



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

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

## ET DE UN

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

## ET DE DEUX

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

naissance. Il en donne donc une pré-version à de nombreux développeurs : bonne idée. Mais deux bonnes idées ensemble ne s'accordent pas forcément : les développeurs ont lâché le morceau. Résultat, on sait maintenant pratiquement tout sur le Derby. On sait par exemple que la machine sera livrée avec un logiciel qui montrera un exemple du parti que l'on peut tirer de la mémoire supplémentaire. On pense même que ce logiciel sera "The neverending story" d'Ocean Software, qui se charge en trois fois sur Spectrum et se chargera en une seule fois sur ce nouveau modèle. Plusieurs maisons d'édition ont donné des informations sur cette machine, malgré la interdiction qui leur avait été faite de dévoiler quoi que ce soit à son sujet. Exemple de ce qu'ils n'auraient pas dû dire : le modèle dont



ils ont bénéficié est un Derby monté dans un boîtier de Spectrum Plus... La photo de la couverture est donc bien un Derby. On sait qu'il comporte deux Roms : l'une contient l'Extended Basic, pratiquement

Suite page 11

**DEULIGNEURS les fainéants sont en page 11**

**INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 16**

**C'est nouveau, ça vient de sortir :**

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

## BIDOUILLE GRENOUILLE

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

**FORMATION A L'ASSEMBLEUR**

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

## 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.

**CINOCHE-TELOCHE pages 14,15**

## DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR

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



# TEMPLE OF DOOM

APPLE

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

Jean MAHIDDINE

**Mode d'emploi :**

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



## SUITE DU N° 105

```

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

```

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

```

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

```

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

suite page 6

# MIAM-MAN

# FX 702 P

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

François MALIGE

**Mode d'emploi :**

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

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

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

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

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



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

```

LIST ALL          50 Q=0:IF F#0 THEN
                    120
*** PRG LIST      60 IF K=1:GSB 230:
                    IF K=1:GSB 210
VAR: 46 PRG: 1520 65 IF K=1:IF X#10:
                    IF Q#1:IF RAN#<
                    X/20:GSB 210
P0: 1520 STEPS    70 IF K=0:IF RAN#<
                    139(X+4:PRT CSR
                    Y:5":J=V:K=1
                    :GSB 230
20 O#="O":L=40:M=1 80 IF KEY="N":IF Z
                    (V:6#="":I=Z+1
                    :GOTO M
470              90 IF KEY="H":IF Z
                    (M:6#="":I=Z-1
                    :GOTO M
30 $="111111111" 100 IF KEY="H":IF Z
                    :E=5:Z=0:PRT O#
                    :GSB 330
40 A$(Z)=" " :IF Y#
                    1:Y=Y-1
                    V=I:W=D+1:GOTO
                    M
                    110 IF KEY="N":IF Z
                    =18:6#="":I=0:
                    V=D-1:W=0:GOTO
                    M
                    120 IF KEY="H":IF E
                    (9:IF Z#5:IF Z#
                    13:Q=1:GOTO 270
                    130 IF KEY="Y":IF E
                    (J:IF Z#5:IF Z#
                    13:Q=-1:GOTO 27
                    0
                    140 IF KEY="K":IF F
                    =1:IF MID(E+1,1
                    )#0#6SB 310
                    150 GOTO L
                    160 PRT CSR Z:6#:#
                    58 440:PRT CSR
                    Z:" :CSR I:0#;
                    :Z=I
                    170 IF A$(Z)=" " :60
                    TO L
                    180 U=U+1:IF A$(Z)=
                    A# :T=T+20:GOTO
                    L
                    190 IF A$(Z)=B# :T=T
                    +50:Y=4:GOTO L
                    200 T=T+100*X:GOTO
                    L
                    210 Q=Q+1:IF Z#J:PR
                    T CSR J:A$(J)+
                    "S":J=J+1:GOTO
                    230
                    220 J=J-1:PRT CSR J
                    :S#A$(J+1);
                    230 IF J#2:RET
                    240 K=0:IF Y#1:T=T+
                    200*X:6#=#:GSB
                    460:Y=0:RET
                    250 G#="S":GSB 460:
                    P=P-1:IF P=0:60
                    TO 530
                    260 PRT :GSB 520:Z=
                    9:GSB 310:RET
                    270 PRT :PRT CSR Z:
                    0# :CSR 0:E#0:F=
                    1
                    280 IF U=17:S=S+T:#
                    =MID(I,E)+O#*MI
                    D(E+2,10-E):GSB
                    490
                    290 E=E+Q:T=0:U=0:I
                    F #* 000000000
                    :GOTO L
                    300 GOTO 410
                    310 PRT CSR Z:0#:#
                    OR I=Z-1 TO 0 S
                    TEP -1:A$(1)=A#
                    320 PRT CSR I:A#:#N
                    EXT I
                    330 F=0:K=0:T=0:U=0
                    :Y=0
                    340 FOR I=Z+1 TO 18
                    :A$(I)=A# :PRT C
                    SR I:A# :NEXT I
                    350 MODE 5:D=ABS (I
                    NT (10*SIN E))+
                    3:IF D=Z:D=D+1
                    360 PRT CSR D:"I":
                    A$(D)="I":IF Z<
                    D:V=D-1:W=0:GOT
                    O 380
                    370 V=18:W=D+1
                    380 IF RAN#<52:Y+25
                    :IF Z#D-4:PRT C
                    SR D-4:6#:#:A$(D
                    -4)=B#
                    390 IF RAN#<96:X+63
                    :IF Z#D+3:PRT C
                    SR D+3:C#:#:A$(D
                    +3)=C#
                    400 RET
                    410 PRT :PRT "TABLE
                    AU":X:" FINI":#
                    " :#:#:#:#:#:#
                    ?"
                    420 C#=#MID(X,1):GSB
                    510:X#X+1:IF X
                    >14:X=14
                    430 PRT "TABLEAU":X
                    :GOTO 30
                    440 FOR H=0 TO 3:NE
                    XT H:RET
                    450 FOR I=1 TO 20:P
                    RT CSR I-1:MID(
                    I,1):NEXT I:RE
                    T
                    460 FOR I=0 TO 15:P
                    RT CSR Z:" " :CS
                    R Z:6#:#:NEXT I:
                    RET
                    470 PRT "RECORD":# :S
                    X:RET
                    480 PRT "VOTRE SCOR
                    E":# :RET
                    490 IF S#15000#R:P=
                    P+1:R=R+1
                    500 RET
                    510 GSB 470:GSB 480
                    :GSB 490
                    520 PRT P-1:" O EN
                    RESERVE":RET
                    530 #="< JEU TERM
                    INE "># :GSB 4
                    540 IF S#X:SAC :ST
                    AT S:PRT "RECOR
                    D BATTU !!"
                    550 GSB 470:END
    
```



# BELOTE

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

Joseph PAUMIER

## Mode d'emploi :

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

```
10 CLEAR2048 DEFINTA-Z A=RND(-TIM
E) DIMJ$(4), C$(4), V(4), W(4), X(4), Y
(4), BE, CJ(4), M$(10), N$(10), CM$(4),
NC(4), TE$(4)
20 REM
30 REM PIQUE
40 REM
50 C$(1)="c15r5o1m+1,112d1r4d16d1
r8dr110dr10d110dr10m-1,112u14d12ur
4d41r2dr14"
60 REM
70 REM COEUR
80 REM
90 C$(2)="o15dr2o8rd12r3dr2urundrd
r110dr10d110dr10d110m+1,1r8m-1,116
m+1,1r4m-1,112m+1,1"
100 REM
110 REM CARREAU
120 REM
130 C$(3)="o15dr5o8dr2m+1,114m-1,
1r6m+1,118m-1,1r10d110m+1,1r8m-1,1
16m+1,1r4m-1,112m+1,1"
140 REM
150 REM TREFLE
160 REM
170 C$(4)="o15r5o1d1r2dr14dr4m-1,1
12rd215ururdrd213drdu2r8ulul1d1d2r3
1d1u213d51r2dr14"
180 T1$="A R D V 109 8 7 6 5 4 3 2
"
190 T2$="A R D V 10 9 8 7 6 5 4 3
2"
200 DI=RND(1)*4:AT=0
210 CA$="A1R1D1V1X1918171A2R2D2V2X
2928272A3R3D3V3X3938373A4R4D4V4X49
48474":KA$=CA$
220 FORI=1T04:READX(I),Y(I):NEXT:D
ATA102,110,14,66,102,4,188,66
230 FORI=1T04:READV(I),W(I):NEXT:D
ATA120,82,96,52,120,22,144,52
240 COLOR15,4,4:SCREEN2:OPEN"GRP:"
FOROUTPUTAS#1
250 AS$="Sept.85":FORI=1T07:PRESET(
100+I*6,180):PRINT#1,MID$(AS$,I,1):
NEXT
260 REM-----
270 REM PRESENTATION
280 REM-----
290 RESTORE300:FORI=1T04:READTE$(I
):NEXT:GOSUB300:GOTO410
300 M$(1)="04GFEDED0C8C8CGFEDED0C8.
CR8":M$(2)="05CCCEDC048805DC8048AB
05CC04888.8R8":M$(3)="8B05DFEDC8C
8C04888AA88.8R8":M$(4)="8B05DFED
C804888A88FEDED0C8.CR8"
310 M$(5)=M$(1):M$(6)=M$(2):M$(7)=
M$(3):M$(8)=M$(4):M$(9)=M$(5):M$(10)=
M$(6):M$(11)=M$(7):M$(12)=M$(8):M$(13)=
M$(9):M$(14)=M$(10):M$(15)=M$(11):M$(16)=
M$(12):M$(17)=M$(13):M$(18)=M$(14):M$(19)=
M$(15):M$(20)=M$(16):M$(21)=M$(17):M$(22)=
M$(18):M$(23)=M$(19):M$(24)=M$(20):M$(25)=
M$(21):M$(26)=M$(22):M$(27)=M$(23):M$(28)=
M$(24):M$(29)=M$(25):M$(30)=M$(26):M$(31)=
M$(27):M$(32)=M$(28):M$(33)=M$(29):M$(34)=
M$(30):M$(35)=M$(31):M$(36)=M$(32):M$(37)=
M$(33):M$(38)=M$(34):M$(39)=M$(35):M$(40)=
M$(36):M$(41)=M$(37):M$(42)=M$(38):M$(43)=
M$(39):M$(44)=M$(40):M$(45)=M$(41):M$(46)=
M$(42):M$(47)=M$(43):M$(48)=M$(44):M$(49)=
M$(45):M$(50)=M$(46):M$(51)=M$(47):M$(52)=
M$(48):M$(53)=M$(49):M$(54)=M$(50):M$(55)=
M$(51):M$(56)=M$(52):M$(57)=M$(53):M$(58)=
M$(54):M$(59)=M$(55):M$(60)=M$(56):M$(61)=
M$(57):M$(62)=M$(58):M$(63)=M$(59):M$(64)=
M$(60):M$(65)=M$(61):M$(66)=M$(62):M$(67)=
M$(63):M$(68)=M$(64):M$(69)=M$(65):M$(70)=
M$(66):M$(71)=M$(67):M$(72)=M$(68):M$(73)=
M$(69):M$(74)=M$(70):M$(75)=M$(71):M$(76)=
M$(72):M$(77)=M$(73):M$(78)=M$(74):M$(79)=
M$(75):M$(80)=M$(76):M$(81)=M$(77):M$(82)=
M$(78):M$(83)=M$(79):M$(84)=M$(80):M$(85)=
M$(81):M$(86)=M$(82):M$(87)=M$(83):M$(88)=
M$(84):M$(89)=M$(85):M$(90)=M$(86):M$(91)=
M$(87):M$(92)=M$(88):M$(93)=M$(89):M$(94)=
M$(90):M$(95)=M$(91):M$(96)=M$(92):M$(97)=
M$(93):M$(98)=M$(94):M$(99)=M$(95):M$(100)=
M$(96):M$(101)=M$(97):M$(102)=M$(98):M$(103)=
M$(99):M$(104)=M$(100):M$(105)=M$(101):M$(106)=
M$(102):M$(107)=M$(103):M$(108)=M$(104):M$(109)=
M$(105):M$(110)=M$(106):M$(111)=M$(107):M$(112)=
M$(108):M$(113)=M$(109):M$(114)=M$(110):M$(115)=
M$(111):M$(116)=M$(112):M$(117)=M$(113):M$(118)=
M$(114):M$(119)=M$(115):M$(120)=M$(116):M$(121)=
M$(117):M$(122)=M$(118):M$(123)=M$(119):M$(124)=
M$(120):M$(125)=M$(121):M$(126)=M$(122):M$(127)=
M$(123):M$(128)=M$(124):M$(129)=M$(125):M$(130)=
M$(126):M$(131)=M$(127):M$(132)=M$(128):M$(133)=
M$(129):M$(134)=M$(130):M$(135)=M$(131):M$(136)=
M$(132):M$(137)=M$(133):M$(138)=M$(134):M$(139)=
M$(135):M$(140)=M$(136):M$(141)=M$(137):M$(142)=
M$(138):M$(143)=M$(139):M$(144)=M$(140):M$(145)=
M$(141):M$(146)=M$(142):M$(147)=M$(143):M$(148)=
M$(144):M$(149)=M$(145):M$(150)=M$(146):M$(151)=
M$(147):M$(152)=M$(148):M$(153)=M$(149):M$(154)=
M$(150):M$(155)=M$(151):M$(156)=M$(152):M$(157)=
M$(153):M$(158)=M$(154):M$(159)=M$(155):M$(160)=
M$(156):M$(161)=M$(157):M$(162)=M$(158):M$(163)=
M$(159):M$(164)=M$(160):M$(165)=M$(161):M$(166)=
M$(162):M$(167)=M$(163):M$(168)=M$(164):M$(169)=
M$(165):M$(170)=M$(166):M$(171)=M$(167):M$(172)=
M$(168):M$(173)=M$(169):M$(174)=M$(170):M$(175)=
M$(171):M$(176)=M$(172):M$(177)=M$(173):M$(178)=
M$(174):M$(179)=M$(175):M$(180)=M$(176):M$(181)=
M$(177):M$(182)=M$(178):M$(183)=M$(179):M$(184)=
M$(180):M$(185)=M$(181):M$(186)=M$(182):M$(187)=
M$(183):M$(188)=M$(184):M$(189)=M$(185):M$(190)=
M$(186):M$(191)=M$(187):M$(192)=M$(188):M$(193)=
M$(189):M$(194)=M$(190):M$(195)=M$(191):M$(196)=
M$(192):M$(197)=M$(193):M$(198)=M$(194):M$(199)=
M$(195):M$(200)=M$(196):M$(201)=M$(197):M$(202)=
M$(198):M$(203)=M$(199):M$(204)=M$(200):M$(205)=
M$(201):M$(206)=M$(202):M$(207)=M$(203):M$(208)=
M$(204):M$(209)=M$(205):M$(210)=M$(206):M$(211)=
M$(207):M$(212)=M$(208):M$(213)=M$(209):M$(214)=
M$(210):M$(215)=M$(211):M$(216)=M$(212):M$(217)=
M$(213):M$(218)=M$(214):M$(219)=M$(215):M$(220)=
M$(216):M$(221)=M$(217):M$(222)=M$(218):M$(223)=
M$(219):M$(224)=M$(220):M$(225)=M$(221):M$(226)=
M$(222):M$(227)=M$(223):M$(228)=M$(224):M$(229)=
M$(225):M$(230)=M$(226):M$(231)=M$(227):M$(232)=
M$(228):M$(233)=M$(229):M$(234)=M$(230):M$(235)=
M$(231):M$(236)=M$(232):M$(237)=M$(233):M$(238)=
M$(234):M$(239)=M$(235):M$(240)=M$(236):M$(241)=
M$(237):M$(242)=M$(238):M$(243)=M$(239):M$(244)=
M$(240):M$(245)=M$(241):M$(246)=M$(242):M$(247)=
M$(243):M$(248)=M$(244):M$(249)=M$(245):M$(250)=
M$(246):M$(251)=M$(247):M$(252)=M$(248):M$(253)=
M$(249):M$(254)=M$(250):M$(255)=M$(251):M$(256)=
M$(252):M$(257)=M$(253):M$(258)=M$(254):M$(259)=
M$(255):M$(260)=M$(256):M$(261)=M$(257):M$(262)=
M$(258):M$(263)=M$(259):M$(264)=M$(260):M$(265)=
M$(261):M$(266)=M$(262):M$(267)=M$(263):M$(268)=
M$(264):M$(269)=M$(265):M$(270)=M$(266):M$(271)=
M$(267):M$(272)=M$(268):M$(273)=M$(269):M$(274)=
M$(270):M$(275)=M$(271):M$(276)=M$(272):M$(277)=
M$(273):M$(278)=M$(274):M$(279)=M$(275):M$(280)=
M$(276):M$(281)=M$(277):M$(282)=M$(278):M$(283)=
M$(279):M$(284)=M$(280):M$(285)=M$(281):M$(286)=
M$(282):M$(287)=M$(283):M$(288)=M$(284):M$(289)=
M$(285):M$(290)=M$(286):M$(291)=M$(287):M$(292)=
M$(288):M$(293)=M$(289):M$(294)=M$(290):M$(295)=
M$(291):M$(296)=M$(292):M$(297)=M$(293):M$(298)=
M$(294):M$(299)=M$(295):M$(300)=M$(296):M$(301)=
M$(297):M$(302)=M$(298):M$(303)=M$(299):M$(304)=
M$(300):M$(305)=M$(301):M$(306)=M$(302):M$(307)=
M$(303):M$(308)=M$(304):M$(309)=M$(305):M$(310)=
M$(306):M$(311)=M$(307):M$(312)=M$(308):M$(313)=
M$(309):M$(314)=M$(310):M$(315)=M$(311):M$(316)=
M$(312):M$(317)=M$(313):M$(318)=M$(314):M$(319)=
M$(315):M$(320)=M$(316):M$(321)=M$(317):M$(322)=
M$(318):M$(323)=M$(319):M$(324)=M$(320):M$(325)=
M$(321):M$(326)=M$(322):M$(327)=M$(323):M$(328)=
M$(324):M$(329)=M$(325):M$(330)=M$(326):M$(331)=
M$(327):M$(332)=M$(328):M$(333)=M$(329):M$(334)=
M$(330):M$(335)=M$(331):M$(336)=M$(332):M$(337)=
M$(333):M$(338)=M$(334):M$(339)=M$(335):M$(340)=
M$(336):M$(341)=M$(337):M$(342)=M$(338):M$(343)=
M$(339):M$(344)=M$(340):M$(345)=M$(341):M$(346)=
M$(342):M$(347)=M$(343):M$(348)=M$(344):M$(349)=
M$(345):M$(350)=M$(346):M$(351)=M$(347):M$(352)=
M$(348):M$(353)=M$(349):M$(354)=M$(350):M$(355)=
M$(351):M$(356)=M$(352):M$(357)=M$(353):M$(358)=
M$(354):M$(359)=M$(355):M$(360)=M$(356):M$(361)=
M$(357):M$(362)=M$(358):M$(363)=M$(359):M$(364)=
M$(360):M$(365)=M$(361):M$(366)=M$(362):M$(367)=
M$(363):M$(368)=M$(364):M$(369)=M$(365):M$(370)=
M$(366):M$(371)=M$(367):M$(372)=M$(368):M$(373)=
M$(369):M$(374)=M$(370):M$(375)=M$(371):M$(376)=
M$(372):M$(377)=M$(373):M$(378)=M$(374):M$(379)=
M$(375):M$(380)=M$(376):M$(381)=M$(377):M$(382)=
M$(378):M$(383)=M$(379):M$(384)=M$(380):M$(385)=
M$(381):M$(386)=M$(382):M$(387)=M$(383):M$(388)=
M$(384):M$(389)=M$(385):M$(390)=M$(386):M$(391)=
M$(387):M$(392)=M$(388):M$(393)=M$(389):M$(394)=
M$(390):M$(395)=M$(391):M$(396)=M$(392):M$(397)=
M$(393):M$(398)=M$(394):M$(399)=M$(395):M$(400)=
M$(396):M$(401)=M$(397):M$(402)=M$(398):M$(403)=
M$(399):M$(404)=M$(400):M$(405)=M$(401):M$(406)=
M$(402):M$(407)=M$(403):M$(408)=M$(404):M$(409)=
M$(405):M$(410)=M$(406):M$(411)=M$(407):M$(412)=
M$(408):M$(413)=M$(409):M$(414)=M$(410):M$(415)=
M$(411):M$(416)=M$(412):M$(417)=M$(413):M$(418)=
M$(414):M$(419)=M$(415):M$(420)=M$(416):M$(421)=
M$(417):M$(422)=M$(418):M$(423)=M$(419):M$(424)=
M$(420):M$(425)=M$(421):M$(426)=M$(422):M$(427)=
M$(423):M$(428)=M$(424):M$(429)=M$(425):M$(430)=
M$(426):M$(431)=M$(427):M$(432)=M$(428):M$(433)=
M$(429):M$(434)=M$(430):M$(435)=M$(431):M$(436)=
M$(432):M$(437)=M$(433):M$(438)=M$(434):M$(439)=
M$(435):M$(440)=M$(436):M$(441)=M$(437):M$(442)=
M$(438):M$(443)=M$(439):M$(444)=M$(440):M$(445)=
M$(441):M$(446)=M$(442):M$(447)=M$(443):M$(448)=
M$(444):M$(449)=M$(445):M$(450)=M$(446):M$(451)=
M$(447):M$(452)=M$(448):M$(453)=M$(449):M$(454)=
M$(450):M$(455)=M$(451):M$(456)=M$(452):M$(457)=
M$(453):M$(458)=M$(454):M$(459)=M$(455):M$(460)=
M$(456):M$(461)=M$(457):M$(462)=M$(458):M$(463)=
M$(459):M$(464)=M$(460):M$(465)=M$(461):M$(466)=
M$(462):M$(467)=M$(463):M$(468)=M$(464):M$(469)=
M$(465):M$(470)=M$(466):M$(471)=M$(467):M$(472)=
M$(468):M$(473)=M$(469):M$(474)=M$(470):M$(475)=
M$(471):M$(476)=M$(472):M$(477)=M$(473):M$(478)=
M$(474):M$(479)=M$(475):M$(480)=M$(476):M$(481)=
M$(477):M$(482)=M$(478):M$(483)=M$(479):M$(484)=
M$(480):M$(485)=M$(481):M$(486)=M$(482):M$(487)=
M$(483):M$(488)=M$(484):M$(489)=M$(485):M$(490)=
M$(486):M$(491)=M$(487):M$(492)=M$(488):M$(493)=
M$(489):M$(494)=M$(490):M$(495)=M$(491):M$(496)=
M$(492):M$(497)=M$(493):M$(498)=M$(494):M$(499)=
M$(495):M$(500)=M$(496):M$(501)=M$(497):M$(502)=
M$(498):M$(503)=M$(499):M$(504)=M$(500):M$(505)=
M$(501):M$(506)=M$(502):M$(507)=M$(503):M$(508)=
M$(504):M$(509)=M$(505):M$(510)=M$(506):M$(511)=
M$(507):M$(512)=M$(508):M$(513)=M$(509):M$(514)=
M$(510):M$(515)=M$(511):M$(516)=M$(512):M$(517)=
M$(513):M$(518)=M$(514):M$(519)=M$(515):M$(520)=
M$(516):M$(521)=M$(517):M$(522)=M$(518):M$(523)=
M$(519):M$(524)=M$(520):M$(525)=M$(521):M$(526)=
M$(522):M$(527)=M$(523):M$(528)=M$(524):M$(529)=
M$(525):M$(530)=M$(526):M$(531)=M$(527):M$(532)=
M$(528):M$(533)=M$(529):M$(534)=M$(530):M$(535)=
M$(531):M$(536)=M$(532):M$(537)=M$(533):M$(538)=
M$(534):M$(539)=M$(535):M$(540)=M$(536):M$(541)=
M$(537):M$(542)=M$(538):M$(543)=M$(539):M$(544)=
M$(540):M$(545)=M$(541):M$(546)=M$(542):M$(547)=
M$(543):M$(548)=M$(544):M$(549)=M$(545):M$(550)=
M$(546):M$(551)=M$(547):M$(552)=M$(548):M$(553)=
M$(549):M$(554)=M$(550):M$(555)=M$(551):M$(556)=
M$(552):M$(557)=M$(553):M$(558)=M$(554):M$(559)=
M$(555):M$(560)=M$(556):M$(561)=M$(557):M$(562)=
M$(558):M$(563)=M$(559):M$(564)=M$(560):M$(565)=
M$(561):M$(566)=M$(562):M$(567)=M$(563):M$(568)=
M$(564):M$(569)=M$(565):M$(570)=M$(566):M$(571)=
M$(567):M$(572)=M$(568):M$(573)=M$(569):M$(574)=
M$(570):M$(575)=M$(571):M$(576)=M$(572):M$(577)=
M$(573):M$(578)=M$(574):M$(579)=M$(575):M$(580)=
M$(576):M$(581)=M$(577):M$(582)=M$(578):M$(583)=
M$(579):M$(584)=M$(580):M$(585)=M$(581):M$(586)=
M$(582):M$(587)=M$(583):M$(588)=M$(584):M$(589)=
M$(585):M$(590)=M$(586):M$(591)=M$(587):M$(592)=
M$(588):M$(593)=M$(589):M$(594)=M$(590):M$(595)=
M$(591):M$(596)=M$(592):M$(597)=M$(593):M$(598)=
M$(594):M$(599)=M$(595):M$(600)=M$(596):M$(601)=
M$(597):M$(602)=M$(598):M$(603)=M$(599):M$(604)=
M$(600):M$(605)=M$(601):M$(606)=M$(602):M$(607)=
M$(603):M$(608)=M$(604):M$(609)=M$(605):M$(610)=
M$(606):M$(611)=M$(607):M$(612)=M$(608):M$(613)=
M$(609):M$(614)=M$(610):M$(615)=M$(611):M$(616)=
M$(612):M$(617)=M$(613):M$(618)=M$(614):M$(619)=
M$(615):M$(620)=M$(616):M$(621)=M$(617):M$(622)=
M$(618):M$(623)=M$(619):M$(624)=M$(620):M$(625)=
M$(621):M$(626)=M$(622):M$(627)=M$(623):M$(628)=
M$(624):M$(629)=M$(625):M$(630)=M$(626):M$(631)=
M$(627):M$(632)=M$(628):M$(633)=M$(629):M$(634)=
M$(630):M$(635)=M$(631):M$(636)=M$(632):M$(637)=
M$(633):M$(638)=M$(634):M$(639)=M$(635):M$(640)=
M$(636):M$(641)=M$(637):M$(642)=M$(638):M$(643)=
M$(639):M$(644)=M$(640):M$(645)=M$(641):M$(646)=
M$(642):M$(647)=M$(643):M$(648)=M$(644):M$(649)=
M$(645):M$(650)=M$(646):M$(651)=M$(647):M$(652)=
M$(648):M$(653)=M$(649):M$(654)=M$(650):M$(655)=
M$(651):M$(656)=M$(652):M$(657)=M$(653):M$(658)=
M$(654):M$(659)=M$(655):M$(660)=M$(656):M$(661)=
M$(657):M$(662)=M$(658):M$(663)=M$(659):M$(664)=
M$(660):M$(665)=M$(661):M$(666)=M$(662):M$(667)=
M$(663):M$(668)=M$(664):M$(669)=M$(665):M$(670)=
M$(666):M$(671)=M$(667):M$(672)=M$(668):M$(673)=
M$(669):M$(674)=M$(670):M$(675)=M$(671):M$(676)=
M$(672):M$(677)=M$(673):M$(678)=M$(674):M$(679)=
M$(675):M$(680)=M$(676):M$(681)=M$(677):M$(682)=
M$(678):M$(683)=M$(679):M$(684)=M$(680):M$(685)=
M$(681):M$(686)=M$(682):M$(687)=M$(683):M$(688)=
M$(684):M$(689)=M$(685):M$(690)=M$(686):M$(691)=
M$(687):M$(692)=M$(688):M$(693)=M$(689):M$(694)=
M$(690):M$(695)=M$(691):M$(696)=M$(692):M$(697)=
M$(693):M$(698)=M$(694):M$(699)=M$(695):M$(700)=
M$(696):M$(701)=M$(697):M$(702)=M$(698):M$(703)=
M$(699):M$(704)=M$(700):M$(705)=M$(701):M$(706)=
M$(702):M$(707)=M$(703):M$(708)=M$(704):M$(709)=
M$(705):M$(710)=M$(706):M$(711)=M$(707):M$(712)=
M$(708):M$(713)=M$(709):M$(714)=M$(710):M$(715)=
M$(711):M$(716)=M$(712):M$(717)=M$(713):M$(718)=
M$(714):M$(719)=M$(715):M$(720)=M$(716):M$(721)=
M$(717):M$(722)=M$(718):M$(723)=M$(719):M$(724)=
M$(720):M$(725)=M$(721):M$(726)=M$(722):M$(727)=
M$(723):M$(728)=M$(724):M$(729)=M$(725):M$(730)=
M$(726):M$(731)=M$(727):M$(732)=M$(728):M$(733)=
M$(729):M$(734)=M$(730):M$(735)=M$(731):M$(736)=
M$(732):M$(737)=M$(733):M$(738)=M$(734):M$(739)=
M$(735):M$(740)=M$(736):M$(741)=M$(737):M$(742)=
M$(738):M$(743)=M$(739):M$(744)=M$(740):M$(745)=
M$(741):M$(746)=M$(742):M$(747)=M$(743):M$(748)=
M$(744):M$(749)=M$(745):M$(750)=M$(746):M$(751)=
M$(747):M$(752)=M$(748):M$(753)=M$(749):M$(754)=
M$(750):M$(755)=M$(751):M$(756)=M$(752):M$(757)=
M$(753):M$(758)=M$(754):M$(759)=M$(755):M$(760)=
M$(756):M$(761)=M$(757):M$(762)=M$(758):M$(763)=
M$(759):M$(764)=M$(760):M$(765)=M$(761):M$(766)=
M$(762):M$(767)=M$(763):M$(768)=M$(764):M$(769)=
M$(765):M$(770)=M$(766):M$(771)=M$(767):M$(772)=
M$(768):M$(773)=M$(769):M$(774)=M$(770):M$(775)=
M$(771):M$(776)=M$(772):M$(777)=M$(773):M$(778)=
M$(774):M$(779)=M$(775):M$(780)=M$(776):M$(781)=
M$(777):M$(782)=M$(778):M$(783)=M$(779):M$(784)=
M$(780):M$(785)=M$(781):M$(786)=M$(782):M$(787)=
M$(783):M$(788)=M$(784):M$(789)=M$(785):M$(790)=
M$(786):M$(791)=M$(787):M$(792)=M$(788):M$(793)=
M$(789):M$(794)=M$(790):M$(795)=M$(791):M$(796)=
M$(792):M$(797)=M$(793):M$(798)=M$(794):M$(799)=
M$(795):M$(800)=M$(796):M$(801)=M$(797):M$(802)=
M$(798):M$(803)=M$(799):M$(804)=M$(800):M$(805)=
M$(801):M$(806)=M$(802):M$(807)=M$(803):M$(808)=
M$(804):M$(809)=M$(805):M$(810)=M$(806):M$(811)=
M$(807):M$(812)=M$(808):M$(813)=M$(809):M$(814)=
M$(810):M$(815)=M$(811):M$(816)=M$(812):M$(817)=
M$(813):M$(818)=M$(814):M$(819)=M$(815):M$(820)=
M$(816):M$(821)=M$(817):M$(822)=M$(818):M$(823)=
M$(819):M$(824)=M$(820):M$(825)=M$(821):M$(826)=
M$(822):M$(827)=M$(823):M$(828)=M$(824):M$(829)=
M$(825):M$(830)=M$(826):M$(831)=M$(827):M$(832)=
M$(828):M$(833)=M$(829):M$(834)=M$(830):M$(835)=
M$(831):M$(836)=M$(832):M$(837)=M$(833):M$(838)=
M$(834):M$(839)=M$(835):M$(840)=M$(836):M$(841)=
M$(837):M$(842)=M$(838):M$(843)=M$(839):M$(844)=
M$(840):M$(845)=M$(841):M$(846)=M$(842):M$(847)=
M$(843):M$(848)=M$(844):M$(849)=M$(845):M$(850)=
M$(846):M$(851)=M$(847):M$(852)=M$(848):M$(853)=
M$(849):M$(854)=M$(850):M$(855)=M$(851):M$(856)=
M$(852):M$(857)=M$(853):M$(858)=M$(854):M$(859)=
M$(855):M$(860)=M$(856):M$(861)=M$(857):M$(862)=
M$(858):M$(863)=M$(859):M$(864)=M$(860):M$(865)=
M$(861):M$(866)=M$(862):M$(867)=M$(863):M$(868)=
M$(864):M$(869)=M$(865):M$(870)=M$(866):M$(871)=
M$(867):M$(872)=M$(868):M$(873)=M$(869):M$(874)=
M$(870):M$(875)=M$(871):M$(876)=M$(872):M$(877)=
M$(873):M$(878)=M$(874):M$(879)=M$(875):M$(880)=
M$(876):M$(881)=M$(877):M$(882)=M$(878):M$(883)=
M$(879):M$(884)=M$(880):M$(885)=M$(881):M$(886)=
M$(882):M$(887)=M$(883):M$(888)=M$(884):M$(889)=
M$(885):M$(890)=M$(886):M$(891)=M$(887):M$(892)=
M$(888):M$(893)=M$(889):M$(894)=M$(890):M$(895)=
M$(891):M$(896)=M$(892):M$(897)=M$(893):M$(898)=
M$(894):M$(899)=M$(895):M$(900)=M$(896):M$(901)=
M$(897):M$(902)=M$(898):M$(903)=M$(899):M$(904)=
M$(900):M$(905)=M$(901):M$(906)=M$(902):M$(907)=
M$(903):M$(908)=M$(904):M$(909)=M$(905):M$(910)=
M$(906):M$(911)=M$(907):M$(912)=M$(908):M$(913)=
M$(909):M$(914)=M$(910):M$(915)=M$(911):M$(916)=
M$(912):M$(917)=M$(913):M$(918)=M$(914):M$(919)=
M$(915):M$(9
```







# BASIX-07 +

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

Stéphane SHIRVANIAN

### Mode d'emploi :

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

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

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

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

**COLOR 3,n :** Eteint l'écran pendant la durée n (n inférieur à 256).

Exemple : 10 FOR I = 0 TO 100  
20 COLOR 3,50  
30 NEXT I

**COLOR 4,n :** Permet de remplacer la pause que le X-07 ne connaît pas. n est la durée de la pause (n inférieur à 256). Exemple :

10 COLOR 3,4  
20 COLOR 4,5  
30 GOTO 10

**COLOR 5,n :** Permet d'obtenir l'image "miroir" du caractère de code ASCII n. Exemple : 10 CLS

20 DATA 66,65,83,73,88,45,48,55,43  
30 FOR I = 0 TO 8:READ A:PRINT CHR\$(A)

```
1 *****
2 **** SHIRVANIAN ****
3 *****
4 ***** Stephane *****
5 *****
6 **** BASIX-07+ ****
7 *****
8 CLS
9 LOCATE 0,1:PRINT"Je rentre la ligne"
```

```
20 TT=0:ADR=8192:L=100
30 FOR I=1 TO 10
40 READ A$:NOMB=VAL("M"+A$)
50 IF NOMB=0 THEN PRINT "Erreur 11"
60 TT=TT+NOMB
70 POKEADR,NOMB
75 ADR=ADR+1
80 NEXT I
83 LOCATE 7,2:PRINTL
85 READ A$
90 IF TT<>VAL("M"+A$) THEN PRINT "Erreur 11"
95 L=L+10:TT=0:GOTO30
96 START$="POKE139,37:POKE140,32:CLR50"
97 &H1FFF"+CHR$(13):OFF1
100 DATA 50,20,6D,20,AE,20,D9,20,F1,20,3D5
110 DATA 0D,21,DD,21,C1,22,03,23,AA,F1,3C3
120 DATA AA,F1,AA,F1,AA,F1,AA,F1,AA,F1,807
130 DATA AA,F1,BA,DB,C3,C7,F1,CD,5E,FE,7D1
140 DATA 11,05,10,CD,20,20,47,CF,2C,CB,340
150 DATA 20,16,00,58,DD,E5,DD,21,00,20,36E
160 DATA DD,19,DD,5E,00,DD,56,01,DD,E1,523
170 DATA D5,C9,00,00,00,00,00,00,00,19E
180 DATA CD,5E,FE,11,05,04,CD,20,20,C5,415
190 DATA E5,21,48,20,77,3E,09,06,01,0E,241
200 DATA 00,CD,2F,C9,E1,C1,C9,00,00,CD,4FD
210 DATA 5E,FE,11,05,04,CD,20,20,32,6B,320
220 DATA 20,CF,2C,CD,5E,FE,11,06,15,CD,43D
```

```
230 DATA 20,20,47,JA,6B,20,FE,00,20,02,26C
240 DATA 16,08,FE,01,20,02,16,48,FE,02,29D
250 DATA 20,02,16,47,FE,03,20,02,16,49,201
260 DATA 7A,CD,28,E4,10,DF,C9,00,00,00,408
270 DATA 00,00,00,00,00,5E,FE,11,06,78,288
280 DATA CD,20,20,32,A7,20,CF,3A,CD,5E,43A
290 DATA FE,11,06,20,CD,20,20,32,A8,20,33C
300 DATA C5,E5,3E,13,06,02,0E,00,21,A7,2D9
310 DATA 20,CD,2F,C9,E1,C1,C9,CD,5E,FE,679
320 DATA C5,E5,47,3E,2B,CD,28,E4,0C,20,45F
330 DATA FD,10,FB,3E,2C,CD,28,E4,E1,C1,5ED
340 DATA C9,CD,5E,FE,47,0C,20,FD,10,FB,56D
350 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C9
360 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,CD,C
370 DATA 5E,FE,FE,20,30,05,1E,05,C3,C7,45C
380 DATA F1,E5,C5,21,FB,20,77,3E,1B,01,4A8
390 DATA 08,01,11,FD,20,CD,2F,C9,06,08,30A
400 DATA 11,FD,20,21,0C,21,1A,77,13,2B,24B
410 DATA 10,FA,3E,1A,01,00,09,21,04,21,1B2
420 DATA 36,FF,CD,2F,C9,3E,FF,CD,8A,C1,64F
430 DATA C1,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,26B
440 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
450 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
460 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
470 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
480 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
490 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
```

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

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

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

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

**COLOR 8,nb,L,A,B,C,D :** Produit à elle seule quatre sons A, B, C et D dont le nombre de répétitions est nb et la longueur L (nb, L, A, B, C, D compris entre 0 et 255 inclus). Exemples :

5 COLOR 7,2,2,1  
10 FOR I = 10 TO 49 STEP 5  
20 COLOR 8,1,1,0,0,15,16:NEXT

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

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

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

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

# CANON X 07

IL NE FAUT JAMAIS DIRE JAMAIS!

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



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

# TEHA!

MERCI, BIEN AIMABLE!



```
760 DATA 04,22,FD,34,00,DD,CB,00,4E,28,375
770 DATA 03,CD,04,22,FD,34,00,DD,CB,00,3CF
780 DATA 46,CB,CD,04,22,C9,00,00,00,00,2CA
790 DATA 00,00,00,00,00,00,11,06,04,CD,E8
800 DATA 20,20,C6,F1,C9,CD,5E,FE,CD,8B,66E
810 DATA 22,32,84,22,CF,2C,CD,5E,FE,CD,51B
820 DATA 8B,22,32,85,22,CF,2C,CD,5E,FE,507
830 DATA CD,8B,22,32,86,22,CF,2C,CD,5E,4D7
840 DATA FE,CD,8B,22,32,87,22,C9,AF,42,56A
850 DATA CD,3F,C0,D3,F2,10,FE,D9,08,3E,58E
860 DATA 00,00,47,08,3D,10,FD,D9,20,EB,37D
870 DATA C9,CD,5E,FE,32,AE,22,CF,2C,CD,5BC
880 DATA 5E,FE,32,AF,22,CF,2C,CD,5E,FE,583
890 DATA 32,80,22,CF,2C,CD,5E,FE,32,B1,50B
900 DATA 22,CF,2C,CD,5E,FE,32,B2,22,CF,51B
910 DATA 2C,CD,5E,FE,32,B3,22,3A,AE,22,466
920 DATA 4F,3A,AF,22,57,3E,FF,D3,F4,3A,4EF
930 DATA 84,22,32,F2,22,3A,B0,22,32,F8,452
940 DATA 22,3E,3C,32,FC,22,CD,EC,22,3A,401
950 DATA 85,22,32,F2,22,3A,B1,22,32,F8,454
960 DATA 22,3E,3D,32,FC,22,CD,EC,22,3A,402
970 DATA 86,22,32,F2,22,3A,B2,22,32,F8,456
980 DATA 22,3E,3C,32,FC,22,CD,EC,22,3A,401
990 DATA 87,22,32,F2,22,3A,B3,22,32,F8,458
1000 DATA 22,3E,3D,32,FC,22,CD,EC,22,0D,3D5
1010 DATA 79,FE,00,C2,3D,23,D3,F4,C9,00,529
1020 DATA FFFF
```

# LE CARRE DIABOLIQUE

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

Mathias BOLLAERT

### Mode d'emploi :

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

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

```
10 CLS:LOCATE6,1:PRINT"Le carre",T
AB(5)"diabolique"
20 FOR I=1 TO 48: BEEP I,1: BEEP 49-1,1:N
EXT: BEEP 0,20
30 CONSOLE,,0:CLS:FOR I=0 TO 30 STEP 5
40 LINE(0,I)-(30,I):LINE(I,0)-(I,30)
50 NEXT
60 L=10:FOR J=48 TO 102 STEP 18
70 ON(J-30)/18 GOSUB 100,120,140,160
80 NEXT
90 GOTO 180
100 FORK=0 TO 4:LINE(J-5,L+K)-(J+9,L+K):NEXT:FORK=5 TO 9:LINE(J,L+K)-(J+4,L+K)
110 NEXT:RETURN
120 FORK=1 TO 5:LINE(J-K,L)-(J-K,L+4):NEXT:FORK=0 TO 4:LINE(J+K,L-5)-(J+K,L+9)
130 NEXT:RETURN
140 FORK=1 TO 5:LINE(J,L-K)-(J+4,L-K)
```

```
:NEXT:FORK=0 TO 4:LINE(J-5,L+K)-(J+9,L+K)
150 NEXT:RETURN
160 FORK=0 TO 4:LINE(J+K,L-5)-(J+K,L+9):NEXT:FORK=5 TO 9:LINE(J+K,L)-(J+K,L+4)
170 NEXT:RETURN
180 FORK=1 TO 4
190 LOCATE K*3+4,3:PRINTK
200 NEXT
210 A=VAL(INKEY$):IFA>4 THEN 210 ELSE IFA=0 THEN 210 ELSE BEEP 30,1:GOSUB 220:GOTO 240
220 FORK=0 TO 3:LOCATE 7,K:PRINTSTRIN G$(12,32)
230 NEXT:RETURN
240 LOCATE 7,1:PRINT"choix de la",T
AB(10)"case"
245 R=POINT(X*5+1,Y*5+1):IFR THEN GOSUB 260 ELSE GOSUB 260
250 IFSTRIG(1) THEN BEEP 30,1:GOTO 310
```

```
ELSE B=STICK(0):IFB=0 THEN 250 ELSE BEE P30,1
260 IFR THEN GOSUB 260 ELSE GOSUB 260
270 IFB>3 AND B<7 AND Y<5 THEN Y=Y+1 ELSE IF(B=8 OR B=10 OR B=2) AND Y<5 THEN Y=Y-1
280 IFB>5 AND X<5 THEN X=X-1 ELSE IFB>1 AND B<5 AND X<5 THEN X=X+1
290 R=POINT(X*5+1,Y*5+1)
300 GOTO 240
310 ON AGOSUB 330,390,450,510
320 IFS=36 THEN 630 ELSE GOSUB 220:0=0+1:GOTO 240
330 IFX=0 OR X=5 OR Y=5 THEN 570
340 V=X-1:W=Y:GOSUB 680
350 V=X:W=Y:GOSUB 680
360 V=X+1:W=Y:GOSUB 680
370 V=X:W=Y+1:GOSUB 680
380 RETURN
390 IFX=0 OR Y=0 OR Y=5 THEN 570
400 V=X:W=Y-1:GOSUB 680
410 V=X:W=Y:GOSUB 680
```

```
420 V=X:W=Y+1:GOSUB 680
430 V=X-1:W=Y:GOSUB 680
440 RETURN
450 IFX=0 OR X=5 OR Y=0 THEN 570
460 V=X-1:W=Y:GOSUB 680
470 V=X:W=Y:GOSUB 680
480 V=X+1:W=Y:GOSUB 680
490 V=X:W=Y-1:GOSUB 680
500 RETURN
510 IFX=5 OR Y=0 OR Y=5 THEN 570
520 V=X:W=Y-1:GOSUB 680
530 V=X:W=Y:GOSUB 680
540 V=X:W=Y+1:GOSUB 680
550 V=X+1:W=Y:GOSUB 680
560 RETURN
570 LOCATE 7,1:PRINT"Erreur de ",T
AB(7)"coordonnees"
580 BEEP-1,8: BEEP 0,20:GOSUB 220:GOT 060
590 FORK=1 TO 4:LINE(V*5+1,W*5+K)-(V*5+4,W*5+K):NEXT:G=5+1:RETURN
```

```
600 FORK=V*5+1 TO V*5+4:FORZ=W*5+1 TO W*5+4:PRESET(K,Z):NEXTZ,K:G=5+1:RE TURN
610 FORK=2 TO 3:LINE(X*5+2,Y*5+K)-(X*5+3,Y*5+K):NEXT:RETURN
620 FORK=X*5+2 TO X*5+3:FORZ=Y*5+2 TO Y*5+3:PRESET(K,Z):NEXTZ,K:RETURN
630 FORK=1 TO 700:NEXT:CLS:LOCATE 7,1:PRINT"Bravo !!":FORK=1 TO 5:FORZ=40 TO 0 STEP -5
640 BEEP 2,1:NEXTZ,K:PRINTTAB(5)"en "0"coups." :POKE 43,4:CLS:0=0
650 INPUT"Autre partie ?":IA$
660 IF LEFT$(IA$,1)="" THEN 30 ELSE IF LEFT$(IA$,1)="" THEN 670
670 PRINT"Oui ou Non":BEEP-1,B:GOT 060
680 IF POINT(V*5+1,W*5+1) THEN GOSUB 260 ELSE GOSUB 260
690 RETURN
```

# CANON X 07

BOM!  
BOM!



SALAUD!  
SALAUD!  
SE T'AURAIS!



# BURGER

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

Philippe MALFOY

## SUITE DU N°105

```

2635 SC=SC+25:GOSUB1810
2640 POKE36874,200+15*I:POKE36874,0
2645 POKEDCH,32:POKEDCH+1,32
2650 NEXTI
2660 DCH=DCH+22:POKEDCH+CE,CO:POKE
DCH+CE+1,CO:POKEDCH,M1:POKEDCH+1,M2
2670 POKE36874,0
2680 RETURN
2700 M1=PEEK(DCH):M2=PEEK(DCH+1)
2710 IFM1=30PM1=9THENC0=,GOTO2740
2720 IFM1=7THENC0=7:GOTO2740
2730 C0=2
2740 POKEDCH+CE,0:POKEDCH+CE+1,0:P
OKEDCH,2:POKEDCH+1,2:R0=1
2750 P=PEEK(DCH+22)
2755 IFR0=1THENC0=0:GOTO2780
2760 IFR0=32THENC0=,RETURN
2770 POKEDCH,32:POKEDCH+1,32
2780 DCH=DCH+22
2790 POKEDCH+CE,CO:POKEDCH+CE+1,CO
POKEDCH,M1:POKEDCH+1,M2
2900 I1=I+1:POKE36874,200+13*I:P
OKE36874,0
2905 SC=SC+30:GOSUB1810
2910 GOTO2750
2900 REM*****
2901 REM*
2902 REM*DEPLACEMENT*
2903 REM*
2904 REM*POURSUIVANT*
2905 REM*
2906 REM*****
2910 REM
2920 IFINT((P(J-7680)/22)>INT((P0-7
680)/22)THEN2970
2930 IFINT((P(J-7680)/22)<INT((P0-7
680)/22)THEN2980
2940 IFP(J-1)=P0THEN2990
2950 Z=PEEK(P0+21):IFZ=320RZ=200RZ
=21THENRETURN
2951 PP=PEEK(P0-1)
2952 IFPP=320RPP=300RPP=12THEN2954
2953 RETURN
2954 POKEP0+CE,0:POKEP0,D(H)
2956 P0=P0-1:D(H)=PEEK(P0)
2958 GOTO3050
2970 IFPEEK(P0+22)<12THEN2990
2972 POKEP0+CE,0:POKEP0,D(H)
2974 P0=P0+22:D(H)=PEEK(P0)
2976 GOTO3050
2980 IFPEEK(P0-22)<12ANDPEEK(P0-2
2)<30THEN2950
2981 IFD(H)<12THEN2950
    
```

```

2982 POKEP0+CE,0:POKEP0,D(H)
2984 P0=P0-22:D(H)=PEEK(P0)
2986 GOTO3050
2990 Z=PEEK(P0+23):IFZ=320RZ=200RZ
=21THENRETURN
2991 PP=PEEK(P0+1)
2992 IFPP=320RPP=300RPP=12THEN2994
2993 RETURN
2994 POKEP0+CE,0:POKEP0,D(H)
2996 P0=P0+1:D(H)=PEEK(P0)
2998 GOTO3050
3050 IFH=1THENP1=P0:GOSUB1710:PETU
RN
3060 IFH=2THENP2=P0:GOSUB1720:RETU
RN
3070 IFH=3THENP3=P0:GOSUB1730:RETU
RN
5000 REM *****
5001 REM *
5002 REM *COLLISION*
5003 REM *
5004 REM *****
5010 E1=PEEK(PJ-44)
5020 E2=PEEK(PJ+22)
5030 E3=PEEK(PJ+1)
5040 E4=PEEK(PJ-1)
5050 FORI=20 TO 21
5060 IFE1=IORE2=IORE3=IORE4=ITHENS
000
5070 NEXTI:RETURN
5080 FORI=15TO0STEP-1
5085 POKE36877,230
5090 POKE36878,1
5100 FORII=1TO100:NEXT
5110 NEXTI
5120 POKE36877,0:POKE36878,15
5130 POKEP1,D(1):POKEP2,D(2):POKEP
3,D(3):POKEP1+CE,0:POKEP2+CE,0:POK
EP3+CE,0
5140 P1=7953:P2=7871:P3=8048:GOSUB
1710:D(1)=32:D(2)=32:D(3)=32
5145 PJ=7773:GOSUB1600
5150 VIE=VIE-1:PRINT"VIE":TAB(7):V
IE
5160 IFVIE=0THEN6000
5170 FORII=1TO500:NEXTII
5180 RETURN
6000 REM *****
6001 REM *
6002 REM * FIN *
6003 REM *
6004 REM * TU *
6005 REM *
6006 REM * TEU *
6007 REM *
6008 REM *****
6010 POKE36869,240:POKE37154,255:F
OKE36879,138
6020 PRINT"*****BURGER TIME*****"
6030 PRINT"*****BURGER TIME*****"
    
```

```

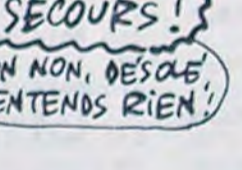
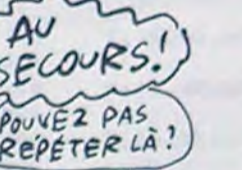
6040 PRINT"*****"
6050 PRINT"*****HIGHT SCOPE *****PRI
NT*****":TAB(11):HI
6070 PRINT"*****VOTRE SCOPE *****PRI
T*****":TAB(11):SC
6080 PRINT"*****AU NIVEAU *****NI
6090 IFS0=5000ANDSC0=0000THEN0000="
RECEV
RUT"
6100 IFS0=5000ANDSC0=1000THEN0000="
PEUT MIEUX FAIRE"
6110 IFS0=5000ANDSC0=2000THEN0000="
CONVENABLE"
6120 IFS0=3000ANDSC0=0000THEN0000="
INTERESSANT"
6130 IFS0=5000ANDSC0=9000THEN0000="
TRES INTERESSANT"
6140 IFS0=9000THEN0000=" FORT
IDRAME"
6150 PRINT"*****"
6160 PRINT"*****"
6170 GETPE:IFPE=" "THEN6100
6172 FORI=1TO15:NEXT:PRINT"*****"
*****"
6174
6174 FORI=1TO15:NEXT:POKE36876,00
0:FORII=1TO147:NEXT:POKE36876,0:G0
TO6160
6180 IFR1="0"THEN50
6190 IFR1="N"THENPRINT"TI":GOTO6
160
6200 POKE36879,27:PRINT"*****"END
7000 REM*****
7001 REM*
7002 REM*DEPLACEMENT*
7003 REM*
7004 REM* DES *
7005 REM*
7006 REM* PLATS *
7007 REM*
7008 REM*****
7009 POKE36879,15
7010 FORI=1TO5
7020 FORII=150TO200:POKE36875,II:IN
EXTII
7030 FORI2=200TO150STEP-1:POKE3687
5,I2:NEXTI2
7040 NEXTI
7050 POKE36875,0
7060 POKE8075,32:POKE8099,32:POKE8
120,32:POKE8142,32:POKE8097,32:POK
E8119,32:POKE8141,32:POKE8163,32
7070 01#=" IJ IJ IJ IJ "
7080 02#=" GH GH GH GH "
7090 03#=" EF EF EF EF "
7100 04#=" AC@ AC@ AC@ AC@ "
7110 PRINT"*****"
1#PRINT"1":02#PRINT"2":03#PRINT
"3":04#
7120 FORII=21TO1STEP-1
    
```

```

7130 01#=#RIGHT$(01#,11)
7140 02#=#RIGHT$(02#,11)
7150 03#=#RIGHT$(03#,11)
7160 04#=#RIGHT$(04#,11)
7170 PRINT"*****"
1#PRINT"1":02#PRINT"2":03#PRINT
"3":04#
7180 POKE36874,200+2*II:FORI2=1TO1
50:NEXT:POKE36874,0:POKE36875,200+
2*II:FORI2=1TO150
7185 NEXT:POKE36875,0
7190 PRINT"*****"
FORT=1TO4:PRINT"
":NEXTT
7200 NEXTII
7210 NIV=NIV+1:IFINT(TT/100)=TT/100
0THENTT=TT-70:GOTO7220
7220 TT=TT-30
7230 01#=" A
A A A A A A "
7240 FORI=1TO22
7250 02#=#RIGHT$(01#,1,21)
7260 PRINT"*****"
*****"
7270 POKE36875,200+2*II:FORPH=1TO10
0:NEXT:POKE36875,0:POKE36874,200+2
*II:FORPH=1TO100
7275 NEXTPH:POKE36874,0
7280 NEXTI
7290 FORPH=1TO(TT-VAL(TT#))STEP10
7300 SC=SC+10:GOSUB1810
7310 POKE36876,180:FORIT=1TO20:NEX
T:POKE36876,0:NEXTPH:IT="000000"
7320 GOSUB1010:GOTO2000
11000 REM *****
11001 REM *
11002 REM * TEMPS *
11003 REM *
11004 REM * DEPASSE *
11005 REM *
11006 REM *****
11010 POKE36879,15:FORI=0TO138:POK
E36879,I:POKE36876,117+I:FORI=1TO2
0:NEXT:POKE36876,0:NEXTI
11020 PRINT"*****"POKE36869,240:POKE3
6879,110
11030 PRINT"*****"VOTRE
TEMPS EST
11040 PRINT"*****"E R A S S E "
11050 FORI=1TO2000:NEXT
11060 PRINT"*****"DOMMAGE*****"
11070 POKE36874,240
11080 FORI=15TO0STEP-1
11090 POKE36879,I
11100 FORUI=1TO200:NEXT
11110 NEXTI:POKE36874,0:POKE36879,
15
11120 FORI=1TO1000:NEXT
11130 GOTO6000
    
```



## LE JUSTICIER



## APPLE

suite de la page 2

```

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

```

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

```

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

```

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





Si les "ricains" sont menacés par des fantômes, chez nous du côté de Gaillac, le danger viendrait plutôt des bouteilles de pinard mutantes cong ! Votre but, la destruction de ces monstres et de leur temple PINAR-ZUUL cong !..



Ben DJEDIDIA KARIM

```

100 REM
110 REM
120 REM
130 REM
140 REM
150 REM
160 REM
170 REM
180 REM
190 REM
200 REM
210 REM
220 REM
230 REM
240 REM
250 REM
260 REM
270 REM
280 REM
290 REM
300 REM
310 REM
320 REM
330 REM
340 REM
350 REM
360 REM
370 REM
380 REM
390 REM
400 REM
410 REM
420 REM
430 REM
440 REM
450 REM
460 REM
470 REM
480 REM
490 REM
500 REM
510 REM
520 REM
530 REM
540 REM
550 REM
560 REM
570 REM
580 REM
590 REM
600 REM
610 REM
620 REM
630 REM
640 REM
650 REM
660 REM
670 REM
680 REM
690 REM
700 REM
710 REM
720 REM
730 REM
740 REM
750 REM
760 REM
770 REM
780 REM
790 REM
800 REM
810 REM
820 REM
830 REM
840 REM
850 REM
860 REM
870 REM
880 REM
890 REM
900 REM
910 REM
920 REM
930 REM
940 REM
950 REM
960 REM
970 REM
980 REM
990 REM

```

```

05,AT 14,10,GS,AT 15,18,NS,AT 1
6,18,MS,AT 17,10,OS,AT 18,10,PS,
A,19,10,ES,INK 0
850 IF INKEY$="0" THEN LET PIDE
=1 BEEP 5 LET ARGENT=ARGENT-
10000000 IF ARGENT<0 THEN LET
ARGENT=ARGENT+10000000 GO TO 7
90
860 IF INKEY$="A" THEN LET PIRH
A BEEP 5 LET ARGENT=ARGENT
+5000000 IF ARGENT<0 THEN LET
ARGENT=ARGENT+5000000 GO TO 79
0
870 IF INKEY$="F" AND NB=0 THEN
GO TO 790
880 IF INKEY$="F" AND NB<0 THEN
N LET NB=NB GO TO 1150
890 IF INKEY$="2" THEN GO TO 93
0
900 IF INKEY$="3" THEN GO TO 10
50
910 PRINT AT 21,20,ARGENT;" AF"
920 GO TO 950
930 PAUSE 1000 CLS LET F$="E
QUIPEMENT DE STOCKAGE" GO SUB 75
0
940 LET F$="-----"
950 GO SUB 750 PRINT PRINT P
RINT LET F$="PIEDS A PINARD"
960 PRINT PRINT PRINT LET
F$="PIEGE A PINARAL"
970 GO SUB 750
980 PRINT PRINT PRINT LET
F$="ASPIRATEUR"
990 PRINT PRINT PRINT LET F
$="A 3 POUR" GO SUB 750
1000 LET F$="D'AUTRES CHOIX" GO SUB 750
1010 LET F$="F POUR FIN" GO SUB 750
1020 INK INK PRINT AT 10,15,Z$;
AT 11,15,X$;AT 12,15,C$;AT 13,15
;AT 14,15,G$;AT 15,15,NS;AT 1
6,15,MS;AT 17,15,OS;AT 18,15,PS;
AT 19,15,ES,INK 0
1030 IF INKEY$="A" THEN LET PIRH
A BEEP 5 LET ARGENT=ARGENT+
5000000 IF ARGENT<0 THEN LET
ARGENT=ARGENT+5000000 GO
TO 930
1040 IF INKEY$="Z" THEN LET ASP=
1 BEEP 5 LET ARGENT=ARGENT-
9000000 IF ARGENT<0 THEN LET
ARGENT=ARGENT+9000000 GO TO 930
1050 IF INKEY$="F" AND NB=0 THEN
GO TO 930
1060 IF INKEY$="F" AND NB<0 THEN
N LET NB=NB GO TO 1150
1070 IF INKEY$="1" THEN GO TO 79
0
1080 IF INKEY$="0" THEN LET NB=N
B+1 BEEP 5 LET ARGENT=ARGENT
+20000000 IF ARGENT<0 THEN LET
ARGENT=ARGENT+20000000 GO TO 93
0
1090 IF INKEY$="3" THEN GO TO 10
50
1100 PRINT AT 21,20,ARGENT;" AF"
1110 GO TO 950
1120 PAUSE 1000 CLS LET F$="E
QUIPEMENT DE STOCKAGE" GO SUB 7
50
1130 LET F$="-----"
1140 GO SUB 750 PRINT PRINT P
RINT LET F$="PIEDS A PINARD"
1150 PRINT PRINT PRINT LET
F$="PIEGE A PINARAL"
1160 GO SUB 750
1170 PRINT PRINT PRINT LET
F$="ASPIRATEUR"
1180 PRINT PRINT PRINT LET F
$="A 3 POUR"
1190 LET F$="D'AUTRES CHOIX" GO SUB 750
1200 LET F$="F POUR FIN" GO SUB 750
1210 INK INK PRINT AT 10,15,Z$;
AT 11,15,X$;AT 12,15,C$;AT 13,15
;AT 14,15,G$;AT 15,15,NS;AT 1
6,15,MS;AT 17,15,OS;AT 18,15,PS;
AT 19,15,ES,INK 0
1220 IF INKEY$="F" AND NB=0 THEN
GO TO 1050
1230 IF INKEY$="F" AND NB<0 THEN
N LET NB=NB GO TO 1150
1240 IF INKEY$="0" THEN LET BALR
A BEEP 5 LET ARGENT=ARGENT
+10000000 IF ARGENT<0 THEN LET
ARGENT=ARGENT+10000000
1250 GO TO 1050
1260 IF INKEY$="1" THEN GO TO 79
0
1270 IF INKEY$="2" THEN GO TO 93
0
1280 PRINT AT 21,20,ARGENT;" AF"
1290 GO TO 1050
1300 REM
1310 REM
1320 REM
1330 REM
1340 REM
1350 REM
1360 REM
1370 REM
1380 REM
1390 REM
1400 REM
1410 REM
1420 REM
1430 REM
1440 REM
1450 REM
1460 REM
1470 REM
1480 REM
1490 REM
1500 REM
1510 REM
1520 REM
1530 REM
1540 REM
1550 REM
1560 REM
1570 REM
1580 REM
1590 REM
1600 REM
1610 REM
1620 REM
1630 REM
1640 REM
1650 REM
1660 REM
1670 REM
1680 REM
1690 REM
1700 REM
1710 REM
1720 REM
1730 REM
1740 REM
1750 REM
1760 REM
1770 REM
1780 REM
1790 REM
1800 REM
1810 REM
1820 REM
1830 REM
1840 REM
1850 REM
1860 REM
1870 REM
1880 REM
1890 REM
1900 REM
1910 REM
1920 REM
1930 REM
1940 REM
1950 REM
1960 REM
1970 REM
1980 REM
1990 REM

```

```

CHR$ (64+M)*N,0 NEXT N NEXT M
1560 DATA 127,127,65,65,73,19
3,163,224,24,228,242,242,225,205
157,191,150,188,89,67,35,24,7,6
157,101,96,218,228,24,24,24,24
1570 REM
1580 LET POINT=0 LET X=6 LET Y
=3
1590 FOR O=1 TO INT (RND*100)+10
0
1600 PRINT BRIGHT 1, INK 2, BRIG
HT 0, PAPER 7, AT X,Y,"AB" PRINT
BRIGHT 1, INK 2, BRIGHT 0, PAPE
R 7,AT X+1,Y,"CD"
1610 IF INKEY$="" THEN GO TO 169
0
1620 LET POINT=POINT+1
1630 PRINT AT X,Y;" PRINT AT
X+1,Y"
1640 BEEP 10,20
1650 LET Y=Y+INKEY$;"8" AND ATT
R (X,Y+2) AND ATTR (X+1,Y+2)
1660 AND ATTR (X+1,Y+2) AND ATTR
(X,Y+2) AND ATTR (X,Y+1) AND
ATTR (X+1,Y+1) AND ATTR (X+1,Y)
1670 AND ATTR (X+2,Y+1) AND ATTR
(X+2,Y) AND ATTR (X+1,Y) AND
ATTR (X-1,Y+1) AND ATTR (X-1,Y)
1680 AND ATTR (X+2,Y+1) AND ATTR
(X+2,Y) AND ATTR (X+1,Y) AND
ATTR (X-1,Y+1) AND ATTR (X-1,Y)
1690 IF INKEY$="" THEN GO SUB 1
750
1700 IF INKEY$="0" AND ATTR (X-1
,Y)+178 AND ATTR (X-1,Y+1)+178 T
H GO TO 1720
1710 IF ENER=9999 THEN GO TO 34
100
1720 PRINT INK 7, PAPER 1,AT 20,
0;"ENERGIE INT (ENER) LET EN
E=ENER*0,8 NEXT 0
1730 REM
1740 GO TO 2020
1750 REM
1760 REM
1770 LET US$="ENERGIE DISPON
IBLE"
1780 LET S$="X OU MAXIMUM..."
1790 LET T$="NOMBRE D'HOMME(S)"
1800 LET U$="... NOMBRE DE PIEG
E(S)"
1810 LET F$="A"
1820 BEN DJEDIDIA KARIM
1830 LET S=US+STR$ (INT EN)+S$
1840 STR$ MOUS+STR$ NB+F$
1850 FOR N=1 TO 1 STEP -1 PRIN
T INK 7, PAPER 0,AT 21,N,S(1) N
32-N) FOR G=1 TO 2 NEXT G NE
XT N
1860 RETURN
1870 REM
1880 REM
1890 REM
1900 REM
1910 REM
1920 REM
1930 REM
1940 REM
1950 REM
1960 REM
1970 REM
1980 REM
1990 REM

```

```

LET N$=""
LET M$=""
LET O$=""
LET P$=""
LET Q$=""
RETURN
PRINT BORDER 7, PAPER 7, BORDER 7 C
IF BAT=1 THEN GO TO 2630
IF BAT=2 THEN GO TO 2770
REM
BORDER 0 PLOT 0,32 DRAU 2
2640 PLOT 0,56 DRAU 255,0 FOR
N=32 TO 250 STEP 32 PLOT N,56
DRAU -32,-24 NEXT N
2650 PLOT 3,56 DRAU 0,119 PLOT
2660 DRAU 173,0 DRAU -16,25
DRAU -136,0 DRAU -28,-25
2670 FOR N=88 TO 152 STEP 32: PL
OT N,56 DRAU 0,31 NEXT N
2680 FOR N=30 TO 154 STEP 32 PL
OT N,156 DRAU 0,31 NEXT N
2690 FOR N=24 TO 168 STEP 72 PL
OT N,136 DRAU 35,0 DRAU 0,35
DRAU -35,0 DRAU 0,-35 NEXT N
2700 FOR N=42 TO 166 STEP 72 PL
OT N,116 DRAU 0,35 NEXT N
2710 FOR N=24 TO 168 STEP 72 PL
OT N,152 DRAU 35,0 NEXT N
2720 PLOT 250,56 DRAU -24,-24
DRAU 250,56 DRAU 0,119
2730 PLOT 16,75 DRAU 0,8 DRAU
2740 DRAU 0,31 DRAU 8,0 DRAU
0,8 DRAU 16,0 DRAU 0,24 DRA
U -16,0 DRAU 0,8 DRAU -8,0 D
RAU 0,-8 DRAU 32,0
2750 PLOT 70,123 DRAU 0,6 DRAU
2760 DRAU 0,31 DRAU 8,0 DRAU
0,-8 DRAU -16,0 DRAU 0,24 DRA
U -16,0 DRAU 0,8 DRAU -8,0
DRAU 0,-8 DRAU 32,0
2770 PLOT 70,123 DRAU 0,6 DRAU
2780 DRAU 0,31 DRAU 8,0 DRAU
0,-8 DRAU -16,0 DRAU 0,24 DRA
U -16,0 DRAU 0,8 DRAU -8,0
DRAU 0,-8 DRAU 32,0
2790 GO TO 2830
2800 REM
2810 REM
2820 REM
2830 REM
2840 REM
2850 REM
2860 REM
2870 REM
2880 REM
2890 REM
2900 REM
2910 REM
2920 REM
2930 REM
2940 REM
2950 REM
2960 REM
2970 REM
2980 REM
2990 REM
3000 REM
3010 REM
3020 REM
3030 REM
3040 REM
3050 REM
3060 REM
3070 REM
3080 REM
3090 REM
3100 REM
3110 REM
3120 REM
3130 REM
3140 REM
3150 REM
3160 REM
3170 REM
3180 REM
3190 REM
3200 REM
3210 REM
3220 REM
3230 REM
3240 REM
3250 REM
3260 REM
3270 REM
3280 REM
3290 REM
3300 REM
3310 REM
3320 REM
3330 REM
3340 REM
3350 REM
3360 REM
3370 REM
3380 REM
3390 REM
3400 REM
3410 REM
3420 REM
3430 REM
3440 REM
3450 REM
3460 REM
3470 REM
3480 REM
3490 REM
3500 REM
3510 REM
3520 REM
3530 REM
3540 REM
3550 REM
3560 REM
3570 REM
3580 REM
3590 REM
3600 REM
3610 REM
3620 REM
3630 REM
3640 REM
3650 REM
3660 REM
3670 REM
3680 REM
3690 REM
3700 REM
3710 REM
3720 REM
3730 REM
3740 REM
3750 REM
3760 REM
3770 REM
3780 REM
3790 REM
3800 REM
3810 REM
3820 REM
3830 REM
3840 REM
3850 REM
3860 REM
3870 REM
3880 REM
3890 REM
3900 REM
3910 REM
3920 REM
3930 REM
3940 REM
3950 REM
3960 REM
3970 REM
3980 REM
3990 REM

```

```

21,10, INK 2,"CONGBUSTERS" P
OR F=1 TO 10 FOR O=1 TO 7 BORD
ER 0 NEXT O BORDER 0 NEXT F
LET ARGENT=ARGENT+3000000 LET H
0=0 IF ARGENT=120000000 THEN
N GO TO 3540
3320 LET HO=HO-1 IF HO<0 THEN
GO TO 3390
3330 IF BL=0 THEN LET NB=NB-1 I
F NB<0 THEN GO TO 3370
3340 FOR G=1 TO 18 GO TO 327
3350 FOR M=N TO POSIPI1-1 PRINT
AT M,POSIPI2;" NEXT M"
3360 GO TO 1150
3370 REM
3380 REM
3390 REM
3400 REM
3410 REM
3420 REM
3430 REM
3440 REM
3450 REM
3460 REM
3470 REM
3480 REM
3490 REM
3500 REM
3510 REM
3520 REM
3530 REM
3540 REM
3550 REM
3560 REM
3570 REM
3580 REM
3590 REM
3600 REM
3610 REM
3620 REM
3630 REM
3640 REM
3650 REM
3660 REM
3670 REM
3680 REM
3690 REM
3700 REM
3710 REM
3720 REM
3730 REM
3740 REM
3750 REM
3760 REM
3770 REM
3780 REM
3790 REM
3800 REM
3810 REM
3820 REM
3830 REM
3840 REM
3850 REM
3860 REM
3870 REM
3880 REM
3890 REM
3900 REM
3910 REM
3920 REM
3930 REM
3940 REM
3950 REM
3960 REM
3970 REM
3980 REM
3990 REM

```







## PAR ICI LA BONNE SOUPE

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



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

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

## PIF, PAF ET BOUM SONT DANS UN BATEAU

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



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

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

## MINITEL ÉCOLO

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

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

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



## APPLE ? PROCÈS ?

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

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



## ON ASSASSINE ANNE MAC CAFFREY

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

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

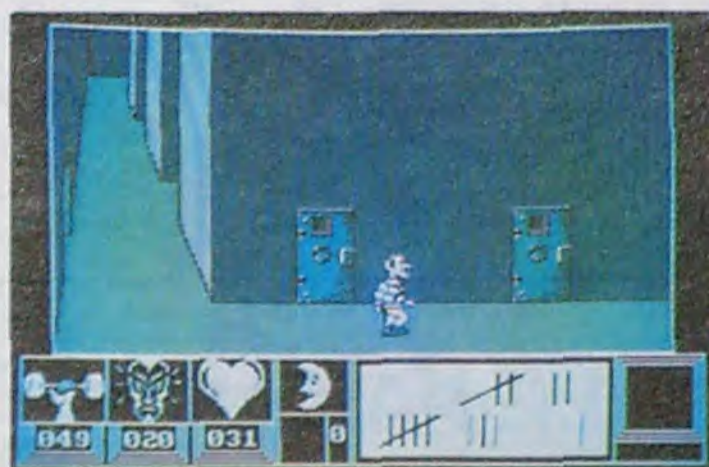


de l'angoisse qui émane des textes de McCaffrey. Lisez plutôt la saga au lieu de vous acharner sur ce logiciel. Dragonriders of Pern d'Epyx pour Commodore.

## LE PÈRE NOËL S'ÉCHAUFFE

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

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



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

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



nombre de jours écoulés dans ce sinistre labyrinthe dans le-

## MEFIANCE

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

COMBIEN DE TEMPS ÊTES-VOUS RESTÉE POPULAIRE MADAME LINE RENAUD ?



## Spécialisation

Moi, ça me gonfle, et toi ?



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

## COMMODORE S'APERÇOIT QU'IL FAUT COURIR

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

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



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

St Moon





## ALPHA CLOWN EST UN MAUVAIS CLOWN

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

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



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



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

## JUSTE COMME ÇA EN PASSANT

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



## FLEMMARDITE AIGÛE

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



## MERCI M'SIEUR ATARI !

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



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

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

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



Des Amstrad, oui. Vous devez vous en rendre compte avant qu'on vous le dise. 10.000 visiteurs sont allés y faire un tour. Chiffre énorme

## EN PASSANT PAR LES ÉTOILES



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

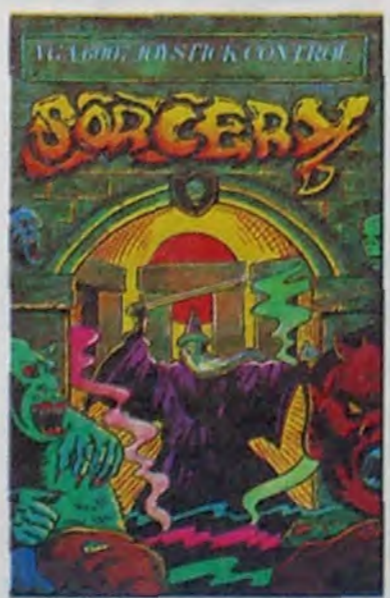
## Le Thomson Anglais va mal

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



## WOUAH LE PANARD

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



## MINI-MIRE

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

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



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

## SINCLAIR NE GAGNE PAS D'ARGENT!



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

## AMSTRAD GAGNE DE L'ARGENT!

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



## RESUME

Commodore attaque sur tous les fronts. Il faut liquider les Plus 4, les périphériques, bref, nettoyer un peu le marché avant de lancer le C128 et l'Amiga. Il existera donc six promotions pour Noël en Angleterre, les voici :  
1) Un C64, un magnéto, trois logiciels dont un musical avec son clavier de synthèse, un bouquin : 2400 balles. C'est pas trop cher.  
2) Un C64, un drive 1541, deux jeux sur disquette : 3600 balles. C'est cher.  
3) Un drive 1541, une imprimante à aiguilles : 2400 balles. Ça va.  
4) Un C128, un drive 1570 (le meilleur, pas cher et rapide) : 5400 balles. Y a mieux, mais bon, on fait avec.  
5) Un Plus/4, un magnéto, un joystick et 10 logiciels : 1200 balles. Là, c'est la chute.





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

Suite de la page 1

## ET DE TROIS

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

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



LE PAVE NUMERIQUE

tiquement le même que sur la version espagnole, l'autre est la Rom originale du Spectrum Plus, ce qui permet une compatibilité totale avec tous les logiciels existants pour cette bécane. Et cette version, elle, comporte un processeur sonore très similaire au AY 39812, le AY 39810. Il permet de redéfinir les enveloppes sonores, entre autres, et c'est bien pratique pour faire des effets. Il possède aussi un modulateur vidéo totalement révisé, d'où une image bien meilleure.

Il sera fabriqué entièrement en Angleterre. Le prix, par contre, reste complètement dans l'ombre. Sir Clive reste très discret. Est-il vrai que vous allez lancer un 128 Ko anglais? "Non, c'est totalement hors de question en 1985. Après, nous n'avons aucune stratégie, nous ne savons pas du tout ce que nous allons faire, je ne peux rien vous dire. Mais jusqu'au 31 décembre, rien de nouveau." Pourquoi? "La nécessité d'une nouvelle machine sur ce marché ne se fait pas sentir. La gamme que nous avons déjà n'a jamais été aussi populaire." Normal: elle n'a jamais été aussi bon marché, grâce notamment aux revendeurs qui se livrent à une guerre des prix farouche. Côté société, par contre, ça va moins bien: dans les six derniers mois, 15% des employés ont été licenciés, réduisant leur nombre à 120. Et Sinclair a fait savoir à qui voulait l'entendre qu'il continuait à rechercher des investissements financiers. Alors?

## COLLOQUE DES GRANDS REDOUTÉS



LE PEN RENCONTRE LE S.D.A

## ET DE QUATRE

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

## STOP

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

# FAITES COMME EUX, ABONNEZ-VOUS!



## Bulletin d'abonnement page 31

### I LOVE DEULIGNE

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



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

#### Listing Apple

```
1 T = 748: POKE 232,0: POKE 233,0: FOR L = T TO T + 24: READ P: POKE L,P
: NEXT : DATA 3,0,12,0,15,0,18,0,21,0,24,0,33,39,0,55,37,0,39,33,0,3
7,55,0,45,0: HDR: POKE - 14302,0: RST= 0
2 FOR J = 0 TO 7: HCOLOR= J: HPLLOT 0,0: CALL - 3082: FOR R = 1 TO 2: FOR
S = 1 TO 191: SCALE= S: XORAM 1 AT S,S: XORAM 2 AT 279 - S,S: XORAM
3 AT 279 - S,191 - S: XORAM 4 AT S,191 - S: NEXT : SCALE= 140: FOR Y
= 0 TO 191: XORAM 5 AT 0,Y: NEXT : NEXT : GOTO 2
```



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

#### Listings Exelvision (1 et 2)

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

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



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

#### Listing Amstrad

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



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

#### Listing Thomson T07 (exclusivement)

```
1 CLEAR:RMBEFF: I=&HBF00:CLS:SCREEN4,6,6:
PRINT"RECLAGE DU CRAYON OPTIQUE sur T07"
:PRINT" Nouvelle instruction: WEND:PRIN
T"Copyright 1985 by Fabrice:PRINT:READA
#:I=1-I:FOR T=1 TO 84:POKE I+T,VAL("&H"+MID#
(&A,T&2-1,2)):NEXT:POKE&HBF00:NEW
2:DATA"CCBF07FD623739347FC6681F98668199
E34DE2D3452C614BDE8038EEBE59F208EEDD9BDF
06F0FD2BDFD1B24FBDFD3E25F61F20C4FBC1682
6EE687BDF0E91F1844565454C013D7D23552B76
8199F3ADF2D35FF"
```



Bon vendremanche, et au prochain!

# BIDOUILLE GRENOUILLE

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

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

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

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



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

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

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

### LES CAUCHEMARDS ETHYLIQUES DE MICHEL DESANGLES (L'AUTEUR DE BIDOUILLE)

J'AI RÊVÉ QUE J'AI ARRÊTÉ DE BOIRE!



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

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

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







# MUSIQUE

## EDITO

Connaissez-vous l'histoire du baiser qui tue ?

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

BEN

## MICRO... SILLONS

## INXS

Listen Like Thieves (Phonogram)

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

### SHOW DEVANT

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

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



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

## THE POGUES

Rum Sodomy & The Lash

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

### SHOW DEVANT

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

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



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

### SHOW DEVANT

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

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

## KATE BUSH

Running Up That Hill 45t (pathé Marconi)

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

### SHOW DEVANT

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

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

### SHOW DEVANT

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



## BLABLA...

## MORY KANTÉ

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

### SHOW DEVANT

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

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

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

### SHOW DEVANT

Tears For Fears, le 25-10 Strasbourg

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

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

### SHOW DEVANT

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

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



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

## MOTELS

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

## INFO TOUT POIL

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

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

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

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

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

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



## REISER

Documentaire de Michèle Jouhaud-Castro.

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

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

Diffusion le 3 novembre à 22h50 sur A2.

2 ANS APRÈS SA MORT  
LE MESSAGE DE REISER  
ENFIN COMPRIS



## Lundi 28 Octobre

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

## Mardi 29 Octobre

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

## Mercredi 30 Octobre

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

## Jeudi 31 Octobre

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

## Vendredi 1er Novembre

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

## Samedi 2 Novembre

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

## Dimanche 3 Novembre

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

## SOUVENIRS, SOUVENIRS

### Une aussi longue absence

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

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



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

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

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

Diffusion le 1er à 23h00 sur A2

## 2001, L'odyssée de l'espace

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

A partir du présumé de base -il existe des vies intelligentes extra-terrestres- comment s'organise le contact entre l'homme et ces derniers? Kubrick illustre le thème en trois séquences: l'aube de l'humanité ou l'Homo Erectus singe l'homme, 1995 ou l'Homo Scientificus explore la lune, 2001 la rencontre au-delà de Jupiter. A chaque étape de l'évolution de l'espèce humaine, une borne cubique délivre un message. Pour atteindre le troisième monolithe, la terre lance le vaisseau Discovery à travers l'espace. Une épreuve initiati-



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

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

Diffusion le 28 à 20h35 sur TF 1.

## curiosités:

### LE VAMPIRE DE CES DAMES

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

Etre éternel offre de nombreux inconvénients, subir les révolutions des changements de régime politique par exemple. Exilé des carpathes par l'ogre C...u, le comte Dracula se carapate à New-York en cerueil de 1ère classe. Amoureux d'un mannequin, il espère la contempler couchée autrement que sur papier glacé. Las, cette idiote s'encambre d'un psychiatre (suceur de compte en banque via

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



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

## MÉLODRAME MÉLODIE

### Kramer contre Kramer

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

Mr et Mme Kramer (respectivement D. Hoffmann et M. Streep) forment un couple harmonieux et sans problème apparent. Parents d'un petit garçon adorable qui complète merveilleusement le tableau, la petite famille coule des jours heureux lorsque madame se met en tête de s'émanciper. Quittant le domicile conjugal afin d'assouvir son besoin d'indépendance, elle va entreprendre d'obtenir la garde de l'enfant. Mais papa ne l'entend pas de cette oreille (de l'autre non plus, d'ailleurs). Comme c'est maman qui est partie, c'est elle qui a tout faux rapport à la loi. Donc voilà nos deux hommes en goguette, confrontés pour le père, à la lessive et à la cuisine quotidienne, et pour le fils, à des plats immangeables et des chemises mal repassées. Suit une série de poncifs sur l'homme au foyer qui se dé-

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



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

Diffusion le 3 à 21h00 sur C+

## F... comme Français

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

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

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

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



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

Diffusion le 30 à 22h05 sur A2.

éclaboussent de partout.

Diffusion le 28 à 20h35 sur C

### SIX HEURES AU PLUS TARD

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

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

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

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

Diffusion le 31 octobre à 20h35 sur FR 3.



## édito **CRISE CARDIAQUE**

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



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

## OZ, UN MONDE EXTRAORDINAIRE

Walter Murch

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



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

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



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

## AMUSE-GUEULES

### Ce plaisir qu'on dit charnel

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

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

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



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

### Trous de Mémoire

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

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

## ELSA, ELSA

de Didier Haudepin

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

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

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



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

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



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

## LA TENTATION D'ISABELLE

de Jacques Doillon

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

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



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

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



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



### C'EST RAMBO LE PLUS FORT

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

### TROP C'EST TROP

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



# B.D!

## ebdito

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

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

Milou



## CHEVAL

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



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

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

## SALUT LA PROMO!

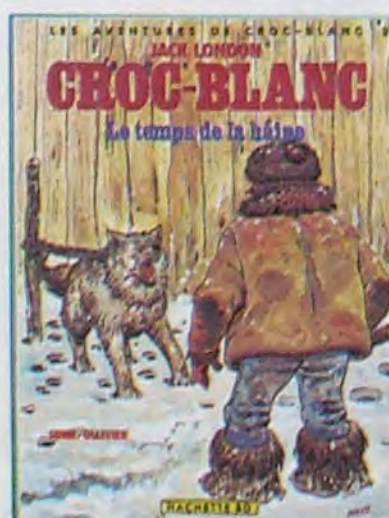
VOIR PAGE 21

## PETITION



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

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



## LOUP

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

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

## BD Parade!

TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
ZEPPELIN	PEPE MORENO	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
TSCHAW	EDIKA	16
DOCTEUR VENTOUSE	BRETECHER	16
GAFFES ET GADGETS	FRANQUIN	16
DELTA - JEREMIAH	HERMANN	16
GLAMOUR BOOK	LIBERATORE	16
LES DEUX DU BALCON	MASSE	16
THORGAL	ROSINKI/VAN HAMME	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

## OEIL POUR OEIL



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



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

## CROCODILE



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



passé. C'est un ordre.

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

## ALBUM CONDITIONNEL



Vous avez lu tout Jacques Le



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

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

## SCORPION



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

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

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

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



## STOOOP



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

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

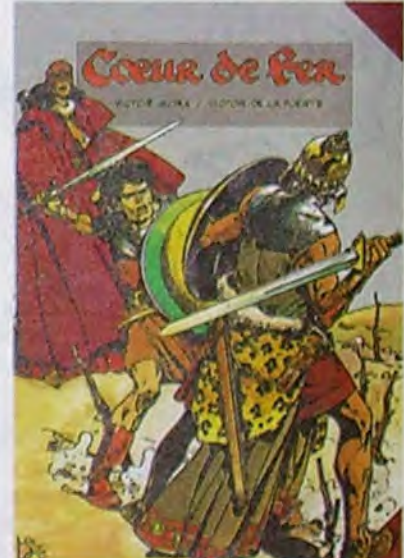


## YAAAWN

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

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

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



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

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

## FEMME

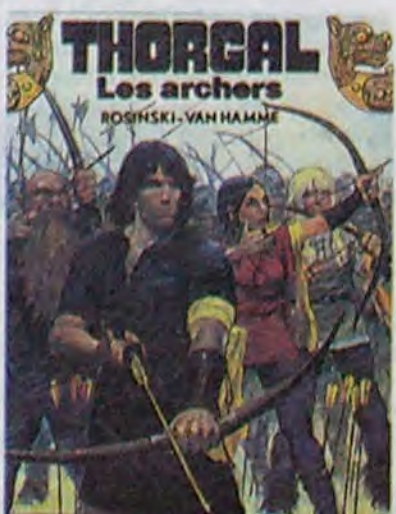


Vous avez raison. A la dernière convention de la Bande Dessinée, vous avez élu le dernier Thorgal comme le meilleur album de l'année et je ne vous donne pas tort. Enfin, je crois que c'est vous, ils ont annoncé

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

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

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





# LA B.A. DU BANNI



PAR THOUZE  
QUEL DESASTRE  
...



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



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



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



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



... OUI AMI... JE VAIS  
T'AIDER... MEME MOI,  
LE BANNI, JE NE PEUX  
RESTER INDIFFERENT  
FACE A TANT DE  
MISERE HUMAINE.



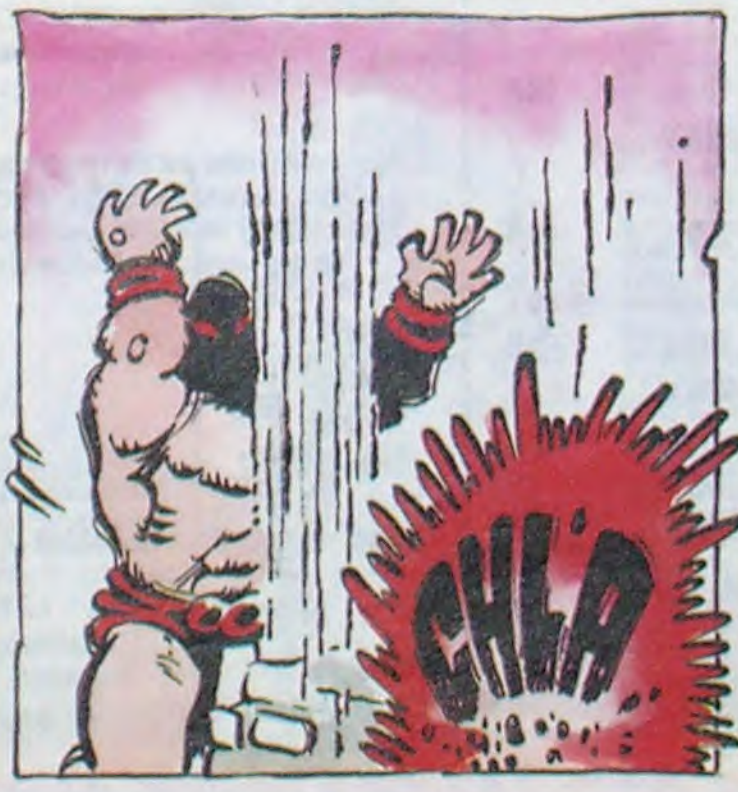
GNNN



AAAH  
MERC  
ÉTRANGER,  
MERC



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



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



JE POUVAIS PAS LE  
LAISSER COMME GA  
QUAND MEME...  
FAUT ETRE HUMAIN.



# LA ROUTE INFORMATIQUE DU SERVICE «QUALITÉ-PRIX»

(Offres exceptionnelles valables dans la limite des stocks)



## MICRODIFFUSION

99, rue Balard  
75015 PARIS  
Tél. 45.54.18.90

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

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

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

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



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



## MICRODIFFUSION

6, rue Pillipart  
33000 BORDEAUX  
Tél. 56.52.53.11



## MICRODIFFUSION

43, Bd Carnot  
31000 TOULOUSE  
Tél. 61.22.81.17



DRTM  
66, rue Dedieu  
69100 VILLEURBANNE  
Tél. 78.52.26.64



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

### K7 PROGRAMMES POUR ORDINATEURS LASER 200 ET 310

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

### LECTEURS DE CASSETTES INCROYABLE (QUANTITÉ LIMITÉE)

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

### CASSETTES INFORMATIQUE

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

### LECTEURS DE DISQUETTES

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

### DISQUETTES 5 1/4 LES ROIS DE LA DISQUETTE GRANDES MARQUES

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

### IMPRIMANTES INCROYABLE

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

### MONITEURS GRANDES MARQUES

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

### DISQUETTES 3 1/2 500 K

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

### LES SUPER AFFAIRES

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

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

### LASER 3000 AZERTY

UN EXCELLENT ORDINATEUR COMPATIBLE APPLE



#### CONFIGURATION I

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

4.990 F

#### CONFIGURATION II

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

5.490 F

#### CONFIGURATION III

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

5.490 F

### LASER SUPER PC

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



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

**14.980 F T.T.C.**

Toutes cartes et périphériques complémentaires, en stocks.

DEMONSTRATION ET VENTE DANS TOUS LES MAGASINS MICRO DIFFUSION

### IMPORTANT

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

#### Pour commander par Correspondance :

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

NOM .....  
Prénom .....  
Adresse .....  
Code Postal ..... Ville .....

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

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



# LE STICK

LA POIGNEE DE JEUX SPATIALE



**JOHN HALL**  
COMPUTER DIVISION

## 189 F!

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

Liste d'extensions sur demande pour AMSTRAD et COMMODORE

**IMPORTATEUR EXCLUSIF pour LA FRANCE :**



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

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

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Ville ..... Code Postal .....

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

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

# Same Player Shoots again!

It's more fun

COMMODORE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON 1005  
ORIC • ATROS • ZX 81 • MSX • APPLE II • ATARI



1. A NEW TO A BELL	101.1	101.2	101.3	101.4	101.5	101.6	101.7	101.8	101.9	101.10	101.11	101.12	101.13	101.14	101.15	101.16	101.17	101.18	101.19	101.20	101.21	101.22	101.23	101.24	101.25	101.26	101.27	101.28	101.29	101.30	101.31	101.32	101.33	101.34	101.35	101.36	101.37	101.38	101.39	101.40	101.41	101.42	101.43	101.44	101.45	101.46	101.47	101.48	101.49	101.50	101.51	101.52	101.53	101.54	101.55	101.56	101.57	101.58	101.59	101.60	101.61	101.62	101.63	101.64	101.65	101.66	101.67	101.68	101.69	101.70	101.71	101.72	101.73	101.74	101.75	101.76	101.77	101.78	101.79	101.80	101.81	101.82	101.83	101.84	101.85	101.86	101.87	101.88	101.89	101.90	101.91	101.92	101.93	101.94	101.95	101.96	101.97	101.98	101.99	101.100
--------------------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	---------

**BON de COMMANDE**

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

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

COMMANDE PAR TELEPHONE avec votre "CARTI ENCHIFFRE" ou votre "CARTI ENCHIFFRE AGRICOLE" - M. 08 92 14 00 - 08 92 14 01

Pour l'étranger : 35 Francs de port.

## DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

cessaires à l'utilisation de ce programme. Bonne chance !

Règlement : ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre. ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature. ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal. ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuel et trimestriels. ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au

titre du concours mensuel. ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel. ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 1 rue des Halles, 75001 Paris. ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant. ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 160, rue Legendre 75017 PARIS.

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

### BON DE PARTICIPATION

Nom ..... Prénom ..... Profession .....

Age ..... Adresse .....

N° téléphone ..... Nom du programme ..... Nom du matériel utilisé .....

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

Signature obligatoire (signature des parents pour les mineurs)

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



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

## AUX URNES !

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

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

Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est

pas bien grave! Toutefois, nous n'accepterons que les ORIGINAUX du BULLETIN de VOTE; pas de photocopies, cela serait trop facile!

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

### BULLETIN DE VOTE

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

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

NOM DU PROGRAMME: .....

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

NOM DU PROGRAMME: .....

NOM ET PRENOM: .....

ADRESSE: .....















# Petites Annonces

gratuites

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

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

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

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

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

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

## MO 5

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## ZX 81

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

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

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

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

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

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

## THOMSON TO7

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

# EUJ! AVORISOI B?? \*



**L'ORIC ATMOS PÉRITEL**

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

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

**990 F**

**Enfin un vrai disque pour l'ORIC !**

Ce périphérique qui manquait vraiment à l'ATMOS et à l'ORIC 1 pour leur donner accès à des applications de type professionnel. Une unité de disque, c'est avant tout une mécanique, ici une unité de disquette 3 pouces et une électronique pour le contrôleur, fabriqué dans l'usine de Normandie. Un lecteur de disquettes enfin n'est rien sans un DOS (Système d'Exploitation du disque). SEDORIC est carrément génial !

Rapidité maximum (2,3 secondes pour charger ou sauvegarder 32K !), accès séquentiel et direct, 90 instructions comprenant les commandes du DOS, un Basic étendu et des aides à la programmation, touches de forçage etc... Il dénote d'une extrême facilité d'emploi.

**2490 F**

**SEDORIC ? génial !**

**Nouveau**

**Kit ORIC 1 → ATMOS : disponible !**

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

**490 F**

**Périphériques et Accessoires :**

Moniteur couleurs spécial ORIC	2750 F	Imprimante MCP 40 (papier 4 couleurs)	990 F
Moniteur monochrome vert HB 12"	1150 F	Gilet pour imprimante portable	150 F
Cable pour moniteur monochrome	90 F	Recharge de papier de rechange pour strip	18 F
Modulateur noir & blanc I/II	295 F	Jeu de stylos de rechange	40 F
Modulateur couleurs I/II	495 F	Interface pour synthé programmable	350 F
Magnétophone à cassettes	350 F	Joystick type "Glockhoff 1"	95 F

**ORIC ATMOS : L'ordinateur pour apprendre**

Langages :	Educatifs :	Dessin :	et les jeux...
Basic Français	Conjugaisons	D.A.O	Color pinball
Cours de Basic	Planète bleue (Géogr.)	ORIGRAPHIE	Maître à grande vitesse
Compteur LM	172 CALORIC (diabétique)	J'apprend la CAO	180
J'apprends le Forth	172 Calcul Mental	Images	1815 (Wargame)
LOGO	150 Course aux lettres	VORTEXTE (trait, texte)	240 F
Assembleur	260 J'apprends l'anglais	Musique	80
Moniteur 1.0	140 TIC TAC	Editeur musical	95
			Green Cross Toad
			85

**La politique ORIC : prix, qualité, services**

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

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

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

**ORIC Naturalisé Français !**

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

**GARANTIE : un Réseau SAV**

Grâce à l'implantation d'un réseau de points de vente agréés ORIC, EUREKA assurera sur toute la France une présence commerciale importante, ainsi qu'un service après-vente digne de ce nom.

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

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

## DES ENSEMBLES "PRETS A BRANCHER"

**Version "Cassette"**

Ensemble n° 1 monochrome comprenant :

- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur monochrome 12" HR

L'ensemble ..... **2290 F**

Ensemble n° 2 couleurs comprenant :

- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur couleurs spécial OR 14

L'ensemble ..... **3490 F**



**Version "Disquette"**

Ensemble n° 3 monochrome comprenant :

- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur monochrome 12" HR
- MICRODISC ORIC Complet
- Disquette master SEDORIC

**4290 F**

Ensemble n° 4 couleurs comprenant :

- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur couleurs spécial OR 14
- MICRODISC ORIC complet
- Disquette master SEDORIC

**5490 F**

## ORIC : La Micro-école

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

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

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



# Formation à l'assembleur

## COURS D'ASSEMBLEUR

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**palin (phrase)**  
 Si Ign(phrase) = 1  
 Alors vrai  
 Sinon Si prem(phrase) = der(phrase)  
 Alors palin (sfpre(sfder(phrase)))  
 Sinon faux  
 fin procédure

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

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

**palin(SELLES)**

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

**APPEL EFFET**

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

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

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

4 Ign() = 0  
 SELLES est un palindrome

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

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

**APPEL EFFET**

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

2 Ign(T) = 1  
 ETE est un palindrome

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

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

## L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

### Langage machine... Sur ORIC

#### PRÉLIMINAIRE

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

#### LIMINAIRE

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

#### LISTING 1

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

#### LISTING 2

```
1000 H9 00 LDA #000
1002 85 65 STA #65
1004 85 67 STA #67
1006 A9 00 LDA #000
1008 85 66 STA #66
100A A9 00 LDA #000
100C 85 68 STA #68
100E A2 20 LDY #20
1010 A0 FF LDY #FF
1012 B1 65 LDA #65,Y
1014 91 67 STA #67,Y
1016 88 DEY
1017 D0 F9 BNE #1012
1019 E6 66 INC #66
101B E6 68 INC #68
101D 0A DEX
101E 0A F2 BNE #1012
1020 60 RTS
```

#### LISTING 3

```
10 FORM=#1000TO#1020 KEUR# FUI
EN:VLC #*#*#*# NEXT FRINTH
20 DATA A9,00,85,65,85,67,A9,00,
85,66,A9,00,85,68,A2,20,A0,FF,0
1,85,91,67
30 DATA#88,D0,F9,E6,66,E6,68,0A,
D0,F2,60
```

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Une fois qu'X est à 0, on trouve RTS et le programme s'arrête. Voilà, c'est fini. Pour que vous compreniez bien, voici ce que donnerait le même

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

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

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



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

# DICO CHIMIE SUR ORIC/ATMOS

## SUITE DU N° 105

4149 PRINT "correspondant, avec 2H a la place de O,"  
 4150 PRINT "de la terminaison -AL.1 a fonction"  
 4151 PRINT "aldehyde ne peut se trouver qu'en bout"  
 4152 PRINT "de chaine et l'usage ve ut que le"  
 4153 PRINT "carbone fonctionnel porte le No 1."  
 4154 PRINT "il est donc inutile de preciser la"  
 4155 PRINT "position de la fonction"  
 4159 GOTO 55000  
 4160 REM ===CETONE===  
 4161 CLS  
 4162 PRINT PRINT PRINT "Le groupeme nt fonctionnel CETONE est :"  
 4163 FOR S=1 TO 10:PRINT NEXT  
 4165 PLOT10,5,92:PLOT10,7,47  
 4166 PLOT11,6,67:PLOT12,6,61:PLOT1 3,6,79  
 4167 PRINT "Les CETONES se nomment a partir de"  
 4168 PRINT "l'hydrocarbure correspo ndant, avec 2H"  
 4169 PRINT "a la place de O, suivi d e la termi-"  
 4170 PRINT "naison -ONE. Comme le g roupe ment fonc-"  
 4171 PRINT "tionnel peut, dans la p lupart des cas"  
 4172 PRINT "occuper diverses Positi ons, le numero"  
 4173 PRINT "de l'atome de carbone q ui le porte"  
 4174 PRINT "doit etre precise."  
 4177 GOTO 55000  
 4180 REM ===CARBOXYLIQUE===  
 4181 CLS  
 4182 PRINT PRINT PRINT "Le groupeme nt fonctionnel CARBOXYLE "PRINT"e st :"  
 4183 FOR S=1 TO 10:PRINT NEXT  
 4185 PLOT10,5,45:PLOT11,5,67:PLOT1 2,5,61:PLOT13,5,79:PLOT11,6,124  
 4186 PLOT11,7,79:PLOT12,8,92:PLOT1 3,9,7  
 4187 PRINT "Les ACIDES CARBOXYLIQUE S se nomment "  
 4188 PRINT "en faisant suivre le no m de l'hydro-"  
 4189 PRINT "carbure correspondant de la terminai-"  
 4190 PRINT "son -OIQUE. (Sans utili ser le mot "  
 4191 PRINT "acide"). La numerotatio n de la chaine"  
 4192 PRINT "se fait normalement a p artir du "  
 4193 PRINT "carbone fonctionnel, cel ui-ci ayant"  
 4194 PRINT "donc toujours le No 1, o n se dispense"  
 4195 PRINT "habituellement de l'ind iquer."  
 4197 GOTO 55000  
 4200 REM ===ESTER===  
 4201 CLS  
 4202 PRINT PRINT PRINT "Le groupeme nt fonctionnel caracte- ristique de l'ester est :"  
 4203 FOR S=1 TO 10:PRINT NEXT  
 4205 PLOT10,5,92:PLOT11,6,67:PLOT1 2,6,61:PLOT13,6,79:PLOT11,7,124

4206 PLOT11,8,79:PLOT12,9,92:PLOT1 3,10,82  
 4207 PLOT17,7,"R etant une chaine"  
 4208 PRINT "organique."  
 4209 PRINT "Les alcools reagissent sur les acides"  
 4210 PRINT "organiques (ou carboxyl iques) pour "  
 4211 PRINT "donner un ESTER :"  
 4212 PRINT PRINT "R-OH + R'-COOH (>) R'-COOR + H2O"  
 4214 PRINT PRINT "R', chaine organiq ue, pouvant etre la meme que R"  
 4216 PRINT "Cette reaction est prat iquement ather- mique, car la tem perature ne"  
 4219 PLOT 33,23,"modifie":PRINT "pa s la composition du melange final."  
 4219 GOTO 55000  
 4220 REM ===CHLORURE D'ACIDE===  
 4221 CLS PRINT PRINT PRINT "Le remp lacement de l'hydroxyle d'un ac ide par un atome de"  
 4222 FOR S=1 TO 10:PRINT NEXT  
 4223 PLOT25,3,"Chlore conduit":PLO T2,4,"a un CHLORURE 'ACIDE :"  
 4224 PRINT "Les chlorures d'acides se nomment en"  
 4225 PRINT "remplacant la terminai son OIQUE de"  
 4226 PRINT "l'acide par YLE":PRINT "Les chlorures d'acides sont tres reac-"  
 4227 PRINT "tifs et se pretent a d e nombreuses"  
 4228 PRINT "reactions, notamment ave c des composes"  
 4229 PRINT "comportant un H mobile, qui s'elimine"  
 4230 PRINT "avec le Cl."  
 4231 PLOT11,7,45:PLOT12,7,67:PLOT1 3,7,61:PLOT14,7,79:PLOT12,8,124  
 4233 PLOT12,9,"Cl":PLOT10,7,"R"  
 4235 GOTO 55000  
 4240 REM ===ANHYDRIDE D'ACIDE===  
 4241 CLS PRINT PRINT PRINT "L'enlev ement d'une molecule d'eau e ntre 2 molecules"  
 4242 FOR S=1 TO 10:PRINT NEXT  
 4243 PLOT22,3,"d'acide conduit":PL OT2,4,"a un ANHYDRIDE D'ACIDE :"  
 4244 PRINT "Les anhydrides d'acides se nomment "  
 4245 PRINT "simplement en faisant s uivre le mot "  
 4246 PRINT "ANHYDRIDE du nom de l'a cide dont ils"  
 4247 PRINT "derivent":PRINT "Leur e mploi dans l'esterification est"  
 4248 PRINT "particulierement couran t..."  
 4250 PLOT5,6,82:PLOT6,6,45:PLOT7,6 ,67:PLOT8,6,61:PLOT9,6,79:PLOT8,7 ,92  
 4251 PLOT9,8,79:PLOT10,8,45:PLOT11 ,8,72:PLOT9,9,79:PLOT10,9,72:PLOT8 ,10,47  
 4252 PLOT5,11,82:PLOT6,11,45:PLOT7 ,11,67:PLOT8,11,61:PLOT9,11,79  
 4253 PLOT16,7,82:PLOT15,17,45:PLOT 18,7,67:PLOT19,7,61:PLOT20,7,79  
 4254 PLOT19,8,92:PLOT20,9,79:PLOT1 9,10,47:PLOT16,11,82:PLOT17,11,45  
 4255 PLOT18,11,67:PLOT19,11,61:PLO T20,11,79:PLOT17,7,45:PLOT13,9,45  
 4256 PLOT14,09,62:PLOT23,9,"+ H O "PLOT27,10,50  
 4257 GOTO 55000  
 4260 REM ===AMINE===  
 4261 CLS PRINT PRINT PRINT "Le grou



R' R":PLOT37,23,34  
 4276 PLOT2,25,"AMMONIAC AMINE AMINE"  
 4277 PLOT13,26,"l'aire Zaire Zaire"  
 4279 GOTO 55000  
 4280 REM ===AMIDE===  
 4281 CLS PRINT PRINT PRINT "Le grou pement fonctionnel AMIDE est :"  
 4282 FOR S=1 TO 10:PRINT NEXT  
 4283 PRINT "Le remplacement de l'hydroxyle des "PRINT "acides organiques par u n groupe amine"  
 4284 PRINT "conduit aux amides."  
 4285 PRINT "Les amides se nomment e n remplacant "  
 4286 PRINT "la terminaison -IQUE (o u -OIQUE) des"  
 4287 PRINT "acides par -AMIDE. Si on remplace de"  
 4288 PRINT "facon successive les at omes d'H portes"  
 4289 PRINT "par l'azote , on obtient des amides"  
 4290 PRINT "substitues :"  
 4291 PLOT16,4,92:PLOT17,5,67:PLOT1 8,5,61:PLOT19,5,79:PLOT16,6,47:PLO T15,7,78  
 4292 PLOT14,8,47:PLOT16,8,92:PLOT1 3,9,72:PLOT17,9,72  
 4293 PLOT3,21,"R-C=O R-C=O"  
 4294 PLOT6,22,"\ \"  
 4295 PLOT7,23,"NH NHR"  
 4296 PLOT9,24,50  
 4297 PLOT2,25," AMIDE AMIDE"  
 4298 PLOT2,26," l'aire Zaire Zaire"  
 4299 GOTO 55000  
 5000 REM =====  
 5001 REM ===CHIMIE MIN===  
 5002 REM =====  
 5003 CLS  
 5005 CM(1)="ANION ACETATE"(CM(2) ="ANION OXALATE"  
 5010 CM(3)="ANION CARBONATE"(CM( 4)="ANION HYDROGENOCARBONATE"  
 5015 CM(5)="ANION CYANURE"(CM(6) ="ANION METASILICATE"  
 5020 CM(7)="ANION METABORATE"( CM (8)="ANION HYDRURE"

4274 PLOT5,22,"\  
 4275 PLOT6,23,"H H  
 Pement AMINE est :":FOR S=1 TO 8:P RINT NEXT  
 4262 PRINT "Les amines, dans lesquel les un ou plu-"  
 4263 PRINT "sieurs atomes de carbo ne sont direc-"  
 4264 PRINT "tement lies a un atome d'azote, sont"  
 4265 PRINT "considerees comme deriv ant de l'ammo-"  
 4266 PRINT "niac NH3, par la substi tution progres-"  
 4267 PRINT "sive des trois atomes d'hydrogene par"  
 4268 PRINT "des chaines hydrocarbon ees :"  
 4269 PLOT14,5,72:PLOT13,6,47:PLOT1 1,7,45:PLOT12,7,78:PLOT13,8,92:PLO T14,9,72  
 4270 PLOT6,19,"H H  
 H R"  
 4271 PLOT5,20,"/  
 /"  
 4273 PLOT2,21,"H-N R-N  
 R-N R-N"  
 5025 CM(9)="ANION HYDROXYDE"(CM( 10)="ANION PEROXYDE"  
 5030 CM(11)="ANION CHLORURE"(CM( 12)="ANION HYPOCHLORITE"  
 5035 CM(13)="ANION CHLORITE"(CM( 14)="ANION CHLORATE"  
 5040 CM(15)="ANION PERCHLORATE"(C M(16)="ANION PHOSPHURE"  
 5045 CM(17)="ANION PHOSPHATE"(CM (18)="ANION HYDROGENOPHOSPHATE"  
 5050 CM(19)="ANION DIHYDROGENOPHO SPHATE"(CM(20)="ANION THIOSULFATE"  
 5055 CM(21)="ANION HYDROSULFITE"  
 CM(22)="ANION ALUMINATE"  
 5060 CM(23)="ANION CHROMATE"(CM( 24)="ANION BICHROMATE"  
 5065 CM(25)="ANION MANGANATE"(CM (26)="ANION PERMANGANATE"  
 510 FOR CA=1 TO 26  
 5105 IF CA>9 THEN S=2 ELSE S=3  
 5110 PRINT SPC(S);CA; " - ";CM(CA)  
 5120 NEXT  
 5130 GETA\$:GETB\$:CS=AS+BS:C=VAL(C\$ )

5140 GOTO(5200+CA\*10)  
 5210 REM ===ACETATE===  
 5211 GOSUB 56000  
 5212 PLOTS,10,"ACETATE " PLOTS,13 , "CH3-COO" PLOT12,13,96  
 5214 GOTO 55000  
 5220 REM ===OXALATE===  
 5221 GOSUB 56000  
 5222 PLOTS,10,"OXALATE " PLOTS,13 , "(COO)" PLOT11,13,123 PLOT10,14,5 0  
 5224 GOTO 55000  
 5230 REM ===CARBONATE===  
 5231 GOSUB 56000  
 5232 PLOTS,10,"CARBONATE" PLOTS,13 , "CO" PLOT7,13,123 PLOT7,14,51  
 5234 GOTO 55000  
 5240 REM ===HYDROGENOCARBONATE===  
 5241 GOSUB 56000  
 5242 PLOTS,10,"HYDROGENOCARBONATE " PLOTS,13,"H-CO" PLOT12,13,96  
 5243 PLOT12,14,51  
 5244 GOTO 55000  
 5250 REM ===CYANURE===  
 5251 GOSUB 56000  
 5252 PLOTS,10,"CYANURE " PLOTS,13 , "-CN" PLOT8,13,96  
 5254 GOTO 55000  
 5260 REM ===METASILI.===  
 5261 GOSUB 56000  
 5262 PLOTS,10,"METASILICATE " PLO T7,13,"SiO" PLOT10,13,123  
 5263 PLOT10,14,51  
 5264 GOTO 55000  
 5270 REM ===METABORATE===  
 5271 GOSUB 56000  
 5272 PLOTS,10,"METABORATE " PLOT7 ,13,"BO" PLOT9,13,96 PLOT9,14,50  
 5274 GOTO 55000  
 5280 REM ===HYDRURE===  
 5281 GOSUB 56000  
 5282 PLOTS,10,"HYDRURE " PLOT7,13 , "H" PLOTS,13,96  
 5284 GOTO 55000  
 5290 REM ===HYDROXYDE===  
 5291 GOSUB 56000  
 5292 PLOTS,10,"HYDROXYDE " PLOT7 ,13,"OH" PLOT10,13,96  
 5294 GOTO 55000  
 5300 REM ===PEROXYDE===  
 5301 GOSUB 56000  
 5302 PLOTS,10,"PEROXYDE " PLOT7,1 3,"O" PLOT8,13,123 PLOT8,14,50  
 5304 GOTO 55000  
 5310 REM ===CHLORURE===  
 5311 GOSUB 56000  
 5312 PLOTS,10,"CHLORURE " PLOT7,1 3,"Cl" PLOT9,13,96  
 5314 GOTO 55000  
 5320 REM ===HYPOCHLO===  
 5321 GOSUB 56000  
 5322 PLOTS,10,"HYPOCHLORITE " PLO T8,13,"ClO" PLOT11,13,96  
 5324 GOTO 55000  
 5330 REM ===CHLORITE===  
 5331 GOSUB 56000  
 5332 PLOTS,10,"CHLORITE " PLOT6,1 3,"ClO" PLOT9,13,96 PLOT9,14,50  
 5334 GOTO 55000  
 5340 REM ===CHLORATE===  
 5341 GOSUB 56000  
 5342 PLOTS,10,"CHLORATE " PLOT6,1 3,"ClO" PLOT9,13,96 PLOT9,14,51  
 5344 GOTO 55000  
 5350 REM ===PERCHLO===  
 5351 GOSUB 56000  
 5352 PLOTS,10,"PERCHLORATE " PLOT 7,13,"ClO" PLOT10,13,96 PLOT10,14 ,52  
 5354 GOTO 55000  
 5360 REM ===PHOSPHURE===  
 5361 GOSUB 56000  
 5362 PLOTS,10,"PHOSPHURE " PLOT7 ,13,"P" PLOT13,125 PLOT8,14,51  
 5364 GOTO 55000  
 5370 REM ===PHOSPHATE===  
 5371 GOSUB 56000  
 5372 PLOTS,10,"PHOSPHATE " PLOT7 ,13,"PO" PLOT9,13,125 PLOT9,14,52  
 5374 GOTO 55000  
 5380 REM ===H. PHOSPHR===  
 5381 GOSUB 56000  
 5382 PLOTS,10,"HYDROGENOPHOSPHATE " PLOT9,13,"HPO" PLOT12,13,123  
 5383 PLOT12,14,52  
 5384 GOTO 55000  
 5390 REM ===2HPHOSPH===  
 5391 GOSUB 56000  
 5392 PLOTS,10,"DI-HYDROGENO-PHOSPH RATE " PLOT9,13,"H-PO" PLOT13,13,9 6  
 5393 PLOT10,14,50 PLOT13,14,52  
 5394 GOTO 55000  
 5400 REM ===THIOSUL===

## Microfolie's les spécialistes 30.21.75.01

- Matériels - Périphériques - Fournitures - Logiciels - Accessoires - Librairie - Formation.
- LOGICIELS**  
 Réservation par tél. Catalogue (3 timbres à 2,20 F)
- ATARI 520 ST**  
 Mono .....9 990 F TO9 M .....9 950 F  
 Couleur .....12 000 F TO9 C .....12 000 F
- THOMSON**  
 AMSTRAD (+ 200 titres) MSX (+ 100 titres)  
 SORCERY C/D .....105/199 F TENNIS K .....229 F Monit. mono Peritel ....1 100 F  
 BEACH HEAD C/D ..105/179 F LODERUNNER K .....369 F Manette Q II .....99 F  
 FIGHTER PILOT C/D ..95/159 F PING PONG K .....249 F Jasmin 2 Orc .....3 150 F  
 AIRWOLF C/D .....105/159 F ROAD FIGHTER K .....249 F Manettes Thomson .....559 F  
 CENTRE COURT C/D 119/149 F Clavier T07 .....699 F  
 JUMJET C/D .....105/149 F Megabus+cordon M05 ..659 F  
 MASTER CHESS C/D 105/149 F Imp. GP 500 A .....2 290 F  
 RALLYE II C/D .....169/269 F LORITEL .....399 F Imp. SP 1000 A .....3 290 F  
 SECRET TOMBEAU .....149 F Drive MSX 1 mega .....3 290 F  
 FRELON .....129 F Brother 1009 QL .....2 850 F  
 5e AXE-M05 .....199 F CRYPT SHOW .....99 F Modulateur Secam .....499 F  
 SUP. TENNIS-M05/ Ruban GP 500 .....99 F  
 T07 70 .....195 F Boîte disq. clefs 1/4 .....250 F  
 MANDRAGORE-M05/ C 64 (+ 150 titres) Disq. 3P, les 10 .....350 F  
 T07 70 .....239 F BEACH HEAD 2 .....119 F K7 15 min, les 10 .....69 F  
 IMPERIALIS-M05/T07 .....199 F TOUR DE FRANCE .....119 F  
 RAID SUR TENERE- MANDRAGORE .....339 F Prix TTC  
 M05/T07 .....169 F VIEW TO A KILL .....129 F Offre valable dans la limite  
 AIGLE D'OR .....169 F SKY FOX .....129 F des stocks disponibles.
- PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES**  
 Monit. coul. CM 14 ....2 950 F  
 Manette Q II .....99 F  
 Manettes Thomson .....559 F  
 Clavier T07 .....699 F  
 Megabus+cordon M05 ..659 F  
 Imp. GP 500 A .....2 290 F  
 Imp. SP 1000 A .....3 290 F  
 Drive MSX 1 mega .....3 290 F  
 Brother 1009 QL .....2 850 F  
 Modulateur Secam .....499 F  
 Ruban GP 500 .....99 F  
 Boîte disq. clefs 1/4 .....250 F  
 Disq. 3P, les 10 .....350 F  
 K7 15 min, les 10 .....69 F
- PROMO THOMSON**  
 464 M .....2 690 F M05 + LEP + BASIC  
 464 C .....3 990 F + 300 F log. ....2 990 F  
 664 M .....3 790 F T070 + LEP + BASIC  
 664 C .....5 290 F + 400 F log. ....3 990 F  
 6128 M .....4 490 F  
 6128 C .....5 990 F  
 8256 .....6 990 F
- PROMO MSX**  
 Drive + cont. ....1 990 F YAMAHA YIS 503 ou  
 Drive sup. + câble ....1 890 F CANON V 20 + CM 14 4 990 F  
 Crayon optique .....295 F  
 Imprim. DMP 2000 .....2 290 F  
 Synthétiseur .....390 F  
 Peritel .....390 F  
 Câble imprim. ....150 F  
 Housse .....175 F
- SINCLAIR**  
 QL (fr) Peritel+Mono 4 995 F
- ORIC ATMOS** .....990 F

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

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

A SUIVRE...



# MOON CONTROL

# AMSTRAD

QUI EST DANS LA LUNE PERD SA BRUNE.



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

Laurent GRISEL

## SUITE DU N° 105

```

1120 IF C=127 AND P>1 THEN PEN 3:P
PRINT MID$(A$,P,1):CD$:CD$:PEN 1:P
RINT CHR$(255):CD$:P=P-1:A$=LEFT$
(A$,P-1)+CHR$(255)+RIGHT$(A$,L-P):
GOTO 1030
1130 IF C=250 THEN PEN 3:PRINT MID
$(A$,P,1):PEN 1:LOCATE X,Y:P=1:GO
TO 1030
1140 IF C=251 THEN PEN 3:PRINT MID
$(A$,P,1):LOCATE W+L,Y:P=L:PEN 1:
GOTO 1030
1150 IF C=9 THEN A$=LEFT$(LEFT$(A$
,P-1)+CHR$(255)+RIGHT$(A$,L-P+1),L
):PEN 3:PRINT RIGHT$(A$,L-P+1):LO
CATE W+P,Y:PEN 1:GOTO 1030
1160 GOTO 1030
1170 PAPER 1:PEN 2:PRINT MID$(A$,P
,1)+CD$:PAPER 0:PEN 1:RETURN
1180 EVERY 50,1 GOSUB 1190:GOTO 11
90
1190 PRINT MID$(A$,P,1):CD$:RETUR
N
1200 *
1210 * *****
1220 * TRAITEMENT du *
1230 * NOM du JOUEUR *
1240 * *****
1250 *
1260 I=L:WHILE MID$(A$,I,1)=CHR$(2
55) AND I<=L:I=I+1:WEND:IF I=L THE
N LOCATE X,Y:PRINT SPCL):PRINT:PE
N 1:A$="":A=VAL(A$):RETURN
1270 L2=L-I+1:A$=RIGHT$(A$,L2):I=L
2:WHILE MID$(A$,I,1)=CHR$(255) AND
I>0:I=I-1:WEND:A$=LEFT$(A$,I)
1280 FOR J=2 TO I-1:IF MID$(A$,J,1
)=CHR$(255) THEN A$=LEFT$(A$,J-1)+
" "+RIGHT$(A$,I-J)
1290 NEXT:LOCATE X,Y:PEN 3:PRINT A
$:SPC(L-I):PRINT:PEN 1
1300 RETURN
1310 FOR I=LEN(B$)+1 TO L:B$=B$+CH
R$(255):NEXT:RETURN
1320 *
1330 * *****
1340 * CARACTERES a *
1350 * DOUBLE HAUTEUR *
1360 * *****
1370 *
1380 FOR J=1 TO LEN(M$):AD=8*ASC(M
ID$(M$,J,1))+41983:FOR I=1 TO 8:Q$
=BIN$(PEEK(AD+I)):D$="":FOR H=1
TO 4:B$=MID$(Q$,H,1):D$=D$+B$+B$:N
EXT:C(I)=VAL("&X"+D$):D$="":FOR H=
5 TO 8:B$=MID$(Q$,H,1):D$=D$+B$+B$
:NEXT:D(I)=VAL("&X"+D$):NEXT
1390 SYMBOL 254,C(1),C(2),C(3),C(4
),C(5),C(6),C(7),C(8):SYMBOL 255,D
(1),D(2),D(3),D(4),D(5),D(6),D(7),D(8):
PAPER P1:PEN C1:LOCATE X+J*2,
Y:PRINT CHR$(254)+CHR$(255):NEXT:
RETURN
1400 PAPER 0:PEN 1:RETURN
1410 *
1420 * *****
1430 * AFFICHAGE de la *
1440 * LETTRE du SECTEUR *
1450 * *****
1460 *
1470 AD=8*A+41983:SYMBOL 254,PEEK(
AD+1),PEEK(AD+2),PEEK(AD+3),PEEK(AD
+4),PEEK(AD+5),PEEK(AD+6),PEEK(AD+7
),PEEK(AD+8)
1480 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(254):L
OCATE X,Y+1:PRINT CHR$(255):RETUR
N
1490 *
1500 * *****
1510 * CARACTERES a *
1520 * DOUBLE LARGEUR *
1530 * *****
1540 *
1550 FOR J=1 TO LEN(M$):AD=8*ASC(M
ID$(M$,J,1))+41983:FOR I=1 TO 8:Q$
=BIN$(PEEK(AD+I)):D$="":FOR H=1
TO 4:B$=MID$(Q$,H,1):D$=D$+B$+B$:N
EXT:C(I)=VAL("&X"+D$):D$="":FOR H=
5 TO 8:B$=MID$(Q$,H,1):D$=D$+B$+B$
:NEXT:D(I)=VAL("&X"+D$):NEXT
1560 SYMBOL 254,C(1),C(2),C(3),C(4
),C(5),C(6),C(7),C(8):SYMBOL 255,D
(1),D(2),D(3),D(4),D(5),D(6),D(7),D(8):
PAPER P1:PEN C1:LOCATE X+J*2,
Y:PRINT CHR$(254)+CHR$(255):NEXT:
RETURN
1570 *
1580 * *****
1590 * CARACTERES a DOUBLE *
1600 * HAUTEUR et LARGEUR *
1610 * *****
1620 *
1630 FOR J=1 TO LEN(M$):AD=8*ASC(M
ID$(M$,J,1))+41983:FOR I=1 TO 8:Q$
=BIN$(PEEK(AD+I)):D$="":FOR H=1
TO 4:B$=MID$(Q$,H,1):D$=D$+B$+B$:N
EXT:C(I)=VAL("&X"+D$):D$="":FOR H=
5 TO 8:B$=MID$(Q$,H,1):D$=D$+B$+B$
:NEXT:D(I)=VAL("&X"+D$):NEXT
1640 SYMBOL 252,C(1),C(2),C(3),C(4
),C(5),C(6),C(7),C(8):
1650 LOCATE X+J*2,Y:PRINT CHR$(252
)+CHR$(255):NEXT:RETURN
1660 *
1670 * *****
1680 * DONNEES du *
1690 * VEHICULE *
1700 * *****
1710 *
1720 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,1,
7,7,7,15,0,1,3,15,15,15,15,1,15
,15,0,12,14,15,15,15,15,0,0,0,0
,15,0,14,15,1,0,0,0,15,0,0,14,15,1
5,7,3,15,0,0,0,30,15,15,15,0,0,
0,240,240,120,0,12,0,0,128,128,1
28,0,0
1730 DATA 0,0,1,1,15,1,0,0,127,15,
15,15,15,30,0,0,255,15,120,240,240
,240,240,96,255,15,15,135,135,131,
0,0,255,15,15,15,15,0,0,255,15,
15,15,15,0,0,255,15,30,60,60,12
0,48,16,255,15,135,195,225,224,192
,128,206,15,15,15,0,0,0,0,8,12,
14,14,0,0,0
1740 *
1750 * *****
1760 * CODE ASCII *
1770 * Pour le SOL *
1780 * *****
1790 *
1800 DATA 32,32,250,32,32,249,32,3
2,248,32,32,247,32,32,246,32,32,24
5,32,32,244,32,32,243,32,32,242,32
,32,241,32,240,143,32,239,143,236,
143,143,32,241,143,32,242,143,32,2
44,143,32,246,143,237,143,143
1810 *
1820 * *****
1830 * CODIFICATION de *
1840 * chaque SECTEUR *
1850 * *****
1860 *
1870 DATA 2,1,2,3,4,2,3,1,1,1,2,3,
4,2,2,4,5,7,3,2,3,4,2,3,1,1,2,3,2,
4,2,1,3,4,4,4,4,3,2,1,2,3,2,1,2,
3,11,12,2,3,4,2,2,1,2,3,4,2,1,3,3,
4,2,3,4,2,3,2,1,3,4,2,3,2,3,4,2,3,
9,6,10,4,4,3,4,2,2,3,1,3,2,3,4,16,
15,3,4,2,3,1,3,2,4,3,3,2,4,3,2,1,1
,2,4
1880 DATA 66,2,4,3,2,1,3,1,3,3,4,2
,5,6,7,4,3,2,2,3,1,3,4,2,9,8,6,10,
2,3,1,1,1,3,3,4,2,3,4,2,4,2,1,1,
2,3,4,2,3,11,13,12,3,4,3,2,3,4,2,
1,3,4,2,1,3,4,2,5,6,8,10,3,2,1,4,
3,2,3,4,1,2,1,3,4,3,2,5,6,10,3,2,4
,2,1,3,4,2,3,4,3,2,3,2,3,4,2,1
1890 DATA 67,1,3,2,1,4,4,3,2,1,2,3
,2,1,9,7,14,17,4,3,2,1,3,4,2,3,1,4
,3,2,1,2,3,2,4,3,1,3,3,1,1,10,15,2,
1,4,2,4,1,4,2,1,4,2,4,1,2,4,2,9,6,
7,3,4,4,3,2,3,3,1,3,2,4,3,4,2,1,2,
3,2,3,2,1,2,3,3,2,1,2,3,2,3,2,1,2
1900 DATA 68,3,4,4,3,2,1,4,3,2,2,4
,3,5,6,8,10,4,3,2,4,3,2,4,3,2,4,3,
4,11,12,4,3,3,2,3,4,2,3,4,1,2,3,3,
4,2,4,9,8,6,7,1,1,1,1,1,1,1,5,8,
6,10,4,4,3,2,3,4,2,1,3,4,2,1,3,3,2
,1,3,2,3,4,2,1,3,4,2,1,3,3,2,1,3
1910 DATA 69,3,1,1,2,2,4,1,2,3,1,2
,3,5,7,1,2,1,1,3,2,11,12,3,2,4,3,2
,5,6,7,3,4,2,3,4,1,9,10,3,4,2,4,4,
2,3,1,2,3,4,2,1,4,3,2,1,1,2,2,2,4,
4,1,1,3,2,4,3,2,1,1,2,2,2,3,4,1,1,
3,2,4,3
1920 DATA 70,5,10,3,4,3,2,4,3,2,4,
3,2,3,2,3,4,2,1,2,3,4,3,2,1,3,4,14
,13,15,3,4,3,2,4,2,2,1,3,2,4,16,18
,17,4,3,2,3,4,3,2,3,4,4,3,2,1,2,3,
2,1,2,3,4,3,2,3,4,2,1,3,2,3,1,2,
3,2,2,3,4,3,2,1,3,2,1,2
1930 DATA 5,7,71,9,10,2,3,4,2,3,1,
3,4,2,2,3,4,2,2,3,4,2,3,4,2,3,1,3,
4,3,3,1,2,3,2,1,3,2,3,1,4,3,2,3,4,
4,3,2,1,2,3,2,1,2,3,4,3,2,2,3,4,2,
1,3,2,3,1,2,3,2,2
1940 DATA 72,1,3,4,3,2,1,2,3
1950 DATA 73,3,4,3,4,2,3,1,3,4,3,3
,1,2,3,2,1,3,2,3,1,4,2,3,4,2,3,1,3
,4,3,3,1,2,3,2,1,3,2,3,1
1960 DATA 74,3,4,2,4,3,4,2,5,6,8,6
,10,4,3,2,4,3,2,3,4,11,12,4,3,3,4,
1,2,1,2,3,3,4,2,4,9,6,8,6,7,2,2,3,
4,1,5,8,6,8,10,4,4,3,2,3,4,2,1,3,4
,2,1,3,3,2,1,3,2,3,4,2,1,1,2,3,3,2
,3,4,2,3,4,3,2,3,4,2,3,4
1970 DATA 75,3,3,4,2,3,4,4,3,2,1,3
,2,3,4,2,3,2,5,7,9,10,4,3,2,3,4,2,
3,4,3,2,3,2,1,2,3,4,3,2,3,2,3,4,2,
1,1,2,3,3,2,3,4,2,3,4,3,2,3,4,2,3,
4
1980 DATA 9,7,76,5,7,4,3,2,3,4,2,9
,10,1,2,2,1,3,2,1,3,2,1,2,3,2,1,2,
3,2,1,2,3,4,2,3,4,3,2,3,2,1,2,3,4,
3,2,3,2,1,2,3,4,2,3,4,3,2,3,2,1
1990 DATA 77,4,2,3,2,1,3,3,4,2,3,2
,5,6,8,6,7,3,2,3,4,2,4,11,12,3,4,2
,3,4,2,4,3,2,4,16,18,15,4,3,2,2,3,
1,3,4,4,3,2,1,3,2,3,2,3,2,1,2,3,4,2,
3,4,3,2,3,2,1,2,3,4,3,2,3,2,1,2,3,
4,2,3,4,3,2,3,2,1
2000 DATA 78,3,4,3,2,1,4,2,2,1,2,3
,4,2,3,4,3,2,3,2,1,2,3,4,3,2,3,2,1
,2,3,4,2,3,4,3,2,3,2,1
2010 DATA 14,79,17,3,4,3,2,1,3,4,2
,3,2,1,3,2,3,3,2,4,2,1,2,3,2,3,2,3

```

suite page 27











# RALLYE

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

Serge CARBILLET

# EXELVISION-EXL 100



## SUITE DU N° 105

```

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

```

```

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

```

suite page 30

# HECTOR



suite de la page 28

```

1910 DATA E,Note de musique,RE,Brame,REE,Songe,REV
E,Couleur émeraude,VERTE,Proue d'un navire,ETRAVE,LI
en,ENTRAVE
1920 DATA N,Espace de temps,AN,Animal ongulé,ANE,F
emelle du canard,CANE,Reprimande,TANCE,Petit cahier,
CARNET,Part,TRANCHE
1930 DATA R,Soleil,RA,Via,PAR,Enjeu,PARI,Groupe,PA
RTI,Equivalence,PARITE,Boucaniers,PIRATES
1940 DATA N,Pronom indéfini,ON,Bruit,SON,Traitemen
t,SOIN,Angles,COINS,Poissons,COLINS,Mur de séparatio
n,CLOISON
1950 DATA T,Note de musique,UT,Enlève la vie,TUE,B
oite,ETUI,Parasite,TIQUE,Petit pieu,PIQUET,Caractéri
stique,TYPIQUE
1960 DATA E,Expression méridionale,VE,Existence,VI
E,Tourne rapidement,VIRE,Contente,RAVIE,Petit plat,R
AVIER,Petits cailloux,GRAVIER
1970 DATA H,Exprime l'étonnement,OH,Unité de résis
tance,OHM,Foyer,HOME,Laid,MOCHE,Manquer d'ouvrage,CH
OMER,Couverte de métal,CHROME
1980 DATA A,Soleil,RA,Rongeur,RAT,Foyer,ATRE,Berge
r,PATRE,Outil de forage,TREPAN,Est de la famille,PAR
ENTE
1990 DATA L,Article,LE,Joli,BEL,Secrétée par le fo
ie,BILE,Sans attache,LIBRE,Reluit,BRILLE,Sorte d'écr
iture,BRAILLE
2000 DATA S,Pronom réfléchi,SE,Partie de tennis,SE
T,Saisons chaudes,ETES,Maladie contagieuse,PESTE,Etr
e vi,PRESTE,Actuel,PRESENT
2010 DATA S,Forme le squelette,OS,Note de musique,
SOL,Poisson plat,SOLE,Molécules gramme,MOLES,Coquill
ages,MOULES,Produit alimentaire,SEMOULE
2020 DATA N,Pronom indéfini,ON,Pronom possessif,TO
N,SON musical,NOTE,Pronom possessif,NOTRE,Fait voir,
MONTRE,Etre dénaturé,MONSTRE
2030 DATA L,Article,LE,Parcourue des yeux,LUE,Donn
e contre un loyer,LOUE,Cohue,FOULE,Formes imprécises
,FLOUES,Déplacement d'air,SOUFFLE
2040 DATA T,Relie deux mots,ET,Retire,DTE,Choisit,
OPTE,Chrétien d'Egypte,COPETE,Fait son calcul,COMPTE,
Purée de pomme,COMPOTE
2050 DATA I,Note de musique,MI,Partie du pain,MIE,
Ligne imaginaire,MIRE,Gain supplémentaire,PRIME,Etat,
EMPIRE,N'est plus valable,PERIMEE
2060 DATA E,Note de musique,RE,Brame,REE,Lanière
de cuir,RENE,Allocation,RENTE,Nouveau,RECENT,Axée,CE
NTREE
2070 DATA I,Du verbe rire,RI,Colère,IRE,Nid d'aigl
e,AIRE,Couple,PAIRE,Miser,PARIER,Cachette,REPAIRE
2080 DATA A,Pronom possessif,TA,Manière,ART,Loupe,
RATE,Berger,PATRE,Crochet pour vtement,PATERE,Endui

```

```

te,PLATREE
2090 DATA H,Interjection,EH,Crie du charretier,HUE
,T'te de sanglier,HURE,Essaim,RUCHE,Pichet,CRUCHE,AI
longer,COUCHER
2100 DATA I,Du verbe rire,RI,Colère,IRE,Contester,
NIER,Souveraine,REINE,Qui a de la chance,VERNIE,Cont
raire,INVERSE
2110 DATA C,Langue provençale,OC,Rocher,RDC,Durill
ons,CORS,Scéance,COURS,Bruit d'ensemble,CHORUS,Fourc
hus,CROCHUS
2120 DATA A,Soleil,RA,Vallée,RIA,Sépara,TRIA,Asséc
her,TARIR,Tirer du lait,TRAIRE,Outil de perçage,TARI
ERE
2130 DATA R,Métal précieux,OR,Petite rivière,RIO,G
roupe,TRIO,Chiffre,TROIS,Bois lentement,SIROTE,Etriq
ués,ETROITS
2140 DATA L,Article,LE,Condiment,SEL,Solutions,CLE
S,Gorge dans le Jura,CLUSE,Dans un contrat,CLAUSE,Pr
ésents,ACTUELS
2150 DATA L,Note de musique,LA,Bière blonde,ALE,At
tache,LACE,Parties d'un navire,CALES,Espaces découve
rts,PLACES,Cas particulier,SPECIAL
2160 DATA A,A toi,TA,Rongeur,RAT,Enlèvement,RAPT,C
onfia,FRETA,Sorte de piège,TRAPPE,Attirer,APPATER
2170 DATA E,Note de musique,RE,Artère,RUE,Dur,RUDE
,Temps,DUREE,Hardi,DELURE,Ouverture musicale,PRELUDE
2180 DATA M,Pronom réfléchi,ME,Habitant,AME,Aviron
,RAME,Couleur,FARME,Unité de courant,AMPERE,Modéra,T
EMPERA
2190 DATA R,Métal,OR,Désormais,ORE,Géant gourmand,
OGRE,Débauche,ORGIE,Succès,GLOIRE,Renvoyer,LIMOGER
2200 DATA S,Champion,AS,Abject,BAS,Partie inférie
re,BASE,Dégouté,BLASE,Repère,BALISE,Machine de guerr
e,BALISTE
2210 DATA I,Note de musique,SI,Argile,SIL,Edits,LO
IS,Entrepôts de grains,SILOS,Seuls,ISOLES,Pièces de
charpente,SOLIVES
2220 DATA A,Pronom possessif,SA,Circonstance,CAS,T
rou d'aiguille,CHAS,Caves,CHASIS,Siège,CHAISE,Ils son
t punis,CHATIES
2230 DATA N,Négation,NI,Boisson,VIN,Inutile,VAIN,I
mbibe de vin,AVINE,Imagina,DEVINA,Sortant des règles
,DEVIANT
2240 DATA O,Note de musique,DO,Po me,DDE,Use par f
rottement,RODE,Chiffre un message,CODER,Racommoder,
COUDRE,Qui étudie,DOUCEUR
2250 DATA B,Du verbe boire,BU,Objectif,BUT,Extrê
miste,BOUT,Compresseur,TURBO,Mange,BROUTE,Jeune pousse,
BOUTURE
2260 DATA U,Qui est connu,SU,Autocar,BUS,Projectil
,OBUS,Fiente de vache,BOUSE,Vtement,BLOUSE,Qui se d
issout,SOLUBLE
2270 DATA E,Note de musique,RE,Trois fois,TER,Beau
coup,TRES,Us et coutumes,RITES,Couronnes,TIARES,Aima
ntes,ATTIRES
2280 DATA M,Animé,MU,Troublé,EMU,Déesse,MUSE,Léger
es grimaces,MOUES,Railles,MOQUES,Lieu de prière,MOSQ
UEE
2290 DATA T,Enlever phonétiquement,OT,Donne le dép
art,TOP,Ami,POTE,Emploi,POSTE,Ouvertures,PORTES,Pièc
es de charpente,POUTRES

```

```

2300 DATA U,Qui est connu,SU,Elime,USE,Aigre,SURE,
Etoffes grossières,BURES,De couleurs sombres,BRUNES,
Pluies fines,BRUINES
2310 DATA I,Du verbe rire,RI,Rage,IRE,Dans un po m
e,RIME,Regarder avec soin,MIRER,Récompenser,PRIMER,E
n premier,PRIMEUR
2320 DATA I,Du verbe rire,RI,Rage,IRE,Encaustique,
CIRE,Hurler,CRIER,Rendre grenue,CREPIR,Outil pour pe
rcer,PERCOIR
2330 DATA I,Note de musique,MI,Petite massue de bo
is,MIL,Sert à user,LIME,Un nombre,MILLE,Nom d'une gr
aminée,MILLET,Instrument de jeu,MAILLET
2340 DATA I,Note de musique,MI,Confident,AMI,Affec
tionne,AIME,Et'ta,ECIMA,Méchanceté,MALICE,Mollusques
gastéropodes,LIMACES
2350 DATA L,Pronom personnel,IL,Plante monocotyléd
one,AIL,Boisson,LAIT,Enchante,PLAIT,Réduisait en pou
dre,PILAIT,Dépouillait,PILLAIT
2360 DATA A,Soleil,RA,Surface,ARE,Exceptionnel,RAR
E,Orner,PARER,Dépanne,REPARER,Organise,PREPARE
2370 DATA R,Fin d'infinif,IR,Met de côté,TRI,Cér
émonie,RITE,Récalcitrant,RETIF,Menu objet,FRETIN,Tro
mpet,FEINTER
2380 DATA A,Du verbe aller,VA,Salut romain,AVE,Fai
t manger de force,GAVE,Etre majestueux,GRAVE,Terrain
s de la Gironde,GRAVES,Dévastations,RAVAGES
2390 DATA L,Article,LE,Pronom féminin,LEA,Mouvement
ardent,ELAN,Produit fibreux,LAINE,Etendue de pays,
PLAINE,Gémissement,PLAINTE
2400 DATA C,Pronom démonstratif,CE,Pied de vigne,C
EP,Champignon,CEPE,Fine galette,CREPE,Faire un trou,
PERCER,Prononcer un sermon,FRECHER
2410 DATA E,Négation,NE,Précis,NET,Flaire,SENT,Qui
est convenable,SEANT,De la famille,TANTES,Trassées,
NATTEES
2420 DATA I,Note de musique,SI,Fleur,LIS,Alluvions
,LAIS,Rend malpropre,SALIT,Personnes malades,ALITES,
Fera un inventaire,LISTERA
2430 DATA R,Métal précieux,OR,Majesté,ROI,Tombée d
e la nuit,SOIR,Poulets cuits,ROTIS,Issue,SORTIE,Joye
ux excès,RIBOTES
2440 DATA R,Note de musique,RE,Prairie,PRE,Orifice
de la peau,PORE,Fruit,POIRE,Victime,PROIES,Assaiso
nnés,POIVRES
2450 DATA L,Article,LE,Dépot sur le vin,LIE,Tas,PI
LE,Lisse et brillante,POLIE,Velue,POILUE,Registre de
s biens,POUILLE
2460 DATA R,Soleil,RA,Roue de poulie,REA,Bassin na
turel,RADE,Fouler la terre,DAMER,Carreaux réguliers,
DAMIER,Contempler,ADMIRER
2470 DATA O,Métal précieux,OR,Eruclation,ROT,Surab
ondamment,TROP,Escapes,PORTS,Ouvertures,PORTES,Parti
e de la charpente,POUTRES
2480 DATA A,Soleil,RA,Court,RAS,Partie du corps,BR
AS,Lieux couverts,ABRIS,Argent monnayé,BRAISE,Masse
d'objets brûlés,BRASIER
2490 DATA L,Article,LE,S'entend dans l'arène,OLE,D
ieu du vent,EOLE,Lieu d'enseignement,ECOLE,Flot de l
ave,COULEE,Tombée,CROULEE
2500 DATA E,Fin de journée,EE,Saison,ETE,Première
place,TETE,Chapiteau,TENTE,Qui n'éclaire plus,ETEINT
,Qui est tenu,TENUITE

```



# ASTRO FOLLIES

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

Philippe BOEZ



# TI 99 BASIC SIMPLE

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



## SUITE DU N° 105

```

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

```

```

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

```

```

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

```

```

5240 CALL CLEAR
5250 PRINT "POUR LE SECOND TABLEAU.":
: : : : : VOULEZ VOUS : : : : :CHR$(132):" DU : : : : :CHR
$(134): : : : :
5260 INPUT "VOTRE REPONSE:(1) (2) ?":R
EP
5270 IF (REP>2)+(REP<1) THEN 5260
5280 IF REP=1 THEN 5290 ELSE 5310
5290 VES=132
5300 GOTO 5320
5310 VES=134
5320 CALL CLEAR
5330 PRINT "POUR LE 3EME TABLEAU.":
: : : : : VOULEZ VOUS : : : : :CHR$(136):" DU : : : : :CHR
$(138): : : : :
5340 INPUT "VOTRE REPONSE:(1) (2) ?":R
EP
5350 IF (REP>2)+(REP<1) THEN 5340
5360 IF REP=1 THEN 5370 ELSE 5390
5370 VIS=136
5380 GOTO 5400
5390 VIS=138
5400 CALL CLEAR
5410 PRINT "ET ENFIN POUR LE 4EME.":
: : : : : VOULEZ VOUS : : : : :CHR$(146):" DU : : : : :CHR
$(147): : : : :
5420 INPUT "VOTRE REPONSE:(1) (2) ?":R
EP
5430 IF (REP>2)+(REP<1) THEN 5420
5440 IF REP=1 THEN 5450 ELSE 5470
5450 VUS=146
5460 RETURN
5470 VUS=147
5480 RETURN
5490 DATA 27,28,29,30,31,32
5500 DATA 6,5,4,3,2,1
5510 DATA 1,12,2,12,3,9,4,9,5,6,6,7,6,
8,6,9,8,10,11,11,5,12,9,13,8,14,13,15,3,
16,6
5520 DATA 33,,34,808E8FF8B8E808,35,0171
11FF11710101,36,FF00FF,37,00000000FF00FF
,38,2424242424242424
5530 DATA 64,3CFFC3DFDFC3FFC3,96,0818081
810101818,97,080808,104,00387E7E7E7E7E7E
,105,00000000383C3C1C
5540 DATA 112,0CB424C50604,120,0055FFFFF
FFFFA,128,00002B2B2B2B2B2B,129,00812442F
F422481,130,9079223464646464522
5550 DATA 131,8181818181818181,132,183C7
EDBE7E7E7E7E7E7E,133,AA55AA55AA55AA55,134,3C7
EDBE7E7E7E7E7E7E
5560 DATA 135,242424AA55E7E7E7E7E7E7E,136,00101
038287CC6E,137,7E7E7E7E7E7E7E7E7E,138,080
8085D7F55143E
5570 DATA 144,12408A2082042089,145,84201
54016024016,146,A6AF467F4646464646,147,422
4187EBDBDBDB24
5580 DATA 152,FF030C3C0CFF030C,158,99DBF
FFFFFDB99

```

## LE JUSTICIER



## EXELVISION-EXL 100

suite de la page 29

```

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

```

```

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

```



# HERBERT LE CUISTOT

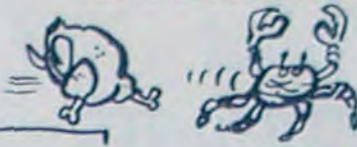
## TI99 BASIC ETENDU

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

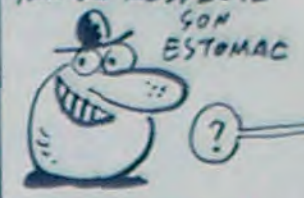
Emmanuel GOUGELET



TOUT LE MONDE DEHORS!



QUAND LE CUISTOT JOUE, TOUT LE MONDE RESPECTE SON ESTOMAC



### SUITE DU N° 105

```

1150 IF K=79 OR K=111 THEN CALL DELSPRITE
E(ALL):: CALL HCHAR(15,6,32,24):: GOTO 3
0
1160 END
1170 CALL LOCATE(1,49,61):: CALL CHAR(6
B,MVT2):: CALL LOCATE(1,38,61):: MONS=
1:: GOTO 780
1180 CALL DELSPRITE(ALL)
1190 VIT=VIT+1:: TOUR=0
1200 DISPLAY AT(1,1)SIZE(2):VIT
1210 FOR I=1 TO 5:: A(I)=5:: NEXT I
1220 CALL HCHAR(2,17,32,720)
1230 CALL CHAR(68,"0307070F0D1F1F1F0
D0E0F070703C0E0E0F0B0F0BFBFB070F0E0E
0C0")
1240 CALL CHAR(72,"00FF00FF00FF00FF")
1250 CALL CHAR(76,"030507020F3B776F6F6F6
F773B0F041EE0D0F0A07BEEF7FBFBFB7EEF81
03C")
1260 CALL CHAR(80,"FFFF")
1270 CALL CHAR(84,"C0E0703B1C0E070300000
0000000FFF03070E1C3870E0C0FFF")
1280 CALL CHAR(88,"000000FC04FC000000000
03F203F")
1290 CALL CHAR(96,"003F7FFF7F3F"&RPT$(
"0",20)&"FCFEFFFEFF"&RPT$( "0",18))
1300 CALL CHAR(100,"00000001010303030303
030101000000307BF0E0C0C0C0C0C0C0E0F0
7830")
1310 CALL CHAR(104,"FFFF7F7F3F1F"&RPT$(
"0",20)&"FFFEFEFCFB"&RPT$( "0",20))
1320 CALL CHAR(108,"00001F3F7F7FFF"&RPT
$( "0",20)&"FBFCFEFFFEFF"&RPT$( "0",16))
1330 CALL CHAR(112,"008BDDFFF7722"&RPT$(
"0",20)&"8BDDFFF7722"&RPT$( "0",18))
1340 CALL CHAR(116,"00000000000070F031F

```

```

IE1F0A00151F000000000000F0FBCB7CFCFCB00
54FC")
1350 CALL CHAR(120,"007B5F7B6F7F7D"&RPT$(
"0",20)&"EE7AFEDCFEE"&RPT$( "0",18))
1360 CALL CHAR(124,"2B1038547C7C3B3F3F00
0000077F404000000000000000F0FBC0C0CFCFB
")
1370 FOR I=4 TO 28 STEP 6:: CALL VCHAR(
4,1,72,19):: CALL VCHAR(4,1+1,72,19):: F
OR J=B TO 20 STEP 3
1380 CALL HCHAR(J,I-1,89):: CALL HCHAR(J
I+2,88):: NEXT J:: NEXT I
1390 FOR I=6 TO 24 STEP 6:: CALL HCHAR(
24,1,81):: CALL HCHAR(24,1+1,82):: CALL
HCHAR(24,1+2,82)
1400 CALL HCHAR(24,1+3,83):: NEXT I
1410 CALL HCHAR(8,16,32,2):: CALL HCHAR(
7,16,32,2)
1420 CALL HCHAR(9,4,32,2):: CALL HCHAR(1
0,4,32,2)
1430 CALL HCHAR(13,10,32,2):: CALL HCHAR
(14,10,32,2)
1440 CALL HCHAR(13,22,32,2):: CALL HCHAR
(14,22,32,2)
1450 CALL HCHAR(6,6,80,4):: CALL HCHAR(6
,12,80,4):: CALL HCHAR(6,18,80,4):: CALL
HCHAR(10,24,80,4):: CALL HCHAR(13,12,80
,4)
1460 CALL HCHAR(13,24,80,4):: CALL HCHAR
(19,6,80,4):: CALL HCHAR(19,12,80,4):: C
ALL HCHAR(19,18,80,4):: CALL HCHAR(19,24
,80,4)
1470 FOR A=7 TO 25 STEP 6:: CALL HCHAR(
B,A,108):: CALL HCHAR(B,A+1,110):: CALL
HCHAR(11,A,112):: CALL HCHAR(11,A+1,114)
1480 CALL HCHAR(14,A,96):: CALL HCHAR(14
,A+1,98):: CALL HCHAR(17,A,120):: CALL H
CHAR(17,A+1,122)
1490 CALL HCHAR(20,A,104):: CALL HCHAR(2
0,A+1,106):: NEXT A
1500 CALL COLOR(6,5,1,7,16,1,8,7,1,9,7,1
)
1510 CALL COLOR(10,15,1,11,13,1,12,11,1)
1520 CALL SPRITE(10,100,3,25,25,7+VIT,0

```

```

,11,68,12,176,73,-4-VIT,0)
1530 CALL SPRITE(12,73,16,25,121,6+VIT,
0)
1540 CALL SPRITE(14,124,4,176,169,-5-VI
T,0,115,116,15,25,217,6+VIT,0)
1550 CALL SPRITE(11,36,8,161,25):: X1=16
1:: Y1=25
1560 CALL COINC(ALL,VAR):: IF VAR=-1 THE
N 780
1570 CALL JOYST(2,X,Y):: IF X+Y=0 THEN 1
600
1580 CALL SOUND(50,-3,2):: IF Y=4 THEN 1
630:: IF Y=-4 THEN 1640
1590 IF X=4 THEN 1660 ELSE 1690
1600 CALL KEY(2,K,S):: IF K=18 AND X1=25
AND Y1=217 AND TOUR=1 THEN 1610 ELSE 15
60
1610 IF SC>750*(VIT+1) THEN CUIS=CUIS+1
:: CALL HCHAR(1,23+CUIS,67)
1620 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL HCHAR(2,
17,32,720):: GOTO 50
1630 CALL GCHAR((X1+7)/8-1,(Y1+7)/8,CAR)
:: IF CAR=72 THEN 1650 ELSE 1560
1640 CALL GCHAR((X1+7)/8+2,(Y1+7)/8,CAR)
:: IF CAR>72 THEN 1560
1650 X1=X1-2*Y:: CALL LOCATE(1,X1,Y1):
GOTO 1560
1660 IF Y1>215 THEN 1560
1670 CALL GCHAR((X1+7)/8+2,(Y1+7)/8+2,CAR)
:: IF CAR=72 OR CAR=80 OR CAR=89 THEN
Y1=Y1+8
1680 CALL LOCATE(1,X1,Y1):: IF CAR=88 T
HEN 1720 ELSE 1560
1690 IF Y1<26 THEN 1560
1700 CALL GCHAR((X1+7)/8+2,(Y1+7)/8-1,CAR)
:: IF CAR=72 OR CAR=80 OR CAR=88 THEN
Y1=Y1-8
1710 CALL LOCATE(1,X1,Y1):: IF CAR=89 T
HEN 1730 ELSE 1560
1720 MD=1:: Y=Y1+7:: GOTO 1740
1730 MD=-1:: Y=Y1-7
1740 FOR I=1 TO 17:: CALL MOTION(1,0,8
+MD):: NEXT I
1750 CALL MOTION(1,0,0):: Y1=Y1+MD+16
1760 CALL GCHAR((X1+7)/8+2,(Y1+7)/8+MD,C

```

```

AR):: IF CAR<32 THEN 1800
1770 FOR I=1 TO 17:: CALL MOTION(1,0,-
MD+8):: NEXT I
1780 CALL MOTION(1,0,0)
1790 Y1=Y1+MD+16:: GOTO 1560
1800 IF A1(Y/48)=(X1-17)/24 THEN A1(Y/48
)=A1(Y/48)-1:: GOTO 1840
1810 CUIS=CUIS-1:: CALL HCHAR(1,24+CUIS
,32):: IF CUIS=0 THEN 1060
1820 CALL SOUND(100,-3,1):: CALL SOUND(1
00,-1,2)
1830 GOTO 1560
1840 ON (X1-17)/24 GOTO 1850,1860,1870,1
880,1890
1850 A2=25:: GOTO 1900
1860 A2=21:: GOTO 1900
1870 A2=17:: GOTO 1900
1880 A2=12:: GOTO 1900
1890 A2=8
1900 CALL SPRITE(15,CAR,16,X1+23,Y+17)::
CALL HCHAR((X1+23)/8,(Y+24)/8,32,2)
1910 FOR I=1 TO A2:: CALL MOTION(15,8,0
):: CALL SOUND(100,1+10+I,2):: NEXT I
1920 CALL MOTION(15,0,0)
1930 CALL HCHAR((X1+439)/24,(Y+24)/8,CAR)
:: CALL HCHAR((X1+439)/24,(Y+32)/8,CAR+
2)
1940 CALL DELSPRITE(15)
1950 IF A1(Y/48)=0 THEN TOUR=TOUR+1:: G
OTO 960
1960 SC=SC+40:: CALL SCORE(SC)
1970 GOTO 1560
1980 CALL CHAR(36,MVT3):: CALL PATTERN(
1,36):: CALL SOUND(700,-7,0)
1990 CALL CHAR(36,MVT4):: CALL SOUND(70
0,-6,2)
2000 CALL CHAR(36,MVT5):: CALL SOUND(70
0,-5,4)
2010 CALL DELSPRITE(11):: CALL CHAR(36,M
VIT18)
2020 RETURN
2030 SUB SCORE(SC)
2040 DISPLAY AT(2,2):USING "="::* *****
#*:SC
2050 SUBEND

```

# A TES RISQUES

## TI99 BASIC ETENDU

Mise en pratique du vieil adage: c'est dans les marmittes jaunes qu'on fait la meilleure potion.

MMMM... ÇA SENT BON À CÔTÉ LÀ, C'EST QUOI?



Alain ALBI

```

220 * 1985/ A ALBI
250 * ORDINATEUR:T1-99/4A
260 * + BASIC ETENDU
270 * + JOYSTICK Mo:1
280 * *****
370 !
380 !
390 !
400 CALL SCREEN(2):: CALL CLEAR
410 CALL MAGNIFY(3)
420 C=3
430 VIE=5
440 RANDOMIZE
450 !
460 ! *****
470 ! * SPRITES *
480 ! *****
490 !
500 CALL CHAR(120,"0173DF7FFBDCDEDF9F333
131B1C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0
030"):: ** ASTERIX **
510 CALL CHAR(104,"030E3E7F7FD1D5D1DDDD1D
F7571350F0340F0FC7EFE1157115D11FF5EBEBCF
0C0"):: ** BOULE **
520 ! *****
530 ! * CHARS *
540 ! *****
550 !
560 CALL CHAR(110,"FF",112,"000000000000
00FF")
570 CALL CHAR(63,"3C4299A1A199423C")
580 CALL CHAR(96,"FF")
590 CALL CHAR(97,"FFFF")
600 CALL CHAR(98,"FFFFF")
610 CALL CHAR(99,"FFFFFFF")
620 CALL CHAR(100,"FFFFFFFFF")
630 CALL CHAR(101,"FFFFFFFFF")
640 CALL CHAR(102,"FFFFFFFFF")
650 CALL CHAR(103,"FFFFFFFFF")
660 !
670 ! *****
680 ! * COULEURS *
690 ! *****
700 !
710 CALL COLOR(10,11,1):: CALL COLOR(11,
6,1)
720 CALL COLOR(9,6,1)
730 FOR I=1 TO 9:: CALL COLOR(1,16,1)::
NEXT I
740 CALL PRESENTATION
750 ! *****
760 ! * ECRAN *
770 ! *****
780 CALL CLEAR:: FOR I=2 TO 20 STEP 2::
CALL HCHAR(1,1,112,32):: CALL HCHAR(1+
1,1,110,32):: NEXT I
790 DISPLAY AT(22,1):"SCORE:000000":: D
ISPLAY AT(22,17):"HI-SC:"HIISC
800 DISPLAY AT(23,1):"VIES:5"
810 DISPLAY AT(1,11):"ASTERIX"
820 FOR I=1 TO 9 STEP 2:: DIR(I)=-1::
DIR(I+1)=1:: NEXT I
830 ! *****

```

```

840 ! * JEU *
850 ! *****
860 !
870 CALL SPRITE(120,9,49,110)
880 FOR I=1 TO 10 STEP 2:: A=RND*(-5)::
CALL SPRITE(1,104,5,I+16+1,0,-10+A):
CALL SPRITE(1+1,104,5,I+16+1,RND*100+
50,0,-10+A)
890 NEXT I
900 FOR I=1 TO 8 STEP 2:: A=RND*5:: CA
LL SPRITE(1+1,104,5,I+16+1,0,10+A):
CALL SPRITE(1+1,104,5,I+16+1,RND*10
0+50,0,10+A)
910 NEXT I
920 V=12:: RE=INT(RND*9)+1:: CALL COLO
R(1,RE,12)
930 !
940 ! *****
950 ! **
960 ! ** BOUCLE PRINCIPALE
970 ! **
980 ! *****
990 !
1000 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(128
,0,X*6+N):: CALL COINC(ALL,M)
1010 IF M THEN 1090
1020 IF Y=0 THEN 1000
1030 CALL POSITION(128,A,B):: C=C-Y/4::
IF C=0 THEN C=1
1040 IF C=10 THEN C=9
1050 CALL LOCATE(128,C*16+1,B)
1060 Y=0
1070 S=INT(RND*9)+1:: DIR(S)=-DIR(S)::
CALL MOTION(128,0,DIR(S)*V,128-1,0,DIR
(S)*V)
1080 GOTO 1010
1090 CALL COINC(128,RE,20,TE): IF TES
THEN CALL COLOR(1,RE,5):: RE=INT(RND*17)
+1:: CALL COLOR(1,RE,12)ELSE 1190
1100 SC=SC+150:: CALL SOUND(500,110,20,
500,9,780,4,-3,0):: DISPLAY AT(22,7)SIZE
(6):SC:: V=V+.03
1110 FOR I=1 TO 7:: CALL JOYST(1,X,Y)::
CALL MOTION(128,0,X*6+N):: NEXT I
1120 IF SC>5000 THEN CALL COLOR(1,RE,5)*
1130 GOTO 1000
1140 ! *****
1150 ! * UNE VIE *
1160 ! * PERDUE *
1170 ! *****
1180 !
1190 VIE=VIE-1:: DISPLAY AT(23,6)SIZE(2
):VIE:: IF VIE=0 THEN 1260
1200 CALL SOUND(-1000,1000,8,-6,0):: FOR
I=1 TO 7:: CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MO
TION(128,0,X*6+N):: NEXT I:: GOTO 1000
1210 ! *****
1220 ! * PARTIE *
1230 ! * PERDUE *
1240 ! *****
1250 !
1260 CALL SOUND(2000,1000,10,-5,0):: CAL
L MOTION(128,0,0)

```

```

1270 CALL POSITION(128,A,B):: CALL SPRIT
E(120,120,12,A,B,5,5,120,12,A,B,-5,5
,122,120,12,A,B,-5,5,123,120,12,A,B,5,-
5)
1280 FOR I=1 TO 300:: NEXT I:: CALL MO
TION(120,-5,-5,121,5,-5,122,5,5,123,-5,5
)
1290 FOR I=1 TO 300:: NEXT I:: CALL SO
UND(3000,-6,0):: CALL DELSPRITE(ALL):: C
ALL CLEAR
1300 DISPLAY AT(12,10):"GAME OVER":: CA
LL HCHAR(13,1,103,128):: FOR I=1 TO 8::
FOR II=1 TO 8:: CALL HCHAR(1+8,1,95+II
,32)
1310 CALL HCHAR(17-1,1,104-II,32):: NEXT
II:: CALL HCHAR(17-1,1,32,32):: NEXT I
1320 CALL CLEAR:: IF SC>HISC THEN HISC=
SC
1330 SC=0
1340 V=0
1350 VIE=5
1360 C=3
1370 GOTO 780
1380 ! *****
1390 ! * INSTRUCTIONS *
1400 ! * PROGRAMMES *
1410 ! * (SUB) *
1420 ! *****
1430 !
1440 SUB PRESENTATION:: FOR I=1 TO 8::
CALL COLOR(1,16,1):: NEXT I
1450 DISPLAY AT(3,12):"REGLES:":: CALL
MAGNIFY(2):: CALL CHAR(136,"FF"&RPT$(
"1",6)&"FF")
1460 CALL SPRITE(13,78,9,80,104,0,0,12,7
9,9,80,168,0,0,1,136,12,80,104,0,0)
1470 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL KEY(1,T,E)
:: IF X=4 THEN CALL LOCATE(1,80,168)ELS
E IF X=4 THEN CALL LOCATE(1,80,104)
1480 IF T<>18 THEN 1470
1490 CALL POSITION(1,1,A,B)
1500 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL MAGNIFY(
3):: IF B=168 THEN CALL REGLES
1510 CALL CLEAR:: CALL SCREEN(2):: DISP
LAY AT(8,10):"MATHET YANN":: FOR I=1 TO
250:: NEXT I:: DISPLAY AT(12,11):"PRE
SENTE"
1520 FOR I=1 TO 500:: NEXT I:: DISPLAY
AT(12,12)ERASE ALL:"ASTERIX":: DISPLAY
AT(24,2):"? (1985) MATHET YANN"
1530 FOR I=300 TO 200 STEP -1:: CALL SO
UND(-100,I,1/10-19,500-I,31-1/10):: NEXT
I
1540 CALL SOUND(1000,-6,0)
1550 SUBEND
1560 SUB IN:: SC=0:: RE=5:: VIES=3
1570 SUBEND
1580 SUB W(TTT):: FOR I=1 TO TTT*13:: N
EXT I:: CALL SOUND(100,300,0):: SUBEND
1590 ! *****
1600 ! * REGLES *
1610 ! *****
1620 ! SI VOUS NE VOULEZ PAS TAPER LES R

```

```

REGLES,NE TAPEZ
1630 ! DE LA LIGNE 1450 A LA LIGNE 1490(
INCLUS)
1640 ! NI DE LA LIGNE 1650 JUSQU'A LA FI
N DU PROGRAMME
1650 SUB REGLES
1660 CALL CLEAR:: DISPLAY AT(1,12):"AST
ERIX"
1670 CALL MAGNIFY(2)
1680 CALL SPRITE(1,67,12,170,99,0,-20,1
2,46,12,170,115,0,-20,13,77,9,170,130,0,
-20,14,89,9,170,146,0,-20)
1690 A$="" VOUS (ASTERIX) DEVEZ MANGER L
E PLUS POSSIBLE DE POTION MAGIQUE."
1700 A$="" DELA PARAIT EVIDENT,MAIS C
ERTAINES SONT EMPOISONNEES."
1710 DISPLAY AT(3,1):A$
1720 CALL W:: CALL HCHAR(3,1,32,500)
1730 A$="" LES MARMITES DEFILENT SUR DES
TAPIS DONT LA VITESSE VARIE. 17 MARMIT
ES SONT BLEUES ET 1 MARMITE EST JAUNE."
1740 DISPLAY AT(3,1):A$:: CALL W:: CAL
L HCHAR(3,1,32,500)
1750 A$="" VOUS DEPLACEZ ASTERIX A L'AID
E DU JOYSTICK No:1 ASTERIX VA
VITE HORIZONTALEMENT MAIS PEINE POUR MON
TER"
1760 DISPLAY AT(3,1):A$:: CALL W:: CAL
L HCHAR(3,1,32,500)
1770 A$="" VOUS DEVREZ EVITER QU'ASTERIX
NE BOIVE LES MARMITES EMPOISONNEES(BLEU
ES) CAR IL NE VIT QUE 5 FOIS"
1780 A$="" QUAND ASTERIX A BU UNE POT
ION JAUNE IL A UNE SECONDE FOUR FUIR CAR
ELLES REDEVIENT EMPOISONNEE."
1790 DISPLAY AT(3,1):A$:: CALL W:: CAL
L HCHAR(3,1,32,500)
1800 A$="" LE JEU EST TRES DIFFICILE CAR
LA VITESSE S'ACCROIT A CHAQUE POTION B
UE,MAIS AUSSI PARCE QU'A PARTIR DE 5000
POINTS,VOUS NE "
1810 A$=""VOYEZ LA MARMITE POTABLE
QU'UNE SECONDE,AINSI,IL EST TRES DUR DE
DISTINGUER QUELLE EST LA BONNE MARMITE !
"
1820 DISPLAY AT(3,1):A$:: CALL W:: CAL
L HCHAR(3,1,32,500)
1830 DISPLAY AT(5,11):"BON JEU !"
1840 DISPLAY AT(9,8):"LEVER ALPHA-LOCK"
1850 CALL W
1860 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR::
CALL MAGNIFY(3)
1870 SUBEND
1880 SUB W
1890 DISPLAY AT(21,7):"APPUYEZ SUR FIRE"
1900 CALL KEY(1,T,E):: IF T<>18 THEN DIS
PLAY AT(21,7):"":: GOTO 1890
1910 SUBEND

```

HEBDOGICIEL 160 rue Legendre 75017 PARIS.

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

NOM: ..... MATERIEL UTILISE:.....  
PRENOM: ..... CONSOLE:.....  
ADRESSE: ..... PERIPHERIQUES:.....  
BUREAU DISTRIBUTEUR: ..... REGLEMENT JOINT:  CHEQUE  CCP



# PARADROÏD de HEWSON CONSULTANTS pour Commodore 64

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

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

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

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

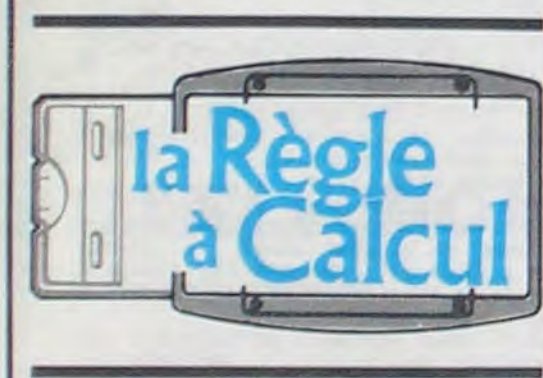
Wouaou ! Ça été juste, je n'avais plus l'habitude de manipuler psychiquement les circuits des droids. Mais l'essentiel est



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

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

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

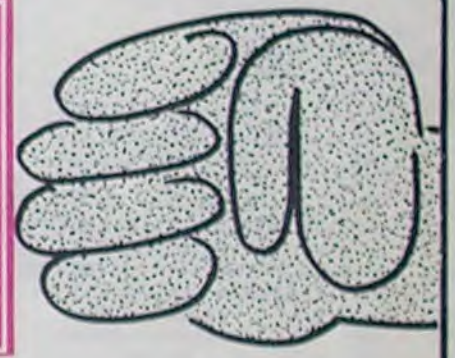


## PREMIER KO

AMSTRAD 64 K 2.590 F\*

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

UNITÉ CENTRALE + MONITEUR + LECTEUR



**DEUXIÈME KO\***  
**AMSTRAD 128 K 4.490 F ■**

Unité centrale + Moniteur + Lecteur de disquettes

\* Prix TTC du CPC 664 Monochrome

**TROISIÈME KO\***  
**AMSTRAD 256 K 6.990 F ■**

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

**LE NOUVEL AMSTRAD PRO**

\* Prix TTC du PCW 8256



**TOUTE LA GAMME AMSTRAD EN DEMONSTRATION**

**MATÉRIEL :**

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

**ACCESSOIRES :**

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

**LIBRAIRIE :**

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

**LOGICIELS UTILITAIRES :**

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

**LOGICIELS DE JEU :**

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

**LOGICIELS DE JEU EN DISQUETTE :**

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

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

**BON DE COMMANDE TARIFS OCTOBRE 1985**

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Tél. : ..... Code Postal .....

Ville .....

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

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

Parking gratuit  
Maubert-Lagrange

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.