



L'ORDINATEUR ET LES STARS

Rares sont les domaines où l'informatique ne rentre pas en force : cinéma, télévision, politique, bureau, maison, école, tout y passe. L'informatique est une star. Mais que pensent les stars de l'informatique ?

CA, UNE IDEE ?

Mais qui a eu cette idée à la noix : appeler des vedettes au téléphone pour leur demander leur avis sur l'informatique familiale ? Elles ont rien à foutre, de l'informatique. D'ailleurs, si elles sont vedettes, les vedettes, c'est qu'en principe, elles sont moins cons que les autres, donc elles savent que l'informatique ne sert pas à grand chose.

A PART MOUROUSI

A part Yves Mourousi qui s'éclate comme une bête sur ses logiciels de jeu et Françoise Hardy qui utilise son traitement de texte pour son boulot, les autres nous sortent les lieux communs habituels de l'ordinateur, ça sert à faire ses comptes, à tenir son agenda ou son carnet d'adresses. A la limite pour jouer et jamais pour programmer. Le vedettariat et la programmation ne font pas bon ménage. Logique.

POLITIQUE

Commençons par les politiciens, en principe ils sont concernés. Ont-ils

une bécane chez eux, ces ténors du modernisme ?

Ouvrons le feu avec JEAN-MARIE LE PEN, la star des stars de la politique politicarde. C'est Michèle-voix-suave qui l'appelle au téléphone :

- Je n'ai pas de micro-ordinateur, mais je peux vous dire qu'au Front National, nous en avons.

- Et si vous en aviez un, l'utiliserez-vous pour jouer ?

- Je n'ai pas le temps de jouer.

- Mais vous ne vous amusez jamais ?

- Ca, c'est une question indiscrette, je ne peux pas vous le dire par téléphone, venez donc me voir, chère mademoiselle, nous en parlerons plus amplement ! (Rires lubriques)

Ca ne nous apprend pas grand chose sur les habitudes informatiques du bonhomme. Tout ce que l'on peut dire, c'est qu'il n'hésite pas à draguer par téléphone, le bougre. Ca vous aurait fait marrer qu'il soit pédé comme un troupeau de phoques, hein ?

GEORGES MARCHAIS, lui, n'a rien à dire, visiblement ça le dépasse : "J'en ai pas. C'est un scandale !". On rigole pas, on s'amuse pas et on s'en tape !

JACQUES CHIRAC, occupé, très occupé, ne prend que quelque secondes pour nous répondre : "Ecoutez, j'en ai pas. J'en ai pas. J'en ai pas". Comprenez : "Allez donc vous faire cuire un oeuf !"

LIONEL JOSPIN ferme la marche avec une réponse dans la bonne lignée des débats politiques inutiles et stériles : "Je n'en ai pas, parce que je n'ai pas le temps. Je n'ai même pas le temps de me servir de mon magnéto. Mais j'aime beaucoup lire, faire du sport et être en famille". On lui demande de parler de l'informatique et il nous bassine avec ses livres et sa famille. N'importe quoi !

Ben, c'est mal barré. Si ces messieurs-là n'ont pas d'avis sur l'informatique, on n'est pas sortis du tunnel. Que ce soit la droite ou la gauche qui remporte les prochaines guéguerres électorales, on va retourner au boullier chinois ou à la calculette à pétrole, vite fait.

A moins que les syndicats nous sauvent la mise ? HENRI KRASUCKI, l'air aussi dynamique que d'habitude, est aussi intéressé que ses collègues : "J'ai bien d'autres choses à faire que de m'occuper de

ça !". Et allez donc. Obscurantiste, va !

TELEVISION INFORMATISEE

On laisse tomber, allons voir du côté des mecs plus marrants. La télé, par exemple. Ils doivent être branchés, les téléviseux, y a de l'électronique dans les téléoches.

YVES MOUROUSI, fanatique de MOTO, ne peut pas marcher à côté de ses pompes, il doit connaître, lui : "Oui, j'en ai un chez moi. Je ne m'en sers que pour jouer, mais je trouve ça super, les logiciels de jeu, en tout cas". Ben voilà, suffisait de bien chercher, il a tout compris. La télé et l'informatique, ça fonctionne. On va sûrement en trouver un qui sait ce que programmer veut dire.

Un petit tour sur Canal + ? Qu'est-ce qu'il dit COLUCHE, l'est sympa Coluche, va répondre gentiment et intelligemment Coluche ? "C'est pas mon truc, et je suis pas là pour répondre à des interviews. Je vous donne un noir, et un numéro de téléphone : Luderman au

Suite page 21



JEAN-MARIE LE PEN



STEPHANE COLLARO



LIONEL JOSPIN



JACQUES CHIRAC



GEORGES MARCHAIS



COLUCHE



YVES MOUROUSI



FRANCOISE HARDY



PATRICK SABATIER



HENRI KRASUCKI

BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon général ! Lire page 10

C'est nouveau, ça vient de sortir : L'actualité de la micro-informatique. Lire pages 7, 8, 9

CINOCHÉ-TELOCHE pages 14,15

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 18

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.

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Le prof et l'amateur éclairé vous attendent en page 30

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 10

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

EXEL-CHATEAU

EXELVISION-EXL 100

CHOSE PROMISE
CHOSE DURE A
TENIR

En bravant courageusement monstres et gardes du
château d'EXEL, tentez de chiper le trésor du roi.

Henry MEZZASALMA



```

100 ! *****
110 ! *** EXEL CHATEAU ***
120 ! *****
130 !
140 ! Mr Mezzasalma Henry
150 !   Maison Manos
160 !   Heugas
170 !   40180 - Dax -
180 !
190 ! Tel: 16.58.57.84.77
200 !
210 RANDOMIZE
220 DIM S(42),M$(40),CB$(42)
230 A$(4)="-":A$(5)="ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ"
240 T1,T2,T3=0:CB$(23)="H"
250 FOR I=6 TO 9:A$(I)=SEG$(A$(5),INTRND(25),1):NEXT I
260 PS=A$(6)&A$(7)&A$(8)&A$(9)
270 DATA ACIER,AZOTE,CLOWN,PERLE,WAGON
280 DATA ACTEUR,DRAGON,EDITER,SOLEIL,WHISKY
290 DATA VEUVE,TISSU,TOTEM,SANTE,LINGE
300 DATA AIGLON,BAUDET,CHEVAL,HOMARD,STUDIO
310 DATA JUGES,GLACE,IMAGE,LOYER,TARIF
320 DATA SATAN,HOMME,GRAND,GEANT,VIGNE
330 DATA ROYALE,AMIRAL,ANIMAL,CHATON,TOMATE
340 DATA AGENDA,BREBIS,DEHORS,FAMINE,SOMMET
350 DATA 1
360 DATA 11,4,8
370 DATA 13,12,10
380 DATA 9,12,14
390 DATA 9,12,5,7,8
400 DATA 1,3,7,4,2
410 DATA 3,5,15,3,2
420 DATA 11,4,4,10,1
430 DATA 13,12,5,4,10
440 DATA 9,5,7,5,14
450 DATA 6,16
460 RESTORE 350
470 FOR Y=1 TO 42:READ S(Y):NEXT Y
480 RESTORE 270
490 FOR I=1 TO 40:READ M$(I):NEXT I
500 DIR$=""
510 A$(1)=CHR$(160):A$(2)=CHR$(160)&CHR$(160)
520 A$(3)=CHR$(160)&CHR$(160)&CHR$(160)
530 CALL LIGNE
540 CALL CHARD
550 CALL CHATEAU(""):CALL CHAT2
560 CLS "bww":CALL ECRAN(2,17,1,"1B",6):CALL ECRAN(2,17,35,"1B",6)
570 LOCATE (1,1):PRINT "iiii":LOCATE (18,1):PRINT "bjjjj"
580 LOCATE (1,35):PRINT "iiii":LOCATE (18,35):PRINT "JJJJ"
590 VIE=60:GAIN=400:CALL TABLEAU(VIE,GAIN)
600 GOSUB 1090:CL$="1Cb":CL1$="1Rc":C=1
610 ! DEPART DU JEU
620 GOSUB 1840
630 GOSUB 2670
640 IF C=17 OR C=32 THEN CALL SOLDAT:CALL ECRAN("1BR"):GOSUB 2390
650 IF C=22 OR C=2 OR C=39 THEN CALL SOLDAT:CALL ECRAN("1Bb"):GOSUB 2390
660 GOSUB 2430
670 IF CB$(23)<>"G" THEN CALL SALLE(C)
680 IF VIE<1 THEN VIE=0:CB$(23)="H":CALL CHATEAU("VOUS AVEZ PERDU"):STOP
690 IF GAIN<1 THEN GAIN=0:CB$(23)="H":CALL CHATEAU("VOUS AVEZ PERDU"):STOP
700 CALL EFF:CALL COLOR("1Rw"):LOCATE (20,15):PRINT "DIRECTION"
710 LOCATE (20,26):ACCEPT SIZE(1)VALIDATE(DIR$),DR$
720 CL$="1Cb":CL1$="1Rc"
730 VIE=VIE-1:GAIN=GAIN-2:CALL TABLEAU(VIE,GAIN)
740 GOSUB 1700
750 IF C=1 AND DR$="S" AND CB$(23)="C" THEN CALL CHATEAU("VOUS AVEZ GAGNE"):STOP
760 IF C=1 AND DR$="N" THEN C=C+1:GOTO 1030
770 IF C=2 AND DR$="S" THEN C=C-1:GOTO 1030
780 IF (C=2 OR C=3 OR C=5 OR C=6 OR C=8 OR C=9) AND DR$="E" THEN C=C+1:GOTO 1030
790 IF (C=3 OR C=4 OR C=6 OR C=7 OR C=9) AND DR$="O" THEN C=C-1:GOTO 1030
800 IF (C=3 OR C=4 OR C=6) AND DR$="N" THEN C=C+3:GOTO 1030
810 IF (C=6 OR C=7 OR C=9) AND DR$="S" THEN C=C-3:GOTO 1030
820 IF (C=8 OR C=9) AND DR$="N" THEN C=C+4:GOTO 1030
830 IF (C=10 OR C=12 OR C=13 OR C=14 OR C=15) AND DR$="O" THEN C=C-1:GOTO 1030
840 IF (C=18 OR C=19 OR C=20 OR C=23 OR C=35) AND DR$="O" THEN C=C-1:GOTO 1030
850 IF (C=11 OR C=12 OR C=15 OR C=16 OR C=17) AND DR$="N" THEN C=C+5:GOTO 1030
860 IF (C=19 OR C=20 OR C=21) AND DR$="N" THEN C=C+5:GOTO 1030
870 IF (C=24 OR C=26 OR C=27 OR C=28 OR C=29) AND DR$="E" THEN C=C+1:GOTO 1030
880 IF (C=31 OR C=32 OR C=33 OR C=34) AND DR$="E" THEN C=C+1:GOTO 1030
890 IF (C=36 OR C=37 OR C=38 OR C=39) AND DR$="E" THEN C=C+1:GOTO 1030
900 IF (C=24 OR C=25 OR C=27 OR C=28 OR C=30) AND DR$="N" THEN C=C+5:GOTO 1030
910 IF (C=34 OR C=36 OR C=32) AND DR$="N" THEN C=C+5:GOTO 1030
920 IF (C=24 OR C=25 OR C=26 OR C=29 OR C=30) AND DR$="S" THEN C=C-5:GOTO 1030
930 IF (C=32 OR C=33 OR C=35 OR C=39 OR C=41) AND DR$="S" THEN C=C-5:GOTO 1030
940 IF (C=25 OR C=27 OR C=28 OR C=32 OR C=33) AND DR$="O" THEN C=C-1:GOTO 1030
950 IF (C=34 OR C=37 OR C=38 OR C=39 OR C=40) AND DR$="O" THEN C=C-1:GOTO 1030
960 IF (C=22 OR C=29) AND DR$="O" THEN C=C-1:GOTO 1030
970 IF (C=37) AND DR$="S" THEN C=C-5:GOTO 1030
980 IF (C=11 OR C=12 OR C=13 OR C=14 OR C=17) AND DR$="E" THEN C=C+1:GOTO 1030
990 IF (C=18 OR C=19 OR C=22 OR C=21) AND DR$="E" THEN C=C+1:GOTO 1030
1000 IF (C=12 OR C=13) AND DR$="S" THEN C=C-4:GOTO 1030
1010 IF (C=16 OR C=17 OR C=20 OR C=21 OR C=22) AND DR$="S" THEN C=C-5:GOTO 1030
1020 GOTO 610
1030 B=S(C)
1040 IF B=15 THEN GOSUB 1380:GOTO 1030
1050 IF B=14 THEN GOSUB 1360:GOTO 610
1060 IF B=16 THEN GOSUB 1420:GOTO 610
1070 ON B GOSUB 1090,1120,1140,1150,1180,1200,1220,1240,1250,1280,1300,1320,1340
1080 GOTO 610
1090 ! SALLES DU CHATEAU
1100 DIR$="NS"
1110 CALL ECRAN:GOSUB 1430:RETURN
1120 DIR$="ONS"
1130 CALL ECRAN:GOSUB 1430:GOSUB 1460:RETURN
1140 DIR$="NSE"
1150 CALL ECRAN:GOSUB 1430:GOSUB 1560:RETURN
1160 DIR$="ONE"
1170 CALL ECRAN:GOSUB 1640:GOSUB 1430:GOSUB 1460:GOSUB 1560:RETURN
1180 DIR$="OSE"
1190 CALL ECRAN:GOSUB 1660:GOSUB 1460:GOSUB 1560:RETURN
1200 DIR$="S"
1210 CALL ECRAN:RETURN
1220 DIR$="OE"
1230 CALL ECRAN:GOSUB 1680:GOSUB 1460:GOSUB 1560:RETURN
1240 DIR$="NO"
1250 CALL ECRAN:GOSUB 1640:GOSUB 1430:GOSUB 1460:RETURN
1260 DIR$="NE"
1270 CALL ECRAN:GOSUB 1640:GOSUB 1430:GOSUB 1560:RETURN
1280 DIR$="OS"
1290 CALL ECRAN:GOSUB 1660:GOSUB 1460:RETURN
1300 DIR$="SE"
1310 CALL ECRAN:GOSUB 1660:GOSUB 1560:RETURN
1320 DIR$="ONES"
1330 CALL ECRAN:GOSUB 1430:GOSUB 1460:GOSUB 1560:RETURN
1340 DIR$="E"

```

```

1350 CALL ECRAN:GOSUB 1680:GOSUB 1560:RETURN
1360 DIR$="O"
1370 CALL ECRAN:GOSUB 1680:GOSUB 1460:RETURN
1380 ! SALLE TRESOR
1390 DIR$="O"
1400 CALL ECRAN:CL$="1bb":CL1$="1Rb":GOSUB 1460:GOSUB 1560:CALL ROI
1410 GOSUB 2880:RETURN
1420 DIR$="N":CALL ECRAN:GOSUB 1430:GOSUB 1640:RETURN
1430 ! PORTE NORD
1440 CALL ECRAN(5,8,19,"1Cb",4)
1450 RETURN
1460 ! PORTE OUEST
1470 CALL ECRAN(10,11,10,"1CW",3)
1480 FOR I=1 TO 3:CALL ECRAN(13,15,10+I,"1Rb",3):NEXT
1490 CALL ECRAN(7,9,9,"1Cb","d")
1500 CALL ECRAN(13,15,9,"1Rc","d")
1510 CALL COLOR("1Cb")
1520 LOCATE (8,12):PRINT A$(1):LOCATE (9,11):PRINT A$(2)
1530 LOCATE (12,10):PRINT A$(3):LOCATE (13,10):PRINT A$(2)
1540 LOCATE (14,10):PRINT A$(1)
1550 RETURN
1560 ! PORTE EST
1570 CALL ECRAN(10,12,29,CL$,3)
1580 FOR I=1 TO 3:CALL ECRAN(13,15,25+I,"1Rb",3):NEXT
1590 CALL ECRAN(13,15,28,CL1$,"c")
1600 CALL ECRAN(7,9,28,CL$,"c")
1610 LOCATE (8,29):PRINT A$(1):LOCATE (9,29):PRINT A$(2)
1620 LOCATE (13,30):PRINT A$(2):LOCATE (14,31):PRINT A$(1)
1630 RETURN
1640 ! EFFACE BAS
1650 CALL ECRAN(10,8,"1bb",24,19):RETURN
1660 ! EFFACE HAUT
1670 CALL ECRAN(4,1,"1bb",13,19):RETURN
1680 ! EFFACE HAUT ET BAS
1690 CALL ECRAN(10,8,"1bb",24,19):CALL ECRAN(4,1,"1bb",13,19):RETURN
1700 ! CHANGEMENT DE SALLE
1710 IF C=42 AND CB$(23)="G" AND DR$="N" THEN C=C-5:GOTO 1030
1720 IF (C=27 OR C=32) AND CB$(23)="G" AND DR$="E" THEN C=C+1:GOTO 1030
1730 IF C=26 AND CB$(23)="G" AND DR$="S" THEN C=C-5:GOTO 1030
1740 IF (C=4 OR C=7 OR C=15) AND CB$(23)="G" AND DR$="O" THEN C=C-1:GOTO 1030
1750 IF C=23 AND CB$(23)="G" AND DR$="O" THEN C=C-1:GOTO 1030
1760 IF (C=20 OR C=25 OR C=35) AND CB$(23)="G" AND DR$="O" THEN C=C-1:GOTO 1030
1770 IF (C=3 OR C=6 OR C=22) AND CB$(23)="G" AND DR$="E" THEN C=C+1:B=14:GOTO 1050
1780 IF (C=14 OR C=19) AND CB$(23)="G" AND DR$="E" THEN C=C+1:B=14:GOTO 1050
1790 IF (C=24 OR C=34) AND CB$(23)="G" AND DR$="E" THEN C=C+1:B=14:GOTO 1050
1800 IF (C=28 OR C=33) AND CB$(23)="G" AND DR$="O" THEN C=C-1:B=13:GOTO 1050
1810 IF C=21 AND CB$(23)="G" AND DR$="N" THEN C=C+5:B=6:GOTO 1050
1820 IF C=37 AND CB$(23)="G" AND DR$="S" THEN C=C+5:B=16:GOTO 1050
1830 RETURN
1840 ! SALLE AUX MONSTRES
1850 IF CB$(23)<>"G" THEN CALL SALLE(C)
1860 CALL EFF
1870 IF (C=3 OR C=6 OR C=9 OR C=12 OR C=36 OR C=19) AND CB$(C)="GAGNE" THEN RETURN
1880 IF (C=4 OR C=8 OR C=27 OR C=16 OR C=20) AND CB$(C)="GAGNE" THEN RETURN
1890 IF (C=34 OR C=21 OR C=28 OR C=24 OR C=25) AND CB$(C)="GAGNE" THEN RETURN
1900 IF C=30 AND CB$(C)="GAGNE" THEN RETURN
1910 IF C=3 OR C=6 OR C=9 OR C=12 OR C=36 OR C=19 THEN CALL MONS1:GOTO 1950
1920 IF C=4 OR C=8 OR C=27 OR C=16 OR C=20 OR C=34 THEN CALL MONS2:GOTO 1950
1930 IF C=21 OR C=28 OR C=24 OR C=25 OR C=30 THEN CALL MONS3:GOTO 1950
1940 RETURN
1950 CALL COLOR("0bw"):LOCATE (20,7):PRINT "VOULEZ-VOUS L'ANAGRAMME (O/N) 0"
1960 P$="M"
1970 LOCATE (20,37):ACCEPT SIZE(-1)VALIDATE("ON"),OUI$
1980 IF OUI$="N" THEN ZH=3:GOSUB 2260:CALL EFF:RETURN
1990 R=INTRND(40):AB=LEN(M$(R))
2000 A=0:CALL COLOR("0bc"):LOCATE (2,18):PRINT SEG$(A$(4),1,LEN(M$(R)))
2010 FOR I=1 TO AB:A=A+1
2020 T(I)=INTRND(AB)
2030 IF I=1 THEN 2070
2040 FOR D=1 TO I-1
2050 IF T(I)=T(D) THEN 2020
2060 NEXT D
2070 LOCATE (2,17+A):PRINT SEG$(M$(R),T(I),1)
2080 NEXT I
2090 CALL DISP(20,7,"TAPEZ L'ANAGRAMME--")
2100 CALL ECRAN(10,16,36,"1YB",4)
2110 A=0
2120 FOR TR=1 TO 50
2130 CALL KEY1(E,F)
2140 IF T1=7 THEN 2180
2150 IF A>LEN(M$(R))-1 THEN 2180
2160 IF F=1 THEN A=A+1:M1$(A)=CHR$(E):GOSUB 2210
2170 NEXT TR:GOSUB 2350:GOTO 2120
2180 FOR Y=1 TO LEN(M$(R)):MT$(1)=M1$(Y)&M1$(Y):NEXT
2190 IF MT$(1)<>M$(R) THEN ZH=3:GOSUB 2230:CALL EFF:GOTO 2220
2200 IF MT$(1)=M$(R) THEN ZH=2:GOSUB 2250:CALL EFF:GOTO 2220
2210 LOCATE (20,26+A):PRINT M1$(A):RETURN
2220 CALL ECRAN(10,16,36,"1BB",4):CALL EFF:MT$(1)="" :T1=0:RETURN
2230 CALL DISP(20,10,"VOUS PERDEZ L'ANAGRAMME"):PAUSE 2
2240 VIE=VIE-INTRND(3):GAIN=GAIN-INTRND(10):CALL TABLEAU(VIE,GAIN):GOTO 2270
2250 CALL DISP(20,10,"VOUS GAGNEZ L'ANAGRAMME"):PAUSE 2
2260 ! TIR AU SORT
2270 HZ=INTRND(ZH)
2280 IF HZ=2 THEN 2310
2290 CALL DISP(20,10,"VOUS PERDEZ LE COMBAT"):VIE=VIE-INTRND(5)
2300 GAIN=GAIN-INTRND(10):CALL TABLEAU(VIE,GAIN):PAUSE 2:RETURN
2310 CALL DISP(20,10,"VOUS GAGNEZ LE COMBAT"):VIE=VIE+INTRND(5)+2
2320 GAIN=GAIN+INTRND(10)+3:CALL TABLEAU(VIE,GAIN):PAUSE 2:CALL EFF
2330 IF P$<>"S" THEN CALL ECRAN(11,14,19,"1Rb",4)
2340 CB$(C)="GAGNE":RETURN
2350 ! SABLIER
2360 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (10+T1,36):PRINT "****"
2370 CALL COLOR("1BY"):LOCATE (10+T1,36):PRINT "****"
2380 T1=T1+1:RETURN
2390 ! SALLE AUX SOLDATS
2400 IF CB$(23)<>"G" THEN CALL SALLE(C)
2410 CALL DISP(20,12,"SALLE AUX ARMES"):PAUSE 2
2420 ZH=3:P$="S":GOSUB 2260:RETURN
2430 ! SALLE AUX TREFLES
2440 IF CB$(23)<>"G" THEN CALL SALLE(C)
2450 IF (C=26 OR C=35 OR C=11 OR C=15) AND CB$(C)="LETTRE" THEN RETURN
2460 IF C=26 OR C=35 THEN CALL TREFLE:CALL ECRAN("1Bb"):GOTO 2490
2470 IF C=11 OR C=15 THEN CALL TREFLE:CALL ECRAN("1BR"):GOTO 2490
2480 RETURN
2490 CALL DISP(20,12,"SALLE AUX TREFLES"):PAUSE 2
2500 GS=INTRND(40)+20
2510 CALL DISP(20,7,"LE PRIX A PAYER EST DE "&STR$(GS)&" $")
2520 CALL COLOR("0bw"):LOCATE (21,7):PRINT "VOUS ACCEPTEZ (O/N) ? 0"
2530 LOCATE (21,28):ACCEPT SIZE(-1)VALIDATE("ON"),OUI$
2540 IF OUI$="N" THEN RETURN
2550 CALL DISP(20,15,"TIR AU SORT"):PAUSE 1:T3=T3+1
2560 HZ=INTRND(2)
2570 IF T3>3 THEN 2620
2580 IF HZ=2 THEN 2620

```

A SUIVRE...

C'est nouveau, ça vient de sortir

AH BEN ÇA ALORS

Les commerciaux d'Ere Informatique vont sûrement être obligés de changer de costumes pour en acquérir des avec de grandes poches :



après le succès incroyable de leur soft Macadam Bumper, ils ne se sentent plus de joie et sont en train de l'adapter sur IBM PC. Ils ont dû doubler sur PC, aucun soft ne se vend, ils se copient ! En plus ils espèrent attaquer le marché américain avec ça ! Mais ce n'est pas tout : ces garnements, après avoir conclu un accord d'édition réciproque avec l'Angleterre par le biais de PSS, viennent de récidiver avec Radar Soft pour couvrir cette fois-ci le marché hollandais. Du côté de l'Allemagne, ça piétine encore un peu avec Geppo Soft (qui ne diffuse pour le moment qu'Amélie Minuit et Macadam Bumper) mais ça s'améliore. Enfin une boîte française qui arrive à exporter, bien vu.

800 BATONS POUR RAVEL



Regardez la photo : sont-ils mignons au bord de leur simlipiscine, l'oeil fixé sur la ligne bleue de vos porte-monnaies ? SPRITES, puisque c'est de l'équipe de cette Société d'Édition de Logiciels qu'il s'agit, est, d'après le dossier que nous venons de recevoir, "une des quatre premières et plus anciennes sociétés" d'édition déjà un ancien quand on existe depuis moins d'un an ! C'est aussi très drôle d'être

dans les quatre premiers quand on est sur un marché qui ne comprend QUE quatre sociétés dignes de ce nom ! (Je ne nommerai pas les sociétés en question, j'ai suffisamment d'ennemis comme ça). En tout cas, leur chiffre d'affaire 85 sera de 800 millions de centimes avec 150.000 logiciels vendus et c'est déjà pas si mal pour une jeune société, fût-elle cinq ou sixième. (SPRITES : 30 73 53 30)

PUTAIN LE GRAPHISME : ACTE DEUX

Tiens, je vais encore vous parler du matos que vous pourrez jamais vous payer. Partez pas, quoi, je disais ça pour rigoler. Savez-vous que Hitachi nous fait des imprimantes pas mal du tout capables d'afficher 4096 couleurs et surtout 16 points par millimètre ? C'est sympathique, vous trouvez pas ? Seul problème, ça coûte à peu de chose près 10.000 dollars soit 80.000 francs. Une bagatelle. Attendez, encore une minute, d'après mes sources, Panasonic présenterait une machine similaire, vu la guerre des prix entre les deux entreprises, n'achetez pas tout de suite l'imprimante dont je

viens de vous parler, celle de Panasonic pourrait, d'après ces mêmes sources, je le répète strictement confidentielles, Panasonic pourrait baisser le prix jusqu'à 9999.95 dollars. Ne le répétez pas.



OH ! LA BELLE ÉDUCATION

Les meilleurs spécialistes du logiciel éducatif de France du Monde se sont sans aucun doute penchés sur le cas de Gertrude, l'oie qui doit remonter l'image de marque de Vifi à l'HHHHebdo. Ces spécialistes auraient bien besoin de monter un stage du côté de chez Broderbund ou de Konami pour savoir qu'éducatif ne rime pas forcément avec ennui. Basé sur un jeu relativement simple (savoir réaliser des suites logiques avec des formes de couleurs différentes), **Les Secrets de Gertrude** pose deux problèmes fondamentaux dans l'art de la confection d'un logiciel pour les enfants : doit-on privilégier l'aspect ludique face au pédagogique et doit-on servir un produit agréable à l'oeil et à l'oreille ou un magma infâme d'images caca et de sons boudin ? Je conseillerai vivement aux parents voulant éduquer leurs enfants à coups d'ordinateur de se pencher sérieusement sur le problème de l'habit (qui fait le moine dans ce domaine) du soft au lieu de se consacrer exclusivement au fond : les animations sont inexistantes et les jeux (trois différents) sans attrait au bout de deux tentatives réussies. De plus les récompenses sont bien mesquines et même parfois carrément scandaleuses : le moine qui vient de se casser la tête pendant vingt minutes à ranger ses cubes, bonshommes ou voitures dans le bon ordre mérite plus qu'un petit dessin minable dans un coin de l'écran, même si c'est cette conne de Gertrude qui le lui apporte. Un dessin animé

ou un jeu d'arcade réjouirait nettement plus notre chère tête botte, n'est-il pas ? Enfin, et nous revenons au scandale sus-cité, quel est le gosse de moins de dix ans qui comprendra ce qu'est la touche CAPS YOU WIN en bon français (bravo la récompense !) ? Je pose la question, Messieurs de Vifi, et j'attends une réponse : vous avez des difficultés à traduire complètement un logiciel de l'anglais (Gertrude a été créée par The Learning Company), alors comment osez-vous vous présenter comme l'élite du logiciel éducatif en France en commettant des erreurs aussi grossières ?



LES SECRETS DE GERTRUDE
JEU DE RÉFLEXION



Vous feriez mieux de changer de métier, spécialistes en travail mal fini par exemple (votre compétence semble assurée dans ce domaine). **Les Secrets de Gertrude** de Vifi Nathan pour Apple.

PAS DE PANIQUE ON EST A SEC MAIS ON SE RENFLOUE !

Alerte à la magouille ! Jack Tramiel a tellement besoin d'argent frais que les commerciaux d'Atari France en sont venus à de bien curieuses extrémités : au lieu de fournir du matériel aux grossistes en échange d'un chèque en banque et due forme, ils demandent des avances sur les livraisons futures. Des grossistes, pas fous, ont accepté la manoeuvre après avoir répercuté sur les revendeurs la même opération. Imaginez-vous que des revendeurs ont donné de l'argent pour des 520 ST que les grossistes n'ont pas encore en stock. Rassurez-vous ! Ce n'est pas

leur pognon à eux qu'ils ont déboursé mais celui qu'ils ont réussi à toucher sous forme d'arrhes de la part de particuliers particulièrement confiants (à classer dans la catégorie pigeons de première). Et c'est avec cet oselle que Jack fait fabriquer les machines que vous attendez.



SALUT LES COPAINS

Laurent Toninello, animateur de Radio-Toninello (90.4, Le Mans) a promis de se prosterner quatre fois par jour vers l'HHHHebdo en récitant des éditos si nous parlions de son émission. Nous publions son affiche et déléguons immédiatement un envoyé spécial pour vérifier si la prosternation se fait bien dans les règles de l'art. Ceccaldi est très à cheval sur le protocole.

Notre ordinateur a faim... donnez-lui :

RAM-BURGER

TOUTE L'ACTUALITÉ INFORMATIQUE, DES JEUX, DES CONSEILS...

LE DIMANCHE DE 17H A 19H SUR **RAM-PROGRESS**

43-8110-43

MINI-MIRE

Que de reproches, que d'idées noires, que de malheurs. Figurez-vous que votre serveur a subi une dépression nerveuse. Des problèmes sentimentaux alliés à une tension nerveuse bien trop élevée due à un stress trop important ont provoqué en moi un décrochement mental. Après avoir passé quelques jours dans la clinique du docteur Croquinolet, je dois dire que je me sens bien mieux et à même d'assurer cette rubrique. Voici donc les nouvelles du monde vues par le petit écran du minitel et de l'HHHHebdo.

- Cette semaine, une éruption volcanique a détruit la quasi-totalité d'un petit village au nord du Bouanastan. A l'annonce de la mort de six indigènes et de la disparition de sept autres, le président d'Afrique du Sud s'est déclaré fort mécontent de ce lamentable score.
- Voici la combinaison qui rapportait le gros lot lors du dernier tirage du Tolo : (1) 42-96-10-65, vous pouviez également remporter une superbe machine à chanter en jouant les numéros suivants : 60-65-65-91.
- Les championnats du monde de pirouette ont eu lieu à Bab el Oued ces derniers jours. Bruno, le représentant de l'île d'Ellis a été sacré grand champion par le Roi du gruyère, sa majesté Entremont.
- Un complot vient d'être déjoué par la brigade Anti-rouille. Il s'agissait d'un exhibitionniste désireux de montrer sa... Heu... Enfin, bon, il a été arrêté, tout le monde est content (Mais qui est-ce qui m'a foutu ça dans mes notes ?).
- Je vous rappelle comment vous pouvez joindre notre correspondant sur Vénus : une fois

sur Transpac, tapez les numéros suivants : 133000428-192020750; 187020973. Notez bien qu'en ajoutant un " " au début de chacun de ces codes vous augmentez le pouvoir sacro-généux de votre capital vie.

Une dépêche vient d'arriver. Elle concerne le prix du dollar au cours d'aujourd'hui. Actuellement 1\$ = 131001483 francs et l'indicateur Dow Jones est à 192000359 soit une augmentation de 137000220 points. Le franc tient bon et, toujours d'après cette dépêche, le deutsch-mark s'effondre à 175020336 pesos soit 19202066836 unix, l'unix étant la monnaie du Zabouastan.

- Enfin, en direct du domicile du vice-président d'Amiserv, notre envoyé spécial : Little Léon.
- Oui, effectivement, Amiserv vient de se réunir pour la deuxième fois. Est-il encore besoin de décrire cette association ? Je ne sais pas. Soit, Amiserv est donc régie par la loi de 1901 et réunit bon nombre des opérateurs de micro-serveurs. Cette association on ne peut plus officielle a pour but de tenir les foules en délire au courant de l'actualité de ces fameux monnoies. L'un d'entre eux contenant bon nombre d'informations est d'ailleurs mis à la disposition du public (attention, il s'agit d'un Fakir, donc d'une version provisoire), c'est au : (1) 43-27-82-89. Je me dirige actuellement vers le président d'Amiserv, il s'agit de monsieur Christian Quest. Alors, monsieur le président, pensez-vous que cette réunion soit une réussite ?

- Oui, je le crois sincèrement. Pour la première fois, les opérateurs de plus de treize serveurs se sont rencontrés, ont discuté et ont bu. Ils ont même beaucoup bu. Tenez, regardez Eric, l'opérateur de Cider-1, complètement bourré, s'assoit à la table, j'ai un peu honte, enfin, lui on le pardonne car il a finalement décidé de refaire sa messagerie et surtout de se servir du deuxième drive qu'il vient d'acquiescer.

JEU VRAI ou FAUX ?

LE MONT FUJÏ-YAMA SE SITUE AU CENTRE DE L'ALLEMAGNE. ?

VRAI ou FAUX ?

SOLUTION : FAUX !

- Quelles actions allez-vous entreprendre dans les semaines qui viennent ?

- Eh bien, Amiserv bien que toute jeune est bien décidée à faire face à d'éventuelles mesures venant des ministères et visant à réduire le nombre de micro-serveurs. Elle se tient d'ailleurs à la disposition du public et des responsables politiques du pays (on ne badine pas) quant à l'élaboration d'une loi concernant la télématique livrée. Il serait tout de même pra-

mentable qu'on ne nous consultât pas !

- Merci monsieur le président. Je me dirige vers Jean-Jacques, l'opérateur d'A.D.N. Alors, cher Jean-Jacques, quelles sont les nouveautés de votre serveur ?

- Et bien, hups ! Y a un truc pas mal... Nuiiiiit de Chiine, nuuuiit câliiiiine, nuit...

- Voyons, Jean-Jacques, nous sommes en direct. Voulez-vous dire qu'en décrochant on peut entendre de la musique pendant quelques secondes avant l'habituelle porteuze ?

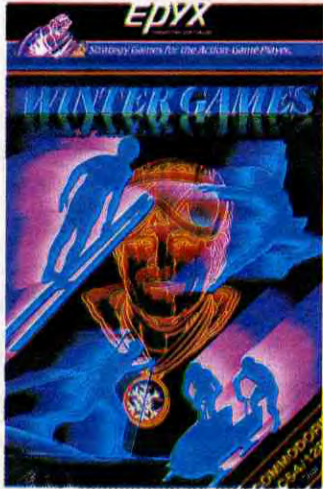
- C'est exemtamet... etemamaxant... exa...

- Oui, c'est exactement ça. Eh bien, vu l'état d'ébriété avancé de la plupart des personnes ici présentes, je me permets de vous résumer ce que j'ai appris durant cette soirée. Phan service a réouvert ses portes et est pas mal du tout ! C'est au (1) 47-97-67-87. ATTENTION aux horaires : de 20H00 à 10H00, merci pour lui. Mestel tourne également et à toujours tourné au (1) 45-80-50-64. Un nouveau serveur, Synapse, vient d'ouvrir ses portes et vous fera ouvrir thème astral pour pas un rond (vous avez ça pour pas un rond) : (1) 48-42-20-57. UPC/tel qui a eu une petite panne il y a peu de temps a repris son petit bonhomme de chemin avec en plus une nouvelle présentation et quelques nouveautés. C'est dans l'Oise donc dans la zone province : 44-58-90-74. Tandis que l'atmosphère ici ne se dégrade guère et que seules quelques vapeurs d'alcool viennent troubler l'air, je me dois de vous rendre l'antenne. Ici Little Léon, à vous les studios.

- Merci Léon, à la semaine prochaine.

TOUJOURS PLUS

Directement en provenance des locaux d'E3M (les nouveaux importateurs d'Epyx), voici la version française de **Wintergames**, la nouvelle production des malades du sport de chez Epyx. Grâce aux programmeurs astucieux d'E3M, nous trouvons entre nos mains une version disquette qui charge les tableaux en six secondes et une version cassette qui le fait en quinze (pour Commodore 64 uniquement). Du côté du soft lui-même, les habitués reconnaîtront la cérémonie d'ouverture de Summergames passée à la peinture blanche et fraîche. Le graphisme a encore progressé avec des images numérisées et retraitées comme décors. L'animation reste toujours inégalée dans ce domaine du jeu informatique. Enfin, la musique change pour chaque épreuve et vous possédez ainsi huit hits totalement ringards pour le même prix. Vous pourrez pratiquer le hot dog, le patinage artistique ou de vitesse, le bobsleigh (bob sled en anglais), le saut et le biathlon dans une



ambiance fantastique (les épreuves sont sonorisées magnifiquement, là encore seulement pour Commodore). En attendant Wintergames II, vous ne pourrez pas trouver mieux. **Wintergames d'Epyx** pour Commodore et Apple (sur Thomson et Amstrad prochainement).

COMMODORE TOUT FAUX

Le lecteur de disquettes du C128 sera finalement le 1571 (le tout beau, tout blanc, tout plat) et non pas le 1570. En effet, ce dernier, immonde bricolage réalisé à partir du 1541, n'est pas compatible CP/M.

Les couillons qui se sont fait entuber peuvent le tailler en pointe et le renvoyer chez Commodore : ils ont arrêté la commercialisation du 1570 depuis cette semaine.

ÇA RESSEMBLE À QUOI UN COUILLON QUI S'EST FAIT ENTUBER ? À ÇA →



JACK SUR LE FIL DU RASOIR

Les dollars n'affluent visiblement pas dans les poches de Jack Tramiel, l'idole de l'HHH-Hebdo. Il vient d'être obligé de racheter (en douce bien sûr) Atari France avant qu'ils ne tombent au fin fond du gouffre. Résultat, notre superbe société nationale se trouve entièrement résumée dans un bureau avec deux-trois pékins qui restent là pour la belote en attendant de nouvelles commandes et livraisons du 520 ST et surtout de nouveaux logiciels.

JACK TRAMIEL, EST-IL LE NOUVEAU BERNARD TAPIE DE L'INFORMATIQUE ?



MALCHANCE

Figurez-vous que c'est la troisième fois que je tape cet article. La première fois, il y a eu une micro-coupe de courant au moment où je sauvegardais, la deuxième, c'est la disquette qui a rendu l'âme. Je recommande donc :

Intel vient de faire savoir que son processeur 80386 était au

point. C'est un vrai 32 bits, ce qui signifie qu'il est deux fois plus rapide qu'un 16/32 comme le 68000 (qui équipe le Mac, l'Atari 520 ST et l'Amiga). Il peut effectuer 4 millions d'opérations par seconde en vitesse de croisière, et il peut adresser directement 4 Giga-octets et indirectement 64.000 Go, soit 64.000.000.000.000 octets, ce qui permet de voir venir, croyez-moi. IBM possédant 20% des actions d'Intel, on murmure que c'est le processeur qui pourrait bien équiper le prochain portatif de cette boîte. d'autant que le 80386 est totalement compatible avec les processeurs précédents d'Intel, tels le 8086 et le 8088. Je vais pouvoir paumer mes textes à la vitesse de la lumière, maintenant. Chouette.



CONFRERE



Bonne initiative : un bi-mensuel gratuit sur l'informatique lancé par la HEC, contenant des pe-

tites annonces, des infos, des pubs, en tout 24 pages petit format bourrées de renseignements utiles et marrants. Gratuit ? Oui, on le trouve dans les clubs, dans les écoles informatiques, chez les revendeurs, à la Chambre des métiers... De l'Hérault. Ah, ben on ne peut pas tout avoir. Le canard s'appelle Hérault Informatique, n'est distribué que dans l'Hérault est n'est destiné qu'à l'Hérault. Renseignements auprès de Christian Lanoy au 67 40 40 12.

LA PROVINCE BOUGE

Une Cité Informatique vient de se créer à Lyon. Ah ah. Qu'est-ce qu'une Cité Informatique, supputez-vous ? C'est un local de 800 mètres carrés qui peut accueillir, en vrac : des expositions, des cocktails, des stands résidents pour les journées portes ouvertes, des domiciliaires pour études de marché, des journées thématiques, etc... Il y a sur place un téléphone, un télex, un secrétariat, un fichier et quatre murs, le tout à disposition des utilisateurs potentiels. Tous les clubs qui se créent dans la région peuvent être hébergés par ce centre, il y a un parking, l'ac-

cès est facile, enfin bref, c'est tout bien. Vous pouvez vous renseigner en téléphonant à la Cité Informatique au 78 75 62 79.

ALLO ? HAROUN TAZIEFF ? AU SECOURS !



ILS SONT FOUS

Des américains viennent de mettre en place un système de réseau, de modems, d'ordinateurs et d'archives pour fichier tout ce qui concerne l'oenologie, c'est à dire la science du pinard. Les goûts de chacun des fins gourmets sont répertoriés, leurs impressions engrangées, tout, quoi. Et qu'est-ce qu'ils ont choisi comme vins, ces cons ? Des vins californiens. Ils ne comprendront jamais rien.

HÉ BIEN, ON N'A PLUS QU'À RÉPERTORIER LES FAST-FOOD FRANÇAIS !



FAFA ET LE PRIVE

Monsieur Fabius, tout premier ministre de la France que vous êtes, vous n'êtes qu'un affreux ségrégationniste, votre plan d'informatique pour tous qui "oublie" l'enseignement privé en est la preuve flagrante. Heureusement, les gens du privé ont oublié de se laisser faire et ils s'organisent au moins aussi bien que vous. L'Union Nationale de l'Enseignement Technique Privé vient par exemple de signer un accord avec Sanco, constructeur informatique français (eh oui !) pour

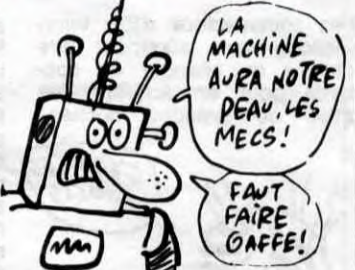
équiper ses 700 établissements d'un réseau moderne de communication et d'organisation informatique. La mise en place a commencé en septembre et les 300.000 élèves de ces 700 établissements pourront tous taper sur un clavier d'ici fin 1986. Les autres établissements suivent. Pourvu que votre plan "informatique pour tous" soit à la hauteur et que le privé ne vous double pas sur votre propre terrain, ça vous ferait encore perdre des voix UNETP : 46 33 72 38



Quelques ordinateurs Sanco "privés".

MUSICIENS

Vous qui envisagiez l'achat d'une boîte à rythmes, laissez tomber : il y a mieux. Cheetah vient de lancer le Specdrum, une interface qui se branche sur un micro dont je tairai le nom, qui permet de créer et d'utiliser en chansons ou en patterns (tous tous tacatac tsim, c'est un pattern. C'est un terme musical) n'importe quel son de percussions ou de batterie. De plus, on peut utiliser la synchro qui est générée par l'interface pour piloter d'autres instruments comme par exemple le sequencer d'un



LA MACHINE AURA NOTRE PEAU, LES MECS ! FAUT FAIRE GAFFE !

synthé. De moins, c'est vendu uniquement chez Boots pour les six mois qui viennent, exclusivité oblige. Le tout, 400 balles environ.

HUM... ÇA FLEURE BON LE CACA

Dans la série j'éduque en dégoutant mon môme de tout contact humain, Infogrames vient de frapper très fort à l'aide de son nouveau titre. **La Dictée Electronique** permettra aux profs de se rouler les pouces pendant que les mêmes regarderont apparaître, soulignés en rouge, tous les mots contenant une faute d'orthographe. Premier malaise de l'histoire : les enfants vont devoir suivre des stages de dactylo avant de pouvoir suivre la dictée de l'infâme maîtresse qui osera se servir de ce soft (ils doivent taper directement au clavier la dictée). Deuxième point : le prof est quand même obligé de dicter le texte placé en mémoire (il ne peut même pas aller draguer au café d'en bas pendant que les élèves planchent). Dernier contre-argument : le comment et le pourquoi des fautes n'apparaissent pas à l'écran, charge à l'enseignant de commenter l'affichage. En clair ces envoi-



rés de Lyon essaient de nous faire croire que ce logiciel apporte un progrès par rapport à la correction manuelle. A l'es-croc ! Cette merde de programme est encore moins utile qu'un soft de gestion familiale, et c'est pas peu dire. **La Dictée Electronique** d'Infogrames pour Thomson.

OPPORTUNISTES

Eurêka Informatique vient de signer un contrat avec l'état pour la fourniture de moniteurs couleurs Eurêka aux collectivités locales dans le cadre de l'opération 120.000 micros. Ces moniteurs ont été choisis, je cite, "en fonction de sa grande fiabilité, de sa simplicité de maintenance, de sa bonne qualité d'image et de

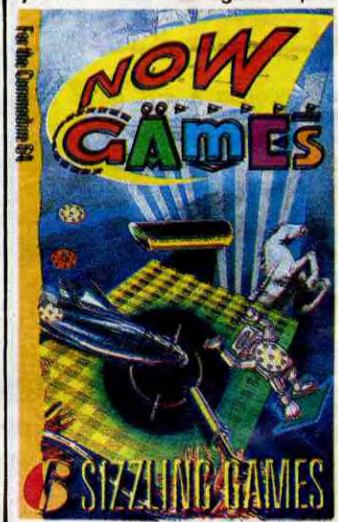
son entrée RVB qui le rend compatible avec les micro-ordinateurs utilisés actuellement dans les écoles". Y a des plans qui sont pas perdus pour tout le monde.



SIX POUR LE PRIX DE DEUX

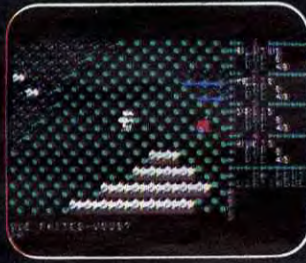
La durée de vie moyenne d'un logiciel peut actuellement être estimée à trois mois. Passé ce délai fatidique, les éditeurs n'en vendent plus assez pour justifier des retirages impor-

tants. La grande idée de cette année peut prolonger artificiellement cette espérance de vie vient d'Angleterre sous la forme de compilations : on vous offre six, huit ou dix jeux pour le prix de deux. Ainsi on peut refiler aux gogos des titres complètement invendables mélangés avec quelques bonnes choses. La dernière compilation en date suit exactement ce principe : **Now Games** de Virgin offre six titres parmi lesquels vous trouverez deux titres excellents (Lords Of Midnight et Arabian Nights) plus deux titres moyens (Falcon Patrol II, Brian Bloodaxe) plus deux nullités totales (Pyjamarama et Strangeloop). Malgré tout si vous n'avez jamais eu entre les mains les deux meilleurs, l'achat de la compilation peut se justifier. Dans le cas contraire, laissez tomber ça n'en vaut vraiment pas la peine. **Now Games** de Virgin Games pour Commodore 64.



L'AVENTURE HALLUCINOGENE...

QUAND LA LEGENDE FAISAIT L'HISTOIRE...



MANDRAGORE

Grand Prix - Ministère de la Culture
"... le plus récent, et aussi le meilleur jeu de rôle sur micro..." (Jeux et Stratégie)



INFOGRAMES

79, rue Hippolyte Kahn
69100 Villeurbanne - Tél. 803.18.46

ENFIN DISPONIBLE SUR AMSTRAD! CPC 464, 664
MSX 64K, Commodore C 64,
Thomson MO5/TO7-70 Apple II

LA ROUTE INFORMATIQUE DU SERVICE «QUALITÉ-PRIX»

(Offres exceptionnelles valables dans la limite des stocks)



MICRODIFFUSION

99, rue Balard
75015 PARIS
Tél. 45.54.18.90

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

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

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

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

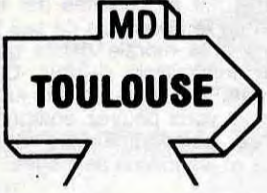


VIDEO SERVICE
INFORMATIQUE
9, Place du Président Coty
31000 TOURS
Tél. 47.54.24.93



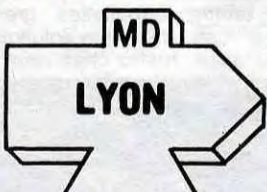
MICRODIFFUSION

6, rue Pillipart
33000 BORDEAUX
Tél. 56.52.53.11

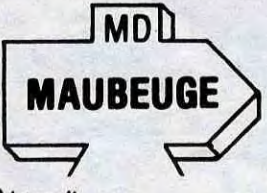


MICRODIFFUSION

43, Bd Carnot
31000 TOULOUSE
Tél. 61.22.81.17



DRTM
66, rue Dedieu
69100 VILLEURBANNE
Tél. 78.52.26.64



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



D.S.I.
8, rue A. Crespin
45000 ORLEANS
Tél. 38.62.22.21

K7 PROGRAMMES POUR ORDINATEURS LASER 200 ET 310

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

LECTEURS DE CASSETTES

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

CASSETTES INFORMATIQUE

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

LECTEURS DE DISQUETTES

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

DISQUETTES 5 1/4

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

DISQUETTES 3" 1/2 500 K Sony

	NON	OUI
<input type="checkbox"/> La boîte de 10	430 F	249 F

LES SUPER AFFAIRES

	NON	OUI
<input type="checkbox"/> Imprimante Commodore MPS 803.....	2.290 F	1.490 F
<input type="checkbox"/> Moniteur Monochrome vert ou ambre 12" 20 MHz 220 V/50 Hz	1.290 F	890 F
<input type="checkbox"/> Tablettes graphique C64 avec logiciel	890 F	390 F
<input type="checkbox"/> Manette de jeux Quickshot 2	160 F	98 F
<input type="checkbox"/> Cassette vidéo L500 Beta	59 F	34 F

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

LASER 3000 AZERTY

UN EXCELLENT ORDINATEUR
COMPATIBLE APPLE



CONFIGURATION I

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

4.990 F

CONFIGURATION II

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

5.490 F

CONFIGURATION III

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

5.490 F

LASER SUPER PC

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



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

14.980 F T.T.C.

Toutes cartes et périphériques complémentaires, en stocks.

DEMONSTRATION ET VENTE
DANS TOUS LES MAGASINS MICRO DIFFUSION

IMPORTANT

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

Pour commander par Correspondance :

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

NOM

Prénom

Adresse

Code Postal Ville

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

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

MUSIQUE

EDITO

Lettre ouverte avant fermeture.

Lectrices, lecteurs

C'est avec regret que je me dois de vous informer que si ce sapajou, ce moule à gauffres, cet ectoplasme, ce bachibouzou, ce va-nu-pieds, ce sa-trape, ce phlébotome, ce zouave de photographeur persiste à charcuter honteusement les pochettes de disques que je lui confie, je me verrai dans l'obligation de ne plus les faire publier... Mille milliards de mille sabbats!!!
Capitaine Ben Haddock.

MICRO... SILLONS

ANDRÉ CYMONE

AC (CBS)

Décidément, Prince est très fort. D'abord il crée une mode d'habillement (et de déshabillage), enfin il

SHOW DEVANT

* GAINSBORG, le 15/11 : Nantes, le 16/11 : Quimper, le 18/11 : Le Mans, le 19/11 : Bruxelles, le 21/11 : Lyon.

crée son propre mythe, à travers un film. Tout cela ayant parfaitement fonctionné, il décide, au sommet de la gloire, de briser violemment l'image qu'il a patiemment construite, en dé-



viant sa direction musicale et en allant jusqu'à soustraire son personnage du rôle dans lequel il excelle : celui d'homme de scène. Il y a là de quoi

SHOW DEVANT

* LES ETOILES "Two Men Show", jusqu'au 30/11 : Paris (Forum des Halles).

hautement désorienter le fan. Mais Prince a tout prévu, en triant sur le volet ceux qui seront les dévoués membres de sa bande. André Cymone (on y vient) en fait partie. Il s'est usé les idées, la voix et le look à faire "du" Prince et y est parvenu au moment précis où celui-ci changeait d'image. Le voilà donc piégé dans son rôle de clone de l'ancien Prince, lequel lui offre la faveur d'une de ses chansons. "The Dance Electric" (tube en puissance), qu'il coproduit en gage de son affection. Il est vrai que dans la mythologie chrétienne, il y a le Bon Dieu, tout puissant et magnanime et puis ses Saints, qui transmettent son message...

SHOW DEVANT

* MARC SEBERG, le 15/11 : Paris (Casino), le 17/11 : Bordeaux, le 18/11 : Angers, le 19/11 : Rennes, le 20/11 : Montreuil, le 21/11 : Le Mans.

THE CLASH

This is England 45t (CBS)

Juste un avant-goût précédant des développements que je vous promets ultérieurs, si ce n'est ultimes. Maintenant, on le sait, le Clash c'est Strummer. La première face de ce 45t. semble illustrer ce propos : texte

SHOW DEVANT

* PACO DE LUCIA, le 15/11 : Montpellier, le 16/11 : Aix, le 17/11 : Nice.

rude et militant, plaqué nettement au-dessus d'une musique-bande-son (elle aurait été parfaite pour le génial film "Porc Royal"), apparemment réalisée en-dehors du groupe. Deuxième face en forme de cover mal fagoté reggae d'un "Sweet Little Sixteen" plus approximatif. Les Clash nous avaient habitués à beaucoup mieux... La suite très prochainement, avec les albums du Clash et du nouveau groupe de Mick Jones, qui sortent en même temps.

ZZ TOP

Lancement réussi ! Après un compte à rebours reporté à plusieurs reprises, l'Eliminator, bolide des barbes cosmiques (Ford 1932 surbaissée, équipée d'un VS chevrolet et de suspensions Maserati), est enfin sur orbite. Au même moment, chez tous les disquaires du monde, se sont entassés des centaines de milliers d'exemplaires de la nouvelle pilule d'énergie rock signée ZZ Top. Afterburner (littéralement : postcombustion). Le power-trio

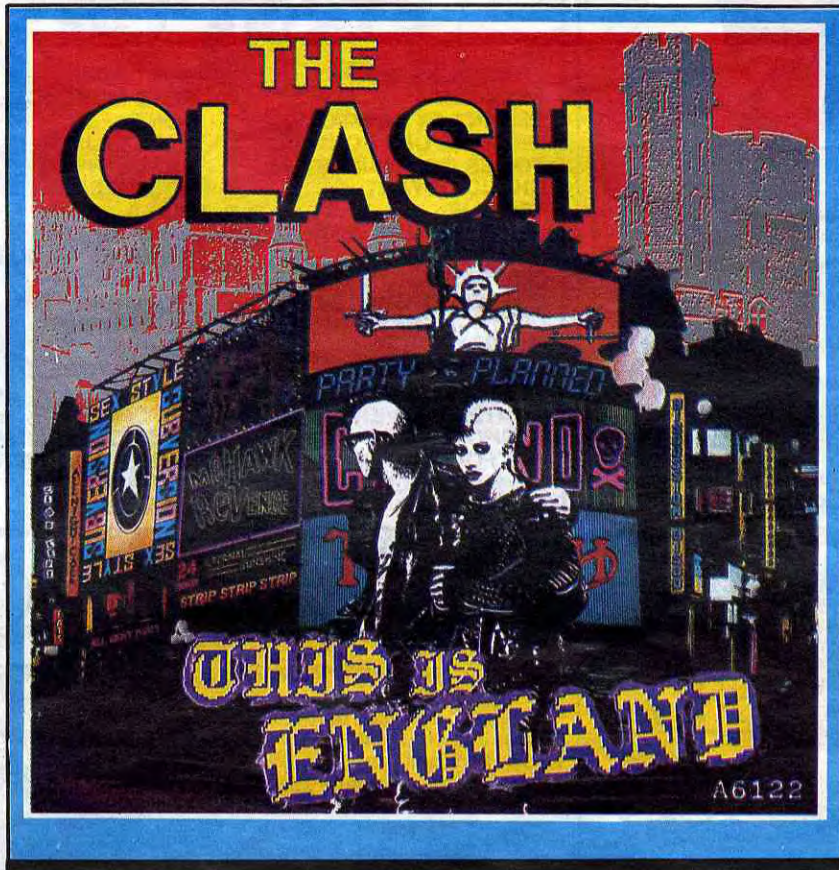
SHOW DEVANT

* H.F. THIEFAINE, le 15/11 : Nantes, le 16/11 : Quimper, le 19/11 : Bordeaux, le 20/11 : Toulouse, le 21/11 : Marseille.

texan n'a rien perdu du son énorme qu'on lui connaît, ni de son humour. En attaquant avec "Sleeping Bag" (sac de couchage), truffé des sonorités cathartiques d'un synthétiseur Fairlight (un peu à la manière du récent Yes), ZZ Top introduit un certain doute. Auraient-ils arraché les racines rock-boogie-blues si particulières à leur musique, pour céder à l'attrait des nouveautés technologiques ? Qu'on se rassure, le reste de l'album est là pour prouver qu'il n'en est rien. Afterburner, c'est du ZZ Top carré, tonitruant, exactement comme on l'aime. Il y aura bientôt dix sept ans que les barbudos exploitent cette veine avec



succès. Pourquoi s'arrêteraient-ils ? Formation de rock la plus stable des Etats-Unis, puisque ses membres, managers compris, sont les mêmes depuis le début, ZZ Top a vendu en quinze ans la bagatelle de 15 millions d'albums. Faites la moyenne et imaginez le pactole... Pourtant nos trois Texans ont su conserver une simplicité de bon aloi, leur tour de tête n'ayant jamais atteint la longueur de leurs barbes. Doit-on y voir un rapport



avec l'état d'esprit de l'école du Texas Blues, dont ils sont issus ? Peut-être... Alors qu'il grattait ses premières guitares, Billy Gibbons (leader du groupe) a en effet, connu quelques légendes du blues du sud, comme Big Mama Thornton ou Little Junior Parker qui

SHOW DEVANT

* BAROQUE BORDELLO, le 15/11 : Issy les Moulineaux.

habitaient Houston, sa ville natale. Plus tard, Jimi Hendrix lui-même déclarait Billy "le guitariste le plus prometteur des Etats-Unis" en lui offrant une magnifique guitare Stratocaster rose de sa collection personnelle. De son côté, Dusty Hill (le bassiste poilu) commençait sa carrière derrière des grands noms du Texas Blues, tels Freddie King et Light'n Hopkins, avant de faire équipe avec Frank "Rube" Beard, batteur au glâbre mention -alors que son patronyme signifie Barbe... ça ne s'invente pas ! Depuis la formation du groupe en 69, ZZ Top n'a jamais quitté les rails du blues, même en musclant son style. Et ce dixième album apporte la preuve que si le blues tourne toujours autour des mêmes accords, tout le plaisir qu'on en tire réside en l'art qu'ont les musiciens de l'interpréter. De ce côté, ne comptez pas sur ZZ Top pour nous barber.

MR. MISTER

Welcome to the real World (RCA)

Voilà un petit bijou de rock-pop FM comme seuls les américains savent le faire. C'est lustré, incrusté de toutes les plus fines paillettes de la technologie de pointe, avec sons de guitare super-décoiffants, bidouilles électro-synthétiques destinées à ombrer le galbe des mélodies. Même si parfois celles-ci sont un peu évidentes évidentes, Mr Mister invite à imaginer ce que pourrait être la musique holographique. On comprend que l'enregistrement ait pu s'étendre sur plus de six mois, du côté de Los Angeles. Ah ! Si Mr Mister pouvait mettre la patée à ces gros beaufs de Duran Duran, quel plaisir ce serait !

SHOW DEVANT

* TOM WAITS : du 15 au 18/11 : Paris (Salle Gaveau)



BLABLA...

BILL BAXTER :

EMBRASSE MOI IDIOT !

"On joue les prolongations jusqu'au 23 novembre ! Tu peux le dire parce que c'est vrai !"

Eh oui, j'ai moi-même été témoin du triomphe de Bill Baxter, qui avec son spectacle théâtre-musical (ou inversement) **Embrasse-moi idiot !** affiche complet tous les soirs à l'Espace Gaité. Personnellement assez allergi-

SHOW DEVANT

* MAMA'S BOYS, le 19/11 : Belfort

que à l'atmosphère des théâtres j'avoue ne pas m'être ennuyé une seconde grâce à la fine équipe de gagmen musiciens. Après avoir glorieusement tenu le rôle de Club des Cinq du Rock français, Bill Baxter est donc devenu une "compagnie". Pourquoi ? "Parce qu'on en avait marre. Il y a deux ans, on sentait qu'on s'enfermait avec les concerts qui n'attiraient pas tellement de monde. On ne s'amusait plus vraiment. On avait l'impression d'aller au charbon au lieu de faire la

SHOW DEVANT

* JESSE GARON, le 15/11 : Tarbes, le 16/11 : Cognac, le 19/11 : Laon, le 20/11 : Hénil-Beaumont.

fête. En plus, il y avait eu une scission dans le groupe et on s'était retrouvés à trois seulement. C'est à ce moment-

là que notre manager, Fabrice Nataf, a eu l'idée de monter cette sorte de comédie musicale en s'inspirant de "Kiss me Stupid", un film de Billy Wilder (auteur de "Certains l'aiment Chaud"). D'une part, ça correspondait parfaitement à notre genre d'humour, d'autre part, nos trois personnalités s'adaptent merveilleusement aux trois principaux personnages du film." En gros, le thème : deux musiciens-garagistes-plouchs du Nevada séquestrent, à son insu, le crooner-superstar-chaud-lapin Dino Martino, afin de lui fourguer un de leurs "tubes", le plus dur étant de l'empêcher de baiser leurs femmes. Qui-pro-quo, substitutions, gags, bref du cousu main.

SHOW DEVANT

* J.J. GOLDMAN, le 21/11 : Lyon.

"L'histoire et les dialogues ont été réécrits spécialement pour "Embrasse-moi idiot" par Fabrice Nataf. Le début reste assez fidèle au film, mais la suite s'en éloigne rapidement. De notre côté, on a créé la musique et les chansons de manière à ce qu'il n'y ait



pas de rupture entre les moments où on joue la comédie et ceux où on joue la musique. L'effet a d'ailleurs été accentué par Patrick Timsit, notre metteur en scène. Heureusement qu'on l'a rencontré, il y a six mois, parce qu'à cette époque, même si toute la base du spectacle existait, on patageait dans la semoule au niveau de la mise en scène."

Rassurez-vous, aujourd'hui tout est au point... au point que "Embrasse-moi idiot !" est en train de devenir un must parisien. Une des preuves est qu'on y a vu défiler dans le rôle gag de l'aveugle quelques invités de marque tels que Tom Novembre, Ged Marlon, Dick Rivers, Kent, Nicola et Dimitri Indo-

SHOW DEVANT

* DAVID KOVEN, le 18/11 : Paris (Casino)

chine, et bientôt Balavoine, Dionnet et Manoeuvre. Alors, que croyez-vous que va faire Bill Baxter ? Enregistrer en disque les douze chansons de la pièce, gros malin !

"Et après, on pense sans doute rejouer le spectacle dans une autre salle parisienne, avant de se lancer dans une tournée en province à partir de septembre 86."

INFO TOUT POIL

* Durant le dernier week-end d'octobre, quelques privilégiés ont pu assister à un concert de Prince, au Théâtre de Verdure de Nice. Non que le petit Prince ait suspendu sa décision de ne plus se produire en concert, mais parce qu'il y tournait un clip (live comme tous ses clips). Il était accompagné de son groupe, The Revolution, au grand complet. Comme le maître de cérémonie considéra l'enregistrement bon des la première prise, il en profita pour jouer quelques fleurons de son répertoire devant la petite foule de kids extatiques. Bande de veinards !

* Alors que Téléphone terminait son 45t "Le jour se leve" (dont la sortie est prévue à la fin du mois) au studio Marival, près de Marseille, nos rockers français ont pu assister -hasard curieux...- au mixage du nouvel album de Prince. Ce dernier consisterait en un certain retour à un Rhythm & Blues fort depouillé, sans bidouilles synthétiques. Tiens, tiens !

* Prince a quitté la France il y a peu de temps afin de témoigner au procès qui oppose ses gardes du corps musclés et contents à des paparazzi battus et tureux

B.D!

ebdito

Rien de bien génial, cette semaine. Entre Novembre et Décembre, il va y avoir près d'une centaine d'albums qui vont sortir. Vous aurez bientôt droit à deux pages de critiques, pour pouvoir être au courant de tout. C'est à dire que je vais être obligé de bosser 2 heures par semaine au lieu d'une, et ça ne me fait pas plaisir. M'enfin, c'est pour vous

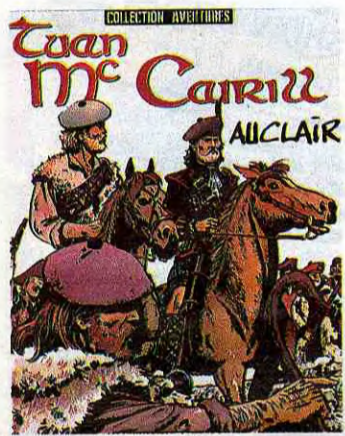
que je le fais. Ah si. Blue est pas mal. Comme du Libérateur. en plus méchant. Eh oui. ça existe. Faites l'expérience : placez l'album devant un miroir, vous constaterez avec surprise qu'il ne se reflète pas. Chaud Devant est aussi très excellent, et c'est pas peu dire.

Milou

SALUT LA PROMO!

VOIR PAGE 27

TRISTE

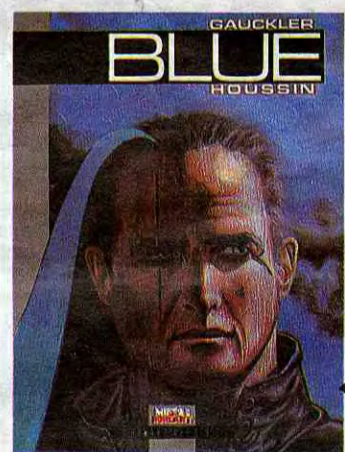


Je n'ai rien de spécial contre Auclair, juste le fait que ses histoires ne sont pas vraiment maritantes. C'est même plutôt dans le genre instructif, je bâtis mon scénario sur des bases historiques et géographiques solides, tout ça. Moi, ça fait pas mon beurre, alors hop, je dis nul. Pourtant, c'est vachement bien dessiné, bien documenté, mais bon, j'aime pas, j'ai le droit, non ?

TUAN McCAIRILL de **AUCLAIR** chez **LES HUMANOS**, 45 visites à la bibliothèque nationale par album.

BLEU

Imaginez un Libérateur méchant, sadique, violent, angoissant, destroy. Parce que pour l'instant, à côté de Gauckler et Houssin, il fait un peu figure de gamin, le pauvre. Eux, ils ont créé un monde post-atomique dans lequel les seuls survivants sont soit des punks qui s'entre-tuent à longueur de temps, soit des krishnas qui sont inféodés aux punks et qui leur apportent la nourriture. La violence qui se dégage de l'album, attention ! Le moindre problème se règle à coups de rasoir et tous les membres de



tous les clans sont balafrés façon store vénitien. Ca, c'est leur aspect gentil. Accrochez-vous pour le reste.

BLUE de **GAUCKLER** et **HOUSSIN** chez **LES HUMANOS**, 45 balafres par centimètre carré de joue.

DENONCIATION

Dan Cooper a une tête de con et un avion. De quoi croyez-vous qu'il se sert le mieux ?



Dan Cooper aurait pu être Jean Valhardi ou Michel Vaillant, mais au lieu d'une voiture, il a un avion (et une tête de con). J'aime pas les histoires de bagnoles, ni d'avion (ni de têtes de con).

SILVER FOX de **WEINBERG** chez **NOVEDI**, 35 têtes de con.

COMMANDE

Tiens, pour une fois, je ne vous parlerai pas de l'album lui-même, mais de son histoire. Parce que l'album, c'est du



Moebius, et je ne vois pas ce que je pourrais dire de plus dessus. C'est un album commandé par Citroën en 1983. Il a été distribué à 6 ou 700 concessionnaires et s'est retrouvé rapidement à près de 4000 balles sur le marché de la bd. Devant ce succès, Citroën l'a fait rééditer chez les Humanos à 8000 exemplaires et en a filé au moindre petit pompiste. La cote de la première édition n'a pas baissé. Aujourd'hui, c'est Aedena qui le réédite pour la troisième fois. Voilà voilà. Les quatre dernières pages, c'est deux immenses chevrons (insigne de Citroën) qui s'envolent vers les cieux. Très poétique.

SUR L'ETOILE de **MOEBIUS** chez **AEDENA**, 42 éditions différentes.

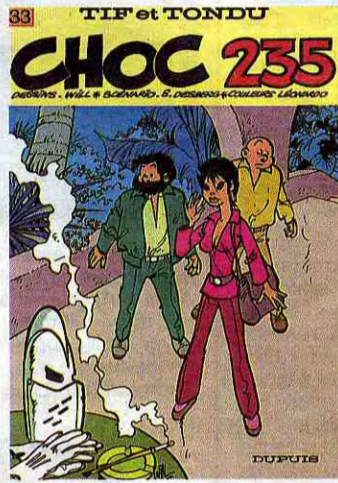
BD Parade!

TRAGIQUES DESTINS	17
ZEPPELIN	17
CLARKE ET KUBRICK 2	17
MEMOIRE DES ECUMES	17
FOLIES ORDINAIRES	17
CHAUD DEVANT	17
TSCHAW	16
BLOODI ET LES RONGEURS	16
BLUE	16
DOCTEUR VENTOUSE	16
GAFFES ET GADGETS	16
DELTA - JEREMIAH	16
GRATIN	16
GLAMOUR BOOK	16
LES DEUX DU BALCON	16
CONTES PERVERS	16
THORAL	16
LES FOUDRES D'HYPSIS	16
CE QUI EST EN HAUT	15
CHEZ LUCIEN	15
VUILLEMIN	17
PEPE MORENO	17
FONT	17
CAZA/LEJALE	17
SCHULTHEISS	17
ABULI/BERNET	17
EDIKA	16
OUI	16
GLAUCKER/HOUSSIN	16
BRETECHER	16
FRANQUIN	16
HERMANN	16
SEVERIN	16
LIBERATORE	16
MASSE	16
DEFORGES/LECLAIR	16
ROSINSKI/VAN HAMME	16
CHRISTIN/MEZIERES	16
MOEBIUS	15
MARGERIN	15

CLASSIQUE

Cet album est classicos, ouais. Pas de surprises, sinon que Tondou se rase la barbe pour passer inaperçu vers la fin. Choc, l'ennemi de toujours de Tif et Tondou, a décidé une fois de plus de devenir le maître du monde. Cette fois-ci, c'est sur la vente d'Uranium 235 qu'il compte. Heureusement, deux personnages arriveront à le démasquer (au figuré). Je ne vous dirai pas qui c'est pour préserver le suspense.

CHOC 235 de **WILL** et **DESBERG** chez **DUPUIS**, 33 contre un que c'est T et T qui gagnent. On parie ?



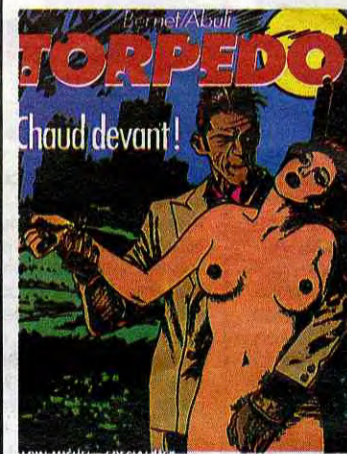
CASSE

Dessin : 15. Couleurs : 0. Histoire : 0. Intérêt : 0. Moyenne générale : 0,2.

BIG MAMA II de **RUSSEL** et **BROCK** chez **LOMBARD**, 33,50 / 100000.

NOIR

Prenez Alfonso Font. Divisez-le en deux, pour avoir un dessinateur hollandais et un scénariste



NUL

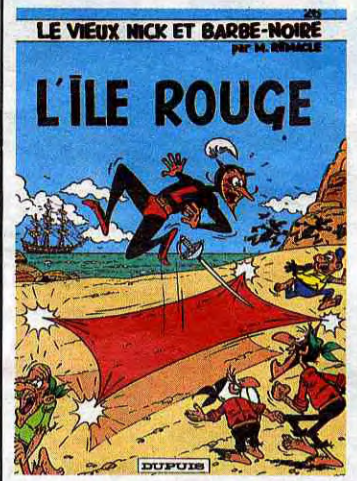


UNE PERLE

Que quoi comment se fait-il ?

Comment se puit-ce que Dupuis édite un truc pour mômes qui fasse autant marrer un adulte comme moi (j'ai 72 ans) ? J'ai toujours aimé Barbe Noire, mais je découvre maintenant que les rides et les embruns ont buriné mon front qu'il y a un second degré non négligeable. Un peu comme Astérix, me soufflé-je ? Oui, me répondez-je. Alors pourquoi Barbe Noire n'a pas autant de succès qu'Astérix ? Je ne sais pas, mais ça le mérite pourtant. C'est génial, c'est génial et c'est génial : trois bonnes raisons d'acheter.

L'ILE ROUGE de **REMACLE** chez **DUPUIS**, 33 ans que ça existe et c'est toujours aussi bon.



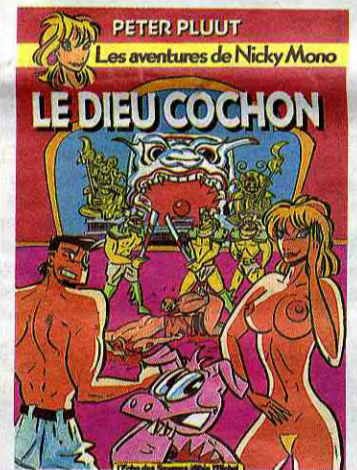
MOYEN



Malgré une forme de narration que j'adore, le simultanéisme (qui consiste à décrire plusieurs actions se déroulant en même temps dans des lieux différents), cet album ne m'a pas emballé des masses. Est-ce parce que l'histoire est un peu trop irréaliste, est-ce parce que le fait de baser l'histoire sur la venue de la comète de Haley me paraît ressortir de l'opportunisme le plus profond, toujours est-il que ça ne me branche pas. C'est pas trop mal dessiné, les couleurs pas trop moches, mais bon, le scénario est trop léger. Voilà.

LE SIGNE DE SHIVA de **HE** chez **LES HUMANOS**, 39 ème album de la semaine avec un type qui veut être le maître du monde.

SPÉCIAL



Chère mamie, Je te remercie de l'album de petits miquets que tu m'as offert pour ma grippe. Il est très bien. Je n'ai pas tout compris l'histoire, et je n'aime pas beaucoup les dessins, mais je te remercie. La prochaine fois, je préférerais quand même que tu me donnes des marrons glacés comme pour ma rougeole. Je t'embrasse.

LE DIEU COCHON de **PLUUT** chez **ALBIN MICHEL**, 45 ème auteur inspiré par Serge Clerc.

DIVERSION

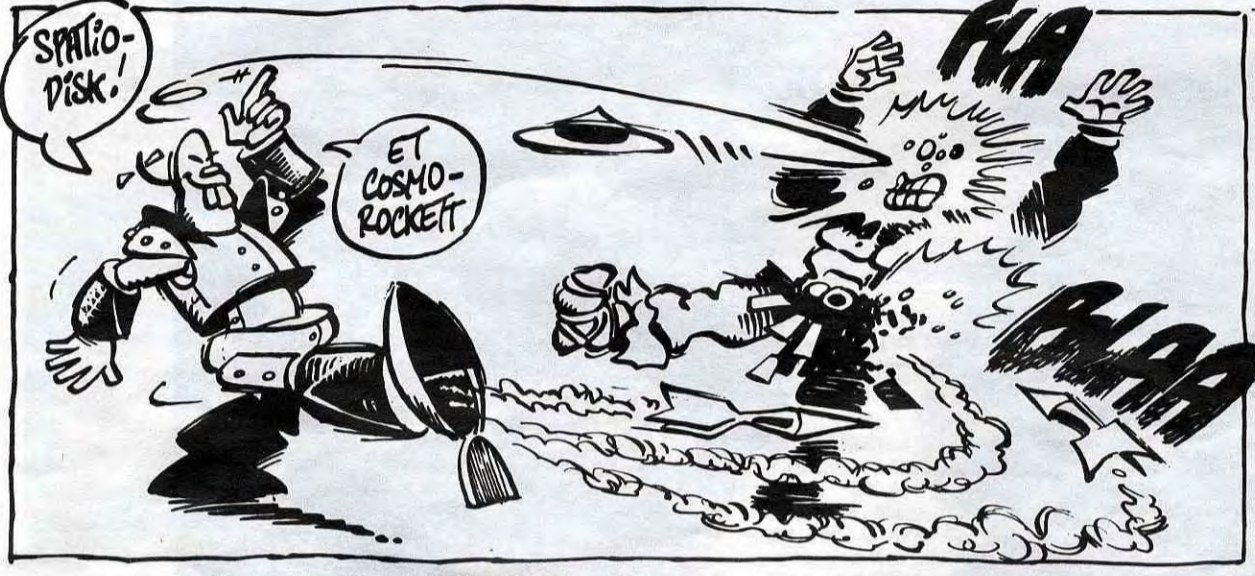
Regardez, si on remplace tous les A du titre par des Z, ça donne : Le pzin enrngé. Si on remplace les E par des W, ça fait : Lw pzin wrnrgw. Et les N, alors ? Allez hop, des K : Lw pzik wrzrgw. Et ça veut plus rien dire du tout. Rigolo, non ?



LE PAIN ENRAGE de **JUSSEAUME** et **BARDET** chez **GLENAT**, 38 frzckcs.

LE BANNI CONTRE GOLDORAPUE

RÉSUMÉ: LE BANNI PREND UNE TANNÉE PAR CETTE SALOPERIE DE MÉCANIQUE NIPPONNE, LE GOLDO DE MES DEUX RAQUES...



Loucho trah mofore

Si les puces vous démangent, faites un saut à la fnac.

Micro-ordinateurs:
14 must de l'année
testés. Les résultats
sont dans le dernier
dossier micro.



© PUBLICIS 85567 Photos Chip Simons.

fnac

La fnac. L'oxygène de la tête.



VOICI DEJA LA VERSION INFORMATIQUE DU "FEUILLETON DE L'ETE"



DOSSIER G.

Disponible pour : AMSTRAD (tous), ORIC-1 et ATROS, TO 1/10 et 1054, COMMODORE 64*, SPECTRUM*
 CASSETTE : 140 F
 Diquette AMSTRAD 199 frs
 * sortie le 15 novembre 1985

DOSSIER "G." - Auteur Daniel Lefebvre.

Le sabotage de "RAINBOW WARRIOR" par une équipe de nageurs de combat appartenant aux services secrets français a été au coeur de l'actualité de l'été 85 en raison du rôle joué par la presse dans la mise en lumière de cette affaire.

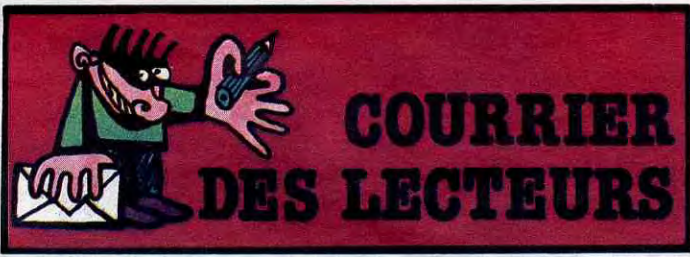
Chacun possède son opinion sur "L'affaire Greenpeace"... Les hypothèses de responsabilité les plus diverses ont été énoncées dans la presse ou à la télévision. La radio même s'est jointe au chœur des "révélationnaires fracassantes".

Qu'en est-il aujourd'hui de l'opinion de chacun de nous ? Qu'en est-il de votre opinion ? Disons même, de votre solution à cette première énigme politico-militaro-médiatique ?

La réalité, une fois de plus, dépasse la fiction. Mais pour la première fois, le jeu d'actualité se trouve DANS l'actualité. Les indices abondent, saurez-vous reconstituer ce puzzle historique ?

"DOSSIER G." est l'outil informatique de cette expérience inédite, le remède radical à cette passivité de consommateur de média que nous sommes tous. Ne subissez plus l'actualité, parcourrez la comme une base de données, avec humour et logique. Confrontez enfin votre opinion, éclairée de ses contradictions, à celles de l'opinion publique. Prévoir les réponses de cette dernière est une possibilité supplémentaire de "DOSSIER G.". Là n'est pas le moindre de ses charmes.

Veuillez me faire parvenir "DOSSIER G" pour marque de l'ordinateur :
 cassette - disquette (rayer la mention inutile) à l'adresse suivante :
 M.....
 Code postal Ville
 Ci-joint mon règlement par chèque (rajouter 10 fra pour le port), soit FRS
 A envoyer à COBRA SOFT BP 155 Chalon s/S Cedex



Etant l'auteur du programme "COPSYS + SPY" accusé dans le courrier des lecteurs du numéro 105, je me permets de répondre afin de défendre mon logiciel. De toute évidence, soit ce monsieur Julien ne sait pas lire, soit il ne sait pas utiliser son CPC. Après le chargement, le programme propose de lire le mode d'emploi. Je conseille de valider cette option avant de vous jeter sur un crayon pour envoyer vos plaintes à l'HHH-Hebdo. Il suffit pour cela d'appuyer sur la touche "M" (si, si, vous savez, celle qui est à droite de "N"!). A part cela, je tiens à signaler que ce monsieur a été intégralement remboursé à la réception de sa plainte (cherchez-en, des boîtes comme ça!). Nous avons évité d'ajouter

des commentaires au chèque de remboursement car, vu le ton injurieux et menaçant de cet énergumène, nous avons bien envie de lui répondre avec le même vocabulaire!

Olivier Marolles, St Florentin.

HHHH - Ca s'appelle un habillement en bonne et due forme.

Salut les keums, je vous écris car figurez-vous qu'il n'y a pas longtemps j'ai acheté le jeu "fighter pilot" et je me suis aperçu que ces connards ont mis sur la jaquette un dessin de célèbre F.15 Eagle, les cocardes de l'Eagle d'acrobatie avec des armes alors qu'il n'y a

jamais d'armes sur les avions d'acrobatie. Bref, ils se sont gourrés. Bravo Digital Integration.

Christophe, Antibes.

HHHH - Oui, et c'est même une faute tellement énorme que je propose un boycott franc et massif de tous les produits de cette société, ainsi que de tout ce qui touche de près ou de loin à l'informatique.

cher HHHHEBDO
 j'ai relevé une faute d'orthographe page 17
 No 105 du journal.
 je n'achèterai plus votre journal, ni libé', ni le Monde
 ni plus rien.
 Je vous ma télé et me lire en Thaïlande

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 Beume 75008 PARIS
 Télex : 641 866 F
 Commission paritaire 66489
 RC 83 B 6621
 Imprimerie : DULAC et JARDIN S.A. Evreux.

VOTRE ORDINATEUR MOINS CHER CHEZ VCP
 6 BD DE COURCELLES 75017 PARIS
 42 27 65 01 DE 10H30 A 20H

QUELQUES EXEMPLES DES PRIX D'ENFER DE VCP

AMSTRAD

CPC 464 VERT	2490F
CPC 464 COUL	3690F
CPC 664 VERT	3490F
CPC 664 COUL	4890F
CPC 6128 VERT	4190F
CPC 6128 COUL	5490F
PCW 81256	6590F

COMMODORE

GRATUIT: POUR L'ACHAT D'UN COMMODORE: 5 JEUX + 2 JOYS

COMMODORE 64 PAL	1890F
COMMODORE 128 PAL	3290F
DRIVE 1541	1990F
DRIVE 1571	3290F
MONIT 40/80 COL VERT	890F
MONIT COULEUR	2490F
IMPR MPS 803	1590F
IMPR 1101 COURRIER	2790F
LECT K7	260F

ORIC 890F. 10 DISQ SFDD 79F
 10 K7 20' 59F. SUPERJOY 49F

BON DE COMMANDE A RETOURNER ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE A VCP 6 BD DE COURCELLES 75017 PARIS

MATERIEL	PRIX	NOM.....
.....	ADRESSE.....
.....	VILLE.....
PORT EXPRESS 100FCP.....

HIPPO JOYST

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

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



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

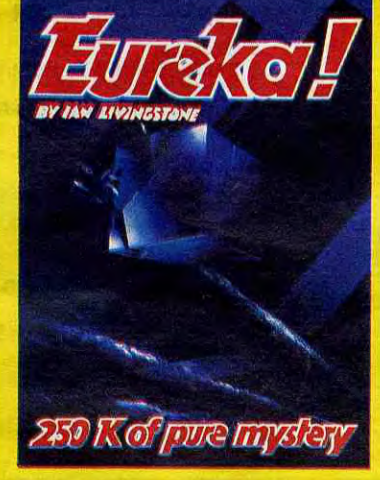
Nom.....
 Prénom.....
 Adresse.....

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

Eureka!

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

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



Vos chances sont donc toujours entières pour les 25000 Francs! Mais EUREKA, c'est avant tout un best-seller du jeu d'aventures, en passe de devenir un classique pour SINCLAIR SPECTRUM et COMMODORE 64. 5 jeux d'arcades et 5 jeux d'aventures réunis sur une seule cassette, graphismes haute résolution animés, bande sonore, bruitages... EUREKA a remporté en France le TILT D'OR et en Angleterre le JOYSTICK D'OR. Cela confirme le fait que plus de 15000 passionnés ont "planché" et continuent de le faire pour échapper aux dents du Tyrannosaure, remporter la course de chars à Rome, délivrer l'enchantement MERLIN ou s'évader de Colditz. Pour commander dès aujourd'hui votre cassette EUREKA, retournez dès aujourd'hui le bon de commande ci-dessous à

EUREKA INFORMATIQUE

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

M.
 Adresse

Code Ville

Désire recevoir la cassette EUREKA pour
 COMMODORE SPECTRUM

Ci joint mon règlement de 250 F. par

DAMES

Pas facile de "damer le pion" à un ORIC, transformé en redoutable partenaire...

Gabriel PAGES

HE! QU'EST-CE QUE TU FAIS AU SURVEILLANT?



ORIC/ATMOS



BEN, JE DAME LE PION!

MIEUX VAUT JOUER AVEC LES MOTS, QU'AVEC SA BISTOUQUETTE CA REND MOINS SOURD (BEETHOVEN)

```

1 HIMEM#97FF
2 REM
3 REM = PROGRAMME ECRIT PHR =
4 REM = PATRICIA ET GABRIEL =
5 REM = PAGES =
6 REM
7 REM
10 PRINTCHR$(6),CHR$(17):CLS
11 DIMA$(24,24),B$(24,24),V$(50,50)
12 GOSUB10000 'Presentation
13 E$=" ":X$="x":O$="o":P$="." :DB$="p":DN$="n"
15 CLS:GOSUB8000 'redef caracteres
16 EN=0:FN=0:PC=0:Z=0
17 GOSUB15000 'ancienne partie
18 IFEN=1THEN SF=0:GOTO500ELSEGOTO
20
20 GOSUB12000 'choix ouverture
30 CLS:PN=0:PC=u
197 REM
198 REM---INITIALISATION DU DAMIER---
199 REM
200 FORY=2TO13
205 FORX=1TO14
210 A$(X,Y)=" "
220 NEXTX,Y
230 FORY=3TO12STEP2:FORX=3TO12STEP
2
233 A$(X,Y)=">"
235 NEXTX,Y
236 FORY=4TO12STEP2:FORX=4TO12STEP
2
238 A$(X,Y)=">":NEXTX,Y
240 FORY=3TO5STEP2
250 FORX=4TO12STEP2
260 A$(X,Y)="o"
270 NEXTX:NEXTY
280 FORY=4TO6STEP2
290 FORX=3TO11STEP2
300 A$(X,Y)="o"
310 NEXTX:NEXTY
320 FORY=7TO7
330 FORX=4TO12STEP2
350 A$(X,Y)="."
360 NEXTX:NEXTY
370 FORY=8TO8
380 FORX=3TO11STEP2
390 A$(X,Y)="."
400 NEXTX:NEXTY
410 FORY=9TO11STEP2
412 FORX=4TO12STEP2
420 A$(X,Y)="x"
430 NEXTX:NEXTY
440 FORY=10TO12STEP2
450 FORX=3TO11STEP2
460 A$(X,Y)="x"
470 NEXTX:PRINT:NEXTY
500 GOSUB9000 'Presentation
550 GOSUB13000 'ouverture micr
o
610 GOSUB5000 'affichage
700 CT=0:IFSF=1THEN1000
705 SF=1
709 REM
710 REM-----COUP DU JOUEUR-----
711 REM
715 PLOT20,10,"ACTION ?"
720 FORY=1TO12:FORX=1TO12
727 IFA$(X,Y)=DN$THEN7000
730 IFA$(X,Y)<>X$THEN820
732 PB=1
735 PLOTX+1,Y+4,"#"
742 GETR$
745 IFR$="\" THEN1000
747 IFR$="S" THENGOSUB16000:SF=0:GO
T0500
750 IFR$="N" THENPLOTX+1,Y+4,"x":GO
T0820
760 IFR$="A" THENGETQ$:IFQ$="G" THEN
905ELSE915
780 IFR$="P" THENGETQ$:IFQ$="A" THEN
800ELSE810
790 GOTO742
800 GETW$:IFW$="G" THEN930ELSE950
810 GETW$:IFW$="G" THEN970ELSE990
820 NEXTX:NEXTY:GOTO720
899 REM
900 REM===AVANCER GAUCHE===
901 REM
905 IFA$(X-1,Y-1)=P$ THENH$(X-1,Y-1)
=>X$:A$(X,Y)=P$:GOSUB5000ELSE742
906 GOTO700
911 REM
912 REM===AVANCER DROITE===
913 REM
915 IFA$(X+1,Y-1)=P$ THENH$(X+1,Y-1)
=>X$:A$(X,Y)=P$:GOSUB5000ELSE742
916 GOTO700
928 REM
929 REM===PRENDRE AVANT GAUCHE===
930 IFA$(X-1,Y-1)=O$ORR$(X-1,Y-1)
=DN$&ANDR$(X-2,Y-2)=P$ THEN931ELSE7
42
931 A$(X-2,Y-2)=X$:A$(X-1,Y-1)=P$:
A$(X,Y)=P$:X=X-2:Y=Y-2:PC=PC+1:GOT
0993
948 REM
949 REM===PRENDRE AVANT DROITE===
950 IFA$(X+1,Y-1)=O$ORR$(X+1,Y-1)
=DN$&ANDR$(X+2,Y-2)=P$ THEN951ELSE7
42
951 A$(X+2,Y-2)=X$:A$(X+1,Y-1)=P$:
A$(X,Y)=P$:X=X+2:Y=Y-2:PC=PC+1:GOT
0993
968 REM
969 REM===PRENDRE AR. GAUCHE===
970 IFA$(X-1,Y+1)=O$ORR$(X-1,Y+1)
=DN$&ANDR$(X-2,Y+2)=P$ THEN971ELSE7
42
971 A$(X-2,Y+2)=X$:A$(X-1,Y+1)=P$:
A$(X,Y)=P$:X=X-2:Y=Y+2:PC=PC+1:GOT
0993
988 REM
989 REM===PRENDRE AR. DROITE===
990 IFA$(X+1,Y+1)=O$ORR$(X+1,Y+1)
=DN$&ANDR$(X+2,Y+2)=P$ THEN991ELSE7
42
991 A$(X+2,Y+2)=X$:A$(X+1,Y+1)=P$:
A$(X,Y)=P$:X=X+2:Y=Y+2:PC=PC+1
993 TX=X:TY=Y:GOSUB5000:GOSUB14100
995 PLOT20,15,"NOUVELLE PRISE ?":G
ETR$
996 IFR$="O" THENX=TX:Y=TY:PLOTX+1,
Y+4,"#":GOTO742
997 IFR$="N" THEN1000
998 GOTO705
999 REM
1000 REM#####OBSERVATION#####
1001 REM
1006 PLOT20,10,"JE REFLECHIS"
1007 PLOT20,15,""
1010 TT=0:TX=0:TY=0
1020 FORY=1TO12:FORX=1TO12
1030 IFB$(X,Y)=O$ THEN4000
1040 IFB$(X,Y)<>O$ THEN113
1045 TX=X+1:TY=Y+1
1050 IFA$(X+1,Y+1)=X$ORR$(X+1,
Y+1)=DN$&ANDR$(X+2,Y+2)=P$ THEN1
060
1052 IFA$(X-1,Y+1)=X$ORR$(X-1,
Y+1)=DN$&ANDR$(X-2,Y+2)=P$ THEN1
070
1054 IFA$(X+1,Y-1)=X$ORR$(X+1,
Y-1)=DN$&ANDR$(X+2,Y-2)=P$ THEN1
080
1056 IFA$(X-1,Y-1)=X$ORR$(X-1,
Y-1)=DN$&ANDR$(X-2,Y-2)=P$ THEN1
090
1058 GOTO1100
1060 B$(X+2,Y+2)=O$:B$(X+1,Y+1)
=>P$:B$(X,Y)=P$
1062 P=1:X1=X+2:Y1=Y+2:GOTO1100
1070 B$(X-2,Y+2)=O$:B$(X-1,Y+1)
=>P$:B$(X,Y)=P$
1072 P=1:X1=X-2:Y1=Y+2:GOTO1100
1080 B$(X+2,Y-2)=O$:B$(X+1,Y-1)
=>P$:B$(X,Y)=P$
1082 P=1:X1=X+2:Y1=Y-2:GOTO1100
1090 B$(X-2,Y-2)=O$:B$(X-1,Y-1)
=>P$:B$(X,Y)=P$
1092 P=1:X1=X-2:Y1=Y-2
1100 IFF=1 THENV(TX, TY)=V(TX, TY)+1:
G=1
1101 IFF=1 THENPN=0:GOTO1050
1103 IFV(TX, TY)>TT THENTT=V(TX, TY)
1105 IFG=1 THENGOSUB8000
1110 X1=TX:Y1=TY
1135 G=0:NEXTX1:NEXTY
1998 REM
1999 REM*****
2000 REM..COUP DU MICRO..#
2001 REM*****
2002 REM
2006 IFTT=0 THENSF=0:GOTO3000
2009 REM
2010 REM---<1.PRISE>---
2011 REM
2020 FORY=1TO12:FORX=1TO12
2025 TX=X:TY=Y
2035 IFV(TX, TY)=TT THEN2050
2040 NEXTX:NEXTY
2045 PRINT"RIEN":STOP
2050 IFA$(X+1,Y+1)=O$ORR$(X+1,Y+1)
=DN$&ANDR$(X+2,Y+2)=P$ THEN2050
2052 IFA$(X-1,Y+1)=O$ORR$(X-1,Y+1)
=DN$&ANDR$(X-2,Y+2)=P$ THEN2070
2054 IFA$(X+1,Y-1)=O$ORR$(X+1,Y-1)
=DN$&ANDR$(X+2,Y-2)=P$ THEN2090
2056 IFA$(X-1,Y-1)=O$ORR$(X-1,Y-1)
=DN$&ANDR$(X-2,Y-2)=P$ THEN2090
2058 GOTO2100
2060 A$(X+2,Y+2)=O$:A$(X+1,Y+1)=P$:
A$(X,Y)=P$
2062 P=1:X=X+2:Y=Y+2:GOTO2100
2070 A$(X-2,Y+2)=O$:A$(X-1,Y+1)=P$:
A$(X,Y)=P$
2072 P=1:X=X-2:Y=Y+2:GOTO2100
2080 A$(X+2,Y-2)=O$:A$(X+1,Y-1)=P$:
A$(X,Y)=P$
2082 P=1:X=X+2:Y=Y-2:GOTO2100
2090 A$(X-2,Y-2)=O$:A$(X-1,Y-1)=P$:
A$(X,Y)=P$
2092 P=1:X=X-2:Y=Y-2
210 IFF=1 THEN TX=X:Y
Y=Y:GOSUB5000:PN=PN+1:GOSUB14000
2103 X=TX:Y=TY:IFA$(X,Y)=O$ THENO=
1:GOTO4010:ELSE2105
2104 O=0
2105 IFF=1 THEN P=U:L
OTO2050
2110 GOSUB5000
2115 FORTY=1TO12:FORTX=1TO12:V(TX,
TY)=0:NEXTTX:NEXTTY
2120 SF=0:TT=0:TX=0:TY=0:GOTO700
2998 REM
2999 REM===DEPLACEMENT MICRO===
3000 REM=== COLMATTAGE ===
3001 REM
3002 IFZ=2 THEN3065
3003 Z=Z+1
3005 FORY=12TO1STEP-1:FORX=1TO12
3010 IFA$(X,Y)<>O$ THEN3020
3015 IFA$(X-1,Y+1)=P$&ANDR$(X-2,Y+2)
=O$ THEN3020
3017 IFA$(X+1,Y+1)=P$&ANDR$(X+2,Y+
2)=O$ THEN3025
3019 GOTO3028
3020 IFA$(X-2,Y)=X$&ANDR$(X,Y+2)=P
$&ORR$(X,Y+2)=X$&ANDR$(X-2,Y)=P$&T

```

suite page 1

PAC MAZE

GNAP



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

Laurent AUBLE

GNAP

MSX

VITE! FUYONS!
IL A UNE LUEUR
DE SIDA DANS
LE REGARD!



SUITE DUN°108

```

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
800 DATA FF,CD,4D,00,1E,FF,3E,00,C
D,02,,3E,0C,CD,02,11,1E,0E,3E,08
,CD,02,11,3E,13,1E,00,CD,02,11,1E,
64,3E,01,CD,02,11
810 DATA C9,3E,02,1E,8C,CD,02,11,3
E,09,1E,08,CD,02,11,C3,67,E9,00,00
,00,00,00,CD,4D,00,3E,01,32,70,F3,
C9,FF,00,00,FF,FF
820 CLEAR300, &HE400
830 CLS:KEYOFF:PRINT"CHARGEMENT DE
S DATAS EN COURS"
840 DEFINTA-Z
850 DIMSU(63):RESTORE
860 SU:=0
870 FORI=0TO63
880 READA$
890 SU(I)=VAL("&h"+A$)
900 SU:=SU!+SU(I)
910 NEXT
920 IFSU(I)<>243776!THENPRINT"Erreur
dans les datas de la ligne 40 à 1
10":END
930 RESTORE150
940 SU=0
950 FORI=0TO52
960 FORJ=0TO36
970 READA$
980 V=VAL("&h"+A$)
990 SU=SU+V
1000 POKE&HE400+37*I+J, V
1010 NEXT
1020 IF SU(I)<>SU(I+53)THENPRINT"Erreur
de data à la ligne ";I*10+150:END
1030 SU=0
1040 NEXT
1050 FORI=0TO10
1060 FORJ=0TO36
1070 READA$
1080 V=VAL("&h"+A$)
1090 SU=SU+V
1100 POKE&HF0E7+37*I+J, V
1110 NEXT
1120 IF SU(I)<>SU(I+53)THENPRINT"Erre
ur de data à la ligne ";I*10+180:E
ND
1130 SU=0
1140 NEXT
1150 CLS:PRINT"INPLANTATION TERMIN
EE ", "CHARGEMENT DE 'PAC' EN COURS
"
1160 CLOAD"PAC
    
```

LISTING 2

```

10 '*****
20 'x *
30 'x PAC MAZE *
40 'x *
50 'x sur Canon V-20 *
60 'x *
70 'x par Laurent & Bertrand AUBLE *
80 'x *
90 '*****
100 KEYOFF
110 COLOR13,0,0
120 CLEAR300, &HE400
130 DEFINTA-Z
140 GOSUB7850
150 SCREEN1,2
160 BO=2000
170 SCREEN1,2
180 WIDTH32
185 INPUT"Voulez-vous les règles";
R$:R$=LEFT$(R$,1)
186 IFR$="O"ORR$="o"THENGOSUB7210
190 FORK=&HF310TO&HF371:POKEK,0:NE
XT
200 DEFUSR0=&HEB1D:DEFUSR1=&HEAFC:
DEFUSR2=&HF140
210 '*****
220 '***** CARACTERES *****
230 '*****
240 DATA 0,0,0,11000,11000,0,0,0
250 DATA 0,0,0,11000,11000,0,0,0
260 DATA 0,0,0,11000,11000,0,0,0
270 DATA 0,0,111,1000,10011,100100
,101000,101000
280 DATA 150
290 DATA 0,0,11111111,0,11111111,0
,0,0
300 DATA 510
310 DATA 0,0,11000000,100000,10010
000,1001000,101000,101000
320 DATA 520
330 DATA 101000,101000,101000,1010
00,101000,101000,101000,101000
340 DATA 320
350 DATA 101000,1001000,10010000,1
00000,11000000,0,0,0
360 DATA 400
370 DATA 101000,100100,10011,1000,
111,0,0,0
380 DATA 110
390 DATA 101000,1000100,10000011,0
,10000011,1000100,101000,101000
400 DATA 510
410 DATA 101000,1001000,10001000,1
000,10001000,1001000,101000,101000
    
```

```

420 DATA 544
430 DATA 101000,100100,100011,1000
00,100011,100100,101000,101000
440 DATA 294
450 DATA 101000,1000100,10000011,0
,1111111,0,0,0
460 DATA 494
470 DATA 0,0,11111111,0,10000011,1
000100,101000,101000
480 DATA 534
490 DATA 0,0,10000,101000,101000,1
01000,101000,101000
500 DATA 216
510 DATA 0,0,11110000,1000,1111000
0,0,0,0
520 DATA 488
530 DATA 0,0,11111,100000,11111,0,
0,0
540 DATA 94
550 DATA 101000,101000,101000,1010
00,10000,0,0,0
560 DATA 176
570 DATA 11110,10010,11110,10010,1
0010,110010,1101110,1100
580 DATA 350
590 DATA 11000,10100,10010,11010,1
0110,10100,1110000,1100000
600 DATA 338
610 DATA 11000,10100,10010,10010,1
0100,10000,1110000,1100000
620 DATA 324
630 DATA 1000,1000,1000,1000,1000,
1000,111000,110000
640 DATA 152
650 RESTORE240
660 FORJ=0TO7
670 READA$
680 V=VAL("&b"+A$)
690 VPPOKE736+J, V
700 SU=SU+V
710 NEXT
720 IFSU(I)<>48THENPRINT"Erreur de da
ta en ligne 240":END
730 SU=0
740 '
750 FORJ=0TO7
760 READA$
770 V=VAL("&b"+A$)
780 VPPOKE720+J, V
790 SU=SU+V
800 NEXT
810 IFSU(I)<>48THENPRINT"Erreur de da
ta en ligne 250":END
820 SU=0
830 '
840 FORJ=0TO7
850 VPPOKE264+J,0
860 NEXT
870 '
880 FORJ=0TO7
890 READA$
900 V=VAL("&b"+A$)
910 VPPOKE792+J, V
920 SU=SU+V
930 NEXT
940 IFSU(I)<>48THENPRINT"Erreur de da
ta en ligne 260":END
950 SU=0
960 '
970 FORK=129TO143
980 FORJ=0TO7
990 READA$
1000 V=VAL("&b"+A$)
1010 VPPOKEK*8+J, V
1020 SU=SU+V
1030 NEXT
1040 READA$
1050 IFVAL(A$)<>SUTHENPRINT"Erreur
de data en ligne";(K-128)*20+250:
END
1060 SU=0:NEXT
1070 '
1080 FORK=110TO125:STEPS
1090 FORJ=0TO7
1100 READA$
1110 V=VAL("&b"+A$)
1120 VPPOKEK*8+J, V
1130 SU=SU+V
1140 NEXT
1150 READA$
1160 IFVAL(A$)<>SUTHENPRINT"Erreur
de data en ligne";(K-110)*4+570:
END
1170 SU=0:NEXT
1180 '
1190 RESTORE1500
1200 FORK=106TO109:FORJ=0TO7
1210 READA$
1220 VPPOKEK*8+J, VAL(A$)
1230 NEXTJ, K
1240 READA$
1250 FORK=102TO105:FORJ=0TO7
1260 READA$
1270 VPPOKEK*8+J, VAL(A$)
1280 NEXTJ, K
1290 IFR$="O"ORR$="o"THENGOSUB7660
1310 '*****
1320 '***** COULEURS *****
1330 '*****
1340 VPPOKE8200,00
1350 VPPOKE8209,00
1360 VPPOKE8203,240
1370 VPPOKE8204,120
1380 VPPOKE8205,176
1382 VPPOKE8198,192
1383 VPPOKE8199,192
    
```

```

1390 GOSUB5160
1400 '*****
1410 '***** SPRITES *****
1420 '*****
1430 'Cette partie du listing est
séparée en BLOCS numérotés. C'est p
ar ce numéro qu'il seront désignés
en cas de faute de frappe.
1440 RESTORE1460
1450 '==1== PAC HAUT ==
1460 DATA0,0,24,56,60,124,126,119
1470 DATA 127,127,63,63,31,7,0,0
1480 DATA 0,0,48,56,120, 124,252,2
52
1490 DATA 252,252,248,248,240,192,
0,0
1500 DATA 3211
1510 '==2== FANTOME HAUT ==
1520 DATA 0,7,15,31,63,59,63,63
1530 DATA 59,28,31,31,63,63,63,51
1540 DATA 0,128,192,224,240,112,24
0,240
1550 DATA 112,224,224,224,240,240,
240,48
1560 DATA 3618
1570 '==3== PAC DROITE ==
1580 DATA 0,7,31,63,62,127,127,127
1590 DATA 127,127,63,63,31,7,0,0
1600 DATA 0,192,240,248,248,224,12
8,0
1610 DATA 128,224,248,248,240,192,
0,0
1620 DATA 3522
1630 '==4== FANTOME DROITE ==
1640 DATA 0,1,3,7,15,14,15,15
1650 DATA 14,31,31,63,63,127,230,0
1660 DATA 0,224,240,248,252,220,25
2,252
1670 DATA 220,60,248,248,248,224,9
6,0
1680 DATA 3661
1690 '==5== PAC BAS ==
1700 DATA 0,0,7,31,63,63,127,127
1710 DATA 119,126,124,60,56,24,0,0
1720 DATA 0,0,192,240,248,248,252,
252
1730 DATA 252,252,124,120,56,48,0,
0
1740 DATA 3211
1750 '==6== FANTOME BAS ==
1760 DATA 0,7,15,31,63,59,63,63
1770 DATA 59,28,31,31,63,63,63,51
1780 DATA 0,128,192,224,240,112,24
0,240
1790 DATA 112,224,224,224,240,240,
240,48
1800 DATA 3618
1810 '==7== PAC GAUCHE ==
1820 DATA 0,7,31,63,62,15,3,1
1830 DATA 3,15,63,63,31,7,0,0
1840 DATA 0,192,240,248,248,252,25
2,252
1850 DATA 252,252,248,248,240,192,
0,0
1860 DATA 3480
1870 '==8== FANTOME GAUCHE ==
1880 DATA 0,7,15,31,63,59,63,63
1890 DATA 59,60,31,31,31,15,6,0
1900 DATA 0,128,192,224,240,112,24
0,240
1910 DATA 112,248,248,252,252,254,
103,0
1920 DATA 3379
1930 '==9== PAC HAUT 2 ==
1940 DATA 0,6,30,62,62,126,126,119
1950 DATA 127,127,63,63,31,7,0,0
1960 DATA 0,192,240,248,248,252,25
2,252
1970 DATA 252,252,248,248,240,192,
0,0
1980 DATA 4065
1990 '==10== FANTOME HAUT 2 ==
2000 DATA 0,7,15,31,63,59,63,63
2010 DATA 60,27,31,31,63,63,63,51
2020 DATA 0,128,192,224,240,112,24
0,240
2030 DATA 240,96,224,224,240,240,2
40,48
2040 DATA 3618
2050 '==11== PAC DROITE 2 ==
2060 DATA 0,7,31,63,62,127,127,127
2070 DATA 127,127,63,63,31,7,0,0
2080 DATA 0,192,240,248,248,252,25
2,0
2090 DATA 252,252,248,248,240,192,
0,0
2100 DATA 3826
2110 '==12== FANTOME DROITE 2 ==
2120 DATA 0,1,3,7,15,14,15,15
2130 DATA 15,30,31,63,63,127,230,0
2140 DATA 0,224,240,248,252,220,25
2,252
2150 DATA 60,220,248,248,248,224,9
6,0
2160 DATA 3661
2170 '==13== PAC BAS 2 ==
2180 DATA 0,0,7,31,63,63,127,127
2190 DATA 119,126,62,62,30,6,0,0
2200 DATA 0,0,192,240,248,248,252,
252
2210 DATA 252,252,248,248,240,192,
0,0
2220 DATA 3687
2230 '==14== FANTOME BAS 2 ==
2240 DATA 0,7,15,31,63,59,63,63
2250 DATA 60,27,31,31,63,63,63,51
    
```

```

2260 DATA 0,128,192,224,240,112,24
0,240
2270 DATA 240,96,224,224,240,240,2
40,48
2280 DATA 3618
2290 '==15== PAC GAUCHE 2 ==
2300 DATA 0,7,31,63,62,127,127,0
2310 DATA 127,127,63,63,31,7,0,0
2320 DATA 0,192,240,248,248,252,25
2,252
2330 DATA 252,252,248,248,240,192,
0,0
2340 DATA 3951
2350 '==16== FANTOME GAUCHE 2 ==
2360 DATA 0,7,15,31,63,59,63,63
2370 DATA 60,59,63,31,31,15,6,0
2380 DATA 0,128,192,224,240,112,24
0,240
2390 DATA 240,120,248,252,252,254,
103,0
2400 DATA 3411
2410 '==17== SCORE 250 ==
2420 DATA 0,0,0,0,0,59,10,59
2430 DATA 32,59,0,0,0,0,0,0
2440 DATA 0,0,0,0,0,184,40,168
2450 DATA 168,184,0,0,0,0,0,0
2460 DATA 963
2470 '==18== SCORE 500 ==
2480 DATA 0,0,0,0,0,14,8,14
2490 DATA 2,14,0,0,0,0,0,0
2500 DATA 0,0,0,0,0,238,170,170
2510 DATA 170,238,0,0,0,0,0,0
2520 DATA 2001
2530 '==19== SCORE 750 ==
2540 DATA 0,0,0,0,0,59,10,11
2550 DATA 0,11,0,0,0,0,0,0
2560 DATA 0,0,0,0,0,184,40,168
2570 DATA 168,184,0,0,0,0,0,0
2580 DATA 2844
2590 '==20== SCORE 1000 ==
2600 DATA 0,0,0,0,0,187,170,170
2610 DATA 170,187,0,0,0,0,0,0
2620 DATA 0,0,0,0,0,184,168,168
2630 DATA 168,184,0,0,0,0,0,0
2640 DATA 4600
2650 '==21== SCORE 1500 ==
2660 DATA 0,0,0,0,0,46,40,46
2670 DATA 34,46,0,0,0,0,0,0
2680 DATA 0,0,0,0,0,238,170,170
2690 DATA 170,238,0,0,0,0,0,0
2700 DATA 5798
2710 '==22== SCORE 2000 ==
2720 DATA 0,0,0,0,0,238,42,234
2730 DATA 138,238,0,0,0,0,0,0
2740 DATA 0,0,0,0,0,238,170,170
2750 DATA 170,238,0,0,0,0,0,0
2760 DATA 7674
2770 '==23== TOUCHE 1 ==
2780 DATA 0,0,0,0,0,64,112,124
2790 DATA 119,127,127,63,63,31,7,
0
2800 DATA 0,0,0,0,0,4,28,124
2810 DATA 252,252,252,248,248,240
,192,0
2820 DATA 2677
2830 '==24== TOUCHE 2 ==
2840 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
2850 DATA 119,127,127,63,63,31,7,
0
2860 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
2870 DATA 252,252,252,248,248,240
,192,0
2880 DATA 2221
2890 '==25== TOUCHE 3 ==
2900 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
2910 DATA 1,3,15,63,63,31,7,0
2920 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
2930 DATA 128,224,248,248,248,248
,192,0
2940 DATA 1711
2950 '==26== TOUCHE 4 ==
2960 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
2970 DATA 1,3,3,7,7,15,7,0
2980 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
2990 DATA 0,128,128,192,192,224,15
2,0
3000 DATA 1099
3010 '==27== TOUCHE 5 ==
3020 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3030 DATA 1,1,1,1,1,1,1,0
3040 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3050 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3060 DATA 7
3070 '==28== TOUCHE 6 ==
3080 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3090 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0
3100 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3110 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3120 DATA 1
3130 '==29== TOUCHE 7 ==
3140 DATA 0,0,0,0,0,0,4,0
3150 DATA 0,0,4,0,0,0,0,0
3160 DATA 0,0,0,0,0,0,64,0
3170 DATA 0,0,64,0,0,0,0,0
3180 DATA 136
3190 '==30== TOUCHE 8 ==
3200 DATA 0,1,0,32,0,0,0,0
3210 DATA 128,0,0,0,0,32,0,1
3220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3230 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0
3240 DATA 212
    
```

suite page 33

GUILLEMOT International Software
S.P. 2 - 56200 LA GACILLY
141 09 08 83 54 et 93 08 83 17
du lundi au samedi de 9 à 18h

Same Player Shoots again!
COMMODORE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON MO 5
ORIC-ATMOS • ZX 81 • MSX • APPLE II • ATARI

It's more fun

BON de COMMANDE

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

Ordinateur C 64 Spectrum Amstrad Thomson mo5 Oric Atmos ZX 81 MSX Atari Apple II

39 Rue Victor Massé 75009. PARIS
Tél. (1) 281 20 02

ATTENTION LES YEUX!

Eureka Moniteurs et Interfaces vidéo pour la micro-informatique.

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

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

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

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

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

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

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

M
Rue
Code
Ville
désire commander les matériels suivants :

Qté	Désignation	Prix

Ci-joint mon règlement de Par

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

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

Règlement :
ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.
ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.
ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.
ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuel et trimestriels.
ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.
ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.
ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 160, rue Legendre 75017 PARIS.

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

BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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



SALUT LA PROMO!

CETTE SEMAINE MONSIEUR PROMO FAIT SA CRISE

LA B.D. ME FAIT CHIER!

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
CE QUI EST EN HAUT	35,00
A STORY OF WAR	25,00
L'OMBRE QUI TUE	33,00
LES DEMONS DU MISSOURI	35,00
LE NOYE A DEUX TETES	38,50
LES DEUX DU BALCON	64,00
TSCHAW	45,00
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
CONTES PERVERS	59,00
LES CHRONIQUES DE PANDARVE	34,00
BLOODI ET LES RONGEURS	30,00
GRATIN	59,00
SUR L'ETOILE	42,00
BLUE	45,00
BIG MAMA II	33,50
SILVER FOX	35,00
L'ILE ROUGE	33,00
LE DIEU COCHON	45,00
CHAUD DEVANT	39,00
CHOC 235	33,00
LE SIGNE DE SHIVA	55,00
LE PETIT SINGE	33,00

Saluez les sauvages. Devinez sur quoi porte la promo de cette semaine, au hasard ? Hein ? Allez voir la page BD et revenez, j'attends.

Alors ? Vous avez trouvé ? Ben oui, le Moebius. Qu'est-ce que je vous offre, si vous me le commandez ? Cinq cartes postales différentes de Moebius, sans faire de salamalecs. Hop.

Sinon, je vous rappelle que si vous achetez cinq albums de la liste ci-incluse, je vous envoie gratos le Livre du Fric de Roderick Masters qui vaut normalement 84 balles. Et puis aussi, pendant que j'y suis, les promos des semaines passées sont toujours valables, il suffit de me le rappeler quand vous passez la commande.

Ah oui ! Celui qui m'a envoyé une lettre qui commençait par "Cher con" est prié de me recontacter, j'ai perdu ses coordonnées.

Qu'est-ce que je dis, là ? Je dis oui ? Alors d'accord, je dis oui. A quoi, au fait ? Pour avoir le Moebius à 42 balles plus 6 balles de frais de port et cinq cartes postales gratos ? Ah, d'accord. Ah ben alors, je dis oui.

Je veux cinq albums au moins de la ci-liste. J'écris ce que je veux en m'appliquant, et vous m'envoyez le Livre du Fric en vous appliquant, et les vaches seront bien gardées.

J'en veux moins que ça, à cause que j'en veux moins que ça, car je n'ai pas à me justifier. En-dessous de quatre, je paie le quoi ? Le port, oui. Exactement.

Jusqu'à preuve du contraire, vous ne m'avez toujours pas envoyé un catalogue de vos productions. Veuillez avoir l'obligeance de réparer au plus vite cet oubli malencontreux.

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal + ville :

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

Petites Annonces

gratuites

PIRATE vend Spectrum 48K péritel, dans attaché case, interface (imprimante, Kempston, Protek, programmable), poignée, 65 utilitaires, 167 jeux, 10 livres, etc..., 4000F. Tel: (1) 30 44 18 84.

PIRATE échange plus de 350 logiciels pour Spectrum 48K. Cyril Fonlupt, 25 rue Jean Moulin, 76530 Grand Couronne Les Essarts. Tel: (1) 35 67 23 13.

SPECTRUM

PIRATE vend Spectrum 48K, péritel, N/B, ZX1, ZX2, microdrive, manette, K7, cartouches, programmes, livres, 2500F. Saulmé au (1) 42 04 09 67.

PIRATE vend Spectrum 48K, 200 programmes, interface joystick, interface N/B, 1750F, après 19H. Tel: (1) 45 40 81 14.

PIRATE vend Spectrum +, 48K péritel, interface N/B, interface joystick, 2 joysticks, magnétophone, 35 hyper logiciels, Matel, 10 K7 gratuites, 4500F. Jean Pierre Mette, 5 rue Réchossière, 93300 Aubervilliers.

PIRATE vend Spectrum 48K, péritel, ZX1, microdrive, 7 microcard (Tasword, Masterfile, Underworld...), 10 livres dont 2 sur le microdrive, 50 revues (Ordi 5, Your Spectrum, Sinclair Users, Your computer, ZX Computing), HHHHebdo (400 programmes en tous genres), 11 K7 originales (Devpac, Chequered, Echecs, manoir, Ile...), Pokes, aides, cartes, solutions pour plus de 200 jeux (Eureka, Ultimates, Ghostbusters, Gyron, Elite, The rats...), 100 programmes du commerce (Ultimates, Basic étendu, Eureka, Hobbit, Mcoder II, Psytron, Match Point, Shuttle, Scrabble, Trans Express, Vox...), 3500F. Laurent au (1) 43 60 56 81 avant 22H.

PIRATE vend Spectrum + sous garantie avec interface Turbo, 150 jeux, magnétophone, 2500F. Tel: (1) 48 45 74 43.

PIRATE vend ZX Spectrum 48K péritel, magnétophone, interface joystick programmable, joystick, et livres, 45 jeux, très bon état, 2200F. Tel: (1) 64 45 99 16.

PIRATE vend Spectrum 48K péritel, interface programmable joystick, 60 logiciels, 10 livres, revues, 2200F. Tel: (16) 78 22 45 07.

PIRATE cherche correspondants pour échange de programmes, de codes, etc... Michaël Bottin, 35 rue Prevert, 59221 Bauvin. Tel: (16) 20 86 76 66 après 17H.

PIRATE vend Spectrum 48K, 8 livres, nombreuses K7 (Pascal, Tasword 2, etc...) et ordinateur d'échecs Mephisto 2, 1300F chacun (ou 2400F les deux). Tel: (16) 75 23 23 06.

PIRATE échange programmes pour Spectrum 48K. M.Cassard, 1 chemin clair bois, 31500 Toulouse. Tel: (16) 61 20 95 96.

PIRATE vend Spectrum 48K péritel avec interface programmable, joystick, 7 livres et nombreux programmes ainsi que 2 K7, 2000F. Vends K7 de jeux, prix sacrifiés. Erick Etienne, rue de la République, 04290 Volonne. Tel: (16) 92 64 07 56.

PIRATE vend ZX Spectrum 48K Pal, manuel, alimentation, cordons, magnétophone, 30 programmes, 4 livres, revues, stylo optique. Nicolas Fournel, 30 rue Elsa Triolet, Bettancourt, 52100 Saint Dizier. Tel: (16) 25 05 42 83 après 18H.

Madame, Monsieur,
L'association du G.D.L. (Groupement du Logiciel) est née.
Le but de cette association, qui regroupe la majorité des intervenants sur le marché, est principalement la promotion du Logiciel et la protection des auteurs, éditeurs et distributeurs, face au piratage.
Lors de la dernière réunion du G.D.L., le 9 OCTOBRE 1985, dont nous vous tiendrons informés des résultats, il a notamment été décidé à la majorité des membres, d'intervenir auprès des journaux et serveurs, afin de leur demander d'effectuer une sélection très sérieuse dans leur rubrique "Petites annonces", pour éviter que celles-ci continuent à être un des principaux vecteurs de réseaux de vols de logiciels.
Nous vous demandons donc d'avoir la gentillesse de faire le point au plus tôt sur deux choses :
1*) Expliquer dans les petites annonces que celles-ci ne sont pas présentes dans votre journal pour favoriser des réseaux de piratage, et utiliser une formule quelconque informant et responsabilisant les auteurs de ces dites petites annonces.
2*) Effectuer un tri très sévère, bien que nous le sachions difficile, afin que tout ce qui pourrait avoir trait, de près ou de loin, au vol de logiciels, soit exclu, en particulier les listes de logiciels abondants, prix suspects, etc...
Nous insistons aussi sur le fait qu'il nous semblerait utile, pour l'ensemble de la profession, de ne pas favoriser (publicités, rédactionnels, etc...) tout logiciel permettant de déprotéger, quelque soit le support.
Restant à votre entière disposition pour toutes informations qui vous seraient nécessaires.
Nous vous prions d'agréer, Madame, Monsieur, l'expression de nos salutations distinguées.
Pour le G.D.L.
Laurant WEILL
Président.

PIRATE vend ZX Spectrum 48K pal complet, magnétophone, modulateur N/B, interface joystick Protek, joystick, interface amplificateur son, 24 logiciels (dont Macadam Bumper, L'Ile Maudite, Combat Lynx, Franck N'stein, compilateur Basic, Assembleur, etc...), 6 livres et en cadeau plus de 100 programmes, valeur 6000F, vendu 4500F. Jean Jacques Olgard, 17 rue C.Coquelin, 94400 Vitry. Tel: (1) 46 80 19 51 après 18H.

VIC 20

PIRATE cherche extension 3 et 16K pour Vic 20. Echange plus de 200 programmes en VB, 3, 8 et 16K, ROM, cartouches. Vends programmes Vic 20, CBM 64, MO5 et Amstrad. Jérôme Bugara, 335 Lorraine I.Kellerman, 88100 St Dié. Tel: (16) 29 55 17 38.

PIRATE vend Vic 20, téléviseur (écran 67cm), cartouches (Pac Man, Galaxian), manuels et logiciels de jeux, 3600F. Frédéric Cetlin, 41 rue A.Dhalenne, 93400 St Ouen. Tel: (1) 42 57 01 89.

PIRATE vend Vic 20 N/B, extension 16K, extension 8K, stylo lumineux, programmer's reference guid, autoformation Basic tome 1, 100 jeux sur K7, 1500F. Laurent Julien, 29 rue Romain Rolland, 27000 Evreux. Tel: (16) 32 39 58 90.

PIRATE vend pour Vic 20, extension 16K, 350F, logiciels, Lode Runner, 100F, Choplifter, 100F, Super Alien, 100F. Gilles Petitjean, 61 avenue Goubet Thierville, 55100 Verdun. Tel: (16) 29 86 01 70.

AMSTRAD

PIRATE échange 175 logiciels pour Amstrad. Tel: (16) 67 76 18 01.

PIRATE vend 80 logiciels d'origine pour Amstrad à moitié prix (Dun Darrack, Master of the Lamps, The way of exploding fist, Rocky horror show) etc... Cherche Amstrad avec Modem pour divers échanges. Monica Motom, 2 rue d'Auque, 81100 Castres. Tel: (16) 63 35 81 18.

PIRATE cherche contacts Amstrad sur Paris et banlieue proche. Frédéric Garson au (1) 47 26 03 58 après 18H et le week-end.

PIRATE cherche programme de copie (binaire et langage machine). Vends progiciel pour Amstrad, Amword, 150F, ou échange contre Easy Amscal. Vends aussi coffret d'azimuth pour tête de lecture, 90F, 2 livres trucs et astuces CPC 464, 90F, Amstrad en famille, 70F. Echange logiciels. Philippe Bigot, 15 allée des acacias, 45450 Donnery.

PIRATE échange programmes pour Amstrad CPC 464. Posède Fighter Pilot, Macadam Bumper, Wight Booster, Michel Zello, 29 rue de la Mauldre, 78200 Mantes la ville. Tel: (1) 30 92 02 12 après 18H.

PIRATE vend ou échange logiciels pour Amstrad. Vends aussi logiciel de copiage Back up III très performant, 50F. Régis Taine, 122 Chaussée Jules César, 95100 Le Plessis Boucharde. Tel: (1) 34 13 56 25.

PIRATE cherche possesseurs d'Amstrad pour échange de logiciels. Vends quelques logiciels. Olivier Caritez, 8 rue Jacques Prevert, 17700 Surgères.

PIRATE cherche contacts sur CPC 664 pour échange de logiciels sur disquette. Thierry au (1) 48 05 97 08 après 19H.

PIRATE cherche possesseurs d'Amstrad pour échanges intéressants sur K7. Joël Lamour, 57 résidence du général De Gaulle, 62161 Maroëuil.

PIRATE cherche possesseur d'Amstrad pour échange de logiciels. P.Santrot, 4 avenue de la falaise, 17200 Royan.

PIRATE cherche possesseurs d'Amstrad, région Caen Calvados, pour échange de programmes et partage du travail de frappe. J.C.Legallet, Barbary, 14220 Thury Harcourt. Tel: (16) 31 78 34 23.

PIRATE échange ou vend logiciels de jeu pour Amstrad CPC 464. Thierry Greliche, la Matrouille, 71740 St Maurice les Chateaufort. Tel: (16) 85 26 23 49.

PIRATE vend 12 K7 de jeu neufs pour Amstrad, cause version anglaise, prix à débattre. Echange manuel de l'Amstrad CPC 464 version anglaise contre version française. Sébastien Garouche, 27 rue Frédéric Mistral, 30300 Fourques. Tel: (16) 90 93 21 74.

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)
au 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

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

Désire 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 VILLABÉ)

VALABLE JUSQU'AU 31 DECEMBRE 1985

CE MODELE COMPACT EN 16K avec 3 logiciels - Basic Résident - 2 poignées de jeux - Manuels. Le tout superbement présenté dans un joli coffret.
POUR VOS CADEAUX STOCK LIMITE - LIVRAISON SOUS 48 H.

micro-ordinateurs hector

L'ordinateur personnel français
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 !

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

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 HR+ HRX

Quantité	Désignation	Prix unitaire	Total

Je choisis de payer :
 Par chèque 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)

Petites Annonces

gratuites

AMSTRAD

PIRATE vend nombreux logiciels Amstrad, Knight Lore, Alien 8, Strip Poker, Karaté, Fighter Pilot, Mission Delta, Meutre à grande vitesse, etc... liste sur demande, réponse assurée. Anthony Gonzalez, 3 rue Jean Maillon, 08000 Charleville Mézières.

PIRATE échange nombreux logiciels pour CPC 464. Envoyez vos listes à Didier Ferriby, 6 rue des arbustes, 31200 Toulouse.

PIRATE cherche contact pour échange ou vente de logiciels. J'en possède 72. Stankiewicz, avenue Wiston Churchill, Bat 1, résidence La Fourane, 13090 Aix en Provence. Tel: (16) 42 59 56 65.

PIRATE cherche, possédant un 6128, tout possesseur d'Amstrad pour échange, vente ou achat de logiciels sur K7 ou disquette. Pascal Corradi à Nice au (16) 93 52 64 76.

PIRATE vend programme Dupicateur et sa documentation (20 pages) pour copies de programmes protégés Amstrad, 100F. J.M.Guiter, 15 rue de la Loire, 37100 Tours.

PIRATE échange K7 pour Amstrad avec correspondant de Marseille. Ludovic Renaux, 2 rue Granoux, 13004 Marseille.

PIRATE cherche compagnon pour échanges divers (programmes, idées, trucs, etc...) sur Amstrad. Daniel Audiffren, 78 La Taillette, 95180 Menucourt.

PIRATE échange nombreux logiciels de jeu sur K7 pour Amstrad, ou vende à bas prix (Sorcery, The Ring of Darkness, The Forest at World's End, Kikekan-koi, etc...). Pour liste complète, demander Olivier au (16) 49 25 57 26 ou Fred au (16) 49 25 05 61 entre 2H et 6H.

PIRATE cherche possesseurs d'Amstrad CPC 464 pour échanges de logiciels (jeux et utilitaires) et astuces. Réponse assurée. Jean Noël Boulmier, 67 Grande rue, 45110 Châteauneuf sur Loire.

PIRATE échange 101 logiciels pour Amstrad dont The Way of the Exploding Fist, et vend Quick Shot II très bon état, 110F. Tel: (16) 67 76 18 01.

PIRATE vend ou échange logiciels et le livre Trucs et Astuces pour le CPC 464. David Gigot, Hauville 27350 par Routot. Tel: (16) 32 56 82 64.

PIRATE vend logiciels pour Amstrad, 3D invaders, Snooker, American Football, Flight Path 737, 99F pièce. Ghostbusters, 120F, Amélie Minuit, 130F, Initiation au Basic premiers pas, 170F, ou l'ensemble 700F. Marc Simon, 1 place Baudoyer, 75004 Paris. Tel: (1) 43 26 77 19.

PIRATE échange ou vend nombreux logiciels sur K7 pour Amstrad CPC 464. Emmanuel Thirion, Marzelay, 88100 Saint Dié. Tel: (16) 29 56 29 48.

PIRATE cherche programmes et contacts pour CPC 464. Envoyez vos listes à Alain Apers, 4 rue du 8 Août, 80110 Moreuil. Tel: (16) 22 09 85 67.

PIRATE achète et échange logiciels de qualité pour Amstrad. Stéphane Rivoal, Le Bovillen, 22340 Mael-Carchaix. Tel: (16) 96 24 63 86.

PIRATE vend ou échange programmes sur disquette (Knight Lore, Fighter Pilot, Amsword, CPGraph) pour Amstrad CPC 664 ou 464. Xavier Fisselier, 86 rue Félibien, 44000 Nantes.

PIRATE vend tous mes logiciels pour Amstrad CPC 464 entre 25 et 65F. Liste sur demande. Jean Pierre Jaoure, 64 rue Amir Salaün, 24213 Plougastel Daoulas. Tel: (16) 98 40 54 11.

PIRATE échange 150 logiciels pour Amstrad contre imprimante ou 200 logiciels contre lecteur de disquettes. M.Janvier, 3 rue Gauguin, 36000 Chateauroux. Tel: (16) 54 34 77 89.

PIRATE échange jeux Amstrad dont plusieurs jeux d'aventure, simulateur de vol, House of Usher. Réponse assurée. Echange revues, Strange, Titan, Spidey, albums (en tout plus de 100), contre jeux Amstrad. Pierre Cartayrade, 6 rue St Germain Widsenden, 68320 Muntzenheim. Tel: (16) 89 71 52 12.

PIRATE cherche possesseur d'Amstrad CPC 464 en vue d'échanges ainsi que parfait petit électronique afin de réaliser quelques appareils. Stéphane Perrot, 155 route de Turin, 06300 Nice.

PIRATE cherche possesseur d'Amstrad CPC 464 pour échange de logiciels. Laurent Raiz, 34 rue de Dijon, 94140 Alfortville.

PIRATE échange programmes divers sur Amstrad. Envoyez vos listes à Jean Philippe Prime, 48 rue Frédéric Mistral, 33520 Bruges.

PIRATE cherche contacts, trucs, bidouilles pour CPC 664 ou 6128. C.Raigada, Les Valladiers BT C, 30200 Bagnols sur Ceze. Tel: (16) 66 89 41 64.

PIRATE vend ou échange programmes pour Amstrad CPC 464. Possède déjà Star Avenger, Survivor, Roland in time. Cherche Sorcery, Macadam Bumper, Meurtre à grande vitesse. Alexis Ravon, 34 rue Roger Salengro 85000 La Roche sur Yon.

PIRATE vend ou échange nombreux logiciels. Tél: (1) 45 86 16 66.

PIRATE vend ou échange des programmes pour Amstrad CPC 464. M. Ngo, 9 rue Lamartine 93240 Stains.

PIRATE Amstrad CPC 6128 ayant de nombreux programmes sur disquettes cherche copieur de disquettes plombées très performant, utilitaires en LM (fichiers, mailing...) programmes d'astrologie. R. Halimi 41 A rue d'isoard 13001 Marseille. Tel: (16) 91 84 77 61.

PIRATE vend ou échange logiciels (jeux, utilitaires). Liste contre enveloppe timbrée. B. Michaud Ecole publique 33113 St Symphorien.

PIRATE possesseur isolé d'un Amstrad CPC 6128 cherche comparses région Grandville - Avranches et alentours. Tél: Benjamin 33 90 85 55:

PIRATE vend ou échange de nombreux logiciels pour Amstrad à petit prix, échangeerais plus de 150 logiciels contre imprimante DMP1 ou lecteur de disquettes. Echangerai de nombreux logiciels contre tout matériel pour Amstrad. Achète en gros, fin de séries de tissus et bobines de fil à coudre. Henri Douek 9 avenue de la vigne 34300 Cap d'Agde. Tél: (16) 67 26 30 79.

PIRATE Amstrad cherche correspondants pour échange de logiciels. Jean Christophe Praud, 20 rue des Primevères 85000 La Roche sur Yon. Tél: (16) 51 62 57 91.

PIRATE Moi y'en a vendre copieur de logiciels Amstrad CPC 464 (toute la gamme Amsoft (dis donc !). Pour cela, moi y'en a réclamer pas beaucoup de sous (35, 40 F.). Vous y'en a pouvoir écrire. Michel Burce 2 rue Robert Bernard 25200 Montbéliard. Tél: (16) 81 94 44 70. Moi y'en a dire bonjour au chef de Tribu et au revoir à vous !

PIRATE Cherche possesseur d'Amstrad CPC 464 pour échange de logiciels. Frédéric Carion, 62 rue Elsa Triolet 59620 Aulnoye Aymeries.

DRIVE //c

1.450 F

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

Computer 3

3, rue Papillon 75009 Paris - Tél. 45.23.51.15



TI 99

PIRATE vend ou échange contre toute autre K7 du commerce, Lunar Lander II, Basic par soi-même. Cherche correspondant possédant extension 32K pour échanger des programmes. Emmanuel Béguin, Le Port, 74410 St Jorioz.

PIRATE échange pour TI 99, Jungle Hunt neuf contre Pole Position ou Moon Patrol. Pierre Bruet, 32 rue de Lavaud, 23300 La Souterraine.

PIRATE vend pour TI 99, modules: Ti Invaders, 110F, Parcsec, 150F, Amazing, 110F, Alpiner, 110F, Car Wars, 80F, Burger Time, 150F, Adventure, 150F, Return to Pirate Island, 150F, Jawbreaker II, 80F, Q.Bert, 150F, Chislom Trail, 110F, Chasse au Wumpus, 80F, Treasure Island, 150F; cassettes: Hebdogiciel 1, 50F, Hebdogiciel 2, 50F, Sun Games, 50F, La Tombe du Sorcier, 50F, Rubis sacré, 50F, Ghost Town, 50F, Woodoo Castle, 50F, Pyramid of Doom, 50F. Sandrine Merelle au (1) 40 11 31 86 à partir de 19H.

PIRATE: J'ai 13 ans, pas d'argent. Qui pourrait m'offrir des programmes sur K7, disquette ou module pour mon Texas. Franck Harmant, 3 allée Paul Gauguin, 13880 Velaux.

MO 5

PIRATE vend plan pour brancher simple magnétophone sur MO5, 15F. E.Leroux, Le Chandy, 77320 La Ferté Gaucher.

PIRATE cherche contacts pour échanges de programmes sur MO5. Pierre Galluc, 4 Square du Douro, 35100 Rennes. Tel: (16) 99 50 18 69.

PIRATE échange ou vend programmes pour MO5. Vends K7 de jeux, 100F la K7. Gilles Desforges, 6 parc de Diane, 78350 Jouy en Josas. Tel: (1) 39 56 00 64.

PIRATE cherche contacts divers pour MO5 ou TO7 avec 16K. Eric Vonsensy, quartier de Moulinaud, 07250 Le Pouzin. Tel: (16) 75 63 81 34.

EUREKA FAVORIS NOUB???

L'ORIC ATMOS PÉRITEL



Un appareil compact et performant, doté de 64K Octets de mémoire vive, d'un Basic puissant (graphisme haute résolution, 8 couleurs, effets sonores) et d'un clavier mécanique complet. Sa sortie Péritel est maintenant auto-alimentée. Il dispose d'une gamme importante et variée de logiciels en français, et peut recevoir de nombreux périphériques pour venir à l'apprentissage, la programmation, le jeu et à un certain nombre d'applications semi-professionnelles.

L'ATMOS est livré avec 2 cassettes de jeux, une cassette de démonstration, son câble Péritel et son manuel d'utilisation en français.

990 F

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, fabriqués 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 parallèle	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	Course aux lettres	VORTEXTE (trait.texte)	80
Assembleur	J'apprends l'anglais	Musique :	Scuba Dive
Moniteur 1.0	TIC TAC	Editeur musical	Green Cross Toad

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.

ORIC Naturalisé Français !

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

GARANTIE : un Réseau SAV

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

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			

Formation à l'assembleur

COURS D'ASSEMBLEUR

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

Vous avez déjà eu droit aux discours suivants dans votre page chérie par-dessus tout : ZX 81 - 55 56 61 66 71 76 81 86 91 94 100 105
ORIC - 57 62 67 72 77 82 87 92 94 101 106
APPLE - 58 63 68 73 78 83 88 93 94 102 107
THOMSON - 59 64 69 74 79 84 89 94 103 108
COMMODORE - 60 65 70 75 80 85 90 94 104

Nous supposons que vous avez fait tourner vos organigrammes à la main et qu'aucune erreur de logique n'a pu s'y glisser. Le problème viendra donc d'une erreur de codage de votre part. Si votre assembleur est complet, vous devriez à ce point avoir la possibilité de rappeler l'éditeur et de vérifier votre programme source. Modifiez alors les lignes posant problème et revenez à la phase d'assemblage. Dans beaucoup des systèmes informatiques offerts au grand public, vous ne disposez pas d'une place suffisante en mémoire pour faire coexister le programme source, le programme objet, l'assembleur et le debugger. Si c'est le cas pour votre micro-ordinateur, vous serez dans l'obligation d'accomplir des sauvegardes sur disquette ou cassette du code source et du code objet. Ceci signifie que vous n'aurez pas à retaper l'ensemble de votre programme en langage assembleur, mais que vous devrez le recharger en mémoire à chaque modification. Cet ensemble de procédures de test devra être répété jusqu'à ce que le groupe de routines fonctionne à la perfection et colle parfaitement au modèle que vous avez sur le papier.

Ne négligez jamais la phase théorique de la programmation ! Si vous avez défini le problème correctement sur le papier, vous devriez obtenir très rapidement un code objet opérationnel, avec un minimum de corrections à accomplir en cours de route. En revanche si vous effectuez une analyse sur le papier beaucoup trop rapide, vous risquez de vous trouver confronté à de multiples problèmes de logique qui vous prendront énormément de temps à retrouver et à corriger. Il vous faut impérativement vous souvenir que généralement le temps de dépannage et de débogage d'un programme représente un temps dix fois plus long que le temps de conception de ce programme proprement dit. En clair vous avez dix fois plus intérêt à soigner et paufiner la conception et la programmation sur le papier plutôt que de vous lancer tête baissée sur votre clavier et vous retrouver obligé de passer des heures et des jours à traquer les erreurs de logique.

Au cours du développement d'un programme en assembleur, vous serez obligés (dès que le programme atteint une certaine taille) d'utiliser au maximum les possibilités de votre assembleur. Dans ces utilitaires, dont la qualité actuelle s'approche de la perfection, vous pourrez avoir accès à un type d'instruction que je n'ai pas encore évoqué dans ce cours : les **macro-instructions**.

Aujourd'hui encore, la majorité des assembleurs ne proposent pas de possibilité de macro. Néanmoins, il me paraît essentiel d'en évoquer l'existence et le fonctionnement. Sous le nom de macro, on regroupe un ensemble d'instructions. Cette option est essentiellement une facilité offerte au programmeur. Imagi-

nez que vous utilisiez une séquence d'instructions (plus ou moins longue) à de multiples reprises dans un programme. Vous pourriez définir un macro portant un nom évocateur, macro qui remplacera avantageusement la séquence dans le programme source.

Fidèle à notre habitude d'étude, regardons comment se justifie la création d'une macro instruction. Nous nous retrouvons devant une séquence de cinq instructions qui se répète de nombreuses fois dans un programme. Nous allons déclarer un macro de la façon suivante :

```
SAUVRE MACRO
PHA
TXA
PHA
TYA
PHA
ENDM
```

Cette série de mnémoniques sauvegarde les registres dans la pile. Dès lors que le programme fait appel à une sauvegarde des registres, il nous suffira de mettre comme mnémonique SAUVRE au lieu des cinq mnémoniques nécessaires à cette opération. Lorsque l'assembleur accomplit l'assemblage du programme source, il effectue une substitution pure et simple de la macro SAUVRE par les cinq instructions. Ce remplacement se passe au niveau physique, c'est à dire qu'à aucun moment vous ne verrez apparaître sur votre listing du programme objet la moindre référence à SAUVRE, mais vous retrouverez la séquence des codes objets équivalents aux cinq instructions.

Vous allez me dire que ces macros n'ont pas vraiment d'intérêt lorsque l'on a la possibilité de truffer sa programmation de sous-programmes. Il est évident qu'en apparence, la macro semble fonctionner de manière identique au sous-programme. En fait, si l'on se penche sur l'explication du traitement de la macro par l'assembleur lors de la phase de codage, on peut immédiatement se rendre compte de la différence fondamentale entre macro et sous-routine.

Lors du codage du source l'assembleur remplace la macro, à chaque occurrence de celle-ci, par les instructions qu'elle représente. Lors de l'exécution, le microprocesseur rencontrera la série d'instructions à la place où se trouvait la macro dans le source. Si vous utilisez un sous-programme, celui-ci ne sera codé qu'une fois et le programme sautera à l'adresse de cette routine à chaque appel effectué. La macro ne sert en fait qu'à faciliter l'entrée en mémoire du programme assembleur. De son côté le sous-programme allège la programmation au niveau du code objet.

La macro offre un avantage certain par rapport aux sous-programmes, dans la mesure où l'on peut se servir de paramètres dans l'écriture de celle-ci. Ainsi, le microprocesseur 6502 n'offre pas d'instruction d'échange du contenu de deux

JEU : JOIGNEZ LE POINT A AU POINT B SANS PASSER PAR LE POINT C

SOLUTION : A -> B -> C

cas mémoire ou de deux registres. On peut facilement réaliser une macro qui pratiquera cette opération, à l'aide de trois paramètres.

```
ECHANG MACRO A,B,C
LDA A
STA C
LDA B
STA A
LDA C
STA B
ENDM
```

Dans cette macro, nous déclarons que lors de l'appel de celle-ci, trois paramètres devront être employés. C sert d'emplacement de stockage temporaire, alors que nous échangeons le contenu de A et B. Si, au cours d'un programme, nous voulons intervertir le contenu de deux cases TEMP1 et TEMP2 nous aurons simplement à inscrire dans notre source l'instruction suivante :

```
ECHANG TEMP1,TEMP2,TEMPO
```

TEMPO sera le label d'une case mémoire inutilisée par le programme qui pourra servir de stockage durant l'accomplissement de l'échange. Si vous n'utilisez pas de macro, vous auriez à taper dans votre source une série d'instruction telle que :

```
LDA TEMP1
STA TEMPO
LDA TEMPO
STA TEMP2
LDA TEMP2
STA TEMP1
LDA TEMP1
STA TEMPO
```

Malheureusement, si quelques lignes plus loin vous avez à réaliser un échange entre deux autres cases mémoire vous vous retrouverez dans l'obligation de réécrire l'ensemble des six instructions avec les nouveaux labels alors qu'avec une macro vous n'auriez qu'à inscrire un nouvel appel, tenant compte des paramètres utiles à cet instant.

Cette néo-instruction ECHANG se nomme une pseudo-instruction. Cela signifie que l'assembleur ne connaît pas cette instruction, par contre lors de l'assemblage en rencontrant la déclaration de la macro, il pourra échanger la pseudo-instruction par les instructions qui la remplace. Ce remplacement prend beaucoup de temps lors du codage du programme, ce qui signifie qu'il faut savoir user des macros sans en abuser si vous ne voulez pas passer la nuit à attendre la fin de l'assemblage.

Jeu

UN OBJET INTRUS S'EST GLISSE DANS CE CARRÉ. LEQUEL ?

SOLUTION : LA CLÉ

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... Sur COMMODORE 64

Les interruptions... Certains d'entre vous vont être très heureux d'aborder ce chapitre (il y a même un lecteur qui s'est saisi de sa plume pour réclamer un cours spécifique à ce sujet).

J'espère que vous n'avez pas eu trop de mal à comprendre la fonction de chacune des instructions que je vous ai présentées dans les cours précédents. Nous n'avons fait qu'exposer des explications bêtes et méchantes de celles-ci. Nous entrons maintenant dans le microprocesseur, accrochez-vous bien, le voyage sera long et parfois fastidieux (épuisant même), mais tellement passionnant et instructif !

Le circuit intégré du 6510 possède deux pattes (la 3 et la 4) qui sont appelées lignes d'interruption. Quand le processeur voit apparaître à l'une de ces broches une impulsion, il réalise les actions suivantes :

JEU VRAI ou FAUX ?

NDA : NOILATOS

- il termine l'instruction en cours d'exécution
- sauvegarde le contenu du compteur ordinal dans la pile (PC)
- sauvegarde le registre d'état P
- branche à la routine de traitement de l'interruption

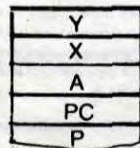
Généralement la routine d'interruption contient les instructions de sauvegarde de l'accumulateur et des registres d'index, comme suit :

```
PHA Empile A
TXA Transfert X en A
PHA Empiler A (donc X)
TYA Transfert Y en A
PHA Empile A (donc Y)
```

A la fin du traitement de l'interruption, l'opération inverse est effectuée. N'oubliez pas qu'une pile est du type LIFO (Dernier entré, Premier Sorti) ce qui signifie que la dernière valeur rentrée sera la première dépliée.

```
PLA Dépile A (qui contient Y)
TAY Transfert dans Y
PLA Dépile A (qui contient X)
TAX Transfert dans X
PLA Restaura A
```

Dans l'ordre nous avons bien dans la pile la structure suivante :



Nous avons déjà dit que le 6510 avait deux lignes d'interruption : l'une se nomme IRQ et l'autre NMI.

- IRQ (Interrupt ReQuest)

Dans le cours du 15 février dernier (n° 70), nous avons étudié le registre d'état. L'un des bits de ce registre s'appelait I (bit 2). C'est un masque d'interruption, l'état de la ligne IRQ sera testé ou ignoré en fonction de la valeur de cet indicateur. Si les interruptions ne sont pas autorisées, rien ne se passe (nous

pouvons alors aller nous coucher). Nous nous pencherons donc sur le cas où elles sont autorisées (I = 0).

Quand IRQ est activée, l'interruption est détectée et I est alors immédiatement positionné à 1. Ceci empêche le microprocesseur d'être interrompu pendant le traitement. PC et P sont alors empilés, puis le 6510 cherche le contenu des adresses \$FFFE et \$FFFF (vecteur d'interruption) et saute à l'adresse indiquée. L'IRQ n'est pas fixe, vous pouvez donc créer vos propres routines d'interruption. La ROM du CBM 64 contient en \$FFFE et \$FFFF l'adresse \$FF48 qui correspond à la routine suivante :

Listing ROM

```

FF48 48 PHA
FF49 49 TXA
FF4A 48 PHA
FF4B 98 TYA
FF4C 48 PHA
FF4D BA TSX
FF4E BD 04 01 LDA #0104,X
FF4F 29 10 AND #10
FF50 F0 03 BEQ #FF58
FF51 6C 16 03 JMP (#0316)
FF52 6C 14 03 JMP (#0314)
  
```

Que se passe-t-il ? Les registres sont sauvegardés (de \$FF48 à \$FF4C) puis le 6510 teste la provenance de l'interruption (matérielle ou logicielle, nous verrons cela plus tard).

Dans le cas d'une IRQ (interruption matérielle), il exécute la routine à l'adresse indiquée en \$0314. Si vous regardez rapidement notre exemple, en \$C100 vous vous apercevrez que \$0314 et \$0315 sont modifiés, donc les IRQ détournées.

En temps normal, le processeur se branche en \$EA31 où il effectue la scrutation du clavier, l'incrémement de l'horloge, etc. Une fois la routine terminée, il rencontre l'instruction RTI (très proche du RTS). PC et P sont restaurés à partir de la pile et le programme en cours d'exécution reprend son cours normal.

- NMI (Non Masquable Interrupt)

Dans l'esprit, NMI et IRQ sont très proches, à la différence fondamentale qu'une NMI ne peut être masquée par I. Ainsi, quel que soit l'état de I, la NMI va charger l'adresse de la routine d'interruption à partir du contenu du vecteur situé en \$FFFA et \$FFFB. Le Commodore utilise ces NMI entre autres pour le traitement du port RS 232.

- Interruption logicielle

Réalisée par l'instruction BRK, son exécution est très proche des IRQ. PC et P sont automatiquement sauvegardés et l'adresse de la routine d'interruption est toujours contenue par le vecteur \$FFFE et \$FFFF. Lorsque le 6510 rencontre un BRK, il positionne un nouvel indicateur, le bit 4 du registre d'état, B (BREAK). Dans le listing de la ROM, les tests de \$FF4D à \$FF53 interrogent donc ce bit. S'il est à 1, c'est un BREAK et l'exécution commence à \$0316; si c'est à 0, c'est une IRQ et l'exécution débute en \$0314.

Une particularité de cette instruction est d'ajouter 2 au PC avant de le sauvegarder. BRK n'utilisant qu'un seul octet, un décalage risque d'apparaître, il est donc préférable de faire suivre un BRK par un NOP.

Exemple

```

C000 48 PHA
C001 8A TXA
C002 48 PHA
C003 98 TYA
C004 48 PHA
C005 A5 FE LDA #$FE
C006 C5 CF CMP #$CF
C007 F0 0B BEQ #$C016
C008 A5 CF LDA #$CF
C009 85 FE STA #$FE
C00A AD 8D 02 LDA #$D028
C00B C9 04 CMP #$04
C00C F0 0B BEQ #$C01E
C00D 68 PLA
C00E A8 TAY
C00F 68 PLA
C010 A9 TAX
C011 68 PLA
C012 4C 31 EA JMP #EA31
C013 A5 C5 LDA #$C5
C014 C9 28 CMP #$28
C015 D0 0D BNE #$C031
C016 AE 20 D0 LDX #$D020
C017 E8 INX
C018 8E 20 D0 STX #$D020
C019 8E 21 D0 STX #$D021
C020 4C 16 C0 JMP #$C016
C021 C9 2B CMP #$2B
C022 D0 E1 BNE #$C016
C023 AE 20 D0 LDX #$D020
C024 3A DEX
C025 8E 20 D0 STX #$D020
C026 8E 21 D0 STX #$D021
C027 4C 16 C0 JMP #$C016
  
```

```

C100 78 SEI
C101 A9 00 LDA #$00
C102 8D 14 03 STA #$0314
C103 A9 C0 LDA #$C0
C104 8D 15 03 STA #$0315
C105 58 CLI
C106 60 RTS
  
```

Entrez en mémoire le listing de l'exemple. Lancez l'exécution par un JMP \$C100 ou par un SYS 49408.

SEI interdit les interruptions en positionnant à 1 le bit I. L'IRQ est détournée en \$C000. CLI rétablit les interruptions en positionnant à 0 le bit I.

En \$C000 les registres sont sauvegardés, puis une temporisation est effectuée par comparaison de l'état du curseur (allumé ou éteint) avec un octet de référence (\$FE). En \$C00E la touche CTRL est scrutée, si elle est enfoncée le programme va en \$C01E pour tester les touches + et - (effectue une incrémement ou décrémement de la couleur du fond et du cadre, \$D020 et \$D021) dans tous les autres cas, les registres sont restaurés et la routine d'interruption habituelle est effectuée (de \$C016 à \$C01B).

JEU QUELLE EST LA HAUTEUR DE LA TOUR EIFFEL ?

2 MÈTRES ?
310 MÈTRES ?
29 KILOMÈTRES ?

SOLUTION : 330 MÈTRES

Dès que le programme est lancé, appuyez simultanément sur CTRL et + ou -, vous verrez les couleurs de bordure et de fond se modifier. C'est une application simple des interruptions, il en existe bien d'autres comme l'ajout de nouvelles commandes Basic ou l'affichage de l'heure en permanence...

Pour vos premières tentatives personnelles sur les interruptions, je vous conseille d'utiliser l'IRQ très pratique dans nombre d'applications les plus diverses et les plus réjouissantes.

Sébastien MOUGEY

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



ELECTRICITE SUR THOMSON MO5

SUITE DU N° 108

```
6397 LOCATE24,5:ATTRB0,0:COLOR12:PRINT"1
6400 IF K=1 THEN GOTO 6500
6410 IF C=0 THEN LOCATE 3,15:COLOR1:PRIN
T"Hors tension ,la lampe est eteinte"
6421 IF C=1 THEN LOCATE 3,15:COLOR2:PRIN
T" Sous tension ,la lampe est allumee"
6450 IF K=1 THEN FOR I= 1 TO 200:NEXT:C
1=1:0=2:1=3:2=4:3=5:4=6:5=7:6=8:7=9:8=10:9=11:8=12:7=13:6=14:5=15:4=16:3=17:2=18:1=19:0=20:GOTO 6045
6460 IF K=2 THEN FOR I= 1 TO 200:NEXT:C
2=1:1=2:0=3:1=4:1=5:2=6:2=7:3=8:3=9:4=10:4=11:5=12:5=13:6=14:6=15:7=16:7=17:8=18:8=19:9=20:GOTO 6045
6500 K=0: GOSUB 52000
6510 A$=INKEY$:IF A$="1" OR A$="3" THEN
C1=2:C2=2:BO$=BBF$:IP1$=IPF$:CO$=COF$:LE
$=LEA$:FU1$=FU2$:FU3$=FU4$:A=2:A1=2:K1=1
:1:GOTO 6045
6520 IF A$="2" OR A$="4" THENC1=2:C2=1:B
=2:IP2$=IPF$:FU1$=FU2$:FU3$=FU4$:A=1:A1=2:C2=2:BO$=BB
F$:K1=2:C=0:GOTO 6045
6550 IF A$="5" THEN GOTO 147
6560 IF A$=" " THEN GOTO 6510
7000 REM*****EXERCICES*****
7001 REM*** EXERCICES ***
7002 REM*****EXERCICES*****
7003 CLS:SCREEN0,15,15
7005 LOCATE0,1:ATTRB1,0:PRINT" RAPPEL DE
S FORMULES "
7006 LOCATE 14,5:COLOR0,15:ATTRB0,0
7007 PRINT"Sachant que : "
7010 COLOR0 :ATTRB1,0
7015 LOCATE 17,5
7017 PRINT:PRINT:PRINT
7019 BOXF(40,50)-(200,166),4
7020 LOCATE 7,7 :PRINT " P = U * I "
7030 LOCATE 7,9 :PRINT " U = P / I "
7040 LOCATE 7,11:PRINT " I = P / U "
7060 LOCATE 7,13:PRINT " R = U / I "
7070 LOCATE 7,15:PRINT " P = R * I^2 "
7080 LOCATE 7,17:PRINT " U = R * I "
7090 LOCATE 7,19:PRINT " P = U * I "
7095 LOCATE 6,21:ATTRB 0,0
7096 LOCATE 2,21:PRINT"Compléter les pag
es suivantes --->1"
7097 B$=INKEY$:IF B$="" THEN GOTO 7097
7099 IF B$="1" THEN GOSUB 7100
7100 REM***** EXERCICE N 1 *****
7105 E=1:CLS:CO=5
7107 SCREEN 0,5,5:GOSUB 40000
7110 GOSUB 41000:GOSUB 41100
7115 GOSUB 41160:GOSUB 41200:GOSUB41270
7120 REM***** EXERCICE N 2 *****
7125 RESTORE 63510:E=2:CO=13:CLS
7127 SCREEN 0,CO,CO:GOSUB 40000
7130 GOTO 7110
7220 REM***** EXERCICE N 3 *****
7225 RESTORE 63520:E=3:CO=8:CLS
7227 SCREEN 0,CO,CO:GOSUB 40000
7230 GOTO 7110
7320 REM***** EXERCICE N 4 *****
7325 RESTORE 63530:E=4:CO=9:CLS
7327 SCREEN 0,CO,CO:GOSUB 40000
7330 GOTO 7110
7420 REM***** EXERCICE N 5 *****
7425 RESTORE 63540:E=5:CO=14:CLS
7427 SCREEN 0,CO,CO:GOSUB 40000
7430 GOTO 7110
8000 REM*****
8005 REM*** MONTAGE DE RESISTANCE ***
8010 REM*****
8020 REM**Resistance placee en circuit**
8030 LOCATE 4,1:SCREEN0,0,0
8040 ATTRB 0,0:COLOR14,0
8050 PRINT"*** MONTAGE SIMPLE RESISTANC
E ***"
8060 GOSUB 33000
8070 LOCATE17,5:PRINT REO$
8072 LOCATE 19,6:COLOR7:PRINT"R1"
8074 LOCATE 25,6:PRINT"-----> 1"
8076 LOCATE 4,6:PRINT"-----> I"
8078 LOCATE 15,8:COLOR4:PRINT " <---u1--->"
8080 LOCATE3,10:COLOR15:PRINT " <-----
----->U----->"
8085 LOCATE 5,13:ATTRB1,0:COLOR7,4
8086 PRINT"u1=R1*I1
8088 LOCATE 5,15:PRINT"U=u1"
8090 LOCATE 5,17:PRINT"I=i1"
8095 ATTRB0,0
8100 GOSUB 30000
8200 REM**RESISTANCES EN SERIE**
8230 LOCATE 6,1:SCREEN0,0,0
8240 ATTRB 0,0:COLOR14,0
8250 PRINT"*** RESISTANCES EN SERIE ***
8260 GOSUB 33000
8270 LOCATE14,5:PRINT REO$
8271 LOCATE26,5:PRINT REO$
8273 LOCATE 16,6:COLOR7:PRINT"R1"
8274 LOCATE 28,6:COLOR7:PRINT"R2"
8275 LOCATE 25,7:PRINT"-----> 1"
8276 LOCATE 13,7:PRINT"-----> 1"
8278 LOCATE 12,8:COLOR4:PRINT " <---u1--->"
8279 LOCATE 24,9:COLOR4:PRINT " <---u2--->"
8281 COLOR7: LOCATE 4,6:PRINT"-----> I"
8285 LOCATE3,10:COLOR15:PRINT " <-----
----->U----->"
8287 ATTRB1,0:COLOR7,4
8288 LOCATE 5,13:PRINT"R=R1+R2"
8289 LOCATE 5,15:PRINT"i1=u1/R1"
8291 LOCATE 5,17:PRINT"i2=u2/R2"
8292 LOCATE 5,19:PRINT"I=i1+i2"
8294 LOCATE 5,21:PRINT"U=u1+u2"
8296 ATTRB0,0
8300 GOSUB 30000
8400 REM**RESISTANCES EN PARALLELES***
8430 CLS: LOCATE 3,1:SCREEN0,0,0
8440 ATTRB 0,0:COLOR14,0
8450 PRINT"*** RESISTANCES EN PARALLEL
LE ***"
8460 GOSUB 33000:GOSUB 34000
8465 LOCATE 10,5:PRINT REO$
8470 LOCATE 10,10:PRINT REO$
8480 ATTRB0,0:COLOR7,4
8495 LOCATE 0,14
8500 PRINT" 1 1 1 ou
R1 * R2 "
8505 LOCATE 0,15
8510 PRINT CHR$(32)+ CHR$(96)+CHR$(32)+
" "
+CHR$(32)+CHR$(96)+CHR$(96)+CHR$(
32)+
+CHR$(32)+CHR$(96)+CHR$(96)+CHR$(
32)
8515 LOCATE 0,16:
8520 PRINT " R R1 R2 "
8525 LOCATE 27,15:PRINT" R = "+CHR$(96)+
CHR$(96)+CHR$(96)+CHR$(96)+CHR$(
96)+CHR$(96)+CHR$(32)+CHR$(32)
8530 LOCATE 27,16:PRINT CHR$(32)+CHR$(32
)+CHR$(32)+CHR$(32) " R1+CHR$(32)+CHR$(
32)
8540 ATTRB1,0 :LOCATE 0,18
8545 PRINT"i1=U/R1"
8550 LOCATE26,18:PRINT"i2=U/R2"
8555 ATTRB 0,0:LOCATE0 ,20:PRINT" si R1<
>R2 alors i1<>12"
8590 GOSUB 30000
8600 REM**RESISTANCE SERIE-PARALLELE***
8087 PRINT
8630 CLS: LOCATE 0,1:SCREEN0,0,0
8640 ATTRB 0,0:COLOR14,0
8650 PRINT"*** RESISTANCES EN SERIE PA
RALLELE ***"
8660 GOSUB 33000:GOSUB 34000
8665 LOCATE 10,5:PRINT REO$
8670 LOCATE 10,10:PRINT REO$
8675 LOCATE 25,5:PRINT REO$
8680 LOCATE 27,4:COLOR7:PRINT"R3"
8685 LOCATE25,6:PRINT"----->13"
8690 LOCATE24,7:COLOR4:PRINT"<---U3--->"
8695 LOCATE0,14:COLOR7,4
8700 PRINT" (R1 * R2) "
8710 LOCATE 0,15
8715 PRINT"R = + R3 "
8720 FOR I=1 TO 9:LOCATE I+3 ,15:PRINT C
HR$(96)
8730 NEXT
8740 PRINT" (R1 + R2) "
8750 LOCATE 21,14
8760 PRINT" (R3) "
8770 LOCATE 21,15
8780 PRINT"u3 = U * "
8790 FOR I=1 TO 9:LOCATE30+I,15:PRINT CH
R$(96):NEXT
8795 LOCATE 21,16
8800 PRINT" R "
8810 LOCATE 0,18
8820 PRINT" R2 "
8825 LOCATE 0,19
```

```
8830 PRINT"i1 = i3 * "
8835 FOR I=1 TO 9:LOCATE 9+I,19:PRINT CH
R$(96):NEXT
8840 LOCATE 0,20
8845 PRINT" (R1 + R2) "
8850 LOCATE 21,18
8855 PRINT" R1 "
8860 LOCATE 21,19
8865 PRINT"i2 = i3 * "
8870 FOR I=1 TO 9:LOCATE30+I,19:PRINT CH
R$(96):NEXT
8875 LOCATE 21,20
8880 PRINT" (R1 + R2) "
8890 GOTO 31000
9000 REM*****EXERCICES RESISTANCES****
9010 E=6:CLS:CO=11:SCREEN 0,CO,CO
9015 RESTORE 63550
9020 LIG=0:GOSUB 40000: GOSUB 35000
9030 GOSUB 41000:GOSUB 41100:GOSUB 41160
9040 LOCATE10,4:PRINT REO$
9050 LOCATE23,4:PRINT REO$
9060 LOCATE 12,3:PRINT"R1"
9070 LOCATE 25,3:PRINT"R2"
9080 LOCATE 9,5:COLOR4:PRINT"<---u1--->"SP
C(5)"<---u2--->"
9090 LOCATE 8,6:COLOR0,2
9100 PRINT"(<---I=11=12=10amperes--->)"
9110 GOSUB 41200 :GOSUB41270
9200 REM*****EXERCICE 7*****
9210 E=7:CLS:CO=12
9220 SCREEN0,CO,CO
9230 RESTORE 63560
9240 GOTO 9020
9250 REM*****EXERCICE 8*****
9260 E=8:CLS:CO=10
9270 SCREEN0,CO,CO
9280 RESTORE 63570
9290 GOTO 9020
9300 REM*****EXERCICE 9*****
9310 E=9:CLS:CO= 9
9320 SCREEN0,CO,CO
9330 RESTORE 63580
9340 LIG=0:GOSUB 40000
9350 GOSUB 41000:GOSUB 41100:GOSUB 41160
9370 GOSUB 35200
9380 GOSUB41200 :GOSUB 41270
9400 REM*****EXERCICE 10*****
9410 E=10:CLS:CO= 8
9420 SCREEN0,CO,CO
9430 RESTORE 63590
9440 GOTO 9340
9500 REM*****EXERCICE 11*****
9510 E=11:CLS:CO= 15
9520 SCREEN0,CO,CO
9530 RESTORE 63600
9540 GOTO 9340
30000 REM*****
30010 REM*** RETOUR MENU OU PAGES ****
30100 COLOR 1,15:LOCATE0 ,23
30150 PRINT"PRESSER UNE TOUCHE POUR TOUR
NER LA PAGE";
30670 B$=INKEY$:IF B$="" THEN GOTO 30670
30690 RETURN
31000 ATTRB0,0:COLOR 1,15:LOCATE 0,21
31150 PRINT"PRESSER UNE TOUCHE POUR REVE
NIR AU MENU "
31670 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 31670
31680 CLS:GOTO 147
31690 END
33000 LINE (10,30)-(10,80),1
33010 LINE (310,30)-(310,80),1
33012 BOX (9,45)-(11,47),1
33013 BOX (309,45)-(311,47),1
33014 LINE (11,46)-(309,46),1
33020 LOCATE 1,10:COLOR7:PRINT"ph"
33030 LOCATE 38,10:COLOR7:PRINT"n"
33100 RETURN
34000 BOX (70,46)-(135,87),1
34010 BOXF (69,45)-(71,47),1
34020 BOXF (134,45)-(136,47),1
34030 LOCATE 4,10:COLOR15:PRINT"<--->"
34040 LOCATE 18,10:PRINT"----->U----->"
34050 LOCATE12,4:COLOR7
34060 PRINT"R1"
34070 LOCATE12,9:COLOR7
34080 PRINT"R2"
34090 LOCATE 10,6:PRINT"----->i1"
34100 LOCATE 10,11:PRINT"----->i2"
34110 LOCATE 10,7:COLOR4:PRINT"<---u1--->"
34120 LOCATE 10,12:COLOR4:PRINT"<---u2--->"
```

```
34130 LOCATE 2,6:COLOR7
34140 PRINT"----->I"
34150 RETURN
35000 REM***SCHEMA RESISTANCE*****
35005 LINE (50,39)-(270,39),0
35010 LINE (50,20)-(50,60),0
35020 BOXF (49,38)-(51,40),0
35030 LINE (270,20)-(270,60),0
35040 BOXF (269,38)-(271,40),0
35100 RETURN
35200 BOX (92,47)-(160,15),0
35205
35207 LINE (50,39)-(92,39),0
35208 LINE (160,39)-(270,39),0
35210 BOXF(91,38)-(93,40),0
35215 LINE (50,20)-(50,60),0
35225 LINE (270,20)-(270,60),0
35230 BOXF (159,38)-(161,40),0
35235 BOXF (49,38)-(51,40),0
35240 LOCATE 13,5:PRINTREO$
35245 BOXF (269,38)-(271,40),0
35250 LOCATE 13,1:PRINT REO$
35260 LOCATE 15,2:PRINT "R1"
35265 LOCATE 15,6:PRINT "R2"
35270 LOCATE 8,7:COLOR 0,2
35275 PRINT"<---U=u1+u2=220 Volts--->"
35280 LOCATE 12,3:COLOR4,CO:PRINT"---i1---
--->"
35285 LOCATE 12,4:PRINT"---i2--->"
35290 RETURN
40000 REM*****TITRES*****
40010 LOCATE 2,0:ATTRB1,0
40020 COLOR0,13
40030 PRINT"*** EXERCICE";E;"***"
40040 RETURN
41000 REM*****TABLEAU*****
41010 FOR C=115 TO 300 STEP 48
41020 LINE (C,82)-(C,178)
41030 NEXT C
41040 FOR L=82 TO 178 STEP 16
41050 LINE (115,L)-(306,L)
41060 NEXT L
41070 LOCATE 17,8:ATTRB0,0:COLOR0,CO
41080 PRINT"Tableau a compléter"
41090 RETURN
41100 REM*****LAMPES TEMOINS*****
41110 LOCATE 3,13:PRINTLEA$
41120 LOCATE 6,13:COLOR0
41130 PRINT" "
41140 RETURN
41160 LOCATE 3,16:PRINTLET$
41170 LOCATE 7,16:COLOR0
41180 PRINT" "
41190 RETURN
41200 REM*****REPERE 1*****
41210 FOR REPERE = 6 TO 24 STEP 6
41220 READ REP$:IFREP$="FIN"ORREP$="FIN1
"OR REP$="FIN2" OR REP$="FIN3" OR REP$="
FIN5" OR REP$="FIN6" OR REP$="FIN7" OR R
EP$="FIN8" OR REP$="FIN9" THEN GOTO 4199
9
41225 IF REP$="FIN4" OR REP$="FIN10" THE
N GOTO 53064
41230 LOCATE 10+ REPERE ,11:ATTRB 1,0
41240 COLOR 4,CO:PRINT REP$
41250 NEXT REPERE:RETURN
41270 FOR QUESTION =6 TO 12 STEP 6
41280 READ Q
41290 LOCATE 8 + QUESTION,13+LIG
41300 ATTRB0,0: COLOR0
41310 PRINT Q
41320 NEXT QUESTION
41330 GOSUB41010
41340 REM *****REPONSE 1*****
41350 FOR REP=18 TO 24 STEP 6
41360 READ REP$
41365 LOCATE 15,9:COLOR7,0:INPUT"Votre r
eponse " ,REP$
41367 COLOR0
41370 IF REP1$= REP$ THEN LOCATE29,9 :PR
INT" " :LOCATE6,13:COLOR,CO:PRINT"EXA
CT":GOSUB 55000:GOTO 41390
41380 IF REP1$(<)REP$ THEN LOCATE29,9 :PR
INT" " :LOCATE7,16:COLOR,CO:PRINT"FAU
X":GOSUB 55500 :GOTO 41365
41390 LOCATE 9+REP,13+LIG:PRINT REP1$
41400 NEXT REP
41405 LIG=LIG+2
41410 GOSUB 41100:GOSUB 41200:GOSUB41270
```

```
41415 GOSUB 41100:GOSUB 41200:GOSUB41270
A SUIVRE...
```


SCARABEUS

d'Ariolasoft
pour Commodore

L'appât du gain me ronge les os depuis ma naissance. Lorsque ma mère me mit au monde, je n'avais rien : pas de père, pas de maison, pas d'espoir. Pourtant, quelques années de travail acharné m'amènèrent à conquérir petit à petit de quoi m'offrir un croiseur galactique de classe R.

Depuis, le trafic de certains produits illégaux m'a rapporté suffisamment pour que l'envie de posséder un objet unique me tienne jour et nuit. Aujourd'hui, je sais ! J'ai retrouvé la trace de documents extrêmement rares localisant une émeraude exceptionnelle tant par sa taille que

par les pouvoirs que lui attribue la légende.

Pour cette expédition, inutile de s'encombrer d'un équipage. La grande aventure doit rester une oeuvre solitaire. Les pharaons ont toujours dominé Gomen IV. Cette civilisation disparut il y a fort longtemps pour laisser la place à un désert envahissant. Un seul monument subsiste de cette grandeur passée : une sorte de pyramide construite par des milliers d'esclaves pour que le dernier des Pharaons y trouve le repos éternel. A côté de lui, au plus profond de cette construction, gît l'objet de mes rêves. Ça y est ! Je viens d'arriver face à ce bâtiment. Il en émane une aura que les hologrammes ne laissent pas transparaître. Visiblement, ce lieu a conservé une grande part de son esprit sacré, malgré les millénaires écoulés depuis sa construction.



J'y pénètre. Enfer ! Je viens d'être sauvagement mordu par une araignée visiblement venimeuse et réjouie de son méfait. Mon matériel ne reconnaît pas la nature du poison. Il faudra regagner l'hôpital galactique dans les plus brefs délais. Mais cherchons plutôt la clé du mystère : si je veux entrer dans les niveaux inférieurs, il va me falloir

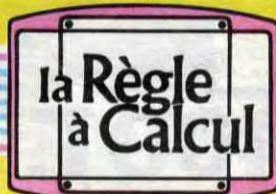
réunir les neuf hiéroglyphes symboliques en un seul morceau. Ce labyrinthe a de quoi rendre fou : toutes les parois se ressemblent. Heureusement, les indigènes ne connaissent pas les vertus de l'informatique : mon plan des lieux est pratiquement complet. Tiens un ascenseur mécanique. Je vais tenter d'atteindre les niveaux inférieurs...

Les fanatiques des jeux de survie entièrement graphiques vont craquer comme des bêtes : la troisième dimension ouverte par les programmeurs d'Andromeda vaut vraiment de s'y arrêter. Le réalisme des décors, la beauté ineffable des dessins et l'angoisse sourde qui émane de la musique vous emportent loin, très loin au-dessus de tous les autres logiciels actuellement disponibles sur ce micro. Un exploit qu'il faudra réussir de nouveau.

AMSTRAD	Vampyr	page 4
Julien GAYRARD		
APPLE	Chasseur d'images	page 2
Frédéric LATOUR		
CANON X07	Ismathur	page 12
Cyriel GIROUX		
EXL 100	Exel Château	page 6
Henry MEZZASALMA		
FX 702 P	FX Bathyscaphe	page 33
Yvan DIDELOT		
HECTOR	Bi.Bert	page 2
J.M. BIEBERT		
MSX	Pac Maze	page 26
Laurent AUBLE		
ORIC	Dames	page 25
Gabriel PAGES		
SPECTRUM	Evasion	page 11
Nicolas LAMBERT		
TI 99/4A (be)	Crazy Wheeling	page 34
Benoît ARRIBART		
TI 99/4A (bs)	Ocean	page 35
Thierry OBEROSLER		
T07/70-M05	Voyage au centre du M05	page 5
Bruno BONHOMME		
VIC 20	Totems	page 11
Blaise MULLER		
ZX 81	Planete X	page 32
Benoît DENIS		



NOËL - THOMSON - NOËL - TOUT UN MONDE DANS UN CADEAU



JEUX	
Airbus/M05	C 499 F
Androïdes	K7 210 F
Arsène lapin	K7 160 F
Astrocouple	K7 195 F
Bidul	K7 210 F
Boichoï	K7 155 F
Brigade du feu	K7 155 F
Business	K7 299 F
Cap horn	K7 155 F
Château noir & dragon rouge	K7 195 F
Club de football	K7 195 F
Color pack	K7 145 F
Enigmatika/M05	C+K7 350 F
Enigmatika 2-3-4-5	K7 50 F
Eurospace	2D 475 F
F.B.I.	K7 215 F
Feu vert	K7 145 F
Géodysée	K7 179 F
Imperialis	K7 195 F
Initiation aux échecs - Vol. 1-2	K7 185 F
Inspecteur Gadget	K7 179 F
Invasion	K7 160 F
Je dessine	K7 185 F
Labyrinthe survie	K7 199 F
Les 7 magiciens	K7 159 F
Mission pas impossible	K7 160 F
Motus/M05	C 299 F
Karaté	K7 150 F
Mandragore/M05	K7 250 F
Meloptica	K7 145 F
Météo7	K7 210 F
Orbital mission	K7 235 F
Ordifable	K7 199 F

Les dieux du stade	
Pictor/M05	C 295 F
Planète morte	K7 219 F
Poseidon	K7 219 F
Raid sur Ténére	K7 195 F
Régates	K7 175 F
San Pablo	K7 155 F
Scrotch	K7 155 F
Sos space	K7 219 F
Super Jimmie	K7 175 F
Super tennis	K7 195 F
Synthetia M0/5	C 499 F
Thesaurus	K7 195 F
Votez pour moi	K7 195 F

K7 LOGICIELS POUR THOMSON

Forth	350 F
Moniteur odin	320 F
C.A.O.	340 F
Aigle d'or	200 F
Top chrono	150 F
5 ^e axe	190 F
Coliseum	200 F
Flipper II	200 F

EDUCATION/FORMATION

Politique économique	K7 219 F
Aide à l'orthographe 1-2 (ce-cm)	K7 185 F
Aide à la lecture 1-2 (cp) 3-4	

(cp-ce)	K7 185 F
Anglais 1-2-3-4-5-6	K7 210 F
Animatix	K7 250 F
Biorythmes	K7 149 F
Carnet de santé	K7 185 F
Carte d'Europe	K7 175 F
Carte de France	K7 149 F
Carte du ciel	K7 185 F
Conjuguer	K7 199 F
Corps humain	K7 150 F
Courrier/M05	K7 299 F
Démonstrations et géométrie	K7 175 F
Dictée électronique	K7 150 F
Equations inéquations	K7 175 F
Géométrie (ce, cm)	K7 235 F
Gérez vos fiches/M05	C 549 F
Gestion privée/M05	C 599 F
Grammaire et orthographe 1-2-3-4-(ce)	
Grammaire et voc. 1-2	K7 185 F
Groupe nominal	K7 195 F
La ronde des chiffres	K7 135 F
La ronde des formes	K7 145 F
Le cartable 6 ^e	K7 295 F
Le cube initiation au basic	4K7 295 F
Lire les statistiques	K7 175 F
Lire vite et bien	K7 199 F
Microprocesseur	K7 175 F
Microscillo	K7 150 F
Nombres & opérations (cm)	K7 235 F
Tables et frises (cp, ce)	K7 235 F
Vin sur vin	K7 270 F

Valtre auto	K7 185 F
Portefeuille boursier	C 580 F
Raconte une histoire	K7 155 F
L'ass desass	K7 351 F
D	390 F
Aqua 7 T07/70	D 1.451 F
Dos logo M05/T07/70	D 225 F
Logo M05/T07	C 995 F
Relance T07/70	D 996 F
Thomcalc	K7 149 F

MATERIEL :

Unité centrale M05	2.350 F
Clavier mécanique M05	550 F
Magnétophone M05	550 F
Crayon optique pour M05	195 F
Contrôleur lecteur de disquette	3.270 F
Imprimante à impact	2.890 F
Contrôleur de communication pour imprimante	650 F
Câble pour imprimante à impact	250 F
Contrôleur son + manettes de jeu	590 F
Imprimante thermique 40 col.	2.990 F
Modulateur Secam pour TV	590 F

LANGAGE :

Assembleur langage	890 F
--------------------	-------



- M05 Ordinateur avec nouveau clavier mécanique
- Crayon optique
- Lecteur de K7 M05
- "Pictor" logiciel de dessin
- "Mandragore" jeux d'aventures
- Guide du M05, manuel "basic"

LE COLIS CADEAU AU PRIX DE 2.990 F

BON DE COMMANDE PROMO NOVEMBRE

Nom
Prénom
Adresse

Code Postal
Ville

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

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



MICRO-SCRABBLE :
4 niveaux de jeux 20.000 mots français

LA PLANÈTE INCONNUE :
Jeux d'aventure interplanétaire

NUMERO 10 :
Le football avec Platini

LE PACK : 345 F