon secteur, le tout encore sous garantie (12/12/84) : 2100 F. Pierre Guyard 1 rue Jacques Callot 93290 Tremblay les Gonesse Tél : 48 60 47 27 (après 19h).

VENDS Oscillo Metrix OX 710 avec 2 sondes : 2000 F. Carte 128K type Saturne avec doc. Pour Apple : 900 F. J. Luc Ruppenthal Tél : 25 80 30 16.

VENDS Sanyo PHC 25 (12/85). Bon état, cordons, doc., 10 jeux, K7 Démo : 1200 F. Ecrire au 174 rue de Fontenay 94300 Vincennes. NDLJC : Et ton nom DUKON ?

UNE IMPRIMANTE ?

Mannesmann Tally™

100 CPS - 80 col/142 col condensé
Friction traction - Bidirectionnelle

2.750 F

Computer 3

3, rue Papillon 75009 Paris - Tél. 45.23.51.15



DANGEREUSEMENT VÔTRE

Le jeu sur micro-ordinateur.

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

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



ALBERT R. BROCCOLI Présente
ROGER MOORE
dans l'œuvre de IAN FLEMING
JAMES BOND 007™
DANGEREUSEMENT VÔTRE

COPYRIGHT DANJAQ S.A

ALL RIGHTS RESERVED

Version française distribuée en exclusivité par :

Eureka Informatique

39 Rue Victor Massé
75009, PARIS

Tél. (1) 281 20 02 TLX. 649 385 F

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

M
Rue
Code Ville
Desire recevoir le jeu "DANGEREUSEMENT VÔTRE" pour l'ordinateur
sur cassette - disquette (rayer la mention inutile)
ci joint mon règlement de par

GRANDE VENTE DIRECTE D'USINE AUX PARTICULIERS

MICRONIQUE hector

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

VALABLE JUSQU'AU 31 DECEMBRE 1985



PRIX PUBLIC 1290 F UNIQUE

Profitez des PRIX EXCEPTIONNELS sur la gamme des

micro-ordinateurs hector

L'ordinateur personnel français

• HECTOR LOISIRS PLUS - 48 K + moniteur N/B interfacé
PRIX PUBLIC 3190 F

• HECTOR LOISIRS PLUS - 48 K + moniteur couleur CM 14-36 cm
PRIX PUBLIC 4490 F

• HECTOR HRX 64 K FORTH et BASIC + moniteur couleur CM 14-36 cm
PRIX PUBLIC 5490 F

Imprimantes Moniteurs Périphériques

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

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

Des ordinateurs familiaux de très haute qualité à des PRIX CONSTRUCTEUR Garantie constructeur Une occasion à ne pas manquer !

BON DE COMMANDE LIVRAISON IMMÉDIATE PAR SERVICE EXPRESS

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

Nom
Prénom
Adresse
Localité Code postal
Téléphone domicile
Téléphone bureau
Type d'appareil (Cocher la case) BR HR HRX

Quantité	Désignation	Prix unitaire	Total

Je choisis de payer :
 Par chèque ci-joint à la commande, à l'ordre de MICRONIQUE
 Au transporteur, contre remboursement, frais en sus
Pour facilités de paiement, nous consulter
DATE SIGNATURE

TOTAL (A)
+ PORT ÉVENTUEL (B)
(30,00 F pour commande inférieure à 1 000 F)
MONTANT À RÉGLER (A + B)

Formation à l'assembleur

COURS D'ASSEMBLEUR L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... Sur THOMSON

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

Nous en étions restés, la semaine dernière, à une étude exhaustive incomplète (est-ce possible ?) puisque la place manquait pour la terminer. En voici le complément et la conclusion. Nous nous étions arrêtés sur les avantages et les inconvénients d'un simulateur, soulignant l'impossibilité de travailler en temps réel.

L'émulateur se rapproche fortement d'un simulateur. Il nécessite une configuration informatique importante puisqu'il est censé jouer le rôle d'un simulateur, mais cette fois en temps réel. Il utilise le processeur de la machine pour en simuler un autre dans les moindres détails. Cela impose donc une capacité de calcul et de mémorisation largement supérieure à celle disponible sur le processeur simulé pour obtenir cette modélisation rapide.

Les programmes utilitaires rassemblent enfin les routines que l'utilisateur aurait souhaité voir implantées par le constructeur dans le micro-ordinateur. Dans ces routines, on pourra trouver les opérations arithmétiques multi-ocets (addition, soustraction, multiplication et division),

Ces quatre étapes franchies, vous pouvez mettre votre ordinateur sous tension et commencer d'entrer votre programme dans la mémoire vive (RAM) de la machine. Si vous disposez d'un assembleur correct, cette phase doit se dérouler sous le contrôle de l'éditeur. Lorsqu'une section opérationnelle (sur le papier) est entrée en mémoire, il devient nécessaire de tester son bon fonctionnement. Il est en effet inutile de rentrer l'ensemble d'un programme complexe pour s'apercevoir en fin de compte qu'il est buggé jusqu'à la moelle. Ainsi dès que vous avez placé en mémoire un sous-programme (ou un ensemble de sous-programmes) vous pouvez le tester.

Pour réaliser cet essai, il faut d'abord vous servir de l'assembleur pour transformer votre suite de mnémoniques en codes binaires compréhensibles par le processeur. Le code objet fourni par l'assembleur est alors prêt à être exécuté.

Vous ne pouvez raisonnablement pas espérer obtenir immédiatement un programme en parfait état de marche. A ce point-là deux options s'offrent à vous : soit vous disposez d'une

Soyez heureux, l'aspect purement théorique de nos cours touche à sa fin. Mis à part l'étude de quelques nouvelles instructions, nous estimons en connaître suffisamment pour aborder aujourd'hui l'aspect "pratique" de l'assembleur, à travers la création d'une oeuvre gigantesque à la mesure de notre incommensurable talent (pour ne pas dire génie !). Bref, nous allons vous apprendre par le détail comment réaliser un jeu en langage MACHINE. Tout d'abord, que sont-ces fameuses nouvelles instructions, que ça commence à bien faire qu'on en connaît déjà tout plein ?

BIT (test de bits) : effectue un ET logique (revoir AND dans le cours du N° 79) entre le contenu d'un registre (A ou B) et une valeur donnée (opérande), mais sans affecter le registre concerné (contrairement à AND). Le bit Z du registre d'état passe à 1 si le résultat est nul et à 0 dans le cas contraire. Exemple : le registre A contient 11101010 et on désire effectuer un branchement selon l'état du bit 1. Effectuons un BIT entre ce registre et la valeur 00000010 (tous les bits à 0 sauf celui qui nous concerne) :

```
11101010
00000010
-----
00000010
```

Le résultat est non nul, donc Z passe à 0 (revoir les instructions de branchement qui tiennent compte de l'état de cet indicateur). A noter que l'indicateur N est lui aussi affecté par ce résultat.

EXG : échange le contenu de deux registres de même dimension (8 ou 16 bits). Exemple : EXG A,B.

ROR : rotation vers la droite des bits de l'opérande (registre A ou B ou bien une valeur donnée). le bit 0 passe dans C et l'ancienne valeur de C se retrouve dans le bit 7. Bref, il s'agit de l'inverse de ROL (voir à ce sujet notre cours précédent).

TST : teste le contenu de A, B ou d'une position mémoire et affecte les indicateurs N et Z du registre d'état; V est forcé à 0. De la sorte, Z passe à 1 si la valeur concernée est nulle et à 0 dans le cas contraire et N nous renseigne sur le signe négatif (N=1) ou positif (N=0) de cette valeur.

Ah ! Revenons à notre jeu. Compte tenu de la longueur de la routine, il est évident que les explications détaillées, ce sera pour la (les) prochaine(s) fois. De quoi s'agit-il ? Un "X" vert se déplace horizontalement et incessamment en rebondissant sur les parois du décor. Le contact avec les redoutables "X" bleus électrisés lui coûte une vie; en revanche, il a le devoir de dévorer tous les "+" jaunes pour accéder au tableau suivant. Les touches "P" et "L" déplacent verticalement votre bestiole et la touche STOP permet le retour au BASIC. Vous disposez de 6 vies au début de chaque tableau (perte de toutes vos vies : retour au premier tableau) et la rapidité du jeu est progressive. Pas de doute, c'est le jeu du siècle !.

Les illustres mais néanmoins modestes Jean-Michel MASSON, Frank CHEVALLIER et Jean-Claude PAULIN.

LISTING 1

```
10 CLEAR, &H7CE7
20 FOR I=&H7D00 TO &H7FE2
30 READA$:POKEI, VAL("&H"+A$)
40 NEXT:EXEC &H7D00
50 DATA B6,60,19,84,FB,B7,60,19,7F,7C,
E8,8E,1,0,BF,7C,F9,86,12,B7,7C,EB,B7,7C,
EC,C6,1B,BD,E8,3,C6,50,BD,E8,3,C6,1B,BD,
E8,3
60 DATA C6,60,BD,E8,3,C6,21,F7,7C,F8,C6,
C,BD,E8,3,86,6,B7,7C,EA,C6,41,F7,7C,E9,
BD,7F,8D,86,2A,B7,60,41,C6,FF,8E,0,28,10,
8E
70 DATA 0,0,BD,E8,33,10,8E,0,18,BD,E8,
33,30,85,26,EE,10,8E,0,18,8E,0,1,8E,0,1,
33,8E,0,28,BD,E8,33,31,A5,26,F0,C6,44,F7,
7C
80 DATA E9,BD,7F,8D,86,23,B7,60,41,B6,
7C,EB,BD,7F,4E,86,2B,B7,60,41,C6,43,F7,
7C,E9,BD,7F,8D,86,7C,EC,B7,7C,ED,BD,7F,
4E,C6,42,F7
90 DATA 7C,E9,BD,7F,8D,86,58,B7,60,41,
86,1,BD,7F,4E,CE,7F,B0,18,8E,0,18,8E,0,A,
BD,7F,1F,CE,7F,99,10,8E,0,0,8E,0,A,BD,
7C
100 DATA 1F,C6,41,F7,7C,E9,BD,7F,8D,8E,
0,15,CE,7F,DE,BD,7F,1F,C6,42,F7,7C,E9,BD,
7F,8D,B6,7C,E8,8B,1,19,B7,7C,E8,84,F,8B,
30,B7
110 DATA 60,41,8E,0,14,10,8E,0,0,BD,E8,
33,B6,7C,E8,44,44,44,44,8B,30,B7,60,41,
8E,0,13,BD,E8,33,BD,E8,9,24,FB,C6,41,F7,
7C,E9
120 DATA BD,7F,8D,CE,7F,C7,10,8E,0,18,
8E,0,A,BD,7F,1F,C6,42,F7,7C,E9,BD,7F,8D,
BE,7C,FC,BF,7C,FC,BF,7C,EE,BE,7C,FE,BF,
7C,F5,BF
130 DATA 7C,F0,4F,B7,7C,F2,BD,E8,6,C1,2,
27,6B,C1,50,26,D,B6,7C,F4,81,1,27,6,4A,
B7,7C,EF,20,F,C1,4C,26,B,B6,7C,F4,81,17,
27
140 DATA 4,4C,B7,7C,EF,B6,7C,F6,F6,7C,
F2,26,3,4A,20,1,4C,B7,7C,F1,BE,7C,F0,B6,
7C,EF,BD,E8,24,C1,20,27,4E,C1,2A,27,71,
C1,2B,27
150 DATA 33,7A,7C,EA,27,1F,B6,7C,EA,8B,
30,B7,60,41,8E,0,1F,10,8E,0,0,BD,E8,33,
C6,7,86,F,BD,E8,3,4A,26,FA,7E,7E,FE,7E,
7F,31
160 DATA 39,B6,7C,F8,80,2,B7,7C,F8,7E,
7D,3C,C6,20,F7,60,41,10,BE,7C,EE,BD,E8,
33,7A,7C,ED,27,E4,20,27,BE,7C,F5,10,BE,
7C,F3,86,20
170 DATA B7,60,41,BD,E8,33,BE,7C,F0,BF,
7C,F5,10,BE,7C,EE,10,BF,7C,F3,86,58,B7,
60,41,BD,E8,33,20,13,B6,7C,F2,26,5,7C,7C,
F2,20,9
180 DATA 7A,7C,F2,BE,7C,F3,BF,7C,EE,B6,
7C,F8,C6,0,5A,26,FD,4A,26,F8,7E,7E,46,E6,
C0,C1,2E,27,B,F7,60,41,BD,E8,33,30,1,7E,
7F,1F
190 DATA 39,10,8E,0,18,8E,0,28,86,80,B7,
60,41,BD,E8,33,30,1F,26,F9,8E,0,28,31,
3F,26,F2,7E,7D,8,B7,7C,F7,BE,7C,F9,30,1,
E6,84
200 DATA C1,28,24,F8,C1,1,23,F4,F7,7C,
FF,30,1,E6,84,27,FA,C1,18,24,F6,F7,7C,FD,
BF,7C,F9,BE,7C,FE,B6,7C,FD,BD,E8,24,C1,
20,26,D1
210 DATA 10,BE,7C,FC,BD,E8,33,7A,7C,F7,
26,C5,39,C6,1B,BD,E8,3,F6,7C,E9,BD,E8,3,
39,54,41,42,4C,45,41,55,20,3A,30,31,20,
20,20,20
220 DATA 56,49,45,20,3A,30,36,2E,41,50,
50,55,59,45,52,20,53,55,52,20,55,4E,45,
20,54,4F,55,43,48,45,2E,2A,2A,2A,2A,2A,
2A,2A,2A,2A
230 DATA 2A,2A,2A,2A,2A,2A,2A,2A,2A,2A,
2A,2A,2A,2E,2A,2A,2A,2A,2E
```

LISTING 2

```
E803 PUTC EQU #E803
0000 NOIR EQU #00
0001 ROUGE EQU #01
0003 JAUNE EQU #03
0004 BLEU EQU #04
0002 VERT EQU #02
0040 FORME EQU #40
0050 FOND EQU #50
0060 TOUR EQU #60
001B ESC EQU #1B
E833 CHPL EQU #E833
7CF3 LIGNE EQU #7CF3
7CF0 RNDY EQU #7CF0
7CFE RNDX EQU #7CFE
7CEE LIGTE EQU #7CEE
7CF5 COLON EQU #7CF5
7CF0 COLTE EQU #7CF0
7CF2 DIREC EQU #7CF2
E806 GETC EQU #E806
E824 GETS EQU #E824
7CF7 NBRND EQU #7CF7
7CF9 PORND EQU #7CF9
7CE9 INK EQU #7CE9
6041 CHDRAW EQU #6041
7CEB NBRMUR EQU #7CEB
7CEC NBRFLB EQU #7CEC
7CED NBRFLB EQU #7CED
7CF8 TEMPO EQU #7CF8
7CE8 TABLO EQU #7CE8
7CEA VIE EQU #7CEA
6019 STATUS EQU #6019
7D00 ORG #7D00
7D00 B6 LDA STATUS
7D03 84 FB ANDA #FB
7D05 B7 6019 STA STATUS
7D08 F7 7CE8 DEBUT CLR TABLO
7D0B 5E 0100 LDY #0100
7D0E 5F 7CF9 STX >7CF9
7D11 86 12 LDA #12
7D13 B7 7CEB STA >7CEB
7D16 B7 7CEC STA >7CEC
```

```
7D19 76 1B LDB #ESC
7D1B 76 E803 JSR PUTC
7D1E 76 50 LDB #FOND+NO
7D20 76 E803 JSR PUTC
7D23 C6 1B LDB #ESC
7D25 76 E803 JSR PUTC
7D28 C6 60 LDB #TOUR+NO
7D2A 76 E803 JSR PUTC
7D2D C6 21 LDB #21
7D2F 77 7CF8 STB TEMPO
7D32 C6 0C PLUS LDB #0C
7D34 76 E803 JSR PUTC
7D37 86 06 LDA #6
7D39 87 7CEA STA VIE
7D3C C6 41 CADRE LDB #FORME+R
7D3E 87 7CE9 STB INK
7D41 8D 7F8D JSR ENCRE
7D44 86 2A LDA #2A
7D46 87 6041 STA CHDRAW
7D49 C6 FF LDB #-1
7D4B 8E 0028 LDY #28
7D4E 108E 0000 B1 LDY #00
7D52 8D E833 JSR CHPL
7D55 108E 0018 LDY #18
7D59 8D E833 JSR CHPL
7D5C 30 85 LEAX B,X
7D5E 26 EE BNE B1
7D60 108E 0018 LDY #18
7D64 8E 0001 B2 LDY #1
7D67 8D E833 JSR CHPL
7D6A 8E 0028 LDY #28
7D6D 8D E833 JSR CHPL
7D70 31 A5 LEAY B,Y
7D72 26 F0 BNE B2
7D74 C6 44 LDB #FORME+B
7D76 F7 7CE9 STB INK
7D79 8D 7F8D JSR ENCRE
7D7C 86 23 LDA #23
7D7E 87 6041 STA CHDRAW
7D81 86 7CEB LDA NBRMUR
7D84 8D 7F4E JSR AFF
7D87 86 2B LDA #2B
7D89 87 6041 STA CHDRAW
7D8C C6 43 LDB #FORME+J
7D8E F7 7CE9 STB INK
7D91 8D 7F8D JSR ENCRE
7D94 86 7CEC LDA NBRFLB
7D97 87 7CEB STA NBRFLB
7D9A 8D 7F4E JSR AFF
7D9D C6 42 LDB #FORME+V
7D9F F7 7CE9 STB INK
7DA2 8D 7F8D JSR ENCRE
7DA5 86 58 LDA #58
7DA7 87 6041 STA CHDRAW
7DA9 86 01 LDA #01
7DAC 8D 7F4E JSR AFF
7DAF CE 7FB0 LDA #MESS2
7DB2 108E 0018 LDY #18
7DB6 8E 000A LDX #0A
7DB9 8D 7F1F JSR PRINT
7DBE CE 7F99 LDU #MESS1
7DBF 108E 0000 LDY #00
7DC3 8E 000A LDX #0A
7DC6 8D 7F1F JSR PRINT
7DC9 C6 41 LDB #FORME+R
7DCB F7 7CE9 STB INK
7DCE 8D 7F8D JSR ENCRE
7DD1 8E 0015 LDY #15
7DD4 CE 7FDE LDU #MESS4
7DD7 8D 7F1F JSR PRINT
7DDA C6 42 LDB #FORME+V
7DDC F7 7CE9 STB INK
7DDF 8D 7F8D JSR ENCRE
7DE2 86 7CE8 LDA TABLO
7DE5 8B 01 ADDA #1
7DE7 19 DAA STA TABLO
7DE8 E7 7CE8 ANDA #0F
7DEB 34 30 ADDA #30
7DED 8B 3F STA CHDRAW
7DEF 27 6041 LDX #14
7DF2 8E 0014 LDY #14
7DF5 108E 0000 LDY #00
7DF9 8D E833 JSR CHPL
7DFC 86 7CE8 LDA TABLO
7E00 44 LSRA
7E01 44 LSRA
7E02 44 LSRA
7E03 8B 30 ADDA #30
7E05 87 6041 STA CHDRAW
7E08 8E 0013 LDX #13
7E0B 8D E833 JSR CHPL
7E0E 8D E809 PASTOU JSR >E809
7E11 24 FB BCC PASTOU
7E13 C6 41 LDB #FORME+R
7E15 F7 7CE9 STB INK
7E18 8D 7F8D JSR ENCRE
7E1B CE 7FC7 LDA #MESS3
7E1E 108E 0018 LDY #18
7E22 8E 000A LDX #0A
7E25 8D 7F1F JSR PRINT
7E28 C6 42 LDB #FORME+V
7E2A F7 7CE9 STB INK
7E2D 8D 7F8D JSR ENCRE
7E30 BE 7CF0 LDX RNDY
7E33 BF 7CF3 STX LIGNE
7E36 BF 7CEE STX LIGTE
7E39 BE 7CFE LDX RNDX
7E3C BF 7CF0 STX COLON
7E42 4F 7CF0 STX COLTE
7E43 B7 7CF2 CLRA STA DIREC
7E46 8D E806 JSR GETC
7E49 C1 02 CMPB #02
7E4B 27 6B BEQ FIN
7E4D C1 50 CMPB #50
7E4F 26 0D BNE PASP
7E51 B6 7CF4 LDA LIGNE+1
7E54 81 01 CMA #1
7E56 27 06 BEQ PASP
7E58 4A DECA STA LIGTE+1
7E59 B7 7CEF STA LIGTE+1
```

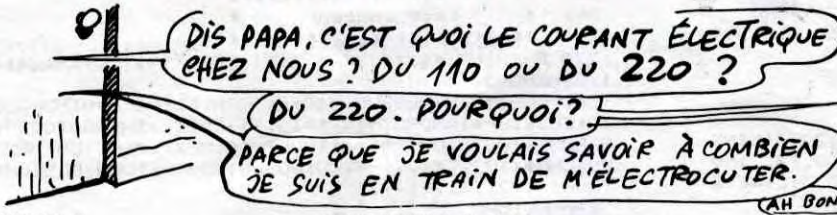
A SUIVRE...

Gérard MARCHETTI éclaire ici notre lanterne sur les montages électriques domestiques.



ELECTRICITE SUR THOMSON MO5

Mode d'emploi : Ce programme (environ 25 Ko), se propose de vous instruire sur les différents montages électriques utilisés dans le bâtiment. Les montages en série, en parallèle et mixte sont complétés par des exercices pratiques; toutes les explications nécessaires sont dans le programme. L'adaptation TOT/70 demeure possible, en limitant le programme aux 8 couleurs de base



```
1 CLS:PRINT"PETIT COURS D'ELECTRICITE G
ENERALE"
2 PRINT"
PRESENTÉ PAR:
MARCHETTI GERARD 4, RUE ST. JACO
-57270- RICHEMONT "
UES
3 PRINT" THOMSON MO5 LE 1 OCTOBRE 1985"
:FOR I=1 TO 5000:NEXT:CLS
5 SCREEN0,0,0
20 L=2:H=7 :P=-1 :N="ELECTRICITE"
30 CLS:COL=3:LIG=60
40 LOCATE 0,0,0 :COLOR 0:PRINT N$
50 FOR I= 0 TO LEN(N$)*8
60 FOR J= 0 TO 7
70 IF POINT(I,J)= P THEN BOX (COL+(L+1)*
I,LIG+(H+1)*J)-(COL+(L+1)*I+L,LIG+(H+1)*
J+H), 15
80 NEXT J,I
85 BOX(COL,LIG)-(COL+(L+1)*LEN(N$)*8,LIG
+(H+1)*J),3
130 LOCATE 0,0,0:PRINT"
140 FOR I= 1 TO 20
141 PLAY"15L2D0REMIFASOLAS105D0"
142 NEXT I
145 GOTO 60000
147 SCREEN 15,0,0
150 REM*****
160 REM*** MENU *****
170 REM*****
180 CLS: LOCATE 3,2:COLOR 1
185 ATTRB1,1
190 PRINT"***** MENU *****"
195 ATTRB0,0:COLOR 2
200 PRINT TAB(10) "-1- Definitions"
205 PRINT
210 PRINT TAB(10) "-2- Symboles "
215 PRINT
220 PRINT TAB(10) "-3- Simple allumag
e"
225 PRINT
230 PRINT TAB(10) "-4- Double allumag
e"
235 PRINT
240 PRINT TAB(10) "-5- Va et vient "
245 PRINT
250 PRINT TAB(10) "-6- Telerupteur "
255 PRINT
270 PRINT TAB(10) "-7- Exercices"
275 PRINT
280 PRINT TAB(10) "-8- Montage de res
istances"
283 PRINT
285 PRINT TAB(10) "-9- Exercices"
287 PRINT
290 PRINT TAB(10) "-0- Fin"
295 COLOR 12,4:LOCATE 15,24
300 INPUT "VOTRE CHOIX ",A
302 CLS
305 REM*****
310 REM*** CHOIX *****
320 REM*****
330 ON A GOTO 1000,2000,3000,4000,5000,6
000,7000,8000,9000
335 IF A=0 THEN END
1000 REM*****
1005 REM*** DEFINITIONS *****
1010 REM*****
1015 SCREEN4,4,4
1020 REM*****TENSION*****
1025 LOCATE 8,2:COLOR 1,15:ATTRB1,0:PRIN
T"*** TENSION ***"
1026 LOCATE 1,6:ATTRB0,0:COLOR1,7:PRINT"
Tension"
1027 LOCATE 12,6:COLOR 7,4:PRINT"-differ
ence de potentiel"
1029 LOCATE 13,7:PRINT"electrique."
1030 LOCATE 1,10:COLOR1,7:PRINT"volt"
1035 LOCATE 12,10:COLOR7,4:PRINT"-Unite d
e force electro-mo"
1037 LOCATE 13,11:PRINT"trice et de diffe
rence de"
1039 LOCATE 13,12:PRINT"potentiel (symbo
le V) qui"
1042 LOCATE 13,13:PRINT"existe entre deu
x points"
1045 LOCATE 13,14:PRINT"d'un conducteur
parcouru"
1047 LOCATE 13,15:PRINT"par un courant de
lampe"
1049 LOCATE 13,16:PRINT"quand la puissan
ce dissi"
1051 LOCATE 13,17:PRINT"pee est de 1 watt "
1064 LOCATE 3 ,21:COLOR0,7
1066 PRINT"U (Volt) = P (Watt) / I (Ampere)"
1070 GOSUB 30000
1080 REM*****2 EME PAGE *****
1100 SCREEN4,4,4
1120 REM***** AMPERE *****
1125 LOCATE 6,2:COLOR 1,15:ATTRB1,0:PRIN
T"*** INTENSITE ***"
1126 LOCATE 1,6:ATTRB0,0:COLOR1,7:PRINT"
Intensite"
1127 LOCATE 12,6:COLOR 7,4:PRINT"-quanti
te d'electricite que"
1129 LOCATE 13,7:PRINT"debite un couran
t pendant "
1130 LOCATE 13,8:PRINT"l' unite de temps."
1133 LOCATE 1,10:COLOR1,7:PRINT"Ampere"
1135 LOCATE 12,10:COLOR7,4:PRINT"-Unite d
'intensite de cou"
1137 LOCATE 13,11:PRINT"rant electrique (
symbole A)"
1140 LOCATE 1,14:COLOR 1,7 : PRINT"Ampere"
1145 LOCATE 13,15:PRINT"nsportee en 1 he
ure par un"
1150 LOCATE 13,16:PRINT"courant de 1 am
pere"
1155 LOCATE 13,17:PRINT"(symbole A/H).
1170 LOCATE 3 ,21:COLOR0,7
1175 PRINT"i (Ampere) = P (Watt) / U (Vo
lt)"
1180 GOSUB 30000
1200 REM*****3 eme page*****
1210 SCREEN4,4,4
1220 REM*****PUISSANCE*****
1225 LOCATE 6,2:COLOR 1,15:ATTRB1,0:PRIN
T"*** PUISSANCE ***"
1226 LOCATE 1,6:ATTRB0,0:COLOR1,7:PRINT"
Puissance"
1227 LOCATE 12,6:COLOR 7,4:PRINT"-Unite
legale de puiss"
1229 LOCATE 13,7:PRINT"ance est le watt. "
1233 LOCATE 1,10:COLOR1,7:PRINT"Watt"
1235 LOCATE 12,10:COLOR7,4:PRINT"-Unite d
e mesure de puiss"
1237 LOCATE 13,11:PRINT"sance equivalent
a une"
1245 LOCATE 13,12:PRINT"puissance de 1 j
oule/sec"
1250 LOCATE 13,13:PRINT"(symbole W)."
1270 LOCATE 3 ,21:COLOR0,7
1275 PRINT"P (Watt) = U (Volt) / I (Ampere)"
1280 GOSUB 30000
1300 REM*****4 eme page*****
1310 SCREEN4,4,4
1320 REM*****RESISTANCE*****
1325 LOCATE 5,2:COLOR 1,15:ATTRB1,0:PRIN
T"*** RESISTANCE ***"
1326 LOCATE 1,6:ATTRB0,0:COLOR1,7:PRINT"
Resistance"
1327 LOCATE 12,6:COLOR 7,4:PRINT"-Resist
ance d'un conducteur"
1329 LOCATE 13,7:PRINT"electrique dont o
n utilise"
1335 LOCATE 13,8:COLOR7,4:PRINT"specialem
ent la resistance"
1345 LOCATE 1,10:COLOR1,7:PRINT"ohm"
1355 LOCATE 12,10:COLOR7,4:PRINT"-Unite
de resistance elec"
1360 LOCATE 13,11:PRINT"trique qui exi
ste entre"
1365 LOCATE 13,12:PRINT"2 points d'un
conducteur"
1370 LOCATE 13,13:PRINT"lorsqu'une diff
erence de"
1375 LOCATE 13,14:PRINT"potentiel de 1Vol
t produit"
1390 LOCATE 13,15:PRINT"(symbole "GR$(28)
")"
1393 LOCATE 4 ,21:COLOR0,7
1395 PRINT"R (ohm) = U (Volt) / I (Ampere)"
1398 GOSUB 30000
1400 REM*****5 EME PAGE*****
1410 SCREEN4,4,4
1415 REM*****TRAVAIL*****
1420 LOCATE 5,2:COLOR 1,15:ATTRB1,0:PRIN
T"*** TRAVAIL ***"
1426 LOCATE 0,6:ATTRB0,0:COLOR1,7:PRINT"
Travail"
1427 LOCATE 12,6:COLOR 7,4:PRINT"-Unite
legale du travail"
1435 LOCATE 13,7:PRINT"est le joule."
1445 LOCATE 0,10:COLOR1,7:PRINT"Joule"
1455 LOCATE 12,10:COLOR7,4:PRINT"-Un jou
le est le travail"
1460 LOCATE 13,11:PRINT"produit par une
force de"
1465 LOCATE 13,12:PRINT"un Newton dont
le point"
1470 LOCATE 13,13:PRINT"d'application s
e deplace"
1475 LOCATE 13,14:PRINT"de un metre dans
la direc"
1480 LOCATE 13,15:PRINT"tion de la force "
1485 LOCATE 0,18:COLOR1,7:PRINT"Effet jou
le"
1490 LOCATE 12,18:COLOR7,4:PRINT"-Degage
ment de chaleur dans"
1495 LOCATE 13,19:PRINT"un conducteur pa
rcouru par"
1497 LOCATE 13,20:PRINT"un courant electr
ique."
1995 GOTO 31000
2000 REM*****
2005 REM*** SYMBOLE *****
2010 REM*****
2025 REM***** LAMPE ETEINTE *****
2040 SCREEN 0,0,0
2075 LOCATE 1,1:PRINTLET$
2090 LOCATE 5,2
2100 PRINT"Lampe eteinte "
2120 REM***** LAMPE ALLUMEE *****
2190 LOCATE 1 ,4:PRINT LEA$
2200 LOCATE 5 , 5
2210 PRINT"Lampe allumee "
2320 REM*****INTER SIMPLE OUVERT*****
2340 LOCATE 1,8 :ATTRB1,1:PRINT ISO$
2350 LOCATE 5,8 :ATTRB0,0:PRINT"Inter s
imple allumage ouvert"
2360 REM***** INTER SIMPLE FERME *****
2370 ISF$=CHR$(27)+"B"+GR$(6)
2380 LOCATE 1,11:ATTRB1,1:PRINT ISF$
2390 LOCATE 5,11:ATTRB0,0:PRINT"Inter si
mple allumage ferme"
2420 REM***** INTER DOUBLE *****
2430 REM*****INTER DOUBLE OUVERT*****
2450 LOCATE 1,15:ATTRB1,1:PRINT ID4$
2460 LOCATE 5,14:ATTRB0,0:PRINT"Inter dou
ble allumage ouvert"
2470 REM*****INTER DOUBLE FERME*****
2490 LOCATE 1,19:ATTRB1,1:PRINT ID2$
2495 LOCATE 5,18:ATTRB0,0:PRINT"inter do
uble allumage ferme"
2498 GOSUB 30000
2500 REM***** 2 EME PAGE *****
2510 SCREEN 0,0,0
2520 REM***** INTER VA ET VIENT *****
2550 LOCATE 1,1:ATTRB1,1:PRINT IVG0$
2555 LOCATE 4,1:PRINTIVD0$
2560 LOCATE 9,1 :ATTRB0,0
2570 PRINT"Inters va et vient ouverts"
2572 REM***** INTER VA ET VIENT FERME **
2580 LOCATE 1,4:ATTRB1,1:PRINT IVGF$
2585 LOCATE 4,4:PRINTIVDF$
2590 LOCATE 9,4:ATTRB0,0
2600 PRINT"Inters va et vient fermes"
2620 REM***** INTER POUSSOIR *****
2622 REM*****INTER POUSSOIR OUVERT *****
2650 LOCATE 1,7:ATTRB1,1:PRINT IPO$
2660 LOCATE 9,7:ATTRB0,0
2670 PRINT"Inter pousoir ouvert"
2672 REM*****INTER POUSSOIR FERME *****
2680 LOCATE 1,10:ATTRB1,1:PRINT IPF$
2690 LOCATE 9,10:ATTRB0,0
2700 PRINT"Inter pousoir ferme"
2720 REM*****TELERUPTEUR*****
2722 REM*****TELERUPTEUR OUVERT *****
2740 LOCATE 1,13:ATTRB1,1:PRINT BOO$
2750 LOCATE 9,13:ATTRB0,0
2755 PRINT"Telrupteur ouvert"
2757 LOCATE 9,15:PRINT"avec sa bobine et
son contact"
2759 REM*****TELERUPTEUR FERME*****
2765 LOCATE 1,18:ATTRB1,1:PRINTBOF$
2785 LOCATE 9,18:ATTRB0,0
2790 PRINT"Telrupteur ferme"
2795 LOCATE 9,20:PRINT"avec sa bobine et
son contact"
2800 GOSUB 30000
2805 REM*****3 EME PAGE*****
2807 SCREEN0,0,0
2810 REM*****FUSIBLE*****
2815 REM*****FUSIBLE HORS TENSION*****
2830 LOCATE 1,3:ATTRB1,1:PRINTFUO$
2840 LOCATE 9,2:ATTRB0,0
2850 PRINT"Fusible hors tension"
2852 REM*****FUSIBLE SOUS TENSION*****
2855 FUF$=CHR$(27)+"B"+GR$(4)
2860 LOCATE 1,6:ATTRB1,1:PRINTFUF$
2870 LOCATE 9,5:ATTRB0,0
2880 PRINT"Fusible sous tension"
2890 REM*****RESISTANCES*****
2895 REM*****RESISTANCE HORS TENSION**
2900 LOCATE 1,9:ATTRB0,1:PRINTREO$
2905 LOCATE 9,9:ATTRB0,0
2910 PRINT"Resistances hors tension"
2912 REM*****RESISTANCE SOUS TENSION**
2925 LOCATE 1,14:ATTRB0,1:PRINTREF$
2930 LOCATE 9,14:ATTRB0,0
2940 PRINT"Resistances sous tension"
2999 GOTO 31000
3000 REM*****
3005 REM*** SIMPLE ALLUMAGE *****
3010 REM*****
3015 CLS:SCREEN 0,0,0
3016 C=1:IS$=ISO$:LE$=LET$:FU$=FUO$
3020 LOCATE 5,1:ATTRB1,0 :COLOR 15
3025 PRINT"SIMPLE ALLUMAGE"
3035 LINE (10,40)-(10,90),C
3040 LINE (310,40)-(310,90),C
3045 BOX(9,61)-(11,63),C
3050 LOCATE 3,8:ATTRB1,1:PRINTFU$
3055 LINE (10,62)-(63,62),C
3060 LOCATE 8,7:ATTRB1,1:PRINT IS$
3070 LINE(80,62)-(258,62),C
3080 LOCATE 31,7:ATTRB0,0:PRINT LE$
3090 LINE (264,62)-(310,62),C
3095 BOX(311,64)-(309,66),C
3110 LOCATE 1,11:COLOR7:PRINT"ph"
3120 LOCATE 30,11:COLOR7:PRINT"n"
3150 IF C=1 THEN LOCATE 3,14:COLOR1:PRIN
T"Hors tension ,la lampe est eteinte"
3160 IF C=2 THEN LOCATE 3,14:COLOR2:PRIN
T"Sous tension ,la lampe est allumee"
3200 GOSUB 50000
3210 H$=INKEY$:IF A$="1"THEN C=2:IS$=ISF
$:LE$=LEA$:FU$=FUO$:A=1:C=2:GOTO 3035
3213 IF A$="2"THEN GOTO 3015
3214 IF A$="3"THEN GOTO 147
3215 IF A$="4"THEN GOTO 3210
3220 END
4000 REM*****
4005 REM*** DOUBLE ALLUMAGE *****
4010 REM*****
4015 C=0:A=1:C1=1:C2=1:ID$=ID4$:LE1$=LET
$:LE2$=LET$:FU$=FUO$
4025 LOCATE 5,1:ATTRB1,0 :COLOR 15
4025 PRINT"DOUBLE ALLUMAGE"
4035 LINE (10,40)-(10,90),A
4040 LINE (310,40)-(310,90),A
4045 BOX(9,61)-(11,63),A
4055 LINE (10,62)-(63,65),A
4057 LOCATE 7,5:ATTRB0,0:COLOR12:PRINT"1
"
4060 LOCATE 8,7:ATTRB1,1:PRINT ID$
4065 LOCATE 7,9:ATTRB0,0:COLOR12:PRINT"2
"
4070 LINE(80,65)-(258,65),C2
4075 LINE (80,49)-(218,49),C1
4080 LOCATE 31,7:ATTRB0,0:PRINT LE2$
4085 LOCATE 26,5:ATTRB0,0:PRINT LE1$
4090 LINE (264,65)-(310,65),C2
4092 LINE (224,49)-(310,49),C1
4095 BOX(311,64)-(309,66),A
4097 BOX(311,48)-(309,50),A
4110 LOCATE 1,11:COLOR7:PRINT"ph"
4120 LOCATE 30,11:COLOR7:PRINT"n"
4130 IF C=0 THEN LOCATE 0,14:COLOR1:PRIN
T"Hors tension ,les lampes des circui
ts
1 et 2 sont eteintes"
4150 IF C=1 THEN LOCATE 0,14:COLOR2:PRIN
T"
Sous tension ,la lampe
du circuit 1 est allumee"
4160 IF C=2 THEN LOCATE 0,14:COLOR2:PRIN
T"Sous tension ,les lampes des circuit
s
1 et 2 sont allumees"
4170 IF C=3 THEN LOCATE 0,14:COLOR2:PRIN
T"
Sous tension ,la lampe
du circuit 2 est allumee"
4200 GOSUB 51000
4210 A$=INKEY$:IF A$="1" THEN C1=2:C2=1:
ID$=ID1$:LE1$=LEA$:LE2$=LET$:FU$=FUO$:A=
2:C=1:GOTO 4035
4213 IF A$="2" THEN C1=2:C2=2:ID$=ID2$:LE
1$=LEA$:LE2$=LEA$:FU$=FUO$:A=2:C=3:GOTO
4035
4214 IF A$="3" THEN C1=1:C2=2:ID$=ID3$:LE
1$=LET$:LE2$=LEA$:FU$=FUO$:A=2:C=3:GOTO
4035
4215 IF A$="4" THEN GOTO 4015
4216 IF A$="5" THEN GOTO 147
4217 IF A$=" " THEN GOTO 4210
4220 END
5000 REM*****
5005 REM*** VA ET VIENT *****
5010 REM*****
5012 CLS:SCREEN 0,0,0
5013 C=0:A=1:C1=1:C2=1:IVG$=GR$(14):IVD$
=GR$(13):LE$=LET$:FU$=FUO$:F=0
5025 LOCATE 0,1:ATTRB1,0 :COLOR 15
5035 PRINT"ALLUMAGE VA ET VIENT"
5045 LINE (10,40)-(10,90),C1
5050 LINE (310,40)-(310,90),C1
5055 BOX(9,61)-(11,63),C1
5060 LOCATE 3,8:ATTRB1,1:PRINTFU$
5065 LINE (10,62)-(63,62),C1
5070 LOCATE 8,7:ATTRB1,1:PRINT IVG$
5080 LINE (80,50)-(176,50),A
5090 LINE (80,62)-(176,62),C2
5100 LOCATE 22,7:ATTRB1,1:PRINT IVD$
5110 LINE (192,62)-(240,62),C1
5120 LOCATE 30,7:ATTRB0,0:PRINTLE$
5130 LINE (256,62)-(310,62),C1
5140 BOX(309,61)-(311,63),C1
5150 LOCATE 7,5:ATTRB0,0:COLOR12:PRINT"1
"
5160 LOCATE 24,5:ATTRB0,0:COLOR12:PRINT"2
"
5170 LOCATE 1,11:COLOR7:PRINT"ph"
5180 LOCATE 30,11:COLOR7:PRINT"n"
5190 IF C=0 THEN LOCATE 3,14:COLOR1:PRIN
T"Hors tension ,la lampe est eteinte"
5200 IF C=1 THEN LOCATE 3,14:COLOR2:PRIN
T"Sous tension ,la lampe est allumee"
5210 IF C=2 THEN LOCATE 3,14:COLOR1:PRIN
T"Hors tension ,la lampe est eteinte"
5220 IF C=3 THEN LOCATE 3,14:COLOR2:PRIN
T"Sous tension ,la lampe est allumee"
5225 IF C=4 THEN LOCATE 3,14:COLOR1:PRIN
T"Hors tension ,la lampe est eteinte"
5230 GOSUB 51000
5240 A$=INKEY$:IF A$="1" THEN C1=2:C2=1:
IVG$=GR$(12):LE$=LEA$:FU$=FUO$:A=2:C=1:G
OTO 5045
5250 IF A$="2" THEN C1=1:C2=1:IVD$=GR$(15
):LE$=LET$:FU$=FUO$:A=1:C=2:GOTO 5045
5260 IF A$="3" THEN C1=2:C2=2:IVG$=GR$(14
):LE$=LEA$:FU$=FUO$:A=1:C=3:GOTO 5045
5270 IF A$="4" THEN C1=1:C2=1:IVD$=GR$(13
):LE$=LET$:FU$=FUO$:A=1:C=2:GOTO 5045
5280 IF A$="5" THEN GOTO 147
5290 IF A$=" " THEN GOTO 5240
5300 END
6000 REM*****
6005 REM*** TELERUPTEUR *****
6010 REM*****
6012 B=1:A=1:A1=1:C1=1:C2=1:IP1$=IPO$:IP
2$=IPO$:LE$=LET$:FU$=FUO$:F2$=FUO$:BO$
=BO0$:CO$=COO$
6023 CLS:SCREEN 0,0,0
6025 LOCATE 0,1:ATTRB1,0 :COLOR 15
6035 PRINT"ALLUMAGE TELERUPTEUR"
6045 REM*****CIRCUIT 1*****
6070 LINE (10,40)-(10,100),A1
6080 BOX(9,49)-(11,51),C1
6090 LINE (11,50)-(80,50),C1
6100 LOCATE 5,6:ATTRB1,0:PRINT FU1$
6110 LOCATE 10,7:ATTRB1,1:PRINT BO$
6120 LINE (84,72)-(190,72),C1
6130 BOX(189,71)-(191,73),C1
6140 LINE (190,71)-(190,52),A
6150 LINE (190,52)-(207,52),A
6160 LOCATE 26,6:ATTRB1,1:PRINT IP1$
6170 LINE (224,52)-(242,52),A
6180 LINE (242,52)-(242,71),A
6190 BOX(241,71)-(243,73),C1
6200 LINE (242,72)-(309,72),C1
6210 BOX(309,71)-(311,73),C1
6220 REM*****CIRCUIT 2*****
6230 LINE (190,73)-(190,84),B
6235 LINE (190,84)-(208,84),B
6240 LOCATE 26,10:ATTRB 1,1:PRINT IP2$
6245 LINE (224,84)-(242,84),B
6250 LINE (242,84)-(242,73),B
6260 REM*****CIRCUIT 3*****
6300 COLOR2:LOCATE 10,9:ATTRB1,1:PRINT CO
$
6295 FOR PAUSE =1 TO 200:NEXT
6300 LOCATE 10,11:ATTRB1,1:PRINT CO$
6305 BOX(9,81)-(11,83),C2
6310 LINE (11,82)-(79,82),C2
6315 LOCATE 5,10:ATTRB1,0:PRINT FU2$
6320 LINE (96,82)-(180,82),C2
6330 LINE (180,82)-(180,96),C2
6340 LINE (180,96)-(264,96),C2
6350 LOCATE 33,11:ATTRB0,0:PRINT LE$
6360 LINE (208,96)-(309,96),C2
6370 BOX(309,95)-(311,97),C2
6380 LINE (310,40)-(310,110),A1
6385 LOCATE 1,13:COLOR7:PRINT"ph"
6390 LOCATE 30,14:COLOR7:PRINT"n"
6395 LOCATE 24,9:ATTRB0,0:COLOR12:PRINT"2
"
A SUIVRE...
```


BI.BERT

Malgré la sempiternelle menace d'un serpent, tentez de repeindre une superbe pyramide; le casse-croûte est fourni.

J-M BIEBER (sans blague !)

```

10 *****
15 *
20 * BI. BERT SUR 2 HR+ *
25 *****
30 *POUR SUPPRIMER LA PRESENTATION ENLEVER gosub
420
35 POKE&FF10,1:CLR:HS=0:FORT=1T06:A*(T)="PERSON
NE":NEXT:GOSUB1410:GOSUB420
40 J1=0:FORT=1T06:A*(T)="PERSONNE":NEXT:GOSUB750
45 J1=0:FORT=1T06:TJ(T)=0:NEXT:VF=1
50 WIPE:RESTORE:COLOR,0,0,0
60 SCREENS,230,230,230:PLOT62,11,128,7,2:VIE=3
70 TB=1:VIE=3:SC,BS=0:GOSUB1040:GOSUB1060:GOSUB10
80:GOSUB1090
75 *****
76 * DESSIN DECOR *
77 *****
80 LINE118,180,118,20,3:LINE102,131,102,20,3:LINE
134,179,134,20,3:LINE86,84,86,20,3:LINE150,132,150
,20,3:LINE70,37,70,20,3:LINE166,83,166,20,3:LINE18
2,36,182,20,3
90 FORT=120T0125:LINET,218,125,224,2:NEXT
100 LINE110,156,110,13,3:LINE126,225,126,13,3:LIN
E94,107,94,13,3:LINE142,155,142,13,3:LINE78,59,78,
13,3:LINE158,107,158,13,3:LINE174,59,174,13,3
110 X=62:Y=179:Z=20:CO=1:FORT=1T08:FORI=XTOYSTEP1
6:OUTPUTCHR$(192),I,Z,CO:NEXTI:X=X+8:Y=Y-8:Z=Z+24:
NEXTT:RESTORE1560
120 OUTPUT"SCORE :",10,220,1:OUTPUT"SCORE :",9,21
9,2:OUTPUT"BONUS :",10,190,1:OUTPUT"BONUS :",9,189
,2:OUTPUT"NIVEAU :",10,30,1:OUTPUT"NIVEAU :",9,29,2:
OUTPUT"VIE :",10,205,1:OUTPUT"VIE :",9,204,2
130 OUTPUT"HI.SCORE",160,220,1:OUTPUT"HI.SCORE",1
59,219,2:PLOT165,205,40,10,0:OUTPUTHS,165,205,3:OU
TPUT"BI-BERT *",160,190,2:OUTPUT"BI-BERT *",15
9,189,3:COLOR0,1,4,3
135 *****
137 * initialisation *
139 *****
140 X3=126:Y3=171:X1=118:Y1=195:CO=3:PS=0:TP=4:P2
,CL,BS=0:GOSUB1030
150 Z1#=#CHR$(192):Z2#=#CHR$(193):AB#,#Z3#=#CHR$(194)
:Z5#=#CHR$(199):GOSUB270:GOSUB1110:OUTPUTAB#,X1,Y1,
3
155 *****
156 * debut du jeu *
157 *****
160 J=JOY(0):PS=PS+1:P2=P2+1
170 ONJGOSUB230,240,230,250,230,230,260,230,2
30
180 OUTPUTAB#,X1,Y1,2
190 IFX1=174ANDY1=27THENGOSUB340
200 IFP2=15THENGOSUB1170:GOTO210:ELSEIFP2=50THEN
P2=0:GOSUB1270
210 IFPS=TPTHENPS=0:GOSUB1280
220 GOTO160
230 IFY1=27THENRETURN:ELSEOUTPUTZ2#,X1,Y1,0:OUTPU
TZ3#,X1,Y1,0:OUTPUTZ1#,X1,Y1-7,CO:LINEX1+8,Y1,X1+8

```



HECTOR

L'HHHEBDO N'EST PLUS CE QU'IL ÉTAIT, BORDEL DE CHIOTTES!!



```

.Y1-16,3:X1=X1-8:Y1=Y1-24:GOSUB270:AB#=#Z3#:RETURN
240 IFY1=27THENRETURN:ELSEOUTPUTZ3#,X1,Y1,0:OUTPU
TZ2#,X1,Y1,0:OUTPUTZ1#,X1,Y1-7,CO:LINEX1+8,Y1,X1+8
.Y1-16,3:X1=X1+8:Y1=Y1-24:GOSUB270:AB#=#Z2#:RETURN
250 OUTPUTZ2#,X1,Y1,0:OUTPUTZ3#,X1,Y1,0:GOSUB300:
LINEX1+8,Y1,X1+8,Y1-6,3:X1=X1-8:Y1=Y1+24:GOSUB270:
AB#=#Z3#:RETURN
260 OUTPUTZ2#,X1,Y1,0:OUTPUTZ3#,X1,Y1,0:OUTPUTZ1#
,X1,Y1-7,1:GOSUB300:LINEX1+8,Y1,X1+8,Y1-6,3:X1=X1+
8:Y1=Y1+24:GOSUB270:AB#=#Z2#:RETURN
265 *****
267 * test couleur *
269 *****
270 P=POINT(X1+10,Y1-12):P1=POINT(X1+5,Y1-12):IFP
1=2THENQ=2
280 IFP1=2THENGOSUB1310:RETURN:ELSEIFP=0THENGOTO3
10:ELSEIFP=1ANDPOINT(X1+10,Y1-20)<>1THENGOTO330:EL
SEFORT=100T010STEP-10:TNET,10:NEXT:IFP<>0THENOUT
PUTCHR$(192),X1,Y1-7,CO:GOSUB1050:RETURN:ELSEOUTPU
TCHR$(192),X1,Y1-7,1
290 RETURN
300 IFY1=27THENOUTPUTZ1#,X1,Y1-7,3:RETURN:ELSEOUT
PUTZ1#,X1,Y1-7,1:RETURN
310 IFPOINT(55,Y1-10)<>0THENGOTO1120:ELSEA=10:YY=
180:IFX1<110THENFORT=YYT045STEP-10:TONEA,10:OUTPUT
Z3#,30,T,2:OUTPUTZ3#,30,T,0:A=A+10:NEXT:ELSEFORT=Y
T010STEP-10:OUTPUTZ2#,200,T,2:TONEA,10:OUTPUTZ2#,
200,T,0:A=A+10:NEXT
320 F,G=0:OUTPUTZ5#,X3,Y3,0:LINEX3+8,Y3,X3+8,Y3-6
,3:OUTPUTZ1#,X3,Y3-7,3:X3=126:Y3=171:RESTORE1560:V
IE=VIE-1:GOSUB1030:X1=118:Y1=195:GOTO160
330 FORT=10T0500STEP30:TNET,10:TONE200,10:TONE20
0,10:NEXT:GOSUB1070:GOSUB1270:RETURN
335 *****
336 * test fin tab *
337 *****
340 TT=0:X=65:Y=186:Z=20:FORT=1T08:FORI=XTOYSTEP1
6:P=POINT(I+6,Z-9):IFP=3THENTT=TT+1:NEXTI:X=X+8:Z=
Z+24:Y=Y-8:NEXTT:ELSENEXTI:X=X+8:Z=Z+24:Y=Y-8:NEXT
T
350 IFTT=>35THENGOTO360:ELSERETURN
360 GOSUB1290:GOSUB1270:GOSUB1160:ONJGOTO370,380
,390,400,410
370 OUTPUTZ2#,X1,Y1,0:X1=118:Y1=195:PS=0:TP=2:P2=
0:BS=BS+5:COLOR0,1,2,3:GOSUB270:GOSUB1100:CO=3:J1,
TB=TB+1:GOSUB1090:GOTO160
380 OUTPUTZ2#,X1,Y1,0:X1=118:Y1=195:PS=0:TP=2:P2=
0:BS=BS+15:COLOR0,1,2,4:GOSUB270:GOSUB1100:CO=3:J1
,TB=TB+1:GOSUB1090:GOTO160
390 OUTPUTZ2#,X1,Y1,0:X1=118:Y1=195:PS=0:TP=0:P2=
0:BS=BS+20:COLOR0,1,2,5:GOSUB270:GOSUB1100:CO=3:J1
,TB=TB+1:GOSUB1090:GOTO160
400 OUTPUTZ2#,X1,Y1,0:X1=118:Y1=195:PS=0:TP=0:P2=
0:BS=BS+25:COLOR0,1,4,6:GOSUB270:GOSUB1100:CO=3:J1
,TB=TB+1:GOSUB1090:GOTO160
410 FORT=1T05:TONE50,50:TONE100,50:TONE200,30:NEX
T:VIE=VIE+1:J1,TB=0:GOSUB1040:GOTO370
412 *****

```

```

415 * presentation *
416 *****
420 COLOR0,2,4,1:WIPE:OUTPUTCHR$(193),40,200,1:OU
TPUTCHR$(194),180,200,1:OUTPUT"J-M BIEBER",88,220,
2:OUTPUT"PRESENTE",95,200,2:OUTPUT"COPYRIGHT (1985
)",75,50,2
430 FORT=1T02:TONE100,200:TONE72,200:NEXT:FORI=1T
02:FORT=100T020STEP-5:TNET,10:NEXT,
440 FORT=1T02:TONE105,200:TONE72,200:NEXT:FORI=1T
02:FORT=105T050STEP-5:TNET,10:NEXT,
450 FORT=1T02:TONE115,200:TONE72,200:NEXT:FORI=1T
02:FORT=115T060STEP-5:TNET,10:NEXT,:TONE120,400
460 A#="BI.BERT"
470 XD=30:YD=150:T=4
480 FORI=1T0LEN(A#)
490 CODE=ASC(MID*(A#,I,1))-31
500 XD=XD+3:YD=YD-2:F=3
510 GOSUB560
520 XD=XD-6*T-1:YD=YD-2:F=1
530 GOSUB560:NEXT
540 GOSUB650
550 GOTO650
560 N=#0BE3+CODE*9
570 FORL=2T010:A#=#PEEK(N+L)
580 FORM=7T03STEP-1
590 IFXD>230-2*TTHENYD=YD-20*T:XD=42
600 IFA/2^M=>1THENPLOTXD,YD,T,T,F:A#=#A-2^M
610 XD=XD+T:NEXT
620 XD=XD-5*T:YD=YD-T:NEXT
630 YD=YD+9*T:XD=XD+6*T
640 RETURN
650 PAUSE4:WIPE
655 *****
656 * regles jeu *
657 *****
660 PLOT15,220,210,200,1:PLOT17,218,206,196,0:PLO
T19,216,202,192,3:PLOT21,214,198,188,0:OUTPUT"BI
.BERT *",85,180,1:OUTPUT"BI.BERT *",84,179,3
670 CURSOR40,120:PRINT"VOULEZ-VOUS LES REGLES ?"
:X#=#INSTR$(1):IFX#=#0"THENGOTO680:ELSERETURN
680 PLOT40,120,150,10,0
690 SCREEN30,140,180,110:CURSOR40,140:PRINT"IL VO
US FAUT REPEINDRE LA PYRAMIDE":PRINT"CASE PAR CAS
E,":PRINT"EN FAISANT BIEN ATTENTION DE":PRINT"NE
PAS RENCONTRER LE SERPENT":PRINT"DES FRUITS APPARA
ITRONT FAR":PAUSE8:CLS
700 PRINT"INSTANT,":PRINT"Mangez les pour augment
ER":PRINT"VOTRE BONUS,":PRINT"LA SOUCOUPE SUR LE C
OTE VOUS":PRINT"aidera A REMONTER AU SOMMET":PRIN
T"EN CAS DE DIFFICULTE,....":PAUSE8:CLS:PRINT"NOUB
LIEZ PAS QUE TOUT LES"
710 PRINT"DEPLACEMENTS SE FONT":PRINT"EN DIAGONA
LES":PAUSE8:CLS:PRINT"POUR DESCENDRE A GAUCHE":PRI
NT"MANETTE A GAUCHE":PRINT"POUR DESCENDRE A DROITE
":PRINT"MANETTE A DROITE"

```

suite page 28

POLARIS

Votre FX étanche nanti de redoutables missiles POLARIS, éprouvez sa formidable puissance destructrice.

André TONIC

Mode d'emploi :

Faites F1 P0 ou RUN, EXE. Le but du jeu est d'approcher un objectif (en plongée ou non) et de le détruire par l'envoi d'un missile POLARIS. Vous ne connaissez que la distance qui vous sépare de l'objectif et ignorez sa direction. De plus, vous êtes limité par le temps, l'énergie disponible, le nombre de missiles et les ennemis en surface (torpilleurs, destroyers, croiseurs) sont plutôt nombreux. Après une présentation succincte et l'affichage de "DEPART", le jeu commence.

La distance à la cible est inscrite en permanence ainsi que la profondeur (si vous avez plongé). Placé à moins d'un kilomètre de la cible et à une profondeur nulle (dans ce cas, votre FX indique "OBJECTIF en VUE"), vous pouvez lancer votre fameux missile. Tentez d'atteindre l'objectif avant d'être à court d'énergie ou de temps, sachant que chaque tour de jeu vous fait perdre un jour et de l'énergie. Vos déplacements s'effectuent à l'aide des touches suivantes du pavé numérique : "2" (vous restez sur place), "5" (Nord), "8" (Sud), "1" (Ouest) et "3" (Est). Ne sachant au départ dans quelle direction aller, vous devez en essayer une au hasard et voir si la distance au but s'amenuise. Votre vitesse est alors demandée (infé-

rieure à 70 puis EXE). Votre périscope s'affiche alternativement avec votre distance et votre profondeur; vous êtes symbolisé par "*" et les signes "PI", "+" et "# " sont les ennemis à détruire valant plus ou moins de points. Pour les détruire, tapez "X" dès que le périscope apparaît. Si vous êtes rapide, "TORPILLES PAREES" s'affiche et un compte à rebours commence; tapez "X" dès qu'il se termine et si vous n'êtes pas trop éloigné du bateau adverse, un superbe "BOOUUMMM!!" apparaît. Malheureusement, les navires adverses peuvent aussi vous envoyer des torpilles; dans ce cas, la direction de votre fuite vous est demandée.

"-": Plongée (< = 1000 m), vous permet d'échapper aux détections ennemies. Dans ce cas, votre vitesse d'immersion est demandée (< = 100).

"I": Remontée en surface. Dans ce cas, votre vitesse de remontée est demandée (< = 90).

"M": Maintien à une même profondeur.

"T": Temps restant.

"E": Energie restante.

"S": Score actuel.

L'ordinateur indique votre arrivée sur une cible et donne la distance exacte que le missile POLARIS doit franchir avant d'exploser sur l'objectif. Vous avez à donner l'angle de tir entre 0 et 90° (une formule de physique est ici employée). Un compte à rebours commence, tapez rapidement sur "V" dès qu'il se termine; le résultat de votre tir s'affiche. Si votre mission n'est pas réussie, un missile sol-mer vous détruit, suite à l'alerte de votre tir manqué. La possibilité de rejouer (ou non) vous est offerte par "O" ou "N", EXE.

FX 702 P



```

LIST ALL
*** PRG LIST
VAR: 26 PRG: 1688
P0: 1678 STEPS
1 WAIT 0:PRT "P
OLARIS**1678 PA
S*",*COPYRIGHT
A. TONIC**
2 A=INT (RAN#*600
+900):T=INT (RAN
#*9+25):G=INT (R
AN#*4+1
3 L=0:R=0:V=0:E=I
N:(RAN#*0+D:P=
0):M=INT (RAN#*6
+20):S=0:SET F0
4 PRT CSR 2:"****
#DEPART****"
5 T=T-1:IF E=0:PR
T " ENERGIE EPU
ISEE !!!":GOTO
B
6 IF T=0:GOSUB 82:G
SB 70:GOTO B
7 IF KEY="5":M=1:
GSB I
8 IF KEY="1":M=4:
GSB I
11 IF KEY="2":V=0
12 IF KEY="3":M=2:
GSB I
13 IF KEY="0":M=3:G
SB I
14 IF KEY="0":GSB 5
0
15 IF KEY="8":L=0:
GSB 56
16 IF R=0:IF KEY="
8":GSB 57
17 IF KEY="4":R=0:
IF P>0:GSB 60
18 IF P>0:IF L=0:I
F KEY="4":GSB 6
1
20 IF KEY="8":R=0:
L=0:GSB F
21 IF KEY="5":GSB
67
23 IF KEY="E":PRT
" ENERGIE":E
24 IF KEY="T":GSB
70
25 O=INT (RAN#*10:
IF O=2:Z=X#
26 IF O=3:IF O<7:Z
#Y#
27 IF O=7:Z=U#
28 M=INT (RAN#*19:
IF M=10 THEN 28
30 PRT CSR 10:"*":
CSR M:Z#
31 FOR H=1 TO 5:IF
KEY="X" THEN 3
3
32 NEXT H:GOTO 40
33 IF M=0 THEN J
34 M=INT (RAN#*ABS
(M-10):IF M=5
THEN J
35 IF P>1E3 THEN J
36 PRT "TORPILLES
PAREES !!!":GSB
81:IF KEY="X" T
HEN 83
37 M=M-1:IF RAN#<
.5 THEN 83
38 GSB C:PRT "BATI
MENT DETRUIT !!
":S=S+500*0:GOT
O 5
40 IF O=2 THEN 5
41 IF P>700 THEN 5
42 IF M=50 THEN 5
44 PRT $,"TORPILLE
S EN VUE !!!",
DIRECTION: M/S/
E/O ?"
45 IF KEY="?" THEN
45
46 IF RAN#<7 THE
N 65
47 GSB 82:GSB C:GO
TO B
48 IMP " VOTRE VI
TESSE ",V:V=ABS
Y:IF V>70 THEN
48
50 IF FRAC ((G-M)/
2*0):A=SQR (M+2
+V2
51 IF G-M=0:A=A-V
52 IF ABS (M-6):A
=A+V
53 GSB 68:E=E-V*7
54 IF P=0:IF A<1:I
F A<-1:PRT "OB
JECTIF EN VUE !
!!!":GOTO 72
55 RET
56 IMP "VITESSE DE
PLONGEE",R:R=A
BS R:IF R>100 T
HEN 56
57 P=P+R:IF P>1E3
THEN 71
58 E=E-R*7:GSB F:R
ET
60 IMP "VITESSE D.
EMMERSION",L:L=
ABS L:IF L>90 T
HEN 60
61 P=P-L:IF P<0:P=
0
62 GSB F:E=E-L*7:R
ET
63 PRT "TIR IMPOSS
IBLE !!!":GOTO 4
0
64 PRT "BBBBDDUUU
UMMM !!!":RET
65 PRT " TORPILLES
EVITEES":GOTO
5
66 PRT "PROFONDEUR
":P:" M":RET
67 WAIT 30:PRT "SC
ORE":S:" PTS":
WAIT 0:RET
68 PRT "DISTANCE:"
:A:" KM":RET
70 PRT "TEMPS":T:
" H":RET
71 GSB C:PRT "CRAS
H SUR LE FOND !
!":GOTO B
72 K=INT (RAN#*25+
25):PRT "CIBLE":
K:" KM":IMP "A
NGLE DE TIR",L
73 L=ABS L:IF L>90
THEN 72
74 PRT " MISSILES
PARES !!!":GSB 8
1:IF KEY="V" TH
EN 76
75 GSB 82:PRT "UH
MISSILE SOL-MER
!":GSB C:GOTO
B
76 IF INT (SIN (L*
2)*90/10=K:GSB
C:PRT " MISSIO
N REUSSIE !!!":
GOTO B
77 GOTO 75
78 GSB 67:IMP "UNE
AUTRE MISSION
":R:#:IF R#="0"
THEN 2
80 END
81 FOR H=9 TO 0 ST
EP -1:PRT CSR 9
:H:NEXT H:RET
82 WAIT 30:PRT CSR
4:"TROP TARD !
!":WAIT 0:RET
83 PRT CSR 4:"TIR
MANQUE !!!":GOTO
40
*** VAR LIST
VAR: 26 PRG: 1688
A = 1
B = 78
C = 64
D = 13000
E = 16701
F = 66
G = 2
H = 1
I = 48
J = 63
K = 45
L = 45
M = 1
N = 20
O = 2
P = 0
Q# = .
R = 0
S = 0
T = 4
U# = +
V = 0
W = 16
X# = x
Y# = #
Z# = x

```


TOURNI-NET

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

Christophe METTERNICH



AMSTRAD



SUITE DU N° 107

```

2480 IF dir=1 THEN 2520
2490 IF x1>4 THEN x1=x1-1:f=254:GOTO 2430
2500 IF y1<22 THEN y1=y1+1:f=255:GOTO 2430
2510 dir=1:GOTO 2520
2520 IF x1<22 THEN x1=x1+1:f=254:GOTO 2430
2530 IF y1>4 THEN y1=y1-1:f=255:GOTO 2430
2540 dir=0:GOTO 2490
2550 IF dir=1 THEN 2590
2560 IF x1>6 THEN x1=x1-1:f=254:GOTO 2430
2570 IF y1<20 THEN y1=y1+1:f=255:GOTO 2430
2580 dir=1:GOTO 2590
2590 IF x1<20 THEN x1=x1+1:f=254:GOTO 2430
2600 IF y1>6 THEN y1=y1-1:f=255:GOTO 2430
2610 dir=0:GOTO 2560
2620 IF dir=1 THEN 2660
2630 IF x1>8 THEN x1=x1-1:f=254:GOTO 2430
2640 IF y1<18 THEN y1=y1+1:f=255:GOTO 2430
2650 dir=1:GOTO 2660
2660 IF x1<18 THEN x1=x1+1:f=254:GOTO 2430
2670 IF y1>8 THEN y1=y1-1:f=255:GOTO 2430
2680 dir=0:GOTO 2630
2690 'CHANGEMENT DE PISTE ADVERSE
2700 IF x1<>13 THEN RETURN
2710 LOCATE x1,y1:PRINT CHR$(de(x1,y1))
2720 IF dir=1 THEN 2760
2730 IF P<4 AND RND>0.6 THEN P=P+1:y1=y1+2:RETURN
2740 IF P>1 AND RND<0.6 THEN P=P-1:y1=y1-2:RETURN
2750 RETURN
2760 IF P<4 AND RND>0.6 THEN P=P+1:y1=y1-2:RETURN
2770 IF P>1 AND RND<0.6 THEN P=P-1:y1=y1+2:RETURN
2780 RETURN
2790 IF y1<>13 THEN RETURN
2800 LOCATE x1,y1:PRINT CHR$(de(x1,y1))
2810 IF dir=1 THEN 2850
2820 IF P<4 AND RND>0.6 THEN P=P+1:x1=x1+2:RETURN
2830 IF P>1 AND RND<0.6 THEN P=P-1:x1=x1-2:RETURN
2840 RETURN
2850 IF P<4 AND RND>0.6 THEN P=P+1:x1=x1-2:RETURN
2860 IF P>1 AND RND<0.6 THEN P=P-1:x1=x1+2:RETURN
2870 RETURN
2880 'DEPLACEMENT JOUEUR
2890 u=x:v=y
2900 LOCATE u,v:PRINT CHR$(de(u,v))
2910 IF x=12 OR x=13 OR x=14 THEN 3360
2920 IF y=12 OR y=13 OR y=14 THEN 3260
2930 IF PP=4 THEN 3040
2940 IF PP=3 THEN 3110
2950 IF PP=2 THEN 3180
2960 IF rid=1 THEN 3000
2970 IF x<24 THEN x=x+1:f=254:GOTO 3030

```

```

2980 IF x<24 THEN x=x+1:f=255:GOTO 3030
2990 rid=1
3000 IF x>2 THEN x=x-1:f=254:GOTO 3030
3010 IF y>2 THEN y=y-1:f=255:GOTO 3030
3020 rid=0:GOTO 2970
3030 PEN 2:LOCATE x,y:PRINT CHR$(f):RETURN
3040 IF rid=1 THEN 3080
3050 IF x<18 THEN x=x+1:f=254:GOTO 3030
3060 IF y<18 THEN y=y+1:f=255:GOTO 3030
3070 rid=1
3080 IF x>8 THEN x=x-1:f=254:GOTO 3030
3090 IF y>8 THEN y=y-1:f=255:GOTO 3030
3100 rid=0:GOTO 3050
3110 IF rid=1 THEN 3150
3120 IF x<20 THEN x=x+1:f=254:GOTO 3030
3130 IF y<20 THEN y=y+1:f=255:GOTO 3030
3140 rid=1
3150 IF x>6 THEN x=x-1:f=254:GOTO 3030
3160 IF y>6 THEN y=y-1:f=255:GOTO 3030
3170 rid=0:GOTO 3120
3180 IF rid=1 THEN 3220
3190 IF x<22 THEN x=x+1:f=254:GOTO 3030
3200 IF y<22 THEN y=y+1:f=255:GOTO 3030
3210 rid=1
3220 IF x>4 THEN x=x-1:f=254:GOTO 3030
3230 IF y>4 THEN y=y-1:f=255:GOTO 3030
3240 rid=0:GOTO 3190
3250 'CHANGEMENT DE PISTE JOUEUR
3260 IF rid=1 THEN 3330
3270 IF INKEY(74)<>-1 AND PP<4 THEN N dp=1:d=-2:GOTO 3300
3280 IF INKEY(75)<>-1 AND PP>1 THEN N dp=-1:d=2:GOTO 3300
3290 GOTO 2930
3300 PEN 1:LOCATE x,y:PRINT CHR$(de(x,y)):PEN 2
3310 PP=PP+dp:x=x+d:LOCATE x,y:PRINT CHR$(f)
3320 RETURN
3330 IF INKEY(74)<>-1 AND PP>1 THEN N dp=-1:d=-2:GOTO 3300
3340 IF INKEY(75)<>-1 AND PP<4 THEN N dp=1:d=2:GOTO 3300
3350 GOTO 2930
3360 IF rid=1 THEN 3430
3370 IF INKEY(72)<>-1 AND PP>1 THEN N dp=-1:d=-2:GOTO 3400
3380 IF INKEY(73)<>-1 AND PP<4 THEN N dp=1:d=2:GOTO 3400
3390 GOTO 2930
3400 PEN 1:LOCATE x,y:PRINT CHR$(de(x,y)):PEN 2
3410 PP=PP+dp:y=y+d:LOCATE x,y:PRINT CHR$(f)
3420 RETURN
3430 IF INKEY(72)<>-1 AND PP<4 THEN N dp=1:d=-2:GOTO 3400
3440 IF INKEY(73)<>-1 AND PP>1 THEN N dp=-1:d=2:GOTO 3400
3450 GOTO 2930
3460 'AFFICHAGE DES POINTS
3470 IF Jo=1 THEN 3570
3480 IF Jo=2 THEN 3640
3490 IF Jo=3 THEN 3700
3500 PEN 1:LOCATE #1,1,5
3510 PJ0=PJ0+Po
3520 PRINT #1,USING"#####";PJ0;
3530 IF PJ0/10000-INT(PJ0/10000)<>0 THEN 3560

```

```

3540 vi(0)=vi(0)+1:LOCATE #1,5,7:P RINT#1,USING"###";vi(0);
3550 SOUND 1,100,100,7
3560 RETURN
3570 PEN 1:LOCATE #2,1,5
3580 PJ1=PJ1+Po
3590 PRINT #2,USING"#####";PJ1;
3600 IF PJ1/10000-INT(PJ1/10000)<>0 THEN 3560
3610 vi(1)=vi(1)+1:LOCATE #2,6,7:P RINT#2,USING"###";vi(1);
3620 RETURN
3630 GOTO 3550
3640 PEN 1:LOCATE #3,1,5
3650 PJ2=PJ2+Po
3660 PRINT #3,USING"#####";PJ2;
3670 IF PJ2/10000-INT(PJ2/10000)<>0 THEN 3560
3680 vi(2)=vi(2)+1:LOCATE #3,6,7:P RINT#3,USING"###";vi(2);
3690 GOTO 3550
3700 PEN 1:LOCATE #4,1,5
3710 PJ3=PJ3+Po
3720 PRINT #4,USING"#####";PJ3;
3730 IF PJ3/10000-INT(PJ3/10000)<>0 THEN 3560
3740 vi(3)=vi(3)+1:LOCATE #4,6,7:P RINT#4,USING"###";vi(3);
3750 GOTO 3550
3760 DI:tem=tem-1
3770 LOCATE #5,3,3:PRINT #5,USING"###";tem;
3780 IF tem=0 THEN tem=REMAIN(0):te eo=1
3790 EI:RETURN
3800 'FIN DE PARTIE
3810 IF PJ0>PJ1 AND PJ0>PJ2 AND PJ 0>PJ3 THEN f=65:Jo=0
3820 IF PJ1>PJ0 AND PJ1>PJ2 AND PJ 1>PJ3 THEN f=66:Jo=1
3830 IF PJ2>PJ0 AND PJ2>PJ1 AND PJ 2>PJ3 THEN f=67:Jo=2
3840 IF PJ3>PJ0 AND PJ3>PJ1 AND PJ 3>PJ2 THEN f=67:Jo=3
3850 MODE 0:INK 4,3:INK 5,18:INK 6 ,14:INK 7,24
3860 a$="" :n=10:n=50
3870 FOR i=1 TO 17 STEP 4
3880 LOCATE i,1:PEN 4:PRINT"*";
3890 LOCATE i+1,1:PEN 5:PRINT"*";
3900 LOCATE i+2,1:PEN 6:PRINT"*";
3910 LOCATE i+3,1:PEN 7:PRINT"*";
3920 NEXT i
3930 FOR j=2 TO 18 STEP 4
3940 LOCATE 20,j:PEN 4:PRINT"*";
3950 LOCATE 20,j+1:PEN 5:PRINT"*";
3960 LOCATE 20,j+2:PEN 6:PRINT"*";
3970 LOCATE 20,j+3:PEN 7:PRINT"*";
3980 NEXT j
3990 LOCATE 20,22:PEN 4:PRINT"*";
4000 LOCATE 20,23:PEN 5:PRINT"*";
4010 LOCATE 20,24:PEN 6:PRINT"*";
4020 FOR i=20 TO 4 STEP -4
4030 LOCATE i,25:PEN 7:PRINT"*";
4040 LOCATE i-1,25:PEN 4:PRINT"*";
4050 LOCATE i-2,25:PEN 5:PRINT"*";
4060 LOCATE i-3,25:PEN 6:PRINT"*";
4070 NEXT i
4080 FOR j=24 TO 8 STEP -4
4090 LOCATE 1,j:PEN 7:PRINT"*";
4100 LOCATE 1,j-1:PEN 4:PRINT"*";
4110 LOCATE 1,j-2:PEN 5:PRINT"*";
4120 LOCATE 1,j-3:PEN 6:PRINT"*";
4130 NEXT j
4140 LOCATE 1,4:PEN 7:PRINT"*";
4150 LOCATE 1,3:PEN 4:PRINT"*";
4160 LOCATE 1,2:PEN 5:PRINT"*";
4170 PEN 2:LOCATE 4,5:PRINT"MEILLE UR SCORE";
4180 PEN 3:LOCATE 6,10:PRINT"JOUEU R ";CHR$(f);
4190 PEN 1:LOCATE 3,14:PRINT"POINT S";
4200 PEN 3:LOCATE 10,14
4210 IF Jo=0 THEN PRINT PJ0;

```

```

4220 IF Jo=1 THEN PRINT PJ1;
4230 IF Jo=2 THEN PRINT PJ2;
4240 IF Jo=3 THEN PRINT PJ3;
4250 EVERY 3 GOSUB 4410
4260 PEN 1:LOCATE 3,18:PRINT"NIVERA U";
4270 PEN 3:LOCATE 10,18:PRINT ta(j o);
4280 PEN 2:LOCATE 13,23:PRINT"(cent er)";
4290 WHILE a$<>CHR$(13)
4300 a$=INKEY$
4310 INK 4,24:INK 5,3:INK 6,18:INK 7,14
4320 FOR i=1 TO 75:NEXT i
4330 INK 4,14:INK 5,24:INK 6,3:INK 7,18
4340 FOR i=1 TO 75:NEXT i
4350 INK 4,18:INK 5,14:INK 6,24:IN K 7,3
4360 FOR i=1 TO 75:NEXT i
4370 INK 4,3:INK 5,18:INK 6,14:INK 7,24
4380 FOR i=1 TO 75:NEXT i
4390 WEND
4400 a=REMAIN(0):GOTO 180
4410 n=n+nm:IF n=150 THEN nm=-10
4420 IF n=50 THEN nm=10
4430 SOUND 7,n,2,7
4440 RETURN
4450 'PRESENTATION
4460 INK 0,3:INK 1,18:INK 2,2:INK 3,12
4470 EVERY 25 GOSUB 4680
4480 MODE 1:PAPER 2:BORDER 0,1:PEN 3:CLS
4490 LOCATE 2,5:PRINT "VOULEZ VOUS ";
4500 LOCATE 2,10:PRINT "VOIR LES R EGLES DE CE JEU: 1";
4510 LOCATE 2,15:PRINT "JOUER ";
4520 LOCATE 5,20:PRINT "donnez vot re choix:";
4530 a$=INKEY$:PRINT a$;
4540 IF a$<>"1" AND a$<>"2" THEN 4 520
4550 IF a$="2" THEN t=REMAIN(0):RE TURN
4560 'AFFICHAGE DES REGLES
4570 INK 0,0:INK 1,14
4580 PAPER 0:BORDER 0:PEN 1
4590 CLS:PRINT " Vous etes au c ommande d'une voiture nettoyante e t vous devez effacer toutes les ta ches en un minimum de temps.";
4600 PRINT "Mais attention a evite r la voiture fantome qui vient vou s emmerder en circulant en sens in verse.Pour l'eviter vous devezchan ger de Piste au bon moment.";
4610 PRINT "Votre voiture qui va d ans le sens des aiguilles d'une mo ntre,est rouge(fonce),l'autre est verte(claire).Vous pouvez changer de Piste avec le joystick,mais Pas accelener ni freiner.";
4620 PRINT "A la fin de votre tour (circuit propre ou collision ou tem ps ecoule) vous marquez autant de Points que vous avez efface detach es,de plus si vous avez tout effac e,vous avez droit a un bonus.";
4630 PRINT "Une voiture supplement aire vous est accordee tout les 10 000 points.";
4640 PRINT "Vous Pouvez Jouer Jusq u'a 4 Joueurs.";
4650 LOCATE 20,25:PRINT "(tapez un e touche)";
4660 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 4660
4670 GOTO 4460
4680 SOUND 7,75,25,7
4690 SOUND 7,50,25,7
4700 RETURN

```

HECTOR

suite de la page 26

```

720 PRINT"POUR MONTER A DROITE":PRINT"TIREZ LA MA NETTE":PRINT"POUR MONTER A GAUCHE":PRINT"POUSSER L A MANETTE":PAUSE8:CLS:PRINT"IL VOUS FAUT":PRINT"IM PERATIVEMENT FINIR ":PEN1:PRINT"PAR LA CASE EN BAS A DROITE...":PEN2:PAUSE4:CLS
730 PRINT"CHAQUE CASE PEINTE = 5 PTS":PRINT:PRINT "CHAQUE FRUIT = 15 PTS":PRINT:PRINT"UNE REMONTEE = -30 PTS":PAUSE8:CLS:PRINT"5 TABLEAUX EFFECTUEES = 1 VIE":PAUSE3:CLS
740 PRINT"BONNE CHANCE...":PAUSE3:WIPE:RETURN
750 WIPE:PLOT15,220,210,200,1:PLOT17,218,206,196, 0:PLOT19,216,202,192,3:PLOT21,214,198,188,0:OUTPU T"* BI.BERT *",90,180,1:OUTPUT"* BI.BERT *",89,179, 3
760 CURSOR40,120:INPUT"COMBIEN DE JOUEUR (max 5) ?":NB:IFNB>5ORNB=0THENGOTO760
770 K=100:FORT=1TONB:CURSOR50,K:INPUT"NM DU JOUE UR ":"A$:A$(T)=LEFT$(A$,8):K=K-10:NEXT
780 RETURN
791 '*****
793 '* tableau score *
795 '*****
800 WIPE:COLOR0,1,3,4:LINE10,220,220,220,1:LINE22 0,10,1:LINE10,10,1
810 LINE10,220,1
820 LINE20,210,210,210,3
830 LINE210,20,3
840 LINE20,20,3

```

```

850 LINE20,210,3
860 PLOT70,190,100,20,2
870 OUTPUT"* BI.BERT *",75,185,1
880 C=5
890 IFTJ(5)>TJ(4)THENSWAPTJ(5),TJ(4):SWAPA$(5),A$( 4)
900 IFTJ(4)>TJ(3)THENSWAPTJ(4),TJ(3):SWAPA$(4),A$( 3)
910 IFTJ(3)>TJ(2)THENSWAPTJ(3),TJ(2):SWAPA$(3),A$( 2)
920 IFTJ(2)>TJ(1)THENSWAPTJ(2),TJ(1):SWAPA$(2),A$( 1)
930 FORX=40TO160STEP30
940 OUTPUTTJ(C),30,X,2
950 OUTPUT".....POINTS",60,X,1
960 OUTPUTA$(C),150,X,3
970 C=C-1:NEXT:PAUSE8
1000 WIPE:PLOT15,220,210,200,1:PLOT17,218,206,190 0:PLOT19,216,202,192,3:PLOT21,214,198,188,0:OUTPU T"* BI.BERT *",90,180,1:OUTPUT"* BI.BERT *",89,179 ,3
1010 OUTPUT"VOULEZ-VOUS REJOUER ?",50,100,2:X#=#IN STR$(1):IFX#<>"0"THENEND
1020 OUTPUT"AVEC LES MEMES JOUEURS ?",50,80,1:X#=# INSTR$(1):IFX#<>"0"THENGOTO30:ELSEGOTO40
1022 '*****
1025 '* gestion score *
1026 '*****
1030 IFVIE<=0THENPLOT50,205,20,10,0:OUTPUTCHR$(20 0),X1,Y1,0:OUTPUT25$,X1,Y1,0:OUTPUTCHR$(192),X3,Y3 -8,3:LINEX3+8,Y3,X3+8,Y3-7,3:GOTO1330
1040 PLOT50,205,20,10,0:OUTPUTVIE,50,205,3:RETURN
1050 SC=SC+5
1060 PLOT50,220,30,10,0:OUTPUTSC,50,220,3:RETURN

```

```

1070 FORT=1TO15:BS=BS+1:TONE10,10:PLOT50,190,30,1 0,0:OUTPUTBS,50,190,1:NEXT:RETURN
1080 PLOT50,190,30,10,0:OUTPUTBS,50,190,1:RETURN
1090 PLOT50,30,15,10,0:OUTPUTTB,50,30,2:RETURN
1095 '*****
1096 '* change couleur tab *
1097 '*****
1100 X=62:Y=179:Z=20:CO=1:FORT=1TO8:FORI=XTOYSTEP 16:OUTPUTCHR$(192),I,Z,CO:NEXTI:X=X+8:Y=Y-8:Z=Z+24 :NEXTI:LINE182,35,182,21,3:RETURN
1105 '*****
1106 '* montee du disque *
1107 '*****
1110 O=INT(RND(3,6)):O1=O*24:OUTPUTCHR$(201),50,O 1,1:OUTPUTCHR$(202),50,O1,2:OUTPUTCHR$(203),50,O1, 3:RETURN
1120 GOSUB1290:X3=126:Y3=171:GOTO1130
1130 SOUND3,120,W=5:FORT=0TO220STEP12:OUTPUTCHR $(201),W-5,T-12,0:OUTPUTCHR$(202),W-5,T-12,0:OUTPU TCHR$(203),W-5,T-12,0:OUTPUTZ3#,W-5,T+2,0:OUTPUTCH R$(201),W,T,1:OUTPUTCHR$(202),W,T,2:OUTPUTCHR$(203 ),W,T,3
1140 OUTPUTZ3#,W,T+14,2:W=W+5:PAUSE,3:NEXT:OUTPUT CHR$(201),W-5,T-12,0:OUTPUTCHR$(202),W-5,T-12,0:OU TPUTCHR$(203),W-5,T-12,0:OUTPUTZ3#,W-5,T+2,0:SOUND 0,4096:X1=118:Y1=195:SC=SC-30:GOSUB1060:GOSUB1110 :1150 T1=200:T2=10:FORT=1TO20:TNET2,10:TNET1,10: T1=T1-10:T2=T2+10:NEXT:GOTO160
1160 T=50:FORT=1TO3:TNET,150:TNET,150:TNET+30, 150:TNET+40,150:PAUSE,2:T=T-20:NEXT:TNET300,50:TO NET200,50:TNET270,50:RETURN

```

A SUIVRE...

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



VIC 20

LES CONSEILLERS NE SONT PAS LES PAYEURS, SAUF A COUPS DE TARTES DANS LA GUEULE.



SUITE DU N°107

```

1000 PRINT"#####"
1001 PRINT"##### OR":S
C
1002 PRINT"#####"
1003 PRINT"#####"
1004 PRINT"##### @#:"
1005 PRINT"##### @#:"
1006 PRINT"##### @#:"
1007 PRINT"##### @#:"
1008 PRINT"##### @#:"
1009 PRINT"##### @#:"
1010 GOTO111
1100 PRINT"#####"
1101 PRINT"##### OR":S
C
1102 PRINT"##### @#:"
1103 PRINT"##### @#:"
1104 PRINT"##### @#:"
1105 PRINT"##### @#:"
1106 PRINT"##### @#:"
1107 PRINT"##### @#:"
1108 PRINT"##### @#:"
1109 PRINT"##### @#:"
1110 GOTO111
1200 PRINT"#####"
1201 PRINT"##### OR":S
C
1202 PRINT"##### @#:"
1203 PRINT"##### @#:"
1204 PRINT"##### @#:"
1205 PRINT"##### @#:"
1206 PRINT"##### @#:"
1207 PRINT"##### @#:"
1208 PRINT"##### @#:"
1209 PRINT"##### @#:"
1210 GOTO111
1300 PRINT"#####"
1301 PRINT"##### OR":S
C
1302 PRINT"##### @#:"
1303 PRINT"##### @#:"
1304 PRINT"##### @#:"
1305 PRINT"##### @#:"
1306 PRINT"##### @#:"
1307 PRINT"##### @#:"
1308 PRINT"##### @#:"
1309 PRINT"##### @#:"
1310 GOTO111
1400 PRINT"#####"
1401 PRINT"##### OR":S
C
1402 PRINT"##### @#:"
1403 PRINT"##### @#:"
1404 PRINT"##### @#:"
1405 PRINT"#####"
1406 PRINT"#####"
1407 PRINT"#####"
1408 PRINT"#####"
1409 PRINT"#####"
1410 GOTO111
1500 PRINT"#####"
1501 PRINT"##### OR":S
C
1502 PRINT"##### @#:"
1503 PRINT"##### @#:"
1504 PRINT"##### @#:"
1505 PRINT"##### @#:"
1506 PRINT"##### @#:"
1507 PRINT"##### @#:"
1508 PRINT"##### @#:"
1509 PRINT"##### @#:"
1510 GOTO111
1600 PRINT"#####"
1601 PRINT"##### OR":S
C
1602 PRINT"##### @#:"
1603 PRINT"##### @#:"
1604 PRINT"##### @#:"
1605 PRINT"##### @#:"
1606 PRINT"##### @#:"
1607 PRINT"##### @#:"
1608 PRINT"##### @#:"
1609 PRINT"##### @#:"
1610 GOTO111
1700 PRINT"#####"
1701 PRINT"##### OR":S
C
1702 PRINT"##### @#:"
1703 PRINT"##### @#:"
1704 PRINT"##### @#:"
1705 PRINT"##### @#:"
1706 PRINT"##### @#:"
1707 PRINT"##### @#:"
1708 PRINT"##### @#:"
1709 PRINT"##### @#:"
1710 PRINT"##### @#:"
1711 GOTO111
1990 REM*****
1991 REM*
1992 REM* 'POSER'
1993 REM*
1994 REM*****
2000 IFB#="H"ANDOB(2)=50THENOB(2)=
L
2010 IFB#="E"ANDOB(3)=50THENOB(3)=
L
2015 IFB#="B"ANDOB(4)=50THENOB(4)=
L
2020 IFB#="L"ANDOB(6)=50THENOB(6)=
L
2023 IFB#="T"ANDOB(7)=50THENOB(7)=
L
2024 IFB#="K"ANDOB(5)=50THENOB(5)=
L
2025 IFB#="F"ANDOB(8)=50THENOB(8)=
L
2026 IFB#="C"ANDOB(10)=50THENOB(10)
)=L
2027 IFB#="P"ANDOB(1)=50THENOB(1)=
L
2030 GOTO300
2490 REM*****
2491 REM*
2492 REM*
2493 REM*
2494 REM*****
2500 IFB#="H"ANDOB(2)=LANDOB(3)><5
0THENOB(2)=50
2505 IFB#="K"ANDOB(5)=LANDOB(2)><5
0ANDOB(3)><50THENOB(5)=50
2510 IFB#="E"ANDOB(3)=LANDOB(2)><5
0THENOB(3)=50
2512 IFB#="P"ANDOB(1)=LANDOB(4)><5
0ANDOB(7)><50THENOB(1)=50
2515 IFB#="B"ANDOB(4)=LANDOB(7)><5
0THENOB(4)=50
2517 IFB#="F"THENOB(8)=50
2520 IFB#="L"ANDOB(6)=LTHENOB(6)=5
0
2523 IFB#="T"ANDOB(7)=LANDOB(4)><5
0THENOB(7)=50
2526 IFB#="C"ANDOB(10)=LTHENOB(10)
)=50
2530 GOTO300
2990 REM*****
2991 REM*
2992 REM* 'OUVRIR'
2993 REM*
2994 REM*****
3000 REM
3001 IFB#<<"D"THEN300
3005 IFOB(9)><LTHEN300
3007 IFOB(10)><50THEN300
3010 E(12)=6:O(6)=12
3020 GOTO300
3490 REM*****
3491 REM*
3492 REM* 'BOIRE'
3493 REM*
3494 REM*****
3500 IFB#<<"F"THEN300
3505 IFOB(8)><50THEN300
3510 TR=1:OB(8)=0:GOTO300
3990 REM*****
3991 REM*
3992 REM* MUTATION
3993 REM*
3994 REM*****
4000 POKE4254,74:POKE38046,5:POKE4
255,75:POKE38047,5:POKE4276,28:POK
E38068,3:POKE4298,41
4001 NT=NT+1
4010 POKE38090,5
4015 IFOB(3)=50THENPOKE4277,29:POK
E38069,1
4017 IFNT>6THENTR=0
4020 GOTO127
4042 IFD(17)=1THENS=SC+10
4044 PRINT"":SC
4990 REM*****
4991 REM*
4992 REM* CREATION
4993 REM*
4994 REM*****
5000 PRINT"CREATION DU PERSONNAG
E":POKE36879,8
5010 PRINT"#####"
5020 PRINT"MF+ FORCE"
5025 PRINT"MH+ HABILITE"
5030 PRINT"MF+ PERCEPTION"
5035 FORYY=1TO3
5040 AS=INT(RND(1)*30)+30
5050 PRINT"#####":AS
5060 GETA#:IFA#=""THEN5060
5070 IFA#="F"THENJ=AS:PRINT"FORCE
":J:GOTO5100
5075 IFA#="H"THENHJ=AS:PRINT"HABIL
ETE":HJ:GOTO5100
5077 IFA#="P"THENPJ=AS:PRINT"PERCE
PTION":PJ:GOTO5100
5090 GOTO5060
5100 NEXT:FORYY=1TO2000:NEXT:GOTO2
0
5990 REM*****
5991 REM*
5992 REM* TRISTE FIN
5993 REM*
5994 REM*****
6000 PRINT"POKE36879,152
":MO=0
6005 PRINT"#####"
6010 PRINT"VOUS ETIEZ COURAGEUX"
6015 PRINT"VOUS AVEZ POURFENDU M
#####"
6016 IFOB(6)=50THENS=SC+14
6020 FORT=1TO18:IFD(T)=1ANDAN(T)=1
THENPRINT"+":O(T):MO=MO+1
6025 NEXT
6027 PRINT"#####"
6030 IFMO=0THENPRINT"NTRES MAUVAIS
"
6031 IFMO=1THENPRINT"MAUVAIS"
6032 IFMO=2THENPRINT"MASSEZ MAUVAI
S"
6033 IFMO=3THENPRINT"PASSABLE"
6034 IFMO=4THENPRINT"MASSEZ BIEN"
6035 IFMO=5THENPRINT"BIEN"
6036 IFMO=6ORMO=7THENPRINT"NTRES B
IEN"
6037 IFMO=8THENPRINT"EXTRAORDINAI
RE"
6042 PRINT"":SC+VJ
6050 GOTO6050
9990 REM*****
9991 REM*
9992 REM* BRAVO !
9993 REM*
9994 REM*****
10000 PRINT"":PRINT"#####"
10001 PRINT"@
"
10002 PRINT"@ BRAVO
"
10003 PRINT"@
"
10004 PRINT"#####"
10006 PRINT"VOUS AVEZ OCCIS"
10010 FORT=1TO18:IFD(T)=1THENPRINT
"+":O(T)
10015 PRINT"":SC+VJ+20
10020 GOTO10020

```

CANON X 07

suite de la page 7

262 DATA07292975526311213822007292110112
792802

264 DATA 13, 2

270 DATA07005007355507300072552107062617
012302

272 DATA21170572801230706722079210729271
292172

274 DATA 10, 0

280 DATA75553070350700703072184125284700
292820

282 DATA00260010042737025722008029721021
020899

284 DATA 6, 2

290 DATA37507300507307950008312582049382
008972

292 DATA01208952171975293202972001729200
107102

294 DATA 8, 0

300 DATA57005509075000735506737112725679
501812

302 DATA69802970084208505521072070292100
012819

304 DATA 12, 0

310 DATA37003750370035557058527131267328
421008

312 DATA24720820491001292702100729210729
207002

314 DATA 12, 2

320 DATA55007090755500907051123927298480
272571

322 DATA27083029001279071922000129720000
729272

324 DATA 10, 0

330 DATA70507505797050075000012542137258
207102

332 DATA29751802607195292702071297012920
270002

334 DATA 6, 1

340 DATA37093700055500307058325830528115
712558

342 DATA56082428537265704251120712921071
292172

344 DATA 13, 0

350 DATA75035755730005705077124256651292
100857

352 DATA02011826692700572852070297120002
019208

354 DATA 11, 0

360 DATA055730537553750375240857260128
312132

362 DATA28370155123701292422017292107129
207217

364 DATA 8, 2

370 DATA70000073307030070002920730112928
295557

372 DATA25572892307032724272180000282921

000802

374 DATA 8, 1

380 DATA07557355533507555702082925246682
381892

382 DATA27073265181056920720027111100008
100072

384 DATA 10, 2

390 DATA70550300075557350077386210207141
086027

392 DATA26247250502802012702101701280200
020702

394 DATA 5, 1

400 DATA97005500737555700570732415231211
679247

402 DATA20601265150704207627010292898292
172017

404 DATA 5, 1

410 DATA07300037000000737002382371027020
701372

412 DATA28328002920000724200217029200072
927102

414 DATA 5, 0

420 DATA075553075557035755502764182711832
180112

422 DATA07482920020802320072012000700292
017002

424 DATA 8, 2

430 DATA555570755357305002814655542942
132657

432 DATA00284281655672174822000802921810
292172

434 DATA 7, 1

440 DATA75557555737003755032686566126752
421428

442 DATA26081612565151721707129282928121
200702

444 DATA 11, 2

450 DATA70055575557550050577292829482918
291219

452 DATA29979271927290729272002070202920
207002

454 DATA 7, 1

460 DATA07009705070507900702972390852580
932792

462 DATA20021520121025120027029289729279
829207

464 DATA 9, 1

470 DATA07550075537005507552712755411023
815928

472 DATA25073286572365523720170129210081
120829

474 DATA 8, 1

480 DATA0755537000755557937012842000356
661274

482 DATA27325670208112657010012182072927
011027

484 DATA 9, 1

490 DATA7555075755555505072184276748186
442427

492 DATA23082342423218428552127011010107
210012

494 DATA 10, 0

HEBDOGICIEL 160 rue Legendre 75017 PARIS.

VOUS POUVEZ VOUS ABONNER AU TARIF PREFERENTIEL DE 420 FRANCS POUR 52 NUMEROS AU LIEU DE 52 X 10 = 520 FRANCS. ABONNEMENT POUR 6 MOIS: 220 FRANCS. Pour l'étranger: + 80 f. pour 1 AN + 40 F. pour 6 MOIS.

NOM:
 PRENOM:
 ADRESSE :
 BUREAU DISTRIBUTEUR:

MATERIEL UTILISE:
 CONSOLE:
 PERIPHERIQUES:
 REGLEMENT JOINT: CHEQUE CCP

METEOR

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

Didier POGGIO

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

SUITE DU N°107

89A8- 72 86 4E A6 6F F0 17 A6 (\$32)
89B0- 52 86 71 A6 53 86 72 A6 (\$02)
89B8- 6F 86 70 20 C7 89 A6 70 (\$21)
89C0- 86 6F A6 72 86 53 60 A6 (\$2E)
89C8- 70 E8 86 70 E0 0A F0 3B (\$4F)
89D0- E0 02 F0 10 E0 03 F0 19 (\$05)
89D8- E0 04 F0 32 00 05 F0 2E (\$1D)
89E0- E0 06 F0 47 E0 07 F0 43 (\$05)
89E8- E0 08 F0 5C E0 09 F0 58 (\$05)
89F0- 60 20 12 84 A6 71 A0 00 (\$A1)
89F8- A5 72 20 C0 83 A6 F4 A4 (\$42)
8A00- FE 20 01 F6 20 65 87 20 (\$C8)
8A08- FD 8B 60 4C 65 8A 20 0C (\$99)
8A10- 84 20 F4 89 20 18 84 06 (\$C3)
8A18- 71 A0 00 A5 72 20 C0 83 (\$65)
8A20- A6 F2 A4 FE 20 01 F6 20 (\$F9)
8A28- A0 87 60 20 C0 84 20 17 (\$D8)
8A30- 8A 20 00 84 A6 71 A0 00 (\$59)
8A38- A5 72 20 C0 83 A6 F1 A4 (\$47)
8A40- FE 20 01 F6 20 65 87 20 (\$5E)
8A48- 20 F4 83 20 34 8A 20 12 (\$FB)
8A50- 84 A6 71 A0 00 A5 72 20 (\$04)
8A58- C0 83 A6 F0 A4 FE 20 01 (\$6E)
8A60- F6 20 C0 87 60 20 C0 84 (\$59)
8A68- 20 51 8A A2 14 86 72 20 (\$99)
8A70- D0 87 20 A0 87 20 C0 87 (\$37)
8A78- 60 A4 76 C8 84 76 C0 07 (\$4F)
8A80- 80 2A 20 2A 82 A6 77 E8 (\$2B)
8A88- 86 77 E0 28 80 19 B0 63 (\$4E)
8A90- 82 48 E8 86 77 B0 63 82 (\$8F)
8A98- AA A0 00 68 20 C0 83 A6 (\$A7)
8AA0- C8 A4 F3 20 01 F6 60 A2 (\$8A)
8AA8- 00 86 77 60 A0 00 84 76 (\$C3)
8AB0- 60 A6 78 E0 00 F0 1F 20 (\$91)
8AB8- F4 83 A2 00 86 78 A5 03 (\$8D)
8AC0- 18 69 06 AA A0 00 A5 00 (\$D8)
8AC8- 18 69 04 20 C0 83 A6 C6 (\$76)
8AD0- A4 F3 20 01 F6 60 20 00 (\$C0)
8AD8- 84 A2 01 86 78 A5 01 20 (\$50)
8AE0- C0 8A 60 A6 80 86 79 20 (\$D3)
8AE8- 71 8C A6 80 A0 00 A5 81 (\$5F)
8AF0- 20 C0 83 A6 89 86 82 20 (\$68)
8AF8- A0 8B 20 01 F6 60 A6 7F (\$45)
8B00- 86 79 20 71 8C A6 7F A0 (\$5B)
8B08- 00 A5 81 20 C0 83 A6 88 (\$69)
8B10- 86 82 20 A0 8B 20 01 F6 (\$D8)
8B18- 60 A6 7E 86 79 20 71 8C (\$9A)
8B20- A6 7E A0 00 A5 81 20 C0 (\$8C)
8B28- 83 A6 87 86 82 20 A0 8B (\$AD)
8B30- 20 01 F6 60 A6 7D 86 79 (\$93)
8B38- 20 71 8C A6 70 A0 00 A5 (\$03)
8B40- 81 20 C0 83 A6 86 86 82 (\$C6)
8B48- 20 A0 8B 20 01 F6 60 A6 (\$1A)
8B50- 7C 86 79 20 71 8C A6 7C (\$84)
8B58- A0 00 A5 81 20 C0 83 A6 (\$41)
8B60- 85 86 82 20 A0 8B 20 01 (\$AB)
8B68- F6 60 A6 78 86 79 20 71 (\$E5)
8B70- 8C A6 7B A0 00 A5 81 20 (\$F5)
8B78- C0 83 A6 84 86 82 20 A0 (\$E5)
8B80- 8B 20 01 F6 60 A6 7A 86 (\$66)
8B88- 79 20 71 8C A6 7A A0 00 (\$D8)
8B90- A5 81 20 C0 83 A6 83 86 (\$E4)
8B98- 82 20 A0 8B 20 01 F6 60 (\$3E)
8BA0- A6 82 E0 00 F0 25 E0 01 (\$F0)
8BA8- F0 2E 00 02 F0 27 E0 03 (\$00)
8BB0- F0 2E 00 04 F0 29 E0 05 (\$00)
8BB8- F0 2A E0 06 F0 2B E0 07 (\$00)
8BC0- F0 2C E0 08 F0 2D E0 09 (\$00)
8BC8- F0 2E 00 A6 C4 A4 F3 60 (\$EB)
8BD0- A6 C3 A4 F3 60 A6 C2 A4 (\$92)
8BD8- F3 60 A6 C1 A4 F3 60 A6 (\$65)
8BE0- C0 A4 F3 60 A6 BF A4 F3 (\$B9)
8BE8- 60 A6 BE A4 F3 60 A6 6D (\$54)
8BF0- A4 F3 60 A6 BC A4 F3 60 (\$1A)
8BF8- A6 BB A4 B8 60 20 1E 84 (\$DB)
8C00- A6 84 E8 86 84 E0 0A F0 (\$D2)
8C08- 04 20 6A 8B 60 A2 00 86 (\$81)
8C10- 84 20 6A 8B A6 85 E8 86 (\$08)
8C18- 85 E0 0A F0 04 20 4F 8B (\$7F)

8C20- 60 A2 00 86 85 20 4F 8B (\$25)
8C28- A6 86 E8 86 86 E0 0A F0 (\$D2)
8C30- 04 20 34 8B 60 A2 00 86 (\$DF)
8C38- 86 20 34 8B A6 87 E8 86 (\$56)
8C40- 87 E0 0A F0 04 20 19 8B (\$2B)
8C48- 60 A2 00 86 87 20 19 8B (\$71)
8C50- A6 88 E8 86 88 E0 0A F0 (\$D2)
8C58- 04 20 FE 8A 60 A2 00 86 (\$14)
8C60- 88 20 FE 8A A6 89 E8 86 (\$9D)
8C68- 89 E0 0A F0 03 20 E3 8A (\$D9)
8C70- 60 20 0C 84 A6 79 A0 00 (\$B7)
8C78- A5 81 20 C0 83 A6 A4 (\$FF)
8C80- B8 20 01 F6 A2 03 20 EC (\$02)
8C88- F6 60 A6 8A E8 86 8A E0 (\$BE)
8C90- FF F0 01 60 A2 00 86 8A (\$C0)
8C98- A6 8B E8 86 8B E0 03 F0 (\$DB)
8CA0- 01 60 A6 00 E0 11 F0 03 (\$C8)
8CA8- E8 86 00 A6 50 E0 0C F0 (\$84)
8CB0- 03 E8 86 50 A2 00 86 8B (\$9F)
8CB8- 20 A0 87 20 A0 87 20 B0 (\$90)
8CC0- 87 20 C0 87 20 D0 87 60 (\$F7)
8CC8- A6 8E 86 79 20 71 8C A6 (\$AC)
8CD0- 8E 00 A0 A5 81 20 C0 83 (\$69)
8CD8- A6 91 86 82 20 A0 8B 20 (\$18)
8CE0- 01 F6 60 A6 8D 86 79 20 (\$63)
8CE8- 71 8C A6 8D 80 86 A5 81 (\$52)
8CF0- 20 C0 83 A6 90 86 82 20 (\$71)
8CF8- A0 8B 20 01 F6 60 20 1E (\$A2)
8D00- 84 A6 90 F0 07 CA 86 90 (\$99)
8D08- 20 E3 8C 60 A6 91 F0 0E (\$E6)
8D10- CA 86 91 20 C8 8C A2 09 (\$12)
8D18- 86 90 20 E3 8C 60 A2 00 (\$9B)
8D20- 86 90 20 E3 8C A2 00 86 (\$7D)
8D28- 92 A2 00 86 FF 20 FA 83 (\$10)
8D30- 20 6D 8D 20 00 84 20 6D (\$29)
8D38- 8D A6 00 C0 E0 7E 80 3E (\$F3)
8D40- 20 55 C0 A5 FF A8 86 86 (\$27)
8D48- FF 85 1A A2 02 86 18 A0 (\$FE)
8D50- 03 84 19 20 40 87 A5 FF (\$2D)
8D58- 43 4A 85 1A A2 02 86 18 (\$A1)
8D60- A2 00 86 19 20 40 87 2C (\$FB)
8D68- 5C A0 4C 20 8D A9 5A A2 (\$29)
8D70- 74 C0 20 8D C0 83 A6 B4 (\$AD)
8D78- A4 B2 20 01 F6 60 A2 00 (\$03)
8D80- 8E 00 C0 20 C3 80 60 A2 (\$EF)
8D88- 78 86 FF A6 FF CA 86 FF (\$EB)
8D90- F0 33 86 1A A2 02 86 18 (\$61)
8D98- A0 84 19 20 40 87 A5 81 (\$72)
8DA0- FF 0A 85 1A A2 02 86 18 (\$54)
8DA8- A0 84 19 20 40 87 A5 81 (\$72)
8DB0- FF 4A 85 1A A2 02 86 18 (\$14)
8DB8- A0 84 19 20 40 87 20 (\$F7)
8DC0- D8 20 F2 C0 8D 20 C9 8D (\$78)
8DC8- 60 20 F2 F3 20 54 C0 2C (\$D5)
8DD0- 52 C0 2C 57 C0 2C 50 C0 (\$95)
8DD8- 20 70 81 20 55 C0 A5 FF (\$32)
8DE0- 0A 0A 85 1A A2 02 86 18 (\$B3)
8DE8- 18 A0 84 19 20 40 87 (\$CF)
8DF0- A5 FF 4A 4A 85 1A A2 (\$2D)
8DF8- 02 86 18 A0 84 19 20 (\$81)
8E00- 4D 87 2C 54 C0 60 A2 01 (\$B1)
8E08- 86 92 20 06 84 20 C0 8E (\$D8)
8E10- 20 FA 83 20 6D 8E 20 00 (\$8A)
8E18- 84 20 6D 8E 20 12 84 20 (\$D1)
8E20- 6D 8E 20 18 84 20 6D 8E (\$9C)
8E28- 20 FA 83 20 81 8E 20 00 (\$56)
8E30- 84 20 81 8E 20 06 84 20 (\$29)
8E38- 81 8E 20 18 84 20 95 8E (\$88)
8E40- 20 FA 83 20 95 8E 20 1E (\$5C)
8E48- 84 20 95 8E 20 12 84 20 (\$29)
8E50- 95 8E 20 00 84 20 A9 8E (\$88)
8E58- 20 12 84 20 A9 8E 20 06 (\$97)
8E60- 84 20 A9 8E 20 18 84 20 (\$1F)
8E68- A9 8E 4C 10 8E A2 64 A0 (\$93)
8E70- 00 A9 4B 20 C0 83 A6 B9 (\$9E)
8E78- A4 B8 20 01 F6 20 E1 8E (\$84)
8E80- 60 A2 81 A0 00 A9 64 20 (\$0E)
8E88- C0 83 A6 B7 A4 B8 20 01 (\$6F)
8E90- F6 20 E1 8E 60 A2 7F A0 (\$A4)
8E98- 00 A9 7A 20 C0 83 A6 B6 (\$A0)
8EA0- A4 B8 20 01 F6 20 E1 8E (\$84)
8EA8- 60 A2 6A 00 A9 96 20 (\$17)
8EB0- C0 83 A6 B5 A4 B2 20 01 (\$67)
8EB8- F6 20 D1 8E 20 E1 8E 60 (\$A6)

LISTING 2

6000- 0D 0D 68 0D 0D 4E 0D 0E (\$F5)
6008- 9B 1F 1F 1F 24 35 4D 2C (\$F4)
6010- 26 C0 1F 6C FC 10 0D 0D (\$75)
6018- DC 96 32 06 00 0D 6E 22 (\$3F)
6020- 40 6B 2D 0D 36 3E 20 97 (\$84)
6028- 1F 24 37 45 43 2B 25 (\$47)
6030- 3F 6C 0C 1F 1F 4C 8D 52 (\$CC)
6038- 8A 11 2E 08 05 00 0D 6C (\$D9)
6040- 36 6E 24 2C 35 36 47 23 (\$37)
6048- 4D 30 36 45 43 AC 21 D8 (\$18)
6050- DB 3B 27 0D FC 1C 0D AC (\$8B)
6058- 29 00 0D B4 8D 24 AC AE (\$3B)
6060- 44 43 2B 35 36 0D 1C 64 (\$5A)
6068- 0D 36 45 DC D8 1B 1F 6C (\$12)
6070- FC 1C 0D AC 31 0D 24 AC (\$F8)
6078- 76 6E 22 24 24 24 9F 6E (\$EF)
6080- 11 AE 2E 08 44 43 FB 24 (\$41)
6088- 00 0C EA 0D B4 36 AE 21 (\$E8)
6090- 24 40 23 6C 32 1E 2E 84 (\$9D)
6098- 2E 08 44 43 23 00 44 43 (\$05)
60A0- 73 21 B4 32 6E 22 E4 64 (\$18)
60A8- 24 55 36 36 2E 40 23 45 (\$79)
60B0- B3 32 00 44 43 6B B4 12 (\$4B)
60B8- 2E 40 23 0C 24 96 36 36 (\$F3)
60C0- 45 24 40 23 55 36 3E 20 (\$7F)
60C8- 04 00 24 24 24 35 36 36 (\$15)
60D0- 36 00 09 25 20 2E 1E 3E (\$38)
60D8- 04 00 29 3C 0C 20 20 2E (\$33)
60E0- 3E 3E 3F 27 30 28 3C 0C (\$00)
60E8- 2D 2C 20 2E 35 35 37 3F (\$0A)
60F0- 3E 3F 3C 3F 00 28 3C 0C (\$1A)
60F8- 25 2D 3C 20 2E 35 35 35 (\$12)
6100- 37 37 3F 3E 3F 3C 27 3F (\$1A)
6108- 00 24 AC 76 22 24 24 95 (\$49)
6110- 2E 36 26 40 43 23 24 95 (\$AF)
6118- 32 35 26 40 23 AC 32 35 (\$E9)
6120- 44 23 05 00 04 00 2D 35 (\$7E)
6128- 3F 3F 00 2D 35 3F 7F 7F (\$A5)
6130- 05 00 2D 1E 2D 20 3C 00 (\$07)
6138- 3C 67 3F 0C 3F 2C 25 (\$61)
6140- 6F 2D 2E 1F 4D 29 E5 2D (\$DF)
6148- 2D 2E 1F DE 3F 2E 35 3F (\$D9)
6150- 2E 35 6F 2D 3C 0D 0D 2D (\$48)
6158- 3C 27 2D 3C 27 2D 3C 0D (\$31)
6160- 2D 2E 1F 2E 35 3F 2E 35 (\$23)
6168- 3F 2E 1F 3F 4D 49 29 25 (\$39)
6170- 3F 2C 25 3F 2C 25 3F 2C (\$13)
6178- 2D 2D 2E 1F 2E 35 3F 0E (\$DB)
6180- 2D 3E 37 2D 0D 2D 3C 27 (\$32)
6188- 2D 3C 27 2D 3C 27 2D 2D (\$00)
6190- B5 1B 96 2A 6D 00 28 2E (\$79)
6198- 2D 2C 3C 2C 3C 3C 3F 3E (\$10)
61A0- 2E 3E 0D 0C 04 00 29 2D (\$11)
61A8- 1C 27 25 27 25 BF 05 00 (\$A6)
61B0- 2D 2D E5 1B 67 25 25 E5 (\$7C)
61B8- 3F 37 37 00 28 2E 2D 2C (\$38)
61C0- 3C 3C 0C E5 3F 37 3C 0C (\$D6)
61C8- 49 25 3F 3F 0C 25 25 25 (\$45)
61D0- 16 AE 06 00 28 2E 2D 2C (\$B9)

61D8- 3C 2C 1F 3F 27 25 6F 2D (\$70)
61E0- 35 00 28 2E 2D 2C 3C 3C (\$32)
61E8- 3F 3E 24 25 2D 2D 00 25 (\$25)
61F0- 25 25 25 25 3F 3F 12 (\$65)
61F8- 4D 05 00 28 2E 2D 3C (\$73)
6200- 3C 3F 3E 44 2E 2D 2E (\$7D)
6208- 05 01 25 2D 2D 3C 3F 27 (\$09)
6210- 27 25 2D 35 35 3F 00 24 (\$34)
6218- 24 2D 2D 2D 36 36 3E 3F (\$09)
6220- 27 24 2C 20 33 3E 27 2C (\$01)
6228- 36 00 2D 2C 35 25 25 25 (\$37)
6230- 67 25 67 25 37 25 67 (\$40)
6238- 25 27 2E 2E 2E 2E 3E 0C (\$33)
6240- 28 2C 2C 36 35 37 35 37 (\$1E)
6248- 35 37 37 35 67 F5 37 6F (\$9A)
6250- 49 41 43 43 33 3C 2D 2C (\$1C)
6258- 3C 2C 2C 30 1C 2D 15 2D (\$39)
6260- D6 DA 1B 2D 2E DE 93 2B (\$72)
6268- 2D 2E 6D 41 3B 3C 2C 2C (\$38)
6270- 3C 2C 2C 3C 1C 1F 7F 49 (\$0E)
6278- 29 4E 28 3E 2E 1E 37 35 (\$43)
6280- 37 37 35 6F 0D 2E 25 18 (\$64)
6288- 40 C3 2E 35 3D 4A C3 18 (\$2F)
6290- 18 2D 2E 6D 29 3E 3E 2E (\$71)
6298- 3E 3E 2E 2E 2D 25 25 67 (\$4A)
62A0- 25 27 25 27 3F 3F 4D (\$68)
62A8- 49 09 35 37 35 37 35 37 (\$82)
62B0- 37 35 6F 09 40 43 43 43 (\$67)
62B8- 43 43 43 2B 35 35 37 35 (\$AA)
62C0- 3F 77 35 35 37 35 37 35 (\$34)
62C8- 35 35 2D 35 2D 0D 00 25 (\$1D)
62D0- 27 25 27 2D 35 35 37 6F (\$50)
62D8- 51 24 64 36 36 45 23 40 (\$37)
62E0- 2B 36 36 25 24 0D 30 36 (\$21)
62E8- 2E 24 24 2D 2E 3E 3E 15 (\$38)
62F0- 2D 00 2D 3C 27 2D 3C 27 (\$2D)
62F8- 2D 3C 6F 29 2D 75 3F 2E (\$1E)
6300- 35 3F 2E F5 3F 3C 4D 49 (\$D5)
6308- 49 2D 3C 27 2D 3C 27 2D (\$64)
6310- 3C 27 28 6D 52 31 36 36 (\$3D)
6318- 25 24 24 35 36 36 2D 2D (\$10)
6320- 25 FD 2C 25 3F 2C E5 3F (\$18)
6328- 3F 05 0D 2D 3C 27 2D 3C (\$1D)
6330- 27 2D 3C 6F 29 2D 75 3F (\$17)
6338- 2E F5 3F 3F 4D 49 49 2D (\$8B)
6340- 3C 27 2D 1C 2D 2D 2D 2E (\$29)
6348- 1F 2E 35 3F 2E F5 3F 3F (\$E0)
6350- 3F 2C 1F 4D 49 49 49 2D (\$25)
6358- 3C 27 2D 3C 67 2D 2D 2D (\$40)
6360- 0E 3F 06 DA DA 2D 2D 2D (\$0A)
6368- 25 3F 2C FD 3B 45 49 49 (\$BE)
6370- 2D 3C 27 2D 3C 27 2D 96 (\$8B)
6378- 9A 2B 2D 2D 2D 6D 09 2D (\$D5)
6380- 3C 27 2D 3C 27 2D 3C 27 (\$19)
6388- 28 6D 89 1C 2D 3C 37 2D (\$07)
6390- 3E 77 2D 2D 2D 0E 3F 2C (\$7B)
6398- 25 3F 2D E7 3F 3F 07 (\$EB)
63A0- 00 2D 3C 27 2D 3C 27 2D (\$2D)
63A8- 3C 6F 29 2D 9E 1B 6D 49 (\$F6)
63B0- 21 2D 36 35 36 25 25 24 (\$17)
63B8- 24 38 87 93 52 69 09 2D (\$26)
63C0- 3C 27 2D 3C 27 2D 3C 6F (\$53)
63C8- 11 2E 76 64 24 35 36 37 (\$3D)
63D0- 35 6F 24 24 24 4D 2D 2D (\$7E)
63D8- 3E 3E 3E 2E 4D 6D 29 29 (\$23)
63E0- 25 25 27 3F 3C 0C 2D 2E (\$2B)
63E8- DE 1A 3E 6D 49 41 43 23 (\$FE)
63F0- 2D F5 F3 2D 15 37 F5 3F (\$EE)
63F8- 2F 00 00 (\$2F)

ZX 81

suite de la page 8

1020 PRINT AT 3,0:"J" EN AI MA
1030 PRINT "C" EST TROP MOU,JE
1040 PRINT "J" EN PEUX PLUS,J"
1050 PRINT "CHANGER DE NIVEAU"
1060 PRINT "JE ME RETROUVE P
1070 PRINT "JE VEUX JOUER AU J
1080 PRINT "
1090 PRINT "JE VEUX VOIR LE TA
1100 PRINT "JE VEUX DETRUIRE C
1110 PRINT "L'ABYRINTHE LABI/100"
1120 PRINT "L'ABYRINTHE LABI/100"
1130 LET IS=INKEY\$
1140 IF IS="" THEN GOTO 1130
1150 IF IS="1" OR IS="8" THEN GOTO
1160 GOTO 2000+100+(CODE IS-29)
2000 CLS

2005 LET L=USR 17977
2010 PRINT AT 5,2:"A QUEL LABYRI
NTHE VOULEZ-VOUS VOUS ATTAQUER
?"
2020 PRINT TAB 2;"(1 A 100)"
2030 INPUT LAB
2040 IF LAB<0 OR LAB>100 THEN GO
TO 2070
2050 LET LABI=LAB+100
2060 GOTO 1000
2070 PRINT AT 10,0:"TU ME PREN
DS POUR UN IDIOT ?"
2080 PAUSE 44
2090 GOTO 1000
2100 CLS
2110 LET L=USR 17977
2120 PRINT AT 5,2:"QUEL NIVEAU C
HATISEZ-VOUS ?"
2130 PRINT TAB 2;"(1 A 3)"
2140 INPUT NU
2150 IF NU<1 OR NU>3 THEN GOTO 2
070
2160 LET NIV=NU
2170 IF NIV=1 THEN PRINT AT 10,2
:"VOUS ALLEZ 4 FOIS PLUS VITE"
2180 IF NIV=2 THEN PRINT AT 10,2
:"VOUS ALLEZ 2 FOIS PLUS VITE"
2190 IF NIV=3 THEN PRINT AT 10,2
:"VOUS ALLEZ 2 FOIS PLUS VITE"
2200 CLS
2210 PRINT AT 10,10:"PAS QUESTIO
N"
2220 GOTO 1000
2230 LET X=2500
2240 FOR F=1 TO 10
2250 PRINT AT F+5,2,F;TAB 6;S(F)
2260 NEXT F
2270 IF INKEY\$="" THEN GOTO 2550
2280 GOTO 1000
2290 LET X=2500
2300 FOR F=1 TO 22
2310 LET L=USR 18106
2320 NEXT F
2330 GOTO 2500
2340 PRINT AT 10,10:"PAS QUESTIO
N"
2350 GOTO 1000
2360 LET X=2500
2370 FOR F=5 TO 0 STEP -1
2380 GOTO 2500

QUE LES MONSTRES"
2255 IF NIV=3 THEN PRINT AT 10,2
:"VOUS ALLEZ AUSSI VITE QUE"
2260 IF NIV=3 THEN PRINT TAB 2;"
LES MONSTRES,C'EST BLEUZE"
2270 IF INKEY\$="" THEN GOTO 2270
2280 IF INKEY\$="" THEN GOTO 228
0
2290 GOTO 1000
2300 GOTO 590
2310 CLS
2320 POKE 16508,INT (LABI/255)
2330 POKE 16507,LABI-255+INT (LA
BI/255)
2340 POKE 16520,VIT
2350 POKE 16519,NIV
2360 LET L=USR 18516
2370 NEXT F
2380 IF INKEY\$="" THEN GOTO 244
0
2390 IF INKEY\$="" THEN GOTO 2450
2400 FOR F=1 TO 23
2410 LET L=USR 18106
2420 NEXT F
2430 GOTO 3000
2440 CLS
2450 PRINT AT 2,12;"LABYROM"
2460 PRINT AT 4,6;"TABLEAU DES 3
CORES"
2470 FOR F=1 TO 10
2480 PRINT AT F+5,2,F;TAB 6;S(F)
2490 NEXT F
2500 LET N=10
2510 IF INKEY\$="" THEN GOTO 2550
2520 GOTO 1000
2530 LET N=10
2540 PRINT AT 10,10:"PAS QUESTIO
N"
2550 GOTO 2620
2560 GOTO 1000
2570 LET X=2500
2580 FOR F=5 TO 0 STEP -1
2590 GOTO 2620

3030 LET SC=SC+10**F+PEEK P
3040 LET P=P+1
3050 NEXT F
3060 CLS
3070 PRINT AT 2,12;"LABYROM",AT
5,9:"VOULEZ-VOUS VOIR LE LABYRIN
THE ?"
3080 PRINT "UTILISEZ LES TOU
CHES DU CURSEUR POUR VISIONNER L
'ENSEMBLE"
3100 PRINT "ET ""J"" POUR REVENI
R"
3110 IF INKEY\$="" THEN GOTO 3110
3120 IF INKEY\$="" THEN GOTO SE 0
3130 GOTO 3110
3140 IF SC=<=10 THEN GOTO 2500
3150 CLS
3160 PRINT AT 2,12;"LABYROM",AT
5,9:"VOULEZ-VOUS VOIR LE LABYRIN
THE ?"
3170 PRINT AT 5,0:"VOUS ETES CLA
SSE DANS LE
TABLEAU DES 3
CORES"
3180 PRINT "ENTREZ VOTRE NOM"
3190 INPUT US
3200 PRINT "
3210 LET N=1 TO 10
3220 IF SC>S(F) THEN GOTO 4100
3230 NEXT F
3240 FOR G=10 TO F STEP -1
3250 LET S(G+1)=S(G)
3260 NEXT G
3270 LET S(F)=N
3280 NEXT F
3290 GOTO 2500
3300 RAND USR 17977
3310 LET X=25
3320 LET Y=25
3330 SAVE "LABYROM"
3340 RUN

5040 POKE 18014,A-256+INT (A/256)
5050 POKE 18015,INT (A/256)
5060 LET L=USR 18013
5070 LET X=(INKEY\$="6")-(INKEY
\$="7")
5080 LET Y=(INKEY\$="8")-(INKEY
\$="5")
5090 IF X<7 THEN LET X=7
5100 IF X>33 THEN LET X=33
5110 IF Y<10 THEN LET Y=10
5120 IF Y>40 THEN LET Y=40
5130 IF INKEY\$="J" THEN GOTO 400
0
5140 GOTO 5030
5150 LET A=R+1
5160 LET S\$(A)
5170 IF S\$(A) THEN GOTO 9050
5180 LET X=VAL AS(A+1 TO A+2)
5190 LET Y=VAL AS(A+3 TO A+4)
5200 LET A=R+5
5210 LET X=X+(S\$(A)-S\$(A+1))*S\$(A)
5220 LET Y=Y+(S\$(A)-S\$(A+1))*S\$(A)
5230 PRINT AT X,Y;"
5240 IF A=LEN A\$ THEN GOTO 9100
5250 LET A=R+1
5260 GOTO 9010
5270 FOR F=1 TO 16
5280 RAND USR 18106
5290 NEXT F
5300 RETURN
5310 FOR F=16514 TO 18120 STEP 6
5320 LPRINT F
5330 FOR G=1 TO 5
5340 LPRINT " "CHR\$(INT (PEEK
(F*G)/16+23));CHR\$(INT (PEEK
(F*G)/16+23));
5350 NEXT G
5360 LPRINT
5370 SAVE "LABYROM"
5380 RUN

CAPTAIN GOODNIGHT AND THE ISLANDS OF FEAR

par BRODERBUND pour Apple

Heure H moins 24 (à quelques minutes près, vu ce que m'a dit le général au téléphone). Pour qu'ils fassent appel à moi, la situation doit être sacrément urgente, surtout en pleine nuit. Ils savent bien que je ne supporte pas ça. Enfin ! Pourvu qu'une promotion soit à la clé, que je ne passe pas ma retraite avec la solde ridicule d'un capitaine. Direction le QG, dès que cet abruti de pilote aura eu l'idée de se rapprocher un peu plus du sol. Oh putain ! La gamelle que

j'ai failli me ramasser... Ca pré-sage mal de ce qui va suivre. Ouah ! La tête du Général. On dirait qu'on vient de lui faire manger sa casquette cinq étoiles sans une goutte de ketchup pour faire glisser. Remarque, je comprends son malaise : un frappé de première grandeur vient de donner la preuve tangible qu'il avait les moyens de faire sauter en technicolor et en direct l'ensemble de la poudrière atomique. Bien vu mon gars ! C'est encore Captain Goodnight

qui se récolte le sale boulot. Va falloir serrer les fesses sérieusement pour passer à travers la souricière tendue par l'autre psychopathe.



Pas de temps à perdre. Ce coup-ci il ne reste vraiment que

24 heures pour régler ce problème. Ca va swinguer sacrément, vu que je dois traverser environ quatre îles avant d'arriver en vue de l'île de la Peur. Tu m'étonnes qu'elle s'appelle comme ça, avec les matos entreposé à bord, y a de quoi prendre immédiatement un aller simple pour la lune et regarder au télescope ce qui reste de la Terre. Pourvu que ce bon vieux F15 tienne toujours aussi bien la route qu'aux temps bénis des raids sur les Viets. Ca va pas être de la tarte de franchir ce barrage continu de missiles à infra-rouges, de batteries anti-aériennes et autres zincs kamikazes.

Ouf ! Ca vient de passer. Reste à franchir la mer pour se poser sur l'île la plus au nord de l'archipel, histoire de ne pas signaler à tous mon arrivée dans le quartier. Ces sacrés remorqueurs et destroyers ne me foutront pas la paix aujourd'hui.

Une petite rafale de missiles pour les calmer et hop ! Je m'éjecte de ce vieux coucou, direction le sol et au plus vite. Les choses sérieuses commencent maintenant. Arg ! Qu'est-ce que c'est que ces fichus robots qui me canardent ?...

Si vous voulez connaître la réponse à l'angoissante question du Captain Goodnight, il ne vous reste plus qu'à bondir dans votre avion et à vous procurer cette nouvelle (bonne) production de Broderbund. Entre la sonorisation parfaitement réussie et les graphismes mignons comme tout, vous devriez passer quelques heures avant de franchir les innombrables pièges tendus en travers de votre chemin. Mais suivez l'exemple de Stallone et emmenez Goodnight jusqu'au QG, c'est possible, je l'ai fait (huit jours d'entraînement intensif nécessaires). Un logiciel qui ne peut pas manquer à votre logithèque.

AMSTRAD	Tourni Net
Christophe METTERNICH	page 28
APPLE	Météor
Didier POGGIO	page 31
CANON X07	Canon Runner
Cyrille GAUTIER	page 7
CBM 64	Carrepuzzle
Franck FEDJA	page 29
EXL 100	Démon D'Excelvision
Ludovic MEYNADIER	page 6
FX 702 P	Polaris
André TONIC	page 26
HECTOR	Bi Bert
J.M. BIEBERT	page 26
MS	Pac maze
Laurent AUBLE	page 3
ORIC	4800
Jean LACOSTE	page 2
SPECTRUM	Evasion
Nicolas LAMBERT	page 4
TI 99/4A (be)	Forteresse Noire
Xavier BERTHAUX	page 5
TI 99/4A (bs)	Anor
David SOULAS	page 4
TO 7.70/MO 5Voyage	au centre du MO5
Bruno BONHOMME	page 27
VIC 20	Caves
Vincent CHRETIEN	page 30
ZX 81	Labyrom
Monique DUBOIS	page 8



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 6 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 modèle 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 1200 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 1040 F

PROGRAMMATION Modules
Extended basic manuel français 800 F
Super extended basic graph manuel français 1200 F
Extension mémoire extérieure 32 K 1040 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

INTERFACE PARALLELE CENTRONICS TI
se branche directement sur le TI et les imprimantes à sortie parallèle 1090 F
Imprimante SEIKOSHA GP 500 sortie parallèle 2200 F
Imprimante EPSON LX 80 friction 3660 F
Tracteur pour LX 80 285 F

INTERFACE SERIE - EXTERIEURE
se branche sur toute imprimante sur le TI 99/4A ayant une sortie série 1090 F
Machine à écrire imprimante à mémoire BROTHER EP 44 2390 F
Manette Jeux Texas U.S.A. la paire 250 F

Lot Manettes Jeux
Manettes jeux U.S.A. Texas ou interface Wico + Quickshot 1 + Module Munchman + Module au choix parmi ceux marqués d'un astérisque. L'ensemble 430 F

EXCLUSIF : Plus besoin du boîtier d'extension périphérique TEXAS

Connectez directement sur votre TI/99 4 A un contrôleur de disquettes pouvant recevoir 2 lecteurs de disquettes D.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 2.500 F
(garantie 1 an pièces et main-d'œuvre)

coffret avec cordon pouvant contenir 2 unités de disquettes

Unité centrale TI 99/4 A Module Logo 2 Contrôleur de disquettes Mémoire 32 K Interface pour imprimante RS 232 ou parallèle

NOUVEAUTÉS

EXTENSION 128 K
Nouvelle extension 128 K, se comporte comme un ensemble de 4 x 32 Ko, utilisable sous basic étendu, logo ou assembleur ; se branche directement sur le côté droit du TI. Interface parallèle centronics incorporée vivement conseillée aux acheteurs de système à disquettes 2.500 F

KIT D'EXTENSION GRAPHIQUE
Destiné aux possesseurs de basic étendu mécatronic, il vous permet d'accéder aux fonctions graphiques supplémentaires du supergraph 495 F

LIVRE TI 99 INTERNE
Ouvrage en anglais contenant le listing de la ROM désassemblée 195 F

CPS 99
UNITE DE DISQUETTES 5 1/4, double face, double densité, 360 K formatés, se connecte directement sur votre console ce boîtier intégré : un contrôleur, un lecteur, un 32 K RAM, 2 RS 232 C (interfaces série), 1 PIO (interfaces parallèle centronics) 6500 F

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER PARSEC

TEXAS INSTRUMENTS COMPUTER SOFTWARE BUCK ROGERS

POLE POSITION

BON DE COMMANDE PROMO NOVEMBRE

Nom
Prénom
Adresse
Tél.
Code Postal
Ville

Expédition gratuite : jusqu'à 3 K7 ou 3 modules. Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F

LA RÈGLE A CALCUL :
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. : 43.25.68.88 - Télex : ETRAV 220064 F / 1303 RAC
Livraison des produits disponibles sous 8 jours. parking gratuit Maubert-Lagrange

MODULES TEXAS ORGANISATIONS

Gestion de fichiers	280 F	Gestion de rapports	375 F
Gestion privée	360 F	Statistiques	350 F

MODULES AVENTURE

Parsec	250 F	Tunnel of doom	250 F
Adventure pirate	250 F	Moonmine	250 F
Munch mobile	250 F	Popeye	300 F
Buck rogers	250 F	Demon attack	250 F
Retour du pirate	250 F	Burger time	250 F
Mash	250 F	Star trek*	250 F
Hopper	250 F	Treasure Island	250 F
Jaw breaker	150 F	Microsurgeon	250 F

MODULES ATARI/99 POUR TI 99

Moon patrol	219 F	Defender	219 F
Jungle hunt	219 F	Picnic Paranola	250 F
Pole position*	250 F	Donkey Kong	250 F
Protector II	250 F		

MODULES LOISIRS

Connect Four*	120 F	Jeux vidéo 2	174 F
Jeux rétro 1 ou 2*	120 F	The attack*	120 F
Invaders	147 F	Othello	206 F
Car wars*	120 F	Munch Man	147 F
Football	250 F	Chasse aux wumpus*	120 F
Zero zap*	120 F	Video Chess	450 F
Alpinier	206 F	Music maker	250 F
Rotor raider*	120 F	Princess and frog*	120 F
Tombston city*	120 F	Christholm trail*	120 F
Hangman*	120 F	Q-Best*	120 F

MODULES EDUCATION

Addition-Substraction I*	120 F	Early Reading*	120 F
Addition-Substraction II*	120 F	Meteor multiplication*	120 F
Addition-Canon*	120 F	Multiplication I*	120 F
Division-démolition*	120 F	Beginning grammar*	120 F

POUR LES JEUNES

Ambulance	50 F	St-Nicolas	50 F
Driving demon	50 F		
Les 3 modules	120 F		

Pour l'achat de 2 modules, un 3^e gratuit parmi ceux marqués d'une *

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4

Micro-ordinateur TI 99/4A PAL	1100 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

LOT N° 1

MODULE BASIC ETENDU MANUEL BASIC ETENDU EN FRANÇAIS K7 TECHNIQUE DES PROGRAMMES DE JEUX 1 ET 2 LIVRE 50 PROGRAMMES DE JEUX MANUEL SHIFT 850 F

LOT N° 2

MODULE BASIC ETENDU MANUEL BASIC ETENDU EN FRANÇAIS AU CHOIX DEUX K7 EPSILON SOFTWARE LIVRE 50 PROGRAMMES DE JEUX MANUEL SHIFT 895 F

LOT N° 3

PROGRAMMATION LOGO MODULE TI LOGO II EN FRANÇAIS EXTENSION 32 K INDISPENSABLE MANUEL D'INITIATION EN FRANÇAIS 1795 F

LOT N° 4

INTERFACE SERIE EXTERIEURE IMPRIMANTE EPSON PW 40 (COMPATIBLE TI ET MINITEL) 2830 F

PROMOTION

2 K7 EPSILON AU CHOIX POUR 120 F	
Lunar lander 2	95 F
Intercepteur	120 F
Lunar jumper	120 F
L'ascenseur	120 F
Inferral	120 F
Sun games	120 F