



LE VRAI PRIX DES ORDINATEURS

C'est bien gentil d'acheter un ordinateur à trois sous, il faut ensuite le doter de petits accessoires plus ou moins utiles qui ne sont pas donnés, loin s'en faut !

TRADITION

Ca y est, nous sommes des vieux cons : "Le vrai prix des ordinateurs", nous vous l'avons déjà fait il y a six mois, nous commençons à radoter ! Meuh, non, cong, on radote pas, on traditionne, nuance. De désormais jusqu'à dorénavant et sans préavis, on fera le point tous les six mois sur le fric à investir pour avoir dans son sweet home un ordinateur complet.

CONFIGURATION CHERIE

Pour les petits nouveaux qui débarquent et pour les anciens mal-

une con-fi-gu-ra-tion. Et la configuration en question, cong, votre HHHHebdo chéri l'a choisie pour vous.

REPONSE A VOTRE BONNE QUESTION

On a arrêté les frais à environ 12.000 balles. si vous avez plus que ça à mettre dans un ordinateur, vous vous êtes trompé de journal, cassez-vous ! A l'opposé on a aussi sucré les bécanes qui n'en sont pas vraiment : par exemple le

vous avez une excuse à condition de l'avoir acheté avant le mois de mai 1985, date mémorable qui vit s'étaler en lettres de feu le premier tableau comparatif de l'HHHHebdo. Par contre, tous ceux qui achèteront un des ordinateurs rejetés sont des cons. Paf !

DISCQUETTES

Que tous ceux qui pensent qu'un ordinateur sans lecteur de disquettes est un vrai ordinateur se lèvent, fassent demi-tour et continuent à regarder tourner leurs lecteurs de cassettes pendant une heure. Pour les autres, les lecteurs de disquettes compris dans les prix sont soit des 5 pouces 1/4, soit des 3

ORDINATEURS PRIX

AMSTRAD 664	5.560
AMSTRAD 6128	6.260
ORIC ATMOS	6.260
ATARI 800 XL	6.920
AMSTRAD 8256	6.990
COMMODORE PLUS 4	7.600
LASER 3000	7.610
EXL 100	7.655
ATARI 130 XE	7.920
MSX GOLDSTAR	7.970
MSX CANON	8.060
MSX SANYO	8.060
MSX YASHICA	8.060
MSX YENO	8.060
COMMODORE 64	8.240
MSX SONY	8.560
MSX PHILIPS 8020	9.060
MSX TOSHIBA	9.060
MSX YAMAHA	9.060
SPECTRUM +	9.095
COMMODORE 128	9.100
THOMSON MO5	9.340
THOMSON TO7/70	10.440
SANYO 550	10.695
SINCLAIR QL	11.095
ATARI 520 ST	11.570
THOMSON TO9	12.040
APPLE II C	12.250
LASER PC	13.080
APRICOT F1	13.400
APPLE II E	13.750
HECTOR LOISIRS+	13.990
HECTOR HRX	15.010

comprenant.

j'explique la philosophie de ce fantastique tableau recapitulatif. Avec un ordinateur, vous avez deux possibilités : jouer ou programmer. Toutes les autres bonnes raisons d'acquisition d'une bécanne ne sont qu'affabulation de publiciste. Personne ne gère son budget avec un ordinateur, l'enrichissement personnel par l'informatique est un doux rêve que même les américains ont abandonné et l'informatique à l'école va devenir suffisamment obligatoire et chiant pour qu'on n'ait plus aucune envie de faire de l'éducatif informatisé à la maison. Donc, pour jouer ou programmer, il faut un certain nombre d'accessoires qui composent

KESKILIAMI

Et qu'est ce qu'il y a mis dans sa configuration ? Hein ? Keskiliami ? D'abord il y a un truc plus ou moins indispensable : l'unité centrale, la console, l'ordinateur lui-même. Le premier maillon de la chaîne, comme on dit dans les journaux chics du genre Micro-Veau ou l'Ordinateur Solitaire. Et vous en avez 33, d'ordinateurs, pas un de plus. Pourquoi les autres ne sont pas là ? Ca c'est une bonne question et je suis très content que vous me l'avez posée, je vais me faire un plaisir d'y répondre pas plus tard que dans le paragraphe suivant.

ZX 81

le petit Alice ou les MSX 16 Ko qui sont quand même un peu justes pour piloter une imprimante, un moniteur couleur et un drive. On a bien évidemment enterré les morts : Lynx, Memotech, Aquarius. Les moribonds ? Qu'ils crévent : Alice 90, Squal, Dragon, MSX 32 Ko et Lansay. Et on a laissé dans leurs tours d'ivoire les Sharp MZ, les Einstein et les Tandy, ainsi que les pépés à la retraite : TI 99 et VIC 20. Bref, vous n'avez droit qu'aux ordinateurs achetables. Si vous avez déjà une des bécanes qui ne figurent pas dans le tableau,

pouces 1/2, soit des 3 pouces. Nous n'avons pas tenu compte de leur capacité, l'essentiel étant d'avoir une mémoire de masse accessible directement et rapidement. Si la capacité est faible, il faut manipuler plus souvent les disquettes, ce qui n'est pas bien grave si ça peut faire économiser du fric. Détails : pour Commodore, nous avons pris en compte le prix du nouveau Drive 1571. Hector a un double lecteur, on ne fait pas le détail. Les drives Sinclair sont en plus des microdrives intégrés du QL parce qu'il faut pas déconner, des

Suite page 23

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 10

BIDUILLE 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.

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 16

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

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

CINOCHÉ-TELOCHÉ pages 14,15

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique. Lire pages 7,8,9

CONCOURS PERMANENTS

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

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR

AMSTRAD . APPLE IIe et IIc . CANON X-07 . CASIO FX 702-P.
COMMODORE 64 ET VIC 20 . EXELVISION EXL 100 . HECTOR HR .
MSX et compatibles . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM.
TEXAS TI-99/4A. THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5.

BURGER

VIC 20

LES FAST FOOD, C'EST PAS BON POUR LA SANTE, SAUF EN ETHIOPIE

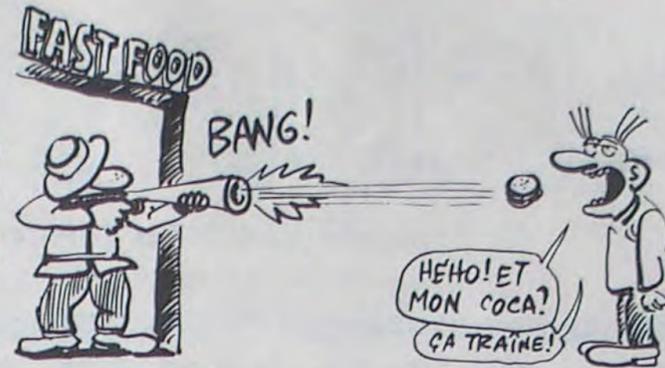


Malgré la poursuite effrénée des pommes et des poires, confectionnez en un temps limite, de succulents hamburgers.

Philippe MALFOY

Mode d'emploi :
Nécessité d'un joystick et d'une extension 16 Ko. Avant de taper ou de charger ce programme, faites POKE 648,30 puis RETURN et RUN/STOP, RESTORE. Ensuite et enfin POKE 44,32 : POKE 8192,0 : NEW.

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.



LISTING 1

```

10 REM *****
11 REM *
12 REM * BURGER *
13 REM *
14 REM * TIME *
15 REM *
16 REM *
17 REM * REALISE *
18 REM * PAR *
19 REM *
20 REM * MALFOY *
21 REM *
22 REM * PHILIPPE *
23 REM *
24 REM * LE 17/07/85 *
25 REM *
26 REM *****
27 REM *
28 REM * VIC-20 + 16K *
29 REM *
30 REM *****
35 POKE36879,110
40 PRINT "*****NEVEUILLEZ P
ATTENTER"
100 FORI=6144T07679:POKEI,PEEK(I+2
6624):NEXT
105 AD=6144
110 FORI=1T031
120 FORJ=1T08
130 READA:POKEAD,A:AD=AD+1:NEXTJ,I
200 DATA1,2,4,8,16,32,64,128
202 DATA128,64,32,16,8,4,2,1
204 DATA255,0,0,0,0,0,0,0
206 DATA223,255,220,123,85,42,29,7
208 DATA61,223,170,214,84,188,80,2
24
210 DATA31,123,235,170,246,201,115
,31
212 DATA248,86,83,235,159,119,166,
248
214 DATA248,215,75,127,108,124,127
,103
216 DATA207,79,250,158,86,254,156,
156
218 DATA15,61,54,93,119,178,247,15
8
220 DATA240,172,212,110,250,183,23
5,95
222 DATA255,195,189,189,195,255,0,
0
224 DATA0,0,255,0,0,0,0,0
226 DATA255,219,165,219,219,165,21
9,255
228 DATA60,24,24,60,62,24,60,102
230 DATA231,231,243,249,126,60,24,
28
232 DATA60,24,24,60,124,24,60,102
234 DATA231,231,207,159,126,60,24,
56
236 DATA60,24,219,189,189,153,255,
126
238 DATA255,255,255,255,126,60,165
,66
240 DATA0,102,255,239,223,223,110,
60
242 DATA14,25,60,60,110,223,223,12
6
244 DATA0,0,231,132,228,36,231,0
246 DATA0,0,57,41,41,41,57,0
248 DATA0,0,206,72,204,136,78,0
250 DATA0,0,84,84,116,84,84,0
252 DATA0,0,74,106,90,74,74,0
254 DATA0,0,136,136,80,80,34,0
256 DATA0,0,69,69,41,41,17,0
258 DATA0,0,120,64,112,64,120,0
260 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
300 REM*****
301 REM*
302 REM*PRESENTATION*
303 REM*
304 REM*****
310 PRINT "J":POKE36879,138:POKE368
78,15
320 POKE36865,240
330 PRINT "*****"
340 PRINT "*****"
350 PRINT "*****"
360 PRINT "*****"
370 PRINT "*****"
380 PRINT "*****"
390 FORI=150T038STEP-1
400 POKE36865,I
410 POKE36876,I+100
420 NEXTI
430 POKE36876,0
440 FORI=1T02000:NEXT
450 FORI=38T0150
460 POKE36865,I:POKE36876,I+100:NE
XTI
470 POKE36876,0
480 PRINT "*****"
490 PRINT "*****"
500 PRINT "*****"
510 PRINT "*****"
520 PRINT "*****"
530 PRINT "*****"
540 FORI=150T038STEP-1
550 POKE36865,I
560 POKE36876,I+100
570 NEXTI
580 POKE36876,0

```

LISTING 2

```

10 REM *****
11 REM *
12 REM * BURGER *
13 REM *
14 REM * TIME *
15 REM *
16 REM * PAR *
17 REM *
18 REM * MALFOY *
19 REM *
20 REM * PHILIPPE *
21 REM *
22 REM * LE 18/07/85 *
23 REM *
24 REM *****
25 REM *
26 REM * VIC-20 + 16K *
27 REM *
28 REM *****
30 HI=
50 NIV=1:SC=:VIE=1:TT=500
100 GOSUB1005
200 PJ=7773:P1=7953:P2=7871:P3=804
8:CE=30720:C1=15:C2=14:C(1)=32:C(2
)=32
205 D(1)=32:D(2)=32:D(3)=32:Z1=807
8:Z2=8083:Z3=8089:Z4=8094
210 GOSUB1609
220 GOSUB1710
230 GOSUB1810
240 PRINT "*****",TAB(7):VIE:TAB(12):
NIV
300 REM *****
301 REM *
302 REM *PROGRAMME*
303 REM *
304 REM *PRINCIPAL*
305 REM *
306 REM *****

```

```

309 TI="000000"
310 GOSUB1911
320 GOSUB2510
330 H=H+1:IFH=4THENH=1
340 ONHGO0350,360,370
350 PO=P1:GOTO380
360 PO=P2:GOTO380
370 PO=P3:GOTO380
380 GOSUB2920
390 GOSUB5010
400 IFPEEK(Z1)=PEEK(Z2)ANDPEEK(Z2)
=PEEK(Z3)ANDPEEK(Z3)=PEEK(Z4)ANDPE
EK(Z4)=9THEN7000
405 GOSUB1210
410 IFVAL(TI$)>>TT THEN11000
420 GOTO310
1000 REM *****
1001 REM *
1002 REM * DECOF *
1003 REM *
1004 REM *****
1005 PRINT "J"
1010 POKE36879,138:POKE36878,15:PO
KE36869,254
1015 PRINT "*****"
1020 PRINT "*****"
1022 PRINT "*****"
1025 PRINT "*****"
1030 PRINT "*****"
1035 PRINT "*****"
1040 PRINT "*****"
1045 PRINT "*****"
1050 PRINT "*****"
1055 PRINT "*****"
1060 PRINT "*****"
1065 PRINT "*****"
1070 PRINT "*****"
1075 PRINT "*****"
1080 PRINT "*****"
1085 PRINT "*****"
1090 PRINT "*****"
1100 FORI=7745T07724STEP-1:POKEI,1
3:GOSUB1510:NEXTI
1105 FORI=7746T08164STEP22:POKEI,1
3:POKEI+30720,1:GOSUB1510:NEXT
1110 FORI=8164T08185:POKEI,13:GOSU
B1510:NEXT
1115 FORI=8163T07767STEP-22:POKEI,
13:GOSUB1510:NEXT
1120 RETURN
1200 REM *****
1201 REM *
1202 REM *AFFICHAGE*
1203 REM *
1204 REM * TEMPS *
1205 REM *
1206 REM *****
1210 PRINT "*****"
1220 RETURN
1500 REM *****
1501 REM *
1502 REM * BIP *
1503 REM *
1504 REM *****
1510 POKE36878,15
1515 POKE36876,220
1520 FORI=1T020:NEXT
1525 POKE36876,0
1530 RETURN
1600 REM *****
1601 REM *
1602 REM *AFFICHAGE*
1603 REM *
1604 REM * JOUEUR *
1605 REM *
1606 REM *****
1609 POKE36876,245
1610 POKEPJ+CE,0:POKEPJ+CE-22,0
1620 POKEPJ,C1:POKEPJ-22,C2
1630 POKE36876,0
1640 RETURN
1700 REM *****
1701 REM *
1702 REM *AFFICHAGE*
1703 REM *
1704 REM * POMME *
1705 REM *
1706 REM * POIRE *
1707 REM *
1708 REM *****
1710 POKECE+P1,7:POKEP1,21
1720 POKECE+P2,5:POKEP2,21
1730 POKECE+P3,2:POKEP3,20
1740 RETURN
1800 REM *****
1801 REM *
1802 REM *AFFICHAGE*
1803 REM *
1804 REM * SCORE *
1805 REM *
1806 REM *****
1810 PRINT "*****":SC:

```

A SUIVRE...

TEMPLE OF DOOM

APPLE

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

Jean MAHIDDINE

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



MIEUX VAUT SE PERDRE QUE DE SE TROUVER CON.

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.

LISTING 1

```
5 D$ = CHR$(4)
10 PRINT D$*OPEN SC.TOD*: PRINT
D$*WRITE SC.TOD*: PRINT SC: PRIN
T LE: PRINT VA$: PRINT D$*CLOSE S
C.TOD*
```

LISTING 2

```
$LOAD TEMPLE OF DOOM
$LIST

10 D$ = CHR$(4): DIM P$(40),FR
$(40)
20 CALL 64600:R = 1: GOSUB 1890

30 IN = 5:LE = 1:EE = 1:S = 4920
0: GR : GOSUB 1930: GOSUB 22
20: GOSUB 380: GOTO 80

40 F = F + 1:Z = PEEK(49200) +
PEEK(49200) + PEEK(49200) +
PEEK(49200) + PEEK(49200) +
PEEK(49200):SC = SC + 50:VTAB 2
2: HTAB 7: PRINT SC

50 IF SC = 8000 OR SC = 16000 THEN
IN = IN + 1:VTAB 22: HTAB 22: PRINT
IN

60 RETURN
70 COLOR= 15: PLOT NN,NL: RETURN

80 ON LE GOSUB 390,450,490,570,
660,700,770,830,890,980,1070
,1140,1190,1250,1340,1380,14
40,1520,1580,1660

90 IF LE > 20 THEN LE = 1: GOTO
80

100 IF C$ = "J" THEN 2280
110 P = PEEK(-16384): IF P =
129 THEN CALL -1223: CALL
64600: CALL -1223: POKE -
16368,0: END

120 IF P = 160 THEN POKE -16
368,0

130 IF P = 155 THEN POKE -16
368,0:SC = 0:F = 0:LE = 0: CALL
```

```
64600: GOSUB 2250: GOTO 30
140 IF P = 201 THEN GOSUB 220
150 IF P = 203 THEN GOSUB 230
160 IF P = 202 THEN GOSUB 240
170 IF P = 204 THEN GOSUB 250
180 IF P = 255 THEN POKE -16
368,0:F = 0:IN = IN - 1:VTAB
22: HTAB 22: PRINT IN: GOTO
80

190 IF IN = 0 THEN POKE -163
68,0: GOTO 1740

200 IF F = FF THEN F = 0:LE = L
E + 1:EE = EE + 1:VTAB 22: HTAB
38: PRINT EE: POKE -16368,0: GOTO
80

210 GOTO 110
220 NL = NL - 1: GOSUB 260: GOSUB
70: RETURN
230 NL = NL + 1: GOSUB 290: GOSUB
70: RETURN
240 NN = NN - 1: GOSUB 320: GOSUB
70: RETURN
250 NN = NN + 1: GOSUB 350: GOSUB
70: RETURN

260 IF SCR(NN,NL) = 14 THEN
GOSUB 40: RETURN
270 IF SCR(NN,NL) < > 0 THEN
NL = NL + 1: GOSUB 340
280 RETURN
290 IF SCR(NN,NL) = 14 THEN
GOSUB 40: RETURN
300 IF SCR(NN,NL) < > 0 THEN
NL = NL - 1: GOSUB 340
310 RETURN
320 IF SCR(NN,NL) = 14 THEN
GOSUB 40: RETURN
330 IF SCR(NN,NL) < > 0 THEN
NN = NN + 1: GOSUB 340
340 RETURN
350 IF SCR(NN,NL) = 14 THEN
GOSUB 40: RETURN
360 IF SCR(NN,NL) < > 0 THEN
NN = NN - 1: GOSUB 340
370 RETURN
380 CALL -936:VTAB 22: HTAB
1: PRINT "Score:";SC:VTAB 2
2: HTAB 17: PRINT "Indy:";IN
:VTAB 22: HTAB 32: PRINT "L
evel:";LE: RETURN
390 FF = 19:NN = 20:NL = 35: GOSUB
1730

400 COLOR= 0: FOR I = 2 TO 38 STEP
2: HLN I,38 AT I - 1: NEXT: FOR
I = 37 TO 2 STEP - 2: VLN
I,2 AT I + 1: NEXT
410 FOR I = 5 TO 20 STEP 3: HLN
5,10 + I AT I + 10: NEXT: VLN
15,30 AT 5: VLN 30,34 AT 20
```

```
420 COLOR= 14: FOR I = 2 TO 30 STEP
10: PLOT I + 2,I: PLOT I + 8,I +
1: NEXT: FOR I = 20 TO 30 STEP
5: PLOT I + 8,I: NEXT
430 FOR I = 30 TO 37 STEP 5: PLOT
I + 1,I: NEXT: FOR I = 5 TO
10 STEP 5: PLOT I + 24,I: NEXT

440 FOR I = 5 TO 20 STEP 3: PLOT
5 + 1,I + 10: NEXT: COLOR=
15: PLOT NN,NL: GOSUB 2260: RETU
RN

450 FF = 23: GOSUB 1730
460 COLOR= 0: FOR I = 1 TO 35: HLN
I,35 - (I - 2) AT I + 2: NEXT: HLN
29,38 AT 30:NN = 38:NL = 30: COLOR=
15: PLOT NN,NL
470 COLOR= 14: FOR I = 1 TO 15 STEP
3: PLOT I + 6,30 - (I - 5): NEXT
: FOR I = 30 TO 20 STEP - 2
: PLOT I - 6,30 - (I - 5): NEXT

480 FOR I = 5 TO 34 STEP 5: PLOT
I,3: NEXT: FOR I = 5 TO 34 STEP
5: PLOT I,37: NEXT: GOSUB 2260:
RETURN

490 FF = 20: GOSUB 1730
500 COLOR= 0: FOR I = 3 TO 36 STEP
2: HLN I + 2,I - 2 AT I: NEXT
510 FOR I = 36 TO 3 STEP - 2: HLN
I,I AT I: NEXT
520 FOR I = 2 TO 36 STEP 2: HLN
I + 1,I - 1 AT I + 1: VLN I
+ 1,I + 1 AT I: NEXT
530 FOR I = 4 TO 35 STEP 2: VLN
I,35 AT I: NEXT: HLN 4,35 AT
35

540 COLOR= 14: FOR I = 7 TO 35 STEP
5: PLOT I,35: PLOT 4,I: NEXT
550 FOR I = 8 TO 36 STEP 4: PLOT
I,I: NEXT
560 COLOR= 15:NN = 33:NL = 35: PLOT
NN,NL: GOSUB 2260: RETURN
570 FF = 23: GOSUB 1730
580 COLOR= 0: FOR I = 4 TO 34 STEP
2: HLN I,35 - (I - 2) AT I + 2: NEXT

590 FOR I = 1 TO 32 STEP 2: IF
I < 19 THEN M = 2: GOTO 610
600 M = 3
610 VLN I + 5,36 - (I - 1) AT
I + M: NEXT: VLN 21,20 AT
20
620 HLN I,38 AT 21: VLN I,38 AT
18: VLN I,38 AT 9: VLN I,3
8 AT 26
630 COLOR= 14: FOR I = 1 TO 32 STEP
3: PLOT I + 3,6: NEXT
```

```
640 FOR I = 3 TO 32 STEP 5: PLOT
18,I + 3: NEXT
650 PLOT 5,32: PLOT 7,21: PLOT
9,18: PLOT 26,20: PLOT 28,30
: PLOT 30,15:NN = 18:NL = 37
: COLOR= 15: PLOT NN,NL: GOSUB
2260: RETURN
660 FF = 60: GOSUB 1730
670 COLOR= 0: FOR I = 1 TO 38 STEP
2: HLN I,37 AT I: VLN I,37 AT I
: NEXT
680 COLOR= 14: FOR I = 5 TO 34 STEP
2: PLOT I - 2,I + 2: PLOT I - 4,
I + 4: PLOT I + 2,I - 2: PLOT
I + 4,I - 4: NEXT
690 NN = 25:NL = 8: COLOR= 15: PLOT
NN,NL: GOSUB 2260: RETURN
700 FF = 26: GOSUB 1730
710 COLOR= 0: FOR J = 1 TO 35 STEP
6: FOR I = 1 TO 5: HLN J,I + J AT
J: VLN J,I + J AT J: VLN J
,I + J AT J + 6: HLN J,I +
(J + 1) AT J + 6: NEXT I,J:
720 FOR J = 1 TO 35 STEP 6: FOR
I = 1 TO 5: VLN J,I + (J +
1) AT J + 7: NEXT I,J
730 FOR I = 25 TO 38 STEP 2: HLN
I,16 AT I: NEXT: HLN 17,30
AT 37
740 FOR I = 26 TO 36 STEP 4: PLOT
16,I: NEXT: FOR I = 28 TO 3
8 STEP 4: PLOT I,1: NEXT
750 VLN 25,15 AT 6: HLN I,6 AT
14: COLOR= 14: FOR J = 1 TO
35 STEP 6: FOR I = 1 TO 5 STEP
2: PLOT J,I + J: NEXT I,J
760 FOR I = 2 TO 38 STEP 5: PLOT
I,37: NEXT:NN = 1:NL = 14: COLO
R= 15: PLOT NN,NL: GOSUB 2260: RETURN

770 FF = 35: GOSUB 1730
780 COLOR= 0: FOR I = 10 TO 30:
HLN I,30 AT I: NEXT
790 FOR I = 3 TO 38 STEP 5: HLN
I,38 AT I: VLN I,38 AT I -
1: NEXT
800 COLOR= 14: FOR I = 10 TO 30
STEP 5: PLOT I,12: PLOT I,1
7: PLOT I,22: PLOT I,27: NEXT

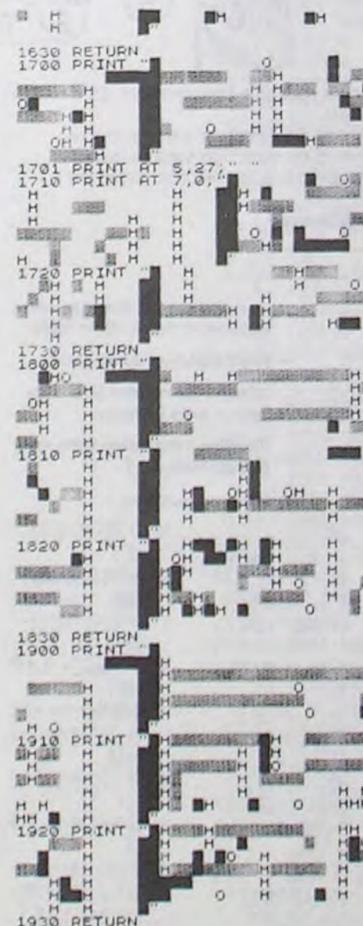
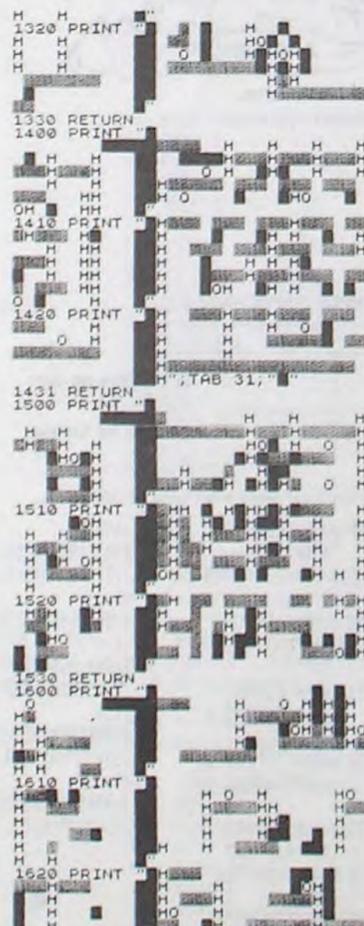
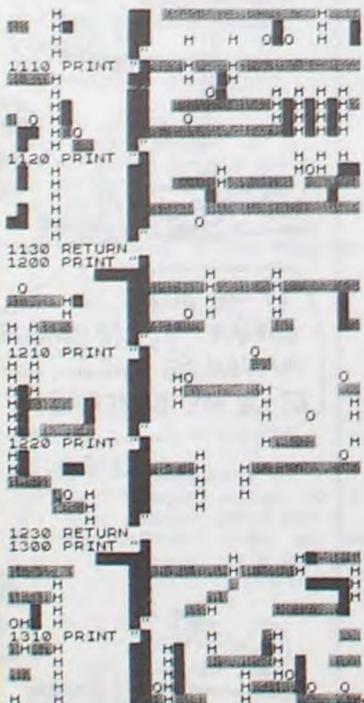
810 FOR I = 3 TO 38 STEP 8: PLOT
I,3: PLOT I,8: PLOT I,38: NEXT

820 COLOR= 15:NN = 1:NL = 18: PLOT
NN,NL: GOSUB 2260: RETURN
```

suite page 35

ZX 81

suite de la page 3



```
2000 CLS
2010 PRINT "JACK, VIEIL AVENTURI
ER, A DECIDE... O EXPLORER DE FO
ND'EN COMBLE LE... MANOIR DE ST
ONEGHOST, ANTIQUE DE... MEURE AY
ANT APPARTENU JARDIS A... LORD
PHILIPS A L'EPOQUE HOMME..."
2011 PAUSE 600
2012 CLS
2020 PRINT "LES RACONTARS SU
R CE MANOIR SONT... AHURISSANTS:
ANIS OI MURMURE... QUE CHAC
UN DES DIX PIECES DE LA... MAS
UNE REGORGE DE PIECES D'OR...
MAIS IL PARAIT AUSSI QUE LE FAN
TOME DE PHILIPS VEILLE, ARME
D'... UN TROMBLON, A SES RICHE
SSES..."
2021 PAUSE 600
2022 CLS
2030 PRINT "VOUS INCARNEZ JACK E
T TACHEZ DE PARVENIR A VIDER TOU
TES LES PIECES EN ECHAPPANT AUX
TIRS DU RE-VENANT"
2040 PRINT "MODALITES DU JEU:
2050 PRINT "DEPLACEMENTS UTILI
SEZ LES TOUCHES I, J, K, L, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z, [SPACE], [ENTER], [ESC], [DELETE], [CTRL/A], [CTRL/S].
2060 PRINT "OBSTACLES VOUS POUVE
Z TRAVERSER LES POUTRES (H), LES E
CHELLES (H), MAIS VOUS NE POUVEZ
ENTRER DANS UN MUR (I)."
2070 PRINT "DANS CET EXEMPLE, V
OUS POUVEZ A PARTIR DU DEUXIEME
BARRAU EN-TREER DANS LA POUTRE
E LE MUR INFE-RIEUR VOUS EVITANT
2100 PRINT "CHUTE QUELLE QUE S
OIT L'ELEMENT QUE VOUS MASQUEZ (M
EME UNE ECHELLE) SI RIEN NE VOUS
S SOUTIENT LA CHUTE EST INEVITAB
LE. ASSUREZ-VOUS ELLE EST SANS
GRAVITE."
2120 PAUSE 2000
2130 CLS
2140 PRINT "EX. H..."
2150 PRINT "SI A PARTIR DU 50M
MET DE L'ECHELLE VOUS DESIRIEZ R
EVOINDRE LA POUTRE SAUTEZ IMMEDI
ATEMENT SUR CELLE-CI."
2160 PRINT "EN EFFET SI VOUS T
ENTIEZ DE LA REJOINDRE EN UTILI
SANT L'ECHELLE LE VOUS CHUTERIEZ
VOUS TROUVANT AU-DESSUS DU VIDE"
2170 PAUSE 2000
2180 CLS
2190 PRINT "LE FUSIL TIRE LORS
QUE VOUS ETES A SA HAUTEUR. SES
ALLES NE SONT ARRETEES QUE PAR D
ES MURS. TOUTE LA ZONE DERRIERE E
```

```
ST DONC PRO-TEGEE, A L'EXCEPTIO
N DE LA CASE CONTIGUE AU MUR"
2200 PRINT "VOUS DISPOSEZ DE
TROIS VIES..."
2205 PRINT "DES QUE LE FANTOME
VOUS A EU, VOUS PERDEZ UNE VI
E..."
2210 PRINT "LE SCORE DEPEND DU
TEMPS QUI EST LITTE. SI VOUS VOU
S TROUVIEZ PIEGE, ACTIONNEZ LA
TOUCHE "Z"
2220 PRINT "POUR PASSER AU TABLE
AU SUIVANT COLLECTER TOUTES LES
PIECES..."
2225 PRINT "NE DESESPEREZ-PAS TO
US LES TR-BLEAUX SONT FAISABLE
S, ET SOUTIENS-IL N'Y A QU'UNE
"POSSIBILITE"
2230 PAUSE 2000
2240 CLS
2250 GOTO 20
3000 CLS
3010 PRINT "
3020 PRINT "
3030 PRINT "
3040 LET A$="JAGER DANIEL"
3050 PRINT AT 0,17,"JAGER DANIEL"
3060 FOR I=1 TO 10:PRINT AT I,17,"JAGER DANIEL"
3070 PRINT AT 5,20,"PAR"
3080 PRINT AT 7,18+I,"A$(I)"
3090 NEXT I
3110 FOR I=1 TO 40
3120 NEXT I
3130 RETURN
Ecriture en video normale des
caracteres en video inversee:
LIGNES CARACTERES:
60...EE
130...PIECES 0 TABLEAU 00
160...PRESSEZ UNE TOUCHE SUP
250...BRAVO VOUS RESOLVEZ CE
TABLEAU
270...VOTRE PRIME PTS
330...VOTRE SCORE
397...IMPRESSION DES TABLEUX
3040...JAGER DANIEL
```



POLYCAR

Si vous aimez les jeux de cartes, profitez de ce programme qui pour le même prix vous en offre cinq (jeux).

Laurent MONTANE



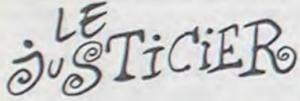
```
10 REM *-*- COPYRIGHT :MONTANE L. *-*-
20 CLEAR1000,,116
30 PLAY*L5
40 FORI=0 TO PEEK(&HE7C7):JU=RND:NEXT
50 DEFINIT A=2
60 SCREEN7,7,7:CLS
70 COLOR4
80 ATTR80,1:LOCATE16,2,0
90 PRINT"POLYCAR"
100 ATTR80,0:LOCATE12,4
110 PRINT"Laurent Montane"
120 GOSUB3020
130 COLOR1
140 ATTR81,1:LOCATE13,7
150 PRINT"Menu : "
160 COLOR4
170 ATTR80,0:LOCATE6,10
180 PRINT"POUSS-POUSS :";GR$(50);" :";GR$(
50);" Devins"
190 LOCATE12,12
200 PRINT"Poker :";GR$(50);" :";GR$(50);"
POUSS-CACHE"
210 LOCATE13,14
220 PRINT"Tour :";GR$(50);" :";GR$(50);" F
in"
230 PEN 0:(18,10),1:(18,12),2:(18,14),3:
(20,10),4:(20,12),5:(20,14)
240 ONPEN GOTO 260,1360,2220,2740,2980,3
010
250 GOTO240
260 PLAY*DORE
270 Z=INT(RND*7+2):W=INT(RND*9+1)
280 CLS
290 E(1)=1:0=13:FORI=2 TO 8:E(I)=0:0=0-1:M
EXT:E(9)=0:FORI=1 TO 9:J(I)=E(I):NEXT
300 FORI=1 TO 9
310 Z=INT(RND*9+1)
320 Z7=J(1):J(1)=J(2):J(2)=Z7
330 NEXT
340 COLOR4,7:CLS:LOCATE28,1:IFPSC=1 THENP
RINT"POUSS-CACHE"ELSE PRINT"POUSS-POUSS"
350 LOCATE26,3:PRINT"Il faut trier"
360 LOCATE26,4:PRINT"les cartes de"
370 LOCATE26,5:PRINT"1'as (haut gau"
380 LOCATE26,6:PRINT"che) au sept"
390 LOCATE26,7:PRINT"(milieu bas)"
```

```
400 H=1:X=0:Y=0:B=1:A=J(1)
410 LOCATE 28,17:GOSUB1260
420 H=2:X=9:Y=0:A=J(H)
430 LOCATE29,17:GOSUB1260
440 H=3:X=16:Y=0:A=J(H)
450 LOCATE30,17:GOSUB1260
460 H=4:X=23:Y=0:A=J(H)
470 LOCATE28,18:GOSUB1260
480 H=5:X=0:Y=7:A=J(H)
490 LOCATE29,18:GOSUB1260
500 H=6:X=7:Y=7:A=J(H)
510 LOCATE30,18:GOSUB1260
520 H=7:X=14:Y=7:A=J(H)
530 LOCATE28,19:GOSUB1260
540 H=8:X=21:Y=7:A=J(H)
550 LOCATE29,19:GOSUB1260
560 H=9:X=28:Y=7:A=J(H)
570 LOCATE30,19:GOSUB1260
580 GN=0
590 FORI=1 TO 9:IF E(I)<J(I) THEN 630
600 NEXT
610 ATTR 1,1:COLOR 1,3:LOCATE 12,12
620 PRINT"GAGNE":LOCATE29,22:ATTR80,0:PR
INT"L. MONTANE":FORI=0 TO 1000:NEXT:RUN
630 PEN
640 ON LM GOSUB 660,720,790,850,920,1000
,1070,1130,1200
650 GOTO340
660 PEN 0:(29,17),1:(28,18)
670 DF=1
680 ONPEN GOTO 700,710
690 GOTO660
700 JK=2:GOTO1340
710 JK=4:GOTO1340
720 PEN 0:(28,17),1:(30,17),2:(29,18)
730 DF=2
740 ONPEN GOTO 760,770,780
750 GOTO740
760 JK=1:GOTO1340
770 JK=3:GOTO1340
780 JK=5:GOTO1340
790 PEN 0:(29,17),1:(30,18)
800 DF=3
810 ONPEN GOTO 830,840
820 GOTO810
830 JK=2:GOTO1340
840 JK=6:GOTO1340
```

```
850 PEN 0:(28,17),1:(28,19),2:(29,18)
860 DF=4
870 ONPEN GOTO 890,900,910
880 GOTO870
890 JK=1:GOTO1340
900 JK=7:GOTO1340
910 JK=5:GOTO1340
920 PEN 0:(29,17),1:(27,18),2:(30,18),3:
(29,19)
930 DF=5
940 ONPEN GOTO 960,970,980,990
950 GOTO940
960 JK=2:GOTO1340
970 JK=4:GOTO1340
980 JK=6:GOTO1340
990 JK=8:GOTO1340
1000 PEN 0:(30,17),1:(29,18),2:(30,19)
1010 DF=6
1020 ONPEN GOTO 1040,1050,1060
1030 GOTO1020
1040 JK=3:GOTO1340
1050 JK=5:GOTO1340
1060 JK=9:GOTO1340
1070 PEN 0:(27,18),1:(28,19)
1080 DF=7
1090 ONPEN GOTO 1110,1120
1100 GOTO1090
1110 JK=4:GOTO1340
1120 JK=8:GOTO1340
1130 PEN 0:(27,19),1:(30,19),2:(29,18)
1140 DF=8
1150 ONPEN GOTO 1170,1180,1190
1160 GOTO1150
1170 JK=7:GOTO1340
1180 JK=9:GOTO1340
1190 JK=5:GOTO1340
1200 PEN 0:(28,19),1:(30,18)
1210 DF=9
1220 ONPEN GOTO 1240,1250
1230 GOTO1220
1240 JK=8:GOTO1340
1250 JK=6:GOTO1340
1260 COLOR 4,7
1270 DF=9
1280 IFJ(H)=0 THENCOLOR0,1:LM=H
1290 PRINTGR$(50)
1300 IFJ(H)=0 THENRETURN
```

```
1310 IF PSC=1 AND J(H)<E(H) THEN A=14
1320 GOSUB 3000
1330 RETURN
1340 Z7=J(DF):J(DF)=J(JK):J(JK)=Z7
1350 RETURN
1350 REM *-*- POKER *-*-
1370 PLAY*DORE
1380 DIME(32),J(S):PEN:BN=6
1390 FORI=0 TO 31:E(I)=P(NEXT
1400 00=31:GOSUB 2170
1410 FORI=0 TO 4:J(I+1)=E(I):NEXT:PT=18
1420 SCREEN7,7,7:CLS
1430 COLOR4,7:ATTR81,1:LOCATE15,1
1440 PRINT"Poker :ATTR80,0:
1450 PRINT"En signalant les cartes que v
ous jetez d'un point rouge vous devez o
btenir : "
1460 PRINT"- deux paires - un flush"
1470 PRINT"- un brelan - une quinte
"
1480 PRINT"- un full - une quinte
flush"
1490 PRINT"- un carre - une quinte
royale"
1500 GOSUB2110
1510 Y=23
1520 GOSUB2140
1530 LOCATE0,11:PRINT "points :";PT:LOCA
TE32,11:PRINTGR$(50);" fin":X=0:PENS:(32
,11):LOCATE 22,11:PRINTGR$(50);" menu":P
ENS:(22,11)
1540 GOSUB 2030
1550 ONPEN GOSUB 1670,1680,1690,1700,171
0,1720,1960
1560 IF TM<1 THEN 1550
1570 IFPT1=0 THEN PT=5 ELSE PT=0
1580 LOCATE0,11:PRINT"points :";PT
1590 GOSUB 2170:BN=6
1600 FORI=0 TO 4
1610 J(I+1)=E(I)
1620 NEXT
1630 TM=0:GB=0
```

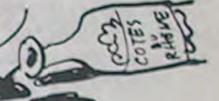
suite page 6



AU SECOURS!
JE PERDS TOUT
MON SANG!!

TENEZ BON!
J'ARRIVE!!

MERDE! TROP
TARD!



HERBERT LE CUISTOT T199 BASIC ETENDU

Pas moyen de bosser tranquille, il y a trop de monde dans ma cuisine. Au secours ! Aidez-moi, merci...

Emmanuel GOUGELET

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.

ÇA MANQUE D'EAU! QUE FAIRE? QUE FAIRE?



LISTING 1

```
40 *****
20 : POUR TI 99/44
30 : BASIC ETENDU
40 : *****
50 : ****HERBERT****
60 : *****
70 :
80 : IERE PARTIE
90 :
100 : PIERRE-EMMANUEL
110 : GOUGELET
120 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: CALL
MAGNIFY(3)
130 DIM A1(5)
140 CALL CHAR(36,"0F070705070B13170707
070404041CE0C0C040C0A090D0C0C0C0404040
70")
150 CALL CHAR(40,"00205C8EB70E070E000001
03070307030020D080B8000080070E070F070F
0E")
160 CALL CHAR(44,"07030703FFFF0703008000
8000800080070E070E7BESC2007030703070301
00")
170 CALL CHAR(48,"008000800BBBD020000307
0E1C0E1C0E00FFFF0000000000000C0E070383B70
E0")
180 CALL CHAR(52,"1C0E1C0F1F0E1C0E0000010
FBF1000001C0E1C0E1C0E07030600000000000FF
FF")
190 CALL CHAR(56,"00E0703B370E0C00003F4F
9CBE1C0E1C0E0FEFF030100010000000080C0E0C0
E0")
200 CALL CHAR(60,"0E1C0E1C0E1C0E1C010001
03FFF0E07C0E0C0B0008000000E1C0E1C0E1C0E
1F")
210 CALL CHAR(64,"030103010001000080C0B0
C0E4C2E43800C0E070383B7038000001FFFF0100
00")
220 CALL CHAR(68,"70E0C0B080C0E0E0703B70
383B70E0C00003070E1C1C0E0700FFFF1C0E1C0E
1C")
230 CALL CHAR(72,"00F0F81C0E0E1C3B0E1C0E
1C0E1C0E1C00000000000000010E1C0E1C0E1E7F
FF")
240 CALL CHAR(76,"00000000000080E000FEFE
0686462646007F7F60616264626462646264626462
00")
250 CALL CHAR(80,"4626468606FEFE0000FFFF
000055A00264626462646264626462646264626462
64")
260 CALL CHAR(84,"00A5500000FFFF00")
270 CALL CHAR(88,"001B37E3C1B"&RPT$( "00
",19)&"4210041041")
280 FOR I=2 TO 11 :: CALL COLOR(I,11,1):
NEXT I
290 RANDOMIZE
300 FOR I=6 TO 26 :: READ A
310 CALL HCHAR(6,I,A):: NEXT I
320 FOR I=6 TO 25 :: READ A
330 CALL HCHAR(7,I,A):: NEXT I
340 FOR I=6 TO 26 :: READ A
350 CALL HCHAR(8,I,A):: NEXT I
360 CALL HCHAR(4,4,78):: CALL HCHAR(4,5,
81,23):: CALL HCHAR(4,28,77)
370 CALL VCHAR(5,28,82,5):: CALL HCHAR(1
0,28,80)
380 CALL HCHAR(10,5,84,23):: CALL HCHAR(
10,4,79):: CALL VCHAR(5,4,83,5)
390 FOR I=11 TO 22 :: READ A
```

```
400 CALL HCHAR(12,1,A):: NEXT I
410 DISPLAY AT(20,6):"taper une touche"
420 DATA 40,41,42,49,50,51,57,58,59,49,5
0,66,42,50,51,57,58,59,70,71,72
430 DATA 43,44,45,52,53,52,60,61,62,52,6
7,68,52,53,52,60,61,62,32,73
440 DATA 46,47,48,54,55,56,63,64,65,54,5
5,69,54,55,56,63,64,65,74,75,76
450 DATA 108,101,32,99,117,105,115,105,1
10,105,101,114
460 CALL SPRITE(1,36,8,112,1,0,-8,2,36
,8,1,15,0,-7)
470 CALL SPRITE(13,88,12,136,30,0,14,84,
88,9,152,50,0,18)
480 CALL SPRITE(15,88,13,168,70,0,22,86,
88,6,184,90,0,26)
490 GOSUB 1100
500 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)::
CALL CHARSET
510 CALL CHAR(36,"0F070705070B13170707
070404041CE0C0C040C0A090D0C0C0C0404040
70")
520 FOR I=1 TO 8 :: CALL COLOR(I,16,1)::
NEXT I
530 DISPLAY AT(10,5):"AIDEZ LE PAUVRE HE
RBERT"
540 DISPLAY AT(11,1):".CUISINIER DE SON
ETAT QUI EPROUVE BIEN DES DIFFICULTES"
550 DISPLAY AT(13,1):"A FAIRE CORRECTEME
NT SON TRAVAIL"
560 DISPLAY AT(16,4):"VOICI HERBERT : "
570 CALL SPRITE(1,36,8,120,160)
580 GOSUB 1100
590 CALL DELSPRITE(1)
600 DISPLAY AT(1,1):"TABLEAU NO 1"
610 DISPLAY AT(3,3):"HERBERT SE TROUVE T
OUT EN"
620 DISPLAY AT(4,1):"HAUT A GAUCHE JUSTE
DEVANT UN MONSTRE AGRESSIF ET GOIN-FRE
.IL FAUDRA TRAVERSER 2"
630 DISPLAY AT(7,1):"ETAGES GRACE A DES
ECHELLES,OU FOURCHETTES,COUTEAUX ET BES
TIDLES DE TOUT GENRE LE POUSSIV RONT."
640 DISPLAY AT(12,3):"POUR SAUTER SES MO
NSTRES"
650 DISPLAY AT(13,1):"APPUYER SUR LE BOU
TON 'FIRE'"
660 DISPLAY AT(15,3):"ET ARRIVE A L'ETAG
E INFE"
670 DISPLAY AT(16,1):"RIEUR IL PRENDRA U
N DES 2 ALIMENTS,QUI SE PROMENENT, (E
N ALLANT SIMPLEMENT DESSUS)"
680 DISPLAY AT(19,1):"ET DEVRA REMONTE
R A TOUTE VITESSE POUR LE DONNER AU MO
NSTRE."
690 GOSUB 1100
700 DISPLAY AT(1,3):"SUITE : "
710 DISPLAY AT(3,4):"MAIS SI CELA N'EST
PAS"
720 DISPLAY AT(4,1):"FAIT DANS UN TEMPS
LIMITE HERBERT SERA INEVITABLEMENT MAN
GE PAR LE MONSTRE"
730 DISPLAY AT(8,3):"SUR CHAQUE ETAGE SE
TROU-"
740 DISPLAY AT(9,1):"VENT DES CHAMPIGNON
S ET DES PIERRES : CECI N'EST LA SEU-LEM
ENT QUE POUR RAPPORTER"
750 DISPLAY AT(12,1):"DES POINTS."
760 GOSUB 1100
770 DISPLAY AT(1,1):"TABLEAU NO 2"
780 DISPLAY AT(3,3):"HERBERT SE TROUVE E
N BAS A"
```

```
790 DISPLAY AT(4,1):"GAUCHE, IL DOIT FORM
ER AU MI-NIMUM 2 HAMBURGERS MAIS AT- TEN
TION SUR CHAQUE PASSAGE VERTICAL IL Y A
DES ALIMENTS"
800 DISPLAY AT(8,1):"OU DES MONSTRES QUI
LE POUR-SUIVET,HERBERT PEUT PASSER D'I
PASSAGE VERTICAL A UN"
810 DISPLAY AT(11,1):"AUTRE EN ALLANT SU
R LES PONTS EN BLANC."
820 DISPLAY AT(14,3):"POUR FORMER UN HAM
BURGER."
830 DISPLAY AT(15,1):"IL DOIT FAIRE TOMB
ER LES ALI-MENTS NECESSAIRES LES UNS"
840 DISPLAY AT(17,1):"APRES LES AUTRES E
N COMMEN- CANT PAR LE BAS SINON I VIE LU
I SERA RETIRE"
850 GOSUB 1100
860 DISPLAY AT(1,3):"SUITE : "
870 DISPLAY AT(3,3):"POUR FAIRE TOMBER U
N ALI-"
880 DISPLAY AT(4,1):"MENT IL FAUDRA AVAN
CER HERBERT SUR LA PETITE CORNI-CHE
EN ROUGE DEVANT CET ALIMENT"
890 DISPLAY AT(9,3):"SI VOUS LE VOULEZ V
OUS"
900 DISPLAY AT(10,1):"POUVEZ FORMER LE M
AXIMUM DE HAMBURGERS POSSIBLE ,C'EST A
DIRE 4"
910 GOSUB 1100
920 DISPLAY AT(1,3):"POUR JOUER RELEVEZ
LA TOU-"
930 DISPLAY AT(2,1):"CHE ALPHA LOCK ET F
RENEZ LA MANETTE NO 2."
940 DISPLAY AT(5,3):"MAIS AVANT CELA PAS
SER"
950 DISPLAY AT(7,5):"LE 2EME PROGRAMME"
960 GOSUB 1100
970 CALL CHAR(67,"00001C3E577F9AB")
980 : CHIFFRES
990 CALL CHAR(48,"00FEBEBEBEBE0E00383B
181818187E007E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E
FE")
1000 CALL CHAR(52,"0080848F0C0C0C000FCB
080F0E0E0E0E0FCB4B080FEBE0E0FEB6060C0C0
C0C")
1010 CALL CHAR(56,"007C4444FEC6C6FE00FEB
EFE0606467E")
1020 : LETTRES
1030 CALL CHAR(40,"007C447CFC4C4C4007C4
040C0C0C0C0C")
1040 CALL CHAR(42,"007C4040F0C0C0C007C4
040C4C4C4C4C004040C0C0C0C000080808C8C8C
8F8")
1050 CALL CHAR(46,"00404040C0C0C0C007C5
454C4C4C4C4")
1060 CALL CHAR(58,"00784848C8C8C8C8007C4
444C4C4C4C")
1070 CALL CHAR(60,"00F88F8FC8C8C8C00F8B
080F80C0C0C007C1010103030300084848484848
70")
1080 CALL CHAR(64,"00444444C4C4C4C007C0
40810E0C0C0C")
1090 RUN "CS1"
1100 RESTORE 1140
1110 FOR I=1 TO 42 :: READ A
1120 CALL KEY(0,K,B): IF S<>0 THEN CALL
CLEAR :: RETURN
1130 CALL SOUND(100,A,1): NEXT I
1140 DATA 440,392,440,392,330,392,349,33
0,392,349,440,523,494,440
1150 DATA 523,494,440,523,494,440,659,44
0,659,440,330,440,330,440
```

```
1160 DATA 440,659,440,659,440,294,440,29
4,523,494,440,523,494,440
1170 GOTO 1100
LISTING 2
10 : 2EME PARTIE
20 CALL CLEAR
30 VIT=1 :: GUIB=3 :: SC=0
40 CALL SCORE(SC): CALL HCHAR(1,25,67,2
)
50 TOUR=0 :: VIT=VIT+1
60 DISPLAY AT(1,1)SIZE(2):VIT
70 MVT0=&RPT$( "00",8)&"0F8CFFFF7F38"&R
PT$( "00",10)&"07FCFFC0700"
80 MVT1=&"0F070705070B1317070704040404
1CE0C0C040C0A090D0C0C0C040404070"
90 MVT2=&RPT$( "00",8)&"70F9FFFF7C3B000
0070C0F1C3F70E0C0B0"
100 MVT3=&RPT$( "0",18)&"90FCDFFCB"&RPT
$( "0",19)&"40B1F9FFFFFF"
110 MVT4=&"0000040202010107192204080B100
000000101010204080A098B40402"
120 MVT5=&"000000001040005000402"&RPT$(
"0",20)&"20802020B"
130 CALL CHAR(66,"183C7E1818185A7E",73,"
083C74DFD563C18")
140 CALL CHAR(72,"8181FFB181FFB181",109,
"81244218184224B1",108,"FFFFB1422418FFFF
")
150 CALL CHAR(74,RPT$( "8181FFB181FFB181
",2) )
160 CALL CHAR(68,MVT0)
170 CALL CHAR(76,RPT$( "0",14)&"030F3E3C3
B30303020030E3C3B302000000000000")
180 CALL CHAR(84,RPT$( "00",29)&"010307")
190 CALL CHAR(88,RPT$( "0",17)&"70F1F7FF
FFFFFF"&RPT$( "0",16)&"F8CCCEFFFC4FFFE")
200 CALL CHAR(92,"0000000001030707070F
1F1F1F0F060F1F3F7FFFFFFFFFFF7F7B
31")
210 CALL CHAR(96,RPT$( "FF",14)&"9B91FB80
000080C0C0E0E0F0F0F8FCBC18")
220 CALL CHAR(100,"0000000000005F7D7D6F7
F76"&RPT$( "0",20)&"FEF6BCFEF6FE")
230 CALL CHAR(104,"00000007FFFFFF00F00F
FFF7"&RPT$( "0",14)&"FEFFFF00FF00FFFFFF")
240 CALL CHAR(80,"0F0707071517083B7C737
0F00000000E0C0C0C050D0A082C2C6DBE")
250 CALL CHAR(112,RPT$( "0",19)&"8080FFB0
B"&RPT$( "0",24)&"704FF0407")
260 CALL CHAR(116,"0000F8FFFFFB"&RPT$( "0
",24)&"AAFFFF"&RPT$( "0",22) )
270 CALL CHAR(120,RPT$( "0",18)&"70DFFF3F
E20206"&RPT$( "0",20)&"F6F9F020206")
280 CALL CHAR(124,"00001F2F7D70771F"&R
PT$( "0",18)&"FBFCFEFFFCFB"&RPT$( "0",14
) )
290 CALL CHAR(128,"00000B02F2F100B"&RPT
$( "0",20)&"0404FCFC0404"&RPT$( "0",16) )
300 CALL CHAR(132,"0000000103030301013
B7F1F7F0000007FFFFFCFBF0E0C0C2F2FEF2C2")
```

suite page 33

LE CHATEAU MAUDIT

CANON X 07

Le CHATEAU MAUDIT de sinistre réputation, abrite le secret de tout pouvoir. Aventurier en quête de puissance, êtes-vous prêt à risquer votre vie ?..

Emmanuel de LAPPARENT



C'EST PAR OÙ POUR ALLER AU CHATEAU MAUDIT S.V.P. ?



SUIVEZ LA FLÈCHE MAUDITE!



SUITE DU N° 104

```
2305 PRINT "[A]SSEDIR":PRINT "[I]NVENTAIRE
*:GOSUB8000:PRINT
2310 PRINT "et vous LEVER par la BARRE ES
PACE ou dans le meill..pardon, le pire
";
2311 PRINT " des cas";
2312 GOSUB8000
2320 PRINT:PRINT "vous SUICIDER par latou
che [0] (oh! il a ose toucher a mon";
2322 FORI=1T05:FORJ=1T05:BEEPJ,1:NEXTJ,1
2323 GOSUB8000
2325 PRINT " 0 !!!";
2330 GOSUB8000
2400 PRINT:PRINT "Vous pourrez aussi pre
ndre en MAIN les objets suivants (si vou
s les";
2410 PRINT " possédez )";
2420 GOSUB8000
2430 PRINT:PRINT "en indiquant le num
ero ":GOSUB8000
2440 PRINT:PRINT "Torche 1", "Crucifix 2",
"Pied de biche 3":GOSUB8000
2450 PRINT:PRINT "Cle en fer 4", "Cle en o
r 5", "Fiole 6":GOSUB8000
2460 PRINT:PRINT:PRINT "Voila...", "J'espe
re que vous", "avez tout note...":GOSUB8
000
2470 PRINT:PRINT "car ca va commencer !!!
...":GOSUB8000
2480 PRINT:PRINT "dans QUELQUES minutes..
sic!..";
2500 RETURN
8000 FORI=1T05:K$=INKEY$:NEXT
8010 K$=INKEY$:IFK$="0"THEN8010ELSERETURN
```

LISTING 2

```
10 FSET13: CLEAR200: TIME$="0:0:0"
15 DEFINT A-Y: T=4: OJ$=""
60 AR=100: X=2: Y=0: XX=6: YY=1: BH$=CHR$(153)
: SE=-1: TT=0: PV=200: P=0
75 MV$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(13)
80 NOS$="": FORJ=0T012: NOS$=NOS$+CHR$(155): N
EXT
85 PG$=CHR$(230)+CHR$(231)+CHR$(232)+MV$
+CHR$(228)+CHR$(226)+CHR$(229)+MV$
87 PM$=CHR$(237)+CHR$(238)+CHR$(239)+MV$
+CHR$(235)+CHR$(236)+CHR$(240)
88 PD$=CHR$(244)+CHR$(245)+CHR$(246)+MV$
+CHR$(243)+CHR$(247)+CHR$(241)+MV$
89 PDS$=PDS$+CHR$(28)+CHR$(28)+CHR$(249): P
G$=PG$+CHR$(225)
90 M$=CHR$(234)+CHR$(31)+CHR$(239)+CHR$(
234)+CHR$(233)+CHR$(233)+CHR$(233)
91 M$=M$+CHR$(233)+CHR$(233)+CHR$(242)
+CHR$(29)+CHR$(30)+CHR$(242)
100 IF0(8)=000(9)=000(10)=0THEN105
101 CLS: PRINT "BRAVO!!!!", "Vous avez vain
cu", "le Chateau Maudit", "en "TIME$":END
105 PRINT "Voulez-vous ", "[E]ntrez au ch
ateau", "[A]cheter des objets";
110 GOSUB8400: IFK$="0"THEN500
150 CLS: PRINT "Il vous reste"AR, "[T]orche
.....40", "[F]iole.....80"
160 PRINT "[P]ied de biche..50":GOSUB840
0
180 IFK$="T"THENIFAR=40<0THEN150ELSEAR=A
R=40:0(1)=0(1)+1
190 IFK$="F"THENIFAR=80<0THEN150ELSEAR=A
```

```
R=80:0(6)=0(6)+1
210 IFK$="P"THENIFAR=50<0THEN150ELSEAR=A
R=50:0(3)=0(3)+1
220 IFK$="S"THEN500
230 PRINT:PRINT "Il vous reste"AR:PRINT "[
S]ortir", "[R]ester":GOSUB8400
240 IFK$(">S"THEN150
500 CLS: QW=FRE("):FORJ=1T02:FORI=1000T0
OSTEP=200: BEEPI,1:NEXT: NEXT:GOSUB8460
515 CLS:LOCATE13,0:PRINTCHR$(128):LOCATE
13,1:PRINT "Vie":LOCATE13,2:PRINT "Or":B=
1
516 GOSUB8600:GOSUB8300: IFAL=1THEN520
518 AL=VAL(MID$(P$,2,1)):IFAL=0ANDMA(>1T
HEN1990
520 LOCATE0,3:PRINTCHR$(226)+CHR$(227)+C
HR$(30)+CHR$(226)+CHR$(227)
530 LOCATE3,0:PRINTMUS
540 LOCATE9,2:PRINTCHR$(248)+CHR$(247)+C
HR$(31)+CHR$(248)+CHR$(247);
600 I=1
610 I=I+2: J=VAL(MID$(P$,1,1)):IFJ=0THEN7
00
640 ONJGOSUB660,680,670,650
645 GOTO610
650 LOCATE1,1:PRINTPG$:RETURN
660 LOCATE5,0:PRINTPM$:RETURN
670 LOCATE9,1:PRINTPD$:RETURN
680 LOCATE3,3:PRINTCHR$(224):RETURN
700 Z=0.12*X+0.31*Y:0=INT(Z*10)
750 IF0=1THENLOCATE4,0:PRINTCHR$(148):LO
CATE8,0:PRINTCHR$(148)
760 IF0=4THENLOCATE4,1:PRINTCHR$(130):LO
CATE8,1:PRINTCHR$(130)
770 IF0=8THENLOCATE7,3:PRINTCHR$(147);
780 IF0=6THENLOCATE4,0:PRINTCHR$(156):LO
CATE8,0:PRINTCHR$(156)
790 IF0=2THENLOCATE4,1:PRINTCHR$(145)
800 Q$=MID$(STR$(X),2)+MID$(STR$(Y),2)
801 FORW=1T0LEN(Q$)STEP2: IFQ$=MID$(Q$,W
,2)THEN1999ELSENEXT
809 I=I+1:0=VAL(MID$(P$,I,2)):IF0=80R0=1
0THENA=1ELSEA=0
810 ONQ$GOSUB910,920,930,940,950,960,970,
980,990,1000,1010,1020
820 GOTO1999
900 RETURN
910 LOCATE5,3:PRINTCHR$(139):RETURN
920 LOCATE6,3:PRINTCHR$(137):RETURN
930 LOCATE6,3:PRINTCHR$(134):RETURN
940 LOCATE4,2:PRINTCHR$(135):RETURN
950 LOCATE6,3:PRINTCHR$(140):RETURN
960 LOCATE8,2:PRINTCHR$(132):RETURN
970 LOCATE7,3:PRINTCHR$(149)CHR$(150):R
ETURN
980 LOCATE6,2:PRINTCHR$(154):RETURN
990 LOCATE4,1:PRINTCHR$(146):PX=VAL(MID$(
P$,1+2,1)):PY=VAL(MID$(P$,I+3,1)):RETUR
N
1000 LOCATE4,2:PRINTCHR$(144):RETURN
1010 LOCATE4,3:PRINTCHR$(136):RETURN
1020 LOCATE8,2:PRINTCHR$(138):RETURN
1090 PRINTCHR$(11):FORI=0T02:PRINTNOS$:N
EXT:PRINTNOS$
1995 LOCATE0,1:PRINT "Il fait NOIR!"
1999 W=FRE(")
2000 DE=SCREEN(XX,YY):XA=XX:YA=YY
2010 LOCATE13,3:PRINT "ACTION"
2015 IFA=1ANDMA(>2)THENB=20ELSEB=1
2020 IFAL=1THENLOCATEXX,YY:PRINTBH$;
2030 GOSUB8000:LOCATE13,3:PRINT "
";
LOCATE13,3:PRINT "-"*K$:IFPV<0THEN7000
2040 RESTORE8900
2045 FORI=1T019:READW:IFK$(<CHR$(W)THEN
EXT:GOTO2010
2050 IF(I)=13THEN2080
2070 ONIGOTO2110,2120,2130,2140,2150,216
0,2170,2180,2190,2205,2230,2240,2250
2080 I=I-13:IFI=1THEN2260ELSEIFI=3THEN23
00ELSE2270
2100 GOTO2010
```

```
2110 IFBH$=CHR$(251)THEN8450ELSE ONYYGOT
08450,2114,2116
2114 IFXX>3ANDXX<9THEN2119ELSE8450
2116 IFXX<1ANDXX<11THEN2119ELSE8450
2119 YY=YY-1:GOTO2139
2120 IFBH$=CHR$(251)THEN8450ELSE IFYY<3T
HENYY=YY+1:GOTO2139ELSE8450
2130 IFBH$=CHR$(251)THEN8450ELSE BH$=CHR
$(153):ONYYGOTO2132,2134,2136
2132 IFXX<8THEN2138ELSE8450
2134 IFXX<10THEN2138ELSE8450
2136 IFXX<11THEN2138ELSE8450
2138 XX=XX+1
2139 BEEP5,1:GOTO2900
2140 IFBH$=CHR$(251)THEN8450ELSE BH$=CHR
$(157):ONYYGOTO2142,2144,2146
2142 IFXX<4THEN2149ELSE8450
2144 IFXX>2THEN2149ELSE8450
2146 IFXX<1THEN2149ELSE8450
2149 XX=XX-1:GOTO2139
2150 BH$=CHR$(157):GOTO2010
2160 BH$=CHR$(251):GOTO2010
2170 QW=SCREEN(XX-1,YY)
2171 IFMA(<0ORQW<131ORQW>143ORBH$(<CHR$(
251)THENGOTO8450
2174 MA=QW-130:GOSUB8600:M$="Vous ramass
ez un objet":GOSUB8500
2176 O(MA)=O(MA)+1:LOCATEXX-1,YY:PRINT "
":IFMA=7THENM$="Ouhh!":GOSUB8500:PV=PV
-99
2178 IFMA=8THENAR=AR+50ELSEIFMA=10THENAR
=AR+50ELSEIFMA=9THENAR=AR+100
2179 OJ$=OJ$+MID$(STR$(X),2)+MID$(STR$(Y
),2):GOTO2010
2180 IFXX=2ANDYY=2THENI=4:GOTO3000
2181 IFXX=6ANDYY=1THENI=1:GOTO3000
2182 IFXX=10ANDYY=2THENI=3:GOTO3000
2183 IFXX=JANDYY=3THENI=2:GOTO3000
2184 IFMA=5ANDSCREEN(XX-1,YY)=146THENX=P
X:Y=PY:GOTO500
2185 IFSCREEN(XX-1,YY)<150ORMA(>3)THEN84
50ELSEM$="Un trésor!":GOSUB8500
2188 AR=AR+RND(1)*200:LOCATEXX-2,YY:PRIN
T " ";GOTO2179
2190 IFAL=0THEN8450ELSE IFBH$=CHR$(153)T
HEN2196
2191 ONYYGOTO2192,2194,2195
2192 IFXX>5THEN2200
2193 GOTO8450
2194 IFXX>3THEN2200ELSE2193
2195 IFXX>2THEN2200ELSE2193
2196 ONYYGOTO2197,2198,2199
2197 IFXX<7THEN2200ELSE2193
2198 IFXX<9THEN2200ELSE2193
2199 IFXX<10THEN2200ELSE2193
2200 IFBH$=CHR$(153)THENG$=CHR$(252):W=1
ELSEG$=CHR$(250):W=-1
2201 LOCATEXX,YY:PRINTCHR$(DE):DE=SCREE
N(XX+W,YY-1):LOCATEXX+W,YY-1:PRINTO$;
2202 BEEP10,5:GOSUB8800:LOCATEXX+W,YY-1:
PRINTCHR$(DE):XX=XX+W+W
2203 DE=SCREEN(XX,YY):LOCATEXX,YY:PRINTB
H$:XA=XX:YA=YY:BEEP-1,5:GOTO2010
2205 IFG=6THENO(6)=O(6)-1:FORW=1T040:BE
EPW,1:NEXTW:PV=199:GOSUB8300 ELSE8450
2206 MA=0:GOSUB8600:GOTO2010
2230 FORI=1T010:IF0(I)=0THENNEXTI:GOTO22
35ELSE MA=I:GOSUB8600:W=FRE(")
2231 M$="Vous en avez ":MID$(STR$(O(I)),
2):GOSUB8500:NEXTI
2235 MA=0:GOSUB8600:GOTO2010
2240 M$="Vous abandonnez (O/N)?":GOSUB85
00:GOSUB8400:IFK$="0"THENCLS:RUN
2241 GOTO2010
2250 MA=0:GOSUB8600:GOTO2010
2260 IF0(I)=0THEN8450ELSEAL=1:IFTT>0THEN
TT=TT-1ELSETT=4:GOTO2266
2265 IFTT=0THEN3160
2266 MA=1:GOTO515
2270 IF0(I)=0THEN8450ELSEMA=I:GOSUB8600:
GOTO2010
```

```
2300 IF0(3)=0THEN8450ELSEIFP=0THENP=6
2301 MA=3:GOSUB8600:GOTO2010
2310 I=6:IF0(6)=0THENGOSUB8100:GOTO2010E
LSEMA=6:GOSUB8600:GOTO2010
2900 LOCATEXA,YA:PRINTCHR$(DE):
2910 GOTO2000
3000 J=1
3010 J=J+2:Q=VAL(MID$(P$,J,1)):IFQ=0THEN
2184ELSEIFQ<1THEN3010
3020 Q=VAL(MID$(P$,J+1,1))
3030 ONGOTO3100,3050,3060
3050 IFMA=4THEN3100
3052 M$="La porte est verrouillee":GOSUB
8500:GOTO2010
3060 IFMA(>3)THEN3065ELSE P=P-1:IFP>0THEN
3100ELSEM$="le pied de biche a casse"
3061 GOSUB8500:MA=0:GOSUB8600:0(3)=0(3)-
1:GOTO2010
3065 M$="La porte est fermee":GOSUB8500:
GOTO2010
3100 ONIGOTO3110,3120,3130,3140
3110 IFX=2ANDY=0THENCLS:GOTO100
3111 Y=Y-1:XX=3:YY=3:GOTO3150
3120 Y=Y+1:XX=6:YY=1:GOTO3150
3130 X=X+1:XX=2:GOTO3150
3140 X=X-1:XX=10
3150 IFMA(>1)THENBEEP3,1:AL=0:GOTO500ELS
ETT=TT-1:IFTT>0THENBEEP3,1:GOTO500
3160 M$="La torche est consumee":GOSUB85
00:M$="Vide ":GOSUB8600:BEEP3,1
3161 MA=0:0(1)=0(1)-1:AL=0:GOTO500
7000 CLS:FORI=40T00STEP-1:BEEPI,1:NEXT:P
RINT "Vous avez succee...":END
8000 FORI=1T010:K$=INKEY$:NEXT
8005 I=0
8010 I=I+1:K$=INKEY$:IFK$="0"THENIFI<200T
HEN8010ELSEPV=PV-B:GOSUB8300:GOTO8005
8015 PV=PV-B:GOSUB8300:RETURN
8100 LOCATE13,3:PRINT "IMPOSS":BEEP-1,5:
FORJ=1T015:NEXTJ:RETURN
8300 G$=STR$(PV):W=1:GOSUB8350:G$=STR$(A
R):W=2:GOSUB8350:RETURN
8350 G$=G$+ " ":FORJ=2T05:LOCATE14+J,W:
PRINTMID$(G$,J,1):NEXT:RETURN
8400 FORI=1T010:K$=INKEY$:NEXT
8410 K$=INKEY$:IFK$="0"THEN8410ELSERETURN
8450 GOSUB8100:GOTO2010
8460 RESTORE9000:FORW=1T0Y*+X:READP$:NE
XT:RETURN
8500 BEEP50,1:BEEP10,1:BEEP50,1:W=FRE(")
8510 M$=" "+M$+" ":FORJ=1T0LEN(M$):
LOCATE13,3:PRINTMID$(M$,J,6);
8520 FORW=1T030:NEXTW:NEXTJ:M$="":RETURN
8600 ONMAGOSUB8650,8660,8670,8680,8690,8
700,8710,8720,8730,8740
8610 IFMA=0THENM$=" Vide "
8620 LOCATE14,0:PRINTM$:RETURN
8650 M$=" Torche":RETURN
8660 M$="Crucif+":RETURN
8670 M$="P.deB":RETURN
8680 M$="CleFer":RETURN
8690 M$="Cle Or":RETURN
8700 M$="Fiole ":RETURN
8710 M$="Baque ":RETURN
8720 M$="Livre ":RETURN
8730 M$="Diaman":RETURN
8740 M$="Couron":RETURN
8800 FORQW=1T050:NEXTQW:RETURN
8900 DATA30,31,28,29,32,65,80,79,83,66,7
3,81,48,49,50,51,52,53,54
9000 DATA.12331008,.113141000,.13141011
,.02341012,.0132231002,.0223341010
9010 DATA.1314300932,.1132241003,.112230
07,.012001,.12300931,.012006,.01333008
9020 DATA.03243010,.1133242004,.042005
9900 DATASeul l'ornement supreme te perm
etra de sortir vivant du Chateau Maudit
21176 O(MA)=O(MA)+1:LOCATEXX-1,YY:PRINT "
":IFMA=7THENM$="Ouhh!":GOSUB8500:PV=PV
V-99
```

T07, T070,

suite de la page 5

```
1640 IFPT<1THEN ATTRB 1,1:LOCATE12,12:CO
LOR1,3:PRINT "PERDU":ATTRB0,0:LOCATE20,23
:PRINT "MONTANE.L":FORI=1T02000:NEXT:RUN
1650 GOSUB2110:GOSUB2030
1660 GOTO 1550
1670 J(1)=E(BN):LOCATE3,23:COLOR0,1:PRIN
TGR$(50):BN=BN+1:RETURN
1680 J(2)=E(BN):LOCATE11,23:COLOR0,1:PRI
NTGR$(50):BN=BN+1:RETURN
1690 J(3)=E(BN):LOCATE19,23:COLOR0,1:PRI
NTGR$(50):BN=BN+1:RETURN
1700 J(4)=E(BN):LOCATE27,23:COLOR0,1:PRI
NTGR$(50):BN=BN+1:RETURN
1710 J(5)=E(BN):LOCATE35,23:COLOR0,1:PRI
NTGR$(50):BN=BN+1:RETURN
1720 GOSUB2110
1730 TM=1
1740 GOSUB 2030
1750 GOSUB2140
1760 SC=0:JM=0:MP=0
1770 FORI=1T04:FORJ=1+1T0 5
1780 IFJ(I)MOD8=J(J)MOD8THEN SC=SC+1
1790 NEXTJ,I
1810 IFSC=2THEN R=2:T=5:A$="deux paires"
:PTI=4:GOSUB1980
1820 IFSC=3THEN R=2:T=6:A$="un brelan":P
TI=5:GOSUB1980
1830 IFSC=4THEN R=2:T=7:A$="un full":PTI
=10:GOSUB1980
1840 IFSC=6THEN R=2:T=8:A$="un carre":PT
I=20:GOSUB1980
1850 PM=J(1)Q 8 :FOR I=2 TO 5:IF J(I)Q 8
=PM THEN MP=MP +1
1860 NEXT
1870 FORI=1T04:FORJ=1+1T05:IFJ(I)MOD8<J
(J)MOD8 THEN Z=J(I):J(I)=J(J):J(J)=Z
1880 NEXTJ,I:IFJ(1)MOD8=0 AND GB<1 THEN
J(1)=3:GB=1
1890 FORI=2T05:IF J(I-1)MOD8+1=J(I)MOD8
THEN JM=JM+1
1900 NEXT
```

```
1910 IF J(1)=3 AND JM=4 AND MP=4 THEN A$
="une quinte flush":R=19:T=8:PTI=58:GOSU
B1980:RETURN
1920 IF JM=4 AND MP=4 THEN A$="une quint
e flush":R=19:T=7:PTI=48:GOSUB1980:RETUR
N
1930 IF JM=4 THEN A$="une quinte":R=19:
T=6:PTI=38:GOSUB1980:RETURN
1940 IF MP=4 THEN A$="un flush":R=19:T=
5:PTI=30:GOSUB1980:RETURN
1950 RETURN
1960 RUN
1970 END
1980 PLAY"05REMIFASILASI":FORI=1T010:LOC
ATER,T:COLOR0,7:PRINTA$:GOSUB2000:FORJ=1
T0100:NEXT:LOCATER,T:COLOR4,7:PRINTA$:GO
SUB2000:FORJ=1T0100:NEXTJ,I
1990 PT=PT+PTI:LOCATE0,11:PRINT "points "
";PT
2000 IF PTI=50THENLOCATE19,9:PRINT "royal
e"
2010 RETURN
2020 END
2030 YU=1
2040 FORXX=0T032STEP8
2050 X=XX
2060 B=J(YU)28+1:Y=13
2070 A=J(YU)MOD8+1:IFA<1ITHENA=A+5
2080 GOSUB 3080:YU=YU+1
2090 NEXT
2100 RETURN
2110 Y=13:A=14:B=1
2120 FORX=0T032STEP8:GOSUB 3080:NEXT:COL
OR4,7
2130 RETURN
2140 COLOR4,7:Y=23:I=0:FORX=3T035STEP8:LO
CATEX,Y:PRINTGR$(50):PENI:(X,Y):I=I+1:N
EXT
2150 RETURN
2160 END
2170 FORI=0T090
2180 A=INT(RND*32)
2190 Z=E(I):E(I)=E(A):E(A)=Z
2200 NEXT
2210 RETURN
2220 " *-*-*-*-* TOUR *-*-*-*-*
2230 PLAY"DORE"
2240 DIMA(3,7),B(3,7),E(51)
2250 FORI=0T051:LOCATEI,1:NEXT:QQ=51:GOSUB
2 170
```

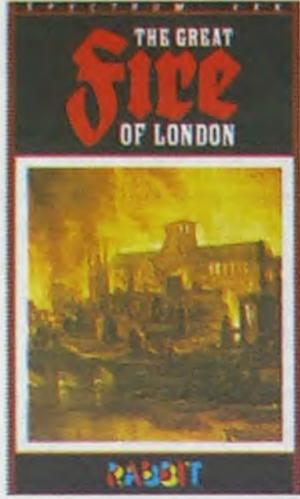
```
2260 FORJ=1T07:FORI=1T03
2270 W=W+1:A(I,J)=E(W):NEXTI,J
2280 SCREEN7,7,7:CLS:COLOR4
2290 ATTRB1,1:LOCATE16,1:PRINT "TOUR":ATT
RBB,0
2300 PRINT:PRINT "Choisissez une carte da
ns celles qui de-filent
2310 GOSUB2460
2320 YZ=0
2330 COLOR 4,7
2340 FOR X=11T027STEP8
2350 LOCATE X,22:PRINTGR$(50)
2360 PENYZ:(X,22):YZ=YZ+1
2370 NEXT
2380 S=5+1
2390 PRINT:PRINT "Dans quel tas est la ca
rte choisie";
2400 U=1:T=1
2410 ONPEN GOSUB 2550,2540,2560
2420 IF DF<1 THEN 2400
2430 DF=0
2440 IFS<3THEN 2310
2450 GOTO2670
2460 BO:(64,48)-(249,184),7
2470 XX=8:YY=6
2480 FORI=1T07:FORJJ=1T03
2490 A=AJ(J,II)MOD 13+1:B=A(JJ,II)Q13+1
2500 X=XX:Y=YY:GOSUB 3080
2510 XX=XX+8:IFXX=32THENXX=8:YY=YY+1
2520 NEXTJJ,II
2530 RETURN
2540 PLAY"D0":R=1:GOSUB2570:R=2:GOSUB25
70:R=3:GOSUB2570:GOTO2630
2550 PLAY"D0":R=2:GOSUB2570:R=1:GOSUB25
70:R=3:GOSUB2570:GOTO2630
2560 PLAY"D0":R=2:GOSUB2570:R=3:GOSUB25
70:R=1:GOSUB2570:GOTO2630
2570 FORJ=1T07
2580 B(U,T)=A(R,J)
2590 U=U+1:IFU=4THEN U=1:T=T+1
2600 NEXTJ
2610 DF=1
2620 RETURN
2630 FOR I=1T03:FORJ=1T07
2640 A(I,J)=B(I,J)
2650 NEXT J,I
2660 RETURN
2670 SCREEN 7,7,7:CLS:COLOR4
2680 LOCATE0,5:PRINT "Youpi... J'ai trou
ve":PRINT:PRINT "votre carte est..."
```

```
2690 LM=INT(RND *4+4)
2700 FORI=1T0LM:X=11:Y=11:A=A(1,1)MOD1
3+1:B=A(1,1)Q13+1:GOSUB 3080:NEXT
2710 A=A(2,4)MOD13+1:B=A(2,4)Q13+1:X=11:
Y=11:GOSUB 3080
2720 LOCATE 19,7:COLOR0:PRINT "celle-ci"
2730 FORI=1T05000:NEXT:RUN
2740 " *-*-*-*-* DEVIN *-*-*-*-*
2750 PLAY"DORE
2760 SCREEN 7,7,7:CLS:COLOR4
2770 LOCATE 15,1:ATTRB1,1:PRINT "Devin":A
TTRB 0,0
2780 PRINT:PRINT "Je tire une carte au ha
sard et vous devez m'indiquer si la
prochaine est plus petite ou plus gra
nde que la precedente"
2790 PT=10:LOCATE20,15:PRINTGR$(50);" pl
us grande":PEN0:(20,15)
2800 GOSUB 2970
2810 LOCATE 20,17:PRINTGR$(50);" plus pe
tite":PEN1:(20,17)
2815 LOCATE 20,12:COLOR1:PRINT GR$(50);"
MENU:COLOR 4:PEN2:(20,12)
2820 ML=INT(RND*52)
2830 A=MLMOD 13+1:B=ML Q 13+1
2840 X=11:Y=11:GOSUB 3080
2850 LM=INT(RND*52)
2860 IF LM MOD 13=ML MOD 13 THEN 2850
2870 ONPEN GOSUB 2930,2950,1960
2880 IF JK <1 THEN 2870
2890 JK=A:AL=LM MOD 13+B:LM Q 13+1:X=11
Y=11:GOSUB 3080:ML=LM
2900 GOSUB 2970
2910 IF PT=0 THEN ATTRB 1,1:COLOR1,3:LOC
ATE15,15:PRINT "perdu":FORI=1T02000:NEXT:
RUN
2920 GOTO 2950
2930 JK=1:IF LM MOD 13<ML MOD 13 THEN PT
=PT+1 ELSE PT=PT-1
2940 JK=1:IF LM MOD 13<ML MOD 13 THEN PT
=PT+1 ELSE PT=PT-1
2960 RETURN
2970 COLOR 4,7:LOCATE 0,9:PRINT "point(s)
":PT:RETURN
```

suite page 25

AU FEU

Les programmeurs de Virgin Games ont toujours aussi honte d'éditer des merdes sous leur nom. Ainsi viennent-



ils de publier un nouveau soft sous le nom de Rabbit: **The Great Fire of London**. Basé sur une idée originale (l'incendie qui ravagea en grande partie Londres au XVII^{ème} siècle), le logiciel vous entraîne dans les décombres fumants et les immeubles branlants de la ville en train de se consumer. Regrettons le graphisme peu soigné (le scrolling du plan de la ville s'effectue caractère par caractère au lieu de pixel par pixel) et le manque de réalisme dans les moyens qui vous sont accordés pour résister aux flammes (en tout et pour tout quatre équipes de pompiers pour une cité comptant plus d'un million d'habitants). Heureusement, rien ne vous oblige à acquiescer ce programme qui provoque la somnolence en moins de trois minutes, à moins que vous ne souffriez d'insomnie. **The Great Fire of London** de Rabbit pour Spectrum.

BAISSE

Le QL est passé cette semaine de 4495 francs (prix public TTC) à 4490 francs (prix public TTC). Rigolez pas, c'est vrai. Peut-être est-ce dû aux pourparlers qui ont lieu entre Digital Research et Sinclair, qui sait? Peut-être ces pourparlers ont-ils pour objet l'acquisition par le second du Gem, qui appartient au premier? Peut-être que pour pouvoir implanter le Gem sur le QL, Sinclair va sortir un nouveau modèle, par exemple en décembre? Peut-être que ce modèle aura 512 Ko de Ram?

Eh, si on vous demande, j'ai rien dit. N'empêche que le Spectrum 128 Ko pourrait bien sortir bientôt, aussi.



MINI-MIRE

Sous ce titre hilarant se cache la nouvelle rubrique télématique de l'HHHHebdo. Elle a en fait démarré la semaine dernière avec le (remarquable) (NDLR: ça va, les chevilles?) article sur les serveurs monovole. Elle continue donc et continuera jusqu'à la mort de Transpac (ou pire) pour vous proposer des plans pour foutre le merdier sur les gros systèmes. On commence désormais tout de suite à partir de maintenant avec des codes sur le Télétel professionnel: (3) 613 91 55 qui sous peu (25 octobre à 23 heures) deviendra le 36 13 91 55. Mais je parle, je parle et pendant ce temps-là vous pourriez aller consulter ALIEN qui vous fera des beaux dessins sur votre écran tout gris, moyennant le nom JOJO et la clé 6666. Si vous avez un modem, allez donc balancer aussi quelques codes de contrôle sur le 131000413. Nom de Zeus, il y a aussi CNUS1 (toujours sur 613) qui possède des talents cachés: après le "connexion établie", essayez VIDEO ou TSO ou HELP. Bon Dieu, c'est fou! Sachez, bande de drogués aux yeux rouges, qu'un Retour Chariot n'est ni un Retour ni un Envoi ni un Enter (ni un Entrée, merci Thomson). Un RC s'obtient sur votre minitel en faisant Shift et Envoi en même temps (Shift, c'est la touche sur laquelle rien n'est marqué) Et pas la peine de dire "Eucheu-savais", quand on vous rencontre sur les serveurs, vous posez la question! Quand vous vous pointez sur une messagerie classique (TIM, DRTR, DRBN, etc...) essayez toujours les noms les plus répandus et les abrégés des PTT (nous vous rappelons

que personne ici n'emmerde les PTT).
En vrac: 142040052, 175060525 et aussi 135000171.
Errata: j'ai les yeux tellement abimés par l'écran (que je ne regarde que la nuit dans des conditions déplorables) que je n'ai pas repéré un petit bug la semaine dernière: Cider-1 (dont l'opérateur, Eric, est à l'HHHHosto pour cause d'appendicite, c'est le moment d'aller planter la merde) ouvre à 12h00 et ferme à 23h00. Le numéro: 38 90 23 13. D'autre part, Ellis devient permanent, c'est à dire qu'il tourne 24 heures sur 24, donc qu'il ouvre tout le temps. Compris? Et en

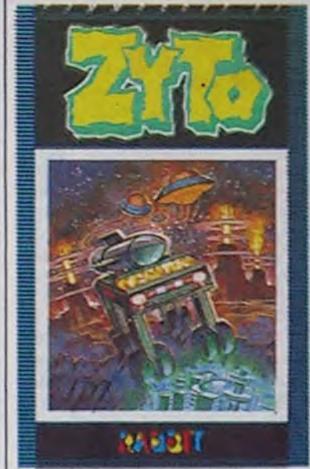


plus, Big Apple n'ouvre pas 24 heures sur 24, mais de 20 heures à 2 heures du matin. Le reste du temps, il a besoin de sa ligne, alors foutez-lui la paix. Je vous salue bien bas. Si vous avez des plans, pensez aux copains.

VIVE LES PSEUDOS

Les commerciaux de Virgin Games ont tellement honte de diffuser des programmes nuls qu'ils ont créé un label spécifique aux programmes de merde. Sous le nom de Rabbit, vous découvrirez (si vous faites l'erreur d'en acheter un) des logiciels dignes de l'ère pré-historique du soft.

Zyto n'est rien d'autre qu'une nouvelle variation sur le thème, usé jusqu'à la corde, de Moon Patrol. Contrairement à l'original, votre buggy est cette fois composé de deux parties dissociables à volonté. La fusée placée sur le toit de votre engin terrestre permet d'accomplir certains travaux (construction d'un pont par exemple)



alors que le buggy lui-même n'autorise que les déplacements. Les graphismes sans originalité et le manque total

de sonorisation me poussent à déclarer le soft inapte au service des lecteurs. Dont acte.



Doriath ressemble, pour sa part, à plusieurs logiciels dont, dans le désordre, Wizard, Splunker, HERO... Si les logiciels dont il est inspiré sont intéressants (et encore, pas tous), Doriath ne possède aucun argument pour vous convaincre: graphismes peu soignés (votre magicien n'est composé que d'un sprite blanc laissant apparaître dans les plis de sa robe le décor) et son inaudible (inexistant dirais-je même) n'invite pas au plaisir ludique. Au placard les aventures souterraines du pauvre magicien Doriath.

Les ignobles plagiateurs de Rabbit portent les noms flatteurs de Zyto et Doriath pour Commodore 64.

NOUVEAU ET INTERESSANT?

Ce mois-ci dans Actuel, vous aurez droit (pour peu que vous l'achetiez) à un dossier complet sur l'informatique.



Thème: qu'est-ce qui empêche les ordinateurs de penser? La réponse est distillée sur 17 pages, alors que normalement, on peut répondre par: "le manque d'espace-mémoire". Match HHHHebdo-Actuel: c'est l'HHHHebdo qui gagne par 4 mots seulement contre 17 pages. Ouaaaaaiiii!!!

JE CONSTATE

L'Atari 130 XE (128 Ko) est en vente en Angleterre à 1500 balles. J'attends qu'il soit à 12 francs, et j'achète. Rigolez pas, c'est pour dans pas longtemps.



COMMENT? BRODERBUND BAISSÉ EN QUALITÉ?

Vous aviez peut-être découvert Karateka dans les pages du numéro spécial de cet été, mais saviez-vous que depuis le mois d'août les programmeurs de Broderbund avaient transposé ce chef-d'oeuvre sur le Commodore 64? Moi non plus, mais, fidèle à mon principe d'équité, je trouvais utile de vérifier que la transposition de l'Apple sur le CBM s'était effectuée à l'avantage du second, comme à l'habitude. Horreur, ention et damnation: la version pour Commodore est complètement ratée! La rapidité, déjà médiocre de l'original, a subi un tel lifting qu'il est presque possible d'aller boire son café au troquet d'en bas avant de porter un second coup à l'adversaire. C'était le premier point. Deuxième point: l'Apple ne dispose que d'un petit haut-parleur pourri pour transmettre le son, malgré tout chaque fois que le héros se prépare au combat, il pousse son Kiaï, histoire d'impressionner son ennemi. Le Commodore a, pour sa part, un superbe synthétiseur de course dans le bide: avec ça les mecs de chez Broderbund n'ont même pas été foutus de

lui faire pousser le moindre petit cri, pas même un joddle. La honte m'envahit et la rougeur me ronge le visage: ce logiciel ne mérite absolument pas votre attention, si ce n'est pour le graphisme réalisé par un ancien graphiste de chez Walt Disney. Dommage pour ceux qui n'ont qu'un Commo-



dore, ils vont être obligés d'acheter un Apple rien que pour ça.

Ben, c'est Milou qui va être content!

Elite, célèbre éditeur british de jeux non moins british a annoncé la sortie fin octobre d'un jeu basé sur Scoubidou, le dessin animé de Hanna et Barbera. Le joueur tiendra le rôle du plus crétin de la bande qui



doit aller récupérer le chien Scoubidou, tombé par une trappe secrète dans un château maudit. Et c'est pour quoi les adaptations? C'est pour (choeurs) Spectrum, Commodore et Amstrad! Le même éditeur a aussi acheté les droits d'adaptation de Satan et Diabolo qu'il a l'intention d'adapter pour (choeurs) Spectrum, Commodore et Amstrad. Melbourne House (l'éditeur de The Hobbit, ouaaaaaiis, bravo, encore!) vient d'acheter les droits de... Astérix! Si! Ce sera un jeu d'arcade en vente dès Janvier prochain, disponible sur (choeurs) Spectrad, Commodore et Amstrad. Parallèlement, Mysoft annonce la sortie d'une adaptation de Akim Color sur Alice 32, mais franchement, personne n'y croit.

Des actions chez Havas

Vous allez bientôt être obligés de prendre des actions chez Havas Voyages, ou de devenir steward, ou de ramer pour être patron d'Air France, ou n'importe quelle autre solution pour



trouver le joystick adéquat et aux USA pour dénicher un drive d'enfer, ça va finir par vous coûter une petite fortune. Et c'est pas fini! Cette fois-ci, c'est en Allemagne que ça se passe: Datamedia vend des cartes 64, 128, 256 et 512 Ko pour votre Amstrad, sans compter un kit pour transformer son vieux CPC 664 en nouveau CPC 6128. Schneider eux-mêmes (c'est eux qui importent l'Amstrad là-bas sous leur propre marque) envisagent très sérieusement de lancer un kit du même style. Ici, rien. On attend. Sans déconner, pourquoi ne pas organiser des rencontres du style "on se cotise pour en envoyer un là-bas, on lui file le blé et il nous ramène qui un joystick, qui une carte d'extension, qui le dernier disque de Wargla non importé"? Pensez-y, les mecs. Ça peut être rentable, vu les différences de prix.

PETIT RETARD

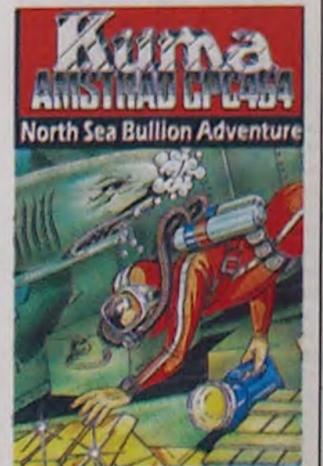
Le C128 ne fera son apparition en Grande-Bretagne que ce mois-ci (minute de nostalgie: il y a un an à peine, lorsqu'on disait "le C128", ce ne pouvait être qu'un appareil. Aujourd'hui, je suis obligé de préciser: le C128 de Commodore. Ça pourrait être le C128 d'Amstrad, le C128 de Sinclair ou de n'importe qui d'autre. Ah, la concurrence, c'est terrible). Raison de ce retard: au lieu de le vendre avec le lecteur de disquettes 1571, il sera vendu avec le 1570. Ce dernier n'est en effet pas équipé



d'un mécanisme double-tête, ce qui baisse sensiblement son prix. En France, on peut toujours essayer d'insister, on ne sait jamais: on-veut - le - 1570! - On - veut...

ÇA VAUT CHER ÇA?

Le nouveau jeu d'aventure de Kuma va déménager un maximum les poteaux: nommé subtilement North Sea Bullion Adventure, le soft vient directement du fin fond de l'Angleterre, mais il est en français, sissi! Vous vous dites que vos bidons s'arrangent avec ça: pas d'effort à faire pour trouver le vocabulaire adéquat à chaque situation, super, enfin un soft qui n'existe pas seulement pour les bilingues. Dommage les copeaux: le logiciel est complètement nul, en Basic, mal programmé, moche, lent et j'en passe. Evitez soigneusement ce produit qui vient judicieusement s'ajouter à l'immense tas de merdes éditées par Kuma (qui du coup revient dans le peloton de tête des plus mauvais éditeurs d'Europe). North Sea Bullion Ad-



venture de Kuma pour Amstrad.

C'est nouveau, ça vient de sortir

LES HONGROIS SONT A L'HONNEUR

Après avoir pondu Chinese Juggler et Euréka (deux softs on ne peut plus célèbres), les



programmeurs d'Andromeda, la seule maison d'édition de softs de l'Est à avoir percé sur le marché européen, vont distribuer (via Ariolasoft) un nouveau jeu d'arcade pour le Commodore : **Scarabaeus**. Doté d'un graphisme fantastique et d'une musique on ne peut plus géniale, le logiciel devrait faire pêter tous les charts, tant en qualité qu'en quantités vendues. Patience, il doit arriver d'ici quelques jours!

UN FANZINE POUR COMMODORE!

En écrivant à Jean Rouffin, rue Fernand Léger 44 Bte 22, 1140 Bruxelles, ou en lui téléphonant au 02/242.80.98, vous pourrez avoir tous les renseignements utiles sur un magazine qu'il vient de créer ayant pour thème le Commodore 64. Titre actuel : "Commo 64". Titre prochain : "Commo 64 et 128". Cette revue amateur n'est vendue que sur abonnement et contient aussi bien des jeux que des utilitaires, des trucs, des astuces et des conseils. Pour l'instant, c'est photocopié mais ce sera tiré

en offset prochainement. Eh, Rouffin, renvoie l'ascenseur!



TOUS EN ROM

A choisir entre une cartouche enfichable et une micro-cassette, les commerciaux de Hi Soft ont préféré le moindre mal en choisissant la première solution pour leur debugger moniteur assembleur, **MONQL**, destiné au QL. Décidément les micro-cassettes jouissent d'une confiance très limitée en dehors des ateliers de Sinclair.



EN PROGRES, PEUT MIEUX FAIRE

JRD, l'innénarrable éditeur de Polo (le fantastique jeu de Laurent Rueil et son acolyte Aldo Reset) récidive, cette fois sur le Spectrum, avec un jeu particulièrement original. **Stratennis** mélange agréablement la stratégie avec un sport, on ne peut plus populaire, le Tennis. Dès le départ, le logiciel vous propose de choisir un adversaire parmi les quatre disponibles. Ce choix réalisé, vous disputerez des parties en un jeu gagnant. Contrairement à tous les tennis actuellement sur le marché, vous n'aurez pas à agiter votre joystick comme un malade. Le principe utilisé dans ce logiciel ne manque pas d'originalité : le terrain est divisé en 70 carrés (7 en largeur pour 10 en longueur). Lors de son tour de jeu, un joueur se déplace (au maximum de 7 cases en fond de court ou de 5 au filet) et renvoie la balle grâce à l'un des six coups dont il dispose. Ces six coups sont choisis aléatoirement par l'ordinateur, au début de chaque échange, parmi ceux autorisés (volées longues, les courtes, les lobes, les amorties...). Compte tenu de votre position sur le terrain, vous pourrez tenter de tromper la vigilance de votre adversaire en le mettant hors de position en enchaînant une amortie et une volée de fond de court par

exemple. Cette version stratégique du tennis, idée géniale s'il en est, souffre malheureusement d'une réalisation nulle : les graphismes à chier et la lenteur insupportable rendent l'utilisation du jeu totalement rébarbative. Vous pouvez donc



ranger soigneusement dans votre porte-feuille les cent quarante balles que vous auriez coûté le soft. **Stratennis** de JRD pour Spectrum.

promosoft

Subtils, ils sont subtils. Les éditeurs se sont aperçus à l'occasion de la sortie de la cassette réunissant 10 titres dont les bénéficiaires vont à l'Ethiopie que les compilations se vendaient bougrement bien. Du coup, ils se réunissent à nouveau et décident de refaire le même coup, à la différence près que cette fois-ci les bénéfices iront dans leurs poches.

US Gold donne Beach-Head, Ocean refait Decathlon, Software Project sacrifie Jet Set Willy et Ultimate donne soit Atic Atac pour les version Spectrum et Amstrad soit Staff of Karnath pour la version Commodore. Ah oui, j'avais oublié : cette compilation sera disponible sur Spectrum, Amstrad et Commodore, et inutile de faire cette tête, vous deviez vous y attendre. Titre de la compi : "Ils se sont

vendus à un million d'exemplaires". Explication du titre : les cinq jeux ensemble se sont vendus à un million d'exemplaires, pas chacun. Avantage colossal pour les éditeurs : ce sont des produits qui ont déjà été largement amortis. Chaque vente supplémentaire vaut son poids en espèces sonnantes et réverbérantes. Bon plan pour eux, pas trop mauvais pour vous : la cassette ne vaudra pas plus de 120 balles.



LES LAMAS REVIENNENT

Ariolasoft vient de signer récemment un accord de distribution des créations du dernier des programmeurs babas, Jeff Minter. Premier résultat de ce contrat : une compilation de huit des programmes de Llamasoft va sortir incessamment sous peu sous le nom générique de **Batalyx**. Sous ce label, vous découvrirez des classi-



ques tels que *Revenge of The Mutant Camels* et *Psychodelia*. *Peace and Love*.

NEWS FROM OUTRE-MANCHE

Le Commodore Plus/4 se vend à 1200 francs avec un magnéto, un joystick et 10 cassettes de jeu à Londres. C'est encore trop cher. Les MSX, eux, sont aux alentours de 1000 balles. Toshiba offre même son HX-10, un magnéto, un guide de program-

mation et trois cassettes de jeu pour 1500 balles. C'est encore trop cher.



ON NE RIT PAS!

Vous connaissez Tatum ? Non ? Si ! Vous avez raison, ça ne servait à rien de poser la question puisque je connaissais déjà la réponse. J'insiste, vous connaissez Tatum puisque c'est le fabricant



de l'Einstein. Vous voyez ? Vous y êtes ? Ok, on y va. Tatum a une usine dans les britanniques îles ou sont notamment assemblés les Einstein. Une circulaire a circulé récemment (je sais, vous voulez mon stylo ?) demandant aux ouvriers de ne pas fumer, de ne pas cracher, de ne pas manger mais surtout de ne pas rire pendant les heures de travail. C'est vrai qu'assembler les Einstein doit être plutôt rigolo. Si j'étais contremaître, je passerais mon temps à raconter des blagues pour pouvoir fouetter les ouvriers dès qu'ils ébauchent un sourire. Non mais !

DE L'ART OU DU COCHON

Mesdames et messieurs, voici la nouvelle maison d'édition à se présenter au concours du plus mauvais catalogue de l'année, j'ai nommé : **Rainbow Arts**. Directement issue des couches les mieux informées de la germanie de l'ouest, cet éditeur a voulu tenter l'envahissement de notre marché grâce à quatre de ses titres sur Amstrad. Joie, bonheur et réjouissance : aucun importateur ne s'est suffisamment senti suicidaire dans l'âme pour se lancer tête baissée dans ce créneau. Voici de quoi vous détendre lors de la venue précipitée de l'hiver.

Nibbler se révèle à l'usage aussi intéressant que son titre

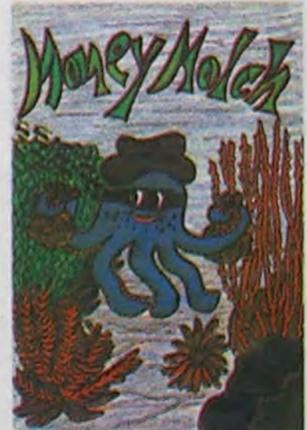


le laisse supposer : le serpent digère à merveille toutes les pastilles que vous arriverez à lui faire ingurgiter. Malaise : la lenteur du serpent laisse croire que le programmeur est suisse et non pas allemand. Malgré des graphismes corrects, le logiciel ne décolle pas par manque d'originalité, de son et de vitesse.

Mr Pingo porte son nom à la



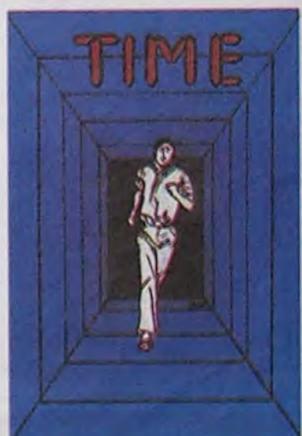
perfection. Sous ce nom se cache donc un Pingo médiocre, à l'image parfaite de la jaquette. Seule surnage au-dessus de cet amalgame de sous-programmes vacillants la musique parfaitement bien réalisée. Dommage qu'un jeu ne se limite pas à la zizique !



Money Molch ne vaut guère

mieux que ses prédécesseurs : graphisme faiblard, intérêt nul et musique niaise vous accompagneront dans cette pêche au trésor. La qualité du soft rappelle de loin *Scuba Dive*, recopié par un handicapé mental en proie à une crise de créativité inextinguible.

Time vous prive, comme son titre l'indique, de toute liberté d'action dans le temps. Vous



devez, en un temps minimum, flinguer tous les androïdes et autres robots qui vous empêchent d'atteindre le quartier général du labyrinthe où vous êtes tenu prisonnier. Malgré une grande rapidité dans le jeu, les graphismes misérables et l'impossibilité de tirer dans les coins enlèvent rapidement tout intérêt au jeu.

Le blâme s'attaquait aux productions d'Outre-Rhin de *Rainbow Arts* magnifiquement dénommée *Time*, *Money Molch*, *Nibbler* et *Mr Pingo* le tout pour Amstrad.

EN ROUTE POUR L'URSS



Les 30.000 MSX que nous vous avons annoncé comme vendus, il y a quelques semaines, vont peut-être être complétés par une nouvelle série de machines. Un émissaire (Dudley Lungmead) commissionné par des marques aussi célèbres que Memotech ou Philips est parti cette semaine pour essayer de convaincre le ministre de l'éducation local qu'il n'existe rien de mieux que le standard de Microsoft en matière de micro-informatique familiale. Bonne chance, Dudley, les soviets sont accueillants en ce moment.

L'ALICE SERT A QUELQUE CHOSE



Tous les possesseurs de l'Amstrad 664 qui souhaitent raccorder un magnéto à leur machine ont la surprise d'apprendre qu'Amstrad ne fabrique ni ne distribue de câble de raccordement du magnéto à la machine. Du coup panique chez les CPCistes ! Mais l'HHHHebdo vous file un tuyau d'enfer : le câble magnéto de l'Alice fonctionne parfaitement avec le CPC 664. Finalement, l'Alice n'est pas complètement pourri : il sert au moins pour les pièces détachées !

VAX DE SINCLAIR

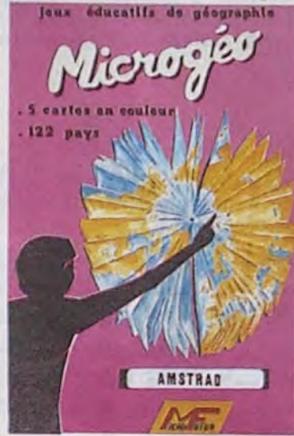
Paf! Au moment précis où vous avez lu le mot "paf", un logiciel de communication pour QL est sorti. C'est un émulateur VT-100, ce qui signifie que moyennant ce logiciel et un modem, vous pouvez vous connecter à n'importe quel ordinateur de la série Digital, ou à un Vax, ou à n'importe quel gros système avec votre QL. Avantage : vous pouvez bénéficier de la puissance de traitement des plus gros ordinateurs, votre QL jouant le rôle d'un terminal. Inconvénients : ça vaut 1000 balles et il faut les numéros de téléphone des gros systèmes en question, qui sont vachement surveillés et distillés au compte-gouttes. Pof! Au moment machin truc, un langage naturel est sorti sur QL. Il s'appelle Elena et tourne sous APL. J'explique. L'APL est un langage complexe qu'il a été difficile de transposer sur

QL, ne serait-ce que parce qu'il occupe 90 Ko de mémoire sur les 128 disponibles. Elena utilise l'APL pour fonctionner et il ne lui reste donc plus que 38 Ko. C'est fait tout de même, et c'est impressionnant. Un langage naturel, c'est pouvoir dire au micro : "je voudrais que tu me donnes la racine cubique du chiffre que je t'ai donné tout à l'heure" et qu'il le donne effectivement. Il suffit d'avoir auparavant défini "racine cubique" (qui peut n'être que "appel racine carrée multiplié par deux", si vous avez défini "racine carrée") et "tout à l'heure" (là, c'est plus compliqué). Avantage : les programmes éducatifs deviennent effectivement éducatifs puisqu'ils cessent d'être chiants. Inconvénient : l'APL vaut 1000 balles et Elena presque autant. Puf! Rien du tout.



ÇA APPREND QUELQUE CHOSE ÇA ?

Nos merveilleux enseignants, qui s'évertuent de longues



années durant à nous vanter les vertus de l'école, doivent voir d'un oeil mauvais des logiciels comme **Microgéo** débarquer sur le marché. Doté de cinq cartes et de cent vingt deux pays en mémoire, le soft doit vous permettre de reconnaître l'ensemble des capitales et la position de chacun des pays sur la mappemonde. Tout bien réfléchi, il me semble avoir déjà vu au bas mot cent douze versions de ce jeu éducatif, nul et chiant s'il en est. Pas mieux réalisé ni plus plaisant que ses prédécesseurs, ce soft ira rejoindre à la vitesse grand V l'oubliette géante des sous-sols de l'HHHHebdo. **Microgéo** de **Micro Futur** pour Amstrad et Oric.

ATARI coiffé sur le POTEAU!

Atari a tellement de mal à sortir ses moniteurs couleurs que Silica Shop s'est dit : "y a peut-être un créneau..." Aussitôt dit aussitôt fait, cette boîte propose des moniteurs couleurs pour le 520 ST à la moitié du prix d'Atari (2300 balles contre 4500). Non seulement ils en ont avant, mais en plus ils sont moins chers. Dernière étape à franchir : sortir des compatibles Atari moins chers que les vrais. Après tout, IBM s'est déjà ramassé comme ça. Et justement, on murmure (mais très faiblement) que Sinclair loucherait du côté du vrai

68000 (pour l'instant, le QL est équipé du 68008, moins puissant), avec souris, Gem et tout le bataclan avec un prix défiant toute concurrence. De toutes façons, rassurez-vous, ce projet ne verra pas le jour avant au moins un an.



ET NOUS, ALORS?



Alors là, je ne suis pas content du tout. Sous prétexte que les Apple ne se vendent pas bien

en Angleterre, le prix du IIC (comportant un moniteur couleur, le support du dit moniteur, un lecteur de disquettes supplémentaire, une souris, les logiciels Mousepaint et Appleworks) est descendu à 12.000 balles. En France, pour 10.000 balles, vous avez le IIC et rien du tout. On se fout de nous? Non, on nous évalue à notre juste valeur. Ah bon.

ÇA ALORS! UN NOUVEAU SONY!

Le MSX n'est pas mort du tout, au contraire, il va très bien sinon c'est deux claques. La preuve, Sony vient de sortir un avatar de son Hit Bit 75 : le Hit Bit 501. 426 de plus, dis donc! Ils ne font pas les choses à moitié, chez Sony! Il a toujours les trois logiciels intégrés, Agenda, Gestion de fichiers et Carnet d'adresses.

Et regardez bien : il a en plus un joystick intégré ET détachable! Ca veut dire qu'on le pose au milieu des flèches du curseur, on s'en sert et quand on a fini, on le retire, plop! De telle sorte qu'il ne gêne pas la

Et il a en plus, alouette, une touche PAUSE dont tous les constructeurs feraient bien de s'inspirer, parce que là, c'est vraiment un coup de génie : cette touche interrompt le processeur. Ce qui signifie que quoi qu'il fasse, que vous soyez en basic, en train de jouer, de faire travailler un utilitaire ou quoi que ce soit d'autre, vous appuyez sur la touche en question et hop! L'écran se fige. J'applaudis : clap clap clap. J'ai applaudi. Et avec tout ça, ils ont trouvé le moyen de le carrosser encore mieux que le HB 75. Tout



main. Drôlement ingénieux, non? C'est pas tout! Il a un lecteur de cassettes intégrés! Décidément, tout est intégré et c'est une vachement bonne idée, moi je trouve, mais vous êtes pas obligés de penser comme moi. Allez, je vais vous faire plaisir : c'est pas une si bonne idée que ça, à cause que quand le magnéto tombe en panne, c'est le tout qu'il faut renvoyer au service après-vente. Il aurait fallu que le magnéto soit détachable aussi, ce n'est pas le cas.

dans les noirs, élégant, sobre et aérodynamique. Vous pouvez donc le transporter sur la galerie de votre bagnole sans ralentir votre moyenne. Bonito, non? Et il a un prix : 2950. A genoux, chien de consommateur! Paie! Casque! Raque! Banque! Allonge! Graisse! Arrose! Ah Haaa, on est moins chauds, hein? On frimait, on se voyait déjà avec un MSX Sony pour faire joli à côté de la chaîne Sony et de la télé Sony, hein? Non! Pas à ce prix-là! Non mais!

DISCORIC-SEDORIC : le couple de l'année

Difficile à croire. Il était difficile de croire que celui qui reprendrait Oric après sa chute anglaise et surtout après la longue période de "l'affaire Oric" s'en sortirait et vendrait plus de 4 ou 5 Oric par an. Désormais, c'est fait, Oric redémarre, et quel redémarrage! L'Atmos est tout simplement devenu l'un des deux meilleurs rapports qualité/prix en micro. Mais vous avez déjà tout ça. Ce que vous ignorez, bande de syphilitiques, c'est que le lecteur de disquette Oric et son Dos (pardon Msiieur Savonnet, Sed!) sont largement à la hauteur et même à la longueur. On jette un oeil sur le matos, Germaine?

Il s'agit donc d'un lecteur de disquette 3 pouces (si je dis drive, Bernard et Jack vont me faire une salade...). Présentation rouge et noire de rigueur, le floppy (aïe!) se branche sur un pachydermique transfo qui peut prendre en charge un deuxième lecteur mais surtout l'Atmos lui-même, ce qui vous libère d'une alimentation. Ce transfo est en outre équipé d'une diode orange qui permet de ne pas le laisser allumé toute la nuit, pourvu que vous pensiez à regarder la diode. Ah oui, faut que je vous dise, toujours pas d'interrupteur, d'où la nécessité d'allumer et d'éteindre à la prise. Ca fait un peu moins pro, mais bon. Derrière le drive (aïe!) se trouve l'entrée de l'alim, le câble en nappe et une prise amphenol 34 broches qui permet de rajouter jusqu'à trois lecteurs esclaves. Eh, Gaston, l'oublies le petit bouton rouge! Ah oui, Germaine, c'est le Reset qui permet de booter le système. Gaston, ton drive, il est compatible avec un modem? Oui, sans problème, Germaine, mais ne m'embête pas, tu troubles tout le monde! Passe-moi le disque système, au lieu de déconner.

Dans le Sedoric, on peut retrouver la "touche de génie" (cf. la modeste notice) qui sort tout droit du cerveau acidulé de Fabrice Broche, déjà connu des Oriciens chevronnés pour

ses différentes oeuvres. Le Sed, puisqu'il faut l'appeler par son nom, ne contient pas moins de 104 instructions dont 60 viennent améliorer le basic de l'Atmos. Du coup, celui-ci bat le précédent record établi par l'Atari 520 ST, avec 169 instructions contre 162!



On y trouve tout ce qu'il faut pour gérer le clavier et les touches de fonctions : KEY OFF, KEY SET, KEYIF touche GOTO, KEYIF touche THEN qui respectivement inhibe le clavier, l'autorise, détecte la pression sur une touche et va en ligne spécifiée ou exécute une suite d'instructions. Et attention, il détecte toutes les touches en même temps! QWERTY et AZERTY passent le clavier d'un mode à l'autre (quels modes? Ben, le mode qwerty et le mode azerty. J'aime bien taper ces mots-là, c'est facile). ACCENT SET et ACCENT OFF changent certains caractères en é, à, è, ù, ç et é. Quatre instructions s'occupent des touches de fonctions (y a pas à dire, ça manquaît). TKEN A\$ code A\$ comme une suite d'instructions basic exécutables avec STRUN A\$. Quatre instructions encore gèrent les erreurs et on a aussi tout un programme de saisie formatée avec surtout la possibilité de

créer des masques d'écran (moi, j'ai créé un masque d'écran de Zorro). Des BOX, LINE, LCUR, HCUR viennent augmenter les possibilités graphiques, USER exécute une routine en chargeant tous les registres (A, X, Y et P) avec des valeurs choisies et re-

tourne les contenus finaux des dits registres. RESET simule un redémarrage à chaud et RESTORE n° de ligne fait (non pas dans sa culotte) ce que vous avez toujours voulu faire sans oser le demander, OLD ressuscite un programme après un NEW. Il y a aussi en vrac : SWAP, RANDOM, MOVE, QUIT et quelques autres.

Pour les fichiers (séquentiels et indexés) est prévu un bataillon d'instructions au complet, agrémenté de l'agréable BUILT qui construit un fichier séquentiel à partir du clavier. Si on préfère l'accès direct, on bénéficie alors d'un buffer et des instructions FIELD, RSET, LSET, etc... En plus, quatre instructions extraient des tampons dans les secteurs spécifiés et les écrivent ou les réservent. Un oubli regrettable : pas de fonction permettant de résoudre des systèmes isostatiques quel que soit le chargement de la portée. Ca craint.

Un point fort de ce Dos (mangé!) est le fait que les instructions amenées par le Dos s'utilisent exactement comme les ordres basic, pas besoin de point d'exclamation au début de chacune d'elles. Autre truc : pour charger un programme, on peut taper directement le nom du programme, sans LOAD, sans guillemets, rien. On peut formater une disquette n'importe comment : entre 13 et 19 secteurs par piste, entre 30 et 80 pistes.

Cadeau gratuit : avec le Dos est livré le jeu M.A.R.C. Pour le mettre en marche, il suffit de taper MARC. Pour y jouer, par contre, il faut douze doigts, mais c'est un autre problème. 20 messages d'erreurs viennent agrémenter la sauce, notamment le très utile "BREAK ON BYTE..." qui rend la main lorsque le processeur rencontre un BRK, au lieu de le planter irrémédiablement. La disquette maître, outre le Dos (car Wilde) contient un utilitaire système vachement bien foutu et dont les messages ont largement été inspirés par Ceccaldi (le "boss") : Insérez la disquette source, cong! Le formatage d'une disquette est un plaisir, la copie une jouissance : plus rapide que tous les autres Dos, toutes machines confondues! Et le manuel, alouette? 110 pages pleines, marrantes et bourrées de fautes d'orthographe, avec des exemples, des variables système, des vecteurs et des explications qui peuvent vous permettre d'aller beaucoup plus loin, il était temps! Merci Eureka, pour cet appareil français! Comment, qu'est-ce que j'attends pour finir cet article? J'arrive, poussez pas! Le lecteur vaut 2490 balles, c'est à dire un peu moins que pas très cher, sinon carrément bon marché. Vous bénéficiez de la grosse colère de Sugar : les disquettes vierges à 35 balles. Les softs en version disquette arrivent, bref, c'est la bonne affaire de la semaine. Allez, soyons pas chiens, du mois et n'en parlons plus.

MIGNON COMME TOUT

La dernière production de Budget Software se pare d'un



charme indéniable pour l'oreille et l'oeil. **Supersam** part à la conquête d'une relique en or massif, disséminée en multi-

ples parts dans les différents niveaux d'un château peuplé de monstres tout droit sortis des légendes les plus anciennes et les plus terrifiantes. Grâce à un graphisme fort mignon et à une musique fort surprenante pour le Spectrum (un compositeur s'est entièrement consacré à sa programmation), le logiciel captera votre attention pendant nombre de parties, avant que vous n'ayez réussi à reconstituer la relique. Ce petit jeu d'aventure se joue avec le même plaisir qu'un jeu d'arcade, d'autant plus qu'il ne nécessite pas d'ordre écrit pour être pratiqué : toutes les manoeuvres possibles s'effectuent à l'aide de quatre touches. Une première réussite pour une maison d'édition qui s'était jusqu'à présent fait remarquer par la nullité de sa production. **Supersam** de Budget Software pour Spectrum.

HEBDOGICIEL, LE PIED ! ABONNEZ-VOUS



Bulletin d'abonnement page 34

Au cœur des ténèbres les plus profondes dans une forêt lointaine se meut une silhouette sombre. Oh, cette silhouette n'est pas grande, pas plus haute que trois pommes. Approchons-nous. Frayons-nous un chemin à travers le labyrinthe des branches d'arbres entremêlés. Regardons de plus près. C'est le Petit Poucet qui est en train de semer des solutions de jeux pour pouvoir retrouver son chemin. Quelle bonne idée. Il ne nous a pas encore vus. Avant qu'il ne nous repère, ramassons l'une de ces solutions. Qu'est-ce ? Jetons un coup d'oeil.

"Solution de Captain Cuckoo's sur Apple trouvée par Philippe Peltier :

n, w, w, w, elephant, eat bread, s, e, e, n, e, get money, e, n, buy elixer, w, drink elixer, e, get letter, n, w, w, go taxi, pay money, w, give letter, turn right, go door".

Ah, le Petit Poucet est bien tel que nous nous l'imaginions. Il est temps de révéler notre présence.

"- Monsieur Poucet ?
- Oui, bonjour Monsieur... ?
- Monsieur Grenouille.
- Bonjour, Monsieur Grenouille. Que me vaut l'honneur de votre visite ?
- Oh, rien, je passais, c'est tout. Je me balade avec mes lecteurs, voyez-vous.
- Où sont-ils ?
- Ils nous lisent en ce moment même.
- Ah, c'est donc cela. La presse est un média extraordinaire.
- Tout à fait, Monsieur Poucet. Votre jugement me semble d'une acuité vraiment remarquable.
- Vous me flattez.
- Non.
- Ah bon.
- Et où allez-vous, comme ça ?
- J'allais voir le Petit Chapeplon Rouge.
- Tiens, quelle bonne idée. Verriez-vous un inconvénient à ce que je me joigne à votre équipée ?
- Pas du tout, au contraire, je suis sûr que cela lui fera plaisir. Suivons-le, puisqu'il nous ouvre la route. Notons au passage qu'il continue à semer ses bouts de papier deci-delà. Ramas-

sons-en un.

"Voici la solution de Christian Roche pour faire passer The Hobbit sur disque Jasmin (Oric) :

Allumer l'Oric, booter le DOS, charger le moniteur HADES (on peut utiliser un autre moniteur en adaptant les commandes) et faire :

400.4FF >B800M
Enregistrer The Hobbit en faisant 4 fois R, puis :

400.4FF >9200M
B800.B8FF >400M
0500 JMP \$ 2BE0
2BE0 !LDY # 0
2BE2 !LDA \$ 9200,Y
2BE5 !STA \$ 0400,Y
2BE8 !INY
2BE9 !BNE \$ 2BE2
2BEB !LDA # 0
2BED !STA \$ 0500
2BF0 !STA \$ 0501
2BF3 !LDA # 40
2BF5 !STA \$ 0502
2BF8 !SEI
2BF9 !NOP
2BFA !NOP
2BFB !NOP
2BFC !NOP
2BFD !NOP
2BFE !NOP
2BFF !NOP
72FC !JSR \$ 7A90
7215 !JSR \$ 7A90
3D6D !JSR \$ 7AA0
7A90 !PHA
7A91 !LDA # 0
7A93 !STA \$ 67 ;pour Atmos :
STA \$ 24D
7A95 !PLA
7A96 !JMP \$ 720A
7AA0 !PHA
7AA1 !LDA # 0
7AA3 !STA \$ 67 ;pour Atmos :
STA \$ 24D
7AA5 !PLA
7AA6 !JMP \$ 71DB
Q (pour quitter le moniteur, ce qui n'est pas marqué dans la notice).
!SAVE "HOBBIT.BIN,# 500,# 9300"
C'est tout."

Pendant que nous lisions, nous sommes presque arrivés chez le Petit Chapeplon Rouge, nous distinguons en effet la chaudière dans laquelle elle habite. Tiens, nous entendons un bruit. Que peut-il bien se passer à l'intérieur ?

"- Monsieur Poucet, quelle est

BIDOUILLE GRENOUILLE

la cause de tous ces bruits ?
- Je ne sais pas. Approchons-nous d'une fenêtre.
- Bonne idée."

La fenêtre est à hauteur raisonnable pour nous, mais pas pour Monsieur Poucet qui éprouve quelques difficultés à se hisser sur la pointe des pieds. Il y arrive cependant et le spectacle que nous découvrons est pour le moins étonnant. Examinons la situation. Le Petit Chapeplon Rouge est allongé sur une natte à même le sol et un loup ahane au-dessus. Il est en train de sodomiser notre pauvre Chapeplon et d'après le désordre qui règne dans la pièce et la quantité de sperme qui s'étale sur le sol, ça fait un paquet de temps que ça dure. Dommage, nous ne pourrions pas voir notre amie pour l'instant.



"- Monsieur Poucet, pouvons-nous reprendre notre route ?
- Bien entendu. Nous devrions peut-être essayer d'aller voir mon amie Blanche-Neige.
- Quelle bonne idée."
Nous reprenons le chemin et Monsieur Poucet sème ses petits papiers de plus belle. Prenons-en un au hasard :

"Lionel Leclercq a trouvé la solution du Crime du Parking sur Apple. La voici :

n, n, e, e, e, acheter hache, s, s, s, o, entrer, h, casser porte, entrer, prendre cassette, prendre

Vous vous épuisez : reprenez de la soupe, dormez plus, arrêtez de sortir le samedi soir, mais continuez à produire des deulignes de cette qualité ! Nous, à l'HHHbdo, on adore toutes vos productions et on en redemande, alors n'hésitez pas écrivez, délirez et deulignez encore !



Olivier COURMONTAGNE vous offre un catalogue new look pour toutes vos disquettes (ou celles de vos copains).

Listing Apple

```
10 POKE 44596,48: FOR I = 46010
    TO 46000 STEP - 1: READ A(
H): POKE I,A(H) + 128: NEXT
I: DATA 89,39,65,32,82,73,69
,78,45,45,62
15 HOME : HTAB 11: VTAB 12: PRINT
*VOTRE DISK EST VIDE !!*: FOR
I = 1 TO 1000: NEXT I: HTAB
31: VTAB 12: PRINT "E":O = PEEK
(49200): SPEED= 100: PRINT "
CATALOG": PRINT CHR$(4);"C
ATALOG": SPEED= 255
```



Laurent GAUTHIER revient dans le circuit grâce à sa petite bidouille des interruptions en couleur.

Listing Commodore 64

```
0 DATA238,32,208,76,49,234:FORA=0T
05:READQ:POKE49152+A,Q:NEXT:POKE56
334,0
1 POKE788,0:POKE789,192:POKE56334,
1:POKE56325,0:PRINT"SOYONS PATIENT
...":LIST
```



DEUX FOIS UNE LIGNE ÉGAL ?

Les testeurs fous d'Hebdogiciel vous proposent un superbe utilitaire de formatage d'imprimante, le mode d'emploi inclus dans le deuligne. La routine, prévue pour 32K est bien entendu relogeable pour les MSX de moindre mémoire: vous devez placer le poids faible de l'adresse de départ + 12 au 8ème octet (0C) et le poids fort au 11ème octet (F0). Modifiez l'instruction de sauvegarde en fonction de votre choix.

Listing MSX

```
1 CLEAR40,5HEFFF:AS="21B6FF36C323368C233
6F0C9F5C5D5E53A15F43DFE00200F3E0Dc50083
E0ACD60082115F43601E1D1C1F1C9":FORI=0TO4
3:POKE5HF000+I,VAL("5H"+MID$(AS,2*I+1,2)
):NEXT:DEFUSR=5HF000:L=USR(0):INPUT"Nbre
de ool.":C:POKE5HF015,C
2 'Après lancement et choix du nbr de co
l., sauvegardez en BINAIRE par BSAVE"FOR
MAT",5HF000,5HF020,5HF000. Changez avant
chaque premier formatage par BLOAD"CAS
":R et après "0x" faites LLIST.
```



Christophe MALOSSE marque le retour tant attendu de l'Exel dans cette rubrique. Répondez 1 ou 2 à la question, puis tapez CALL HROFF et CTLO si vous avez choisi l'option 2.

Listing Exel

```
1 CLS:INPUT A:IF A=1 THEN A=255 ELSE
IF A=2 THEN A=100 ELSE GOTO 1
2 CALL POKE(50688,162,5,45,162,A,45,
10):CALL EXEC(50688)
```



Bruno de la BOISSERIE remporte une nouvelle fois deux logiciels grâce à son superbe jeu. Empêchez votre point de sortir de la route (avec les curseurs haut et bas) et vous battrez peut-être le record absolu de la meilleure tenue de route de l'histoire.

Listing Canon X07

```
2 A=Sr,ICK(0):Y=Y-(A=5)+(A=1)-4*(Y=0):X=X
+1:PSET(W,Y):W=XMOD118:IFW=1THENCLS
3 H=H+1-RND(0)*2-(H<0)+(H>23):PSET(W,H):
PSET(W,H+8):IFY<=HORY=>H+8THENPRINTXELSE
2
```



Salutations du vendredi, à la semaine prochaine.

MUSIQUE

EDITO

A New York, chaque année, le gratin du chaud-bise se réunit en symposium. En cette année 85, la mascarade s'est avérée particulièrement sérieuse, vue que les Band-Aid, Farm-Aid et autres SIDA (en anglais AIDS)-Aid, représentent un paquet de pognon. On s'est aussi beaucoup agité autour des thèmes de l'Afrique du Sud, du racisme et de la censure, bonne conscience de blanc oblige. Heureusement, un des seuls noirs participant aux débats a mis les pieds dans le plat. "Arrêtez vos conneries ! La censure existe depuis toujours ici pour nous, musiciens noirs. Il y a les charts pop et country, et puis il y a les charts de musique noire. Les radios et les télés aiment beaucoup le Rythm'n Blues, mais ils ne veulent pas de noirs. Au début, MTV disait que le R&B n'était pas dans son créneau. Selon eux, on ne pouvait pas passer Earth Wind and Fire entre Scorpions et Deff Leppard. J'ai bien rigolé et je leur ai demandé comment ils justifiaient la programmation de Hall & Oats, Oats, Madonna, Wham ! ou Phil Collins qui emploient la section de cuivres de E.W.F.". Ca ne vous rappelle pas la vieille histoire de la paille et de la poutre ?

MICRO... SILLONS

THE CURE

The Head on the Door (Polydor)

Grand album que ce dernier Cure, sans doute le plus beau, le plus accompli de tous ceux qu'ils ont enregistrés.

SHOW DEVANT

* Midge Ure (d'Ultravox), le 24/10 : Lyon, le 25/10 : Toulouse, le 26/10 : Bordeaux, le 28/10 : Paris (Eldorado).

trés. Peut-être vaudrait-il mieux dire d'ailleurs : de ceux que Robert Smith a réalisés, puisqu'il reste le pilier d'une formation fort fluctuante. La cuvée 85 consacre le retour du bassiste Simon Gallup, ancien compagnon de route de Smith, et aussi l'idée que la formule trio de Cure est à présent dé-



passée. L'équilibre entre les cinq membres de la formation actuelle possède quelque chose de presque parfait. Si le climat essentiel de la musique de Cure est toujours présent, le groupe a su éviter le piège de la déliquescence désertique qui menaçait Pornography en se découvrant une superbe palette rythmique où prédominent les tempos relativement enlevés. C'est ce qui fait de cet album un disque de danse à la fois excellent et intelligent dans lequel l'ennui ne peut trouver la moindre faille.

SHOW DEVANT

* Suzanne Vega, le 22/10 : Paris (Rex Club).

SUZANNE VEGA

Attention ! D'abord ne confondons pas. Il ne s'agit ni de la doublure d'Alan Vega, ni de sa petite sœur. Suzanne Vega est une fille de New

SHOW DEVANT

* H.F. Thiéfaîne, le 18/10 : Nantes, le 19/10 : Mayenne, le 20/10 : Parthenay.

York, une de ces gosses qui a dû apprendre la guitare sur les premières chansons de Dylan. Seulement Suzanne, elle aussi, avait des choses à raconter, des ambiances surtout, des trucs qui se passent dans

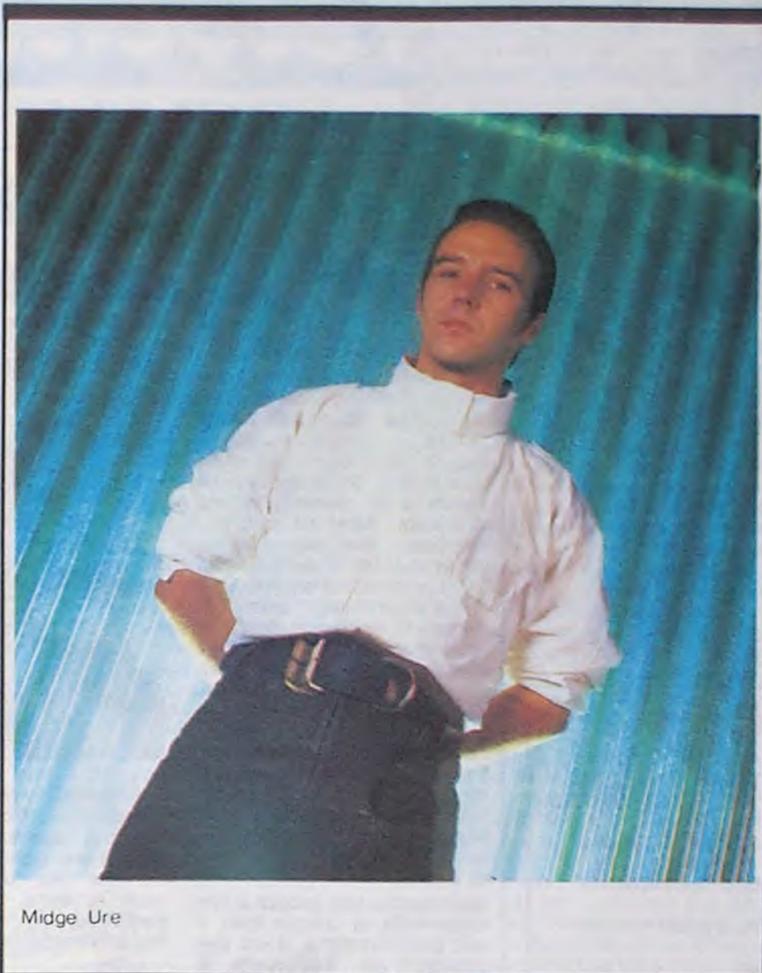


la tête quand on essaie de vivre avec les autres. Et comme Suzanne a en plus un très joli filet de voix pour chanter ses énigmes poétiques, Lenny Kaye (ancien guitariste de Patti Smith) lui a produit ce disque. Ca a un peu la couleur folk d'un Joni Mitchell, mais ce n'est pas baba. On pense parfois aux intonations de Rickie Lee Jones, mais ce n'est ni Jazzy, ni maniéré. Elle a beaucoup de personnalité la petite Suzanne, beaucoup de style. Elle pourrait bien devenir quelqu'un de très aimé, avec cette simplicité légèrement torturée des écorchés sensibles.

SADE

The Sweetest Taboo 45t (Epic)

Retenue et sophistication restent l'apanage de Sade, la belle métis. Qu'on ait voulu lui faire incarner le retour du jazz dans la pop, c'est un truc qui m'a vraiment sidéré, tout au long de son irrésistible ascension avec "Smooth Operator". Il ne fait aucun doute que Sade a la classe, mais il ne fait pas de doute non plus qu'elle "donne" dans la chanson tout court (vous avez déjà trouvé des disques de Miles Davis au supermarché du coin ? Moi non, mais celui de Sade, si). Les marchands d'image ont décidément le pouvoir sur la musique. Bref, on n'est pas dépaycé avec "Sweetest Taboo".



Midge Ure

qui glisse comme un cocktail sur une robe de soie. Pourtant, que se passera-t-il quand on aura assez de ces langueurs tièdes ?

BLABLA...

MIDGE URE

Ceux qui connaissent Ultravox ne peuvent ignorer Midge Ure. Il est non seulement la voix (si reconnaissable) du groupe, mais aussi, outre son guitariste, un peu son esprit farceur : un type fourmillant d'idées. Auteur d'un premier simple solo en 1982, puis

SHOW DEVANT

* Jeanne MAS, les 18, 19 et 20/10 : Paris (Olympia), le 22/10 : Longjumeau, le 23/10 : Bourg en Bresse, le 24/10 : Genève, le 25/10 : Voiron.

d'un autre enregistré avec Mick Karn (ex-Japan), Midge Ure a profité de l'année sabbatique que s'est offerte Ultravox en 85 pour réaliser son projet d'album puis de tournée solo qui lui tenait à cœur depuis.

"Ultravox est parfait en tant que groupe, mais j'avais seulement envie de me faire un peu plaisir. Je voulais aussi que mon disque ne soit pas uniquement un album de chansons. J'aime les instrumentaux et j'ai profité de l'occasion pour en enregistrer quelques-uns."

Depuis le rockabilly jusqu'au néo-romantisme, la trajectoire de Midge Ure à travers la musique n'a en fait rien d'évident.

"J'ai commencé à jouer au début des années 70 dans un groupe pour tenny-bopers, les Slick. Ensuite, je me suis joint aux Rich Kids. Le leader Glen Matlock, était pour une musique à l'état brut, sans fioritures. Au bout de deux ans avec eux, j'ai acheté mon premier synthé, mais lui ne voulait pas en entendre parler. Après la dissolution du groupe, nous avons formé Village avec une partie des musiciens.

SHOW DEVANT

* SAXON, hardos de choc, le 11/10 : Paris (Zénith).

Et c'est comme ça que j'ai rencontré Billy Currie, puis que je me suis joint à Ultravox. Le mouvement de la musique synthétique a démarré juste après en Angleterre. Sous l'impulsion de Steve Strange, la mode s'en est emparé. Très vite, c'est devenu énorme, trop vite peut-être."

Dès lors, Midge Ure ne se contente pas d'être un simple musicien. Avec les membres du groupe ils seront parmi les premiers à concevoir leur

SHOW DEVANT

* Linton Kwesi Johnson et Alafia, le 18/10 : Paris (Zénith).

propre image, en réalisant eux-mêmes leurs vidéo-clips. Passionnés de nouvelles technologies, ils seront aussi parmi les premiers groupes "populaires" à intégrer du matériel de pointe, généralement réservé au studio, à leur équipement de scène (batteries électroniques, effets de toutes sortes...). Midge Ure est ainsi le premier musicien anglais à avoir reçu le synthétiseur américain Kurtzweil, actuellement le plus performant sur le marché.

"C'est un synthétiseur entièrement digital, à touches douces, qui peut mémoriser jusqu'à 20 secondes, alors que le Fairlight ne mémorise que 2 secondes. Il possède cent mémoires sur petites disquettes et dispose d'une interface midi. On peut démultiplier les programmes sur le même clavier : par exemple avoir une flûte sur une octave, un piano sur deux octaves, un violoncelle sur une autre et ainsi de suite. Avec le séquenceur, on peut faire un orchestre entier. C'est une

SHOW DEVANT

* Tears For Fears, le 25/10 : Strasbourg.

machine fantastique, un jouet merveilleux. Ce qui est très intéressant avec le Kurtzweil, c'est qu'on n'a pas besoin de changer les disquettes. Il suffit de programmer le son désiré et il est là instantanément, contrairement au Fairlight où il faut d'abord commander la page avant de programmer le son que l'on veut. En fait, le Kurtzweil rend pratiquement inutile le Fairlight ou le Synclavier. Qui voudra payer 360.000

INFO TOUT POIL

* Les Clash, ou plutôt ce qu'il en reste, ont annulé au dernier moment leur tournée attendue et prévue pour cette fin octobre. Un nouveau 45 Tours vient quand même de sortir, sous le titre "This is England", précédant l'album. Riffs simplissimes, ras des pâquerettes, slogans sociaux, on dirait que Strummer est bien décidé à régresser. (A suivre...)

* Encore Top Secret, mais imminent, dit-on, le nouveau ZZ Top. Bavez pas comme ça, les gars !

* Sous ses airs de Bambi, Michael Jackson a les dents longues. Il s'est offert les droits d'édition de l'oeuvre des Beatles pour la modique somme de 40 millions de dollars. Ni Richard Branson (patron de Virgin) ni Mc Cartney n'ont osé surenchérir. Tous les Beatles chantés par Micheueul, ça vous dit quelque chose ?

* La fabuleuse vidéo du concert de Prince diffusée il y a quelques mois à la télé, est à présent disponible en cassette. On est autorisé à craquer.

F. un Fairlight ou un Synclavier, alors qu'on peut trouver un meilleur synthé pour moins de 120.000 F. ?" Seulement le mieux dans tout ça, c'est que notre homme sait se servir de ses instruments aussi bien que de sa propre voix. Pour sa première tournée sous son nom, Midge Ure, sera accompagné par Mick Ronson (guitare), Kenny Hislop (batterie), Danny Mitchell (claviers et guitare), Craig Armstrong (claviers) et Kevin Powell (basse). Ca peut valoir le coup.

DAMNED

Ca va faire bientôt 10 ans que les Damned se sont dégagés une place dans la grouillante punk à coups de crucifix. Je crois bien d'ailleurs que chez les pionniers du pogo, on n'a jamais tant glavioté qu'à leurs concerts. C'est peut-être ça qui leur a conservé leur belle énergie. Un gig des Damned, c'est vraiment pas triste... On aurait pu croire que le départ de Captain "Say What !" Sensible allait affaiblir l'impact de la troupe de choc. C'était sans compter sur l'excroque-mort Dave Vanian, chanteur-leader, qui continue de manager son gang de brise-tout avec autant d'énergie qu'il maniait pelle et pioche, à l'époque où il creusait des tombes. Epaulé par son fidèle Scabies-le-Rat, qui prend sa batterie pour une enclume, Vanian a su reformer un combo massacreur et il s'est même laissé aller à signer les Damned chez MCA, une major compagnie, après

SHOW DEVANT

* Dogs, le 18/10 : Angoulême, le 19/10 : Tours, le 22/10 : Clermont Ferrand, le 23/10 : Besançon, le 24/10 : Strasbourg, le 25/10 : Lausanne, les 26 et 27/10 : Nice.

avoir erré de petit label en petit label d'un disque à l'autre. C'est sans doute ce qui leur a permis de venir présenter leur nouvel album, Phantasmagoria, par une série de concerts sur le continent, alors qu'ils avaient pris l'ha-



bitude de se contenter d'écumer les landes de Grande Bretagne. Leur passage à l'Eldorado de Paris fut bien loin d'une déception. Le nouveau Damned a prouvé à tous qu'il savait encore déchaîner un public en lui dégorgeant les oreilles à force de décibels. Comme le clame leur mot d'ordre, on n'échappe pas aux Damned.

BEN

POLAR RURAL



J'irai revoir ma Normandie, c'est le pays qui m'a donné le jour. Que ce soit en 64, ou en 74, l'arrivée des G.I's, on s'en souvient encore en Normandie. On en vit même du souvenir. Les morts, ça rapporte et les normands, ils crachent pas sur les sous (la lune d'OMAHA). Lynchage, viol, chantage, la libération s'est accompagnée de bavures franchement ignobles (la théorie du 1%). Ceux qui en sont nés reviennent régler les comptes. J'irai revoir

La verte et calme Normandie, vous pouvez en faire votre deuil. Oubliez le bocage, voici la brousse caldoche, le far-west américain. Le maire se balade à cheval, les justiciers se déplacent en jeeeps, les flics circulent en Dodge de l'US Army. Et bonjour l'ambiance, vaut mieux tomber entre les mains des apaches que dans les fourches des paysans normands. Sauvages les bouseux !

Peut-être que le calva était trafiqué ou le crachin chagrin, en tous cas la Normandie est restée en travers de la gorge de certains scénaristes. Un peu ça va, mais faudrait voir à pas forcer la (Calva)dose. D'ici à ce que les paysans du Calvados montent à Paris prendre la téloche en otage, y a pas loin. BOMBYX

Lundi 21 Octobre

- 20h30 C+ : LA HYENE INTREPIDE avec J. Chan
 20h35 FR 3 : VINCENT, FRANCOIS, PAUL ET LES AUTRES (amitié virile)
 20h35 A2 : L'AUBERGE DE LA JAMAIQUE (fin)
 20h35 TF 1 : LE CADEAU (voir 83)
 22h10 A2 : MOEURS EN DIRECT : (voir CURIO)
 22h20 TF 1 : ETOILES ET TOILES
 23h00 FR 3 : BOITE AUX LETTRES : San Antonio

Mardi 22 Octobre

- 20h30 C+ : PAPY FAIT DE LA RESISTANCE
 20h35 FR 3 : VOLUPTÉ (1960) avec Gina Lollobrigida
 20h35 TF 1 : LE COMMISSAIRE MOULIN : (redif)
 20h35 A2 : L'AMI DE VINCENT de P. Granier-Deferre avec P. Noiret et Jean Rochefort.
 22h05 TF 1 : VERITE INTERDITES : St Aubain
 22h25 C+ : LE GARDE DU CORPS

Mercredi 23 Octobre

- 20h30 TF 1 : LE REGARD DANS LE MIROIR n° 3
 20h35 FR 3 : LES RACONTEURS D'HISTOIRES-2
 20h35 A2 : EVASION (american connection)
 21h00 C+ : DE PLEIN FOUET (1980) de B. Hutton avec Frank Sinatra et Faye Dunaway
 21h40 TF 1 : LES OSCARS DE LA MODE
 21h35 FR 3 : THALASSA : Yachting-Dollar
 22h45 A2 : LES JOURS DE NOTRE VIE : Vaincre la douleur
 22h50 FR 3 : NEO-POLAR : La théorie du 1% (voir article)

Jeudi 24 Octobre

- 20h30 C+ : LE CERCLE NOIR (1973) de M. Winner avec Charles Bronson.
 20h35 FR 3 : LA DAME DE COEUR (voir CURIO)
 20h35 TF 1 : COLUMBO
 20h35 A2 : UN GENIE, DEUX ASSOCIES ET UNE CLOCHE (à voir au 2^{em})
 22h00 TF 1 : INFOVISION
 22h15 C+ : CARNAGE : laissez couler
 22h40 A2 : PLANETE FOOT

Vendredi 25 Octobre

- 20h35 A2 : JEU, SET ET MATCH n° 2
 20h35 FR 3 : LE PARI n° 3
 20h35 TF 1 : LA NUIT DES 7 D'OR télé show
 21h00 C+ : LA DAME DE SHANGAI (voir article)
 21h35 A2 : APOSTROPHES Sartre et Céline
 21h35 FR 3 : LES MEDICALES : La surdité
 21h50 TF 1 : DENISE GLASER ou le temps retrouvé
 22h35 C+ : CLASS 1984 (démodé)
 22h55 FR3 : MACH 3
 23h00 A2 : LOLA (voir CURIO)

Samedi 26 Octobre

- 20h35 TF 1 : LA LUNE NOIRE D'OMAHA (voir article)
 20h35 A2 : DEMAIN C'EST DIMANCHE
 20h35 FR 3 : DISNEY CHANNEL
 22h10 TF 1 : DROIT DE REPONSE
 22h15 A2 : LES ENFANTS DU ROCK
 22h15 FR 3 : DYNASTIE
 00h00 C+ : CHROMOSOME III

Dimanche 27 Octobre

- 20h35 A2 : MUSIQUES AU COEUR R. Crespin
 20h35 TF 1 : LA MENACE avec Y. Montand
 20h35 FR 3 : LE MONDE D'UNE VOIX (doculturel)
 21h00 C+ : VIVA LA VIE (sentiments à la louche)
 22h30 A2 : DANSEUR ETOILE n° 2
 22h30 FR 3 : LE PASSAGE DU CANYON (1946) bon western de J. Tourneur

FAREWELL(ES)

La Dame de Shanghai

Film d'Orson Welles (1947) avec Orson Welles, Rita Hayworth, Everett Sloane, Ted de Corsia et Wong Show Chong.



Une femme demande une cigarette à un matelot, l'allume et monte dans sa calèche. Agressée, elle est secourue par ce matelot Michaël O'Hara qui la reconduit chez elle. Elle, son mari Bannister, avocat et infirme, et Grisby un détective hystérique, partent en croisière à Acapulco. Ancien combattant de la guerre d'Espagne dérivant de port en port, O'Hara accepte de les accompagner. Sur le bateau, Grisby propose 5 000 \$ à O'Hara pour organiser sa disparition. Sur ce, Grisby est assassiné. 'Fallait pas toucher au Grisby', gueule Bannister au banni qui se terre en mer.

Cela semble une excuse à l'indigence de la critique mais il faut bien l'admettre, il est des oeuvres qui échappent à toute description. Adapté d'un polar minable auquel Welles reconnaît n'avoir rien compris, vision d'un monde en route vers l'apocalypse nucléaire, le film exprime un désespoir lancinant. Héros désabusé, Welles règle ses comptes avec l'Amérique triomphante, détruisant à plaisir ses mythes. Rita Hayworth,

sa femme, meilleure actrice que jamais, est massacrée : la pulpeuse rousse (voir GILDA) devient une blonde glacée aux cheveux ras, une anonyme veule et lâche. Une orgie visuelle qui s'achève dans un fracas d'images.

NOTA: attendu que le dénommé Welles eût l'indécence de mourir sans prévenir personne; attendu que les chaînes se délectent des cadavres, Antenne 2 a diffusé ce film vendredi dernier. En conséquence de quoi, Canal + renonce à le programmer le 25, tout en maintenant les autres semaines.

PUR SANG DE LABOUR

La théorie du 1 %

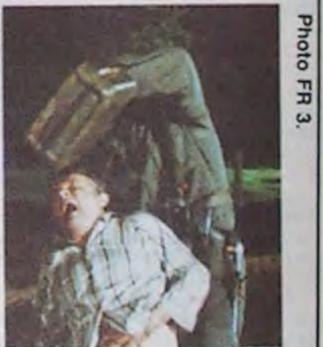
Téléfilm de Gérard Marx avec F. Siener, S. Bakaba, P. Du Janerand et B. Farcy.

En 1974, une ombre terrorise un village normand. Tantôt déguisé en soldat allemand, tantôt fringué à l'image de la mort (capédediou), il assassine ses victimes, des hommes de 60 ans, de manière rituelle mais diverse : la fourche, la mitrailleuse, la pendaison, le reste n'est pas racontable. Crime de sadique ou vengeance posthume ? L'attitude de certains villageois qui n'en mènent pas large, laisse pensif le commissaire Padovani. En vacances dans la région, il se charge de l'affaire. Flanqué de Gaétan son adjoint et de "Hautes Etudes", jeune commissaire stagiaire, il s'efforcera de percer le mystère. Pour le moment il se contente de compter les cadavres.

Attention les yeux, l'anti-France s'avance. Si vous croyez que la ville est synonyme de violence, attendez de connaître la cambrousse. Elle baigne dans l'horreur. Violence physique, pourriture morale, humour acide contre l'amour du cidre, personne n'est épargné. Notables ou simples péquenots de la France pro-

fonde, ils sont pas beaux à voir. Lâches, veules, racistes, violeurs, assassins, délateurs, calomnieurs, la vieille génération est immonde. Et la nouvelle vaut pas plus cher. Et les gendarmes du coin, c'est kif-kif mais en uniforme.

Court (55 minutes), bien rythmé, un scénario qui dé-



cape et des dialogues caustiques, plus des acteurs qui s'amusent. Et de la violence, froide, bien dégueu. Pour une fois, le carré blanc est plutôt justifié.

Diffusion le 23 à 22h50 sur FR3.

UNE CROIX SUR LE PASSÉ

La lune d'Omaha

Téléfilm de J. Marboeuf avec Jean-Pierre Cassel, Dominique Labourier, Mort Schuman, Jacques Canselier et Olivia Brunaux.

Georges Hutchins (J-P Cassel) est mort. De trouille en 1944. Vingt après, il rêve de sa mort chaque nuit. Recueilli par un agriculteur normand, il lui a acheté une nouvelle identité, se faisant passer pour son fils : Georges Delouis. Il paie le silence du vieux tous les mois. Il en a marre de sa lâcheté passée et présente. Il veut se racheter. Etre un homme, courageux, viril, poilu, un mec quoi. Les normands, ils aiment la

plaisanterie, mais faut pas exagérer. Lorsqu'un gars de la ville que vous ne connaissez ni des lèvres, ni des dents, débarque chez vous, vous donne du frangin par ci, de la belle-soeur par là et EXIGE sa part d'héritage alors que le pépé, il est pas encore froid, vous perdez votre sens de l'humour ainsi que votre légendaire habitude de la tergiversation. La réponse fuse plus vite que la mer au Mt St Michel : t'auras pas les louis des Delouis.

La tombe d'Hutchins, comme celle de ses copains, est dans le cimetière militaire américain, entretenu et gardé par le sergent-chef Reilly (M. Shuman).

Alcolo nostalgique, gras du bide et mou de la tronche, il a marié la Claudine (O. Brunaux super, on en reparlera), une fille du pays, une délurée qui



cherche l'aventure, la vie et qui trouve Georges. Qui retrouve Reilly, son chef de guerre. Sans compter Jeanne (D. Labourier très bien comme à l'habitude), la femme de Georges prête à tout pour le garder son mec. Plus le marché de l'engrais détenu par le vieux Delouis, un pactole convoité.

D'où une intrigue complexe, un style débraillé, un téléfilm qui s'embourbe. Les personnages sont incohérents pour ne pas dire inconsistants : des caricatures vues par le mauvais côté des jumelles, un pari acceptable lorsque le rythme est hale-tant, le récit sans faille. Ici pas d'histoire consistante, des destins qui s'entrecroisent, des intérêts qui s'entrechoquent, une approche ambitieuse qui ne supporte pas la médiocrité. Résultat, un marabout (de) ficelle un ensemble de scènes spectaculaires qui deviennent gratuites, ridicules : la fille nue sur la plage, la désacralisation des morts (et encore on a coupé une scène de coit sous un cerucueil), le stock-car Madmax du pauvre, la course à travers le cimetière (croix de bois, croix de fer, si on te touche tu vas en enfer), j'en passe et des pires.

curiosités :

LA DAME DE COEUR

Téléfilm (redif de 82) de J. Sagols avec Pascale Rocard, Richard Berry, Claudine Coster, Bernard Haller et Christophe Lambert. Texte de Daniel Boulanger.

Marthe remplace au pied levé sa tante Zoé, une cartomancienne qui a oublié de se tirer les cartes. Marthe vit des amours heurtés avec Marcel, chômeur patenté, c'est à dire pas tenté par un travail stable. Dans la roulotte voyante de la



voyante qui les roule, défile une clientèle hétéroclite qui demande du rêve en technicolor. Marthe leur rend le sourire en leur piquant leurs sous.

Sympa, frais, poétique et bourré de jeunes inconnus qui ne le sont plus. Du bizarre, de l'incongru dans un bain de tendresse ou la jouvence de la belle souris.

Diffusion le 24 à 20h35 sur FR 3.

MOEURS EN DIRECT

Le petit plus qui fait les grands champions, c'est le psychisme. Il faut y croire. Et la confiance en soi obéit à des mécanismes qui relèvent du domaine de l'irrationnel. Mysticisme, psychothérapie, superstition et fétichisme règnent sur les stades. Gri-gri, gourou gaga, et peur du loup-garou tiennent une place considérable dans la vie des sportifs. Adeptes du vaudou ou du veau d'or, du boeuf haché ou du macrobiotisme, ils

affrontent le dieu Hasard à armes égales. Sans compter les fous de Dieu : C. Lewis, F. Spencer....

Diffusion le 21 à 22h10 sur A2.

LOLA

Film (comédie musicale) de Jacques Demy (1961), musique de Michel Legrand avec Anouk Aimée, Marc Michel, Jacques Harden, Corinne Marchand et Margo Lion.

Dans la ville de Nantes arrive un grand cow-boy au volant d'une cadillac. Parti depuis sept ans en abandonnant son amie Lola enceinte, Michel revient la chercher. Lola est devenue chanteuse de cabaret à l'Eldorado. Dans une rue, Lola heurte Roland qui reconnaît en elle une amie d'enfance. Roland, jeune homme à la dérive, s'accroche à Lola qui reste accroché à Michel qu'elle aime toujours. Ode à la ville, à la femme, à la

sensualité, ce petit bijou ne s'adresse pas aux amateurs de Rambo. Vu. Petite broderie autour du désir, oeuvre pudique et tendre, le premier film du couple Demy-Legrand est aussi le plus réussi. Plaisir des yeux, plaisir du coeur, hommage réussi au Maître : Max Ophuls.

Diffusion le 25 à 23h00.



édito

Venez voir, venez voir, y'a un nouveau !
 Ouah craignons le mec, il a touché à notre page cinoche sacrée, le traître, je propose que nous appelions au boycott de son truc bizarre.
 Eh t'as vu ? Y's'croit au bahut, y met des notes aux films... et la honte c'est qu'y met presque toujours les mêmes !
 Ouais remarque, c'est peut-être pas qu'y avait pas de navet complet ou de

peluche géniale cette semaine. Moi j'le connais le nouveau et j'peux même vous dire que c'est pas évident son business.
 Ah ouais ? Et pourquoi ?
 Ben comment tu veux qu'il ait la frite pour causer de films à peine mieux que la moyenne quand y'a sa bande qui se décompose : Signoret, Hudson, Yul et... Orson Welles, pour lui LE plus grand, çui qui lui a appris le cinoche au ciné-club du lycée... D'ailleurs t'as qu'à voir sa signature et tu pigeras la révérence qu'il lui tire.

Jacq L.KANE

LE MARIAGE DU SIÈCLE

De Philippe GALLAND
 (Le quart d'heure américain)



avec ANEMONE (the princess Charlotte), Thierry LHERMITTE (the play-boy Paul), Jean-Claude BRIALY (Kaffenberg, le chargé du protocole à la cour, leche-cul de première), Michel AUMONT (le Roi du Lichtenburg, père de Charlotte, bien nul !), Dominique LAVANANT (Adrienne, l'attachée de presse new-luk, génialissime !!!), Martin LAMOTTE (le Grand Duc Guillaume de Spatz-Hohenburg, le promis de la princesse), Riton LIEBMAN (Pat, un paparazzi véreux et toujours là quand il faut pas).

Tout simplement scandaleux : moi fidèle lecteur de Point de Vue/Images du Monde, fan attendri de nos chères têtes couronnées, leurs coucheries à droite et à gauche, leurs doigts dans la portière de la Rolls, leurs premières dents, leurs dernières dents, c'est ma vie... merci Léon Zitronne, ma gratitude éternelle ! Et voilà qu'une bande de jeunes gens bien de chez nous (oh je sais, ils avaient déjà critiqué le Père Noël, le mariage, l'Alsace et la Lorraine, toutes ces choses auxquelles je tiens tant...), des qu'on croirait bien éduqués quand ils passent chez Tchernia dans le poste, et qui se permettent de salir le souvenir impérissable de ma SISSI, de caricaturer mes chéries Caroline, Stéphanie, Ladidi et mes petits loups Charles, Philippe et tous leurs amis ! Si au moins ils avaient pu interdire ce torchon aux plus de 60 ans, mettre le carré bleu...



NON, rien, des lâches, des fumiers, tiens des jaloux, voilà ce que c'est ces godelureaux, des ENVIEUX !!!
 Alors ça serait l'histoire de Charlotte, princesse à la classe totalement inexistante (gênant dans son emploi), coiffée comme un dessous de bras,

habillée comme un sac à dos, toujours la première à déclencher les catastrophes... elle ne rêve que d'une seule chose : apprendre à faire le ménage, la vaisselle, le café, toutes ces conneries qui emmerdent tant celles qui veulent devenir princesses (si, si). Charlotte est promise, pour raison d'Etat, à Guillaume, connard complet, qui ne pige, mais absolument rien aux aspirations du futur boudin. Et puis là, un soir de Bal Mondain (donc de calamités en perspective) y'a les yeux hyper-bleus de Paul (bouffon fauché à la solde de gros bourgeois décadents) qui vont croiser ceux de Charlotte, y va choper la première danse avec elle (bonjour la broche du corsage coincée dans la chemise de Paul, indécollables les apprentis tourtereaux !) et la terminer sur la banquette de sa DS (futur tas de ferraille !) Le gros problème c'est qu'il ne sait s'il a couché avec la princesse pour le fic, pour le plaisir ou pour l'AMUUURR ? ! C'est là que tout démarre, elle va perdre sa broche, elle va vouloir la récupérer, il va vouloir l'épouser, elle voudra aussi mais elle pourra pas... bref la merde pendant une heure jusqu'au happy-end !

Or donc ça serait gentil, propre, cucu, mignon, un peu drôle, chou, très drôle quand y'a Lavanant, sympa, mièvre, tendre, un peu drôle, un peu chiant, trop gentil et SURTOUT trop peu délinquant ; j'attendais que ça soit plus dégueu, plus cochon, dialogues COLUCHE mais ils l'ont fait ça Grand Public (cause que ça coûte très cher, alors faut taper la masse !), résultat des courses : tu restes sur ta faim quand c'est fini... et j'aime pas avoir la dalle quand c'est pas l'heure de manger !

AMUSE-GUEULES

Pour eux il n'y aura pas de note vu qu'il serait vraiment dommage de saquer des films qui ne sortent que dans quelques minuscules salles (surtout à Paris), mais vous taraudez pas, si c'est très bien on leur fera de la place quand même.

UNE FEMME EN AFRIQUE

de Raymond DEPARDON, avec Françoise PRENANT

Encore le miracle des films fauchés : Depardon, pour sa première "vraie" histoire (c'est le roi des reportages : Reporters, Faits Divers) avait besoin d'un mec et d'une nana pour galérer

avec lui 7 mois en Afrique; économies obliges, le mec a été remplacé... par la caméra.
 Ça serait donc l'aventure d'un journaliste qui sentirait monter (?!) en lui une sourde (ça rend sourd ?) obsession pour une nana-squat qui lui collerait après de Djibouti à Alexandrie. Mais, comme le mec c'est la caméra (vous suivez toujours ?), ça ne donne même pas un porno soft... isn't it a pity ? !

QUEEN KELLY

(1928) de Eric Von Stroheim avec Gloria Swanson (Kitty) et Walter Byron (Prince Wolfram)

Chers tarés de cinoche (noir et blanc s'entend) ouvrez grand vos pavillons : vous avez enfin la sublime autorisation de voir en entier l'un des plus grands scandales de l'histoire du ci-

RAMBO

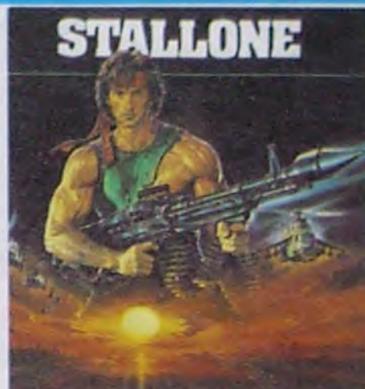
de George P. COSMATOS

avec Sylvester STALLONE (qui l'eut cru ?), Richard CRENNA (Colonel Trautman), Charles NAPIER (Marshall Murdock), Julie NICKSON (Co Bao)

C'est moite, ça pue la sueur, c'est la jungle viet et CA M'ANGOISSE un maximum, je termine de défoncer l'accoudoir de mon fauteuil, je me ronge mon dernier quart de bout d'ongle... et LUI, debout sur son tas de cailloux, qui bronche pas, cool, l'acier dans sa tête comme dans ses pectoraux (je sais pas, mais j'ai l'impression que ça pourrait péter d'un instant à l'autre tellement c'est gonflé... Sylvester, tu es la reine des fantasmes). MOI je serais lui je filerais vite fait me cacher pasque y'a un costumé-yeux-bridés qu'arrive et, même sans dire bonjour l'immonde, y canarde le pöv petit RAMBO : il y balance au moins 2000 cacahuètes à 30 mètres et figure-toi qu'y en a pas une qui va toucher au but... INCROYABLE MAIS... VRAI !! Alors le RAMBO, toujours placide (du museau !) bande son arc new-wave,



met une éternité à viser le viet surnommé et 5 secondes (c'est au ralenti, tas d'ignares) pour le déchiqueter (because c'est des flèches explosives). Tout de suite après y'a un hélico des Marines qui déboule et qui veut aussi faire la peau à mon HEROS, et que RAMBO y plonge dans l'eau pure et légère et que ils lui balancent encore plus de pruneaux (je te dis même pas qu'ils le touchent pas) et que c'est RAMBO qui va gagner.
 STOP ! Je vais quand même pas vous gâcher tout votre petit plaisir et tout vous dévoiler : ce qu'il vous faut piger c'est que RAMBO ça a la couleur de la vraie guerre, c'est comme la vraie boucherie, mais c'est pas la vraie, cause que pour les besoins du futur RAMBO III le héros y peut pas mourir ! Ouf, vous voilà rassurés, Stallone est toujours pas mort, et pourtant ils



lui en font des misères, les blancs U.S. comme les jaunes viets, TOUS !! D'abord il est enfermé dans un camp de travaux forcés pour avoir bêtement usé de son ignoble force sur des gens sans défense (c'est pas gentil ça !) ; il commence à en avoir sa claque (encore qu'il faudrait être balaise pour interpréter les sentiments de RAMBO... à part faire la gueule, je me rappelle pas quelle émotion INTENSE il aurait voulu nous transmettre) et c'est là que son ancien chef (Trautman) lui propose un deal bestial : la liberté contre la mission du siècle, à savoir rechercher les GI's qui seraient encore en captivité au Vietnam (y paraît que ça serait réellement vrai c'historie-là !), les photographier et ramener ces preuves précieuses au QG. Evidemment le RAMBO va pas pouvoir s'empêcher de vouloir délivrer ses compatriotes et va être poursuivi par les Viets, par les Russes et (tenez-vous bien) par ses supérieurs eux-mêmes : ah le piège infâme ! Je vous passe les détails : tortures (aïe), explosions (boum), combats (aarghh), jungle vaguement hostile (chzzgzz), tout ça pour lui arracher vite fait le petit tricot noir qu'il portait en arrivant (on voit mieux les muscles !) et nous rappeler que décidément les vrais héros ricains n'ont peur de rien !

On révisé ensemble : le héros invulnérable doit traverser d'innombrables épreuves initiatiques (bonjour les travaux d'Hercule !) pour faire triompher le bien et la bravoure (coucou la morale cucu !), et ça s'appelle une allégorie (allez gorille ! pour Stallone). Seulement moi, dans le genre grand malin qui saute sur tout ce qui est piégé et qui en fait toujours trop, je préfère Indiana Jones (et Spielberg) parce qu'il a de l'HUMOUR, on a peur mais on sait que c'est pas vrai. Chez RAMBO pas de clin d'oeil au spectateur, on fonce, droit, pourvu que ça charcute et que ça fasse mal... un peu primaire, NON ?? Mais enfin ça plaît beaucoup au père REAGAN, à toute la populace U.S. (ça leur permet de relever la tête quand on parle du borbier du Vietnam) et ça vous plaira sûrement : en tout cas je veux bien bouffer mon stylo si RAMBO ne fait pas les entrées de l'année en France (comme ailleurs, quoiqu'aux States la bataille fasse encore rage avec LE FLIC DE BEVERLY HILLS).
 Et puis quoi, j'ai beau avoir l'air de cracher dans la soupe de mémé Stallone, il n'empêche que ça m'a fait comme pour Alex (le héros d'Orange Mécanique) : RAMBO est un tel ramassis d'images sado-masos que tu ne peux ABSOLUMENT plus ôter tes yeux de l'écran, bouclé sur ton fauteuil, condamné à rester jusqu'au bout, haletant, épuisé mais content !

PAPA EST EN VOYAGE D'AFFAIRES

d'Emir KUSTURICA

avec Miki MANOJLOVIC (Mesa, le papa), Moreno DE BARTOLLI (le petit Malik)

Une petite babiole yougoslave qui, avec le bol insensé qui aurait été de trouver un distributeur, aurait peut-être eut droit à quelques lignes timides dans nos AMUSE-GUEULES... on aurait dit : oui, un film bien sympa, au charme slave (si quelqu'un peut m'expliquer ce que ça veut dire ce que j'écris ?), un rien trop sage, trop politique ou pas assez, trop familial ou pas assez.

ASSEZ ! Bande d'abrutis, vous savez quand même que cette chose-là a eu la Palme d'Or au dernier Festival de Cannes... le jury ayant décidé, une fois de plus, de snober les critiques (les trois quarts n'avaient pas vu le film !) pour faire intello-chic-et-branché, donc que je suis OBLIGE d'en faire un papier, de vous faire croire que j'ai toujours cru en lui (rappelez-moi son nom...), que le cinoche yougoslave révèle bien d'autres petites merveilles, et gnagna, gna, gna !
 Hélas, je découvre, pire ça me coupe mon stylo : c'est un film-savon, ça te glisse tout le temps des mains, ça sert à pas grand-chose et pourtant, l'es obligé de t'en servir pour te laver ! Sortie du bain : je plonge... vite fait, bien fait !



Un beau jour, dans la lointaine Yougoslavie, le Papa (Mesa - quoi ça sert ?-) va être saqué par son beauf (Zijo) et jeté dans un camp de rééducation pour n'avoir pas éclaté de rire devant une caricature de Marx et Staline ; le pauvre ne savait pas que les yougos n'étaient plus copains avec les russes depuis quelques semaines... la politique, là-bas, c'est comme les fringues chez nous, FAUT SUIVRE LA MODE, sauf que chez nous, si tu te plantes, t'es le dernier des ringards (déjà grave !) alors qu'à l'Est ça fait 10 années de travaux forcés, KAMARAD !

Pour pas que le fiston (Malik) chope la honte, on lui radote que son père est parti en voyage d'affaires ! Mais le gosse a un avantage sur le Parti : il est pas con, même à 6 ans ! Enfin tout ça pour vous dire que le môme est très chouette (super, quand Malik et sa mère vont au camp rendre visite au père et que le gamin essaie de piger les regards de ses parents l'un pour l'autre, sniff !) et que, total, Mesa sera libéré et pardonnera à Zijo, c'est vous dire s'il est nouille.

Bref, y'a comme qui dirait des moments sniff, des moments gniark, gniark (rire gras), des moments "ma mie allons voir si la rose..." , des moments Cajoline, mais y a-t-il un film autour des moments ??

LE DERNIER JOUR D'UN CONDAMNÉ

de Jean-Michel MONGREDIEN, avec François-Xavier VASSARD

L'histoire c'est le titre, le titre est pas marrant, le film non plus, quelque chose comme "un message d'espoir pour excuser la folie des hommes". Usant, tuant (noir, l'humour !), hurlant (assez ! faites-le taire... oui chef, plus qu'une journée à attendre). Un bon conseil : n'y allez qu'après une overdose de gaz hilarants (de la Baltique), histoire de s'en remettre. Deux intérêts cependant : les profs en mal de sujet de cours pourront y emmener leurs kids déchainés (c'est tiré de Victor H.) et les normands pourront tirer une belle fierté de ce tas de bonnes intentions : ça a été fait chez eux !



BD!

ebdito

Salut les gjdbsdf. Ca va ? Moi aussi.

Qu'avons-nous, cette semaine ? D'abord, avons-nous quoi que ce soit qui justifie un éditio dans lequel on se contente de résumer les points forts des articles ci-dessous ? Y a-t'il des points forts, justement ?

Oui, un. Le Franquin. La sortie d'un nouveau Gaston est en soi un événement à côté duquel la sortie d'un nouveau Talon fait figure de la sortie d'un nouveau Loustal (si, c'est français !). Manque de bol ou coup de chance, à vous de voir : ce sont les premières apparitions de notre héros national (quoique belge. Aviez-vous remarqué que quand quelque chose est bien et belge, il devient français ?) parues il y a

fort longtemps dans Spirou. Pour le reste, c'est le grand ménage. Un paquet d'albums pas très bons que je laissais moisir dans un coin se retrouve ici : j'ai hésité une ou deux semaines, j'en parle ou j'en parle pas ? Finalement, j'en parle, autant vous prévenir quand il ne faut pas acheter. Je suis bien bon avec vous. J'en profite pour vous signaler une pub pour des couches-culottes (le nouveau quelque chose, je ne me rappelle plus de la marque) : ils se sont aperçus que quand on retourne bébé, la pisse qui était retenue par les anti-fuites des cuisses glissait par la ceinture. Alors ils ont mis des anti-fuites à la ceinture. Subtil, non ? C'est l'escalade.

Milou

LE NOUVEAU GASTAL



Un Gastal, des Gaston. Je suis drôle, aujourd'hui. J'aime mes vanes.

J'ai l'impression (je ne suis pas sûr) que ce n'est pas Franquin qui a dessiné la couverture de cet album. Ni le dos de couverture, ni la deuxième de couverture. Si j'ai juste, c'est de la délation, si c'est faux, c'est de la diffamation et Franquin s'est pas foulé. Bref.

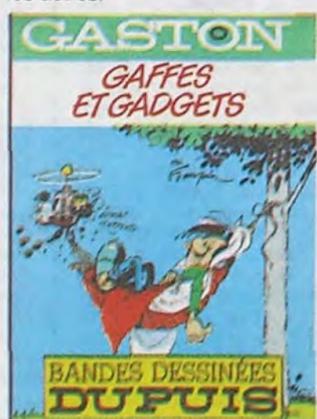
C'est un recueil des toutes premières bandes parues dans Spirou dès 1957, il y a près de trente ans. Ca, c'est du succès ! Trente ans sans débander, les albums de Gaston se vendent toujours comme des petits pains.

Ca a même été le premier "teasing" des temps modernes. Un teasing, c'est "demain j'enlève le haut, après-demain le bas, vendredi le milieu et samedi on verra", une sorte de pub à suivre. Là, Gaston est apparu au milieu du journal, sans rien dire, juste un petit crobard. Les semaines suivantes, toujours un petit crobard, pas plus. Puis Fantasio a pris la parole pour demander qui était ce type et ce qu'il foutait là : c'était parti. Peu après, les fameuses histoires en une demi-page ont fait leur apparition et le Gaston que nous connaissons est né.

Histoire d'étaler ma culture à la con, je signale que le Journal de

Mickey a tenté de pomper l'idée avec Popop, un cousin de Donald, qui était annoncé semaine après semaine (Popop arrive, attention). Peine perdue, Popop a rapidement disparu du journal. Tout le monde n'est pas Franquin, même pas Walt Disney. L'album porte le numéro 0, à cause qu'il n'y en avait pas, d'abord, et puis à cause qu'il est vrai que chronologiquement, celui-ci se place avant les autres.

C'est un Gaston, aussi bien que les autres.



GAFFES ET GADGETS de FRANQUIN chez DUPUIS, 33 francs pas belges.

LE NOUVEAU SPIROU



Voilà le nouveau Spirou. Il est nouveau, car il vient de sortir. Il est dessiné et écrit par Tome et Janry, comme quelques autres. Ah non, Franquin ne dessine



plus ça depuis longtemps. Celui-ci est nouveau. C'est le dernier paru, et il parle de Spirou, de Fantasio, du maire de Champi-

gnac, tout ça. Comme dans les autres Spirou, quoi. Il y a Spip, le petit écureuil, aussi. En fait, l'album a beau être nouveau, l'histoire a été dessinée en 83, mais bon, il vient de sortir quand même, ne soyons pas plus éditeur que les éditeurs.

Résumé de l'histoire : Spirou et Fantasio vivent des aventures extraordinaires sous l'oeil médusé du lecteur qui n'en peut mais de toutes ces débauches graphiques et de toutes ces astuces scénaristiques. Appréciation technique : c'est pompé sur Spirou.

Interprétation : dans la lignée du Spirou's Studio. Commentaires : ça ressemble beaucoup à du Spirou. Si vous avez manqué le début : Spirou et Fantasio... (je n'en dis pas plus pour ne pas déflorer le sujet). C'était la critique d'un album de Spirou.

QUI ARRETERA CYANURE ? de TOME et JANRY chez DUPUIS, 33 aventures de Spirou déjà parues.

BD Parade!

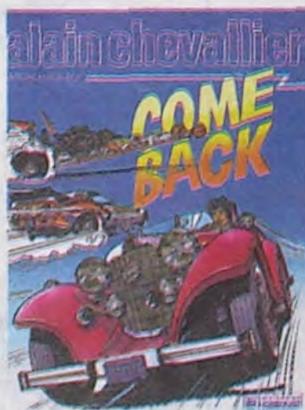
TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
ZEPPELIN	PEPE MORENO	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
TSCHAW	EDIKA	16
DOCTEUR VENTOUSE	BRETECHER	16
GAFFES ET GADGETS	FRANQUIN	16
GLAMOUR BOOK	LIBERATORE	16
LES DEUX DU BALCON	MASSE	16
CE QUI EST EN HAUT	MOEBIUS	15
CHEZ LUCIEN	MARGERIN	15
CIEL D'ENFER	ROBBINS	15
CLARKE ET KUBRICK	FONT	15
A STORY OF WAR	SEVERIN	15
LA COULEUR DU VENT	COSSU/FERRANDINO	15
CARAGAL	PAAPE	15
TONTON MARCEL	FRANC	15
HANS	ROSINSKY	15
LE TROU BLANC	SERON	15
DESTIN FARCEUR	PTILUC	15
REGLEMENT DE CONTES	TAFFIN	15
LE NOYE A DEUX TETES	TARDI	15
LES DEMONS DU MISSOURI	CHARLIER/WILSON	15
LA MAISON DU TEMPS QUI PASSE	VERN/CHRISTIN	15
LOVE TO TEN	CRUMB	15
L'OMBRE QUI TUE	DODIER/MAKYO	15
ORN LE MAITRE LOUP	COTHIAS/TAFFIN	15
NATHALIE	DE BOER	15
JE VEUX RETOURNER A PECS	FRANZ	15
GUERRES FROIDES	SCHULTHEISS	14
SANG D'ARMENIE	CLAVE/VIDAL	14
GWEN D'ARMOR	ROUGE	14
LES DESSOUS DE LA VILLE	MASSE	14
PALMER LE PRINCE DE LA BD	PETILLON	14
MARVIN	ARMSTRONG	14
LE JEUNE ALBERT	CHALAND	14
UGAKI	GIGI	14
COLOMBO	ALTAN	13
FONDU ENCHAINE	DELINX/GODARD	13

BAGNOLES



Si Alain Chevalier se prénomme Michel, ça donnerait Michel Chevalier (ne rigolez pas, c'est pas encore un jeu de mots). Et si en plus il changeait de nom et s'appelait Vaillant, ça donnerait Michel Vaillant.

Je voudrais vous y voir, en critiques de BD. Oh, c'est un super boulot, y a qu'à lire de la bande dessinée toute la journée et en parler. Tiens, macache. J'ai des allergies à tout ce qui concerne de près ou de loin les bagnoles et le sport en général. Et là, je suis obligé de lire cette histoire de 48 pages qui ne parle que de bagnoles de sport ! Et en plus, je dois être objectif, parce que la déontologie, gnia gnia gnia. Merde. Je me torche avec la déontologie, et cet album est nul, et tout ce qui concerne les bagnoles ou le sport est nul, et ceux qui en font sont nuls, et j'emmerde tout le monde, et laissez-moi crever seul, seul comme un chien, loin des bagnoles à la con et des sports de toute nature.



Oh, quel bel album de voitures et de sport (je justifie mon salaire).

COME BACK de DENAYER et DUCHATEAU chez LOMBARD, 33,50 bagnoles par case (je dis bien par case, pas par page. Vous comprenez mes angoisses ?)

SALUT LA PROMO!

VOIR PAGE 22

HOP



J'adore Talon, j'ai même la totalité de ses albums au chevet de mon lit douillet et je ne saurais m'endormir sans avoir lu au moins une des interminables bulles d'Achille. Les albums regroupant les pages que Greg a publiées dans Pilote devraient faire partie des matières obligatoires dès l'enseignement primaire : lecture, écriture et Talon. Par contre, les histoires complètes destinées uniquement à forcer l'admiration des relevés de

compte en banque de Greg ont toujours été un peu faiblardes par rapport au génie du reste de son oeuvre. sanzunron est l'exception qui confirme la règle, cet album qui met en scène un Achille avaré de ses longs monologues habituels et un Lefuneste insipide et incolore, ce voyage dans une île imaginaire ne reprend pas les scénarios bâclés et les faiblesses narratives de ce type d'aventures : elle les empire ! Comment un étron aussi navrant peut-il comporter la signature du maître ? Comment a-t-il pu se commettre à mettre en scène d'aussi navrantes situations ? Honte sur lui ! Et, en plus, le thème de la chose tournant autour de la banque, on ne peut tourner la dernière page de la chose sans avoir la fâcheuse impression que les banques ont commandité : les banquiers y ont un trop beau rôle et on y explique un peu trop comment fonctionnent ces banques sans que nous serions que ce que nous sommes : des lecteurs ravis de Greg.

L'ARCHIPEL DE SANZUNRON de GREG chez DARGAUD, 35 chèques sans provision

COUPLET

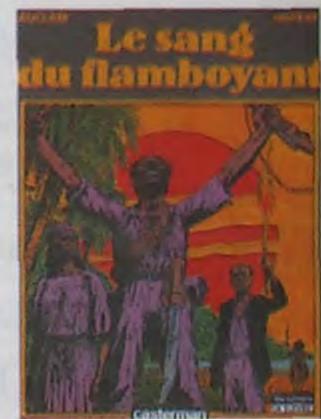


Le Sang Du Flamboyant traite des minorités et des persécutions qu'ont subies les noirs esclaves. Il est tiré du film du même nom.

J'en profite pour caser mon couplet sur les minorités. Ouvrez bien vos oreilles, les mecs, Milou se politise.

Les minorités me cassent les burnes, figurez-vous. Et encore, je suis poli, j'aurais pu dire les couilles. Je fais moi-même partie d'une bonne douzaine de minorités diverses, à un titre ou à un autre et je n'en revendique aucune. Je suis juif protestant nègre pédé communiste et je ne porte en badge ni la croix de David, ni la croix huguenote, ni le poing des Black Power, ni un sticker "je n'ai pas encore le Sida" ni un auto-collant "je suis plus con que muniste, pourquoi pas vous". Les minorités m'emmerdent et je m'en désolidarise massivement. Au lieu de se réclamer de tel ou tel groupuscule, ces cons feraient mieux d'oublier eux-mêmes leurs différences, comme ça on les oubliera nous aussi. Comment voulez-vous ne pas traiter de pédé un type qui l'est ostensiblement, de juif quelqu'un qui porte une croix de David de 20 centimètres, de drogué quelqu'un qui s'est dessiné une seringue sur le blouson et de vieux con quelqu'un qui

n'arrête pas de parler de Jack Lantier ? Sans déc', moi j'étais pas mes signes distinctifs et



personne ne vient me faire chier avec. Tranquille. Alors, les autres minoritaires, oubliez un peu que vous l'êtes et vous ne le serez plus. Amen. Le Sang Du Flamboyant est un album à chier, car prenant la défense d'une minorité.

LE SANG DU FLAMBOYANT d'AUCLAIR et MIGEAT chez CASTERMAN, 64 membres de la congrégation.



AU VOLEUR (deuxième partie)



Ce mini-album de Willem est la suite ("du précédent" est sous-entendu, il est peu probable que ce soit la suite de la suite). L'un comme l'autre ont 24 pages demi-format mais celui-ci vaut un peu plus cher que l'autre : 28 balles. Total de l'histoire : 52 balles. Pour ce prix-là, vous pouvez avoir tous les exemplaires de BD (le journal) dans lequel est parue initialement cette histoire, et en plus vous avez le reste du canard. Vous avez le choix entre payer 52 balles pour une histoire et payer les mêmes 52 balles pour 123234 histoires.



Faites comme vous voulez.

RATS HAMBURGER 2 de WILLEM chez FUTUROPOLIS, 28 fois trop cher.

MAIS ARRETEZ-LES !



Tito Topin est l'auteur de nombreux polars. Il a aussi dessiné "La langouste ne passera pas" et "Voyage au centre de la C...lture" sur des scénarios de Jean Yanne qui lui a fait un roman nommé "L'Apocalypse



est pour demain", qui est carrément génial. Rochette, lui, a dessiné les aventures d'Edmond le cochon et vient de sortir un album nommé "Claudius Vigne touche le fond". Autant de raisons de ne pas lire cet album. Remarque, c'est dommage : l'histoire est très bonne. Allez, achetez le canard dans lequel elle est parue en 2 planches, ça vous coûtera 10 balles et vous gagnerez 22 balles.

A TES SOUHAITS de ROCHETTE et TOPIN chez FUTUROPOLIS, 32 signatures sur la pétition demandant à Futuro d'arrêter ses conneries.

BOYCOTT



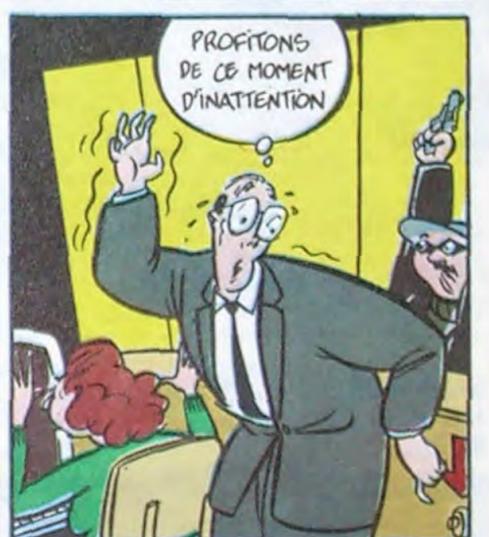
Quoi qu'il y ait dans cet album, c'est du vol manifeste, donc vous ne devez pas l'acheter, donc il est inutile que vous sachiez ce qu'il contient. De toutes façons, vous ne ratez rien, c'est nul.

L'AUTRE IDIOT de BARCELO et TRIPP chez FUTUROPOLIS, 32 augmentations successives pour des albums qui ne font jamais que 20 pages.



HOLD-UP EN RÈGLE

DUPUY-BERBERIAN



UTILITAIRES AMSTRAD EN FRANCAIS

PROGRAMMES AMSTRAD

CASSETTES

Maîtrise (5-6 pages)	149 F
Annuaire (pour les 1000)	245 F
Easy Anecdote	149 F
Easy Anecdote (tableau)	245 F
Initiation au Basic	245 F
Masterfile (Fichier)	290 F
Masterfile (Fichier)	149 F
Salut l'Artiste (DMS)	195 F

DISQUETTES

Annuaire	295 F
Masterfile	345 F
Multiplan (6129/0256)	495 F
Salut l'Artiste	245 F

PROGRAMMES CORE

CASSETTES

Corepaint	195 F
CP-Graph	195 F
Facturation	245 F
Gestion d'Entreprise	245 F
Gestion de Fichier	150 F
Gestion de Stock	245 F
Gestion Familiale (Budget)	150 F
Graphicom (CMA-DMS)	245 F
Multigestion Familiale	195 F
Musicores	195 F

PROGRAMMES POWERSOFT

CASSETTES

Aide Bureautique	250 F
Easy Bank - Gestion	195 F
Easy Calc - Tableau	195 F
Easy File - Fichier	195 F
Easy Graph	195 F
Easy Report (liez les 4 softs)	195 F
Facturation	250 F
H. Basic (48 lines commandes)	190 F
Stock	250 F
Turtle (codes Graphiques)	190 F

PROGRAMMES MICRO APPLICATION

CASSETTES

Autoformation Assembleur	195 F
Basic Assembleur	295 F
Mé. Base (Fichier)	165 F

DISQUETTES

AM Costa (Rec./Dep.)	750 F
Autoformation Assembleur	295 F
Budget	450 F
Dans Assembleur	395 F
Datamat	450 F
Textomat	450 F

PROGRAMMES VISM'EDIT

CASSETTE

Compta Générale AMSTRAD	450 F
-------------------------	-------

DISQUETTE

Compta Générale AMSTRAD	750 F
-------------------------	-------

PROGRAMMES DIVERS

AUTRES PROGRAMMES UTILITAIRES

CASSETTES

CPC Turbo	120 F
Magic Painter	120 F
Super Sprites	120 F
Utilitaires (Boîte à outils)	120 F

DISQUETTES

Compilateur	N.C.
CPC Turbo	180 F
Facturation (Stock-Journal)	1160 F
Fort	235 F
Kit 5 Utilitaires Français	495 F
ISO-Magic Painter-CPC Turbo	
Super Sprites-Supercopy	
Logo en Français	180 F
Magic Painter	180 F
Super Sprites	180 F
Supercopy	N.C.
Transmat	215 F
U.Soo (Skill Access Direct)	380 F
Utilitaires (Boîte à Outils)	220 F

UTILITAIRES AMSTRAD EN ANGLAIS

PROGRAMMES AMSTRAD

CASSETTES

Concise Basic (T.1)	195 F
DDI Firmware Manual	245 F
Devpac/Assemb. Densamb.	295 F
Firmware (Routines ROM)	245 F
Risof Pascal (Compilateur)	390 F
Home Budget	245 F
Teach Yourself Basic (T.2)	245 F

DISQUETTES

Decision Maker (Analyse)	345 F
Devpac/Assemb. Densamb.	345 F
Entrepreneur (Etude Proj.)	345 F
Masterfile (Fichier)	345 F
Micropen (Texte et Lettres)	590 F
Microscript (Texte + Tableau)	590 F
Microspread (Tableau)	590 F
Project Planner (Analyse)	345 F
Starwatcher (Etude Etalon)	290 F

PROGRAMMES AMSTRAD EN ANGLAIS

PROGRAMMES AMSTRAD

CASSETTES

Decision Maker (Analyse)	345 F
Devpac/Assemb. Densamb.	345 F
Entrepreneur (Etude Proj.)	345 F
Masterfile (Fichier)	345 F
Micropen (Texte et Lettres)	590 F
Microscript (Texte + Tableau)	590 F
Microspread (Tableau)	590 F
Project Planner (Analyse)	345 F
Starwatcher (Etude Etalon)	290 F

PROGRAMMES AMSTRAD EN ANGLAIS

PROGRAMMES AMSTRAD

CASSETTES

Decision Maker (Analyse)	345 F
Devpac/Assemb. Densamb.	345 F
Entrepreneur (Etude Proj.)	345 F
Masterfile (Fichier)	345 F
Micropen (Texte et Lettres)	590 F
Microscript (Texte + Tableau)	590 F
Microspread (Tableau)	590 F
Project Planner (Analyse)	345 F
Starwatcher (Etude Etalon)	290 F

PROGRAMMES AMSTRAD EN ANGLAIS

PROGRAMMES AMSTRAD

CASSETTES

Decision Maker (Analyse)	345 F
Devpac/Assemb. Densamb.	345 F
Entrepreneur (Etude Proj.)	345 F
Masterfile (Fichier)	345 F
Micropen (Texte et Lettres)	590 F
Microscript (Texte + Tableau)	590 F
Microspread (Tableau)	590 F
Project Planner (Analyse)	345 F
Starwatcher (Etude Etalon)	290 F

PROGRAMMES AMSTRAD EN ANGLAIS

PROGRAMMES AMSTRAD

CASSETTES

Decision Maker (Analyse)	345 F
Devpac/Assemb. Densamb.	345 F
Entrepreneur (Etude Proj.)	345 F
Masterfile (Fichier)	345 F
Micropen (Texte et Lettres)	590 F
Microscript (Texte + Tableau)	590 F
Microspread (Tableau)	590 F
Project Planner (Analyse)	345 F
Starwatcher (Etude Etalon)	290 F

PROGRAMMES AMSTRAD EN ANGLAIS

PROGRAMMES AMSTRAD

CASSETTES

Decision Maker (Analyse)	345 F
Devpac/Assemb. Densamb.	345 F
Entrepreneur (Etude Proj.)	345 F
Masterfile (Fichier)	345 F
Micropen (Texte et Lettres)	590 F
Microscript (Texte + Tableau)	590 F
Microspread (Tableau)	590 F
Project Planner (Analyse)	345 F
Starwatcher (Etude Etalon)	290 F

PROGRAMMES AMSTRAD EN ANGLAIS

PROGRAMMES AMSTRAD

CASSETTES

Decision Maker (Analyse)	345 F
Devpac/Assemb. Densamb.	345 F
Entrepreneur (Etude Proj.)	345 F
Masterfile (Fichier)	345 F
Micropen (Texte et Lettres)	590 F
Microscript (Texte + Tableau)	590 F
Microspread (Tableau)	590 F
Project Planner (Analyse)	345 F
Starwatcher (Etude Etalon)	290 F

PROGRAMMES AMSTRAD EN ANGLAIS

PROGRAMMES AMSTRAD

CASSETTES

Decision Maker (Analyse)	345 F
Devpac/Assemb. Densamb.	345 F
Entrepreneur (Etude Proj.)	345 F
Masterfile (Fichier)	345 F
Micropen (Texte et Lettres)	590 F
Microscript (Texte + Tableau)	590 F
Microspread (Tableau)	590 F
Project Planner (Analyse)	345 F
Starwatcher (Etude Etalon)	290 F

NOUVEAU

AMSTRAD

EN STOCK
DISPONIBLE IMMEDIATEMENT

CPC 6128

LE NOUVEL AMSTRAD 128 K

4.490 F	A CREDIT 390 F
Avec moniteur noir et blanc + câbles Complet	comptant + 392,60 F en 12 mensualités
5.990 F	A CREDIT 590 F
Avec moniteur couleur + câbles Complet	comptant + 517 F en 12 mensualités

Lecteur de cassette pour AMSTRAD CPC 664 CPC 6128
390 F



CASSETTES INFORMATIQUES
avec étui 15 min
88 F les 10

ADAPTEUR COULEUR PERITEL
- MP1 pour CPC 464 **450 F**
- MP2 pour CPC 664/6128 **450 F**



CRAYON OPTIQUE - CPC 310 F
pour couleur uniquement



INTERFACE SERIE RS 232 **590 F**



SYNTHE VOCAL STEREO **410 F**



EN STOCK DISPONIBLE IMMEDIATEMENT

AMSTRAD CPC 664 MONOCHROME
4490 F
COULEUR 5890 F

3.790 F
Avec moniteur noir et blanc + câbles Complet

5.290 F
Avec moniteur couleur + câbles Complet

2.290 F
A CREDIT 290 F
comptant + 248,30 F
en 9 mensualités

AMSTRAD CPC 664 MONOCHROME
4490 F
COULEUR 5890 F

3.790 F
Avec moniteur noir et blanc + câbles Complet

5.290 F
Avec moniteur couleur + câbles Complet

2.290 F
A CREDIT 290 F
comptant + 248,30 F
en 9 mensualités

AMSTRAD CPC 664 MONOCHROME
4490 F
COULEUR 5890 F

3.790 F
Avec moniteur noir et blanc + câbles Complet

5.290 F
Avec moniteur couleur + câbles Complet

2.290 F
A CREDIT 290 F
comptant + 248,30 F
en 9 mensualités

AMSTRAD CPC 464 MONOCHROME 2690 F
2990 F
COULEUR 3990 F
4490 F

2.690 F
Avec moniteur noir et blanc + câbles Complet

3.990 F
Avec moniteur couleur + câbles Complet

64 K
UN VRAI CLAVIER DE 74 TOUCHES!

CRÉDIT IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN
A PARTIR DE 1500 F

JEUX AMSTRAD • CASSETTES

3 D Flight	250 F
20,000 Livres d'Or	150 F
Alamodity	150 F
Amgold	150 F
Amstrad (Astrologie)	190 F
Atlantis	150 F
Bague de Nepharia	165 F
Beach Head	210 F
Biorythmes	190 F
Challenger Reversy	190 F
Cobra 1815	220 F
Schea et Nat	150 F
Dapire	310 F
Exocet	190 F
Fighter Pilot	190 F
Fred l'Electronicien	150 F
Graphologie	190 F
ITS Cobra	240 F
Hollywood Palace	190 F
Huechbach	150 F
Hyperspace 6	180 F
Jump Jet	150 F
Kit 4 Programmes	260 F
Meurtre à Grande Vitesse	240 F

JEUX AMSTRAD • CASSETTES

Amiral Graf Spee	99 F
Amagolf	99 F
Amstrad (Astrologie)	120 F
Androïd I	120 F
Apprenti Sorcier	99 F
Atlantis	140 F
Attaque Astrale	99 F
Attaque au Laser	99 F
Aventure Classique	99 F
Aventures au Château	145 F
Bague de Nepharia	140 F
Bataille de Midway	140 F
Beach Head	130 F
Bijoux de Stradus	99 F
Biorythme	120 F
Course	N.C.
Briseurs d'Atomes	99 F
Challenger Reversy	130 F
Choppe	140 F
Chirologie	140 F
Chopper Squad	80 F
Cobra (Arcade)	120 F
Cobra 1815	160 F
Combat Lynx	120 F
Courses (Les Classiques)	99 F
Court Central	99 F
Cub (Mission 3 Sim.)	120 F
Dern Star	99 F
Demolition	120 F
Defend or Die	120 F
Dernier Metro	140 F
Detective (Cluedo)	99 F
Don Juan	140 F
Schea et Nat	99 F
Economat	140 F
Empire	195 F
Empire	195 F
Evadisseurs/Au delà	99 F
Every one's a Wally	130 F
Exocet	99 F
Expanding Flat	130 F
Faire un Pont	99 F
Façons de l'Espace	99 F
Fighter Pilot	120 F
Flight Path 777 (Simul.)	99 F
Flower 4	120 F
Frank Brown's Boxing	99 F
Fred l'Electronicien	99 F
Fruit Machine (Jack Pot)	99 F
Ghostbusters	120 F
Golf de Bingus	99 F
Graphologie	150 F
Gutter	120 F
Hardes of Karn	120 F
Histo-Guiz	120 F
Histo-Guiz	120 F
Histo-Guiz	120 F
Hobbit	170 F
Hollywood Palace	145 F
House of User	100 F
Hyperspace	120 F
Infernal Runner	140 F

JEUX AMSTRAD • CASSETTES

Amagolf	99 F
Fallye 2	200 F
Red Coats	110 F
Ring of Darkness	150 F
Rock Raid	75 F
Rocky Horror Show	130 F
Roland à l'Abordage	99 F
Roland à Lancaux	99 F
Roland aux Obliettes	99 F
Roland en Puite	99 F
Roland/Petits Trouis	99 F
Roland/dans le Temps	99 F
Serie Noire	145 F
Sir Lancelot	99 F
Snooker	99 F
Sorcery	140 F
Special Operation	120 F
Spectre d'Anubis	140 F
Splat	99 F
Star Commando	110 F
Starion	130 F
Stockmarket	99 F
Stress	120 F
Survivor	110 F
Tour du Monde en 80 Jours	120 F
Tour Fantastique	120 F
Transat One	140 F
Tyran	99 F
Troubiase Dimension	175 F
Ville Infernale	120 F
Warlord	120 F
Worldcup	120 F
World War 3	95 F
Zanagram	99 F

JEUX AMSTRAD • CASSETTES

Amiral Graf Spee	99 F
Amagolf	99 F
Amstrad (Astrologie)	120 F
Androïd I	120 F
Apprenti Sorcier	99 F
Atlantis	140 F
Attaque Astrale	99 F
Attaque au Laser	99 F
Aventure Classique	99 F
Aventures au Château	145 F
Bague de Nepharia	140 F
Bataille de Midway	140 F
Beach Head	130 F
Bijoux de Stradus	99 F
Biorythme	120 F
Course	N.C.
Briseurs d'Atomes	99 F
Challenger Reversy	130 F
Choppe	140 F
Chirologie	140 F
Chopper Squad	80 F
Cobra (Arcade)	120 F
Cobra 1815	160 F
Combat Lynx	120 F
Courses (Les Classiques)	99 F
Court Central	99 F
Cub (Mission 3 Sim.)	120 F
Dern Star	99 F
Demolition	120 F
Defend or Die	120 F
Dernier Metro	140 F
Detective (Cluedo)	99 F
Don Juan	140 F
Schea et Nat	99 F
Economat	140 F
Empire	195 F
Empire	195 F
Evadisseurs/Au delà	99 F
Every one's a Wally	130 F
Exocet	99 F
Expanding Flat	130 F
Faire un Pont	99 F
Façons de l'Espace	99 F
Fighter Pilot	120 F
Flight Path 777 (Simul.)	99 F
Flower 4	120 F
Frank Brown's Boxing	99 F
Fred l'Electronicien	99 F
Fruit Machine (Jack Pot)	99 F
Ghostbusters	120 F
Golf de Bingus	99 F
Graphologie	150 F
Gutter	120 F
Hardes of Karn	120 F
Histo-Guiz	120 F
Histo-Guiz	120 F
Histo-Guiz	120 F
Hobbit	170 F
Hollywood Palace	145 F
House of User	100 F
Hyperspace	120 F
Infernal Runner	140 F

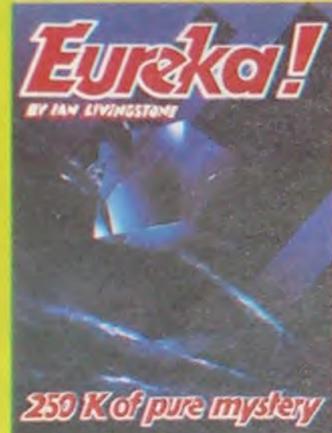
JEUX AMSTRAD • CASSETTES

Amiral Graf Spee	99 F
Amagolf	99 F
Amstrad (Astrologie)	120 F
Androïd I	120 F
Apprenti Sorcier	99 F
Atlantis	140 F
Attaque Astrale	99 F
Attaque au Laser	99 F
Aventure Classique	99 F
Aventures au Château	145 F
Bague de Nepharia	140 F
Bataille de Midway	140 F
Beach Head	130 F
Bijoux de Stradus	99 F
Biorythme	120 F
Course	N.C.
Briseurs d'Atomes	99 F
Challenger Reversy	130 F
Choppe	

Eureka!

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

En Angleterre, un garçon de 15 ans est arrivé à bout des énigmes, 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 250000 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

SALUT LA PROMO!

Première bonne nouvelle : l'album de Vuillemin n'est plus épuisé. Vous pouvez même le commander par douze, ça ne sert à rien mais ça fait plaisir à l'éditeur.

Alors, cette semaine, c'est quoi la promo ? Ben c'est le Franquin, tiens ! On allait pas rater ça. Et en quoi l'est-ce qu'elle consiste, cette promo ? Simple : vous achetez Gaffes et Gadgets au prix (normal) de 33 francs (plus 6 francs de port, je ne le répèterai pas à chaque fois) et je vous file gratos non seulement une reproduction couleur de la couverture du bouquin mais en plus un poster sur lequel on voit Gaston qui feuillette un bouquin des pages duquel tombent tous les personnages de Franquin, le marsupilami, Spirou, Fantasio, tout ça. Tout Franquin sur le même poster. Et attention, original, le poster ! Rien que ça ! Ok ? Ca vous branche ? Alors allez-y, envoyez-nous le keufri (le fric, pardon) et on fera le reste, comme on dit. Bref. Salut.

Oui, trois fois oui, je plonge la tête la première, ça me branche complètement, je vois le rêve de ma vie se concrétiser et ça me gratte l'orteil gauche à un point tel que je ne vais pas résister à l'envie qui me tenaille de vous envoyer les 33 balles plus les 6 balles de port que je n'oublie pas malgré la fièvre qui m'empoigne les tripes. En échange, je recevrai miraculeusement le dernier Gaston ET le poster ET la repro couleur de la couverture. Wango.

Non, trois fois non, je ne plonge pas, ça ne me branche pas, bref, c'est pas ça qui m'intéresse. A la place, je voudrais quelques albums de la liste ci-dessus, ou ci-contre, ou ci-dessous, va savoir. Jusqu'à quatre albums, je paie 6 balles de port chaque, et si il y en a plus le port est gratos, et que ne ferait-on pas pour avoir un port gratos.

Peut-être, trois fois peut-être, j'hésite à plonger, je ne sais pas vraiment si ça me branche ou pas, pour que j'en sois sûr, le meilleur moyen est de m'envoyer votre luxueux catalogue. Après, on verra.

Nom :
 Prénom :
 Adresse :
 Code postal+ ville :

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



TRAGIQUES DESTINS	49,00
ZEPPELIN	45,00
FOLIES ORDINAIRES	69,00
HISTOIRES A LA CON	46,00
DOCTEUR VENTOUSE	45,00
GLAMOUR BOOK LIBERATORE	215,00
CE QUI EST EN HAUT	35,00
CHEZ LUCIEN	30,00
CLARKE ET KUBRICK	38,00
A STORY OF WAR	25,00
TONTON MARCEL	46,00
HANS	33,50
DESTIN FARCEUR	64,00
REGLEMENT DE CONTES	34,00
L'OMBRE QUI TUE	33,00
PALMER LE PRINCE DE LA BD	37,00
LA MAISON DU TEMPS QUI PASSE	56,00
NATHALIE	40,00
GUERRES FROIDES	49,00
LES DEMONS DU MISSOURI	35,00
LE NOYE A DEUX TETES	38,50
CIEL D'ENFER	75,00
TONTON MARCEL	46,00
BIDOCHONS ASSUJETTIS SOCIAUX	45,00
HAUTE TENSION	33,00
LE PRIVE D'HOLLYWOOD	33,00
LE LOUP AUX GRIFFES D'OR	33,50
ORN LE MAITRE-LOUP	39,00
VERCINGETORIX	32,50
LE TROU BLANC	33,00
LES DEUX DU BALCON	64,00
TSCHAW	45,00
LA COULEUR DU VENT	38,00
BALLON OVALE	37,00
MARION DUVAL	37,00
YAKARI	32,50
L'OEIL DE KEOPS	38,00
GAFFES ET GADGETS	33,00
RATS HAMBURGER	28,00
L'AUTRE IDIOT	32,00
A TES SOUHAITS	32,00
COEUR DE FER	37,00
LA NUIT DU SONNEUR	38,00
LA MARQUE DE LA SORCIERE	39,00
QUI ARRETERA CYANURE ?	33,00
COME BACK	33,50
L'ANNEAU DES ELFLINGS	33,50
LE SANG DU FLAMBOYANT	64,00
LE MASQUE DE LA PEUR	40,00

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.

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, tinton : 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

HEBDOGICIEL SOFTWARE

Le logiciel à sa juste valeur

Six logiciels français de qualité par cassette et un prix raisonnable : des produits signés SHIFT EDITIONS !



Un jeu d'aventure : ça va. Six jeux d'aventure, bonjour les nuits blanches ! Vous allez devenir tour à tour explorateur, espion, égyptologue, cosmonaute, super-héros et victime du célèbre docteur Paranaud. Si vous arrivez au bout de ces six casse-tête sans problèmes de santé et sans troubles mentaux, vous deviendrez sans contester un des grands maîtres mondiaux du jeu d'aventure ! Une cassette pleine à craquer pour 120 francs.

Votre Oric utilise le langage machine pour réfléchir et vous n'avez malheureusement que votre cerveau humain pour le battre au Morpion ! Le "Laby 5" qui suit n'est pas plus facile : cinq étages, des trappes partout et ses ascenseurs pas très fiables ! Dans "Oil leak", vous devez réparer une voiture au beau milieu de grandes flaques d'huile. Les gouffres, les ravins et les précipices de "Pont-levis" vont vous rendre fou ! Le "Parsec" fonce à toute vitesse et la "Guerre nucléaire" est tout simplement le premier grand Wargame pour Oric. 120 francs la cassette.



"Dork crystal" est sans nul doute un des plus beaux et rapides jeux écrits pour TI 99 : votre héros doit récupérer des fragments de cristal dans le labyrinthe qui est le lieu à la mode pour tous les monstres branchés de la galaxie ! Les autres jeux sont tout aussi efficaces : un superbe sauteur sur sa pyramide, un duel pour deux joueurs en armure, un casino avec 3 jeux de cartes, une centrale nucléaire et "Mission périlleuse" qui vous transportera dans une jungle hostile en deux somptueux tableaux. 120 francs les 6 jeux en basic étendu.

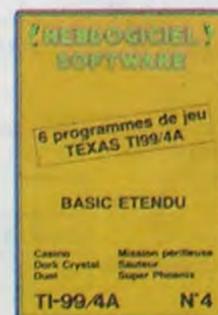


Des jeux d'arcade à gogo : changez le cours de l'histoire à Pearl Harbour, guidez Albert et Kong dans leur pyramide favorite, jouez à un jeu de balle entièrement nouveau, construisez d'énormes murs avec votre grue de chantier et régalez-vous avec de la tequila : plus vous en buvez, plus vous désamorcez facilement les bombes de "Caramba" ! Six super-programmes pour 120 francs.

Deux jeux d'arcade : où vous serez un courageux pompier, ou pilote d'une moto de course fonctionnant au langage machine. Viennent ensuite la réflexion avec "Puzzle" et la stratégie avec "Mineur" où vous pourrez organiser des compétitions jusqu'à 5 joueurs. L'aventure enfin avec "L'inca d'or", un fabuleux jeu graphique en 3 dimensions. 6 super-programmes pour 120 francs.



Des jeux, de l'électricité et du plaisir, voilà de quoi faire frémir les électrons dans votre MO5 et quand en plus ces jeux sont multiples et douze vous envisagerez quelques nuits blanches d'Othello, de Poker, de Mémo 7... Dès que l'immobilité vous paraîtra insupportable, partez pour l'espace profond (Worp) ou retrouvez vos amis (fichier d'adresse). Vous verrez, vous n'en croirez pas plus vos yeux que votre MO5 n'en croira ses jeux !



★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

BON DE COMMANDE A ENVOYER A SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS.

Nom/prénom
 Adresse
 Code postal
 Ville

★ ORIC N° 4 120 F
 ★ ORIC N° 5 120 F
 ★ SPECTRUM N° 1 120 F
 ★ TEXAS N° 4 120 F
 ★ ZX 81 N° 1 120 F
 ★ MO5 N° 1 150 F

—REGLEMENT JOINT — 00F
 DATE :

ORDINATEURS	RAM	UNITE CENTRALE	LECTEUR DE DISQUETTES	MONITEUR N B	MONITEUR COULEURS	BASIC	IMPRIMANTE	JOYSTICK ET INTERFACE	TOTAL N B	TOTAL COULEURS	PLUS	MOINS
AMSTRAD 6128	128	4.490	OUI	OUI	1.650	OUI	1.650	120	6.260	7.910	CP M.LOGO AMSTRAD.128 K	PLUS
AMSTRAD 664	64	3.790	OUI	OUI	1.650	OUI	1.650	120	5.560	7.210	CP M.LOGO AMSTRAD	MORT-NE
AMSTRAD 8256	256	6.990	OUI	OUI	NON	OUI	OUI	NON	6.990	6.990	TRAITEMENT DE TEXTE INTEGRE	COULEURS, JOYSTICK, COMPATIBILITE
APPLE II C	128	9.300	OUI	1.000	3.200	OUI	1.500	450	12.250	14.450	DEUX INTERFACES SERIES, LOGICIELS	VIEUX ET PRIX
APPLE II E	64	11.200	OUI	OUI	2.700	OUI	2.100	450	13.750	16.450	LOGICIELS, SLOTS EXTENSION	PRIX ET VIEUX
APRICOT F1	256	11.900	OUI	OUI	2.700	OUI	1.500	NON	13.400	16.100	MS DOS, BEAU, 16 BITS	PAS DE LOGICIELS DU TOUT
ATARI 130 XE	128	3.800	OUI	1.000	2.700	OUI	3.000	120	7.920	9.620	BOF	BOF
ATARI 520 ST	512	9.950	OUI	OUI	2.700	OUI	1.500	120	11.570	14.270	THE KING	CA VIENT LES LOGICIELS ?
ATARI 800 XL	64	2.800	OUI	1.000	2.700	OUI	3.000	120	6.920	8.620	PLUS ?	CA EXISTE ENCORE CA ?
COMMODORE 128	128	3.490	2.990	1.000	2.700	OUI	1.500	120	9.100	10.800	TROIS MICRO-PROCESSEURS	PRIX
COMMODORE 64	64	2.480	2.990	1.000	2.700	OUI	1.650	120	8.240	9.940	LOGICIELS	VIEUX ET PRIX (COMME PAPA APPLE)
COMMODORE PLUS 4	64	1.990	2.990	1.000	2.700	OUI	1.500	120	7.600	9.300	MOINS	MOINS
EXL 100	32	3.290	3.500	OUI	2.700	OUI	690	175	7.655	10.355	PERIPHERIQUES PRESQUE GRATOS	LOGICIELS
HECTOR HRX	64	4.190	9.200	OUI	1.300	OUI	1.500	120	15.010	16.310	COSTAUD	CONFIDENTIEL
HECTOR LOISIRS+	48	3.190	9.200	OUI	1.300	OUI	1.500	100	13.990	15.290	POLYGLOTTE	VOIR XL 100
LASER 3000	64	4.990	OUI	1.000	2.700	OUI	1.500	120	7.610	9.310	COMPATIBLE APPLE A 98%	INCOMPATIBLE APPLE A 2%
LASER PC	128	9.990	OUI	1.000	2.700	590	1.500	NON	13.080	14.780	PRIX	LAID
MSX CANON	64	1.990	3.450	1.000	2.700	OUI	1.500	120	8.060	9.760	MSX	MSX
MSX GOLDSTAR	64	1.900	3.450	1.000	2.700	OUI	1.500	120	7.970	9.670	MSX	MSX
MSX PHILIPS 8020	64	2.990	3.450	1.000	2.700	OUI	1.500	120	9.060	10.760	MSX	MSX
MSX SANYO	64	1.990	3.450	1.000	2.700	OUI	1.500	120	8.060	9.760	MSX	MSX
MSX SONY	64	2.490	3.450	1.000	2.700	OUI	1.500	120	8.560	10.260	MSX	MSX
MSX TOSHIBA	64	2.990	3.450	1.000	2.700	OUI	1.500	120	9.060	10.760	MSX	MSX
MSX YAMAHA	64	2.990	3.450	1.000	2.700	OUI	1.500	120	9.060	10.760	MSX	MSX
MSX YASHICA	64	1.990	3.450	1.000	2.700	OUI	1.500	120	8.060	9.760	MSX	MSX
MSX YENO	64	1.990	3.450	1.000	2.700	OUI	1.500	120	8.060	9.760	MSX	MSX
ORIC ATMOS	64	4.290	OUI	OUI	1.200	OUI	1.500	470	6.260	7.460	DOS	FAIT TROP DE PUB
SANYO 550	128	7.995	OUI	1.000	2.700	OUI	1.500	200	10.695	12.395	MS/DOS, PRO	TROP PRO
SINCLAIR QL	128	4.480	3.800	1.000	2.700	OUI	1.695	120	11.095	12.795	PRIX, 16 BITS	LOGICIELS
SPECTRUM +	64	1.650	3.800	1.000	2.700	OUI	2.300	345	9.095	10.795	LOGICIELS ANGLAIS	LOGICIELS FRANCAIS
THOMSON MO5	32	2.350	3.250	1.000	2.700	OUI	2.150	590	9.340	11.040	FRANCAIS	GEROTHWOHL (PDG)
THOMSON TO7/70	64	3.450	3.250	1.000	2.700	OUI	2.150	590	10.440	12.140	FRANCAIS	KAPLAN (VICE-PDG)
THOMSON TO9	128	8.950	OUI	1.000	2.700	OUI	1.500	590	12.040	13.740	FRANCAIS	D'HUART (SOUS-FIFRE)

LE VRAI PRIX DES ORDINATEURS

Suite de la page 1

microdrives, non mais. Les MSX récupèrent le lecteur Canon, le moins cher, comme ça tout le monde est à égalité.

ECRANS MAGIQUES

Papa est en haut qui fait du gâteau. Maman est en bas qui coupe du bois. Pépé regarde la télé et vous êtes bien emmerdé pour brancher votre bidule sur la péritel parce que Pépé qui a fait 14/18, il est pas d'accord du tout pour qu'on lui coupe ses Jeux de 20 heures qui, justement, ce soir, se déroulent à Verdun. Ce qu'il vous faut c'est é-lim-ner. Pardon, ce qu'il vous faut c'est un moniteur. Comme ça vous pourrez bidouiller vos machins bi-

zarres, là, print, goto ou je sais pas trop quoi, sans bassiner tout le monde. Donc, voilà, vous avez un moniteur dans la configuration et même deux, un monochrome à une couleur et un couleur à plusieurs couleurs, d'où le nom.

Détail: le moniteur monochrome est compté à 1.000 balles mais on peut trouver moins cher. Le moniteur couleur est à 2.700, là ce sera plus dur pour trouver moins cher. Pour Amstrad et Hector qui vendent des configurations complètes en monochrome et en couleurs, la somme de la colonne "moniteur couleurs" est la différence entre les deux configurations.

BAAAAAASIC

La machine y'en a pas comprendre le français, présentement. La machine l'a parlé oune langue étrangère. La machine li cōser el Basic. Et si le basic il est pas résident

dans le machine, le HHHHeddo il a rajouté le Basic. Comme ça tout li mund i cose le même langue. Prout.

IMPRIMEUSE

Vous avez remarqué, mes petits chéris, les mémoires des petits ordinateurs ont tendance à gonfler. On vous a déjà fait le coup avec la hifi, il y a quelques années. A l'époque on vous expliquait gentiment que si votre chaîne faisait moins de 500 Watts vous n'étiez qu'un pauvre mec même pas capable d'écouter correctement la cinquième symphonie de Machin: comment peut-on acheter une chaîne qui ne fait pas péter les tympans à un kilomètre à la ronde? Comment? Qu'ouis-je? 400 watts? Je me marre, hé! Avec la mienne je descends les vitres de la moitié de Paris. Minable. Aujourd'hui, si vous

n'avez que 64 Ko pour votre basse, vous appelez les chanteurs sans frontières et ils débarquent chez vous sans problème pour faire un concert, pauvre sous-développé que vous êtes.

Bon, bref, si vous vous tapez un programme en basic de 64 kilos, ou même un petit de 32 kilos, je vois mal comment vous allez faire pour le mettre au point sans imprimante. Donc dans la configuration, j'ai mis une imprimante, comme ça, arbitrairement. Si vous n'êtes pas d'accord, il faut le dire. Si, si, dites-le. Allez, répétez après moi: je ne suis pas d'accord. Voilà, ça fait du bien, hein? Si vous n'êtes pas d'accord, je suis désolé mais le journal est déjà imprimé et personne n'a encore trouvé la machine à désimprimer. Et c'est dommage, parce que le jour où on l'invente, cette machine, j'en achète une tout de suite pour désimprimer tous les autres journaux. Je dis bien TOUS, comme ça, il ne restera qu'Hebdogiciel à

acheter. Et je fais un tirage d'enfer. Avec le fric que je gagne, je rachète TOUTES les télés et je les ferme. Comme ça je vends encore plus de journaux. Et je deviens le plus riche du monde. Et je deviens président de la république et j'interdis de faire autre chose que de lire l'HHHeddo et le premier qui lit pas je fusille et défense de baiser défense de parler défense de ne pas rire défense de tout et c'est moi le maître du monde.

Détail: l'imprimante est comptée pour 1.500 francs pour tous les ordinateurs. Les différences de prix viennent des interfaces et des cordons nécessaires aux branchements.

BATON DE JOIE

En attendant, je vous ai mis un petit bâton dans le. Je recommence: en

attendant, la configuration comporte un joystick qui, comme chacun sait, est indispensable pour jouer à un jeu qui nécessite un joystick. Je vous l'ai compté à 120 balles parce que c'est un bon prix et surtout parce que c'est le prix auquel on vend le nôtre, l'Hippojoyst, ça fera plaisir à Thierry, Thierry, c'est lui qui compte nos sous. Même qu'entre nous on l'appelle "le comptable" à cause de ça. (Ces deux dernières phrases étaient odieusement pompées sur Bidouille-Grenouille. Gniark)

E FINITO

Voilà, je vous ai tout dit, vous regardez de vos yeux émerveillés les tableaux ci-joints, ci-dessus, ci-contre et ci-après et tout le monde il est content. Mambaloué.



Je ne savais pas il y a encore quelques jours si j'allais vous envoyer cette lettre mais j'ai finalement pensé que tout le monde avait le droit de savoir ce qui se passait au Centre Mondial de l'Informatique de l'Avenue Matignon à Paris. Vous avez publié dans votre numéro 90 un article sur le CMI en laissant entendre qu'il n'avait pas grand-chose à voir avec l'informatique mais apprenez que vous avez commis une erreur car le centre est le plus grand point de rencontre de tous les pirates de la région. En effet, il existe là-bas un marché sur lequel vous pouvez vous procurer de nombreux mots de passe, codes d'accès et logiciels... Néanmoins, j'approuve la suite de votre article car il est évident que les micros qui traitent l'abus ne sont pas d'une grande utilité sinon pour la programmation en Logo (mais ce langage n'est pas, à mon avis, le plus important de tous). Il serait heureux que nous sachions à qui profitent ces ordinateurs: aux animateurs ou à ceux qui souhaitent s'initier?

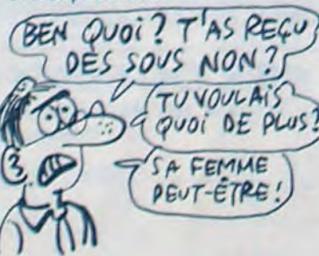
Woodstock, pirate.

HHHH - Exact, Woodstock. On rectifie le tir: le Centre Mondial de l'Informatique est très bien, on y fait des rencontres passionnantes et on y apprend le Logo (d'accord avec ton avis). Seule réclamation, on pourrait pas l'appeler le Centre Mondial des Pirates? Ou alors, si ils ne changent pas le nom, arrêter de leur filer des subventions qui tombent dans des poches qui ont trainé on ne sait où?

Je tiens par la présente à mettre en garde les lecteurs de l'HHH-Hebdo au sujet d'une pub de la société Twenty Century Soft qui commercialise un logiciel nommé "Copsys + spy", sensé effectuer des transferts de programmes de cassette à disquette. Mais que nenni, attention au piège à cons dans lequel je suis tombé, il n'y a en fait que le transfert de cassette à cassette. Après 2 lettres à cette société, ils m'ont envoyé un chèque de 120 francs (coût du logiciel) sans explications ni commentaires. Je tenais à le faire savoir, pour que d'autres ne tombent pas dans le piège.

M. Julien, Cergy.

HHHH - Voilà, vous êtes en garde. Monsieur TCS, on attend des explications.



Je vous mets au défi de faire paraître le contenu de cette lettre dans son intégralité dans votre rubrique "courrier des lecteurs".

Etienne Monneret, Montferand.

HHHH - Tu as gagné.



Je commence à en avoir marre, moi. Marre des petits merdeux à la gomme qui gagnent du fric sur le dos des honnêtes gens. Frédéric Fargeot vient de remporter 2 bâtons pour son programme Destruction sur Canon X-07. Et moi, alors, je pue? Lui, il écrit un programme en deux coups les gros, comme ça, les doigts dans le nez, il fait l'incommensurable effort de le mettre à la poste et un mois plus tard il encaisse 20.000 balles, sans faire de salamalecs. C'est pas compliqué, en plus: qu'est-ce que ça fait, un canon? Ça détruit, oui. Alors, il ne s'est pas vraiment foulé, hein. Et moi, pendant ce temps, qu'est-ce que je fais? Ben tiens, couillon, j'écris un texte dans lequel je dis qu'il a gagné 2 briques. Alors je ne suis pas d'accord. Je propose un concours mensuel récompensant le meilleur article sur les gagnants doté d'un prix de 2 briques. Parce que qu'il n'y a pas de raisons pour que ce soit toujours les lecteurs qui emportent le gros lot. Et il a 17 ans, ce crétin! Moi, après 60 ans de carrière, j'ai jamais remporté de concours! Merde, à la fin! Fargeot, si je te chope, je vais l...

Chers lecteurs, veuillez nous excuser. Notre vieux rédacteur vient de mourir d'une crise cardiaque au terme d'une longue et fructueuse carrière, à la suite de l'annonce du gagnant de ce mois-ci: Frédéric Fargeot pour son programme Destruction sur Canon X-07. Chers lecteurs, bonsoir.

VOUS ETES CERNES !

Ca alors, quelle coïncidence! On a publié un questionnaire dans le numéro spécial du mois d'août et presque en même temps, on a reçu des tas de réponses à ce, justement, questionnaire. Alors tant qu'à faire, on les a dépouillées, analysées, disséquées de long en large et de bas en haut. Voilà les résultats!

Ca y est, on vous connaît parfaitement. On te connaît, devrais-je dire, cher lecteur, puisque désormais tu n'es plus qu'une entité unique. Tu es notre lecteur tout seul, c'est toi qui décide, c'est toi qui fait le canard. Tu as répondu au sondage de cet été et depuis, on sait exactement ce que tu penses, ce que tu veux, ce que tu ne veux pas, combien de sucre tu mets dans ton café le matin, tout, quoi.



Et comme t'es pas forcément au courant, je vais te dire exactement comment tu es. Parce que j'ai oublié de te dire, la réponse la plus étonnante était "je ne me connais pas". Voilà, la réponse arrive. Tu l'appelles Georges, tu as 18 ans et trois mois. Tu as chez toi un Amstrad, un Spectrum, un Commodore et un Apple. Tu as commencé à lire l'HHHeddo au numéro 30. Ca

te fait une super collec' de plus de 70 numéros dont tu es fier comme Artaban, puisque tu le lis toutes les semaines. Tu as découvert l'HHHeddo chez un marchand de journaux chez lequel tu étais allé avec des copains. C'est chez ce même marchand que tu continues à acheter, avec la fidélité qui te caractérise. Tu l'aimes d'ailleurs tellement, cet HHHeddo, que tu ne le prêtés même pas! La seule infidélité que nous puissions constater, c'est que tu te laisses aller à lire Lui et de la BD de temps en temps. On te pardonne, c'est de ton âge.

Tu aimes tout dans le canard, sauf la pub. Ah, c'est normal, personne n'aime ça. Mais merde, fais un effort, essaie de nous comprendre! Et puis non, n'essaie pas, j'ai des moyens de te la faire avaler, la pub: c'est ça ou le canard à 30 balles. T'as choisi? T'es encore là? Super, alors on continue.

Tu aimerais bien qu'on fasse de l'info générale, des reportages marrants et des photos de cul: on va faire quelque chose pour toi bientôt. Tu veux qu'on garde le même rythme pour les programmes, ok. Tu veux même qu'on les augmente, pourquoi pas? On va envisager sérieusement.

Ce que tu veux surtout, c'est qu'on continue d'emmerder le monde. Ah ben ça tombe bien, justement, c'est ce qu'on avait l'intention de faire. Et puis bon, faut pas déconner, t'as pas pris ta plus belle plume d'oie pour des prunes. Comme promis, on a tiré 50 personnes au hasard parmi toi, dont les noms suivent, qui gagnent un logiciel du soft-paparde. Content?

Gagnent un logiciel:

- Christophe Pansier, St Die
- Philippe Nigaise, Bolbec
- Frédéric Simonot, La Teste
- Dominique Hell, Seloncourt
- Thierry Olliet, Bellegarde
- Frédéric Esparon, Evreux
- St Michel
- Ricardo Gravelho, Domont
- Dominique Dorison, Auxerre
- Jean-Alain Daversin, Paris
- Emmanuel Niot, Dole
- Marc Rizo, Toulouse
- Alain Bilau, Faches-Thumesnil
- Christophe Duchet, Briey
- Frédéric Saurin, Paris
- Gérald Dumortier, Somain
- Jérôme Rachello, Eysines
- Jean-Luc Billat, Bourgoin-Jallieu
- David Tadiotto, Villemoustaussou
- Alain Leinen, Sierck les Bains
- Robert Pirrotta, Paris
- Guillaume Macé, Gaillon
- Laurent Pavlidis, St Tropez
- Michel Lombard, Metz
- Geneviève Thiroux, La Ville du bois
- Philippe Jacquot, Poligny
- Régis Audrès, Bar le Duc
- René Humbert, Athus
- Jean-Claude Aldonce, Bagnols sur Ceze
- Jocelyn Bermadou, Montauban
- Luc Soyeur, St Maur
- Eugène Dorschner, Woippy
- John Bon, Faverges
- Claude Leguidard, Mont St Aignan
- Claudine Charrier, Le Cannet
- Frédérique Couprie, Paris
- Vincent Desmares, Franconville
- Philippe Decroix, Valognes
- Jean-Louis Lepape, Fort-de-France
- Jean-Michel Legrand, St Herblain
- Jean Pirson, Charleville-Mézières
- Jean-Pierre Pascal, Grignan
- Christian Rose, Le Havre
- Jérôme Pech, Béziers
- Didier Lagreve, Aubervilliers
- Dominique Riou, Livron
- Dominique Renard, St-Maurice
- Stéphane Soulcrin, Ozouer le Voulgis
- Bernard Fenix, Baume les dames
- David Remay, Neuilly sur Marne
- Sylvain Gaonach, Concarneau
- Gérard Ceccaldi, Paris (oups! pardon.)

GENERAL

département son

Chaîne audio verticale AMSTRAD SM 104

une exclusivité GENERAL

la chaîne complète avec ses enceintes

1995F

Alan SUGAR, PDG d'AMSTRAD, a voulu que le **SM 104** soit à l'audio ce que le CPC 464 est à la micro-informatique. Un rapport qualité/prix imbattable.

- double platine cassette position métal avec duplication rapide - double vitesse.
- platine tourne-disque verticale avec bras tangentiel
- égaliseur 4 bandes de fréquences
- tuner PO/GO/FM/OC puissance 32W (musical)
- 2 enceintes

Pari réussi ! qu'on en juge

1995F

avec ses enceintes

A CREDIT
395F comptant
 + 6 mensualités de **285,90F**
 Coût total du crédit : 115,40F
 TEG : 24,35 %

qui dit mieux ?

FONCTIONNEMENT DE L'AMPLIFICATEUR

Volumes
 Pour augmenter ou diminuer le volume, actionnez vers le haut ou vers le bas, les deux boutons No. 21 et 22 en même temps.

Balancé
 La balance du son entre les enceintes droite et gauche est contrôlée par les positions relatives des boutons 21 et 22. Remontez le bouton No. 21 et vous envoyez le son du côté de l'enceinte gauche. Remontez le bouton No. 22 et vous envoyez le son du côté de l'enceinte droite.

CORRECTEUR DE TONALITE
 La tonalité est contrôlée par l'égaliseur de l'amplificateur. Chaque potentiomètre augmente ou diminue le son à des niveaux de fréquence différents. En réglage générale, les potentiomètres de gauche contrôlent des basses, ceux du milieu les médiums, et ceux de droite les aigus. Le niveau d'écoute normal est atteint lorsque tous les potentiomètres sont en position centrale au niveau zéro.

CONTROLE PHYSIOLOGIQUE
 Lorsque cette chaîne a été réglée, vous devez ajuster les fréquences basses et hautes, surtout lorsque le volume est bas.

TOUCHE MONOSTEREO
 Lorsque cette touche est appuyée, deux canaux sont envoyés à une source stéréophonique (KT disque ou FM).

Vous pouvez enregistrer d'une cassette sur l'autre deux fois plus vite que la vitesse normale, c'est-à-dire que l'on appelle duplication rapide. Vous reportez au paragraphe suivant les détails de cette fonction.

2. (Pour le modèle SM 104 seulement) L'enregistrement se fait seulement dans la cassette 1.

3. Avant d'insérer la partie cassette de votre chaîne, positionnez le bouton métal tape en fonction de la cassette choisie. Il doit être soit en position normale ou dans sa position rentrée lorsque vous utilisez des bandes métalliques ou CPC/2.

4. Vous devez toujours insérer votre cassette avec le bord montrant la bande vers le bas.

5. Si vous avez été les attaches en plastique sur la cassette, pour éviter un enregistrement accidentel, alors la touche d'enregistrement ne s'allumera pas.

6. Cette chaîne est équipée d'un contrôle automatique du niveau d'enregistrement qui vous assure un niveau d'enregistrement constant quelque soit le réglage du volume ou de l'égaliseur graphique. Le voyant lumineux rouge de contrôle automatique du niveau d'enregistrement s'allume lorsque la chaîne est en position d'enregistrement (recoût).

7. Votre chaîne est équipée d'un compteur à 3 chiffres et d'un bouton de remise à zéro du compteur. Au début d'une cassette, remettez le compteur à zéro, cela vous servira à repérer certains morceaux sur la bande. Pour utiliser le mode SM 104 le compteur marche uniquement avec la cassette No. 1.

8. Avant d'enregistrer, assurez-vous d'insérer votre copie de bande en position sortie.

9. Les deux cassettes reçoivent des soins attentifs pour assurer une bonne qualité sonore de reproduction. Utilisez attentivement la rubrique "soins à apporter aux mécanismes cassette".

10. Lorsque vous vous servez de bandes métalliques, nous vous recommandons d'utiliser seulement des TDK type MA ou MAR.

COPIE DE CASSETTE A CASSETTE

(à vitesse normale)

Vous pouvez faire un duplicata de bande de la cassette 2 sur la cassette 1. Appuyez sur le bouton de duplication rapide (tape) dans la cassette 2 et à l'aide des boutons de la cassette 1, le bras déroulera la bande jusqu'à l'endroit à partir duquel vous voulez commencer votre copie de bande. Appuyez sur le bouton écoute (play) de la cassette 2 tout en maintenant le bouton de duplication rapide (tape) de la cassette 1 en relâchant le bouton de pause. Lorsque vous avez terminé votre copie, appuyez sur les boutons stop des cassettes 1 et 2.

ENREGISTREMENT

A partir de la radio ou d'une platine tourne-disque. Lorsque vous écoutez votre platine ou à l'écoute d'une cassette d'ondes radio, vous pouvez enregistrer ce que vous entendez sur une cassette. Introduisez votre cassette dans le compartiment. Appuyez sur le bouton de duplication rapide (tape) et sur les boutons enregistrement (recoût) et écoute (play) en même temps de telle sorte que le bras s'engage et s'enclenche. Le voyant lumineux de contrôle automatique du niveau d'enregistrement s'allume et le voyant lumineux rouge de contrôle automatique sera réglé automatiquement. Appuyez sur le bouton de la source d'ondes choisie (tape ou phono ou MW, LW, FM). Quand vous désirez commencer l'enregistrement, relâchez le bouton de pause. Si vous désirez interrompre temporairement l'enregistrement, appuyez sur la touche stop. Pour recommencer l'enregistrement, relâchez la touche pause à nouveau. Lorsque l'enregistrement est terminé définitivement, appuyez sur la touche stop et l'enregistrement se fait par une deuxième pression sur cette touche. Si la bande se termine avant que vous ayez appuyé sur la touche stop, la mécanique s'arrête automatiquement. Vous pouvez alors rembobiner votre cassette en appuyant sur le bouton "rewind" et recommencer votre enregistrement. Pour sortir votre cassette de l'appareil, appuyez sur le bouton stop ainsi qu'une deuxième fois, la porte du couvercle et vous pourrez prendre votre cassette.

ENREGISTREMENT A PARTIR DES MICROS

Branchez les micros (non fournis) dans les entrées micros 39 et 40 et appuyez sur le bouton de sélection cassette (tape). Vous êtes maintenant prêt à enregistrer de la même façon que pour la radio ou la platine tourne-disque.

Si vous n'utilisez pas de casque, assurez-vous que les boutons de contrôle de volume soient réglés très bas pendant l'enregistrement à partir des micros. Lorsque vous avez fini d'enregistrer le son qui vient des enceintes (différent de l'enregistrement), appuyez sur les boutons phono, FM, MW ou LW sont éteints.

Si vous écoutez une cassette dans la cassette 2, tout en enregistrant à l'aide des micros dans la cassette 1, les 2 sons seront mixés ensemble sur la bande que vous enregistrez.

FONCTIONNEMENT DE LA PLATINE TOURNE DISQUE

C'est une platine à bras tangentiel protégée par une porte. Le principe simple doit être entretenu avec précaution avant de servir de la platine. N'essayez jamais de soulever le bras de la platine. Pour éviter la production de sauto-matisme, relâchez le bouton de la platine. Plus étirez la protection du sash entre le pouce

SOINS A APPORTER AUX MECANISMES CASSETTE

(Les recommandations suivantes s'appliquent sur deux cassettes de modèle SM 104.)

Il est très important de nettoyer vos deux mécanismes cassette, afin d'éviter une détérioration du son et le même type de problèmes. Si vous savez nettoyer vos cassettes, il y a deux façons de nettoyer vos cassettes :

- Vous servez d'une cassette automatique selon ses instructions données par le fabricant.
- Vous servez d'un coton tige légèrement imbibé d'alcool. Si vous choisissez de nettoyer vos cassettes de la seconde manière, appuyez sur les boutons stop, afin d'arrêter le bras. Appuyez-vous que votre appareil ne soit pas branché, appuyez sur les boutons marche (play) pour faire remonter les lames de lecture et d'enregistrement.

Toute cassette dont le bras est allumé ne sera pas utilisée par elle-même, bloquant la mécanique. Un nettoyage régulier des lames vous permettra de profiter de votre chaîne plus longtemps.

RECOMMANDATIONS IMPORTANTES INTERFERENCES

Il vous arrive peut-être d'entendre des cliquetis, craquements et bruits secs dans vos enceintes. Ils sont dus à des interférences provoquées par d'autres équipements domestiques qui génèrent des champs électromagnétiques. Ces interférences étant provoquées par d'autres équipements domestiques qui génèrent des champs électromagnétiques, il est recommandé de les éloigner de votre chaîne.

FILTRES

PASSE-BAS
 Sur les disques mal pressés ou rayés, vous pouvez entendre un bruit de fond, surtout lorsque il y a beaucoup de basses. Appuyez sur le bouton "filtre" pour l'éliminer.

CASQUE
 Vous pouvez écouter votre chaîne à l'aide d'un casque. Branchez le casque à la prise prévue à cet effet. Lorsque vous branchez votre casque, les haut-parleurs sont coupés automatiquement.

FONCTIONNEMENT DU TUNER

PO/GO
 Pour écouter les grandes et les petites ondes, il vous suffit d'appuyer sur le bouton 9 (MW) ou le bouton 0 (LW) et à l'aide du bouton 16 de rechercher la station désirée. Aucun branchement d'antenne extérieure n'est nécessaire car le tuner a une antenne Ferrite incorporée.

FM
 Pour faire fonctionner votre tuner en FM, vous devez brancher une antenne extérieure FM (non fournie) à la prise prévue à l'arrière de l'appareil. Le fil d'antenne doit être souple d'une prise standard ou avoir de 75 ohms. Appuyez sur le bouton FM (7). Pour éliminer les bruits entre les stations, lorsque vous recherchez votre station, appuyez sur le silencieux (touche 13). Attention, n'utilisez pas le silencieux lorsque vous écoutez votre chaîne. Lorsque vous avez détecté une station, appuyez la touche 14, ce qui réinitialise votre accord. Assurez-vous que la touche 14 est soulevée (station déverrouillée) lorsque vous voulez changer de station. Si la station émet en stéréo (indépendamment de la fréquence), appuyez sur le bouton 12 (stéréo) pour entendre le son stéréo. Dans cette position, vous écoutez bien sur votre émission en mono. Les boutons d'indicateur stéréo, de silencieux, et de contrôle automatique de fréquence (14) ne fonctionnent pas en grandes ondes et petites ondes.

COPIE DE CASSETTE A CASSETTE

(à vitesse normale)

Vous pouvez faire une copie de bande deux fois plus vite que la vitesse normale. Appuyez sur le bouton de duplication rapide (tape) de la cassette 2 et à l'aide des boutons de la cassette 1, le bras déroulera la bande jusqu'à l'endroit à partir duquel vous voulez commencer votre copie de bande. Appuyez sur le bouton écoute (play) de la cassette 2 tout en maintenant le bouton de duplication rapide (tape) de la cassette 1 en relâchant le bouton de pause. Lorsque vous avez terminé votre copie, appuyez sur les boutons stop des cassettes 1 et 2.

ENREGISTREMENT A PARTIR DES MICROS

Branchez les micros (non fournis) dans les entrées micros 39 et 40 et appuyez sur le bouton de sélection cassette (tape). Vous êtes maintenant prêt à enregistrer de la même façon que pour la radio ou la platine tourne-disque.

Si vous n'utilisez pas de casque, assurez-vous que les boutons de contrôle de volume soient réglés très bas pendant l'enregistrement à partir des micros. Lorsque vous avez fini d'enregistrer le son qui vient des enceintes (différent de l'enregistrement), appuyez sur les boutons phono, FM, MW ou LW sont éteints.

Si vous écoutez une cassette dans la cassette 2, tout en enregistrant à l'aide des micros dans la cassette 1, les 2 sons seront mixés ensemble sur la bande que vous enregistrez.

FONCTIONNEMENT DE LA PLATINE TOURNE DISQUE

C'est une platine à bras tangentiel protégée par une porte. Le principe simple doit être entretenu avec précaution avant de servir de la platine. N'essayez jamais de soulever le bras de la platine. Pour éviter la production de sauto-matisme, relâchez le bouton de la platine. Plus étirez la protection du sash entre le pouce

SOINS A APPORTER AUX MECANISMES CASSETTE

(Les recommandations suivantes s'appliquent sur deux cassettes de modèle SM 104.)

Il est très important de nettoyer vos deux mécanismes cassette, afin d'éviter une détérioration du son et le même type de problèmes. Si vous savez nettoyer vos cassettes, il y a deux façons de nettoyer vos cassettes :

- Vous servez d'une cassette automatique selon ses instructions données par le fabricant.
- Vous servez d'un coton tige légèrement imbibé d'alcool. Si vous choisissez de nettoyer vos cassettes de la seconde manière, appuyez sur les boutons stop, afin d'arrêter le bras. Appuyez-vous que votre appareil ne soit pas branché, appuyez sur les boutons marche (play) pour faire remonter les lames de lecture et d'enregistrement.

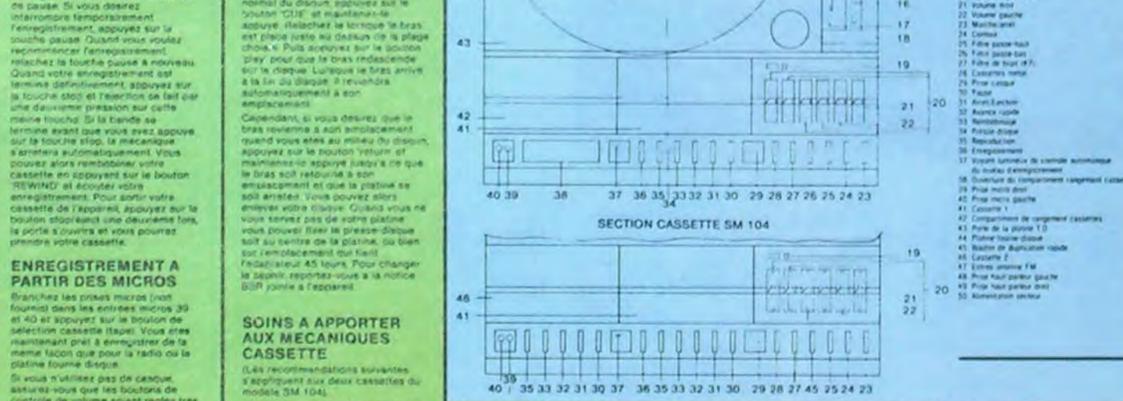
Toute cassette dont le bras est allumé ne sera pas utilisée par elle-même, bloquant la mécanique. Un nettoyage régulier des lames vous permettra de profiter de votre chaîne plus longtemps.

RECOMMANDATIONS IMPORTANTES INTERFERENCES

Il vous arrive peut-être d'entendre des cliquetis, craquements et bruits secs dans vos enceintes. Ils sont dus à des interférences provoquées par d'autres équipements domestiques qui génèrent des champs électromagnétiques. Ces interférences étant provoquées par d'autres équipements domestiques qui génèrent des champs électromagnétiques, il est recommandé de les éloigner de votre chaîne.

PLATINE A CASSETTE

La platine cassette de cette chaîne a été conçue pour fonctionner avec des cassettes aux normes DIN. Certaines cassettes usées ou pré-enregistrées très bon marché, ne répondent pas aux normes DIN. Ces cassettes peuvent provoquer une brûlure sur les lames et vous devez recommencer donc d'utiliser uniquement des cassettes usées ou pré-enregistrées de marques connues.



ANTI-PARASITE

La fonction de contrôle automatique de fréquence (14) fonctionne automatiquement comme un éliminateur de parasites quand vous enregistrez sur une cassette. Si vous écoutez enregistrement sur une émission PO ou GO, vous entendrez un sifflement gênant, appuyez la touche (14).

QUELQUES INFORMATIONS CONCERNANT LA REPRODUCTION ET L'ENREGISTREMENT

1. Pour le modèle SM 104 seulement. Le moteur est équipé de deux cassettes, la cassette 1 et la cassette 2. Vous reportez à l'encadré ci-dessus les détails de l'enregistrement et de la reproduction de plusieurs tapes.

REPRODUCTION DOUBLE

Vous pouvez écouter deux cassettes en même temps. Appuyez sur le bouton "tape" et assurez-vous que le bouton de duplication rapide soit bien dans sa position sortie. Plus appuyez sur les deux boutons de duplication rapide, plus vous entendrez une cassette dans chaque compartiment. Fermez la cassette et vous pouvez maintenant écouter vos deux cassettes en même temps ou l'une après l'autre.

CONCLUSIONS DE GENERAL

Amis lecteurs d'ESPOGACEL, le rapport qualité/prix de la chaîne SM 104 est réellement séduisant. Venez découvrir d'urgence au magasin, nous vous expliquerons par ailleurs que GENERAL est le grand découvreur de la voix, de la radio et de l'audio.

MAGASIN DE VENTE GENERAL

ouvert tous les jours sauf dimanche de 9 h 45 à 13 heures et de 14 heures à 19 heures

10, bd de Strasbourg
75010 PARIS
Tél. 206.50.50
Télex GL VIDEO 214 034 F

BON DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

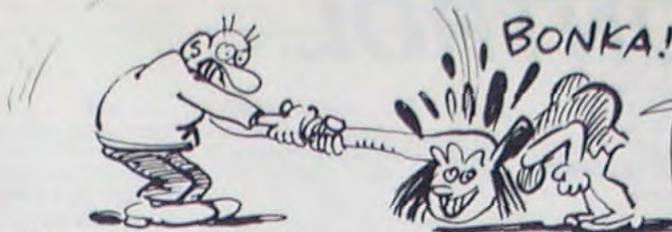
à retourner à GENERAL, 10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
 Frais de transport, forfait 90 F
 Et étranger, outre-mer, nous consulter

Je, soussigné, M _____ Prénom _____
 Adresse _____
 commande le matériel suivant _____
 Je choisis de vous régler par chèque bancaire ou CCP
 pour un prix de _____ + 90 F (transport) = _____
 Signature _____

ALDO

Comment la peur d'être cocu vous fait prendre des risques, lorsque ALDO le magnifique rôde sur la plage.

Pierre FAURE



MSX

OH MON AMOUR!
TOUS CES RISQUES
QUE TU PRENDS
POUR MOI
TOUTE SEULE!



SUITE DUN 104

```

4240 COLOR 11 DRAW"bm32,80" PRINT#1
1."Voulez-vous les règles ?"
4250 AS=INKEYS
4260 IFAS=""THEN4250
4270 IFAS="O"DRAS="O"THEN4290
4280 IFAS"<"O"DRAS"<"O"THENRETURN
4290 CLS
4300 COLOR13 DRAW"BM40,80" PRINT#1
1."Appuyez sur ESPACE"
4310 DRAW"bm40,96" PRINT#1,"pour t
ourner les pages."
4320 AS=INKEYS
4330 IFAS=""THEN4320
4340 IFAS"<"CHR$(32)THEN4320
4350 GOSUB3220
4360 PLAY"o3116ogefabgeodfabo"
4370 IFPLAY(0)THEN4370
4380 PUTSPRITE3,(163,64),10,9"bale
neuse
4390 PUTSPRITE2,(163,64),1,11"chev
eux
4400 COLOR 15 DRAW"bm24,120" PRINT
#1,"
La mer ...
le soleil ...
les palmiers ..."
4410 DRAW"bm24,152" PRINT#1,"Et vo
tre fiancée qui se fait bronzer
NUE sur la plage ..."
4420 AS=INKEYS
4430 IFAS=""THEN4420
4440 IFAS"<"CHR$(32)THEN4420
4450 LINE(16,120)-(255,191),4,BF
4460 AL=1
4470 FORI=80TO112STEP4
4480 PUTSPRITE1,(I,61),6,CA-AL
4490 PUTSPRITE0,(I,61),1,CA-AL+1
4500 PLAY"o4164of"

```

```

4510 IFPLAY(0)THEN4510
4520 AL=AL
4530 NEXTI
4540 DRAW"bm24,120" PRINT#1,"Cela
vous embête car elle a perdu
son maillot lors du dernier b
ain, et ALDO, le dragueur in
fatigable, dont le succès est
foudroyant, rôde sur la pla
ge ..."
4550 AS=INKEYS
4560 IFAS=""THEN4550
4570 IFAS"<"CHR$(32)THEN4550
4580 FORI=0TO1
4590 PUTSPRITE1,(0,192)
4600 NEXT
4610 LINE(16,120)-(255,191),4,BF
4620 CP=3:AL=1
4630 FORI=100TO152STEP4
4640 PLAY"o7164a"
4650 PUTSPRITE0,(I,63),1,CP-AL
4660 FORJ=1TO300:NEXT
4670 AL=AL
4680 NEXT
4690 DRAW"bm24,136" PRINT#1,"Aussi
décidez-vous de plonger
un sa à la main, pour retr
ouver sa petite culotte ..."

```

```

s ennemis, ainsi que la plovre
e des grands fonds sur laque
lle vous pourrez tirer ...
4750 AS=INKEYS
4760 IFAS=""THEN4750
4770 IFAS"<"CHR$(32)THEN4750
4780 LINE(16,120)-(255,191),4,BF
4790 DRAW"bm24,120" PRINT#1,"ATTEN
TION, au moindre contact c'est l
a MORT !
Surveille
z également votre réserve d'o
xygène et ne vous laissez pas s
urprendre par les courants fr
oïds paralysants ..."
4800 AS=INKEYS
4810 IFAS=""THEN4800
4820 IFAS"<"CHR$(32)THEN4800
4830 LINE(16,120)-(255,191),4,BF
4840 DRAW"bm24,136" PRINT#1,"A ch
aque nouvelle culotte
océlène ..."
4850 AS=INKEYS
4860 IFAS=""THEN4850
4870 IFAS"<"CHR$(32)THEN4850
4880 LINE(16,120)-(255,191),4,BF
4890 DRAW"bm24,120" PRINT#1,"Heure
usement vous gagnez
un bon
os de 100 points,
es valent 10 points de plus,
-la culotte 5
0 points de plus, -et vous bénéf
iez de 5 tirs supplémentaires.
..."
4900 AS=INKEYS
4910 IFAS=""THEN4900

```

```

4920 IFAS"<"CHR$(32)THEN4900
4930 LINE(16,120)-(255,191),4,BF
4940 DRAW"bm24,136" PRINT#1,"Dév
lacements du plongeur
Flech
es ou Manette"
4950 AS=INKEYS
4960 IFAS=""THEN4950
4970 IFAS"<"CHR$(32)THEN4950
4980 LINE(16,120)-(255,191),4,BF
4990 DRAW"bm24,120" PRINT#1,"
Sortie de l'eau"
Position
sur la cas
le faire bon
ter ..."
5000 AS=INKEYS
5010 IFAS=""THEN5000
5020 IFAS"<"CHR$(32)THEN5000
5030 LINE(16,120)-(255,191),4,BF
5040 DRAW"bm24,120" PRINT#1,"
ir sur la plovre"
Bar
re ESPACE ou
Bouton
ACTION ..."
5050 AS=INKEYS
5060 IFAS=""THEN5050
5070 IFAS"<"CHR$(32)THEN5050
5080 LINE(16,120)-(255,191),4,BF
5090 GOSUB3340
5100 FORI=0TO8
5110 PUTSPRITE1,(0,192)
5120 NEXT
5130 CLS
5140 RETURN

```



T07,T07 70

suite de la page 6

```

2980 REM ***-***- POUSS-CACHE ***-***-
2990 PSC=1
3000 GOTO 260
3010 PLAY"DORE":END
3020 REM ***-***-*** JEU DE CARTE ***-***
3030 FOR I=0TO115
3040 READ A,B,C,D,E,F,G,H
3050 DEFGR$(I)=A,B,C,D,E,F,G,H
3060 NEXT
3070 RETURN
3080 ON B GOSUB 3110,3120,3130,3140
3090 COLOR COL,RO
3100 GOTO 3150
3110 CS=GR$(1):DS=GR$(36):ES=GR$(37):FS=
GR$(47):COL=0:RO=7:RETURN
3120 CS=GR$(8):DS=GR$(38):ES=GR$(39):FS=
GR$(48):COL=1:RO=7:RETURN
3130 CS=GR$(2):DS=GR$(40):ES=GR$(41):FS=
GR$(49):COL=0:RO=7:RETURN
3140 CS=GR$(3):DS=GR$(42):ES=GR$(43):FS=
GR$(53):COL=1:RO=7:RETURN
3150 ON A GOSUB 3170,3220,3260,3310,3360
,3410,3460,3510,3560,3610,3660,3800,3960
,4120
3160 RETURN
3170 PLAY"O4DO
3180 LOCATE X,Y:PRINTGR$(22):GOSUB 4100
:PRINTGR$(35)
3190 LOCATE X,Y+1:GOSUB4220:LOCATE X,Y+2:G
OSUB4250:LOCATE X,Y+3:GOSUB4240:LOCATE X
,Y+4:GOSUB4250:LOCATE X,Y+5:GOSUB4240:LOCAT
EX,Y+6:GOSUB4290:LOCATE X,Y+7:GOSUB4270
3200 LOCATE X,Y+8:PRINTGR$(34):GOSUB4200
:PRINTGR$(23)
3210 RETURN
3220 LOCATE X,Y:PRINTGR$(28):GOSUB 4100
:PRINTGR$(35)
3230 LOCATE X,Y+1:GOSUB4220:LOCATE X,Y+2:G
OSUB4250:LOCATE X,Y+3:GOSUB4240:LOCATE X
,Y+4:GOSUB4250:LOCATE X,Y+5:GOSUB4240:LOCAT
EX,Y+6:GOSUB4290:LOCATE X,Y+7:GOSUB4270
3240 LOCATE X,Y+8:PRINTGR$(34):GOSUB4200
:PRINTGR$(21)
3250 RETURN
3260 PLAY"O4MI
3270 LOCATE X,Y:PRINTGR$(18):GOSUB 4100
:PRINTGR$(35)
3280 LOCATE X,Y+1:GOSUB4220:LOCATE X,Y+2:G
OSUB4250:LOCATE X,Y+3:GOSUB4240:LOCATE X
,Y+4:GOSUB4250:LOCATE X,Y+5:GOSUB4240:LOCAT
EX,Y+6:GOSUB4290:LOCATE X,Y+7:GOSUB4270
3290 LOCATE X,Y+8:PRINTGR$(34):GOSUB4200
:PRINTGR$(19)
3300 RETURN
3310 PLAY"O4FA
3320 LOCATE X,Y:PRINTGR$(16):GOSUB 4100
:PRINTGR$(35)
3330 LOCATE X,Y+1:GOSUB4220:LOCATE X,Y+2:G
OSUB4250:LOCATE X,Y+3:GOSUB4240:LOCATE X
,Y+4:GOSUB4250:LOCATE X,Y+5:GOSUB4240:LOCAT
EX,Y+6:GOSUB4290:LOCATE X,Y+7:GOSUB4270
3340 LOCATE X,Y+8:PRINTGR$(34):GOSUB4200
:PRINTGR$(17)
3350 RETURN
3360 PLAY"O4SO
3370 LOCATE X,Y:PRINTGR$(14):GOSUB 4100
:PRINTGR$(35)
3380 LOCATE X,Y+1:GOSUB4220:LOCATE X,Y+2:G

```

```

OSUB4260:LOCATE X,Y+3:GOSUB4240:LOCATE X,Y
+4:GOSUB4250:LOCATE X,Y+5:GOSUB4240:LOCAT
EX,Y+6:GOSUB4290:LOCATE X,Y+7:GOSUB4270
3390 LOCATE X,Y+8:PRINTGR$(34):GOSUB4200
:PRINTGR$(15)
3400 RETURN
3410 PLAY"O4LA
3420 LOCATE X,Y:PRINTGR$(12):GOSUB 4100
:PRINTGR$(35)
3430 LOCATE X,Y+1:GOSUB4220:LOCATE X,Y+2:G
OSUB4250:LOCATE X,Y+3:GOSUB4240:LOCATE X
,Y+4:GOSUB4250:LOCATE X,Y+5:GOSUB4240:LOCAT
EX,Y+6:GOSUB4290:LOCATE X,Y+7:GOSUB4270
3440 LOCATE X,Y+8:PRINTGR$(34):GOSUB4200
:PRINTGR$(13)
3450 RETURN
3460 PLAY"O4SI
3470 LOCATE X,Y:PRINTGR$(10):GOSUB 4100
:PRINTGR$(35)
3480 LOCATE X,Y+1:GOSUB4220:LOCATE X,Y+2:G
OSUB4250:LOCATE X,Y+3:GOSUB4240:LOCATE X
,Y+4:GOSUB4250:LOCATE X,Y+5:GOSUB4240:LOCAT
EX,Y+6:GOSUB4290:LOCATE X,Y+7:GOSUB4270
3490 LOCATE X,Y+8:PRINTGR$(34):GOSUB4200
:PRINTGR$(11)
3500 RETURN
3510 PLAY"O3DO
3520 LOCATE X,Y:PRINTGR$(8):GOSUB 4100:
PRINTGR$(35)
3530 LOCATE X,Y+1:GOSUB4230:LOCATE X,Y+2:G
OSUB4240:LOCATE X,Y+3:GOSUB4260:LOCATE X
,Y+4:GOSUB4240:LOCATE X,Y+5:GOSUB4290:LOCAT
EX,Y+6:GOSUB4240:LOCATE X,Y+7:GOSUB4290
3540 LOCATE X,Y+8:PRINTGR$(34):GOSUB4200
:PRINTGR$(9)
3550 RETURN
3560 PLAY"O3RE
3570 LOCATE X,Y:PRINTGR$(6):GOSUB 4100:
PRINTGR$(35)
3580 LOCATE X,Y+1:GOSUB4230:LOCATE X,Y+2:G
OSUB4240:LOCATE X,Y+3:GOSUB4260:LOCATE X
,Y+4:GOSUB4250:LOCATE X,Y+5:GOSUB4290:LOCAT
EX,Y+6:GOSUB4240:LOCATE X,Y+7:GOSUB4290
3590 LOCATE X,Y+8:PRINTGR$(34):GOSUB4200
:PRINTGR$(7)
3600 RETURN
3610 PLAY"O3MI
3620 LOCATE X,Y:PRINTGR$(4):GOSUB 4100:
PRINTGR$(35)
3630 LOCATE X,Y+1:GOSUB4230:LOCATE X,Y+2:G
OSUB4250:LOCATE X,Y+3:GOSUB4260:LOCATE X
,Y+4:GOSUB4240:LOCATE X,Y+5:GOSUB4290:LOCAT
EX,Y+6:GOSUB4300:LOCATE X,Y+7:GOSUB4290
3640 LOCATE X,Y+8:PRINTGR$(34):GOSUB4200
:PRINTGR$(5)
3650 RETURN
3660 PLAY"O3FA
3670 LOCATE X,Y:PRINTGR$(28):GOSUB4100:P
RINTGR$(35)
3680 LOCATE X,Y+1:PRINTDS;" "GR$(31)
3690 FORI=2TO6:LOCATE X,Y+I:PRINT GR$(30)
:" "GR$(31):NEXT
3700 LOCATE X,Y+7:PRINTGR$(30):" "IE#
3710 LOCATE X,Y+8:PRINTGR$(34):GOSUB4200
:PRINTGR$(29)
3720 LOCATE X,Y+1:COLOR0:PRINTGR$(56):"
"GR$(51)
3730 LOCATE X,Y+2:PRINTGR$(57):COLOR4:
PRINTGR$(58):GR$(59):GR$(60)
3740 LOCATE X,Y+3:COLOR0:PRINTGR$(57):"
"COLOR4:PRINTGR$(61):GR$(62):GR$(63):COL
OR0:PRINTGR$(64)
3750 LOCATE X,Y+4:PRINTGR$(65):GR$(65):"
"COLOR1:PRINTGR$(65):COLOR0:PRINTGR$(64)
"GR$(66)
3760 LOCATE X,Y+5:PRINTGR$(67):COLOR4:P
RINTGR$(67):GR$(68):GR$(69):COLOR0:P
RINTGR$(64)
3770 LOCATE X,Y+6:COLOR4:PRINTGR$(70):G
R$(71):GR$(72):COLOR0:PRINTGR$(64)
3780 LOCATE X,Y+7:PRINTGR$(52):" "GR$(
73)
3790 RETURN
3800 PLAY"O3SO

```

```

3910 LOCATE X,Y:PRINTGR$(26):GOSUB4100:P
RINTGR$(35)
3920 LOCATE X,Y+1:PRINTDS;" "GR$(31)
3930 FORI=2TO6:LOCATE X,Y+I:PRINT GR$(30)
:" "GR$(31):NEXT
3940 LOCATE X,Y+7:PRINTGR$(30):" "IE#
3950 LOCATE X,Y+8:PRINTGR$(34):GOSUB4200
:PRINTGR$(27)
3960 LOCATE X,Y+1:COLOR COL:PRINTGR$(74)
3970 LOCATE X,Y+1:COLOR1:PRINTGR$(76):"
"COLOR0:PRINT "GR$(51)
3980 LOCATE X,Y+2:PRINTGR$(77):"COLOR5:
PRINTGR$(78):GR$(79):GR$(80)
3990 LOCATE X,Y+3:COLOR0:PRINTGR$(81):"
"COLOR5:PRINTGR$(82):GR$(83):GR$(84)
3990 LOCATE X,Y+4:COLOR0:PRINTGR$(85):G
R$(85):"COLOR4:PRINTGR$(85):"COLOR0:P
RINTGR$(84):GR$(86)
3990 LOCATE X,Y+5:COLOR5:PRINTGR$(87):G
R$(88):GR$(89):"COLOR0:PRINTGR$(90)
3990 LOCATE X,Y+6:COLOR5:PRINTGR$(91):G
R$(92):GR$(93):"COLOR0:PRINTGR$(94)
3990 LOCATE X,Y+7:PRINTGR$(52):"COLOR1:
PRINT "GR$(95)
3990 LOCATE X,Y+8:COLOR COL:PRINTGR$(75)
"
3990 RETURN
3960 PLAY"O3LA
3970 LOCATE X,Y:PRINTGR$(24):GOSUB4100:P
RINTGR$(35)
3980 LOCATE X,Y+1:PRINTDS;" "GR$(31)
3990 FORI=2TO6:LOCATE X,Y+I:PRINT GR$(30)
:" "GR$(31):NEXT
4000 LOCATE X,Y+7:PRINTGR$(30):" "IE#
4010 LOCATE X,Y+8:PRINTGR$(34):GOSUB4200
:PRINTGR$(25)
4020 LOCATE X+3,Y:COLOR COL:PRINTGR$(74)
4030 LOCATE X+1,Y+1:COLOR0:PRINTGR$(96):"
"COLOR0:PRINT "GR$(51)
4040 LOCATE X+1,Y+2:COLOR2:PRINTGR$(97):"
"COLOR1:PRINTGR$(98):GR$(99):GR$(100)
4050 COLOR2:LOCATE X+1,Y+3:PRINTGR$(115)
"COLOR1:PRINTGR$(101):GR$(102):GR$(103)
4060 LOCATE X+1,Y+4:COLOR0:PRINTGR$(104):"
"GR$(53):"COLOR4:PRINTGR$(55):"COLOR0:P
RINTGR$(54):GR$(105)
4070 COLOR1:LOCATE X+2,Y+5:PRINTGR$(106)
"GR$(107):GR$(108):"COLOR2:PRINTGR$(109)
4080 COLOR1:LOCATE X+2,Y+6:PRINTGR$(110)
"GR$(111):GR$(112):"COLOR2:PRINTGR$(113)
4090 COLOR0:LOCATE X+3,Y+7:PRINTGR$(52):"
"COLOR2:PRINTGR$(114)
4100 COLOR COL:LOCATE X+3,Y+8:PRINTGR$(75)
"
4110 RETURN
4120 PLAY"O3SI
4130 BOX(X,Y)-(X+6,Y+8)GR$(44),4,6
4140 BOX (X*8,Y*8)-((X+7)*8-1,(Y+9)*8-1)
,4
4150 BOX (X*8+1,Y*8+1)-((X+7)*8-2,(Y+9)*
8-2),4
4160 RETURN
4170 GOTO3070
4180 FOR I=1TO5:PRINTGR$(32):NEXT
4190 RETURN
4200 FOR I=1TO5:PRINTGR$(33):NEXT
4210 RETURN
4220 PRINTDS;" "GR$(31):RETURN
4230 PRINTDS;" "GR$(31):" "GR$(31):RE
TURN
4240 PRINTGR$(30):" "GR$(31):RETURN
4250 PRINTGR$(30):" "GR$(31):" "GR$(31):R
ETURN
4260 PRINTGR$(30):" "GR$(31):" "GR$(31):"
"GR$(31):RETURN
4270 PRINTGR$(30):" "IE#RETURN
4280 PRINTGR$(30):" "IF# "IF# "IF#RE
TURN
4290 PRINTGR$(30):" "IF# "IF# "IF#GR(
31):RETURN
4300 PRINTGR$(30):" "IF# "IF#GR(31):R
ETURN
4310 PRINTGR$(30):" "IF# "IF# "IF#GR(
31):RETURN

```

```

4320 DATA 180,254,254,254,124,56,16,0,60
,60,24,219,255,219,24,60,24,60,126,255,2
55,126,24,60,24,60,126,255,255,126,60,24
,63,64,128,166,169,169,169,166,181,149,1
49,149,181,1,2,252,63,64,128,156,148,156
,132,156,57,33,57,41,57,1,2,252
4330 DATA 63,64,128,156,148,156,148,156,
57,41,57,41,57,1,2,252,63,64,128,156,132
,136,136,144,9,17,17,33,57,1,2,252,63,64
,128,156,144,156,148,156,57,41,57,9,57,1
,2,252,63,64,128,156,144,156,132,156,57,
9,57,33,57,1,2,252
4340 DATA 63,64,128,132,140,148,158,132,
33,121,41,49,33,1,2,252,63,64,128,156,13
2,140,132,156,57,33,49,33,57,1,2,252,63,
64,128,156,132,156,144,156,57,33,57,9,
57,1,2,252,63,64,128,136,136,136,136,136
,17,17,17,17,17,1,2,252
4350 DATA 63,64,128,158,146,158,148,146,
73,41,121,73,121,1,2,252,63,64,128,156,1
46,146,146,156,57,73,73,73,57,1,2,252,63
,64,128,148,148,148,148,136,17,41,41,41,
41,1,2,252,128,128,128,128,128,128,128,1
28,1,1,1,1,1,1,1,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,255
4360 DATA 128,128,128,128,128,128,64,63,
252,2,1,1,1,1,1,128,156,170,190,170,13
6,156,128,1,57,17,85,125,85,57,1,128,140
,190,190,156,136,128,128,1,1,17,57,125,1
25,41,1,128,136,156,190,190,136,156,128,
1,57,17,125,125,57,17,1,128,136,156,190,
156,136,128
4370 DATA 128,1,1,17,57,125,57,17,1,36,8
2,169,04,42,149,74,36,63,64,128,128,128,
128,128,1,1,1,1,1,1,2,252,60,24,219,
255,219,24,60,60,0,0,20,62,127,127,127,5
4,0,24,126,255,255,126,60,24
4380 DATA255,195,129,129,129,129,195,255
4390 DATA 255,129,165,153,129,126,24,24
,24,24,126,129,153,165,129,255,240,16,240
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,15,0,15,255,131,133
,137,145,161,193,255
4400 DATA 2,7,7,7,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
,2,63,72,136,136,136,136,136,136,255,0,60
,36,36,60,0,0,252,18,17,17,17,18,20,1
36,136,136,136,136,136,136,255,0,60,36
,36,60,1,255,24,16,32,32,64,128,0,64,6
4,64,64,64,64,64,64,7,4,7,2,2,2,2,2,2
4410 DATA 64,64,64,64,64,64,224,32,224,0,0
,1,2,4,4,8,24,255,128,60,36,60,0,0,255
,17,17,17,17,17,17,40,72,136,136,136,136
,136,72,63,0,60,36,60,0,255,17,17,17,17
,17,17,17,18,252,64,64,64,224,224,224,22
4,64
4420 DATA 255,0,0,0,153,189,255,255,255,
255,189,153,0,0,0,255,0,0,0,7,5,9,14,4
,4,4,0,0,0,0,63,72,136,136,136,136,140
,140,255,129,129,129,66,66,36,24,252,18,
17,17,17,17,50,52
4430 DATA 4,4,4,2,2,2,2,140,140,140,13
0,137,137,137,249,0,0,0,255,0,0,255,56
,40,32,64,128,128,128,128,7,4,7,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,224,32,224,1,1,1,1,2,4,12,20
,255,0,0,255,0,0,0
4440 DATA 159,145,145,145,81,49,49,49,64
,64,64,64,32,32,32,44,76,136,136,136,136
,136,72,63,24,36,66,66,129,129,129,255,49
,49,17,17,17,17,18,252,16,16,16,16,32
,32,32,112,144,160,224,0,0,0,0
4450 DATA 0,0,0,0,0,20,34,42,42,42,42,42
,42,42,42,42,127,148,130,137,137,143,137
,255,129,66,36,153,66,180,0,254,49,81
,145,241,145,146,20,137,136,136,136,139,
136,136,255,1,1,135,129,225,129,129,255
4460 DATA 24,16,224,32,32,64,128,0,31,16
,31,28,0,0,0,0,0,0,16,56,248,0,248,0,1
,2,4,4,11,0,24,255,129,1,135,129,255,128
,128,255,17,17,209,17,17,145,224,84,0
,4,84,84,84,84,40,73,137,143,137,130,1
40,127
4470 DATA 0,60,66,153,36,66,129,255,145,
241,145,145,145,81,49,254,84,84,84,84,84
,84,84,84,68,40,16,0,0,0,0,42,42,42,42
,42,42,42,127

```

MOON CONTROL

AMSTRAD

AUJOURD'HUI ON NE DIT PLUS FACHISTES! ON DIT CRETINS.

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

Laurent GRISEL

Mode d'emploi : Cassez-vous la lune à taper et sauvegarder à la suite ces deux programmes. Le premier contient traditionnellement ce qu'il a l'habitude de contenir et le second aussi.

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.



```

10 *****
20 *
30 * Presentation de *
40 * MOON CONTROL *
50 *
60 * Par GRISEL L. *
70 *
80 * Pour AMSTRAD *
90 * CPC 464 *
100 *
110 *****
120 *
130 ** ATTENTION **
140 Ce programme est
150 Partiellement
160 incompatible avec
170 le CPC 664 .
180
190 IF HIMEM=43903 THEN SYMBOL AFT
ER 32
200 MEMORY &63FF
210 CO=10:MODE 1: BORDER CO:SPEED I
NK 5,5:INK 0,0:INK 1,CO:INK 2,6,0:
INK 3,0:PEN 2:PAPER 0:SO=10:TP=10:
EVERY TP,1 GOSUB 910
220 LOCATE 1,13:PRINT "CHARGEMENT
en COURS , PATIENTEZ S.V.P. " :REST
ORE 820:ADD=&6400:FOR I=1 TO 1500:
NEXT
230 READ A$: IF A$="FIN" GOTO 250
240 POKE ADD,VAL("&"+A$):ADD=ADD+1:
GOTO 230
250 MODE 1:OUT 255,1:OUT 256,1:WIN
DOW#2,1,40,1,1:PAPER#2,1:PEN#2,3:P
RINT#2," CHARGEMENT en COURS "
260 PAPER 1:PEN 3:LOCATE 1,24:PRIN
T " Changement en cours , PATIENTEZ
S.V.P. " :X=7:Y=2:C1=1:P1=0:M$="MO
ON Control":GOSUB 500:PRINT#2,CHR$
(13):" VEUILLEZ PATIENTER SVP "
270 SYMBOL 125,6,8,60,102,126,96,6
0:SYMBOL 123,96,16,60,102,126,96,6
0:SYMBOL 124,96,16,120,12,124,204,
118
280 GOSUB 670:RESTORE 760:PEN 3:LO
CATE 1,21:FOR I=1 TO 40:READ A$:PRIN
T CHR$(A):NEXT:LOCATE 34,20:PRIN
T CHR$(240):CHR$(239):LOCATE 1,22:
PRINT STRING$(40,143)
290 RESTORE 590:FOR H=0 TO 80 STEP
80:FOR I=0+H TO 9+H:FOR J=50594+I
TO 64930+I STEP 2048:READ Q:POKE
J,Q:NEXT:NEXT
300 LOCATE 1,5:PEN 2:PRINT "Un jeu
qui se déroule au Pixel et à la
milliseconde près ."
310 PRINT:PEN 1:PRINT " A d)conse
iller aux grands nerveux ! "
320 PRINT:PEN 3:PRINT " Serez-vous
l'unique explorateur lunaire ! avo
ir parcouru les 26 secteurs de
A à Z avec seulement six v)hicule
s ? "
330 PRINT:PEN 1:PRINT " MOON Contro
L ," :PEN 2:PRINT " un jeu Ple
in de rebondissements ."
340 PEN 1:LOCATE 15,17:PRINT"En BA
SIC & Lan9a9e Machine":INK 1,6:INK
2,11
350 PAPER#2,0:CLS#2:CALL &6400:INK
3,0:MODE 1
360 WINDOW#2,1,25,1,1:PAPER 3:CLS:
PEN#2,1:PRINT#2,CHR$(13):" VEUILLE
Z PATIENTER SVP " :WINDOW#3,2,39,
2,24:PAPER #3,2:CLS#3:WINDOW#3,3,3
8,3,23:PAPER #3,1:CLS#3:WINDOW#3,4
,37,4,22:PAPER #3,0:CLS#3
370 FOR I=1 TO 40:PLOT RND#544+48,
48+RND#304,3:NEXT
380 XT=400:YT=140:P=120:EN=3:GOSUB
890:XT=350:YT=175:P=50:EN=0:GOSUB
880:XT=420:YT=130:P=15:GOSUB 880:
XT=325:YT=95:P=22:GOSUB 880:XT=450
:YT=80:P=30:GOSUB 880:XT=460:YT=21
0:P=40:GOSUB 880
390 XT=50:YT=60:P=20:EN=2:GOSUB 89
0:FOR I=1 TO 60:PLOT RND#544+48,48
+RND#304,0:NEXT
400 PAPER 0:PEN 3:LOCATE 7,5:PRINT
"Attention les yeux !" :PEN 2:LOCAT
E 17,7:PRINT"VOICI ..."
410 PAPER #2,3:CLS#2:INK 3,24:FOR
I=2 TO 40: SOUND 2,10+I#3,5:OUT 255
,1:OUT 256,1:FOR J=1 TO 60:NEXT:NE
XT: BORDER 3,9:Q=REMAIN(1)
420 FOR I=1 TO 5000:NEXT: BORDER 15
,16:FOR I=1 TO 6:CALL &6400:CALL &
6422:NEXT:CALL &6400
430 MEMORY &6FFF:RUN"!
440
450 *****
460 * CARACTERES a DOUBLE *
470 * HAUTEUR et LARGEUR *
480 *****
490
500 FOR J=1 TO LEN(M$):AD=8*ASC(MI
D$(M$,J,1))+41983:FOR I=1 TO 8:Q$=
BIN$(PEEK(AD+I),8):D$="" :FOR H=1 T
O 4: B$=MID$(Q$,H,1):D$=D$+B$+B$:NE
XT:CC(I)=VAL("&X"+D$):D$="" :FOR H=5
TO 8: B$=MID$(Q$,H,1):D$=D$+B$+B$
:NEXT:D(I)=VAL("&X"+D$):NEXT
510 SYMBOL 252,C(1),C(1),C(2),C(2)

```

```

2,32,32:KEY DEF 76,0,13,13,13:KEY
DEF 47,0,32,32,32:KEY DEF 75,0,13,
13,13:ZTPS=12000
200 MODE 0:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,
6:INK 3,2: BORDER 4:INK 14,12,24:IN
K 15,24,12:INK 12,10:INK 13,3:DEFIN
T B-Y:DIM A$(16),C(8),D(8),S$(18)
:SPEED INK 30,10:INK 9,4:RANDOMIZE
TIME:WINDOW#6,40,40,19,21
210
220 *****
230 * DEBUT de l'AFFICHAGE *
240 * de la PRESENTATION *
250 *****
260
270 X=3:Y=3:C1=14:C2=15:P1=13:P2=1
3:M$=" Moon Control " :RESTORE 2660
:FOR I=1 TO 10:READ Z$(I),Z$(I):N
EXT
280 L=LEN(M$)+2:PAPER 12:FOR I=-1
TO 2:LOCATE X,Y+I:PRINT SPACE$(L):
NEXT:PRINT:GOSUB 1380:INK 11,21:L
OCATE 3,10:PAPER 0:PEN 11:PRINT"A
vous d'explorer":INK 10,26:P1=0:C1
=10:X=2:Y=16:M$="la LUNE":GOSUB 16
30
290 INK 7,13,0:PEN 0:PAPER 7:LOCAT
E 1,25:PRINT " Patientez S.V.P. "
:PLOT 1,16,7:DRAW 640,0
300
310 *****
320 * ENTREE des DONNEES *
330 * et du LANGAGE MACHINE *
340 *****
350
360 A$(1)=&C5:A$(2)=&A2:A$(3)=&C5:
A$(4)=&52:A$(5)=&C5:A$(6)=&52:A$(7
)=&C5:A$(8)=&2:A$(9)=&C5:A$(10)=&2
:A$(11)=&C5:A$(12)=&2:A$(13)=&C5:A
$(14)=&52:A$(15)=&C5:A$(16)=&52
370 RESTORE 1800:FOR I=1 TO 18:FOR
J=1 TO 3:READ Q:S$(I)=S$(I)+CHR$(
Q):NEXT:NEXT
380 AD=&7500:FOR AD=AD TO AD+80 ST
EP 4:Y=634:RND+5:POKE AD,X+256:POK
E AD+1,X:MOD 256:Y=200:RND+150:POK
E AD+2,Y+256:POKE AD+3,Y:MOD 256:N
EXT
390 RESTORE 2210:AD=&7000:SCROLL=&
7000
400 READ A$: IF A$="FIN" THEN RESTO
RE 2220:AD=&70E0:AFF=AD:GOTO 420
410 POKE AD,VAL("&"+A$):AD=AD+1:GO
TO 400
420 READ A$: IF A$<>"FIN" THEN POKE
AD,VAL("&"+A$):AD=AD+1:GOTO 420
430 RESTORE 2230:AD=&7110
440 READ A$: IF A$<>"FIN" THEN POKE
AD,VAL("&"+A$):AD=AD+1:GOTO 440
450 RESTORE 2240:AD=&7138
460 READ A$: IF A$<>"FIN" THEN POKE
AD,VAL("&"+A$):AD=AD+1:GOTO 460
470 RESTORE 1720:AD=&703A:FOR Z=AD
TO AD+160:READ Q:POKE Z,Q:NEXT:AD
=&7560:GOSUB 3140
480 POKE &7135,&CD:POKE &7136,&19:
POKE &7137,&BD
490
500 *****
510 * FIN d'AFFICHAGE de *
520 * la PRESENTATION *
530 *****
540
550 PAPER 9: IF INKEY$(>)CHR$(13) TH
EN PLOT 1,16,9:DRAW 640,0:P1=9:IN
K 0,8,17:C1=8:X=-1:Y=25:M$="Presse
z":GOSUB 1550:INK 7,1,4:PEN 7:LOCA
TE 15,25:PRINT" ENTER " :ZP=TIME:WH
ILE INKEY$(>)CHR$(13) AND TIME<ZP+Z
TPS:WEND
560 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(4,11)
:LOCATE 1,25:PRINT STRING$(15,10)
:LOCATE 1,1:PRINT STRING$(6,11):S
PEED INK 2,1:INK 10,26,0
570 GOSUB 2460:SPEED INK 10,10:LOC
ATE 1,25:PRINT STRING$(20,10):
580
590 *****
600 * DEBUT de l'AFFICHAGE *
610 * de la PAGE du JEU *
620 *****
630
640 INK 0,4:INK 3,4:PAPER 3:MODE 1
:CLS:INK 0,0:REGLES=0:SYMBOL 42,0,
102,60,255,60,102,0,0
650 PAPER 0:PRINT SPACE$(160):INK
1,6:INK 2,11:X=7:Y=2:PEN 1:GOSUB
3300:PRINT STRING$(22,10):PAPER#5
,0:WINDOW#5,1,40,5,25:CLS#5:INK 3,
24
660 PLOT 320,200,2:FOR I=1 TO 5:PL
OT 640:RND,200:RND+150:NEXT:FOR I=
1 TO 8:PLOT 640:RND,200:RND+150,3:
NEXT: BORDER 0:PEN 3:LOCATE 1,21:FO
R I=1 TO 40:PRINT CHR$(RND#3+247):
NEXT:PRINT STRING$(40,143):POKE
&70DD,&A2:POKE &70DE,&C5:CALL &70E
0
670 X=5:Y=24:PEN 2:WINDOW#4,16,23,
24,24
680 LOCATE X,Y:GOSUB 3390:LOCATE 1
6,Y:PEN 1:PRINT"00000":LOCATE 30,Y
:PEN 2:PRINT"SECTEUR":X=38:Y=Y-1:
A=65:PEN 1:GOSUB 1470:WINDOW#5,40,

```

```

40,19,21:PAPER#5,3:PEN#5,1:WINDOW#
3,1,40,19,21:IF REGLES GOTO 790 EL
SE REGLES=1
690 WINDOW#1,5,35,6,16:PAPER#1,7,0
LS#1:WINDOW#2,6,34,7,15:PAPER#2,0:
CLS#2:PEN#2,3:LOCATE#2,2,3
700 PRINT#2," PRESSEZ " :PRINT#2:P
RINT#2," [1] : JEU" :PRINT#2:
PRINT#2," [2] : REGLES DU JE
U":A$="" :ZP=TIME:WHILE A$<>"1" AND
A$<>"2" AND TIME<ZP+ZTPS:A$=INKEY
$:WEND:PAPER#2,2:LOCATE#2,1,9:FOR
I=1 TO 10:PRINT#2:FOR J=1 TO 40:NE
XT:NEXT
710 PAPER#1,0:LOCATE#1,1,11:FOR I=
1 TO 12:PRINT#1:FOR J=1 TO 40:NEXT
:NEXT:FOR I=1 TO 3:PLOT 640:RND,20
0:RND+150:NEXT:FOR I=1 TO 3:PLOT 6
40:RND,200:RND+150,2:NEXT
720 IF A$="2" OR A$="" THEN SYMBOL
42,0,102,60,255,60,102,0,0:LOCATE
1,25:FOR I=1 TO 25:PRINT:NEXT:GOS
UB 2720:PEN#4,1:CLS:GOTO 650
730
740 *****
750 * INITIALISATION *
760 * du JEU *
770 *****
780
790 WINDOW#6,40,40,19,21:PEN#6,3:P
OKE &70DD,&A2:POKE &70DE,&C5:POKE
&70DB,&A2:POKE &70DC,&C5:RESTORE 1
870:P1$=CHR$(31)+CHR$(1)+CHR$(1)+C
HR$(15)+CHR$(0)+"#"+CHR$(15)+CHR$(
1):V=1:P2$=CHR$(31)+CHR$(1)+CHR$(1
):SC=0:SEC=65:CLS#4
800 PE=30:ENV 1,PE,1,2:ENT 1,PE,1,
2:ENV 2,100,0,1,15,-1,10:ENT 2,50,
-1,1,1,0,10,50,1,1:ENV 3,1,0,10,15
,-1,4
810 VOL=4:SOUND 4,200,30,VOL:SOUND
4,170,30,VOL:SOUND 4,120,30,VOL:S
OUND 4,150,30,VOL:SOUND 4,110,25,V
OL:SOUND 4,90,80,VOL:CO=0:PEN#4,1
820
830 VO=6 ' Nb de vehicules
840
850 *****
860 * BOUCLE PRINCIPALE *
870 * du JEU *
880 *****
890
900 SC=SC+1:PRINT#4,SC:CHR$(13):C
ALL 28981:READ A:IF PEEK(28720) TH
EN SOUND 4,0,200,15,2,31:GOSUB 23
40
910 IF A>64 THEN SEC=A:GOSUB 1470:
PRINT#5,P1$,CHR$(A):" :IF SEC=65
GOTO 900 ELSE RESTORE 1870:GOTO 9
00
920 PRINT#6,P2$,S(A):A$=INKEY$:I
F V>1 THEN V=(V+1) MOD 16+1:POKE 2
8893,AQ(V+1):POKE 28894,AQ(V):GOTO
900
930 IF A$="" THEN SOUND 2,150,110
,5,2:V=3:POKE 28893,AQ(4):POKE 28
894,AQ(3):GOTO 900
940 IF A$=CHR$(13) THEN CALL 48409
:SOUND 1,50,PE,1,1,1:CALL 29184:IF
PEEK(29070) THEN SOUND 4,150,55,7
,3,5:GOTO 900 ELSE 900
950 GOTO 900
960
970 *****
980 * ENTREE du NOM *
990 * du JOUEUR *
1000 *****
1010
1020 GOSUB 1310:SYMBOL 255,0,0,0,0
,0,129,129,255:CD$=CHR$(8):A$=B$:P
=1:LOCATE X,Y:PEN 3:PRINT A$:PEN 1
:LOCATE X,Y:W=X-1:EI:EVERY 50,0 GO
SUB 1170:AFTER 25,1 GOSUB 1180:GOS
UB 1170
1030 ZI=ZTPS:EI
1040 C$=INKEY$:ZI=ZI-1:IF C$="" AN
D ZI<0 GOTO 1040
1050 IF ZI=0 THEN C$=CHR$(13)
1060 DI=SOUND 7,80,4:C=ASC(C$):IF
C=13 GOTO 1260
1070 IF C>31 AND C<123 THEN PEN 3:
PRINT C$:PEN 1:A$=LEFT$(A$,P-1)+C
$+RIGHT$(A$,L-P):IF P<L THEN P=P+1
:GOTO 1030 ELSE PRINT CD$:GOTO 10
30
1080 IF C=242 AND P>1 THEN PEN 3:P
RINT MID$(A$,P,1),CD$:CD$:P=P-1:P
EN 1:GOSUB 1190:GOTO 1030
1090 IF C=243 AND P<L THEN PEN 3:P
RINT MID$(A$,P,1):P=P+1:PEN 1:GOS
UB 1190:GOTO 1030
1100 IF C=16 THEN A$=LEFT$(A$,P-1)
+RIGHT$(A$,L-P)+CHR$(255):PEN 3:PR
INT RIGHT$(A$,L-P+1):LOCATE W+P,Y
:PEN 1:GOTO 1030
1110 IF C=224 GOTO 1020

```

A SUIVRE...

Petites Annonces

gratuites

VENDS ZX Spectrum 48K péritel, 3 livres (Basic et LM), le tout en parfait état de marche pour 1500F. A Isambourg, boulevard Sébastopol, 62140 Hesdin. Tel: 86 99 96.

VENDS Spectrum +, interface turbo, 200 logiciels de jeu, 2500F. Laurent Harnboun au 845 74 43.

ECHANGE Spectrum 48K péritel, interface II, joystick, magnétophone, cordons, bouquins, environ 300 super-jeux, contre Commodore 64 et magnétophone. Laurent Champion, quartier St Martin, 07200 Aubenas. Tel: (75) 93 62 39.

VENDS ZX Spectrum, adaptateur péritel, lecteur de K7, 8 K7 de jeux (The Hobbit, Dark Star, The lords of midnight, Psytron, Cobalt, Spy hunter, Manoir de Génies, Les flics, K7 d'apprentissage), encore sous garantie pour 6 mois, 2000F à débattre. Mickaël au (3) 470 37 47 le soir.

VENDS pour Spectrum, microdrive avec interface ZX1, joystick, K7 de jeux, utilitaires, livres, 1400F. M.Garnavault, 3 square Mermoz, 95000 Jouy le Moutier. Tel: 443 63 67 après 18h.

VENDS ou échange logiciels pour ZX Spectrum. Thierry Fossier, 12 chemin des sports, 51000 St Martin sur le pré. Tel: (26) 64 36 16 le week end.

VENDS Spectrum 48K, microdrive, interface ZX1, interface manettes de jeu, 170 jeux géniaux, 5 bouquins de programmation, 1800F. Roland Raoul, 22 rue du petit Montesson, 78110 Le Vesinet. Tel: 071 40 51.

VENDS pour ZX Spectrum, interface Centronics Kempston type S, peu servie, valeur 600F, vendu 300F. Tel: (50) 41 01 73 après 19h.

VENDS programmes pour ZX Spectrum. Les nouveautés à 25 balles, les autres à 15. Tel: (3) 451 26 80 après 18h.

CHERCHE pour établissement d'enseignement. Spectrum en bon état de marche, faire offre à M.Rousseau au (33) 25 63 11 aux heures de bureau.

VENDS Spectrum +, 48K, péritel, magnétophone Altai avec alimentation, 13 K7 (environ 30 programmes), revues Ordi 5, 5 livres, jeu Euréka (original), 2600F plus port. Tel: (94) 53 98 88 après 19h.

CHERCHE possesseur Spectrum 48K pour échange de programmes. Bruno au 206 79 00 après 17h30 en semaine.

VENDS Spectrum 48K pal, interface ZX1, microdrive (plus 4 micros), manuels anglais, magnétophone, nombreux programmes, câbles et adaptateur, 2500F. Tel: (1) 857 83 08.

VENDS ZX Spectrum +, pal, adaptateur péritel, magnétophone, 10 K7, 30 programmes. Edouard Chevreau, route de l'hyppodrome, 44270 Machecoul.

VENDS Spectrum 48K, péritel, interface manettes, 2 manettes, magnétophone, 20 K7 (plus de 100 programmes), livres, revues, 2500F. Didier au (76) 31 64 07.

VENDS ZX Spectrum, interface péritel, noir et blanc, magnétophone, joystick, interface ZX2, interface manettes programmable, 80 logiciels sur K7, 5 livres Basic et machine, revues et listings, 1500F. Tel: 528 37 98.

VENDS Kwick Load pour Spectrum (accélère, sans matériel en sus, le chargement de vos logiciels), prix réduit, manuel d'utilisation, pour pirate averti. Recherche et échange logiciels très récents. Renaud Bérard à Paris au 202 86 99.

ACHETE programmes pour Spectrum 48K à bas prix et voudrais échanger astuces. Achète formules de plombage. David Leon, 151 avenue Maurice Bertheaux, 78500 Sartrouville.

VENDS Spectrum 48K, péritel, comme neuf, interface manette programmable, 300 logiciels, 3200F. François au (4) 350 04 75.

VENDS Spectrum 48K, interface ZX2, adaptateur péritel, manette Quickshot II, 20 K7, 2500F. Jean Michel Calvet au (1) 370 05 01.

CHERCHE modulateur N/B pour Spectrum entre 100 et 150F. Franck Navarro, 14 impasse Oradour sur Glane, 34500 Béziers. Tel: (67) 62 35 68.

VIC 20

VENDS Vic 20 Pal, moniteur ambre, magnéto, cartouches, livres, nombreux programmes: 2800 F., carte mère à 2 connecteurs, Rom intégrée: 600 F. (valeur 1200 F.) Vends également 200 logiciels en LM de "haut niveau". Th. Danquin Chemin de l'Engluclerie, 49500 Segre.

VENDS Vic 20, 8 Ko, manuel d'utilisation, autoformation basic, magnéto, Vic Tron, Quiz master (Vic 3501), K7 softthèque ordinateur n° 1 et 3, livre N° 1 et 3, Blitz, Para, nombreuses K7 enregistrées, livre "La pratique du Vic 20" Tome 1, manette de jeu, prise RVB (moniteur), emballage d'origine, housse de protection. Le tout: 2500 F. J. Pierre Thieuleux 46 rue Paul Doumer 59730 Briastre (Solesmes) Tél: (27) 37 45 81 (après 18h20).

VENDS programmes neufs Commodore Auto formation au Basic (Vic 20): 200 F., Simplifal: 200 F., Master 64: 450 F., programmes neufs Dragon (disk): Pengon: 140 F.; Gesad, Gesed: 300 F. Mr de la Purification Thierry 6, allée Charles de Gaulle 31140 St Alban Tél: (61) 70 57 58.

CHERCHE extension 8 ou 16K pour Commodore Vic 20. Vends ou Echange jeux et programmes pour Vic 20. Tel: (26) 49 48 53. (le week-end aux heures des repas et demander Frédéric).

ZX 81

VENDS ZX 81, 64K, clavier pro avec pavé numérique, alimentation 1,5 A, TV N.B, lecteur de K7, câbles, K7 utilitaires, K7 de jeux, 6 livres sur le ZX 81, 1600F. Tel: (1) 384 18 39 le soir.

VENDS ZX 81 ne servant jamais, 16K, nombreux listings, livres et cordons, 500F. Philippe Brogniart au (7) 856 07 56 après 17h.

VENDS ZX 81, 16K, synthèse vocale, interface joystick, joystick, 5 K7, documents, initiation au Basic et au langage machine du Z80A, nombreux listings (dont maths tous niveaux), acheté 2530F, vendu 1500F. Eric Soncini, 7 Gras (près de Metz), 57640 Vigy. Tel: (8) 776 60 68 après 18h.

VENDS ZX 81, 32K, moniteur AGB (sauvegarde et chargement en 30 secondes de Basic ou LM), interface manette de jeu, manette, ZX Printer (mini imprimante), clavier ABS, livres, revues, 50 logiciels, 1800F. Jean Louis au (6) 996 78 30.

VENDS ZX 81 de Décembre 84, 16K de Février 85, magnétophone de Décembre 84, livre Pratique du ZX 81: la programmation en LM, vraie K7 Chess, K7 avec Flight, 5 K7 effacées, 650F soit moins de la moitié de la valeur d'achat. Samuel Le Roux au (32) 59 40 40.

VENDS tous programmes pour ZX 81 16K ou Oric Atmos. Cherche généreux donateur de matériel, même usagé, pour Oric ou ZX. D.Rousc, Les Embaysses Hautes, 46200 Souillac.

VENDS ZX 81 (01.85) encore sous garantie, très bon état, peu servi, 16K, clavier ABS, nombreux jeux sur K7 (Raiders, Stock Car, Flight Simulator, Chess 000, nombreux programmes de l'HHHHebdo), nombreux listings, 2 Ordi 5, manuel, 800F (valeur 1450F) port compris.

J.C. Tably au (47) 53 34 05 (Joué des tours, Indre et Loire) entre 17h30 et 20h.

VENDS ZX 81, 16K, 2 K7 de jeux, manuel de programmation, 620F. Yann Trégar, quartier la Clautre, 26260 St Donat. Tel: 45 22 07.

VENDS ZX 81, 16K, alimentation, cordons, manuel, K7 (Rex, Simulateur de vol, Chess, Moon Patrol, etc...), livre Clefs pour le ZX 81, listings sur feuilles, clavier ABS, très bon état, 900F. Christophe au (91) 31 66 55 à partir de 19h.

VENDS ZX 81, 16K, clavier mécanique, TV N.B, magnétophone, K7 de 32 programmes, 2 K7 vierges, livre de 120 programmes, cordons, le tout de Noël 84, 1600F à débattre. Chez: M.Haegeli, 24 rue de Sétif, 72000 Le Mans. Tel: (43) 82 04 00.

VENDS ZX 81, 64K, clavier professionnel, HRG, carte son, adaptateur cartouche, 5 cartouches, nombreux jeux, valeur 5500F, vendu 3000F. Tel: (22) 91 94 90 le soir à 20h.

VENDS ZX 81, inversion vidéo, clavier mécanique, 5 extensions (son, couleur, parallèle, cartouche), 14 logiciels, 20 revues, 1900F, vente séparée possible. François Bories, Le Frèche, 40190 Villeneuve de Marsan. Tel: (58) 45 80 04 après 19h30.

VENDS ZX 81, clavier mécanique, 32K, imprimante, téléviseur N/B, carte PJ 1K, très nombreux programmes, très nombreux livres, très nombreuses K7, 2000F. Tel: (91) 68 55 54 après 7h45.

VENDS ZX 81, 16K, clavier mécanique, 3 K7 dont Traffic, livre de programmes, 900F. Tel: (27) 44 18 81.

VENDS ZX 81, 16K (sous garantie), 400F, nombreux logiciels et livres, prix à débattre. T. Nguyen, 29 rue George Sand, 75016 Paris. Tel: 525 38 73.

SPECTRUM

VENDS ZX Spectrum +, jeux, ZX81, 16K, livres, jeux, le tout sous garantie, état neuf, 2000F. Tel: (42) 27 41 02.

CHERCHE correspondants pour échange ou vente de logiciels Spectrum. Marcel Champagne, Cortil Dewez 3/4, 5670 Sambreville, Belgique.

VENDS ZX Spectrum 48K péritel, interface joystick, joystick Spectravideo Quickshot II, 100 programmes du commerce (jeux, simulations, utilitaires), 2500F. Stéphane au (1) 700 88 69 entre 18 et 22h.

CHERCHE programmes pour ZX Spectrum et logiciel de communication Minitel. Jacques Henri Mariv, 18 rue Wurtz, 75013 Paris. Tel: (1) 580 63 48 ou (1) 45 80 63 48.

VENDS Spectrum 48K péritel, 20 K7, 10 livres, tous câbles, valeur plus de 2500F, vendu 1000F. Possibilité d'échange contre TV couleur Pal ou accessoires Amstrad. Benjamin au (33) 90 85 55.

★ NOUVEAU!
COMMODORE



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

Nouveau! Commodore
128 K **3250 F**
Lecteur Disk 1571 **2890 F**
Les 2 **5890 F**

4 Super offres Commodore 64
C 64 Péritel + 1 lect. cas. + 1 joystick + 1 jeu **2690 F**
C 64 + moniteur coul. 36 cm + Lecteur de cass. **4690 F**
C 64 + lecteur de disk + 1 jeu **3790 F**
C 64 lecteur de disk + moniteur couleur 36 cm + imprim. **7390 F**

DÉS PRIX FOUS SUR LES HITS COMMODORE

AMSTRAD
Jusqu'à 6 cassettes de stock & CASSETTES DE JEUX ET 1 MANETTE DE JEUX GRATUITES POUR TOUT ACHAT D'UN AMSTRAD CPC 464
CPC 464 monochrome + 1 CADEAU **2690 F**
CPC 464 couleur + CADEAU **3990 F**
AMSTRAD CPC 6128 128 K **4490 F**
CPC 6128 monochrome **4490 F**
CPC 6128 couleur **5990 F**

UTILITAIRES

FAST LOAD EPYX - K	390 F
TURBO 10 - K	280 F
TURBO 30 - K	380 F
TURBO 50 - K	580 F
CASSETTE D'ALIGNEMENT	130 F
DATABASE - C	195 F
DATAMAT - D	350 F
TEXTOMAT - D	350 F
VIRGULE - C	250 F
PAINTPIC - C	195 F
TOOL 64 - K	640 F
EXTRA TOOL 64 - C	350 F
FORTH 64 - K	700 F
MASTER 64 - D	700 F
PAPER CLIP - D	1200 F
L. BASIC (Bas. étendu) - D	695 F
PROFIMAT - D	330 F
BASIC 64 (compilateur) - D	350 F
SUPERBASE - D	990 F
NOMBREUX AUTRES TITRES ET UTILITAIRES DISPONIBLES	

★ CADEAU!

UTILITAIRES EN CASSETTES

ARSLIETTES (trait. text.) - C	150 F
GESTION DE FICHIERS - C	150 F
MULTICTIONS - C	165 F
MICROGESTION - C	195 F
GESTION DE STOCK - C	245 F
EASYCALC - C	195 F
D.A.S. (Data) - C	115 F
AM STRAM GRAPH (Basin) - C	130 F
MUSICORE (Synthétiseur) - C	195 F
INITIATION BASIC - C	245 F
AUTOFORMATION ASSEMBLEUR - C	245 F

UTILITAIRES EN DISQUETTES

DATAMAT (gestion fichier français)	450 F
TEXTUMAT (trait. texte français)	450 F
GESTION DE STOCK	320 F
FACTURATION	600 F
D.A.M.S. ASSEM./DESASSEM./MONITEUR	395 F
C.A.O. (Conception assistée par ordinateur)	360 F
LUDISSIM	225 F
MULTIGESTION + CP GRAPH	295 F
MICROSCRIPT (trait. texte + tableau)	490 F
MICROSPREAD (tableur)	590 F
MASTERFILE (gestion de fichier)	590 F

★ LE PARI D'ATARI!

520 ST 9950 F
1 U.C. 512 Ko, 1 lecteur disk 3,5 pouces 500 Ko, 1 moniteur monochrome hte résolution, 1 souris, TOS, BASIC, LOGO, GEM WRITE, GEM PAINT. Et les premiers logiciels disponibles...

ASSEMBLEUR 600 F
FORTH-LEVEL I 1200 F
LANGUAGE C ATARI 600 F
EXPRESS (trait. texte) 1095 F
PASCAL 280 F
LANDS OF HAVOC (aventure) 475 F
ZORI (aventure) 475 F
HEX (combat) 475 F
CHESSE (3D) N.C.

★ MATERIELS DISPONIBLES IMMEDIATEMENT

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

MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS TEL. 325.51.52 MÉTRO: MAUBERT-MUTUALITÉ
A partir 25 oct. Tél. 43 25 51 52

MICROSTORY

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

GREMLINS - C 109 F
HUNTER PILOT - C/D 99/189 F
A VIEW TO A HILL - C 125 F
BRIAN JACKSON SUPERSTAR - C 99 F
THE WAY OF EXPLOSION FIST - C 115 F
ROCKY HORROR SHOW - C 99 F
JUMPJET - C/D 99/189 F
HARD HAT RACE - C 99 F
RED ARROWS - C 99 F
STARMON - C 115 F
BEACH HEAD - C/D 115 F
NIGHT LORE - C 115 F
ALIEN 8 - C 99 F
COMBAT LYNX - C 99 F
GHOSTBUSTERS - C 110 F
DECATILION - C 99 F
RALLY II - C/D 195/260 F
RECHUTE A GRANDE VITESSE - C 180 F
MYSTÈRE DE BENEKANKOI - C 125 F
MACADAM HUNTER - C 180 F
BATTLE FOR MIDWAY - C 149 F
SORCERY - C/D 99/189 F
EMPIRE - C/D 230/340 F
BRIAN BLOODAXE - C 115 F
ARCIION - C 115 F
TRAD OVER MOSCOW - C 115 F

★ MATERIELS DISPONIBLES IMMEDIATEMENT

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

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



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

Je, soussigné, M _____
Prénom _____
Adresse _____
Tél: _____

marque de matériel _____
commande le matériel suivant _____
pour la somme totale de: _____

Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement: chèque mandat carte bleue

N° CB _____ Validité: _____
Signature: _____ Date: _____

Je désire recevoir le catalogue de prix (joindre 3 timbres à 2,70 F)

DEMANDE DE CRÉDIT
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
Matériel: _____
Montant de la commande _____
Nombre de mensualités (de 4 à 24): _____
Je joins à ma demande le versement comptant chèque ccp mandat-lettre

Signature: _____ Date: _____
règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY



MSX

VENDS ou échange jeux pour MSX. Dauny Erwan, 49 avenue Jules Ferry, 13220 Chateaufort les Martigues. Tel : 42 79 90 55 le soir.

VENDS cartouches pour MSX : Circus Charlie, Heli Tank, Space Trouble, Fire Rescue, 100F chaque, cassettes : Zaxxon, Les flics, Intercepteur, Pitfall II, 50F chaque. Thierry au (1) 340 72 54.

VENDS MSX Yashica 64K, cordons, manette de jeu, 3 cartouches de jeu, programmes sur cassettes (utilitaires et jeux), 2 livres de programmes et d'initiation, 1990F à débattre. Tel : 355 44 26 poste 52 34. M.Mérec aux heures de bureau.

CHERCHE moniteur monochrome pour MSX, cherche contacts MSX pour échange de programmes et idées. Alain Basset, 18 chemin des cerisiers, 73100 Aix les Bains.

VENDS Yeno SC 3000 avec manuel Basic Yeno et cartouche Basic, manette de jeu, 2 cassettes de jeux, 1500F. Tel : (63) 41 31 10.

VENDS ou échange lecteur de disquette Sony HBD50 à 3200F acheté le 20 Août 85, contre imprimante. Vends Yeno DPC 64 complet et neuf, 2950F. Tel : (88) 63 66 49 aux heures de bureau sauf Lundi.

VENDS Yeno MSX 64K acheté en Mars 85, 3 cartouches de jeu (Billard, Flipper, Golf), 2600F. M.Gasquerel au 974 65 90 aux heures de bureau.

VENDS MSX Sanyo PHC 28, 2 cartouches, livre d'initiation à l'assembleur, 1500F. Stéphane au 771 08 72.

VENDS Canon MSX 64K sous garantie, 2 livres, cartouche, 4 cassettes, 2300F. A.Pechereau, 32 avenue de Sautesbourg, 69100 Tassin la demi Lune. Tel : (7) 834 51 57.

VENDS MSX Yeno 64K, magnétophone Sanyo, joystick, 20 logiciels, livres, 2300F. M.Drain, 4 place A.Renoir, 95230 Soisy. Tel : 417 03 25 ou 280 72 41 aux heures de bureaux.

CHERCHE compilateur pour MSX, échange programmes sur K7 ou listings et vends mes K7 vidéo (30) ou les échange contre lecteur de disquettes ou imprimante matricielle. Contet, 4 square des roses, 93300 Aubervilliers.

HECTOR

VENDS Hector HRX 64K (Forth et Basic), Disc 2 2x800K (Juin 85), moniteur couleur, imprimante Seikosha GP 100 A, 50 K7 de jeux et programmes, disquettes de programmes, 15 disquettes, 2 joysticks, nombreuses documentations, 12000F. Tel : (56) 21 86 98 après 20H.

VENDS Hector 2 HR+ , 48K, magnétophone intégré, 2 joysticks, 7 K7 diverses, guide d'utilisation, manuel du Basic 3X, encore sous garantie, prix à débattre. Tel : 681 86 12 après 18H.

CHERCHE possesseur d'un Hector 2 HR+ pour échange de programmes sur K7 ou listings. Jean Marc Monmarin, 73 avenue des Martyrs de la Résistance, 33127 Martignas.

VENDS Hector HRX 64K, Forth et Basic, joystick, 4 K7 (langages et jeux), 2 manuels et de nombreux programmes. Stéphane Savattier, 18 rue du Clair, 86530 Naintré. Tel : (49) 21 84 82 à partir de 18H30.

THOMSON

VENDS TO7 70 garanti encore 6 mois lecteur de K7, manettes de jeu avec son, cartouche basic, plus 11 jeux (aigle d'or, F.B.I Eliminator, Pulsar II, Club de football, etc...) le tout : 5000 F. (à débattre) Mme LE-CIEJEWSKI 62 rue de Malnoue 93160 Noisy Le Malnoue.

VENDS TO7 (sous garantie), état neuf, basic, trap, pictor, contrôleur et manettes de jeu, lecteur de K7, 2 livres, codeur modulateur (si nécessaire). Prix : 1400 F. Tel : (49) 28 43 16

VENDS TO7, basic, trap, pictor, extension 16 ko, ext. manettes de jeu, magnéto, pulsar II, pilot, K7 hebdomadaire software n° 1+ nombreux jeux sur K7, livre "initiation au basic TO7", livre "102 programmes pour TO7" et Theophile n° 6, 8, 9 et 10, le tout : 3500 F. Tel : (51) 97 52 45. Olivier MAES 54 route de Fontaine 85750 Angles.

VENDS MO5, magnéto, 2 livres d'initiation, 2800F. Tel : (99) 52 10 40.

VENDS TO7 70, basic, logo, manuel d'initialisation, Lecteur K7, manettes de jeu, extension musique et jeux, ext incrustation, livres, nombreux programmes éducatifs et jeux (chasseur omega, pac man, circuit, tennis, zap track...) : 5200 F. (acheté le 12-84). Mr DEYCARD 33145 St Michel de Fronsac Tel : (57) 24 98 75.

ECHANGE pour TO7 70 logiciels de jeu : aigle d'or, bidul, business... Tel : (79) 64 42 69.

VENDS MO5 (oct 84), lecteur de K7 spécifique, contrôleur de son, manettes de jeu, crayon optique, 15 K7 de jeux dont : Space shuttle simulator, mission delta, labyrinthe survie, l'aigle d'or, etc... Livre le guide du MO5, les secrets de superdéfi. Valeur 6300 F., vendu 5000 F. avec emballage d'origine Marc TABARY, 1 place de la Pinède 94470 Boissy St Léger Tel : (16) 569 22 49.

VENDS TO7, 16K, TV N/B, magnétophone, extension manettes, clavier IBM, modulateur, Basic, Fox, Pulsar, Yeti, Stratac, nombreux programmes, 12 livres (assembleur, trucs, langages, utilitaires, jeux, etc.), valeur 9500F, vendu en parfait état 4000F. Tel : (38) 56 26 00 après 19H.

ECHANGE pour Thomson, Super tennis ou Orbital mission contre Androïdes ou Invasion, Pas de copies. J.P.Zanier, 1 avenue de l'hirondelle, 93380 Pierrefitte.

VENDS lecteur et contrôleur de disquettes pour TO7/70, garanti jusqu'en Avril 86, 2800F, clavier Peritek pour TO7/70, 500F. Tel : 973 96 19 après 19H30.

VENDS lecteur de disquettes, contrôleur, pour TO7 TO7/70, 50 programmes sur disquette, manuel DOS, valeur 8000F, vendu 2900F sous garantie. Daniel Geay au (35) 93 21 04.

VENDS listings de l'HHHHebdo pour MO5 et TO7 depuis le No 1, 1F la page format A4. Tel : (65) 22 63 66 poste 423.

VENDS jeux pour TO7, TO7/70, entre 10 et 20F. Baki Mourad, 1 résidence les Niveoles, 92600 Asnières.

ACHETE ou échange programmes pour TO7 ou TO7/70 parus dans l'HHHHebdo entre le No 1 et 80. Didier Adam, 34 rue A.Casse, 59000 Lille.

VENDS MO5 sous garantie, lecteur de K7, crayon optique, interface péritel/sécam, 13 logiciels (Flipper, Aigle d'or, FBI, etc.), 3 livres sur le Basic du MO5, 2000F. Régis Vignon, 34 rue du château d'eau, 91130 Ris Orangis. Tel : 943 34 21.

VENDS MO5, magnétophone, crayon optique, modulateur sécam, manuel d'instruction, manuel technique, programmes (Aigle d'or, etc.). Galand, cité scolaire, 71160 Digoin.

VENDS TO7/70, lecteur de cassettes MK 90.090, cartouche Basic, 4000F. B.Emorine, Colleville sur mer, 14710 Trevieres. Tel : (31) 21 32 69 ou (31) 22 41 81.

ECHANGE nombreux programmes pour TO7/70 (jeux d'aventure surtout). Patrick Bonnin, boulevard Margeron, 61140 Bagnoles de l'Orne. Tel : (33) 37 70 57.

VENDS TO7 état neuf, magnétophone, extension mémoire 16K, contrôleur de son et de manettes, 2 manettes, module Basic, Pictor, Trap, Chasseur Omega, Pingo, Software, 3 K7 avec nombreux programmes, livre d'initiation au Basic, 2 livres sur les jeux du TO7, nombreux programmes de l'HHHHebdo, 4500F (valeur 7350F). Chighine Giacomo, 20 rue des vergers, 57460 Behren. Tel : 788 32 13.

VENDS ou échange logiciels pour MO5. Thierry Julien au 555 95 50 poste 27 42 aux heures de bureau. Achete logiciels pour Apple IIc.

VENDS MO5, moniteur N/B, 2 manettes de jeu, lecteur de K7, crayon optique, nombreux jeux, valeur 9250F, vendu 6000F. Tel : (94) 04 61 03.

TRS 80

VENDS TRS 80 modèle 1 niveau 2, 48K, 2 unités de disquettes, écran vert, NDOS, disquettes cours, progiciels de jeu, documentation, livres, revues, 5400F. Philippe, 29 rue Gravereaux, 94240 L'Hay les Roses. Tel : (1) 664 92 40.

VENDS TRS 80 couleur, Basic étendu, 16K, Novembre 84, magnétophone, casse jeux, livres, peu servi. Mandard Mezire, 43360 Arvant. Tel : (71) 76 93 88.

VENDS TRS 80 16K, interface 32K, doubleur de densité, RS 232 C, 3 drives 5 pouces un quart 5F/DD, alimentation pour 2 drives, moniteur N/B, 4 DOS, compilateur Fortran, Pascal et Logo, nombreux logiciels et utilitaires, 5000F à débattre. M.Millot au 304 03 07 après 19H.

VENDS TRS 80 color computer, 2 Basic étendus 16K, 10 K7 de jeux, magnétophone, cartouche Tennis, 3 livres d'initiation au Basic, livre de jeux, 2 joysticks, cordons, une trentaine de programmes, 3000F. Pascal Iseil, 1 rue du Béarn, 57070 Metz Borny. Tel : (8) 737 22 98.

DANGEREUSEMENT VÔTRE

Le jeu sur micro-ordinateur.
3 jeux d'aventures-arcade à un rythme échevelé dont VOUS êtes l'acteur principal !

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

ALBERT R. BROCCOLI présente
ROGER MOORE
dans l'aventure de JAMES BOND
JAMES BOND 007
DANGEREUSEMENT VÔTRE

COPYRIGHT DANJAO S.A.
ALL RIGHTS RESERVED

Version française distribuée en exclusivité par :
Eureka Informatique
39 Rue Victor Massé
75009 PARIS
Tél. (1) 281 20 02 TLX. 649 385 F

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

M. _____
Rue _____
Code _____ Ville _____

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

GRANDE VENTE DIRECTE D'USINE AUX PARTICULIERS

MICRONIQUE hector

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

VALABLE JUSQU'AU 31 DECEMBRE 1985

PRIX PUBLIC 1290 F UNIQUE

Profitez des PRIX EXCEPTIONNELS sur la gamme des

micro-ordinateurs hector

L'ordinateur personnel français

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

Imprimantes Moniteurs Périphériques

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

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

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

BON DE COMMANDE

LIVRAISON IMMÉDIATE PAR SERVICE EXPRESS

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

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _____
Localité : _____

Téléphone domicile : _____
Téléphone bureau : _____

Type d'appareil : BR HR HR+ HRX

Quantité	Désignation	Prix unitaire	Total

Je choisis de payer : Par chèque ci-joint à la commande, à l'ordre de MICRONIQUE Au transporteur, contre remboursement, frais en sus

TOTAL (A)
+ PORT ÉVENTUEL (B)
(30,00 F pour commande inférieure à 1.000 F)

MONTANT À RÉGLER (A + B)

DATE _____ SIGNATURE _____

Pour facilités de paiement, nous consulter



CASIO

VENDS Casio PB 700 (09.84), 16 K, interface FA 4 (K7 et imprimante), cassettes, 2700F, Pascal Hamon au (1) 48 31 91 56 après 19h.

CHERCHE programmes pour FX 750 P et interface FA 20 pour envoyer programmes à l'HHHHebdo. Tel: (99) 06 65 35 le week end.

VENDS PB 700 Casio neuf, avec manuel pochette et boîte, valeur 1700F, vendu 850F à débattre. Karel Von Ascheberg, 11 rue des 4 vents, 92380 Garches. Tel: 701 16 11 après 17h.

VENDS Casio PB 700 en très bon état, garanti 6 mois, 80 programmes, 3 livres, valeur 1700F, vendu 1100F. Tel: (6) 029 69 48.

VENDS PB 100, imprimante FP 12, interface K7 FA 3, 6 K7 (jeux, vie pratique, etc...), 85 programmes, livre et manuel d'utilisation, emballages d'origine, valeur 2200F, vendu 1000F. Tel: 333 03 20.

VENDS Casio PB 100, OR 1, très bon état, 500F à débattre. Tel: (91) 47 12 01. Stéphane à partir de 17h30.

COMMODORE

Vends Commodore 64 RVB Périel, magnéto data cassette 1530 (acheté Mai 85), 8 cassettes plus diverses documentations, moniteur couleur CM 15 (acheté juin 85 valeur 5800 F.) vendu 5300 F. Patrick Gillet 94000 Créteil Tél: 899 69 96.

Vends Commodore 64 Secam avec jeux et utilitaires. Prix à débattre. Demander Dominique au (3) 486 00 47.

Vends CBM 64, 1541, lecteur cassettes, MPS 801, moniteur couleur Fidelity CM 14 le tout: 8000 F. ou 2000 F. par unité. Vends aussi logiciels, livres, revues complètes (Hebdo, Micro 7...). Le tout sous garantie Mai 85. Bruno Dacosta Tél: 426 11 14.

Possesseur de Commodore 64, 1541. Cherche programmes de maths (Math Stat). Echange aussi nombreux jeux. Appeler Lionel au 249 99 91 pour tout renseignement.

Vends logiciels de jeu pour Commodore 64. K7 Pitfall, Pitfall2, Hero, Decathlon, Grog's revenge. On court tennis, Spy vs Spy, Zaxxon: 60 F. pièce. K7 Summer games, The Staff of Karnath: 100 F. pièce. Cartouche Choplifter: 150 F. Tél: (6) 026 23 64 (entre 19 et 20h).

Echange pour Commodore 64, jeux sur K7 uniquement. Liste sur demande. Gilbert Bisson 19 rue du Docteur Charcot 94260 Fresnes (à partir de 18h.)

Echange jeux et utilitaires sur K7. Régis Boulanger 33, rue de Douai 62000 Arras. Tél: (21) 55 53 54.

Vends Drive 1541 et donne logiciels comme Sum.II, Skyfox, Music shop, Dambusters, Shadow fire, Exploding fist... Prix au plus offrant. Paris et région parisienne uniquement. Laurent Constanty 45, rue Héricart 75015 Paris. Tél: 575 55 02.

CBM 64 affamé échange toutes les dernières nouveautés. Donne nouveautés contre une copie de tous les programmes parus dans l'Hebdo depuis le numéro 80. Disk ou K7. Recherche contact avec Cbmistes ayant réalisé l'interface RS 232C. Envoyez vos plans et vos listes à T. Dagnaud 24 rue E. France 23000 Gueret. Tél: (55) 52 22 38.

Echange logiciels sur Commodore 64 Disk ou K7 en possède plus de 600. Christophe Galin 17 faubourg Chartrain 41100 Vendôme. Tél: (54) 77 11 19 (après 19h).

Vends Commodore 64 Pal, lecteur cassettes 1530, moniteur Prince ambre, manuels explicatifs, cordon vidéo, 2 cartouches de jeux (Soccer, Le mans), 2 manettes de jeu, 1 joystick, des cassettes de jeu enregistrés: 6500 F. Patrick Rapoport 46 rue du Chemin vert 75011 Paris. Tél: 355 72 96 (après 19h).

C64/Vic 20 faites monter un pavé numérique (+ touche Reset) dans votre C64 ou votre Vic 20 par un technicien compétent livré câblé avec notice explicative: 300 F. Pour tout renseignement ou commande: Monsieur Morisse 5, rue de la crèche 35100 Rennes (réponse assurée).

Professeur recherche photocopies (qu'il paie) de tous les programmes parus pour Commodore 64 du numéro 1 au n° 80. Peut de plus fournir en échange jeux pour C64. Robert Llabias Collège V. hugo 62440 Harnes.

Vends CBM64, magnéto, lecteur de disquettes 1541, documentations, livres, plus de 400 jeux sur cassette et disquette, joystick, crayon optique, cartouches. Très bon état: 7000 F. Eric Desmarests 59126 Linselles. Tél: (20) 23 21 13.

Pour CBM 64 je cherche console et drH3 1541 en panne pour récupérer pièces. faire offre à J. Claude au (6) 083 05 28 à Arpaion.

Vends CBM 64 Pal, Secam, magnéto, programmes (6 jeux et un utilitaire), livres: 2500 F. Monsieur Carcelon Tél: (73) 36 73 31.

Pour C64 échange programmes (Zaxxon, Fort apocalypse, Gyruus, Pole position, Soccer) contre autres programmes ou disquettes vierges. Eddy Stéphaneou Tél: (26) 36 29 59 (Reims).

Echange logiciels pour Commodore sur disk ou tapé. Possède Winter games, Fire works... Envoyez vos listes à Michel Crucke Durenneheers, 28, 9600 Ronse Belgique.

Vends Commodore 64, prise péritel, magnéto, 2 joysticks, 2 cartouches, 5 K7, livre, acheté en Mars 85: 4200 F. Monsieur Chailly Tél: (58) 93 93 04. (Landes).

Vends C.64 RVB, lecteur cassettes, moniteur oscar couleur, poignée, 3 cassettes jeux, autoformation (valeur 6500 F.) Vendu 5500 F. à débattre. Christiane Reulen 42 avenue de la République 92500 Rueil Malmaison. Tél: 751 25 45.

Vends Commodore 64 (Pal), magnéto K7, documentations. prix 1800 F. Tél: 940 10 22.

Vends C 64 Secam, Vic 1541, Vic 1530, 3 cartouches (Tool, Graf et Stat), nombreux livres, magazines, 180 logiciels (jeux et utilitaires). Vendu 5000 F. (prix justifié). Pour tout renseignement Tél: (21) 97 67 07 après 19 h.

Vends nombreux jeux sur K7 pour Commodore 64, prix intéressant, liste et prix sur demande. Possibilité d'échange. Philippe Le Moulec Touinel Nevez - Ploumilliau 22300 Lannion.

Commodore 64 (1/85), lecteur de disquettes 1541 (2/85), imprimante MPS 801 (2/85) lecteur de K7, cartouche Victree, 6 bons et beaux bouquins et une bonne cinquantaine de programmes sur disquette: jeux, utilitaires et de gestion (Superbase, Multiplan, Homework...) le tout 6000 F. Crédit possible. J.P. Duval Tél: 724 33 99.

Vends pour Commodore 64 nombreux livres et logiciels originaux. Cherche programme d'inrustation vidéo et imprimante pour C 64 échange aussi programmes pour C.64 (environ 250). Michel Franquenq Tél: (94) 53 98 88 (après 19h).

Vends Commodore 64 Pal, Lecteur de disquettes 1541, magnéto K7, synthétiseur vocal, Koala Pad, 750 programmes, 15 livres: 10.000 F. Christophe Arnoult 2 bis, bld Gambetta 52000 Chaumont. Tél: (25) 32 37 75 (après 18h).

Echange nombreux logiciels pour Commodore 64 sur cassette (plus de 200). Envoyez vos listes, la mienne en retour. Réponse assurée. Emmanuel Mahut 66 rue des Vaudois 08000 Charleville Mézières.

DANGER! Fou à lier, Vends Commodore SX 64 (moniteur couleur et drive intégrés) accompagné de nombreux jeux (tout Electronic Arts, Broderbund...) originaux avec documentations, plus des utilitaires eux aussi originaux (Micro Application...), plus quelques disquettes de jeux piratés (une centaine) plus, car ce n'est pas fini, tous les bouquins utiles et plus qu'utiles (du néophyte au professionnel, tout le monde y trouve son bonheur) sans parler des quatre joysticks (Quickshot II, Atari, Slick Stick...) ni de la tablette graphique (avec son soft). Le tout vaut plus de 30.000 F. (Eh oui, ma brave dame, rien n'est gratuit de nos jours) mais je l'abandonne la mort dans l'âme: 7500 F. (à débattre). Au Fou! Au fait, je vends tout d'un bloc, les pirates intéressés par les docs ou les softs peuvent laisser tomber! Appelez Michaël ou Anne au (1) 257 40 88. *NDLJC: Où si ça répond pas vous pouvez toujours essayer Saint-Anne!*

Vends CBM 64, lecteur K7, autoformation basic, K7 jeu (River Raid, Raid over Moscou...) Turbo Tape: 3000 F. à débattre. Hervé Bonin Tél: (85) 36 46 26 (après 18 h).

Vends Commodore 64, 8 cassettes, magnéto, joystick, 2 livres (valeur 3500 F.) Vendu 2500 F. Annie Rasseneur 16/20 rue des Fiacres 59650 Ville-neuve. Tél: 04 66 44 (après 20h) ou au 26 92 10 (heures bureau).

Vends Commodore 64 sous garantie (3/85), lecteur K7 1530, moniteur couleur, 2 joysticks, 1 Cart Toal, 1 cartouche Int Soccer, 45 programmes de jeux, 2 livres et documentations (valeur 8000 F.) vendu 6000 F. à débattre. Olivier Kormak 4 rue Yves du Manoir 78300 Poissy Tél: (3) 965 29 41 (après 18 h).

Vends Commodore 64, magnéto (garanti 1 an), Tool 64, nombreux livres, programmes et K7 jeux, joystick. 3500 F. Tél: (97) 24 19 73 après 18h.

Echange sur C.64 en cassette, tous jeux. Je propose Sorcery, Summer games I et II, The Way of the Exploding Fist, Grog's revenge, Raid Over Moscou... Stéphane Zinberg 9 rue de Gascoigne Villejean 35000 Rennes.

DIVERS

Dragon 32 avec DOS Cherche collègues (avec ou sans Dos) pour échanger divers astuces, programmes... Réponse assurée. Vincent Alary 32 bis rue de la Paix 44600 Saint Nazaire. tél: (40) 22 45 92.

VENDS Honda Civic 82, 60000 km, 11.000 F à débattre. Pascal Maury au 345 75 52 (horaires de bureau).

ECHANGE console "Electronique détective" avec notice et boîte, revues informatiques, programmes Hebdomadiel contre ZX 81. Fabrice TESIN 115 quai Ulysse Besnard 41000 BLOIS.

VENDS Spectravideo SV310 Périel, manuel, magnéto, une cartouche (Sector Alpha), 6 cassettes (Armon Battle, Spectron, Introduction to Basic, Spectra Home economist, Spectra Diary et Spectra Checkbook), un adaptateur CBS Colecovision (sans cartouche): 3500 F. VENDS également 3 cartouches pour Mattel Intellivision (Horse racin, Star strike, Maze a tron): 100 F. l'une. Robert LACAS Pharmacie 48500 La Canourque: Tél: (66) 32 80 19.

FEU J'AVORIS OUB???



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 Périel est maintenant auto-alimentée. Il dispose d'une gamme importante et variée de logiciels en français, et peut recevoir de nombreux périphériques pour convenir à l'apprentissage, la programmation, le jeu et à un certain nombre d'applications semi-professionnelles.
L'ATMOS est livré avec 2 cassettes de jeux, une cassette de démonstration, son câble Périel et son manuel d'utilisation en français. **990 F**

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

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

Enfin un vrai disque pour l'ORIC!
Ce périphérique-réel manquait vraiment à l'ATMOS et à l'ORIC 1 pour leur donner accès à des applications de type professionnel. Une unité de disque, c'est avant tout une mécanique, ici une unité de disquette 3 pouces et une électronique pour le contrôleur, 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

DES ENSEMBLES "PRETS A BRANCHER"

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



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

Périphériques et Accessoires:

Moniteur couleurs spécial OR14	2750 F	Imprimante MCP 40 plotter 4 couleurs	990 F
Moniteur monochrome vert VR 12"	1190 F	Globe pour imprimante palette	190 F
Cable pour moniteur monochrome	90 F	Rouleau de papier de rechange pour imp	18 F
Moduleur low A Basic (BF)	225 F	Jet de stylo de rechange	40 F
Moduleur couleurs (BF)	465 F	Interface pour joystick programmable	350 F
Magnétophone à cassettes	390 F	Joystick type "Quickshot 1"	95 F



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

ORIC ATMOS: L'ordinateur pour apprendre

Langages:	Educatifs:	Dessin:	et les jeux...
Basic Français	Conjugaisons	D.A.O.	Cobra pinball
Cours de Basic	Planète bleue (Géog)	ORIGRAPHIE	Meurtre à grande vitesse
Compilateur LM	CALORIC (diabétique)	J'apprend la CAO	180
J'apprends le Forth	Calcul Mental	Images	1815 (Wargame)
LOGO	Course aux lettres	VORTEXTE (trait, texte)	240 F
Assembleur	J'apprends l'anglais	Musique	80
Moniteur 1.0	TIC TAC	Editeur musical	95
			Green Cross Toad
			85

La politique ORIC: prix, qualité, services

PRIX:
Le nouveau prix de l'ATMOS a de quoi surprendre: il le place directement hors de portée de tous ses concurrents du moment. Ce prix n'est ni une promotion, ni un prix de 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 vendeurs et les utilisateurs. Un serveur Minitel est déjà en place, et des détails vous seront bientôt communiqués sur tout ce que vous pourrez obtenir.

ORIC: La Micro-école

Les matériels ORIC sont en vente chez votre distributeur habituel, dans 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 les cours théoriques brancheront les fans du torou 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 chère par-dessus tout :
 ZX 81 → 55 56 61 66 71 76 81 86 91 94 100
 ORIC → 57 62 67 72 77 82 87 92 94 101
 APPLE → 58 63 68 73 78 83 88 93 94 102
 THOMSON → 59 64 69 74 79 84 89 94 98 103
 COMMODORE → 60 65 70 75 85 90 94 99 104

Lors de nos précédentes rencontres, nous avons découvert avec stupeur et surprise les différences fondamentales existant entre les langages interprétés et les langages compilés. Cette (relativement) brève étude comparative nous a amené à distinguer le côté pédagogique des premiers par rapport à l'aspect de puissance des seconds. Il est certain qu'un langage interprété ouvre les portes de l'informatique aux néophytes alors que les langages compilés s'adressent plus directement aux développeurs et programmeurs confirmés.

Notre étude nous a, jusqu'à présent, conduit à nous préoccuper uniquement de programmation linéaire, dans la mesure où l'assembleur permet plus facilement ce type d'écriture. Malgré tout, certains professionnels de la programmation arrivent à écrire des programmes en langage machine simulant le fonctionnement de langages récurifs. Cette prouesse ne sera malheureusement pas à la portée du premier venu, aussi tous ceux que la programmation récurive tente devront plutôt se pencher sur l'étude d'un langage plus approprié, tel le Pascal, le C ou Ada. Je sens que vous commencez à patauger dans mes explications, aussi nous allons voir ce que sous-entend le terme de programmation récurive.



Récurivité

Si vous vous jetez avidement sur votre dictionnaire favori, vous découvrirez sous ce mot une référence au terme **récurif**. Pour ce nouveau mot, vous lirez une définition approchant de ceci : *série récurif*, série dont chaque terme est fonction des termes immédiatement précédents. Le processus récurif, pour sa part, stipule : qui peut être répété un nombre indéfini de fois par l'application de la même règle.

Vous vous sentez mieux, vous voyez clairement ce que permet un raisonnement récurif ? Non ? Diable ! Vous avez peut-être de vagues souvenirs d'anciens cours de maths au cours desquels votre professeur se servait de démonstrations par récurrence pour arriver à ses fins. Encore une fois nous rencontrons ce terme, mais il me paraît plus judicieux de traiter le problème par le biais d'exemples simples que par un exposé théorique particulièrement obscur et de plus abscons.

Revenons à un niveau mathématique élémentaire et souvenons-nous de ce qu'est une factorielle. Je vous rappelle à toutes fins utiles la notation généralement usitée pour cette représentation mathématique : $a!$ (se lit factorielle de a). A quoi est égale cette fameuse factorielle ? Regardez l'équation suivante :

$$a! = a \times (a-1) \times (a-2) \times \dots \times 3 \times 2 \times 1$$

Vous désirez écrire un programme qui résolve ce simple calcul. Vous pouvez bien entendu effectuer ce calcul à grands renforts de logarithmes, exponentielles et autres fonctions trigonométriques, de manière à obtenir un résultat approximé. Regardez par exemple la formulation que nous propose Bruno de la Boissérie en deux lignes :

Factorielle en Basic

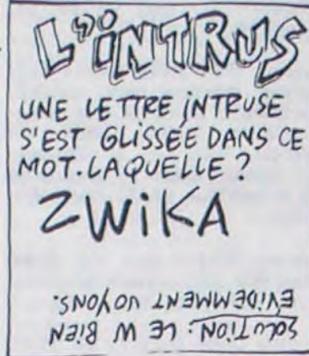
```
1 DEFFNL(X)=LOG(X)/LOG(10):INPUTN:B=N*(FNL(N)-FNL(EXP(1))))+FNL(B*ATN(1)*N)/2
2 E=INT(B):D=10^(B-E):F=(1/12+(1/288-1/373)/N)/N:A=D+D*F:PRINT"N!="A"E"+E
```

Si je ne vous avais pas donné ce listing vous auriez sans doute éprouvé quelques difficultés à programmer ce calcul. Malheureusement cette méthode ne permettra jamais d'avoir un résultat exact à coup sûr ; en effet, à partir du moment où l'on utilise les fonctions trigonométriques ou logarithmiques, on ne peut pas représenter en mémoire l'ensemble des chiffres significatifs, aussi perd-on de l'information et, perte plus importante, la justesse du résultat en pâtit. Mais rassurez-vous : il existe une formulation récurrente pour obtenir la factorielle d'un nombre qui elle donnera des résultats exacts, dans la mesure où elle ne fait rentrer en ligne de compte que la multiplication. Nous allons la découvrir maintenant grâce à la série d'équations suivante :

$$\begin{aligned} a! &= a \times ((a-1)!) \\ a! &= a \times (a-1) \times ((a-2)!) \\ a! &= a \times (a-1) \times (a-2) \times ((a-3)!) \\ &\dots \\ a! &= a \times (a-1) \times (a-2) \times (a-3) \times \dots \times ((a-(a+1))!) \end{aligned}$$

Vous voyez bien, dans cet exemple, que la factorielle d'un nombre est égale à ce nombre multiplié par la factorielle du nombre moins 1. Nous nous trouvons donc en face d'une série récurrente (une factorielle est fonction d'une autre factorielle et ainsi de suite).

La principale caractéristique d'un programme récurif réside dans la possibilité, pour un sous-programme, de s'appeler lui-même. A chaque fois qu'une routine s'appelle elle-même, un empilement des données présentes en mémoire lors de l'appel s'effectue dans une pile. En retour, ces données seront dépliées dès que le micro sera revenu à ce stade du calcul.



Nous allons voir maintenant comment nous exploiterons cette capacité d'auto-appel des routines dans le cas qui nous préoccupe actuellement soit le calcul d'une factorielle. Nous allons écrire le programme sous la forme d'une routine. Celle-ci ne nécessite pas de calculs compliqués comme vous allez le voir.

Routine FAC(n)

```
Si A = 0 Alors 1
Sinon AxFAC(A-1)
```

Fin routine

Bien sûr, si vous programmez cette routine en Pascal, elle n'aurait pas exactement cette allure, mais elle est déjà fonctionnelle sur le papier. Admettons que vous vouliez calculer la factorielle de 10. Vous appelez la routine par FAC(10). Le test s'effectue et comme A est différent de 0, la routine effectue le calcul de AxFAC(9). Nous nous retrouvons devant un appel de FAC. Ce nouvel appel conduit l'ordinateur à s'intéresser à FAC(9), où 9 est différent de 0, ce qui aboutit au calcul de 9xFAC(8). Les appels se poursuivent jusqu'à A = 0. A quoi arrivons-nous à ce moment ? Nous allons essayer de le résumer dans le tableau ci-dessous.

APPEL CALCUL

1	10xFAC(9)
2	9xFAC(8)
3	8xFAC(7)
4	7xFAC(6)
5	6xFAC(5)
6	5xFAC(4)
7	4xFAC(3)
8	3xFAC(2)
9	2xFAC(1)
10	1xFAC(0)
11	1

Dans cette succession d'appels, l'ordinateur mémorise juste le nombre d'appels effectués. Dès lors que le test donne un résultat ne mettant plus en cause une routine, c'est qu'il est arrivé en fin de calcul. Ainsi, dans notre cas, lors du onzième appel le test A = 0 se révèle exact, donc FAC(0) donne comme résultat 1. A partir de cet instant, le programme va remonter les appels successifs (n'oubliez pas qu'il a stocké le nombre d'appels effectués). Cette remontée se passera de la manière suivante.

RETOUR CALCUL

1	1x1
2	2x(1x1)
3	3x(2x1)
4	4x(3x2)
5	5x(4x6)
6	6x(5x24)
7	7x(6x120)
8	8x(7x720)
9	9x(8x5040)
10	10x(9x40320)

Lors de la dernière remontée, on obtient bien le résultat correct de 10!, soit 3628800. Vous voyez que dans cette méthode de calcul (récurive, je vous le rappelle) seule la multiplication intervient ce qui limite les calculs à la capacité intrinsèque de votre ordinateur. Nous verrons sur un autre exemple à quel point la programmation récurive peut se montrer supérieure à la programmation linéaire.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... Sur ZX 81

C'est un truisme de dire de la rentrée qu'elle est un moment difficile, mais quand même ! Permettez ! J'arrive à l'instant des mers chaudes, de contrées lointaines où nul micro jamais n'a prétendu dicter son inhumaine loi au quêteur de soleil, à l'amateur de plaisirs simples et de sensations voluptueuses, à celui qui est libre enfin de rêver son quotidien... Alors s'il vous plaît molo la reprise ! Sans doute l'avion vient d'atterrir mais moi, moins sophistiqué que lui, j'ai des paliers de décompression à respecter impérativement sous peine de déprime du genre : c'est gris, ça pue et ça m'emmerde ! Vous ne voudriez pas me voir sombrer dans une telle vulgarité n'est-ce pas ?

Bon c'est vrai que l'année dernière sur conseil de mon psychiatre de famille j'avais repris le collier vraiment très très progressivement... Tiens quelle coincidence pratiquement jusqu'aux congés de cette année. L'étalement des vacances c'est bien, mais l'étalement de la rentrée ça a du bon aussi croyez-moi.

Pourtant combien de flippés, de retour dans leur rassurant cloaque, avant même de poser les valises, la femme et les enfants pour se rouler tranquille un joint là où passe l'unique rayon de soleil de leur appart, se ruent sur courrier, dossiers, travaux en retard, branchent fébrilement leur micro, le gavent déjà de disquettes, le tout montre en main !

Ca vous ennuie pas j'espère que j'prenne mon temps...

Au fait mon assembleur ? Dans quel tiroir poussiéreux l'avais-je abandonné, sous quelle pile de linge douteux se cache-t-il ? Ah ! Une cassette ! C'est peut-être mon logiciel chéri qui dort là jusqu'à ce que son prince charmant etc... Mais non ! En lieu et place des bits désirés voilà que le magnéto me renvoie la dernière rengaine de Gainsbourg. Il est vrai qu'elle plaide elle aussi en faveur de l'assemblage, un assemblage tout aussi excitant, qu'en pensez-vous ?

Bon je vois que la clientèle de l'HHHEBDO a bien changé en mon absence et qu'il faut maintenant faire dans le sérieux. Je m'en tiendrai donc désormais aux deux passes de mon assembleur abstrait, désincarné : le ZX AS.

Juste le temps de boucher toutes les issues par lesquelles le petit soleil parisien pourrait encore m'appeler, de faire taire la douce mélodie vaguement exotique qui berce encore mes souvenirs et j'exhume de mes dossiers, pour votre plus grande jouissance, un listing en langage symbolique d'assemblage qui porte pompeusement et en gros caractères le titre suivant : inversion vidéo en scrolling.

Ca vous dit quelque chose ? Non ? C'est que vous êtes comme moi parti trop longtemps en vacances (vous avez raison), ou bien que vous n'avez pas lu l'HHHEBDO depuis le début (vous avez tort). Et si ces termes barbares vous sont tout à fait familiers, attention, peut-être en êtes-vous devenu un à votre insu !

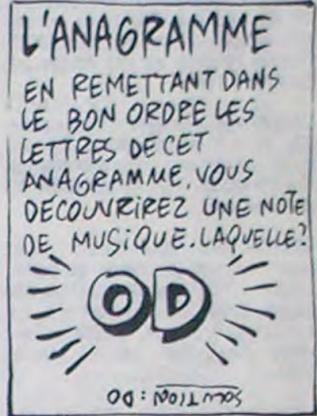
Il me souvient lointainement que dans une existence antérieure -ou était-ce un numéro anté-

rieur ? nous avons réalisé un système d'inversion vidéo logiciel, puis à côté, indépendamment, une routine effectuant un scrolling latéral de l'ensemble de la page-écran. Je vous propose aujourd'hui de combiner ces deux logiciels dans un seul et même programme dont l'écriture devra être particulièrement soignée, concise et structurée, page pédago oblige. Ce petit exercice fort simple, idéal pour un redémarrage en douceur, devra aboutir sur l'écran de votre ZX à un résultat élégant : l'inversion vidéo progressive de la page-écran par un balayage latéral de gauche à droite. Si cette routine est exécutée plusieurs fois consécutivement elle offre à nos regards la rotation d'un masque d'inversion vidéo au format de la page-écran. Spectaculaire non ?

Le système de balayage en scrolling de l'écran tient compte de la représentation quasi-linéaire, en mémoire, du fichier d'affichage, l'addition du facteur 33 (32 colonnes + un octet codé 118) permettant de remplir une colonne par le haut avant de passer à la suivante immédiatement à sa droite.

Le travail le plus délicat réside toujours dans l'emploi de la pile. La complexité de sa mise en oeuvre s'accroît en proportion de sa profondeur d'action, ou si vous préférez du nombre d'éléments empilés. Si nous laissons de côté tout ce qui permet la répétition de notre routine, nous observons qu'il ne saurait y avoir d'utilisation de la pile plus simple que dans ce petit exercice de "rentrée". Un seul niveau de profondeur ! Rassurant non ? Pourquoi la pile ? Simplement parce qu'aucun des registres BC, DE, HL ne sera disponible. Voyez : le registre B est utilisé comme compteur de lignes couplé avec l'instruction DJNZ qui

```
REM * INVERSION VIDEO EN SCROLLING
REM * INITIALISATIONS
LD C,32          nb colonnes
LD HL,(16396)    F.A.
INC HL           saute le 118
:L1 PUSH HL
LD B,24          nb lignes
LD DE,33        facteur chgt lignes
REM * INVERSION 1 COLONNE
:L2 LD A,(HL)
ADD A,128
LD (HL),A
ADD HL,DE
DJNZ L2         chgt ligne
                même col.
REM * TEMPORISATION
LD D,3
:L3 LD E,255
:L4 DEC E
JR NZ,L4
DEC D
JR NZ,L3
REM * COLONNE SUIVANTE
POP HL          case départ
DEC C          décompte col.
RET Z
INC HL
JR L1
REM * COLONNE SUIVANTE
LD E,10
:L5 PUSH DE
PROGRAMME INITIAL
REM * COLONNE SUIVANTE
POP HL
DEC C
JR 2,L6
INC HL
JR L1
:L6 POP DE
DEC E          décompte tours
RET Z
JR L5
```



le décrémente automatiquement. Le registre C contient quant à lui le nombre de colonnes sur lequel porte le travail (pour tout l'écran 32). Et HL comme d'habitude sert de pointeur d'adresse. Il pointera successivement sur les adresses respectives de chacun des octets à inverser.

Vous vous étonnez sans doute de voir le registre double DE sollicité pour supporter une valeur qui pourrait tenir sans problème sur un seul octet. Cette valeur (33) devra être ajoutée à chaque tour à l'adresse de pointage initial (tête de colonne) contenue dans HL, ceci pour pointer dans la case immédiatement au-dessous. C'est précisément en raison de cette addition, effectuée très fréquemment par le processeur, qu'on utilise le registre DE ; on peut en effet ajouter directement à HL la valeur contenue dans DE grâce à l'instruction ADD HL,DE. Il n'existe pas d'instruction permettant d'ajouter à HL la valeur d'une constante ou d'un registre simple ; par contre HL est la seule des trois paires de registres ordinaires du Z80 à pouvoir accueillir le résultat d'une addition avec un autre registre double, ce qui fait parfaitement notre affaire ici.

Examinons le fonctionnement dynamique du programme et plus particulièrement le travail de la pile. Le module d'initialisation ajuste les valeurs de départ des compteurs de colonnes, lignes, et place dans DE le facteur constant 33 qui permettra de travailler par colonnes. Vous remarquerez qu'on sauve immédiatement l'adresse de la tête de colonne ; il nous suffira plus tard, lorsque toute la colonne aura été inversée, de restaurer cette adresse, de l'incrémenter (+ 1), pour pointer sur la tête de colonne suivante. Cette opération a lieu au niveau du module final ; POP HL précédent dans tous les cas le retour au Basic (RET Z), la pile retrouvera toujours son niveau initial au sortir de la routine. Essentiel !

Il est intéressant de greffer sur cette routine un système permettant son exécution automatique plusieurs fois de suite. Il suffira pour cela de prendre en tenaille la totalité de notre programme, en amont par l'initialisation d'un compteur d'exécutions, en aval par la décrémentation de celui-ci avant retour conditionnel au basic lorsque tout sera accompli. Pour cela le plus commode est de rajouter un niveau supplémentaire à la pile.

L'initialisation du registre E autorise ici 10 exécutions successives.

Bon maintenant je ouvre les persiennes, troque ma cassette d'assembleur pour celle dont la douce mélodie, vaguement exotique, berce encore mes souvenirs...

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



DICO CHIMIE SUR ORIC/ATMOS

Mode d'emploi :
Il vous suffit de choisir parmi les différentes options proposées et de suivre les indications.

```

0 REM =====
1 REM ===DICO CHIMIE===
2 REM =====
3 REM =====
4 IFPEEK(FFFF)=20THENNT=1
5 DOKE#6:=9024:CLS:PRINTCHR$(17)

6 PAPER? IN#0:PRINTSPC(10):CHR$(27)
  "REPRESENTATION ?" GET#1:IF#1="N"
  THEN15
8 GOSUB 60000:TEXT:PRINTCHR$(20):0
  HR$(17)
9 I=17:FOR K=48000 TO 49119:STEP 6
  10 I=I+1:IF I<22 THEN I=17
  11 POKE K,I:NEXT FOR S=2 TO 24:STE
  P3
12 PLOT5-KT,S," D I C O * * C H
  I M I E " POKE#24F,1
13 NEXT I:WAIT400
14 PRINTCHR$(20)
15 FOR X=#B700 TO #B700:POKE#0:NE
  XT POKE #B700,62
20 FOR X=#B700 TO #B7E0:POKE#0:NE
  XT POKE #B700,62:POKE #B7DA,62
30 FOR X=#B7E0 TO #B7F0:POKE#0:NE
  XT POKE#B7E0,62:POKE#B7E8,62:POKE#
  B7EC,62
50 CLS:INK3:PAPER0
60 BB=106:DIM N$(BB),SY$(BB),MA$(
  BB)
75 DIM TE$(BB),VA$(BB),MV$(BB),SE$(
  BB)
80 DIM T$(BB),TF$(BB),CM$(30),GF$(
  10)
82 FOR A=#BB00 TO #BBA7:POKE#16:N
  EXT
85 PLOT4,11,14:PLOT5,11,"Introduc
  ion (o/n) ?"
90 PLOT4,12,14:PLOT5,12,"Introduc
  ion (o/n) ?"
95 GET#1:IF #1="0" THEN GOSUB 5000
  0 ELSE GOSUB 52000
100 DATA ACTINIUM,Ac,227,89,3,n.c.,
  (Rn) 6d1 7s2,1050,3200
110 DATA ALUMINIUM,Al,26,9815,13,3
  2,7,(Ne) 3s2 3p1,650,3,2060
120 DATA AMERICIUM,Am,243,95,2 a 7
  1,1,7,(Rn) 5f7 6d0 7s2,994,2607
130 DATA ANTIMOINE,Sb,121,75,51,3
  et 5,6,62,(Kr) 4d10 5s2 5p3,630,7,
  1300
140 DATA ARGENT,Ag,107,87,47,1,10,
  5,(Kr) 4d10 5s1,961,9,1927
150 DATA ARGON,Ar,39,948,18,n.c.,1
  4,(Ne) 3s2 3p0,-189,3,-185,7
160 DATA ARSENIC,As,74,9216,33,3 et
  5,5,72,(Ar) 3d10 4s2 4p3,814,615
170 DATA ASTATE,At,210,85,1'3'5'7',
  n.c.,(Xe) 4f14 5d10,302,337
180 DATA AZOTE,N,14,0067,7,3 ou 5,
  0,81,1s2 2s2 2p3,-210,-195,8
190 DATA BARYUM,Ba,137,34,56,2,3,5
  ,(Xe) 6s2,725,1140
200 DATA BERKELIUM,Bk,249,97,3 et
  4,n.c.,(Rn) 5f0 6d0 7s2,n.c.,n.c.
210 DATA BERYLLIUM,Be,9,022,4,2,1,
  85,1s2 2s2,1278,2970
220 DATA BISMUTH,Bi,208,98,83,3 et
  5,9,8,(Xe) 4f14 5d10 6s2 6p3,271,
  4,1560
230 DATA BORE,B,10,811,5,3,2,34,1s
  2 2s2 2p1,2310,2550
240 DATA BROME,Br,79,909,35,1'3 et
  5,3,12,(Ar) 3d10 4s2 4p5,-7,2,58,
  79
250 DATA CADMIUM,Cd,112,4,48,2,8,6
  5,(Kr) 4d10 5s2,321,108,767
260 DATA CALCIUM,Ca,40,08,20,2,1,5
  5,(Ar) 4s2,842,1240
270 DATA CALIFORNIUM,Cf,252,98,2'3
  4,n.c.,(Rn) 5f10 6d0 7s2,n.c.,n.c.
280 DATA CARBONE,C,12,0115,6,2'3 o
  u 4,2,26,1s2 2s2 2p2,n.c.,3927
290 DATA CERIUM,Ce,140,12,58,3 et
  4,6,67,(Xe) 4f2 5d0 6s2,804,1400
300 DATA CESIUM,Cs,132,905,55,1,n.
  c.,(Xe) 6s1,28,6,670
310 DATA CHLORE,Cl,35,453,17,2'3'5
  7,1,56,(Ne) 3s2 3p5,-103,-34,5
320 DATA CHROME,Cr,51,996,242'3 et
  6,7,19,(Ar) 3d5 4s1,1090,2400
330 DATA COBALT,Co,58,9332,27,2 et
  3,8,9,(Ar) 3d7 4s2,1494,2900
340 DATA CUIVRE,Cu,63,54,29,1 et 2
  8,96,(Ar) 3d10 4s1,1084,5,2336
350 DATA CURIUM,Cm,244,96,3 et 4,n.
  c.,(Rn)5f7 6d1 7s2,1340,n.c.
360 DATA DYSPROSIUM,Dy,162,5,66,3,
  8,54,(Xe) 4f10 5d0 6s2,1400,n.c.
370 DATA EINSTEINIUM,E,254,99,2 et
  3,n.c.,(Rn) 5f11 6d0 7s2,n.c.,n.c.
380 DATA ELEMENT 106, 263,106,n.c
  ,n.c.,n.c.
390 DATA ELEMENT 107, 261,107,n.c
  ,n.c.,n.c.
400 DATA ERBIUM,Er,167,26,68,3,9,0
  5,(Xe) 4f12 5d0 6s2,1522,2510
410 DATA ETAIN,Sn,118,69,50,2 et 4
  7,3,(Kr) 4d10 5s2 5p2,231,96,2260
420 DATA EUROPIUM,Eu,151,96,63,2 et
  3,5,26,(Xe) 4f7 5d0 6s2,1200,n.c.
430 DATA FER,Fe,55,847,26,2'3 et 6
  7,86,(Ar) 3d6 4s2,1535,3000
440 DATA FERMIUM,Fm,257,100,2 et 3
  ,n.c.,(Rn) 5f12 6d0 7s1,n.c.,n.c.
450 DATA FLUOR,F,18,9984,9,1,1,505
  1s2 2s2 2p5,-223,-187,9
460 DATA FRANCIUM,Fr,223,87,1,n.c.,
  (Rn) 7s1,27,677
470 DATA GADOLINIUM,Gd,157,25,64,3
  7,89,(Xe) 4f7 5d1 6s2,1200,n.c.
480 DATA GALLIUM,Ga,69,72,31,2 et
  3,5,91,(Ar) 3d10 4s2 4p1,29,75,198
  3
490 DATA GERMANIUM,Ge,72,59,32,4,5
  32,(Ar) 3d10 4s2 4p2,959,2625
500 DATA HAFNIUM,Hf,178,49,72,4,13
  1,(Xe) 4f14 5d2 6s2,1700,3200
510 DATA HANNIUM,Ha,262,105,5(?),
  ,n.c.,n.c.
520 DATA HELIUM,He,4,0026,2,n.c.,1
  26,1s2,-271,4,-268,94
530 DATA HOLMIUM,Ho,164,93,67,3,8,
  8,(Xe) 4f11 5d0 6s2,1474,2695
540 DATA HYDROGENE,H,1,00797,1,1,0
  071,1s1,-252,24,-252,87
550 DATA INDIUM,In,114,82,49,1'3 et
  4,7,31,(Kr) 4d10 5s2 5p1,156,6,2
  800
560 DATA IODE,I,126,9044,53,1'3'5'
  7,4,94,(Kr) 4d10 5s2 5p5,113,7,184
570 DATA IRIIDIUM,Ir,192,2,77,2'3 et
  4,2,2,5,(Xe) 4f14 5d7 6s2,2447, 4
  800
580 DATA KRYPTON,Kr,83,8,36,n.c.,2
  6,(Ar) 3d10 4s2 4p6,-156,6,-152,9
590 DATA LANTHANE,La,138,91,57,3,6
  17,(Xe) 5d1 6s2,826,1800
600 DATA LAWRENCIUM,Lw,260,103,3,n.
  c.,(Rn) 5f14 6d1 7s2,n.c.,n.c.
610 DATA LITHIUM,Li,6,939,3,1,1,53,
  1s2 2s1,186,1336
620 DATA LUTECIUM,Lu,174,97,71,3 et
  4,9,84,(Xe) 4f14 5d1 6s2,1656,33
  15
630 DATA MAGNESIUM,Mg,24,312,12,2,
  1,74,(Ne) 3s2,651,1110
640 DATA MANGANESE,Mn,54,9381,25,2
  3'4'6'7,7,43,(Ar) 3d5 4s3,1260,18
  00
650 DATA MENDELEVIUM,Mv,258,101,1'
  2 et 3,n.c.,(Rn) 5f12 6d0 7s2,n.c.,
  n.c.
660 DATA MERCURE,Hg,200,59,80,1 et
  2,13,6,(Xe) 4f14 5d10 6s2,-38,86,
  356,6
670 DATA MOLYBDENE,Mo,95,94,42,2 a
  6,10,2,(Kr) 4d5 5s1,2607,4000
680 DATA NEODYME,Nd,144,24,60,3,7,
  (Xe) 4f4 5d0 6s2,840,n.c.
690 DATA NEON,Ne,20,183,10,n.c.,1,
  2,1s2 2s2 2p6,-240,6,-46
700 DATA NEPTUNIUM,Np,237,93,3 a 7
  19,5,(Rn) 5f4 6d1 7s2,640,3902
710 DATA NICKEL,Ni,58,71,28,n.c.,8
  9,(Ar) 3d8 4s2,1455,2900
720 DATA NIOBIUM,Nb,92,906,41,3 et
  5,8,4,(Kr) 4d4 5s1,2500,3700
730 DATA NOBELIUM,No,259,102,2 et
  3,n.c.,(Rn) 5f14 6d0 7f2,n.c.,n.c.
740 DATA OR,Os,196,96,79,1 et 3,1
  9,3,(Xe) 4f14 5d10 6s1,1064,4,260
  0
750 DATA OSMIUM,Os,190,2,76,2'3'4'
  6'8,22,6,(Xe) 4f14 5d5 6s2,2700, 5
  300
760 DATA OXYGENE,O,15,9994,8,2,1,1
  4,1s2 2s2 2p4,-218,0,-182,96
770 DATA PALLADIUM,Pd,106,4,46,2 et
  4,12,(Kr) 4d10 5s0,1554,2200
780 DATA PHOSPHORE,P,30,9738,15,3
  et 5,n.c.,(Ne) 3s2 3p3,44,1,280,5
790 DATA PLATINE,Pt,195,09,78,2 et
  4,21,4,(Xe) 4f14 5d9 6s1,1722,430
  0
800 DATA PLOMB,Pb,207,19,82,2 et 4
  11,4,(Xe) 4f14 5d10 6s2 6p2,327,5
  1620
810 DATA PLUTONIUM,Pu,239,13,94,3
  a 7,n.c.,(Rn) 5f6 6d10 7s2,641,323
  2
820 DATA POLONIUM,Po,210,84,2'4 et
  6,9,2,(Xe) 4f14 5d10 6s2 6p4,246,
  n.c.
830 DATA POTASSIUM,K,39,102,19,1,1,
  86,(Ar) 4s1,62,3,760
840 DATA PRAESEODIUM,Pr,140,907,59,
  3'4 et 6,6,77,(Xe) 4f3 5d0 6s2,940
  ,n.c.
850 DATA PROMETHEUM,Pm,145,61,3,n.
  c.,(Xe) 4f5 5d0 6s2,1168,2460
860 DATA RADIUM,Ra,226,88,2,5,1
  Rn) 7s2,700,1140
870 DATA RADON,Rn,222,86,n.c.,n.c.,
  (Xe) 4f14 5d10 6s2 6p6,-71,-62
880 DATA RHENIUM,Re,186,2,75,3 et
  4,21,(Xe) 4f14 5d5 6s2,3167,5630
890 DATA RHODIUM,Rh,102,905,45,1 et
  3,12,4,(Kr) 4d8 6s1,1963,2500
900 DATA RUBIDIUM,Rb,85,47,37,1,1,
  53,(Kr) 5s1,39,696
910 DATA RUTHENIUM,Ru,101,7,44,3'4
  '6 et 8,12,2,(Kr) 4d7 5s1,2500,270
  0
920 DATA RUTHERFORDIUM,Rf,257,104,
  4,n.c.,(Xe) 4f,n.c.,n.c.
930 DATA SAMARIUM,Sm,150,35,62,2 et
  3,7,54,(Xe) 4f8 5d0 6s2,1300,n.c.
940 DATA SCANDIUM,Sc,44,956,21,3,3
  (Ar) 3d1 4s2,1200,n.c.
950 DATA SELENIUM,Se,78,96,34,2'4
  et 6,4,79,(Ar) 3d10 4s2 4p4,217,68
  8
960 DATA SILICIUM,Si,28,08614,4,2,
  33,(Be) 3s2 3p2,1420,2355
970 DATA SODIUM,Na,22,9898,11,1,1,9
  7,(Ne) 3s1,97,5,890
980 DATA SOUFRE,S,32,064,16,2'4 et
  6,2,07,(Ne) 3s2 3p4,112,8,444,67
  990 DATA STRONTIUM,Sr,87,62,38,2,2
  6,(Kr) 5s2,774,1150
1000 DATA TANTALE,Ta,180,940,73,3
  et5,16,6,(Xe) 4f14 5d3 6s2,3010,41
  00
1010 DATA TECHNETIUM,Tc,98,91,43,2
  '4 a 7,11,5,(Kr) 4d3 5s2,2172,4877
1020 DATA TELLURE,Te,127,6,52,2'4
  et 6,6,24,(Kr) 4d10 5s2 5p4,452,13
  90
1030 DATA TERBIUM,Tb,158,924,65,3
  et 4,8,27,(Xe) 4f9 5d10 6s2,1360,3
  041
1040 DATA THALLIUM,Tl,204,37,81,1 et
  3,11,85,(X) 4f14 5d10 s2 6p1,
  302,1457
1050 DATA THORIUM,Th,232,038,90,3
  et 4,11,7,(Rn) 5f0 6d2 7s2,1750,47
  90
1060 DATA THULLIUM,Tm,168,93469,2
  et 3,9,33,(Xe) 4f13 5d0 6s2,1545,
  1947
1070 DATA TITANE,Ti,47,90,22,3 et
  4,4,51,(Ar) 3d2 4s2,100,3000
1080 DATA TUNGSTENE,W,183,85,74,2'
  4'5 et 6,19,3,(Xe) 4f14 5d4 6s2,33
  87,5900
1090 DATA URANIUM,U,238,03,92,2 a
  6,(Rn) 5f3 6d1 7s2,1132,3,3818
1100 DATA VANADIUM,V,50,942,23,2 a
  5,6,1,(Ar) 3d3 4s2,1715,n.c.
1110 DATA XENON,Xe,131,3,54,n.c.,3
  06,(Kr) 4d10 5s2 5p6,-111,9,-107,
  1
1120 DATA YTTERBIUM,Yb,173,04,70,2
  et 3,6,98,(Xe) 4f14 5d0 6s2,824,1
  193
1130 DATA YTRIUM,Y,88,905,39,3,4,4
  7,(Kr) 4d1 5s2,1490,2500
1140 DATA ZINC,Zn,65,37,30,2,7,14,
  (Ar) 3d10 4s2,419,58,907
1150 DATA ZIRCONIUM,Zr,91,22,40,4,
  6,49,(Kr) 4d2 5s2,1857, 7900
2000 REM =====
2001 REM ===CARACT. ELEM.===
2002 REM =====
2010 GOSUB 51000
2015 RESTORE
2020 INPUT "ENTREZ LE NOM DE L'ELEM
  ENT ";NDE$
2030 FOR CH=1 TO 106
2040 READ N$(CH),SY$(CH),MA$(CH),
  N$(CH)
2052 READ VA$(CH),MV$(CH),SE$(CH)
2054 READ TF$(CH),TE$(CH)
2055 IF N$(CH)=NDE$ THEN 2070
2060 NEXT
2065 GOTO 2100
2070 FOR#=#T039:PLOTY-KT,6,32:NEXT
2072 FOR#=#T010:PLOTY-KT,7,32:NEXT
2073 PLOT14-KT,7,10:PLOT15-KT,7,0
  PLOT16-KT,7,N$(CH)
2079 PLOT14-KT,8,10:PLOT15-KT,8,0
2080 PLOT16-KT,8,N$(CH)
2081 PLOT 2,10,3:PLOT3,10,"SYMBOLE
  " PLOT13,10,4:PLOT14,10,SY$(CH)
2082 PLOT 2,12,3:PLOT3,12,"MASSE
  ATOMIQUE " PLOT19,12,6:PLOT20,12,11
  MA$(CH)
2083 PLOT 2,14,3:PLOT3,14,"NUMERO
  ATOMIQUE " PLOT20,14,6:PLOT21,14,
  N$(CH)
2084 PLOT 2,16,3:PLOT3,16,"VALENCE
  " PLOT12,16,6:PLOT13,16,VA$(CH)
2085 PLOT 2,18,3:PLOT3,18,"MASSE V
  OLUMIQUE " PLOT20,18,6:PLOT21,18,
  MV$(CH)
2086 PLOT 2,20,3:PLOT3,20,"TEMPERAT
  URE DE FUSION " PLOT26,20,6
2087 PLOT 2,20,TF$(CH):PLOT2,22,3:
  PLOT3,22,"TEMPERATURE D'EBULLITION
  "
2088 PLOT29,22,6:PLOT30,22,TE$(CH):
  PLOT14,25,6
2089 PLOT2,24,3:PLOT3,24,"STRUCTUR
  E ELECTRONIQUE " PLOT27,24,6
2090 IF LEN$(SY$(CH))<12THENPLOT28
  ,24,SE$(CH):ELSEPLOT15,25,SE$(CH)
2094 GOTO 55000
2100 PLOT 2,10,23:PLOT3,10,"Il n'ex
  iste pas d'element de ce nom "
2110 GOTO 55000
3000 REM =====
3001 REM ===RECH. N$(CH)===
3002 REM =====
3003 GOSUB51000
3004 RN$(1)="TEMPERATURE DE FUSION"
3005 RN$(2)="TEMPERATURE D'EBULLIT
  ION"
3006 RN$(3)="MASSE VOLUMIQUE"
3007 RN$(4)="MASSE ATOMIQUE"
3008 RN$(5)="NUMERO ATOMIQUE"
3009 RN$(6)="SYMBOLE CHIMIQUE"
3010 PRINT:PRINT "Le Paramet
  re connu est " :PRINT:PRINT
  "RN$(A):PRINT:NEXT
3012 GET#1:X=VAL(RN$(1)):ON X GOTO 310
  0,3200,3300,3400,3500,3600
3100 REM =====
3101 REM ===TF===
3102 REM =====
3105 RESTORE
3107 PAZ=1
3110 CLS:GOSUB 51000
3112 GOSUB 53000
3115 PRINT:INPUT "Donnez la tempe
  rature de fusion ";UG#
3120 FORCH=1TO106
3125 READ N$(CH),SY$(CH),MA$(CH),
  N$(CH),VA$(CH),MV$(CH),SE$(CH),TF
  $(CH)
3130 READ TE$(CH)
3132 UG=VAL(UG#):TF=VAL(TF$(CH))
3133 IF UG<2<(TF AND UG<2)TF THEN 3
  150 ELSE 3165
3150 PRINT:PRINT "Pour votre TF=" :U
  G#;":...";N$(CH)
3155 PAZ=1
3160 PRINT "Ave TF de table egale
  a ";TF$(CH)
3165 IF CH<106 THEN 3166 ELSE3167
  3166 NEXT
3167 IF PAZ=0 THEN 3172 ELSE 3175
3172 PLOT 2,23,4:PLOT 3,23,"Il n'ex
  iste pas d'element naturel Pur"
3173 PLOT 2,24,4:PLOT 3,24,"avant
  Pour temperature de fusion "
3174 PLOT 10,25,4:PLOT 11,25,"TF="
  :PLOT14,25,4:PLOT15,25,UG#
3175 GOTO55000
3200 REM =====
3201 REM ===TE===
3202 REM =====
3205 RESTORE:CLS:GOSUB51000
3206 PAZ=0
3207 GOSUB 53000
3210 PRINT:INPUT "Donnez la tempe
  rature d'ebullition ";UF#
3215 FORCH=1TO106
3220 READ N$(CH),SY$(CH),MA$(CH),
  N$(CH),VA$(CH),MV$(CH),SE$(CH),TF
  $(CH)
3225 READ TE$(CH)
3232 UF=VAL(UF#):TE=VAL(TE$(CH))
3233 IF UF<2<(TE AND UF<2)TE THEN 3
  250 ELSE 3265
3250 PRINT:PRINT "Pour votre TE=" :U
  F#;":...";N$(CH)
3255 PAZ=1
3260 PRINT "Avec TE de table esale
  a ";TE$(CH)
3265 IF CH<106 THEN 3266 ELSE 326
  7
3266 NEXT
3267 IF PAZ=0 THEN 3271 ELSE 3275
3271 PLOT 2,23,4:PLOT 3,23,"Il n'ex
  iste pas d'element naturel Pur"
3272 PLOT 2,24,4:PLOT 3,24,"avant P
  our temperature d'ebullition "
3273 PLOT 10,25,4:PLOT11,25,"TE="
  :PLOT14,25,4:PLOT15,25,UF#
3275 GOTO55000
3300 REM =====
3301 REM ===Y===
3302 REM =====
3305 RESTORE:CLS:GOSUB51000
3306 PAZ=0
3307 PLOT 2,22,22:PLOT 3,22,"La rech
  erche se fait entre + et - 0,2"
3308 LOT 2,23,22:PLOT 3,23,"unites
  de masse volumique."
3310 PRINT:INPUT "Donnez la masse
  volumique ";N#
3315 FORCH=1TO106
3320 READ N$(CH),SY$(CH),MA$(CH),
  N$(CH),VA$(CH),MV$(CH),SE$(CH),TF
  $(CH)
3325 READ TE$(CH)
3332 N#=#VAL(N#):MV=#VAL(MV$(CH))
3333 IFN#<2<(MV ANDN#<2)MV THEN 3
  350 ELSE 3365
3350 PRINT:PRINT "Pour votre MV=N
  #";":...";N$(CH)
3355 PAZ=1
3360 PRINT "Avec une masse volumiq
  ue de table";MV$(CH)
3365 IF CH<106 THEN3366 ELSE3367
  3366 NEXT
3367 IF PAZ=0 THEN3371 ELSE 3375
3371 PLOT 2,24,4:PLOT 3,24,"Il n'ex
  iste pas d'element naturel Pur"
3372 PLOT 2,25,4:PLOT 3,25,"avant Po
  ur masse volumique "
3373 PLOT 26,4:PLOT 9,26,"MV=" :PLO
  T12,26,4:PLOT13,26,N#
3375 GOTO55000
3400 REM =====
3401 REM ===MA===
3402 REM =====
3405 RESTORE:CLS:GOSUB51000
3406 PAZ=0
3407 PLOT 2,22,22:PLOT 3,22,"La rech
  erche se fait entre + et - une"
3408 PLOT 2,23,22:PLOT 3,23,"unite d
  e masse atomique."
3410 PRINT:INPUT "Donnez la masse
  atomique ";NB#
3415 FORCH=1TO106
3420 READ N$(CH),SY$(CH),MA$(CH),
  N$(CH),VA$(CH),MV$(CH),SE$(CH),TF
  $(CH)
3425 READ TE$(CH)
3432 N#=#VAL(NB#):MA=#VAL(MA$(CH))
3433 IFN#<1<(MA ANDN#<1)MA THEN 3
  450 ELSE 3465
3450 PRINT:PRINT "Pour votre MA=" :N
  B#;":...";N$(CH)
3455 PAZ=1
3460 PRINT "Avec masse atomique de
  table ";MA$(CH)
3462 NEXT
3465 IF CH<106 THEN3466 ELSE3467
  3466 NEXT
3467 IF PAZ=0 THEN 3471 ELSE347
  3471 PLOT 2,24,4:PLOT 3,24,"Il n'ex
  iste pas d'element naturel Pur"
3472 PLOT 2,25,4:PLOT 3,25,"avant Po
  ur masse atomique "
3473 PLOT 26,4:PLOT 9,26,"MA=" :PLO
  T12,26,4:PLOT13,26,N#

```

A SUIVRE...

En évitant les redoutables Oxo, foncez sur les Pop et devenez "power Wyx" destructeur d'Oxo.

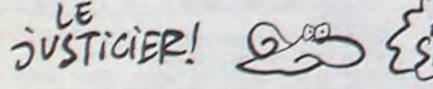
Cyrille BARON



```
10 REM WYX - URIC - C.BHON
12 REM AVIS A CEUX QUI N'ONT PAS LE
TEMPS DE TAPER WYX
14 REM ENVOYEZ UNE K7 + VOTRE ADRES
SE + LES TIMBRES CHEZ
16 REM BARON CYRILLE - LE CHEMIN DE
CITRY - 02310 CHARLY
18 REM JE VOUS ENVERRAI LE TOUT DAN
S LE MEILLEUR DELAI .
600 REM
1000 GOSUB8000 GOSUB8100 GOSUB9000
GOSUB10000 GOSUB9050
1100 GOSUB9000 GOSUB9050
1200 PLOTX,Y,R#
2000 PLOTX,Y,R# X=XX Y=YY
2010 PLOTX,Y,R# A# D#
2020 IFUSR(SP) THEN A#=# SN=SN-1 PLO
T26,0,STR$(SN)+" " : IFSN=0 THEN 3050
2070 IFUSR(K) THEN IFX>L1 THEN XX=X-DX
2080 IFUSR(L) THEN IFX<L2 THEN XX=X+DX
2090 IFUSR(Q) THEN IFY>L3 THEN YY=Y-DY
2100 IFUSR(A) THEN IFY<L4 THEN YY=Y+DY
2130 SC=SCRK XX,YY)
2170 IFSC=121 THEN PO=PO+5 : PLOT11,0,S
TR$(PO) : NE=NE-2 : GOSUB13500
2172 IFSC=103 THEN GOSUB13700 : GOT0400
0
2175 IFSC<>101 THEN 2190
2180 IFAS=C# THEN PO=PO+10 : PLOT11,0,S
TR$(PO) : NE=NE-2 : GOSUB13600
2185 IFAS=D# THEN 3000
2190 IFND<FOTHENN0=NO+1 : GOT02000
2210 PLOTINT(RND(1)*18)*2+2,INT(RND
(1)*12)*2+2,E#
2212 PLOTINT(RND(1)*18)*2+2,INT(RND
(1)*12)*2+2,K# : NE=NE+1
2213 IFNE<11 THEN PLOTINT(RND(1)*18)*
2+2,INT(RND(1)*12)*2+2,"g "
2215 NO=0 : GOT02000
3000 REM ... MORT ...
3010 PLOTX,Y,R# X=XX Y=YY : PLOTX,Y,R
#
3012 FORI=1 TO 50 : SN=SN-1 : SOUND1,I#5,
15 : PLOT26,0,STR$(SN)+" " : IFSN<1 THEN 3
050
3014 WAITS NEXT : MUSIC1,0,1,0 : GOSUB9
050 : GOT02000
3020 MUSIC1,0,1,0 : NE=NE-1 : VI=VI-1 : G
OSUB9050 : GOT02000
3050 MUSIC1,0,1,0 : IFVI=0 THEN 3700 ELS
E FORI=1 TO 50 : PLOT26,0,STR$(I) : NEXT I : SN
=50
3060 VI=VI-1 : GOSUB9050 : GOT02000
3700 FORI=2 TO 26 : PLOT0,I," " : NEXT
I
3705 PLOT16,22,"hhhhh" : FORI=23 TO 2
6 : PLOT18,I,"hh" : NEXT
I
3710 PLOT18,21,"ab" : FORI=3 TO 20 : PLOT
16,I," hh " : PLOT16,I+1,"hhhhh"
3715 WAITS NEXT : GOSUB13000 : CLS : GOS
UB8000 : GOSUB10000 : GOT01100
4000 REM ..... FIN DE TB .....
4005 TB=TB+1 : XX=20 : YY=14 : BO=TB*20
4010 FORI=2 TO 26 : PLOT0,I,"hhhhh"
hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh
4011 PLOT0,I," " : WAITS NEXT
4012 PLOT15,13,"BONUS " : FORI=1 TO 8
0 : SOUND1,2000,15 : PLOT23,13,STR$(I)
4014 MUSIC1,0,1,0 : NEXT
I
4020 FORI=0 TO 99 : STEP=1 : PLOT23,13,STR
$(I)+" " : PO=PO+5 : PLOT11,0,STR$(PO)
4022 MUSIC1,3,1,1500 : MUSIC2,3,5,150
0 : MUSIC3,3,8,15000 : MUSIC1,0,1,0
4024 SN=SN+2 : PLOT26,0,STR$(SN) : NEXT
: GOSUB13000 : BO=0
4030 IFF0=10 THEN F0=0 : NE=100 : GOT0410
0
4032 IFF0=08 THEN F0=5 : NE=070 : GOT0410
0
4034 IFF0=05 THEN F0=4 : NE=080 : GOT0410
0
4036 IFF0=04 THEN F0=3 : NE=090 : GOT0410
0
4038 IFF0=03 THEN F0=2 : NE=100 : GOT0410
0
4040 IFF0=02 THEN F0=1 : NE=110 : GOT0410
0
```

```
0
4042 IFF0=01 THEN F0=0 : NE=120 : GOT0410
0
4044 IFF0=00 THEN F0=0 : NE=200
4100 CLS : GOSUB9050 : GOT02000
8000 REM ... ROUTINE ...
8010 PAPER0 : INK0 : CLS : FORI=480 TO 48
040 : POKEI,32 : NEXT I : POKE518,10
8015 RESTORE REPEAT : REPEAT UNTIL T#="
ROUTINE"
8020 FORI=#400 TO #430 : READV# : DT=VAL(
"#+V#") : POKEI,DT : NEXT I
8030 IF PEEK(#FFFE)=40 THEN 8050
8040 DOKE#403, #D8CB : DOKE#41B, #F590 :
DOKE#42C, #DF0F : DOKE#42F, #DF0B
8050 DEF USR=#400 : RETURN
8099 REM ... CARACTERE ...
8100 FORI=46856 TO 47063 : READA : POKEI,
A : NEXT
I
8105 POKE46546,6 : POKE46547,6 : POKE46
549,6 : POKE46550,6 : RETURN
8499 DATA ROUTINE
8500 DATA 00,78,20,10,D8,8A,29,38,4
A,4A,4A,48,8A,29,07,AA
8510 DATA 10,AA,FF,2A,CA,10,FC,AA,AA
9,0E,20,35,F5,68,09,10
8520 DATA 8D,00,03,AA,08,20,2C,00,0
3,F0,03,4C,00,0F,4C,FC,DE
8600 DATA 01,07,25,63,59,28,07,01,3
2,56,38,63,55,14,56,32 'ab
8605 DATA 01,06,25,38,38,25,06,01,3
2,24,38,25,25,38,24,32 'cd
8610 DATA 01,03,15,59,15,29,62,63,3
2,48,62,39,60,46,31,63 'ef
8615 DATA 30,63,33,45,45,33,63,30,6
3,63,63,63,63,63,63,63 'gh
8620 DATA 00,08,16,47,16,08,00,00,0
0,04,02,61,02,04,00,00 'ij
8625 DATA 00,15,01,05,09,16,32,00,0
0,60,32,40,36,02,01,00 'kl
8630 DATA 00,01,02,36,40,32,60,00,0
0,32,16,09,05,01,15 'mn
8635 DATA 62,62,48,62,62,06,62,62,6
2,62,62,48,48,62,62,62 'op
8640 DATA 62,62,54,54,54,54,62,62,6
2,62,50,62,60,62,54,54 'qr
8645 DATA 62,62,48,60,60,48,62,62,6
2,62,54,62,62,48,48,48 'st
8650 DATA 54,54,34,42,42,42,62,28,5
4,54,34,34,62,02,50,62 'uv
8655 DATA 54,54,28,08,08,28,54,54,0
0,00,08,08,08,42,28,08 'wx
8660 DATA 00,30,39,35,45,47,33,48,0
0,30,57,49,45,61,33,03 'yz
8730 DATA MUSIC 1
8740 DATA 142,7,126,1,112,2,142,2,11
2,2,94,2,71,7,75,1,71,2,94,2,112,2,1
42,2
8750 DATA 106,4,84,3,106,1,112,2,94,
2,112,2,142,2,126,4,112,3,126,1,142,
12
8860 DATA MUSIC 2
8862 DATA 3,8,4,1,0,0,4,1,4,6,4,5,0,
0,3,8,4,1,0,0,4,1,3,8,0,0,0,3,8,4,
1,0
8864 DATA 0,4,1,4,6,4,5,0,0,4,1,4,8,
0,0,4,6,4,8,0,0,4,8,4,10,0,0,4,10,4,
8,4
8866 DATA 5,0,0,4,1,4,5,4,3,4,1,0,0,
3,10,3,12,4,1,0,0,4,1,4,5,4,1,0,0,3,
8,4
8868 DATA 1,0,0,3,12,4,1
9000 REM . INITIALISATION .
9005 CLS : PAPER0 : INK7
9010 B#=" " : C#="cd" : D#="ab" : E#="ef"
: F#="opqr" : G#="tqrs"
9020 H#="uv" : I#="tqrs uv" : J#="qw
q" : K#="yz" : L#="tat"
9030 DX=2 : DY=2 : LI=2 : L2=36 : L3=2 : L4=2
5 : SN=50 : NJ=3 : NE=0
9040 K=24 : L=57 : O=14 : A=53 : SP=32 : X=20
: Y=14 : XX=X : YY=Y : PO=0
9043 F0=10 : NO=1 : NP=1 : NE=50 : A#=# : VI
=# : RETURN
9045 RETURN
```

```
9049 REM .. TABLEAU ..
9050 PLOT3,0,F# : PLOT18,0,G# : PLOT11,
0,STR$(PO) : PLOT26,0,STR$(SN)
9060 T=1 : U=2 : REPEAT : PLOT0,U,T : T=T+1
U=U+2 : IFT=6 THEN T=1
9070 UNTIL U=26 : PLOT2,0,5 : PLOT10,0,6
: PLOT17,0,5 : PLOT25,0,6 : PLOT29,0,7
9072 IFVI=3 THEN PLOT32,0,"ab ab"
9074 IFVI=2 THEN PLOT32,0,"ab "
9076 IFVI=1 THEN PLOT32,0," "
9078 IFVI=0 THEN 3700
9080 RETURN
10000 REM .. INSTRUCTION ..
10005 CLS : PAPER0 : INK3 : RESTORE
10007 REPEAT : READW# : UNTIL W#="MUSIC
2"
10010 PLOT2,0," " hhh
hhh
10012 PLOT2,1,"hhh hhh h h h h h"
h h hhh hhh"
10014 PLOT2,2,"h h hhh h h h h h"
h h h h h h"
10016 PLOT2,3,"h h h h h h h hhhhhh"
h h hhhhhhhh"
10018 PLOT2,4,"h h h h h h h h"
h h h"
10020 PLOT2,5,"h hhh hhh h hhhhh hh"
hhh hhhhhhhhh"
10022 PLOT2,6,"h h h h h h"
h h h h"
10024 PLOT2,7,"hhhhhhhhhh h h"
hhhh hhhh"
10026 PLOT2,8," " hhh
10034 PLOT1,11,10 : PLOT1,12,10 : PLOT0
11,4 : PLOT0,12,7
10044 FORI=13 TO 19 : PLOT1,I,3 : PLOT17,
I,5 : NEXT
I
10050 U=3 : V=20 : GOSUB11000 : FORV=20 TO
26 : PLOT2,V,22 : PLOT15,V,16 : PLOT1,V,0 :
NEXT
I
10052 PLOT20,21,D# : PLOT20,22,C# : PLO
T20,23,E#
10054 FORV=20 TO 23 : PLOT19,V,19 : PLOT3
6,V,16 : NEXT
I
10056 PLOT20,20,"WYX ij ab" : P
LOT20,21,"POWER WYX ij cd"
10058 PLOT20,22,"OXO ij ef" : P
LOT20,23,"POP ij yz"
10060 PLOT20,25,"E J ENTRAINEMENT" :
PLOT20,26,"J J JEU"
10062 FORI=25 TO 26 : PLOT19,I,21 : PLOT3
6,I,16 : PLOT16,I,12 : NEXT
I
10500 L#=" "
10503 M#="INSTRUCTIONS : GUIDEZ uvw
EN EXTERMINANT LES tat ET TRANSFOR
MEZ"
10505 N#=" VOUS EN tqsr uvw POUR M
ANGER LES qwr MAIS VOTRE tqsr N'EST
PA"
10510 O#="S ILLIMITE ..... BONNE
CHANCE ..... COPYRIGHT XXX"
10513 P#=" " : METTEZ
VOTRE NOM AU XXX
10515 Q#=" SCORES : IF ab MANG
E yz THEN SCORE = SCORE + 5 "
10517 R#=" IF cd MANGE ef THEN SCOR
E = SCORE + 10 : IF ab MANGE g THEN
FIN"
10520 S#=" DE TABLEAU : IF ef MANG
e THEN POWER = POWER - 50 : IF POW
ER "
10522 T#="= 0 THEN MORT ( 3 VIES )
"
10600 X#=#L#+#M#+#N#+#O#+#P# : J=1 : Y#=#L#+#O
#+#R#+#S#+#T# : M=1
10704 REPEAT
10705 PLOT2,11,MID$(X#,J,34) : PLOT2,
12,MID$(X#,J,34) : J=J+1
10710 IFJ>LEN(X#) THEN J=1
10720 PLOT1,R,T : R=R+1 : IFR=9 THEN R=0E
LSET=T+1 : IFT=7 THEN T=1
10730 PLOT2,15,MID$(Y#,M,34) : M=M+1 :
IFM>LEN(Y#) THEN M=1
10760 PLOT1,R,T : R=R+1 : IFR=9 THEN R=0E
LSET=T+1 : IFT=7 THEN T=1
10770 IFI9=52 THEN MUSIC1,0,1,0 : GOT01
0900
10800 READ09,N9 : I9=I9+1 : IF09<>0 THEN
10810 ELSE WAIT1 : GOT010900
10810 PLAY1,0,0,0 : MUSIC1,09,N9,10 : W
AIT3
10900 T#=#KEY# : UNTIL T#="J" : ORT#="E" : M
USIC1,0,1,0
10910 IFT#="E" THEN 12000 ELSE GOSUB13
00 : CLS : RETURN
11000 REM ... TOUCHES ...
11002 PLOTU,V," " " "
11004 PLOTU,V+1," l k s p"
11006 PLOTU,V+2," o p o"
11008 PLOTU,V+3," i k l j a w"
11010 PLOTU,V+4," a c e"
11012 PLOTU,V+5," m n e r"
11014 PLOTU,V+6," x"
11500 RETURN
12000 REM . ENTRAINEMENT .
12010 T=1 : CLS : U=15 : V=3 : GOSUB11000
12012 PLOT3,12," DEPLACEZ VOUS i j
^ x MAIS AUSSI "
12014 PLOT3,14," k l m n EN APPUYANT
SUR 2 TOUCHES"
12016 PLOT3,15," DE DEPLACEMENTS ."
PLOT3,18," EXEMPLE "
12018 PLOT3,20," POUR k APPUYER SUR
^ ET J "
12020 PLOT3,22," POUR n APPUYER SUR
i ET x "
12030 PLOT7,25," APPUYER SUR UNE TOU
CHE POUR "
12032 PLOT15,26," L'ENTRAINEMENT"
12040 REPEAT : 0=0+1 : INK0 : IFO=7 THEN 0=
1
12042 UNTIL KEY#<>" " : CLS : VI=3 : GOSUB9
050
12050 PLOT1,0," APPUYER SUR ESPACE L
ORSQUE VOUS SEREZ "
12052 PLOT8,1," EXPERT DU DEPLACEMENT
" : U=27 : V=3 : GOSUB11000
12100 PLOTX,Y,R# X=XX Y=YY : PLOTX,Y,
R# : AS=D#
12102 IFUSR(SP) THEN XX=20 : Y=14 : XX=X : Y
Y=Y : AS=D# : CLS : GOSUB13100 : RETURN
12104 IFUSR(K) THEN IFX>L1 THEN XX=X-DX
12106 IFUSR(L) THEN IFX<L2 THEN XX=X+DX
12108 IFUSR(Q) THEN IFY>L3 THEN YY=Y-DY
12110 IFUSR(A) THEN IFY<L4 THEN YY=Y+DY
12120 GOT012100
12998 REM MUSIQUE
12999 REM
13000 MUSIC1,3,5,12 : WAIT20 : MUSIC1,3
,8,12 : WAIT20 : MUSIC1,4,1,12 : WAIT40
13002 MUSIC1,3,8,12 : WAIT20 : MUSIC1,3
,5,12 : WAIT20 : MUSIC1,3,1,12 : WAIT20
13004 FORI=1 TO 2 : MUSIC1,3,3,12 : WAIT2
0 : MUSIC1,3,5,12 : WAIT20
13006 MUSIC1,3,3,12 : WAIT20 : MUSIC1,3
,1,12 : WAIT20 : MUSIC1,2,10,12 : WAIT40
13008 NEXT I : FORI=1 TO 2 : MUSIC1,3,3,12
: WAIT20 : MUSIC1,3,5,12 : WAIT20
13010 MUSIC1,3,3,12 : WAIT20 : MUSIC1,2
,12,12 : WAIT20 : MUSIC1,2,8,12 : WAIT40
13012 NEXT I : FORI=12 TO 15 : STEP=1 : MUSIC1
,3,1,1 : WAIT20 : NEXT I : MUSIC1,0,1,0 : RET
URN
13015 REM -----
13030 RESTORE REPEAT : READW# : UNTIL W#
="MUSIC 1"
13040 FORI=0 TO 22 : READN,W : SOUND1,N,1
0 : SOUND2,N*1,02,10 : SOUND3,140,7
13050 WAITW*10 : NEXT : MUSIC1,0,1,0 : RE
TURN
13060 REM -----
13100 MUSIC1,3,1,12 : WAIT40 : MUSIC1,3
,5,12 : WAIT15 : MUSIC1,3,8,12 : WAIT40
13102 MUSIC1,4,1,12 : WAIT100 : MUSIC1,
3,12,12 : WAIT20 : MUSIC1,4,1,12 : WAIT20
13104 MUSIC1,3,8,12 : WAIT20 : MUSIC1,3
,5,12 : WAIT20
13106 FORI=0 TO 18 : STEP=1 : MUSIC1,3,1,12
: WAIT20 : NEXT I : MUSIC1,0,1,0 : RETURN
13200 REM -----
13500 FORH=1 TO 1 : FORI=0 TO 5 : MUSIC1,1,
1,1500 : NEXT I : MUSIC1,0,1,0 : RETURN
13600 FORI=4100 TO 5000 : STEP30 : SOUND1,
I,15 : NEXT : MUSIC1,0,1,0 : RETURN
13699 VO=12
13700 FORI=1 TO 3 : FORH=1 TO 12 : MUSIC1,1
,H,12 : WAIT5 : NEXT H, I : MUSIC1,0,1,0 : RET
URN
20000 GOSUB13100 : GOSUB13000
```



```
EN HAUT"
0620 PRINT " " (SPACE)=AB
RANDOM"
0630 PRINT #1,"QUEL EST VOTRE CH
OIX ?"
0640 PAUSE 0 : LET I#=#INKEY$
0650 IF I#="1" THEN LET C#="8"
: LET D#="5" : LET E#="7" : LET F#="
" : RETURN
0660 IF I#="2" THEN LET C#="7"
: LET D#="6" : LET E#="9" : LET F#="
" : RETURN
0670 IF I#="3" THEN LET C#="P"
: LET D#="0" : LET E#="q" : LET F#="
" : RETURN
0680 GO TO 0640
09000 REM
09010 REM *** U-O-G REDEFINIS ***
09020 REM
09025 RESTORE 9060
09030 FOR I=USR "a" TO 65530
09040 READ A : POKE I,A : NEXT I
09050 RETURN : REM
09060 DATA 251,251,251,251,0,223,223,
223,0,170,055,170,055,170,055,170,6
7,9,14,7,1,3,15,55,192,32,224,
192,0,128,224,216,55,55,55,6,12,
24,12,28,216,216,216,192,96,48,0
0,112,0,0,3,13,19,47,95
09070 DATA 4,1,195,233,205,172,17
2,222,127,127,127,63,63,31,15,3,
254,254,254,252,252,240,240,192,
127,194,191,191,255,255,255,255,
2000,254,254,254,254,254,254,254,
4,255,255,255,255,255,127,0,25
4,254,254,254,254,254,252,0
09080 DATA 33,50,0,17,3,0,6,110,1
97,213,229,205,181,3,225,209,118
,6,20,35,16,253,193,16,239,201
09090 DATA 33,50,0,17,2,0,5,50,19
7,213,229,205,181,3,225,209,5,20
,35,16,253,193,16,240,201
09500 REM
09510 REM *** INITIALISATION ***
```

```
9520 REM ---
9530 DIM S(10) : FOR I=1 TO 10
9540 READ S(I) : NEXT I
9550 DATA 700,1150,1500,2300,395
0,0,0,0,0,0
9560 LET I=1
9570 LET S=0
9580 RETURN
9600 REM
9610 REM *** DEMONSTRATION ***
9620 REM
9630 INK 2
9640 PLOT " "
9650 PRINT " "
9660 PRINT " "
9670 PRINT " "
9680 PRINT " "
9690 PRINT " "
9700 PRINT " "
9710 PRINT " "
9720 PRINT " " INK 6,"OPTIONS D
ISPONIBLES:"
9730 IF INKEY#="2" THEN RANDOMIZ
E USR 65506 : RETURN
9740 IF INKEY#<"1" THEN GO TO 9
730
9750 RANDOMIZE USR 65506
9760 PRINT AT 13,0,"AAAAA
AAAAA"
9770 PRINT AT 13,0,INK 5,"AAAAA
AAAAA"
9780 PRINT AT 17,0,INK 5,"AAAAA
AAAAA"
9790 PRINT AT 17,0,INK 5,"AAAAA
AAAAA"
9800 PRINT AT 17,0,INK 5,"AAAAA
AAAAA"
9810 PRINT AT 17,0,INK 5,"AAAAA
AAAAA"
9820 PRINT AT 17,0,INK 5,"AAAAA
AAAAA"
9830 PRINT AT 17,0,INK 5,"AAAAA
AAAAA"
9840 PRINT AT 17,0,INK 5,"AAAAA
AAAAA"
9850 PRINT AT 17,0,INK 5,"AAAAA
AAAAA"
9860 PRINT AT 17,0,INK 5,"AAAAA
AAAAA"
9870 PRINT AT 17,0,INK 5,"AAAAA
AAAAA"
9880 PRINT AT 17,0,INK 5,"AAAAA
AAAAA"
9890 PRINT AT 17,0,INK 5,"AAAAA
AAAAA"
9900 PRINT AT 17,0,INK 5,"AAAAA
AAAAA"
9910 PRINT AT 17,0,INK 5,"AAAAA
AAAAA"
9920 PRINT AT 17,0,INK 5,"AAAAA
AAAAA"
9930 PRINT AT 17,0,INK 5,"AAAAA
AAAAA"
9940 PRINT AT 17,0,INK 5,"AAAAA
AAAAA"
9950 PRINT AT 17,0,INK 5,"AAAAA
AAAAA"
9960 PRINT AT 17,0,INK 5,"AAAAA
AAAAA"
9970 PRINT AT 17,0,INK 5,"AAAAA
AAAAA"
9980 PRINT AT 17,0,INK 5,"AAAAA
AAAAA"
9990 PRINT AT 17,0,INK 5,"AAAAA
AAAAA"
9999 PRINT AT 17,0,INK 5,"AAAAA
AAAAA"
T S=0 : PRINT AT 20,0,INK 1, PAP
ER 5, " SCORE:00000"
9790 PRINT AT 15,0,INK 4,"BBBBB
BBBBB"
9800 PRINT AT 13,6,INK 6,"KL",A
T 13,24,"KL"
9810 PRINT AT 14,6,INK 6,"MN",A
T 14,24,"MN"
9820 PRINT AT 15,10,INK 2,"GH",
AT 15,16,"GH"
9830 PRINT AT 16,10,INK 2,"IJ",
AT 16,16,"IJ"
9840 PRINT AT 17,24,INK 2,"GH",
AT 18,24,"IJ"
9850 RESTORE 9900 : FOR I=1 TO 44
9860 READ X,Y,J
9870 IF J=0 THEN PRINT AT X,Y,"
" : AT X+1,Y," "
9875 IF J=1 THEN PRINT AT X,Y, I
NK 7,"CD",AT X+1,Y,"EF" : FOR J=1
TO 10 : NEXT J
9880 IF J=2 THEN PRINT AT X,Y, I
NK 6,"KL",AT X+1,Y,"MN"
9885 IF J=3 THEN LET S=S+50 : LET
B#="00000"+STR$(S) : PRINT INK 1,
PAPER 5,AT 20,7,B$(LEN B#-4 TO
)
9890 NEXT I : RANDOMIZE USR 65480
9895 FOR I=1 TO 100 : NEXT I : RET
URN
9900 DATA 15,0,1,15,0,0,15,2,1,1
5,2,0,15,4,1,15,4,0,15,6,1,15,6,0
,15,8,1,15,6,0,15,6,2,15,8,0,15
,10,1,0,3,15,10,0,15,12,1,15,1
2,0,15,14,1,15,14,0
9910 DATA 15,16,1,0,0,3,15,16,0,
15,18,1,15,18,0,15,20,1,15,20,0,
15,22,1,15,22,0,15,24,1,15,24,0,
15,26,1,13,24,0,15,24,2,15,26,0,
15,28,1,15,28,0,15,26,1,15,24,0,
15,22,2,15,26,0,15,24,1
9920 DATA 15,24,0,17,24,1,0,0,0
```


MOTS EN TRIANGLE

HECTOR

Avec ce jeu de société, vos pluvieuses journées estivales seront sous le signe de la passion...

Gilbert LABAT

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.



Mode d'emploi:
Les règles détaillées sont incluses.

```
10 *** LES MOTS EN TRIANGLE ** Fait sur HECTOR HRX
   Langage BASIC 3X. Auteur Gilbert LABAT. Avril 1985
```

```
20 WIFE: CLEAR 1000: PRINT CHR$(16): COLOR 2, 1, 4, 6
   30 DIM NO$(10, 2)
   40 FOR I=0 TO 10: NO$(I, 1) = "HECTOR": NO$(I, 2) = "576":
```

```
NEXT
50 ** Presentation **
60 INK: BOX 58, 164, 172, 70: INK 3: BOX 70, 160, 170, 74: PEN 1:
   OUTPUT "G. Labat ***", 78, 136: OUTPUT "*** PRESENTE
```

```
***", 72, 96: GOSUB 240
70 WIFE: FOR I=1 TO 100: TONE 59, 10: J=INT(RND(65, 90)
   ): PEN RND(1, 4): OUTPUT CHR$(J), RND(10, 230), RND(5, 225):
```

```
NEXT
80 WIFE: GOSUB 960
90 SPECIAL: PAPER 1: HOME: PEN 0: CURSOR 10, 3: PRINT "L E S
   ": PEN 3: CURSOR 9, 12: PRINT "M O T S": PEN 0: CURSOR 8, 16: PRI
```

```
NT " - E N - ": PEN 3: CURSOR 5, 20: PRINT "T R I A N G L E"
: GOSUB 240
100 STANDARD: PAPER 0: FOR I=1 TO 4: BELL: PEN 3: OUTPUT "VOUL
   EZ VOUS LA REGLE DU JEU?", 40, 30: OUTPUT " ( O / N ) ", 96, 1
```

```
4: PAUSE 2: PEN 2: OUTPUT "VOULEZ VOUS LA REGLE DU JEU?",
   40, 30: OUTPUT " ( O / N ) ", 96, 14: PAUSE 4: NEXT: R=INSTR(1
   ): IFR="N" THEN GOTO 280: ELSE IFR="O" THEN GOTO 130
```

```
110 IF R<>"N" OR R<>"O" THEN GOTO 100
120 ** Règle du jeu **
130 WIFE: COLOR 2, 1, 4, 6: PEN 2: OUTPUT "**** LES MOTS EN
   TRIANGLE ****", 24, 220: PEN 1: OUTPUT "**** LES MOTS E
```

```
N TRIANGLE ****", 25, 221: INK 2: BAR 58, 180, 210: INK 1: BAR
   59, 181, 211: PEN 1: OUTPUT "*** REGLE DU JEU ***", 65, 200
140 PEN 2: OUTPUT " - HECTOR vous propose UNE LETTRE",
```

```
30, 170: OUTPUT "au SOMMET du TRIANGLE.", 20, 150: PEN 3: OU
   TPUT " Une DEFINITION S'INSCRIT a la BASE", 10, 130
150 OUTPUT "du TRIANGLE pour vous AIDER a", 40, 110: P
   EN 1: OUTPUT "TROUVER UN MOT de 2 LETTRES en", 30, 90: OUT
```

```
PUT "UTILISANT LA 1ere LETTRE DONNEE.", 30, 70: PEN 2: DU
   TPUT "Appuyer sur une TOUCHE pour continuer", 10, 20: GO
   SUB 240: R=INSTR(1)
160 INK 1: BOX 6, 190, 240, 34: PEN 0: OUTPUT " - A CHAQUE ET
```

```
AGE LE MOT GRANDIT en", 20, 160: OUTPUT "UTILISANT les L
   ETTRRES du MOT", 30, 140: PEN 3: OUTPUT "PRECEDENT, PLUS UNE
   .", 60, 120
```

```
170 PEN 0: OUTPUT " - Lorsque le MOT a ATTEINT", 50, 100
   : OUTPUT "SEPT LETTRES HECTOR vous propose", 30, 80: OUP
   T "UNE AUTRE SERIE.", 60, 60: GOSUB 250: R=INSTR(1)
180 INK 3: BOX 6, 190, 240, 34: PEN 1: OUTPUT " - HECTOR vous
```

```
DONNE la REPONSE apres", 10, 140: OUTPUT "DEUX ESSAIS i
   nfructueux et vous", 30, 120: OUTPUT "MARQUEZ 0 POINT", 7
   0, 100: PEN 0: OUTPUT " - UNE PARTIE SE DERoule SUR", 40, 80
```

```
190 OUTPUT "10 SERIES.", 90, 60 : GOSUB 250: R=INSTR(1
   )
200 INK 0: BOX 6, 190, 240, 34: PEN 1: OUTPUT " - DECOMPTE de
   s POINTS -", 50, 180: PEN 3: OUTPUT "MOT JUSTE au - 1er ES
```

```
say - 2eme Essai", 10, 160: PEN 1: OUTPUT "2 lettres----6
   points----3 points", 20, 140: OUTPUT "3 lettres----10 p
   oints----5 points", 20, 130
```

```
210 OUTPUT "4 lettres----14 points----7 points", 20,
   120: OUTPUT "5 lettres----18 points----9 points", 20, 11
   0: OUTPUT "6 lettres----22 points----11 points", 20, 100:
   OUTPUT "7 lettres----26 points----13 points", 20, 90
220 PEN 1: OUTPUT " - SI VOUS NE SAVEZ PAS, APPUYEZ ", 30
```

```
, 76: OUTPUT "SUR la BARRE (ESPACE).", 50, 66: PEN 3: OUP
   T " - Vous avez un HANDICAP de 576 points", 14, 52: PEN 1:
   OUTPUT " - Le SCORE Maxi est de 960 points", 14, 40: GOSUB
   240: R=INSTR(1)
230 INK 3: BOX 6, 190, 240, 34: OUTPUT "A T T E N T I O N",
```

```
70, 160: OUTPUT "IL NE FAUT PAS FAIRE D'ERREUR", 30, 130:
   OUTPUT "DE FRAPPE CAR LE RETOUR EN", 40, 110: OUTPUT "ARR
   IERE EST IMPROBABLE", 50, 70: GOSUB 260: R=INSTR(1): GOT
   0280
240 TONE 85, 645: TONE 71, 185: TONE 85, 225: TONE 97, 250: TON
   E 97, 250: TONE 110, 280: TONE 110, 280: TONE 131, 335: TONE 110,
```

```
280: TONE 110, 280: TONE 110, 280: TONE 85, 225: TONE 110, 280: T
   ONE 110, 280: TONE 131, 165
250 TONE 131, 165: TONE 148, 185: TONE 148, 185: TONE 131, 165
   : TONE 110, 165: TONE 131, 335: TONE 131, 165: TONE 110, 136: TON
   E 97, 120: TONE 131, 165: TONE 110, 565
```

```
260 TONE 110, 280: TONE 80, 425: TONE 80, 425: TONE 80, 425: T
   ONE 80, 208: TONE 85, 225: TONE 85, 225: TONE 71, 375: TONE 85, 67
   0: TONE 71, 375: TONE 71, 185: TONE 80, 208: TONE 80, 850: RETURN
```

```
270 ** Début du jeu **
280 WIFE: COLOR 2, 1, 4, 6: GOSUB 960: GOSUB 1000
290 T=0: PT=0: A=0
300 GOSUB 850: T=T+1
```

```
310 INK 0: BOX 218, 204, 240, 192: PEN 2: OUTPUT T, 214, 200
320 RESTORE 1520
```

```
330 ** Tirage du jeu au hasard **
340 '
350 N=INT(RND(1, 100))
360 FOR W= 1 TO N
370 READ B1$, Q2$, B2$, Q3$, B3$, Q4$, B4$, Q5$, B5$, Q6$, B
```

```
6$, Q7$, B7$
380 TONE 97, 10
390 NEXT: BELL
400 INK 3: BOX 99, 186, 117, 168: CURSOR 106, 180: PEN 1: PRI
```

```
NT B1$
410 ** Recherche 1er mot **
420 E2=1: P=6: GOSUB 1130: PEN 1: OUTPUT Q2$, 90, 30
430 IF E2=3 THEN CURSOR 96, 160: PEN 1: PRINT LEFT$(B2
```

```
$, 1), : PRINT SPC(3) MID$(B2$, 2, 1): GOTO 490
440 PEN 2: OUTPUT E2, 92, 12
450 R$(1)=INSTR$(1): IF R$(1)=CHR$(32) THEN GOTO 470
460 A$=A$+R$(1): X=X+18: CURSOR 79+X, 160: PEN 1: PRINT
```

```
R$(1): IF I=1 THEN GOTO 470: ELSE I=1+1: GOTO 450
470 IF A$<>B2$ THEN E2=E2+1: P=P-3: GOSUB 1050: FOR I=
   1 TO 2: INK 3: BOX 91+X1, 166, 108+X1, 148: X1=X1+18: NEXT: GO
```

```
SUB 1150: GOTO 430: ELSE IF A$=B2$ THEN GOSUB 1090
480 ** Recherche 2eme mot **
490 E3=1: P=10: GOSUB 1130: PEN 1: OUTPUT Q3$, 90, 30
500 IF E3=3 THEN CURSOR 88, 140: PEN 1: PRINT LEFT$(B3
```

```
$, 1), : PRINT SPC(3) MID$(B3$, 2, 1): PRINT SPC(3) MID$(
   B3$, 3, 1): GOTO 560
510 PEN 2: OUTPUT E3, 92, 12
520 R$(1)=INSTR$(1): IF R$(1)=CHR$(32) THEN GOTO 540
530 A$=A$+R$(1): X=X+18: CURSOR 71+X, 140: PEN 1: PRINT
```

```
R$(1): IF I=2 THEN GOTO 540: ELSE I=1+1: GOTO 520
540 IF A$<>B3$ THEN E3=E3+1: P=P-5: GOSUB 1050: FOR I=
   1 TO 3: INK 3: BOX 82+X1, 146, 99+X1, 128: X1=X1+18: NEXT: GOS
```

```
UB 1150: GOTO 500: ELSE IF A$=B3$ THEN GOSUB 1090
550 ** Recherche 3eme mot **
560 E4=1: P=14: GOSUB 1130: PEN 1: OUTPUT Q4$, 90, 30
570 IF E4=3 THEN CURSOR 79, 120: PEN 1: PRINT LEFT$(B4
```

```
$, 1), : PRINT SPC(3) MID$(B4$, 2, 1): PRINT SPC(3) MID$(
   B4$, 3, 1): PRINT SPC(3) MID$(B4$, 4, 1): GOTO 630
580 PEN 2: OUTPUT E4, 92, 12
590 R$(1)=INSTR$(1): IF R$(1)=CHR$(32) THEN GOTO 610
600 A$=A$+R$(1): X=X+18: CURSOR 62+X, 120: PEN 1: PRINT
```

```
R$(1): IF I=3 THEN GOTO 610: ELSE I=1+1: GOTO 590
610 IF A$<>B4$ THEN E4=E4+1: P=P-7: GOSUB 1050: FOR I=
   1 TO 4: INK 3: BOX 73+X1, 126, 90+X1, 108: X1=X1+18: NEXT: GOS
```

```
UB 1150: GOTO 570: ELSE IF A$=B4$ THEN GOSUB 1090
620 ** Recherche 4eme mot **
630 E5=1: P=18: GOSUB 1130: PEN 1: OUTPUT Q5$, 90, 30
640 IF E5=3 THEN CURSOR 70, 100: PEN 1: PRINT LEFT$(B5
```

```
$, 1), : PRINT SPC(3) MID$(B5$, 2, 1): PRINT SPC(3) MID$(
   B5$, 3, 1): PRINT SPC(3) MID$(B5$, 4, 1): PRINT SPC(3) M
   ID$(B5$, 5, 1): GOTO 700
650 PEN 2: OUTPUT E5, 92, 12
660 R$(1)=INSTR$(1): IF R$(1)=CHR$(32) THEN GOTO 680
670 A$=A$+R$(1): X=X+18: CURSOR 52+X, 100: PEN 1: PRINT
```

```
R$(1): IF I=4 THEN GOTO 680: ELSE I=1+1: GOTO 660
680 IF A$<>B5$ THEN E5=E5+1: P=P-9: GOSUB 1050: FOR I=1
   TO 5: INK 3: BOX 64+X1, 106, 81+X1, 88: X1=X1+18: NEXT: GOSUB 1
```

```
150: GOTO 640: ELSE IF A$=B5$ THEN GOSUB 1090
690 ** Recherche 5eme mot **
700 E6=1: P=22: GOSUB 1130: PEN 1: OUTPUT Q6$, 90, 30
710 IF E6=3 THEN CURSOR 61, 80: PEN 1: PRINT LEFT$(B6$
```

```
, 1), : PRINT SPC(3) MID$(B6$, 2, 1): PRINT SPC(3) MID$(
   B6$, 3, 1): PRINT SPC(3) MID$(B6$, 4, 1): PRINT SPC(3) M
   ID$(B6$, 5, 1): PRINT SPC(3) MID$(B6$, 6, 1): GOTO 770
720 PEN 2: OUTPUT E6, 92, 12
730 R$(1)=INSTR$(1): IF R$(1)=CHR$(32) THEN GOTO 750
740 A$=A$+R$(1): X=X+18: CURSOR 43+X, 80: PEN 1: PRINT R
```

```
$(1): IF I=5 THEN GOTO 750: ELSE I=1+1: GOTO 730
750 IF A$<>B6$ THEN E6=E6+1: P=P-11: GOSUB 1050: FOR I=
   1 TO 6: INK 3: BOX 55+X1, 86, 72+X1, 68: X1=X1+18: NEXT: GOSUB 1
```

```
150: GOTO 710: ELSE IF A$=B6$ THEN GOSUB 1090
760 ** Recherche 6eme mot **
770 E7=1: P=26: GOSUB 1130: PEN 1: OUTPUT Q7$, 90, 30
780 IF E7=3 THEN CURSOR 53, 60: PEN 1: PRINT LEFT$(B7$
```

```
, 1), : PRINT SPC(3) MID$(B7$, 2, 1): PRINT SPC(3) MID$(B
   7$, 3, 1): PRINT SPC(3) MID$(B7$, 4, 1): PRINT SPC(3) MI
   D$(B7$, 5, 1): PRINT SPC(3) MID$(B7$, 6, 1): PRINT SPC(3)
   ) MID$(B7$, 7, 1): GOSUB 1130: GOTO 830
790 PEN 2: OUTPUT E7, 92, 12
800 R$(1)=INSTR$(1): IF R$(1)=CHR$(32) THEN GOTO 820
810 A$=A$+R$(1): X=X+18: CURSOR 34+X, 60: PEN 1: PRINT R
```

```
$(1): IF I=6 THEN GOTO 820: ELSE I=1+1: GOTO 800
820 IF A$<>B7$ THEN E7=E7+1: P=P-13: GOSUB 1050: FOR I=
   1 TO 7: INK 3: BOX 46+X1, 66, 63+X1, 48: X1=X1+18: NEXT: GOSU
```

```
B 1150: GOTO 780: ELSE IF A$=B7$ THEN GOSUB 1090: P=0: GOSU
   B 1130: GOTO 830
830 GOSUB 260: IF T=10 THEN GOTO 1200: ELSE GOTO 300
840 ** Dessin des cases **
```

```
850 FOR J=0 TO 6
860 X=100+9 *J
870 Y=186-20 *J
880 FOR I=0 TO J
890 GOSUB 930
900 X=X-18
910 NEXT: NEXT
920 RETURN
930 INK 3: BOX X, Y, X+17, Y-18
940 RETURN
950 ** Dessin pyramide **
```

```
960 SOUND 5, 398: INK 1: LINE 107, 209, 37, 47: LINE 107, 209
   , 180, 47: BAR 37, 180, 47: PAINT 38, 48: SOUND 6, 170: LINE 107,
   209, 200, 80: LINE 180, 47, 200, 80: INK 3: PAINT 180, 70: INK 1: L
```

```
INE 172, 65, 192, 88: LINE 163, 85, 184, 99: LINE 155, 105, 176, 1
   1: LINE 146, 124, 167, 126: LINE 135, 145, 153, 142
970 LINE 126, 165, 139, 162: LINE 116, 185, 127, 180: INK 2: L
```

```
INE 180, 47, 230, 70: LINE 230, 70, 200, 80: PAINT 200, 76: BOX 4,
   230, 234, 210: BAR 0, 240, 2
980 HUSH: RETURN
990 ** Tableau affichage points **
```

```
1000 PEN 2: OUTPUT "DEFINITION:", 20, 30: INK 1: BAR 19, 80
   , 21: OUTPUT "RESULTAT", 10, 180: OUTPUT "points", 30, 150: DU
   TPUT "S C O R E", 170, 180: PEN 3: OUTPUT "S C O R E", 171, 1
```

```
81: PEN 2: OUTPUT "points", 188, 164: PEN 1: OUTPUT "Serie No:
   ", 163, 200: INK 2: BAR 162, 212, 191
1010 OUTPUT "ESSAI No:", 40, 12: OUTPUT "pour POINTS
   ", 120, 12: INK 1: BOX 9, 171, 51, 155: BOX 9, 155, 29, 139: BOX 163
```

```
, 171, 187, 153: INK 3: BOX 10, 170, 50, 156: BOX 10, 154, 28, 140:
   BOX 164, 170, 186, 154
1020 PEN 0: OUTPUT "MEILLEUR SCORE:", 10, 220: OUTPUT "Po
   ints", 190, 220
1030 PEN 1: OUTPUT NO$(0, 1), 104, 220: OUTPUT NO$(0, 2),
```

```
160, 220
1040 RETURN
1050 INK 3: BOX 10, 170, 50, 156: BOX 10, 154, 28, 140: PEN 1: O
   UTPUT "FAUX", 18, 166: OUTPUT P, 8, 150: IF P>0 THEN OUTPUT "
   DE FERDU", 10, 134: INK 3: BOX 164, 170, 186, 154: PEN 1: OUTPUT
```

```
PT, 160, 164
1060 INK 0: BOX 146, 14, 164, 4: BOX 92, 14, 110, 4: TONE 148, 2
   20: TONE 168, 280: TONE 148, 300: TONE 148, 250: TONE 168, 400: P
   AUSE 1: INK 3: BOX 10, 170, 50, 156: BOX 10, 154, 28, 140: INK 0: B
```

```
X 10, 136, 60, 126
1070 PEN 2: IF P>0 THEN OUTPUT P, 145, 12
1080 RETURN
1090 INK 3: BOX 10, 170, 50, 156: BOX 10, 154, 28, 140: PEN 1: O
   UTPUT "EXACT", 14, 166: OUTPUT P, 8, 150: IF P>0 THEN OUTPUT "
   UT DE GAGNE", 10, 134: PT=PT+P: INK 3: BOX 164, 170, 186, 154:
```

```
PEN 1: OUTPUT PT, 160, 164
1100 INK 2: IF PT>VAL(NO$(0, 2)) THEN BOX 0, 230, 240, 21
   0: FOR I=1 TO 4: SIREN: PEN 2: OUTPUT "R E C O R D A M E L
   I O R E", 30, 220: PAUSE 2: PEN 0: OUTPUT "R E C O R D A
   M E L I O R E", 30, 220: PAUSE 2: NEXT: HUSH
```

```
1110 INK 0: BOX 146, 14, 164, 4: BOX 92, 14, 110, 4: TONE 71, 32
   0: TONE 71, 390: TONE 71, 425: TONE 80, 395: TONE 63, 425: TONE 71
   , 500: PAUSE 1: INK 3: BOX 10, 170, 50, 156: BOX 10, 154, 28, 140: I
```

```
NK 0: BOX 10, 136, 60, 126
1120 RETURN
1130 INK 0: BOX 90, 34, 240, 22
1140 ** Mise a zero pour chaque mot **
1150 I=0: X=0: X1=0: A$="": INK 0: BOX 146, 14, 164, 4: BOX 92
```

```
, 14, 110, 4: PEN 2: IF P>0 THEN OUTPUT P, 145, 12: BEEP
1160 RETURN
1170 PEN 0: OUTPUT N$, 190-LEN(N$)*6, 30: PEN 2: RETURN
1180 PEN 2: OUTPUT N$, 190-LEN(N$)*6, 30: PEN 2: RETURN
1190 ** Fin de partie **
```

```
1200 GOSUB 850: INK 0: BOX 10, 40, 230, 4: FOR I=1 TO 4: PEN 3: OU
   TPUT "F I N", 88, 140: OUTPUT "D E L A", 70, 100: O
   UTPUT "P A R T I E", 52, 60: PAUSE 4
1210 PEN 1: BELL: OUTPUT "F I N", 88, 140: OUTPUT "D E
   L A", 70, 100: OUTPUT "P A R T I E", 52, 60:
```

```
PAUSE 4: NEXT
1220 IF PT<576 THEN GOTO 1230: ELSE GOTO 1250
1230 PEN 1: OUTPUT "Vous n'entrez pas dans le PALMARE
   S", 20, 40: OUTPUT "car vous n'avez que", 20, 30: PEN 2: OUP
   T PT, 134, 30: PEN 1: OUTPUT "points.", 164, 30
```

```
1240 OUTPUT "Le SCORE MINIMUM étant de 576 points.",
   10, 20: PEN 2: OUTPUT "Ne vous DECOURAGEZ PAS !...", 40, 1
   0: GOSUB 260: PAUSE 4: GOTO 1410
1250 FOR Q=1 TO 4: PEN 3: OUTPUT "TAPEZ votre NOM :", 30, 3
   0: PAUSE 2: PEN 1: OUTPUT "TAPEZ votre NOM :", 30, 30: PAUSE
   4: BEEP: NEXT: PEN 3: OUTPUT "TAPEZ votre NOM :", 31, 31: PE
```

```
N 1: OUTPUT "Puis, appuyez sur RETURN.", 50, 12: I=0: N$=""
1260 ** Entrée nom du joueur **
1270 A$(1)=INSTR(1)
```

```
1280 FOR I=1 TO 20 STEP 2: VLIN
   37, 20 + (I - 2) AT 39 - I: NEXT
1290 PLOT 36, 20: PLOT 34, 22: VLIN
   34, 22 AT 32: VLIN 34, 24 AT 3
   0: VLIN 34, 24 AT 28: VLIN 34
   , 26 AT 26: VLIN 34, 26 AT 24:
   VLIN 34, 28 AT 22
```

```
1300 HLIN 20, 38 AT 38: VLIN 19,
   27 AT 19: PLOT 18, 30: PLOT 1
   4, 32: PLOT 10, 34: PLOT 6, 36:
   VLIN 29, 36 AT 20
1310 COLOR= 14: FOR I = 1 TO 20
   STEP 4: PLOT I + 19, 30: NEXT
```

```
1320 FOR I = 5 TO 25 STEP 2: PLOT
   25 - (I - 2), 1: NEXT : PLOT
   25, 30: PLOT 30, 30: PLOT 37, 1
   0
1330 NN = 35: NL = 34: COLOR= 15:
   PLOT NN, NL: GOSUB 2260: RETURN
```

```
1340 FF = 9: GOSUB 1730
1350 COLOR= 0: FOR I = 1 TO 20 STEP
   2: HLIN 20, 1 + I AT 38 - I: NEXT
1360 FOR I = 18 TO 36 STEP 2: VLIN
   2, 1 AT I + 2: NEXT : HLIN 2, 38 AT
   4: VLIN 18, 36 AT 19: VLIN 18
   , 36 AT 20: VLIN 27, 29 AT 16:
   VLIN 27, 29 AT 23: HLIN 2, 38
   AT 2: VLIN 4, 36 AT 2: PLOT
   2, 3
```

```
1370 COLOR= 14: FOR I = 20 TO 3
   8 STEP 2: PLOT I, 10: NEXT : PLOT
   2, 36: PLOT 20, 20
1380 NN = 2: NL = 2: COLOR= 15: PLOT
   NN, NL: GOSUB 2260: RETURN
1390 FF = 12: GOSUB 1730
1400 COLOR= 0: FOR I = 2 TO 38 STEP
   2: VLIN 2, 10 AT 1: VLIN 12, 20 AT
   1: NEXT
```

```
1410 FOR I = 12 TO 23 STEP 2: HLIN
   10, 21 AT 1: VLIN 12, 21 AT 1 -
   1: NEXT : VLIN 12, 22 AT 9
1420 FOR I = 23 TO 34 STEP 2: HLIN
```

APPLE

suite de la page 4

```
830 FF = 12: GOSUB 1730
840 COLOR= 0: FOR I = 5 TO 18 STEP
   2: HLIN 38, 1 - 1 AT 1: VLIN I + (
   I + 1), I AT 1 - 2: NEXT
850 FOR I = 3 TO 16 STEP 2: VLIN
   I + 2, 35 AT 1: NEXT : HLIN 4
   , 15 AT 35: VLIN 5, 16 AT 38: HLIN
   38, 16 AT 25: VLIN 18, 25 AT 38
860 FOR I = 16 TO 36 STEP 2: VLIN
   6, 25 AT 1: NEXT
870 COLOR= 14: FOR I = 16 TO 36
   STEP 4: PLOT I, 16: PLOT I, 1
   2: NEXT
880 NN = 11: NL = 35: COLOR= 15: PLOT
   NN, NL: GOSUB 2260: RETURN
890 FF = 18: GOSUB 1730
900 COLOR= 0: FOR I = 1 TO 12 STEP
   2: HLIN 1, 11 AT 1: VLIN 1, 10 AT 1
   : NEXT
910 FOR I = 12 TO 23 STEP 2: HLIN
   10, 21 AT 1: VLIN 12, 21 AT 1 -
   1: NEXT : VLIN 12, 22 AT 9
920 FOR I = 23 TO 34 STEP 2: HLIN
```

```
20, 31 AT 1: VLIN 24, 32 AT 1 -
   2: NEXT : VLIN 23, 33 AT 19
930 VLIN 5, 38 AT 5: VLIN 22, 38 AT
   15: VLIN 34, 38 AT 25: HLIN 6
   , 25 AT 38: HLIN 12, 38 AT 6: HLIN
   22, 38 AT 16: HLIN 22, 38 AT 27: VLIN
   27, 6 AT 38
940 COLOR= 14: FOR I = 1 TO 12 STEP
   4: PLOT 2, 1: PLOT 10, 1: NEXT
950 FOR I = 12 TO 23 STEP 4: PLOT
   14, 1: PLOT 20, 1: NEXT
960 FOR I = 23 TO 34 STEP 4: PLOT
   25, 1: PLOT 29, 1: NEXT
970 NN = 38: NL = 16: COLOR= 15: PLOT
   NN, NL: GOSUB 2260: RETURN
980 FF = 27: GOSUB 1730
990 COLOR= 0: FOR I = 1 TO 35 STEP
   2: HLIN 1, 35 - (I - 2) AT I + 2: NEXT
   : VLIN 4, 37 AT 1
1000 FOR I = 2 TO 36: HLIN 38 -
   1, 39 - I AT I + 2: NEXT
1010 HLIN 30, 38 AT 15: HLIN 30,
   38 AT 23: HLIN 25, 33 AT 20: HLIN
   25, 33 AT 30
1020 VLIN 21, 30 AT 25: VLIN 21,
   30 AT 33: VLIN 15, 22 AT 30: VLIN
   15, 22 AT 38
1030 HLIN 1, 33 AT 38: HLIN 33, 3
   5 AT 33: VLIN 33, 38 AT 33: VLIN
```

```
24, 34 AT 35: VLIN 4, 15 AT 37
   : PLOT 18, 
```

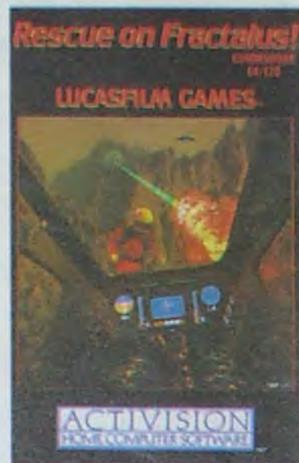
RESCUE ON FRACTALUS de LUCASFILM GAMES pour commodore & atari

La guerre dure depuis déjà quelques années. C'est sûr que dans notre division les morts sont moins nombreux que sur le terrain, mais malgré tout les chiffres tombent régulièrement : nous avons encore perdu une dizaine de pilotes avec leurs vaisseaux dans les trois dernières minutes de combat. A nouveau l'exaltation de la sortie dans l'espace va me nouer les tripes. Sortir de cette satanée boîte de conserve me fera un bien fou ! Nous autres de l'infirmerie, nous

sommes quasiment aussi important que les combattants. C'est quand même nous qui allons récolter les survivants au sol en risquant notre peau, dans ces contrées reculées la croix rouge internationale n'existe pas ! Résultat me voici à l'orée d'une nouvelle mission sur le sol galeux de cet astéroïde. La catapulte fonctionne toujours aussi bien, je me retrouve quelques secondes sur une orbite de pénétration de l'atmosphère. Le choc de la rentrée va se faire sentir pendant quelques secondes,

mais pas question de relâcher le contrôle durant ce temps : le pilote automatique saura bien tenir la fusée.

Ca y est ! J'ai un écho sur le radar. Il doit y avoir un pilote égaré dans le coin. Heureusement que leur balise arrête d'émettre s'ils meurent, on n'arrêterait pas de repêcher des cadavres. Pétard, les cartographes n'avaient pas signalé de bases ennemies dans le secteur. Va falloir nettoyer tout ça dans les plus brefs délais. A l'attaque ! Dire qu'ils n'ont même pas voulu me donner mon brevet de pilote... Je fais le même boulot qu'eux et en plus je dois ramasser les crétins qui se sont fait flinguer. Mais enfin, je préfère encore récupérer des humains et me faire un petit carton de temps en temps sur les batteries laser que de m'accoquiner avec les poilus de ce tas de boue. Vous me voyez, vous, en train

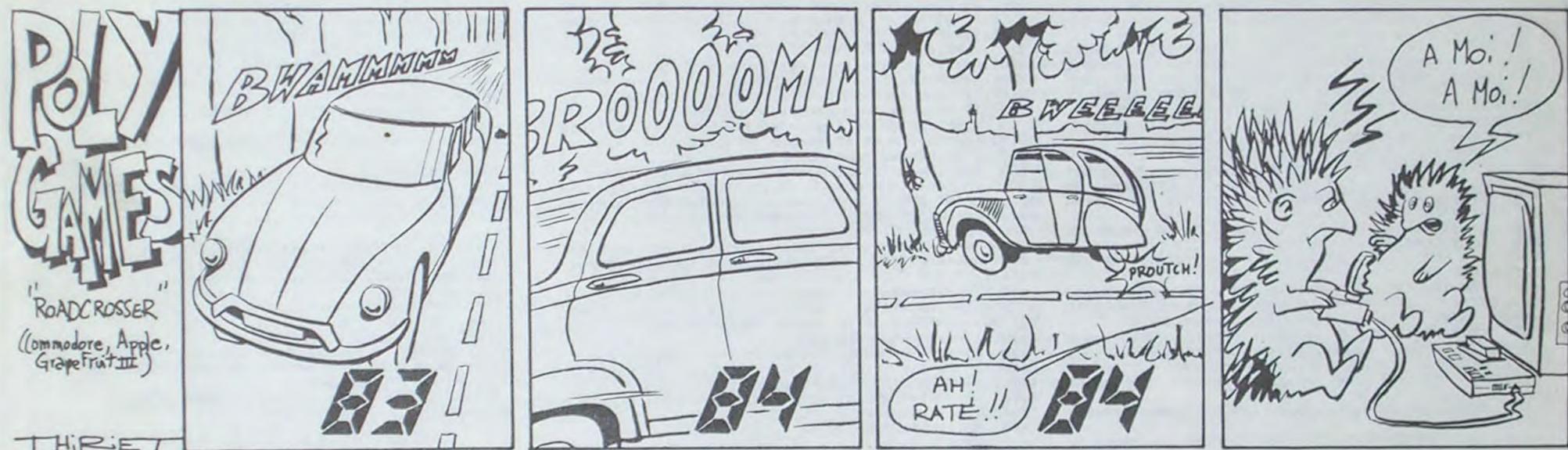


de taper à grands coups de claques amicales dans le dos de bestioles à peine moins répugnantes que les défécations de rhinocéros ? Moi pas du tout,

alors je continue mon petit job d'infirmier de l'espace. Plus besoin de radar pour voir l'autre excité. Il m'a repéré en plus, et il s'agit, et il gigote ! Pauvre mec. Deux heures dans ce putain d'enfer ça doit pas être le nirvana ! Mais allez, je me pose, monte à bord camarade. Décollage grande vitesse direction le vaisseau-mère, pas la peine de s'attarder dans ce nid de guêpes.

Ce premier logiciel sorti des ateliers de Lucas correspond pleinement à l'esprit de la maison : de l'aventure spatiale et galactique servie par un bon graphisme et une sonorisation sympathique. L'originalité du scénario incite à se plonger complètement dans cet univers fantastique et unique. Une merveille d'aventure, avec les plaisirs d'un jeu d'arcade. Achetez, rachetez : du dépaysement garanti pur beurre.

APPLE	Temple of Doom	page 4	
Jean MAHIDINE	Moon Control	page 26	
AMSTRAD	Le Château Maudit	page 6	
Laurent Grisel	Survivre	page 34	
CANON X07	Rallye	page 11	
Emmanuel de LAPPARENT	Labyrinthe du Minotaur	page 3	
CBM 64	Mots en Triangle	page 35	
Gérard LIMBARD	Aldo	page 25	
EXL 100	Wyx	page 32	
Serge CARBILLET	Cyrille BARON	page 32	
FX 702P	Stéphane VALLOIS	L'âge de Pierre	page 12
Laurent FLAUM	TI 99/4A (b e)	Herbert le Cuistot	page 5
HECTOR	TI 99/4A (b s)	Astro Folies	page 33
Gilbert LABAT	Philippe BOEZ	Polycart	page 5
MSX	Laurent MONTANE	Burger	page 2
Pierre FAURE	VIC 20	Mad Jack	page 3
ORIC	Philippe MALVOY		
Cyrille BARON	ZX 81		
SPECTRUM	David JAGER		



QL FRANÇAIS 4.480 F T.T.C.



LA PUISSANCE DU 68000 Q.L. FRANÇAIS 4.480 F

PÉRIPHÉRIQUES ET ACCESSOIRES		LOGICIELS EN MICRO-CARTOUCHE	
Imprimante Brother M. 1009 spécial Q.L.	2.800 F	Câble moniteur monochrome	100 F
Tracteurs à picots	320 F	Microdisquettes vierges	40 F
Support rouleau	94 F	Assembleur QL	890 F
Moniteur couleur haute résolution Océanic	3.900 F	LISP	850 F
Moniteur vert monochrome	900 F	Pascal	850 F
Rouleau papier pour imprimante Brother	38 F	Forth	590 F
Ruban spécial Brother	43 F	Langage C	850 F
Têtes d'impressions de l'imprimante	230 F	Toolkit	270 F
Câble Péritel	150 F	Q.L. Monitor	379 F
Câble RS 232	194 F	Q.L. Graphic	449 F

LIVRES	
Échecs	350 F
Nébula II	275 F
Troll	375 F
Bridge	350 F
Assembly Language	105 F
Programming	105 F
Guide Pratique du Q.L.	149 F



L'INITIATEUR ZX 81

ZX 81	580 F
Extension 16 K	360 F
Promotion malette ZX 81	650 F



PROMOTION 3 cassettes

Argolath	
Cobra	
Tennis	

122,50 F

PÉRIPHÉRIQUES ET ACCESSOIRES	LOGICIELS	
Clavier ABS	Othello	95 F
Carte 8 entrées/sorties	Échecs	95 F
Carte 8 entrées/analogiques	Simulation de vol	95 F
Interface manette de jeux	Patrouille de l'espace	65 F
Imprimante	Rez	75 F
Alphacom 32	Gulp	75 F
Manette de jeux	Stock-car	75 F
Rouleaux papier pour Alphacom	Panique	75 F
Rouleaux papier pour Sinclair	Casse-briques et pendu	75 F
	3 D Formule 1	75 F
	Rigel	95 F
	Scorpirus	75 F

Gestion de compte bancaire	95 F
Vu Calc	110 F
Multifichiers	150 F
Budget familial	95 F
Assembleur	75 F
Désassembleur	75 F
Toolkit	75 F
Haute définition graphique	120 F

BON DE COMMANDE PROMO SEPTEMBRE

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____

Ville _____

Tél. _____

Expédition gratuite : jusqu'à 3 K7 ou 3 modules.
Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30F. PRIX T.T.C.

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

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



LE MICRO MAJEUR SPECTRUM +

Spectrum+ (48 K Pal)	1.659 F
Interface Péritel	296 F
ZX Interface 1	895 F
Microdrive	940 F

PROMOTION :

Package ZX 1 + Microdrive + Log	1.650 F
---------------------------------	---------

PÉRIPHÉRIQUES ET ACCESSOIRES	LOGICIELS		
Carte 8 entrées/sorties	395 F	Balle de match	99 F
Carte 8 entrées/analogiques	395 F	Objectif Élysée	145 F
Interface Manette de jeux	245 F	Simulateur de vol	95 F
Modulateur noir et blanc	190 F	Échecs Le Turc	115 F
Interface Centronics + câble	800 F	Scrabble	246 F
Imprimante		Directeur financier	194 F
Alphacom 32	1.190 F	Gestion de fichier	194 F
Rouleaux de papier pour Alphacom	30 F	Gestion de stock	194 F
Rouleaux de papier pour Sinclair	36 F	Tasword II	250 F
Manette de jeux	140 F	Tascopy	149 F
Câble RS 232	235 F	Tasmerge	180 F
Microdisquettes vierges	40 F	Tasprint	149 F
Pack 3 K7 vierges	40 F	Pascal 4 T	260 F
		Devpac assembleur/désassembleur	160 F
		Vox	180 F
		Basic étendu	180 F
		3 D Mover	180 F
		Print +	180 F
		Compilateur Basic	250 F
		Logo	480 F

