



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

IBM : CHARLOTS !



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

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

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

ACTE I SCENE II -

Où l'on voit la réplique d'IBM.

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

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

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

ACTE II SCENE I -

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

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

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

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

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

ACTE II SCENE II - Ca continue.

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

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

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

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

Suite page 20

SONY ATTAQUE

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

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



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

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

Suite page 20

C'est nouveau, ça vient de sortir :

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

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 16

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

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

CONCOURS PERMANENTS

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

CINOCHÉ-TELOCHÉ pages 14,15

BIDOUILLE GRENOUILLE

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

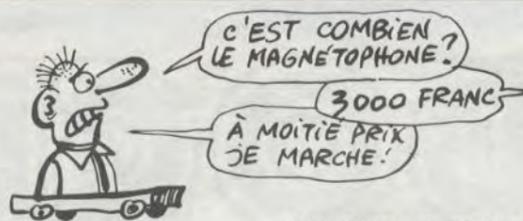
DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR

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

4800

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

Jean LACOSTE



ORIC/ATMOS



```

100 GOTO240
110      4800 BD
120
130
140 ORIC ATMOS ORIC 1
150
160
170 LACOSTE Jean 1985
180
190
200
210 REM Pour l'ORIC 1 supprimer
220 REM la ligne 4999
230
240 TEXT:CLS:PAPER0:INK2
955 REM
1000 DATA 85,2F,8A,48,98,48,614
1010 DATA 20,2D,40,18,80,09,334
1020 DATA A9,00,F0,06,46,2F,532
1030 DATA 08,69,00,28,20,36,239
1040 DATA 40,88,00,F4,49,01,726
1050 DATA 4A,80,04,20,36,40,388
1055 REM
1060 DATA 38,88,00,F9,68,88,921
1070 DATA 68,8A,60,AD,04,03,550
1080 DATA 2C,00,03,50,FB,60,487
1090 DATA 40,08,38,20,42,40,298
1100 DATA 28,20,42,40,68,60,402
1105 REM
1110 DATA A9,68,A2,00,80,01,612
1120 DATA 0A,8D,06,03,8E,07,309
1130 DATA 03,4C,2D,40,20,6A,326
1140 DATA E7,20,C0,41,80,FF,935
1150 DATA A9,33,20,00,40,88,452
1155 REM
1160 DATA D0,F8,A9,00,20,00,657
1170 DATA 40,A5,04,20,00,40,329
1180 DATA A5,00,20,00,40,A5,426
1190 DATA 01,20,00,40,A5,02,264
1200 DATA 20,00,40,A5,03,20,296
1205 REM
1210 DATA 00,40,80,00,B1,00,401
1220 DATA 20,00,40,E6,00,00,534
1230 DATA 02,E6,01,A5,00,C5,595
1240 DATA 02,D0,EF,A5,01,C5,812
1250 DATA 03,D0,E9,4C,30,E9,814
1255 REM
1260 DATA 4C,EF,40,98,48,8A,741
1270 DATA 48,20,02,40,20,02,620
1280 DATA 40,80,FB,20,EE,40,825
1290 DATA 80,16,A9,00,80,08,535
1300 DATA 20,EB,40,08,66,2F,488
1305 REM
1310 DATA 28,69,00,88,00,F4,733
1320 DATA 20,EB,40,E9,00,4A,638
1330 DATA 90,03,2E,B1,02,68,476
1340 DATA AA,68,88,A5,2F,60,750
1350 DATA 48,AD,00,03,AD,00,434
1355 REM
1360 DATA 03,29,10,F0,F9,AD,722
1370 DATA 09,03,48,A9,FF,8D,649
1380 DATA 09,03,68,C9,FF,68,676
1390 DATA 60,20,D2,40,60,20,530
1400 DATA 6A,E7,20,93,41,20,613
1405 REM
1410 DATA 9F,40,C9,33,D0,F9,932
1420 DATA 20,9F,40,C9,00,D0,664
1430 DATA F9,20,9F,40,85,04,641
1440 DATA 20,9F,40,85,00,85,521
1450 DATA 05,20,9F,40,85,01,394
1455 REM
1460 DATA 85,06,20,9F,40,85,527
1470 DATA 02,20,9F,40,85,03,393
1480 DATA A0,00,8C,B1,02,20,511
1490 DATA 9F,40,91,00,AD,B1,718
1500 DATA 02,00,46,E6,00,D0,718
1505 REM
1510 DATA 02,E6,01,A5,00,C5,595
1520 DATA 02,00,EA,A5,01,C5,807
1530 DATA 03,00,EA,20,3D,E9,765
1540 DATA 66,04,90,08,66,04,364
1550 DATA 80,01,60,6C,05,00,386
1555 REM
1560 DATA A9,00,8D,00,05,A5,480
1570 DATA 05,85,9A,85,06,85,596
1580 DATA 9B,A5,02,85,9C,A5,776
1590 DATA 03,85,9D,20,5F,C5,617
1600 DATA 66,04,90,03,4C,08,337
1605 REM
1610 DATA C7,20,08,C7,4C,88,682
1620 DATA C4,20,3D,E9,A9,86,825
1630 DATA A0,41,4C,1A,00,EA,561
1640 DATA EA,EA,EA,EA,EA,EA,1404
1650 DATA 45,72,72,6F,72,73,637
1655 REM
1660 DATA 20,66,6F,75,6E,64,572
1670 DATA 00,A2,00,8D,AC,41,588
1680 DATA 9D,80,BB,E8,E0,0A,938
1690 DATA D0,F5,8D,89,02,D0,989
1700 DATA 01,60,9D,80,BB,E8,801
1705 REM
1710 DATA D0,F4,02,4C,6F,61,738
1720 DATA 64,69,6E,67,3A,20,508
1730 DATA 06,53,61,76,69,6E,519
1740 DATA 67,20,3A,20,A2,00,387
1750 DATA 8D,86,41,9D,80,BB,908
1755 REM
1760 DATA E8,E0,0A,D0,F5,8D,1108
1770 DATA 75,02,00,01,60,9D,581
1780 DATA 80,8B,E8,D0,F4,80,1159
1790 DATA 00,A9,19,85,05,A9,501
1800 DATA 42,85,06,E0,01,F0,670
1805 REM
1810 DATA 10,E6,05,D0,02,E6,691
1820 DATA 06,B1,05,D0,F6,CA,844
1830 DATA D0,EF,20,D9,CC,C8,1100
1840 DATA B1,05,D0,F8,60,20,766
1850 DATA 80,CD,A9,35,85,E9,921
1855 REM
1860 DATA A9,00,85,EA,20,E8,800
1870 DATA 00,20,E7,0F,20,22,552
1880 DATA D9,20,E8,00,A6,33,698
1890 DATA A4,34,60,00,00,00,337
1900 DATA 0A,20,20,20,20,20,170
1905 REM
1910 DATA 20,20,20,20,2A,20,202
1920 DATA 4D,6F,6E,69,74,65,620
1930 DATA 75,72,20,34,38,30,419
1940 DATA 30,20,42,64,20,2A,320
1950 DATA 0D,0A,20,20,20,20,151
1955 REM
1960 DATA 20,20,20,20,2D,20,205
1970 DATA 2D,20,2D,2D,2D,2D,270
1980 DATA 2D,2D,2D,2D,2D,2D,270
1990 DATA 2D,2D,2D,2D,2D,2D,270
2000 DATA 2D,0D,0A,20,20,20,164
2005 REM
2010 DATA 20,20,20,20,20,20,192
2020 DATA 4D,49,48,48,41,45,431
2030 DATA 4C,49,20,4D,4F,52,419
2040 DATA 44,4F,52,20,31,39,367
2050 DATA 38,35,0D,0A,20,20,196
2055 REM
2060 DATA 20,20,20,20,20,20,192
2070 DATA 20,2D,2D,2D,2D,2D,257
2080 DATA 2D,2D,2D,2D,2D,2D,270
2090 DATA 2D,2D,2D,2D,2D,2D,270
2100 DATA 2D,2D,2D,0D,0A,0D,171
2105 REM
2110 DATA 0A,0D,0A,0D,0A,43,123
2120 DATA 68,6F,69,73,69,73,655
2130 DATA 73,65,7A,20,6C,69,579
2140 DATA 20,74,79,70,65,20,514
2150 DATA 64,65,20,64,6F,6E,554
2155 REM
2160 DATA 6E,65,65,73,20,20,491
2170 DATA 20,20,20,20,20,20,192
2180 DATA 20,61,20,73,61,75,490
2190 DATA 76,65,67,61,72,64,633
2200 DATA 65,72,20,28,42,29,394
2205 REM
2210 DATA 61,73,69,63,20,28,488
2220 DATA 43,29,6F,64,65,20,452
2230 DATA 4D,61,63,68,69,6E,592
2240 DATA 65,00,0D,0A,0D,0A,147
2250 DATA 45,6E,74,72,65,72,624
2255 REM
2260 DATA 20,6C,27,61,64,72,490
2270 DATA 65,73,73,65,20,64,564
2280 DATA 65,20,64,65,62,75,549
2290 DATA 74,3A,00,0D,0A,45,266
2300 DATA 6E,74,72,65,72,20,587
2305 REM
2310 DATA 6C,27,61,64,72,65,559
2320 DATA 73,73,65,20,64,65,564
2330 DATA 20,66,69,6E,20,20,413
2340 DATA 3A,00,0D,0A,0D,0A,104
2350 DATA 44,65,70,61,72,74,608
2355 REM
2360 DATA 20,41,75,74,6F,20,473
2370 DATA 20,28,4F,29,75,69,414
2380 DATA 20,20,28,4E,29,6F,334
2390 DATA 6E,00,0D,0A,0D,0A,156
2400 DATA 45,6E,74,72,65,72,624
2405 REM
2410 DATA 20,6C,65,20,6E,6F,494
2420 DATA 6D,20,64,75,20,70,502
2430 DATA 72,6F,67,72,61,6D,648
2440 DATA 6D,65,0D,0A,0D,0A,246
2450 DATA 0A,0D,0A,50,72,65,328
2455 REM
2460 DATA 70,61,72,65,7A,20,578
2470 DATA 75,6E,65,20,48,37,490
2480 DATA 20,65,6E,20,65,6E,486
2490 DATA 72,65,67,69,73,74,654
2500 DATA 72,65,6D,65,6E,74,651
2505 REM
2510 DATA 0D,0A,50,72,65,73,433
2520 DATA 73,65,7A,20,28,4D,487
2530 DATA 29,20,70,6F,75,72,527
2540 DATA 20,72,65,76,65,6E,576
2550 DATA 69,72,20,61,75,20,497
2555 REM
2560 DATA 64,65,70,61,72,74,640
2570 DATA 0D,0A,44,65,6D,61,398
2580 DATA 72,72,65,7A,20,6C,591
2590 DATA 61,20,4B,37,20,65,392
2600 DATA 74,20,70,72,65,73,590
2605 REM
2610 DATA 73,65,7A,20,28,45,479
2620 DATA 29,00,0A,00,43,53,214
2630 DATA 41,56,45,22,30,31,351
2640 DATA 32,33,34,35,36,37,315
2650 DATA 38,39,30,31,32,33,311
2655 REM
2660 DATA 34,35,36,37,22,2C,292
2670 DATA 41,31,36,35,34,30,321
2680 DATA 2C,45,31,36,38,32,322
2690 DATA 32,2C,41,55,54,4F,407
2700 DATA 3A,43,41,4C,4C,31,391
2705 REM
2710 DATA 36,34,36,36,00,00,214
2720 DATA A2,03,85,9A,95,00,649
2730 DATA CA,10,F9,A2,01,20,662
2740 DATA D9,41,A9,00,85,04,588
2750 DATA 20,E8,C5,C9,42,F0,968
2755 REM
2760 DATA 22,C9,43,00,F5,A5,920
2770 DATA 04,09,01,85,04,A2,313
2780 DATA 02,20,D9,41,20,FD,601
2790 DATA 41,86,00,84,01,A2,494
2800 DATA 03,20,D9,41,20,FD,602
2805 REM
2810 DATA 41,86,02,84,03,A2,498
2820 DATA 04,20,D9,41,20,E8,582
2830 DATA C5,C9,4E,F0,0A,C9,927
2840 DATA 4F,D0,F5,A5,04,09,710
2850 DATA 02,85,04,A2,05,20,338
2855 REM
2860 DATA D9,41,20,80,CD,A2,809
2870 DATA 10,85,35,9D,06,43,688
2880 DATA CA,10,F8,A2,06,20,666
2890 DATA D9,41,20,E8,C5,C9,944
2900 DATA 45,F0,07,C9,4D,D0,802
2905 REM
2910 DATA F5,4C,08,44,A2,00,559
2920 DATA 8D,D0,43,F0,07,95,860
2930 DATA 35,E8,E0,14,D0,F4,981
2940 DATA A0,00,B9,E8,43,95,793
2950 DATA 35,E8,C8,C0,1F,D0,916
2955 REM
2960 DATA F5,A2,34,A0,00,4C,695
2970 DATA 8D,C4,00,00,00,00,385
2980 REM
2990 REM
3000 PRINT:PRINT"Voulez-vous les e
xplications O/N"
3010 GETA$:IFA$="N"THEN4000
3015 IFA$<"O"THEN3010
3020 REM
3030 REM EXPLICATIONS
3040 REM
3050 CLS
3060 PRINT:PRINT"Vous devez choisi
r l'adresse"
3070 PRINT"a laquelle devra se lo9
er la routine
3080 PRINT"Elle peut se Plac
er n'importe ou"
3090 PRINT"dans la memoire mais ne
doit pas"
3100 PRINT"empieter sur le Program
me que vous"
3110 PRINT"voulez sauvegarder a 4800 ba
ud"
3120 PRINT:PRINT"Une fois la routi
ne en place"
3130 PRINT"chargez le Programme qu
e vous voulez"
3140 PRINT"sauvegarder a 4800 baud
Puis, appelez"
3150 PRINT"la routine de sauvegard
e en faisant"
3155 PRINT
3160 PRINT"CALL (adresse a laquell
e vous avez"
3170 PRINT"pose la routine plus #4
08)"
3180 PRINT:PRINT"Cette adresse vou
s sera indiquée"
3185 PRINT:PRINT"APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE"
3187 GETA$:CLS
3190 PRINT:PRINT"Si vous etes sati
sfait de l'adresse"
3200 PRINT"a laquelle vous avez po
se la routine"
3210 PRINT"il sera avantageux de l
a sauvegarder"
3220 PRINT"directement et meme a 4
800 baud"
3230 PRINT:PRINT"L'adresse de debu
t du code est"
3240 PRINT"l'adresse a laquelle vo
us avez pose"
3250 PRINT"la routine et l'adresse
de fin est"
3260 PRINT"l'adresse de debut Plus
#49F"
3270 PRINT:PRINT"APPUYEZ SUR UNE T
OUCHE"
3280 GETA$:CLS
3290 PRINT:PRINT"Lorsque vous avez
appele la routine"
3300 PRINT"vous devrez indiquer si
il sagit"
3310 PRINT"de BASIC ou de code mar
chine"
3320 PRINT"Dans ce dernier cas, vo
us devrez"
3330 PRINT"indiquer l'adresse de d
ebut et de fin"
3340 PRINT:PRINT"Puis la routine s
auvegardera une"
3350 PRINT"courte annonce a 2400 b
aud suivi du"
3360 PRINT"Programme Principal a 4
800 baud"
3370 PRINT:PRINT"Par la suite, lon
sque vous voudrez"
3380 PRINT"recharger le Programme,
vous taperez"
3390 PRINT"normalement: CLOAD Nom
du Programme"
3400 PRINT:PRINT"Evitez d'utiliser
des cassettes"
3410 PRINT"de tres mauvaise qualite
e"
3420 PRINT"Peut etre aurez vous a
retoucher aux"
3430 PRINT"volume du magnetophone"
3440 PRINT"Normalement, il n'y a a
ucun problemes"
3450 PRINT"Si en cour de chargemen
t un erreur"
3460 PRINT"est detecte, vous n'aur
ez pas a"
3470 PRINT"attendre la fin et le m
essaie"
3480 PRINT"Errors found sera affic
he"
3490 PRINT:PRINT"APPUYEZ SUR UN T
OUCHE":GETA$
3497 REM
3498 REM CHARGEMENT DE LA ROUTINE
3499 REM
4000 CLS:PRINT:PRINT"Choisissez l'
adresse a laquelle"
4010 PRINT"doit se lo9er la routi
ne"
4020 PRINT"Par exemple: #A000 dans
la"
4030 INPUT"memoire ecran":AD:DOKE0
,AD
4040 IFAD<DEEK#A0)+10THENPRINT:PR
INT"ADRESSE TROP BASSE":GOTO3490
4050 IFAD>#B000THENPRINT:PRINT"ADR
ESSE TROP HAUTE":GOTO3490
4055 PRINT:PRINT"CHARGEMENT EN COU
R"
4060 IFAD<#9800THENHIMEM:AD-1)ELSE
HIMEM#97FF
4067 AD=DEEK(0)
4060 FORA=ADTOAD+#4A0STEP6:S=0
4070 FORB=0TO5:READV$:V=VAL("#+V$
")
4080 POKEA+B,V:S=S+V:NEXT
4090 READT:IFC<>TTHENPING:PRINT:PR
INT"ERREUR DATA LIGNE":,DEEK#A0):S
TOP
4100 NEXT
4110 REM
4120 REM RELOGEMENT
4130 REM
4140 DATA 006,016,021,039,030
4150 DATA 04F,055,05C,064,069
4160 DATA 06E,073,078,07D,084
4170 DATA 09C,0A3,0A6,0AB,0B4
4180 DATA 0C0,0EB,0F2,0F5,0FC
4190 DATA 103,108,10F,116,11B
4200 DATA 125,135,1C2,413,42D
4210 DATA 430,439,43C,445,45B
4220 DATA 465,46D,47B,480,48E
4230 REM
4240 FORA=1TO45:READA$:A1=AD+VAL("
#+A$")+1:AV=DEEK(A1)-#4000:NV=AV+AD
4250 DOKEA1,NV:NEXT
4260 REM
4270 NV=AD+#186:N1=INT(NV/256):N2=
NV-256*N1
4280 POKEAD+#179,N2:POKEAD+#17B,N1
4290 NV=AD+#219:N1=INT(NV/256):N2=
NV-256*N1
4300 POKEAD+#1DC,N2:POKEAD+#1E0,N1
4310 REM
4320 NV=AD+156:A$=RIGHT$("00000"+S
TR$(NV),5)
4330 FORA=1TO5:POKEAD+#3EA+A,ASC(M
ID$(A$,A,1)):NEXT
4340 NV=AD+438:A$=RIGHT$("00000"+S
TR$(NV),5)
4350 FORA=1TO5:POKEAD+#3F1+A,ASC(M
ID$(A$,A,1)):NEXT
4360 NV=AD+82:A$=RIGHT$("00000"+S
TR$(NV),5)
4370 FORA=1TO5:POKEAD+#400+A,ASC(M
ID$(A$,A,1)):NEXT
4380 REM
4390 REM
4400 PING:PRINT:PRINT"CHARGEMENT T
ERMINE"
4410 PRINT:PRINT"Pour appeler la r
outine, faire:"
4420 PRINT"CALL";AD+#408,"
ou"
4430 PRINT"CALL ";HEX$(AD+#408)
4440 REM POSSESSEUR D'ATMOS
4450 REM
4460 REM ARRETEZ VOUS LA
4470 REM POSSESSEUR D'ATMOS
4480 REM
4490 REM ARRETEZ VOUS LA
4500 REM
4510 REM
4520 REM
4530 REM POSSESSEUR D'ORIC 1
4540 REM
4550 REM CONTINUEZ
4560 REM
4570 REM
4580 REM
4590 REM
4999 STOP
5000 PRINT:PRINT"Adaptation Pour l
'ORIC 1 en cour"
5010 DATA 052,E6CA
5020 DATA 099,E804
5030 DATA 0EF,E6CA
5040 DATA 141,E804
5050 DATA 165,C56F
5060 DATA 16C,C733
5070 DATA 16F,C733
5080 DATA 172,C4B5
5090 DATA 175,E804
5100 DATA 1F4,CC12
5110 DATA 1FD,CCF4
5120 DATA 20B,DFCF
5130 DATA 20E,D867
5140 DATA 41A,C5F8
5150 DATA 448,C5F8
5160 DATA 45E,CCF4
5170 DATA 470,C5F8
5180 DATA 49D,C4CD
5190 REM
5200 FORA=1TO18:READA1$,A2$:DOKEAD
+1+VAL("#+A1$"),VAL("#+A2$"):NEXT
5210 REM
5220 REM
5230 PRINT:PRINT"Adaptation termin
ee"
5240 REM
5250 REM
5260 REM FINI
5270 REM

```

PAC MAZE

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

Laurent AUBLE

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

```

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

```

```

ED,4B,40,F3,09,01
310 DATA FF,17,09,CD,4A,00,FE,81,3
0,24,00,01,FF,FF,ED,43,44,F3,01,00
,00,ED,43,46,F3,3E,08,32,48,F3,3A,
40,F3,3D,32,40,F3
320 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,0
0,3A,50,F3,21,42,F3,3E,30,0B,3A,4A
,F3,FE,00,C2,A7,E5,C3,DF,E5,3A,4A,
F3,FE,00,C2,DF,E5
330 DATA C3,A7,E5,00,00,00,00,00,0
0,2A,42,F3,29,29,29,29,ED,4B,40
,F3,09,01,01,18,09,CD,4A,00,FE,81,
D2,7E,E6,01,01,00
340 DATA ED,43,44,F3,01,00,00,ED,4
3,46,F3,3E,04,32,48,F3,3A,40,F3,3C
,32,40,F3,C9,FF,FF,FF,3A,50,F3,21,
42,F3,3E,30,0B,3A
350 DATA 4A,F3,FE,00,20,0B,18,69,0
0,00,3A,4A,F3,FE,00,20,60,2A,42,F3
,29,29,29,29,ED,4B,40,F3,09,01,
E0,17,09,CD,4A,00
360 DATA FE,81,30,23,00,01,00,00,E
D,43,44,F3,01,FF,FF,ED,43,46,F3,3E
,02,32,48,F3,3A,42,F3,3D,32,42,F3,
C9,00,00,00,00,00
370 DATA 00,00,3A,4E,F3,21,40,F3,B
E,30,0B,3A,4A,F3,FE,00,C2,17,E5,C3
,4F,E5,3A,4A,F3,FE,00,C2,4F,E5,C3,
17,E5,00,00,00,00
380 DATA 00,00,2A,42,F3,29,29,29,2
9,29,ED,4B,40,F3,09,01,20,18,09,CD
,4A,00,FE,81,D2,30,E7,01,00,00,ED,
43,44,F3,01,01,00
390 DATA ED,43,46,F3,3E,06,32,48,F
3,3A,42,F3,3C,32,42,F3,C9,00,FF,FF
,00,00,ED,5F,FE,73,D2,F0,F0,2A,42,
F3,29,29,29,29,29
400 DATA ED,5B,40,F3,19,01,00,18,0
9,CD,4A,00,FE,21,CA,3A,E8,FE,5B,CA
,3A,E8,2A,40,F3,ED,4B,44,F3,09,22,
60,F3,ED,5B,60,F3
410 DATA 2A,42,F3,ED,4B,46,F3,09,2
9,29,29,29,29,19,01,00,18,09,CD,4A
,00,FE,81,D2,44,E8,ED,53,40,F3,2A,
42,F3,ED,4B,46,F3
420 DATA 09,22,42,F3,C9,00,00,00,0
0,00,00,00,46,F3,09,22,42,F3,3A,42
,F3,87,87,87,D6,04,21,10,1B,CD,4D,
00,3A,48,F3,47,3A
430 DATA 4A,F3,FE,00,78,20,02,C6,0
8,87,87,21,12,1B,CD,4D,00,3A,4E,F3
,47,3A,40,F3,B8,20,0F,3A,50,F3,47,
3A,42,F3,B8,20,05
440 DATA 3E,01,32,54,F3,C9,00,00,0
0,CD,00,E6,C9,00,00,00,00,00,00,3A
,48,F3,FE,02,28,11,FE,04,28,04,FE,
06,28,09,CD,72,E5
450 DATA C9,00,00,00,00,00,CD,E2,E
4,C9,00,00,00,00,FF,FF,00,00,00,FF
,2A,50,F3,29,29,29,29,ED,4B,4E,
F3,09,01,E0,17,09
460 DATA 22,62,F3,CD,4A,00,FE,81,D
2,67,E9,5F,3A,50,F3,3D,32,50,F3,87
,87,87,D6,04,21,10,1B,CD,4D,00,21,
12,1B,3E,04,CD,4D
470 DATA 00,7B,FE,22,DA,5A,F2,FE,5
D,30,0A,2A,56,F3,23,22,56,F3,C3,3B
,E9,FE,63,20,3F,3E,01,32,58,F3,3E,
0D,21,03,1B,CD,4D
480 DATA 00,21,07,1B,3E,0D,CD,4D,0
0,21,0B,1B,3E,0D,CD,4D,00,21,0F,1B
,3E,0D,CD,4D,00,3E,00,32,1A,F3,32,
26,F3,32,32,F3,32
490 DATA 3E,F3,2A,56,F3,01,05,00,0
9,22,56,F3,18,43,ED,44,C6,82,47,87
,87,80,2A,56,F3,4F,06,00,09,22,56,
F3,7B,D6,5A,87,87
500 DATA 21,16,1B,CD,70,F2,3A,4E,F
3,87,87,87,D6,04,21,15,1B,CD,4D,00
,3A,50,F3,87,87,87,D6,04,21,14,1B,
CD,4D,00,3E,08,21
510 DATA 17,1B,CD,4D,00,18,18,2A,5
C,F3,23,22,5C,F3,ED,4B,5A,F3,7C,B8
,20,09,7D,B9,20,05,3E,01,32,5E,F3,
2A,62,F3,7B,FE,5B
520 DATA 20,07,3E,21,CD,35,F2,18,0
5,3E,20,CD,35,F2,3E,07,32,DD,F3,3E
,18,32,DC,F3,2A,56,F3,C3,99,2F,00,
00,00,2A,50,F3,29
530 DATA 29,29,29,ED,4B,4E,F3,0
9,01,01,18,09,22,62,F3,CD,4A,00,FE
,81,D2,67,E9,5F,3A,4E,F3,3C,32,4E,
F3,87,87,87,D6,04
540 DATA 21,11,1B,CD,4D,00,21,12,1
B,3E,0C,CD,4D,00,C3,A1,E8,00,00,FF
,FF,00,00,2A,50,F3,29,29,29,29,29,
ED,4B,4E,F3,09,01

```

```

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

```



édito

Tiens, vous êtes là ? Vous tombez bien, j'ai justement deux mots à vous dire. Approchez. Non, plus près, ce que j'ai à vous dire est complètement confidentiel. Ca reste entre nous, n'est-ce pas ? Alors, voilà : un événement de taille est en préparation sur minitel. Ca va se passer d'ici une ou deux semaines maxi. Je ne peux pas vous en dire plus pour le moment. Un conseil : si vous n'êtes pas encore équipé d'un minitel, foncez en récupérer un. Autre chose : il y a comme qui dirait un nouveau canard qui va débarquer chez votre marchand de journaux et qui va pas être triste. Réservez votre soirée du 27, vous allez avoir de quoi lire. Bon, allez, salut à la semaine prochaine, aujourd'hui j'ai pas trop le temps de débloquer, j'ai du boulot.

Gérard CECCALDI



A SUIVRE...

EVASION

Tentez une courageuse évasion, malgré la surveillance zélée d'un garde et de son molosse (et merci pour la lime...).

Nicolas Lambert



SPECTRUM

IL N'EST DE PIRES INGRATS QUE LE SOURD QUI NE VEUT PAS ENTENDRE

```

3 CLEAR 60999
4 BORDER 0: PAPER 0: CLS
5 INK 5: RESTORE 7000 FOR I=1
6 TO 119: READ a,b,c: PLOT a,b
7 DRAM 0:0: NEXT I
8 INK 1: RESTORE 7050 FOR a=1
9 TO 390: READ a,b,c: PLOT a,b
10 DRAM 0:0: NEXT a
11 INK 7: PLOT 1,23: DRAW 100,0
12 DRAW 0,100: DRAW -100,0: DRAW
13 -100,0
14 INK 4: PLOT 111,7: DRAW 140,0
15 DRAW 0,130: DRAW -140,0: DRAW
16 0,130
17 PRINT AT 6,14: FLASH 1: INK
18 5: "UN INSTANT! JE BOIS MA TISANE
19 ET J'ARRIVE!"
20 RESTORE 8099 FOR I=1 TO 76
21 READ U: POKE 64563+I,U: NEXT
22 I
23 RESTORE 6195 FOR I=1 TO 13
24 READ a: POKE 6555+I,a: NEXT I
25 RANDOMIZE USA 65553
26 RESTORE 6000 FOR a=USR "a"
27 TO USR "a": READ a: POKE a,a
28 NEXT a
29 GO SUB 5000
30 LET V=3: LET SC=0: LET EVA
31 160 REM
32 -----
33 decor jeu 1
34 161 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
35 LS
36 PRINT INK 7: AT 1,13: "000000"
37 INK 3: AT 8,27: "VIES"
38 INK 7: AT 8,27: "C.D.D." AT 9,27:
39 "E.E.E." AT 10,27: "F.F.F."
40 INK 4: AT 10,27: "EUJOUR"
41 165 PRINT AT 8,2: eva
42 INK 7: RESTORE 6200 FOR I=1
43 TO 4: READ a,b,c,d: PLOT a,b:
44 DRAM c,d: NEXT I
45 INK 5: RESTORE 6202 FOR I=1
46 TO 8: READ a,b,c,d: PLOT a,b:
47 DRAM c,d: NEXT I
48 INK 5: RESTORE 6212 FOR I=1
49 TO 7: READ a,b,c,d: PLOT a,b:
50 DRAM c,d: NEXT I
51 INK 3: RESTORE 6215 FOR I=1
52 TO 5: READ a,b,c,d: PLOT a,b:
53 DRAM c,d: NEXT I
54 INK 6: PRINT AT 11,15: "L"
55 AT 12,15: "R": INK 3: AT 15,21: "M"
56 350 REM
57 -----
58 jeu numero 1
59 LET Y=13: LET X=21: LET V=0
60 LET L=0: LET O=0
61 PRINT INK 7: AT y,x: "D": AT y
62 +1,x: "K"
63 IF a=3 AND v=0 THEN GO SUB
64 740
65 LET a=INT (RND*12)
66 IF a=3 AND v=0 THEN GO SUB
67 740
68 IF INKEY="5" THEN GO SUB 5
69 90
70 IF a=8 AND v=0 THEN GO SUB
71 750
72 IF INKEY="8" THEN GO SUB 6
73 98
74 IF INKEY="0" AND X=11 THEN
75 GO SUB 900
76 IF a=7 AND v=1 THEN GO SUB
77 760
78 IF a=5 AND v=2 THEN GO SUB
79 780
80 GO TO 370
81 470 REM
82 -----
83 deplacement vers gau-
84 590 IF X>21 AND V=2 THEN GO TO
85 800

```

```

500 INK 7: IF X=21 THEN PRINT A
510 AT Y,X: "D": AT Y+1,X:
520 "K": AT Y+2,X: "F": AT Y+1,X: I
530 NK 6: "N": LET X=17: RETURN
540 INK 7: IF X=17 THEN PRINT A
550 AT Y,X: "D": AT Y+1,X: "E":
560 INK 4: "G": INK 7: AT Y+2,X: "F"
570 LET X=14: RETURN
580 INK 7: IF X=14 THEN PRINT A
590 AT Y,X: "D": AT Y+1,X: "E":
600 INK 4: "G": INK 4: "I": INK
610 7: "D": AT Y-1,X: "M": AT Y,X: "J"
620 LET X=11: RETURN
630 IF X=11 THEN RETURN
640 REM
650 -----
660 deplacement vers dro-
670 598 IF X<21 AND V=2 THEN GO TO
680 800
690 INK 7: IF X=11 THEN PRINT A
700 AT Y,X: "D": AT Y-1,X: "E":
710 INK 4: "G": INK 7: AT Y+2,X: "F"
720 LET X=14: RETURN
730 INK 7: IF X=14 THEN PRINT A
740 AT Y,X: "D": AT Y+1,X: "E":
750 INK 4: "G": INK 7: AT Y+2,X: "F"
760 LET X=17: RETURN
770 INK 7: IF X=17 THEN PRINT A
780 AT Y,X: "D": AT Y+1,X: "E":
790 INK 4: "G": INK 7: AT Y+2,X: "F"
800 LET X=21: RETURN
810 735 REM
820 -----
830 deplacement policier
840 740 INK 7: PRINT AT 10,15: "A"
850 AT 10,17: "B": LET V=0: RETURN
860 INK 7: PRINT AT 10,15: "A"
870 AT 10,17: "B": LET V=0: RETURN
880 INK 7: PRINT AT 10,17: "B"
890 AT 10,15: "A": LET V=1: RETURN
900 755 REM
910 -----
920 policier ouvre porte
930 760 PRINT AT 10,17: "A" AT 10,1
940 5: INK 3: AT 11,15: "A"
950 INK 1: AT 12,15: "B"
960 LET V=2
970 IF V=2 THEN GO SUB 800
980 RETURN
990 770 REM
1000 -----
1010 fermes la porte
1020 780 INK 5: PRINT AT 11,15: "L"
1030 AT 12,15: "R": LET V=0
1040 RETURN
1050 799 REM
1060 -----
1070 arrestation
1080 801 INK 5: PRINT AT 7,14: "stop"
1090 INK 5: PLOT 111,110: DRAW 1
1100 0,0: DRAW 3,-3: DRAW 0,3: DRAW 2
1110 0,0: DRAW 0,11: DRAW -33,0: DRAW
1120 0,-11
1130 FOR a=1 TO 4: BEEP .10,30
1140 BEEP .10,31: NEXT a
1150 LET V=V-1: INK 7
1160 IF V=3 THEN PLOT 212,112
1170 DRAW 15,-22: PLOT 225,112: DRAW
1180 -13,-20: LET L=0
1190 IF V=1 THEN PLOT 228,112:
1200 DRAW 15,-22: PLOT 241,112:
1210 -13,-20: LET L=0
1220 IF V=0 THEN PLOT 244,112
1230 DRAW 11,-22: PLOT 255,112: DRAW
1240 -10,-22: GO TO 1000
1250 850 IF X<11 THEN PRINT AT y,x:
1260 "AT Y+1,X": AT Y+2,X:
1270 "AT Y-1,X": AT Y,X:
1280 851 IF X=11 THEN PRINT AT Y-2,X
1290 -1: "AT Y-1,X": AT Y,X:
1300 852 LET Y=13: LET X=21

```

```

353 PRINT AT y,x: "D": AT y+1,x:
364 INK 5: PLOT 81,95: DRAW 0,-
375 PLOT 78,97: DRAW 0,-3: PLOT 7
385 0: DRAW 0,-11: LET O=0
395 PRINT AT 7,14: "stop"
405 OVER 1: PLOT 111,110: DRAW
410 0,0: DRAW 3,-3: DRAW 0,3: DRAW
420 0,0: DRAW 0,11: DRAW -33,0: DRA
430 0,-10: OVER 0
440 RETURN
450 899 REM
460 -----
470 barreaux lignes
480 900 LET L=1: PRINT AT 11,10:
490 "1": INK 4: PRINT AT 11,
500 10: "1"
510 LET SC=SC+10: PRINT AT 1,13
520 BEEP .10,60
530 IF L<20 THEN RETURN
540 PLOT 81,95: DRAW 0,-1: OVER 0: L
550 ET L=0: LET O=1: RETURN
560 INK 5: OVER 1: IF O=1 THEN
570 PLOT 78,97: DRAW 0,-9: OVER 0: L
580 0: LET L=0: RETURN
590 INK 5: OVER 1: IF O=2 THEN
600 PLOT 75,98: DRAW 0,-11: OVER 0:
610 GO TO 2000
620 1000 FOR L=0 TO 10: PRINT AT 19,
630 L: PERDU "I": PAUSE 6: NEXT L
640 1005 INK 4: PRINT AT 21,4: "voulez
650 vous rejoindre?"
660 IF INKEY="0" OR INKEY="N"
670 THEN RANDOMIZE USR 65360: STOP
680 1007 IF INKEY="0" OR INKEY="O"
690 THEN GO TO 55
700 1010 GO TO 1005
710 1050 STOP
720 1100 REM
730 -----
740 decor jeu 2
750 2000 FOR a=1 TO 13: PRINT AT a+
760 001 INK 6: PLOT 160,70: DRAW 0,
770 2002 PRINT AT 15,21: "M" AT 14,20
780 2003 INK 1: PRINT AT 12,19: "C"
790 AT 11,18: "U": INK 7: AT 10,19: "B"
800 LET O=0: LET V=0
810 INK 7: PRINT AT x,y: "D": AT
820 x+1,y: "E": AT x+2,y: "F"
830 FLASH 1: PRINT AT 21,0: "all
840 au camion des qui parfait"
850 FLASH 0: PAUSE 150: PRINT A
860 AT 21,0:
870 140 LET V=INT (RND*10): LET C=
880 INT (RND*10)
890 IF U=3 AND P=0 THEN GO SUB
900 300
910 IF U=6 AND P=1 THEN GO SUB
920 310
930 IF C=5 AND W=1 THEN GO SUB
940 340
950 IF C=10 OR C=15 OR C=20
960 OR C=30 OR C=35 OR C=40 THEN G
970 TO SUB 3050
980 IF INKEY="5" THEN GO SUB 2
990 400
1000 IF U=0 AND P=2 THEN GO SUB
1010 310
1020 IF U=7 AND E=1 THEN GO SUB
1030 310
1040 IF INKEY="8" THEN GO SUB 2
1050 200
1060 IF C=25 AND W=0 THEN GO SU
1070 3200
1080 3201 PRINT AT 15,10: "AT 14,1
1090 0: LET E=0: RETURN
1100 3000 FOR a=1 TO 3: BEEP .10,60
1110 BEEP 10,59: BEEP 10,58: NEXT a
1120 3003 FOR a=1 TO 13: PRINT AT a+
1130 005 INK 6: OVER 1: PLOT 160,70
1140 3010 GO TO 160
1150 3050 INK 2: FOR q=8 TO 1 STEP -1
1160 PRINT AT 11,q: "-"
1170 3051 BEEP .01,60
1180 3055 IF INKEY="5" THEN GO SUB 2
1190 200
1200 3057 IF INKEY="8" THEN GO SUB 2
1210 200
1220 3058 INK 2
1230 3070 NEXT q
1240 3070 PRINT AT 11,9: "
1250 3090 IF V=8 THEN GO TO 4050
1260 3100 RETURN
1270 3200 INK 6: PRINT AT 10,8: "T5"
1280 W=1
1290 IF V=8 THEN GO TO 4000
1300 3203 RETURN
1310 3210 PRINT AT 10,8: "": LET W=0
1320 RETURN

```

```

3000
3156 IF Y=12 AND E=2 THEN GO TO
3200 4000
3257 IF Y=8 AND W=1 THEN GO TO 4
3300 000
3390 GO TO 2140
3402 INK 7: IF Y=21 THEN PRINT A
3410 AT Y,X: INK 6: AT X+1,Y: "N": I
3420 NK 7: AT X+2,Y: "D": AT X,Y-3: "D": A
3430 T X+1,Y-3: "E": AT X+2,Y-3: "F":
3440 T Y=13: RETURN
3454 INK 7: IF Y=18 THEN PRINT A
3460 AT X,Y: "AT X+1,Y": AT X+2,Y:
3470 T X+1,Y-3: "E": AT X,Y-3: "E":
3480 AT X+1,Y-3: "F": LET Y=15: RETURN
3490 2205 INK 7: IF Y=15 THEN PRINT A
3500 AT X,Y: "AT X,Y": AT X+1,Y:
3510 T X-1,Y-3: "D": AT X,Y-3: "E":
3520 AT X+1,Y-3: "F": LET Y=12: RETURN
3530 2208 INK 7: IF Y=12 THEN PRINT A
3540 AT X,Y: "AT X,Y": AT X+1,Y:
3550 T X-2,Y-4: "D": AT X-1,Y-4: "E"
3560 "AT X,Y-4: "F": LET Y=8: RETURN
3570 2211 IF V=8 THEN RETURN
3580 2250 INK 7: IF V=8 THEN PRINT AT
3590 AT X,Y: "AT X,Y": AT X,Y:
3600 T X-1,Y+4: "D": AT X,Y+4: "E": A
3610 T X+1,Y+4: "F": LET V=12: RETURN
3620 2252 INK 7: IF Y=12 THEN PRINT A
3630 AT X-1,Y-3: "D": AT X+1,Y-3: "E":
3640 AT X+2,Y-3: "F": LET Y=15: RETURN
3650 2254 INK 7: IF Y=15 THEN PRINT A
3660 AT X,Y: "AT X,Y": AT X+1,Y:
3670 T X-1,Y-3: "D": AT X+1,Y-3: "E":
3680 AT X+2,Y-3: "F": LET Y=18: RETURN
3690 2255 IF V=21 THEN RETURN
3700 2300 INK 5: PRINT AT 17,16: "OR"
3710 LET P=1: RETURN
3720 2310 INK 5: PRINT AT 17,16: "OR"
3730 AT 16,16: "OR": AT 15,16: "OR"
3740 2313 LET P=2: RETURN
3750 2315 PRINT AT 15,16: "AT 15,1
3760 0: LET P=0: RETURN
3770 2317 INK 5: PRINT AT 17,10: "OP"
3780 LET E=1: RETURN
3790 2319 INK 5: PRINT AT 17,10: "E"
3800 AT 15,10: "OR": AT 14,10: "OR": LET
3810 E=2: RETURN
3820 2321 PRINT AT 15,10: "AT 14,1
3830 0: LET E=0: RETURN
3840 3000 FOR a=1 TO 3: BEEP .10,60
3850 BEEP 10,59: BEEP 10,58: NEXT a
3860 3003 FOR a=1 TO 13: PRINT AT a+
3870 005 INK 6: OVER 1: PLOT 160,70
3880 3010 GO TO 160
3890 3050 INK 2: FOR q=8 TO 1 STEP -1
3900 PRINT AT 11,q: "-"
3910 3051 BEEP .01,60
3920 3055 IF INKEY="5" THEN GO SUB 2
3930 200
3940 3057 IF INKEY="8" THEN GO SUB 2
3950 200
3960 3058 INK 2
3970 NEXT q
3980 3070 PRINT AT 11,9: "
3990 IF V=8 THEN GO TO 4050
4000 3100 RETURN
4010 3200 INK 6: PRINT AT 10,8: "T5"
4020 W=1
4030 IF V=8 THEN GO TO 4000
4040 3203 RETURN
4050 3210 PRINT AT 10,8: "": LET W=0
4060 RETURN

```

```

4000 FOR q=0 TO 200 STEP 10: INK
4100 4: PRINT AT 1,13: SC+9: BEEP .10
4200 50: NEXT q
4300 LET SC=SC+200
4400 LET EVA=SC+1
4500 GO TO 3000
4600 INK 7: FOR z=1 TO 10: PRINT
4700 AT 11,8: "AT 12,8: "": AT 13,8
4800 4051 PAUSE 5: INK 7: PRINT AT
4900 11,8: "D": AT 12,8: "E": AT 13,8: "F"
5000 NEXT z: INK 0: PRINT AT 11,8:
5100 "AT 12,8: "": AT 13,8: "":
5200 4100 GO TO 3000
5300 4200 STOP
5400 5000 INK 6: PRINT AT 6,14: "Mis e
5500 n Prison": AT 10,14: "vous pour
5600 z: il ne": AT 14,14: "solution"
5700 5010 INK 2: PRINT AT 8,14: "pour
5800 le reste de": AT 12,14: "vous rest
5900 e q'une": AT 16,21: FLASH 1: "L'ê
6000 vasion": FLASH 0
6100 5011 INK 3: PRINT AT 13,14: "les
6200 6012 (ou):
6300 5012 IF INKEY="0" THEN GO TO 55
6400 5013 IF INKEY="0" THEN GO TO 55
6500 50
6600 5014 GO TO 5012
6700 5020 INK 2: PRINT AT 6,14: "TABLE
6800 AU 1": AT 10,14: "evadez en
6900 limant": AT 14,14: "attention un
7000 5050 INK 6: PRINT AT 6,14: "vous
7100 devez vous": AT 12,14: "les barre
7200 5061 PRINT AT 15,14: "policier ve
7300 ille!"
7400 5062 INK 3: PRINT AT 13,14: "a
7500 5063 IF INKEY="s" THEN GO TO 50
7600 70
7700 5064 GO TO 5063
7800 5070 INK 6: PRINT AT 6,14: "TABLE
7900 AU 2": AT 10,14: "vous devez a
8000 l'er": AT 14,14: "mais attention
8100 5071 PRINT AT 13,14: "sont la
8200 5080 INK 2: PRINT AT 6,14: "maint
8300 enant dehors": AT 12,14: "dans le
8400 camion": AT 16,14: "policier a
8500 5090 INK 3: PRINT AT 20,14: "
8600 5091 INK 7: PRINT AT 10: "GAUCHE 5
8700 DROITE 5": LIMER 0
8800 5100 IF INKEY="J" THEN GO TO 55
8900 5110 GO TO 5100
9000 5199 REM
9100 -----
9200 *****
9300 *****
9400 *****
9500 *****
9600 *****
9700 *****
9800 *****
9900 *****
10000 *****
10100 *****
10200 *****
10300 *****
10400 *****
10500 *****
10600 *****
10700 *****
10800 *****
10900 *****
11000 *****
11100 *****
11200 *****
11300 *****
11400 *****
11500 *****
11600 *****
11700 *****
11800 *****
11900 *****
12000 *****
12100 *****
12200 *****
12300 *****
12400 *****
12500 *****
12600 *****
12700 *****
12800 *****
12900 *****
13000 *****
13100 *****
13200 *****
13300 *****
13400 *****
13500 *****
13600 *****
13700 *****
13800 *****
13900 *****
14000 *****
14100 *****
14200 *****
14300 *****
14400 *****
14500 *****
14600 *****
14700 *****
14800 *****
14900 *****
15000 *****
15100 *****
15200 *****
15300 *****
15400 *****
15500 *****
15600 *****
15700 *****
15800 *****
15900 *****
16000 *****
16100 *****
16200 *****
16300 *****
16400 *****
16500 *****
16600 *****
16700 *****
16800 *****
16900 *****
17000 *****
17100 *****
17200 *****
17300 *****
17400 *****
17500 *****
17600 *****
17700 *****
17800 *****
17900 *****
18000 *****
18100 *****
18200 *****
18300 *****
18400 *****
18500 *****
18600 *****
18700 *****
18800 *****
18900 *****
19000 *****
19100 *****
19200 *****
19300 *****
19400 *****
19500 *****
19600 *****
19700 *****
19800 *****
19900 *****
20000 *****
20100 *****
20200 *****
20300 *****
20400 *****
20500 *****
20600 *****
20700 *****
20800 *****

```

A SUIVRE...

ANOR

Aidez une chaîne de luxe à agrémenter son standing, par l'acquisition d'anneaux d'or répartis dans quelques vingt tableaux.

Le Justicier



T199 / BASIC SIMPLE



```

**
10 REM DAVID SOULAS PRESENTE
***
20 REM SUR TI/99 4A BASIC SIMPLE
30 REM ***** ANOR *****
100 DIM RC(5)
110 DIM NM$(5)
120 RC(1)=3700
130 RC(2)=2000
140 RC(3)=1600
150 RC(4)=1300
160 RC(5)=1000
180 NM$(1)="D.S"
190 NM$(2)="X.A"
200 NM$(3)="USA"
210 NM$(4)="FRA"
220 NM$(5)="XXX"
240 CALL CLEAR
250 CALL SCREEN(5)
260 CALL CHAR(96,"7EFFFFFFFFFFFF7E")
270 FOR T=1 TO 8
280 CALL COLOR(T,16,1)
290 NEXT T
300 GOSUB 2760
310 GOSUB 3170
320 CALL SCREEN(2)
330 CI=0
340 CALL CLEAR
350 CO=16
360 LI=20
370 VI=5
380 TEV=0
390 PRINT "TABLEAU NO (0-9)"
400 CALL KEY(0,M,N)
410 IF N<0 THEN 460
420 TEV=TEV+1
430 IF TEV<90 THEN 400
440 TA=0
450 GOTO 490
460 IF M<48 THEN 400
470 IF M>57 THEN 400
480 TA=M-48
490 CALL CHAR(96,"FFFFFFFFFFFFFF")
500 CALL COLOR(9,9,9)
510 CALL CHAR(104,"7EB181818181817E")
520 CALL CHAR(114,"3C424242423C")
530 CALL CHAR(124,"0808043C20201010")
540 CALL COLOR(10,16,1)
550 CALL COLOR(11,11,1)
560 CALL COLOR(12,8,1)
570 CALL CHAR(105,"FFE7E7B181E7E7FF")

```

David SOULAS

```

580 PO=0
590 TA=TA+1
600 CALL HCHAR(1,1,96,32)
610 CALL HCHAR(23,1,96,32)
620 CALL VCHAR(2,1,96,21)
630 CALL VCHAR(2,32,96,21)
640 REM DEBUT
650 RANDOMIZE
660 FOR T=1 TO 8
670 LL=INT(18*RND)+4
680 CC=INT(28*RND)+4
690 CALL VCHAR(LL,CC,105)
700 NEXT T
710 FOR K=1 TO 5+TA
720 LL=INT(20*RND)+2
730 CC=INT(30*RND)+2
740 CALL VCHAR(LL,CC,124)
750 NEXT K
760 IF TA<21 THEN 780
770 TA=1
780 IF TA=20 THEN 2620
790 ON TA GOTO 800,1540,1450,1610,1680,1
800 670,1520,1440,1590,1770,1850,1960,2030,2
810 120,2220,2370,2440,2510,2670
820 FOR T=1 TO 8
830 LL=INT(20*RND)+2
840 CC=INT(30*RND)+2
850 CALL GCHAR(LL,CC,F)
860 IF F<>32 THEN 810
870 CALL VCHAR(LL,CC,114)
880 NEXT T
890 GOSUB 1400
900 IF K=69 THEN 940
910 IF K=88 THEN 980
920 IF K=68 THEN 1060
930 IF K=83 THEN 1020
940 GOTO 880
950 LI=LI-1
960 GOSUB 1100
970 GOSUB 1400
980 GOTO 940
990 LI=LI+1
1000 GOSUB 1100
1010 GOTO 980
1020 CO=CO-1
1030 GOSUB 1100
1040 GOSUB 1400
1050 GOTO 1020
1060 CO=CO+1
1070 GOSUB 1100
1080 GOSUB 1400

```

```

1090 GOTO 1060
1100 CALL GCHAR(LI,CO,B)
1110 IF G=32 THEN 1390
1120 IF G=96 THEN 1180
1130 IF G=104 THEN 1180
1140 IF G=124 THEN 1180
1150 IF G=114 THEN 1260
1160 IF G=105 THEN 1330
1170 GOTO 1390
1180 CALL SOUND(10,-5,10)
1190 VI=VI-1
1200 CALL HCHAR(24,20,104,VI)
1210 IF VI=0 THEN 1250
1220 CALL CLEAR
1230 CI=0
1240 GOTO 600
1250 GOTO 3290
1260 CALL SOUND(10,1760,10)
1270 CI=CI+1
1280 PO=PO+10
1290 IF CI<>8 THEN 1390
1300 CALL CLEAR
1310 CI=0
1320 GOTO 590
1330 LI=INT(26*RND)+4
1340 C=INT(17*RND)+4
1350 PO=PO+50
1360 CO=L
1370 LI=C
1380 CALL HCHAR(LI,CO,104)
1390 RETURN
1400 CALL HCHAR(LI,CO,104)
1410 CALL KEY(O,K,B)
1420 IF B<>0 THEN 890
1430 RETURN
1435 REM ***** T
1440 *****
1440 CALL VCHAR(8,7,96,9)
1450 CALL VCHAR(8,22,96,9)
1460 CALL HCHAR(8,11,96,11)
1470 CALL HCHAR(12,11,96,11)
1480 CALL HCHAR(16,11,96,11)
1490 LI=12
1500 CO=28
1510 GOTO 800
1520 CALL VCHAR(8,12,96,9)
1530 CALL VCHAR(8,20,96,9)
1540 CALL VCHAR(8,16,96,9)
1550 CALL HCHAR(12,12,96,9)
1560 LI=15
1570 CO=5
1580 GOTO 800
1590 CALL HCHAR(6,12,96,3)
1600 CALL HCHAR(17,17,96,3)

```

```

1610 CALL VCHAR(6,11,96,12)
1620 CALL VCHAR(6,20,96,12)
1630 CALL HCHAR(12,12,96,8)
1640 LI=20
1650 CO=16
1660 GOTO 800
1670 CALL HCHAR(14,16,96,4)
1680 CALL HCHAR(6,11,96,9)
1690 CALL COLOR(9,4,1)
1700 CALL HCHAR(18,11,96,9)
1710 CALL VCHAR(7,11,96,11)
1720 CALL VCHAR(6,20,96,7)
1730 CALL VCHAR(14,20,96,5)
1740 LI=20
1750 CO=16
1760 GOTO 800
1770 CALL HCHAR(6,12,96,9)
1780 CALL HCHAR(12,12,96,9)
1790 CALL HCHAR(18,12,96,9)
1800 CALL VCHAR(7,12,96,5)
1810 CALL VCHAR(13,20,96,5)
1820 LI=12
1830 CO=30
1840 GOTO 800
1850 CALL HCHAR(6,12,96,9)
1860 CALL HCHAR(17,12,96,9)
1870 CALL VCHAR(7,12,96,10)
1880 CALL VCHAR(7,20,96,10)
1890 LI=12
1900 CO=16
1910 CALL HCHAR(6,15,32,3)
1920 CALL HCHAR(17,15,32,3)
1930 CALL VCHAR(11,12,32,3)
1940 CALL VCHAR(11,20,32,3)
1950 GOTO 800
1960 CALL HCHAR(6,16,96,5)
1970 CALL COLOR(9,5,1)
1980 CALL VCHAR(7,16,96,11)
1990 CALL HCHAR(18,12,96,5)
2000 LI=20
2010 CO=16
2020 GOTO 800
2030 CALL HCHAR(6,11,96,9)
2040 CALL VCHAR(7,11,96,11)
2050 CALL HCHAR(18,11,96,9)
2060 CALL VCHAR(12,19,96,4)
2070 CALL HCHAR(18,15,96,4)
2080 CALL VCHAR(13,15,96,3)

```

suite page 8

LE DEMON D'EXELVISION

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

Ludovic MEYNADIER

SUITE DU N° 107

```
41 !
42 ! ENR. PTS CAPACITE DE SURVIE
43 !
44 CALL COLOR("OBM"):LOCATE (16,2):PRINT "Pts vie:";
45 ACCEPT VALIDATE(NUMERIC)SIZE(2),VIE
46 IF VIE<1 OR VIE>10 THEN 44
47 LOCATE (18,2):PRINT "Pts force:";
48 ACCEPT VALIDATE(NUMERIC)SIZE(2),FRC
49 IF FRC<1 OR FRC>10 THEN 47
50 LOCATE (20,2):PRINT "Pts vivre:";
51 ACCEPT VALIDATE(NUMERIC)SIZE(2),VIV
52 IF VIV<1 OR VIV>10 THEN 50
53 IF VIE+FRC+VIV<21 THEN 44
54 !
55 ! INIT. POSSESSION & GRADE
56 !
57 Q$="VALET":ELE1,PREH,PRES,PRET,PREU,PREA,PREE,PREL,PRE
V,ECLL,ELEX,MOTS=0
58 IF VIV<7 AND FRC<7 THEN Q$="PAYSAN"
59 IF FRC<7 AND VIE<7 THEN Q$="MAGE"
60 IF VIE<7 AND VIV<7 THEN Q$="NAIN"
61 IF VIE=VIV AND VIV=FRC THEN Q$="CHEVALIER"
62 LOCATE (21,2):PRINT "Nom du personnage que vous incarn
ez :";
63 LOCATE (22,15):ACCEPT VALIDATE(UPALPHA)SIZE(10)BEEP,NOM
$
64 !
65 ! DEBUT JEU
66 !
67 OR$="NORD":GOSUB 238
68 CALL SOUND(5):GOSUB 264
69 GOSUB 269:DEVA,SALLE=1
70 S$="SALLE VIDE"
71 GOSUB 280:GOSUB 297
72 GOSUB 275:IF SALLE=2 THEN 73 ELSE 68
73 CLS:GOSUB 19:OR$="NORD"
74 S$="SALLE VIDE":IF PREA=1 THEN 77
75 CALL COLOR("1BG"):LOCATE (5,20):PRINT "OP":LOCATE (6,2
0):PRINT "OR"
76 LOCATE (7,20):PRINT "ST":S$="VISION : UNE ARMURE"
77 GOSUB 269:PRE,DR0I,GAUC,ARMU=1
78 IF PREA=1 THEN ARMU,PRE=0
79 GOSUB 245:GOSUB 254
80 GOSUB 465
81 IF SALLE=0 THEN 84
82 IF SALLE=4 THEN 91
83 GOTO 80
84 GOSUB 269:EPEE,DR0I,PRE=1:S$="VISION : EPEE"
85 GOSUB 19:GOSUB 254:OR$="NORD"
86 IF PREE=1 THEN EPEE,PRE=0:S$="SALLE VIDE":GOTO 89
87 CALL COLOR("1BG"):LOCATE (7,20):PRINT "H":LOCATE (8,20
):CALL COLOR("1BR")
88 PRINT "I"
89 GOSUB 465
90 IF SALLE=2 THEN 73 ELSE 89
91 GOSUB 269:GAUC,DEVA=1:S$="SALLE VIDE":OR$="NORD"
92 GOSUB 19:GOSUB 245:GOSUB 264
93 GOSUB 465
94 IF SALLE=2 THEN 73
95 IF SALLE=5 THEN 97
96 GOTO 93
97 GOSUB 269:DEVA,ARRI,DR0I=1:IF PREL=0 THEN LAMP,PRE=1
98 GOSUB 19:GOSUB 245:GOSUB 254:GOSUB 264
99 OR$="Attention c'est l'EST cette fois"
100 S$="SALLE VIDE":IF PREL=1 THEN 103
101 S$="VISION : LAMPE (bougie) ETEINTE":CALL COLOR("1YR"
):LOCATE (10,20)
102 PRINT "b":LOCATE (11,20):PRINT "c"
103 GOSUB 465
104 IF SALLE=4 THEN 91
105 IF SALLE=7 THEN 108
106 IF SALLE=6 THEN 171
107 GOTO 103
108 GOSUB 269:GAUC,DR0I,LUST=1
109 GOSUB 19:GOSUB 245:GOSUB 254:OR$="NORD":S$="VISION :
UN VIEUX LUSTRE"
110 CALL COLOR("1BG"):LOCATE (1,20):PRINT "E":LOCATE (2,2
0):PRINT "FG"
111 GOSUB 465
112 IF SALLE=5 THEN 97
113 IF SALLE=9 THEN 115
114 GOTO 111
115 GOSUB 269:DEVA,ARRI,GAUC=1
116 GOSUB 19:GOSUB 245:GOSUB 254:GOSUB 264
117 S$="SALLE VIDE (d'interet)":OR$="OUEST (et non nord)"
118 GOSUB 465
119 IF SALLE=7 THEN 108
120 IF SALLE=10 THEN 144
121 IF SALLE=8 THEN 123
122 GOTO 118
123 GOSUB 269:DEVA,DR0I=1:IF PREH=0 THEN HACH,PRE=1
124 GOSUB 19:GOSUB 254:GOSUB 264
125 OR$="NORD":S$="SALLE DESERTE":IF PREH=1 THEN 127
126 S$="VISION : UNE HACHE":CALL COLOR("1BR"):LOCATE (10,
20):PRINT "CD"
127 GOSUB 465
128 IF SALLE=9 THEN 115
129 IF SALLE=10 THEN 131
130 GOTO 127
131 GOSUB 269:GAUC,ARRI=1
132 GOSUB 19:GOSUB 254:GOSUB 264
133 S$="SALLE SANS RIEN":OR$="Orientation SUD !"
134 GOSUB 465:IF SALLE=8 THEN 123
135 IF SALLE=9 THEN 137
136 GOTO 134
137 GOSUB 269:DEVA=1:IF PREV=0 THEN PRE,VASE=1
138 GOSUB 19:GOSUB 264:OR$="NORD"
139 S$="SALLE SEULE":IF PREV=1 THEN 142
140 S$="VISION : UN VASE (qui s'ennuie)"
141 CALL COLOR("1GR"):LOCATE (9,20):PRINT "J":LOCATE (10,
20):PRINT "d"
142 GOSUB 465:IF SALLE=10 THEN 131
143 GOTO 142
144 GOSUB 269:DEVA,ARRI,DR0I=1
145 GOSUB 19:GOSUB 254:GOSUB 264
146 S$="SALLE VIDE":OR$="Vue EST !"
147 GOSUB 465:IF SALLE=9 THEN 115
148 IF SALLE=11 THEN 151
149 IF SALLE=12 THEN 157
150 GOTO 147
151 GOSUB 269:ARRI=1:IF PREM=0 THEN PRE,TABM=1
152 GOSUB 19:GOSUB 264:OR$="plain SUD ..."
153 S$="SALLE DESERTEMENT VIDE ...":IF PREM=1 THEN 155
154 S$="VISION : UN PETIT TABLEAU":CALL COLOR("1BG"):LOCA
TE (5,15):PRINT "KL"
155 GOSUB 465:IF SALLE=10 THEN 144
156 GOTO 155
157 GOSUB 269:GAUC,ARRI=1:IF PRET=0 THEN PRE,TABL=1
158 GOSUB 19:GOSUB 254:GOSUB 264:OR$="SUD"
159 S$="SALLE VIDE !":IF PRET=1 THEN 162
160 S$="VISION : UNE TABLE (modele mini)":CALL COLOR("1BR
")
161 LOCATE (9,20):PRINT "AB"
```

```
162 GOSUB 465:IF SALLE=10 THEN 144
163 IF SALLE=11 THEN 165
164 GOTO 162
165 GOSUB 269:FANT,COM,DON,FUI,DEVA=1
166 GOSUB 19:GOSUB 264:OR$="NORD !!!"
167 CALL COLOR("1WG"):LOCATE (5,12):PRINT "UUV"
168 S$="VISION : D'HORREUR ... UN FANTOME"
169 GOSUB 465:IF SALLE=12 THEN S1$="IMPOSSIBLE DE SORTIR"
:SALLE=11:GOSUB 275
170 CALL SOUND(1):GOTO 169
171 CALL SOUND(Y):OR$="SUD"
172 GOSUB 269:GAUC,ARRI=1:IF ECLL=0 THEN GOSUB 179:GOTO 1
74
173 GOSUB 19:GOSUB 254:GOSUB 264:S$="SALLE VIDE":GOTO 176
174 S$="VOUS ETES DANS L'OBSCURITE":GOSUB 465:IF SALLE=5
THEN 97
175 IF ECLL=0 THEN 174 ELSE 173
176 GOSUB 465:IF SALLE=5 THEN 97
177 IF SALLE=4 THEN 181
178 GOTO 176
179 CALL COLOR("0BB"):LOCATE (1,1)
180 PRINT RPT$(" ",240);RPT$(" ",240):RETURN
181 IF ECLL=0 THEN 292
182 GOSUB 269:GAUC,DR0I,DEVA=1:IF PRET=0 THEN PRE,TABL=1
183 GOSUB 19:GOSUB 245:GOSUB 254:GOSUB 264:OR$="NORD"
184 S$="SALLE VIDE":IF PRET=1 THEN 186
185 S$="VISION : UNE mini-TABLE":CALL COLOR("1BR"):LOCATE
(9,20):PRINT "AB"
186 GOSUB 465:IF ECLL=0 THEN GOSUB 292
187 IF SALLE=6 THEN 171
188 IF SALLE=2 THEN 191
189 IF SALLE=5 THEN 201
190 GOTO 186
191 IF ECLL=0 THEN 292
192 GOSUB 269:DR0I,BOI,ELEX=1
193 GOSUB 19:GOSUB 254:OR$="NORD"
194 S$="SALLE VIDE":IF ELE1=1 THEN ELEX,BOI=0:GOTO 197
195 S$="VISION : ELEXIR (a boire)"
196 CALL COLOR("1CR"):LOCATE (9,20):PRINT "J":LOCATE (10,
20):PRINT "d"
197 GOSUB 465:IF ECLL=0 THEN 292
198 IF SALLE=4 THEN 181
199 IF ELE1=1 THEN ELEX,BOI=0
200 GOTO 197
201 GOSUB 269:ARRI,GAUC=1:IF PRES=0 THEN PRE,STAT=1
202 GOSUB 19:GOSUB 254:GOSUB 264:OR$="SUD"
203 S$="SALLE DESERTE":IF PRES=1 THEN 206
204 S$="VISION : STATUE":CALL COLOR("1WR"):LOCATE (9,20):
PRINT "M"
205 LOCATE (10,20):PRINT "N"
206 GOSUB 465:IF ECLL=0 THEN 292
207 IF SALLE=4 THEN 181
208 IF SALLE=3 THEN 210
209 GOTO 206
210 GOSUB 269:MONS,COM,DON,FUI,GAUC,DR0I=1
211 GOSUB 19:GOSUB 245:GOSUB 254:OR$="NORD"
212 S$="SALLE VIDE":IF MOT$=1 THEN 215
213 CALL COLOR("1BG"):LOCATE (6,20):PRINT "XY":LOCATE (7,
20):PRINT "Za"
214 S$="VISION : AHHHH ! LE MONSTRE"
215 CALL SOUND(2):GOSUB 465:IF ECLL=0 THEN 292
216 IF MOT$=0 THEN 215
217 IF MOT$=1 THEN GOSUB 19:GOSUB 245:GOSUB 254:GOSUB 269
:S$="":DR0I,GAUC=1
218 IF S$="":THEN S$="SALLE SEULE"
219 IF SALLE=5 THEN 201
220 IF SALLE=1 THEN 222
221 GOTO 215
222 GOSUB 269:DR0I,GAUC=1:OR$="NORD (sortie ouest)"
223 GOSUB 19:GOSUB 245:GOSUB 254
224 CALL COLOR("OCR"):S$="EN ALLANT A L'OUEST VOUS AVEZ G
AGNE"
225 LOCATE (10,8):PRINT "L"
226 GOSUB 465:IF SALLE=3 THEN 210
227 IF SALLE=-1 THEN 232
228 GOTO 226:!! FIN DES S.P SALLE
229 !
230 ! S.P GAGNANT
231 !
232 CALL HROFF:CLS "Mbb":CALL COLOR("0MBLF")
233 LOCATE (12,13):PRINT "GGAAGGNNEE !!!"
234 CALL COLOR("0Cb"):GOTO 473
235 !
236 ! S.P CAPACITE JOUEUR & ORIENTATION
237 !
238 CLS:CALL COLOR("0BM"):LOCATE (15,1):PRINT "Nom : "&Q$
&"&NOM$
239 LOCATE (16,1):PRINT USING"Vie : ## Force : ## Vivre
: ##",VIE,FRC,VIV
240 LOCATE (17,5):PRINT OR$:CALL COLOR("1BM"):LOCATE (17,
2):PRINT "ef"
241 RETURN
242 !
243 ! S.P PORTE G.
244 !
245 CALL COLOR("1bY")
246 LOCATE (4,4):PRINT "g"
247 LOCATE (5,3):PRINT "g"&CHR$(160)
248 FOR Y=5 TO 9:LOCATE (Y,3):PRINT CHR$(160)&CHR$(160):N
EXT
249 CALL COLOR("1Rb"):LOCATE (9,4):PRINT "g"
250 LOCATE (10,3):PRINT "g":RETURN
251 !
252 ! S.P PORTE D.
253 !
254 CALL COLOR("1bY"):LOCATE (4,37)
255 PRINT "h":LOCATE (5,37)
256 PRINT CHR$(160)&"h"
257 FOR Y=6 TO 9:LOCATE (Y,37):PRINT CHR$(160)&CHR$(160):
NEXT
258 CALL COLOR("1Rb"):LOCATE (9,37)
259 PRINT "h":LOCATE (10,38):PRINT "h"
260 RETURN
261 !
262 ! S.P PORTE DE FACE
263 !
264 CALL COLOR("0bb"):FOR Y=4 TO 7
265 LOCATE (Y,19):PRINT " ":NEXT:RETURN
266 !
267 ! S.P INIT. VARIABLE POSSIBILITE
268 !
269 SAIS,MAN,PRE,COM,FUI,ETE,BOI=0
270 ELEX,HACH,MONS,STAT,TABL,TABM,ARMU,EPEE,SALL,LAMP,GAUC
,DR0I,MARS,FANT=0
271 VASE,THRI,LUST,PORT,DEVA,ARRI=0:RETURN
272 !
273 ! S.P REMARQUE DE L'EXL 100
274 !
275 CALL COLOR("0BM"):LOCATE (19,1):PRINT RPT$(" ",80):LO
CATE (19,1)
276 PRINT S$:PAUSE 5:S1$="":RETURN
277 !
278 ! S.P ATTENTE D'UN ORDRE
279 !
280 CALL COLOR("0WM"):LOCATE (18,1):PRINT S$
281 LOCATE (21,1):CALL COLOR("0MB")
282 PRINT " _ QUE FAITES-VOUS ?"
283 CALL COLOR("0BM"):LOCATE (22,1)
```

```
284 PRINT "ORDRE -)":ACCEPT VALIDATE(UPALPHA)SIZE(23),REP
$
285 A=POS(REP$," ",1)
286 IF REP$="O"OR LEN(REP$)<9 OR A<6 THEN 283
287 VERB$=SEG$(REP$,1,A-1):MOT$=SEG$(REP$,A+1,LEN(REP$)-
LEN(VERB$)+1)
288 RETURN
289 !
290 ! S.P OBSCURITE
291 !
292 GOSUB 179:GOSUB 465
293 IF ECLL=0 THEN 292 ELSE RETURN
294 !
295 ! S.P ANALYSEUR SYNTACTIQUE
296 !
297 CALL SOUND(10)
298 IF VERB$="MANGER"THEN S1$="IL N'Y A RIEN A MANGER ICI
!":RETURN
299 IF VIE<1 OR VIV<1 OR FRC<1 THEN 469
300 IF VERB$="PRENDRE"AND PRE=0 THEN S1$="ON NE PEUT RIEN
PRENDRE ...":RETURN
301 IF VERB$="APPROCHER"THEN 449
302 IF VERB$="DONNER"AND DON=0 THEN S1$="IL N'Y A PERSONN
E !":RETURN
303 IF VERB$="POSER"THEN 320
304 IF VERB$="BOIRE"AND BOI=0 THEN S1$="VOUS VOYEZ A BOIR
E VOUS!":RETURN
305 IF VERB$="COMBATTRE"AND COM=0 THEN S1$="ON NE COMBAT
PAS RIEN":RETURN
306 IF VERB$="COMBATTRE"AND COM=1 THEN S1$="EN UTILISANT
QUOI !":RETURN
307 IF VERB$="RIGOLER"OR VERB$="PLEURER"THEN S1$="VOUS ET
ES EMOTIFS":RETURN
308 IF VERB$="FUIR"AND FUI=0 THEN S1$="IL N'Y A RIEN D'AF
FEURANT ...":RETURN
309 IF VERB$="CHANTER"THEN S1$="VOUS CHANTEZ BIEN "&MOT$:
RETURN
310 IF VERB$="UTILISER"THEN 351
311 IF VERB$="ALLER"THEN 371
312 IF VERB$="ECLAIRER"AND PREL=0 THEN S1$="IL N'Y A RIEN
A ECLAIRER":RETURN
313 IF VERB$="ECLAIRER"AND PREL=1 THEN 362
314 IF VERB$="ETEINDRE"AND PREL=0 THEN S1$="IL N'Y A RIEN
A ETEINDRE":RETURN
315 IF VERB$="ETEINDRE"AND PREL=1 THEN 362
316 GOTO 389:!! ENVOI SUITE ANALYSEUR
317 !
318 ! S.P VERBE POSER
319 !
320 DATA HACHE,STATUE,TABLE,TABLEAU,ARMURE,EPEE,LAMPE,VA
SE
321 RESTORE 320
322 A=0:FOR Y=1 TO 8:READ A$:IF MOT$=A$THEN A=1
323 NEXT:IF A=0 THEN S1$="ON NE POSE PAS N'IMPORTE QUOI
!":RETURN
324 IF MOT$="HACHE"THEN 338
325 IF MOT$="STATUE"THEN 336
326 IF MOT$="TABLE"THEN 334
327 IF MOT$="LAMPE"THEN 344
328 IF MOT$="TABLEAU"THEN 332
329 IF MOT$="VASE"THEN 346
330 IF MOT$="ARMURE"THEN 340
331 IF MOT$="EPEE"THEN 342
332 IF PREU=1 THEN PREU=0:S1$="VOUS N'AVEZ PLUS DE HACHE
":RETURN
333 GOTO 347
334 IF PRET=1 THEN PRET=0:S1$="VOUS N'AVEZ PLUS DE TABLE
":RETURN
335 GOTO 347
336 IF PRES=1 THEN PRES=0:S1$="VOUS N'AVEZ PLUS DE STATU
E":RETURN
337 GOTO 347
338 IF PREH=1 THEN PREH=0:S1$="VOUS N'AVEZ PLUS DE HACHE
":RETURN
339 GOTO 347
340 IF PREA=1 THEN PREA=0:S1$="VOUS N'AVEZ PLUS D'ARMURE
":RETURN
341 GOTO 347
342 IF PREE=1 THEN PREE=0:S1$="VOUS N'AVEZ PLUS D'EPEE":
RETURN
343 GOTO 347
344 IF PREL=1 THEN PREL=0:ECLL=0:S1$="PLUS DE LAMPE !":R
ETURN
345 GOTO 347
346 IF PREV=1 THEN PREV=0:S1$="VOUS N'AVEZ PLUS VOTRE VA
SE":RETURN
347 S1$="ON NE PEUT POSER QUELQUE CHOSE QUE L'ON A POINT
...":RETURN
348 !
349 ! S.P VERBE UTILISER
350 !
351 IF COM=0 THEN S1$="IL EST IDIOT D'UTILISER "&MOT$:RE
TURN
352 IF FANT=1 THEN S1$="IL NE CRAINT PAS "&MOT$:VIE=0:RE
TURN
353 IF MONS=1 AND MOT$="EPEE"THEN 356
354 IF MONS=1 AND MOT$="HACHE"THEN 356
355 S1$="NE ME TESTEZ PAS ! JE N'AIME PAS CA":RETURN:!! E
XL 100 VEZE
356 IF PREE=0 AND PREH=0 THEN S1$="N'AYANT PAS D'ARME IM
PORT!":VIE=0:RETURN
357 VIE=VIE-INTRND(3):IF VIE<1 THEN VIE=0:S1$="LE MONSTR
E VOUS A EU":RETURN
358 S1$="VOUS AVEZ TUE LE MONSTRE !":MOTS=1:RETURN
359 !
360 ! S.P ECLAIRAGE
361 !
362 IF MOT$<>"LAMPE"THEN S1$="ON N'ECLAIRE PAS N'IMPORTE
QUOI !":RETURN
363 IF VERB$="ETEINDRE"THEN 366
364 IF ECLL=0 THEN ECLL=1:S1$="VOTRE LAMPE S'ALLUME":RET
URN
365 IF ECLL=1 THEN S1$="ELLE EST DEJA ECLAIREE...":RETUR
N
366 IF ECLL=1 THEN ECLL=0:S1$="VOTRE LAMPE S'ETEIND":RET
URN
367 IF ECLL=0 THEN S1$="ELLE EST ETEINTE !":RETURN
368 !
369 ! S.P DEPLACEMENT (V. ALLER)
370 !
371 IF SALLE/3=INT(SALLE/3)THEN VIE=VIE-1:!! FATIGUE (PER
TE PTS VIE)
372 IF SALLE/5=INT(SALLE/5)THEN VIV=VIV-1:!! FAIM (PERTE
PTS VIVRE)
373 IF MOT$="NORD"AND DEVA=0 THEN 384
374 IF MOT$="SUD"AND ARRI=0 THEN 384
375 IF MOT$="EST"AND DR0I=0 THEN 384
376 IF MOT$="OUEST"AND GAUC=0 THEN 384
377 IF MOT$<>"NORD"AND MOT$<>"SUD"AND MOT$<>"EST"AND MOT
$<>"OUEST"THEN 383
378 IF MOT$="SUD"THEN SALLE=SALLE-1
379 IF MOT$="EST"THEN SALLE=SALLE+2
380 IF MOT$="NORD"THEN SALLE=SALLE+1
381 IF MOT$="OUEST"THEN SALLE=SALLE-2
382 RETURN
383 S1$="DONNEZ UN POINT CARDINAL AVEC LE VERBE ALLER
! ! !":RETURN
```

suite page 29

EXL 100



CANON RUNNER

CANON X 07

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

Cyrille GAUTIER

JEU
QUE REPRÉSENTE
CE DESSIN ? →



SOLUTION : UN
EX-KRISHNA
CONVERTI EN
MOONISTE.

MAUVAISE HERBE
POUSSE VITE. LES
SELTES VAINCRONT



SUITE DU N°107

```
366 DATAFE,30,20,31,D1,18,B9,D1,ED,53,B8
,00,SEA
368 DATAD5,E1,79,C6,52,4F,FE,84,20,07,7B
,FE,6B8
370 DATA01,28,A5,18,0E,3D,CB,3F,CB,3F,FE
,21,464
372 DATA20,05,7B,FE,04,28,95,79,EF,EB,CD
,43,5C2
374 DATA2B,EB,77,18,8B,D6,30,4F,E1,E5,D1
,CD,6E9
376 DATA43,2B,EB,7E,ED,53,B8,00,EF,79,E6
,07,624
378 DATAFE,03,30,05,1D,20,02,1E,04,79,D6
,02,2E8
380 DATAFE,03,30,08,14,7A,FE,14,20,02,16
,01,312
382 DATA79,D6,04,FE,03,30,08,1C,7B,FE,05
,20,446
384 DATA02,1E,01,79,FE,06,38,05,15,20,02
,16,228
386 DATA13,ED,53,B8,00,3E,3F,EF,C3,AC,2D
,D1,5E4
388 DATAED,53,B8,00,D5,CD,43,2B,1A,EF,11
,02,524
390 DATA01,01,14,00,D5,E1,CD,43,2B,EB,7E
,FE,56E
392 DATA8B,20,19,ED,42,7E,09,3D,CB,3F,CB
,3F,4CB
394 DATAFE,21,20,0C,DD,E1,3E,FF,ED,53,B8
,00,63E
396 DATAEF,C3,AC,2D,14,7A,FE,14,20,D6,16
,01,53B
398 DATA1C,7B,FE,05,20,CE,01,00,00,11,01
,01,29C
400 DATAD5,CD,43,2B,1A,D1,3D,CB,3F,FE,44
,20,5A4
402 DATA01,04,14,7A,FE,14,20,EC,16,01,1C
,7B,55F
404 DATAFE,05,20,E4,D1,7B,FE,0F,DA,A2,2D
,E1,6E7
406 DATAEB,E5,21,6B,2F,06,04,C5,01,13,00
,ED,45B
408 DATAB0,23,C1,10,F6,AF,12,E1,EB,23,15
,72,5D1
410 DATA1D,23,73,23,77,CD,BD,CO,C3,4D,29
,4E,51E
```

```
412 DATA75,6D,65,72,6F,20,64,75,20,74,61
,62,478
414 DATA6C,65,61,75,20,61,20,6D,6F,64,69
,66,457
416 DATA69,65,72,20,3F,00,4E,75,6D,65,72
,6F,415
418 DATA20,3F,00,56,6F,75,73,20,61,76,65
,7A,3E2
420 DATA20,70,65,72,64,75,20,61,76,65,63
,75,474
422 DATA6E,20,73,63,6F,72,65,20,64,65,20
,3A,3FD
424 DATA00,56,6F,75,6C,65,7A,2D,76,6F,75
,73,47F
426 DATA20,72,65,6A,6F,75,65,72,3F,00,00
,30,38B
428 DATA1B,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,0F
478 DATA20,6D,6F,64,69,66,69,65,72,20,38
F
```

```
0 ***Canon runner**
1 * ~~~~~ *
2 * (C)1985 *
3 *C & L GAUTIER *
4 *****
5 (EXEC&H28A4)
10 CLS: CLEAR300,&H1B2F
12 DEFINT A-Z: DEFSTR C,H,K
14 PRINT "Canon runner (c)1985 [C]harge
ment", " [R]edéfinition"
16 CONSOLE1,3
18 K=INKEY$: IFK="R" THEN SOELSEIFK<>"C" THE
N18
20 CLS: PRINT "Chargement en cours"
22 A=&H1B30: FORT=1T040
24 FOR I=1 TO 2: READ C
26 FOR J=1 TO 38
28 V=82+ASC(MID$(C,J,1)): POKEA,V:A=A+1:N
EXTJ,I
30 READX,Y
32 POKEA,0: POKEA+1,X: POKEA+2,Y: POKEA+3,0
:A=A+4
34 NEXT J
36 CONSOLE0,4: CLS: BEEP20,4: PRINT "Chargem
ent termine."
38 POKE154,&HA4: POKE155,&H28: END
50 CLS: INPUT "Numero du tableau (1-40)
```

```
":N
52 IFN(10RN)>40 THEN50
54 CONSOLE0,4:CLS
56 L=90+10*N:A=&H1B30+(N-1)*80:START#=""
58 FORI=ATO A+38STEP38:C=""
60 FORJ=1TOI+37
62 P=PEEK(J):C=C+CHR$(P-82):NEXTJ
64 H=STR$(L)+" DATA"+C+CHR$(13)
68 START#=START#+H:L=L+2:NEXTI
70 X=PEEK(J+1):Y=PEEK(J+2)
72 H=STR$(L)+" DATA"+STR$(X)+" "+STR$(Y)
+CHR$(13)
74 START#=START#+H
76 H="" :C=""
78 START#=START#+ "START#="+STRING$(2,34)
+ ":RUN"+CHR$(13)
80 TIME#="00:00:59":ALM#="///00:01"
82 OFF1
100 DATA07507057555375702704272424424
243232
102 DATA70242324284282442422001080100800
018012
104 DATA 9, 0
110 DATA70370055535507375702517524184112
910802
112 DATA4998289712505207032107920720019
800028
114 DATA 12, 2
120 DATA7555330007003335550824662353798
666482
122 DATA20511858682558428922982071910711
210702
124 DATA 8, 1
130 DATA307370550007375000578021201129289
129242
132 DATA72573272737292073172010107001027
297127
134 DATA 6, 1
140 DATA75005007375055055037132102983121
894458
142 DATA72407207917520984172912970200010
200170
144 DATA 14, 0
150 DATA05755530750300075072192848524083
723425
152 DATA32507151715010011028012928972197
292007
154 DATA 10, 0
160 DATA55507000590737050002183070925291
728927
162 DATA29710327310029070922002980217292
729272
```

```
164 DATA 9, 1
170 DATA75557370073000705570266567020132
300112
172 DATA29168127370116023702721299217292
892802
174 DATA 12, 1
180 DATA73007300730750003702152012751291
732892
182 DATA29470320192720837922910210027292
701272
184 DATA 7, 2
190 DATA7555050705075530577146298597625
161217
192 DATA39123521591712497208029127981292
711279
194 DATA 11, 1
200 DATA00707937597093705072590276925720
137129
202 DATA71020715917097692002920702102920
017002
204 DATA 7, 2
210 DATA75597093755373055370621629428126
284802
212 DATA21072908002745260272927002920008
292702
214 DATA 12, 1
220 DATA73757000709739507352196552972528
525568
222 DATA72084800231008311120000802001292
017029
224 DATA 11, 2
230 DATA37097559755500733708320742921162
556172
232 DATA08020829257176662702000292071029
218002
234 DATA 10, 1
240 DATA00073700500007370002503837280550
763702
242 DATA98219450206100483207002081292179
217102
244 DATA 0, 1
250 DATA75050075700730737000891729150201
298002
252 DATA20523302420030703207210182980271
292802
254 DATA 9, 2
260 DATA37050937055073557008008271008425
684255
```

suite page 30

OFFRE SPECIALE

- MICRO ORDINATEUR EXL 100
- + Moniteur monochrome vert.
- + Lecteur de cassettes.
- + Super valise logiciels comprenant :
 - 2 logiciels cartouches ROM
 - 4 cassettes d'initiation à l'EXELBASIC
 - 2 cassettes "Faites parler votre EXL 100"
 - 1 cassette "MILLE PATTES" jeu d'adresse
 - 1 cassette "SUPER BAD" jeu de réflexion
 - 1 cassette "CREAPHIX" logiciel graphic
 - 3 cassettes vierges "Spécial informatique"
 - 1 livre "25 programmes sur EXL 100"

= 3280 F TTC

- Périphériques disponibles :
- Clavier pro (mécanique) : 290 F
 - Paire de manettes de jeu : 270 F
 - Lecteur de cassette : 290 F
 - EXELMEMOIRE (16K.RAM + 8K.ROM) : 550 F
 - EXELMODEM : 1050 F
(fonctions MINITEL + répondeur automatique + télécommunications + interface imprimante + incrustation vidéo)
 - EXELDRUMS : 1090 F
(boîte à rythmes professionnelle)
 - Imprimante EXL 80 : 3190 F
 - Lecteur de disquettes EXL 135 : 3290 F
(1 Méga octets + 40 K.RAM)
 - Interface imprimante : 650 F
(RSC 232 - Centronics - Incrustation vidéo)

1 AN DE GARANTIE TOTALE

- Logiciels
- ARCADE. Créez vos propres jeux d'Arcade : 169 F
 - ATI 42. Simulateur de vol IFR : 175 F
 - BACK GAMMON. Un grand classique ! : 178 F
 - CITE D'OR. Fantastique jeu d'aventures : 145 F
 - L'ENIGME ALGENUBI.
Un merveilleux jeu à énigmes : 175 F
 - EXELJACK. Jeu de Blackjack : 99 F
 - FIXEL. Gestionnaire de fichiers : 120 F
 - FITEXT. Traitement de texte : 145 F
 - GENEALOGIE.
Traitement de fiches en arborescences : 129 F
 - INITIATION aux ADDITIONS : 99 F
 - INITIATION aux SOUSTRATIONS : 99 F
 - REMI.
Jeu musical et générateur de mélodies : 129 F
 - PUZZLE. Des puzzles de 6 à 700 pièces ! : 149 F
 - Verbes irréguliers allemands : 99 F
 - Verbes irréguliers anglais : 99 F
 - OPERAL. Mini-calculatrice parlante, répéteur de tables : 119 F
 - TENNIS (cartouche).
Un jeu de tennis exceptionnel : 345 F
 - IMAGIX (cartouche).
Logiciel de création graphique : 290 F
 - WIZORD (cartouche). Jeu de combat spatial : 290 F
 - GUPPY (cartouche).
Jeu de labyrinthe (un classique) : 290 F



EXL 100 + moniteur.



Magnétophone.

Clavier professionnel en option 290 F.

le micro ordinateur déjà présent dans 9000 écoles
exelvision
SPECIAL EXL 100

LIVRAISON SOUS 48 H* en téléphonant au 93 73 64 64

BON DE COMMANDE à renvoyer à MICRO MAILING SERVICE 5, av. Cyrille-Besset, 06800 Cagnes-sur-Mer HL.1

Nom _____

Adresse _____

Code postal _____

Ville _____

Règlement
 chèque bancaire/mandat/CCP contre-remboursement

Date : _____ Signature : _____

ARTICLE	QUANTITE	PRIX TTC	TOTAL
TOTAL de la commande			
Participation aux frais de port de 0 à 500 F : 15 F - + de 500 F : 80 F			Frais de port : +
			TOTAL A PAYER

Le catalogue des logiciels disponibles est expédié gratuitement avec la 1^{re} commande.

C'est nouveau, ça vient de sortir

MICROTELLEMENT MIEUX SANS

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



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

LE GATEAU D'AMSTRAD

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

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



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

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

SPÉCIAL BOBOLOGUE

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

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

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

OUI ! JE SUIS FOUTU !



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

MAIS C'EST BO !

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

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



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

CESAR

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

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



Copyright Jean-Yves
Copyright Korre Copyright.

ON CONTINUE DANS LE SCATO



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

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

NE COUPEZ PAS

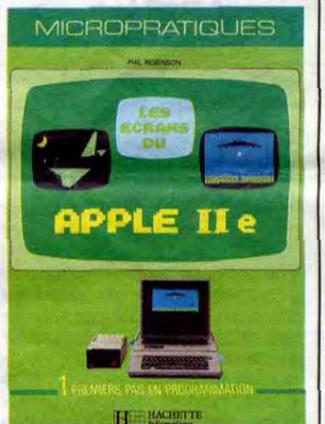
Ca n'a pas l'air de choquer trop Bombyx, alors je me fais mon petit scandale ailleurs que dans sa page : la version de 2001 l'Odyssée de l'Espace qui est passée à la télé était amputée de 25 minutes ! Rien que ça ! Et en plus, alors que Kubrick avait réalisé une version recadrée pour la TV, c'est

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



HACHETTE A TOUT PETITS PAS

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

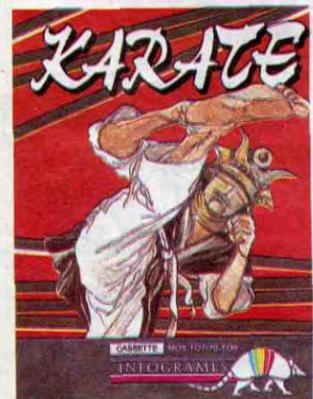


un manuel dont les objectifs se résument à apprendre au lecteur crédule à écrire "BON-JOUR" sur un écran ou à fabriquer une "base de données" avec des datas. Mais peut-être que le rachat de vieux bouquins périmés aux américains revient moins cher que de payer des auteurs français qui, de toutes façons,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

TIENS INFOGRAMMES CONTINUE A PROGRESSER

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

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



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

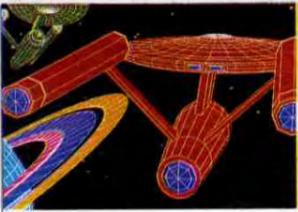
AMSTRAD A L'HOTEL

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



ÇA COLLE POUR 3 M

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



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

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

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

THOMSON LIT L'HHHHHEBDO

CE CANARD ME DONNE DE L'URTICAIRE!



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

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

ÇA ME RAPPELLE MES VACANCES EN ESPAGNE

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



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

TIENS ! DU FRANÇAIS

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

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



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

MATRA : C'EST FINI :

(deuxième)

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



NENUFAR ET DYNAMISME COMPRIS



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

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

BONJOUR L'USINE

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



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

DEVENEZ POLYTECHNICIEN EN 10 LEÇONS



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

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

ÇA MARCHE POUR LE PÈRE NOËL

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



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



SOS PAUMÉS

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



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

EN ROUTE POUR LES DEULIGNES

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

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

Listing Oric 1

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

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

Listing Amstrad

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

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

Listing Thomson

```
0 INPUT:POKE32768,D:FORI=32769TO32844:READB#:POKEI,VAL("&H"+B#):NEXT:CLS:Y=199:FORX=0TO319:DATAB6,00,0E,B0,07F,60,41,06,4F,60,38,E6,C0,11,83,B1,40,27,35,B0,80,2E,34,6,B6,E7,C1,88,8,B7,E7,C1,5A,26,FD,35,6,4A,26,EE,20,E1,34,46,33,C9,50,0,1F,31,33,C9
1 PSET(X,Y):A=STRIG(0):B=STICK(0):IFA THENPOKE45056+X,200-Y:POKE48128+X,Y:LINE(X,199)-X,Y):NEXT:EXEC32769ELSEPSET(X,Y),-1:IFB=7THENX=X-1:LINE(X,199)-X,0,-1:GOTO1ELSEY=Y-(B=5)+C(B=1):GOTO1:DATABC,0,4F,E6,C4,1F,2,BD,E8,F,10,8E,0,C7,BD,E8,C,35,46,39,39
```

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

Listing Apple

```
1 DIM Y(192): TEXT: HOME: INPUT "PAGE GRAPHIQUE (1/2) *":P:A=8192+8192*(P=2):FOR I=0 TO 7:Y(I)=A+A+1024:FOR V=0 TO 7:Y(I+V*8)=Y(I)+128*V:NEXT:FOR I=64 TO 128:Y(I)=Y(I-64)+40:Y(I+64)=Y(I)+40:NEXT:HOME:PRINT "ORDRE DES BITS: 76543210":VTAB 5:POKE 34,4
5 INPUT "ABSCISSE: *":X: INPUT "ORDONNEE: *":Y: X=VAL(X):Y=VAL(Y):PRINT "LE POINT EST SITUÉ DANS LE BIT *X-7* INT(X/7):PRINT "DE L'ORDRE *Y(Y)+INT(Y/7):PRINT:PRINT:GOTO 5
```

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

Bien le bonjour et bon week-end prolongé.



FAITES COMME EUX, ABONNEZ-VOUS!

Bulletin d'abonnement page 30

D'abord petit ruisseau puis rivière plus importante, la rumeur enfle, enfle encore, devient grand vent et ouragan. D'un bout du couvent à l'autre, c'est l'effervescence: la mère supérieure vient d'annoncer une réunion générale à la cantine.

Soeur Sophie est chargé de colporter l'information. C'est d'abord au dortoir qu'elle se rend, histoire de secouer un peu les retardataires. Puis elle va au jardin; nombre de ses consœurs affectionnent particulièrement ce lieu, propice aux échanges verbaux qu'on leur interdit dans l'enceinte même du couvent.

Aux cuisines, les novices font la vaisselle. On a beau être au service de Dieu, faut quand même laver les assiettes. Y a pas de miracle. Elles interrompent leur travail pour se diriger vers la cantine attenante.

La mère supérieure a l'air grave. Le silence s'installe peu à peu dans la grande pièce aux murs blancs. Les derniers murmures finissent par s'éteindre.

"Mes soeurs, nous allons recevoir une visite."

C'est un hurlement de joie qui jaillit d'une soixantaine de gorges.

On voit rarement des étrangers, par ici. "Mais..." La cohue se calme rapidement. Ce "mais" ne laisse augurer rien de bon. La dernière fois que la mère supérieure a prononcé ce mot dans les mêmes circonstances, c'était pour consigner les plus volages de ses congénères, parce qu'une équipe de télévision venait faire un reportage sur la vie monastique. Va-t-on les cloîtrer une fois encore, alors même qu'un peu d'agitation va égayer l'intérieur sinistre du couvent?

"Mais la personne qui vient ici, malgré qu'elle soit des nôtres, est entourée d'une... je dirais, d'une *odor di demonia*. Vous la connaissez de nom: il s'agit du frère l'Ange noir."

Un murmure expectatif plane sur l'assemblée.

"Vous avez déjà entendu parler de lui. Vous savez qu'il a risqué l'excommunication plusieurs fois, vous savez qu'on a parlé de lui lors de la mort de Jean-Paul Ier, vous savez qu'on a prononcé son nom pour l'attentat de Jean-Paul II... Si j'ai fait appel à lui, malgré sa mauvaise réputation, c'est parce qu'il est le seul à nous apporter ce que nous cher-

chons depuis si longtemps..." Ca y est. Elles ont deviné. "...Les solutions d'Euréka." La joie est indescriptible. Mise en scène parfaite, c'est le moment que choisit l'Ange Noir pour apparaître: il était caché dans la pièce voisine. L'ambiance, si réservée d'habitude, fait penser à celle qui fait la renommée de certains groupes de rock. Il monte sur la tribune improvisée.

"Dieu soit avec vous, mes soeurs."

Deux jeunes s'évanouissent. "Je vous apporte les solutions des cinq jeux d'Euréka. Les voulez-vous?"

- Ouiii!!

- Je ne vous entends pas!

- Ouuuuuuu!!!

- Je ne vous entends toujours pas!

- Ooooooooooooo!!!

- Ok. On commence tout de suite?"

La mère supérieure fait la gueule. Cet hérétique lui a piqué la vedette.

"Voici donc la préhistoire. S, p, n, e, p, e, h, p, b, s, e, p, e, p, e, faire hache, so, o, s, e, r, b, s, b, p, h, s, attendre, attendre, p, o, h, p, b, faire poudre, o, o, p, n, n, o, o, p, e, e, so, s, o, donner collier, e, e, donner rubis, o, s, o, remplir pot, e, faire canon, s, s, se, u canon, s, boire eau, s, s, lancer bâton, o, n, lancer hache, e, p, o, s, se, u corde, b, s, s, o, o, o, p, e, e, b, n, n, o, u, branche, e, s, s, o, e, e, faire feu, allumer torche, o, s, e, s, prendre diamant, n, o, s, o, so, s, u échelle, h, p échelle, o, u échelle, b, p champignons, h, e, s, e, u champignons, e, no, b, s, o, u diamant, p talisman."

Les stylos crissent sur le papier.

"Voici la seconde étape: la Rome antique. S, t homme, p, s, donner pièce, s, o, o, p, e, no, ouvrir verrou, (attendre d'être sur le radeau), sauver homme, (attendre), n, n, e, s, acheter vin, n, o, acheter épée, o, e, e, donner vin, o, (attendre), t homme, sortir, o, n, e, n, acheter poulet, no, n, donner poulet, s, s, ne, e, retirer habits, o, dedans, e, p, porter toge, o, o, s, o, o, entrer, tenu, sortir, s, s, e, so, e, s, p, n, o, ne, o, n, n, n, e, n, e, acheter cheval, acheter char, n, acheter poulet, o, p, acheter sandales, porter sandales, manger poulet, e, s, e, e, ne, s, p, n, so, se, entrer, acheter hache, sortir, s, p, affu-

BIDOUILLE GRENOUILLE

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

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



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

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

bateau, p, n, lancer excalibur, entrer, p talisman."

La mère supérieure en a manqué avaler son dentier. On peut blaguer avec ce qu'on veut, elle n'est pas pimbèche, mais avec la religion, quand même! Toutes ces allusions au péché, au crucifix... Elle va encore mettre quinze jours à calmer son troupeau.

Imperturbable, l'Ange Noir continue:

"Attention, au Moyen-âge, l'écriture de 'carotte' n'est pas la même suivant les versions. Pensez le cas échéant à essayer 'carotte' ou 'carote'. Il peut y en avoir un ou deux autres qui m'ont échappé, bien que cela me paraisse peu probable. Colditz, maintenant: Se, p uniforme, porter uniforme, o, s, ne, prendre os, prendre allumette, n, p poivre, e, donner os, p baionette, o, s, o, t homme, p cirage, n, p cigarettes, e, p chocolat, p couvertures, o, o, u allumettes, tirer levier, e, b, u allumettes, p, h, faire uniforme, e, s, s, o, p, faire corde, no, n, n, u corde, e, p barre, o, o, p pioche, e, h, s, s, s, e, donner chocolat, h, p disque, b, o, s, porter uniforme, s, s, p, s, h, u clés, p pince, e, e, s, no, n, ne, p, faire uniforme, porter uniforme, s, s, s, s, s, e, e, p, s, p, n, o, s, p, o, o, n, n, n, o, o, prendre photo, développer film, tamponner carte, faire carte, e, e, s, o, p, enlever poêle, u phonographe, creuser, a, a, a, h, u barre, n, p échelle, s, s, u échelle, u pince, u poivre, s, s, o, so, s, o, u miroir, e, se, o, acheter bouteille, prendre billet, e, e, donner bouteille, b, sauver Brigitte, h, o, no, p, o, no, b, placer dynamite, h, s, u dynamite, s, u baionette, s, u baionette, s, o, p casque, e, e, p carnet, u casque, o, o, s, monter carte, e, p étui, p buste, regarder buste, o, o, p cafard, e, s, e, p papier, regarder papier, o, o, p tournevis, e, s, u cafard, entrer, u tournevis, b, b, h, (taper le code du carnet + KXV + YKZ), ouvrir coffre, p talisman."

Une bonne soeur se lève:

"Dites-moi, il n'y a pas une couille sur la version Spectrum?"

La mère supérieure bondit:

"Soeur Dominique! Voyons! De telles grossièretés dans un endroit saint! Enfin!"

- Excusez-moi, ma mère. Ca m'a échappé.

- Pour répondre à votre question, ma soeur, reprend l'Ange Noir, il y a effectivement un... bug sur la version Spectrum. Pour le corriger, il suffit de vous reporter aux corrections déjà Passées dans l'HHHHebdo. Pouvons-nous continuer, ma mère?"

A contre-coeur, la mère fait signe que oui.

"Alors, terminons-en avec les Caraïbes: P, (attendre), sauter, so, b, p, h, ne, se, e, t panthère, a, a, a, p, ne, ne, examiner pyramide, entrer, examiner statue, p, sortir, o, so, so, e, h, se, p, o, porter casquette, h, o, o, u parachute, h, so, t chien, a, a, a, so, so, so, jeter carcasse, b, p, h, n, n, n, p, s, u ruban, p, o, n, n, p, porter chemise, s, o, p, o, p, sortir, ouvrir flacon, a, a, a, e, b, s, o, p, examiner livres, b, u clé, s, e, t homme, verser mazout, allumer mazout, u extincteur, s, briser radio, p, ouvrir porte, sortir, e, u ordinateur, EUREKA, s, o, (retenir le nombre), s, e, p, porter combinaison, o, o, t homme, a, a, a, p, e, s, s, o, o, b, u pompe, e, e, s, sauter, glisser carte, o, n, n, u diamant, n, p, e, n, p, t homme, a, a, a, examiner bureau, pousser bouton, o, n, o, n, ne, se, e, u savon, n, n, e, (taper le nombre de tout à l'heure), s, poser crâne, o, glisser clé, tourner clé, (attendre), e, p, n, e, n, h, n, e, n, e, e, ne, n, u parachute, h, e, e, h, e, entrer avion, (attendre), e, courir, sauter dedans, utiliser pistolet." Silence. Les soeurs commencent à lever la tête.

"Voilà, c'est fini, dit l'Ange Noir."

Incrédules, elles se regardent entre elles. Fini? Ca veut dire qu'on peut aller essayer ça tout de suite? L'idée plane une dizaine de secondes, et soudain, c'est la ruée. Toutes se précipitent dans leur chambre pour pouvoir résoudre le jeu.

Seuls, l'Ange Noir et la mère supérieure se font face dans la salle maintenant déserte. Leurs yeux se croisent.

"Dis donc, dit l'Ange Noir, qu'est-ce qu'on est pas obligés de faire pour se retrouver seuls!"

- Tu parles! C'est chaque fois plus difficile. Allez, viens, mon gros loup, ne perdons pas de temps."

Elle retourne le crucifix face contre le mur, prend la main de l'Ange Noir et l'entraîne vers le confessionnal. Là, ils seront au calme.

128K

Amstrad CPC 6128 ordinateur à unité de disque intégrée

Une progression logique : Encouragés par l'immense succès des systèmes AMSTRAD CPC464 ET CPC664 et mis par la même impulsion novatrice, nous sommes fiers de vous présenter le CPC6128. Fidèle à notre concept de compatibilité, le CPC6128 fonctionne avec les logiciels de ses deux prédécesseurs et dispose en outre d'une RAM supplémentaire de 64Ko pour exploitation du système CP/M et autres applications utilisant.

CP/M Plus : Le système CP/M Plus, appelé également CP/M 3.1, offre une grande facilité d'accès à la bibliothèque des logiciels CP/M80. Les 61Ko de TPA (Transient Program Array ou "tableau de programme temporaire") fournissent à tous les programmes CP/M 80 une vaste capacité d'exploitation et tout l'espace requis pour le stockage des données. Bien que compatibles entre elles, les versions CP/M Plus et CP/M 2.2 sont toutes deux disponibles pour vous permettre d'exploiter sans modification les applications développées avec le système CP/M 2.2.

La plupart des logiciels CP/M 2.2 peuvent bénéficier des nombreuses améliorations du CP/M Plus, sans risque de conflit. La fonction d'émulation des terminaux, intégrée au CP/M Plus, permet d'installer directement des logiciels configurés pour l'exploitation d'écrans aux caractéristiques analogues à celles des terminaux VT52 et Zenith Z19/29.

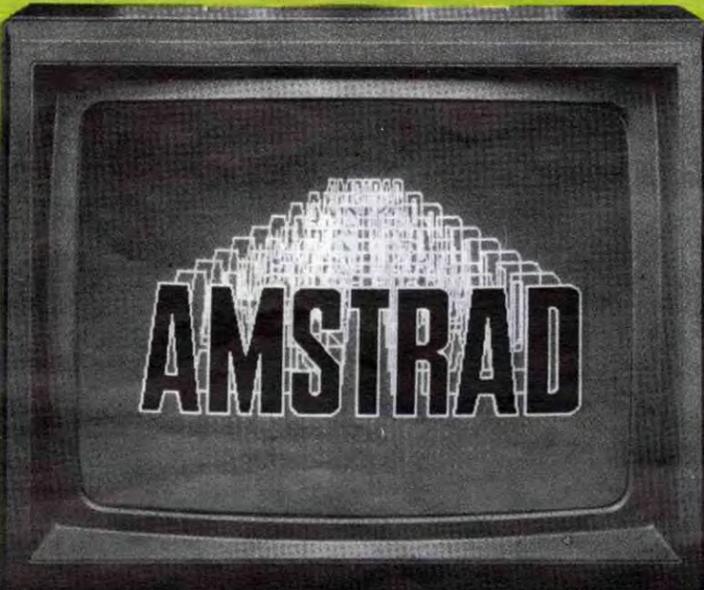
GSX : Grâce au système d'extension graphique GSX fourni avec le CP/M Plus, les programmes d'application peuvent adresser imprimantes, tables tracantes et écrans utilisant des instructions standard ; la notion de portabilité des programmes CP/M est ainsi élargie au-delà des seuls écrans de texte. Il est possible, en outre, d'interfacer les logiciels bénéficiant du GSX avec un grand nombre d'imprimantes, pour obtenir des copies sur papier de graphiques, diagrammes, etc...

Dr. LOGO : Tandis que LOGO de Digital Research poursuit ses investigations dans le monde de l'enseignement assisté par ordinateur, la capacité accrue du 6128 permet d'étendre le logiciel Dr. LOGO, utilisé précédemment sous CP/M 2.2. Et bien entendu, les programmes écrits sous CP/M 2.2 jouissent d'une compatibilité ascendante.

Les disquettes : Avec son système de disquettes intégré, le CPC664 a ouvert la voie du futur ; le CPC6128 reprend le flambeau, offrant à une clientèle de plus en plus exigeante une informatique à disquettes pour un prix abordable, il réconcilie enfin les performances de l'informatique personnelle avec les coûts des ordinateurs individuels. Les disquettes de tous les systèmes AMSTRAD sont interchangeables, mais les programmes bénéficiant des améliorations du CP/M Plus et du système GSX ne tournent pas, on s'en doute, sur les systèmes dépourvus de ces avantages.

Dernière le CPC6128 s'inscrit, en fait, l'un des noms les plus prestigieux de l'informatique britannique. Par ailleurs, le club des utilisateurs AMSTRAD et son mensuel jouissent d'une solide réputation pour la qualité et la primeur des informations qu'ils diffusent.

Les logiciels : Le CPC6128 accepte tous les logiciels sur disquette des CPC664 et CPC464/DDII et la quasi-totalité des logiciels sur cassette du CPC464 (si un lecteur de cassette lui est raccordé, bien sûr). Il offre ainsi à l'utilisateur un choix fantastique de logiciels immédiatement disponibles, issus de la gamme étendue d'AMSOFT, et de produits existant sur le marché.



monochrome

4490 F

couleur

5990 F

116 logiciels de jeu pour l'Amstrad

SUR DISQUETTES		SUR CASSETTES	
1 ROLAND ON THE RUN	150 F	1 AQUAD	110 F
2 ROLAND AHOY	150 F	2 PLAYBOX	100 F
3 SNOOKER	150 F	3 TYRANN	185 F
4 ANSOLF	150 F	4 MEURTRE A	110 F
5 ROLAND DANS LE TEMPS	150 F	5 GRANDE VITESSE	180 F
6 ROLAND GOES DIGGING	150 F	6 COBRA PINBALL	140 F
7 PUNCHY	150 F	7 NIGHT BOOSTERS	120 F
8 FRED L'ELECTRICIEN	150 F	8 CHALLENGER REVERS	130 F
9 HUNTER KILLER	150 F	9 STRESS	120 F
10 HUNCHBACH	150 F	10 COBRA	120 F
11 CODE NAME MAT	150 F	11 LA VILLE INFERNALE	120 F
12 CHESS (E/CHESS)	150 F	12 HISTOQUIZZ	120 F
13 ROLAND aux OUBLIETTES	150 F	13 FORCE 4	120 F
14 ROLAND A LA CAVE	150 F	14 MISSION DETECTOR	120 F
15 SPANNERMAN	150 F	15 HYPERSPACE	120 F
16 EXOCET	150 F	16 MACADAM BUMPER	150 F
		SUR CASSETTES	
		17 FIGHTER PLOT	110 F
		18 SORCERY	110 F
		19 HOUSE OF HUSHER	125 F
		20 DRAGON GOLD	99 F
		21 MISSION 1	140 F
		22 MONSTER CHASE	99 F
		23 TECHNICIAN TED	99 F
		24 FRUITY FRANK	135 F
		25 CLUMBI	105 F
		26 INTERDICTOR PILOT	250 F
		27 SURVIVOR	120 F
		28 CODE NAME MAT	99 F
		29 HUNCHBACH	99 F
		30 CURBT	99 F
		31 ASTRO ATTACK	99 F
		32 ROLAND ON THE RUN	99 F
		33 SNOOKER	99 F
		34 DECATHLON	130 F
		35 GHOSTBUSTERS	110 F
		36 COMBAT LYNX	140 F
		37 KNIGHT LORE	140 F
		38 LE MILLONNAIRE	150 F
		39 WORLD CLIP	120 F
		40 KONG	130 F
		41 JET SET WILLY	120 F
		42 DEFENDOR DIE	110 F
		43 SERIE NOIRE	145 F
		44 BATTLE FOR MIDWAY	115 F
		45 FOREST AT WORLD END	75 F
		46 MESSAGE FROM ANDROMEDA	75 F
		47 FRUIT MACHINE	99 F
		48 ANDROID	120 F
		49 KARL TREASURE HUNT	99 F
		50 ERIC THE WIKING	170 F
		51 FLIGHT PATH 757	100 F
		52 STRIP POKER	120 F
		53 ATOM SMASHER	99 F
		54 MANIC MINER	110 F
		55 DARK STAR	99 F
		56 MASTER CHESS	99 F
		57 FOOTBALL MANAGER	110 F
		58 HUNTER KILLER	99 F
		59 JACK AND THE BEANSTALK	115 F
		60 RING OF DARKNESS	150 F
		61 SPECIAL OPERATIONS	99 F
		62 ANIMAL	99 F
		63 BLAGGER	99 F
		64 BRIDGE IT	99 F
		65 COLORIC	99 F
		66 CLASSIC ADVENTURE	99 F
		67 ERBERT	99 F
		68 HARRIER ATTACK	99 F
		69 FRED ELECTRONIC	99 F
		70 GOLF	99 F
		71 HAUNTED EDGES	99 F
		72 LE GEOGRAPHE	99 F
		73 LES ENVAHISSEURS	99 F
		74 LETTRES MAGIQUES	99 F
		75 WONG LOOPY LAUNDRY	99 F
		76 NOMBRES MAGIQUES	99 F
		77 CH MUMMY	99 F
		78 ROLAND LASCAUX	99 F
		79 ROLAND AHOY	99 F
		80 POLICHINELLE	99 F
		81 ROLAND ON THE RUN	99 F
		82 ROLAND IN TIME	99 F
		83 WORLD WAR III	99 F
		84 MONOPOLIC	110 F
		85 SPRINT	99 F
		86 FRUIT MACHINE	99 F
		87 GRAND PRIX DRIVER	99 F
		88 RALLY II	180 F
		89 KICKKANKO	150 F
		90 LE HOBBIT	225 F
		91 LE BAIN DE NEPHARA	140 F
		92 SMOOKER	120 F
		93 SPANNERMAN	99 F
		94 JEWELS OF BABYLONE	130 F
		95 FANTASIA DIAMOND	130 F
		96 AMARAL GRAF SPEED	99 F
		97 KANAGRAMS	99 F
		98 LE LABYRINTHE	99 F
		99 LA COURSE	99 F
		100 LA BOUSSE	99 F
		101 LE PENDU	99 F

47 utiles pour l'AMSTRAD

EN ANGLAIS	
SUR CASSETTES	
1 HOME BUDGET AMSOFT	245 F
2 AMSWORD	290 F
3 EASY AMSCALC AMSOFT	245 F
4 TUTORIAL BASIC GUIDE 2 ^e partie	245 F
5 DEVPACK	290 F
SUR DISQUETTES	
6 DECISION MAKER	AMSOF
7 ENTREPRENEUR	AMSOF
8 MICROPEN	AMSOF
9 MICROSHEET	AMSOF
EN FRANÇAIS	
10 MASTER FILE	AMSOF
11 MICROSPREAD	AMSOF
12 MICROSCRIPT	AMSOF
13 MICROCOPY	AMSOF
14 MICROGRAPH	AMSOF
15 MICROCALC	AMSOF
16 MICROTEXT	AMSOF
17 MICRODRAW	AMSOF
18 MICROEDIT	AMSOF
19 MICROMAIL	AMSOF
20 MICROMAIL	AMSOF
21 MICROMAIL	AMSOF
22 MICROMAIL	AMSOF
23 MICROMAIL	AMSOF
24 MICROMAIL	AMSOF
25 MICROMAIL	AMSOF
26 MICROMAIL	AMSOF
27 MICROMAIL	AMSOF
28 MICROMAIL	AMSOF
29 MICROMAIL	AMSOF
30 MICROMAIL	AMSOF
31 MICROMAIL	AMSOF
32 MICROMAIL	AMSOF
33 MICROMAIL	AMSOF
34 MICROMAIL	AMSOF
35 MICROMAIL	AMSOF
36 MICROMAIL	AMSOF
37 MICROMAIL	AMSOF
38 MICROMAIL	AMSOF
39 MICROMAIL	AMSOF
40 MICROMAIL	AMSOF
41 MICROMAIL	AMSOF
42 MICROMAIL	AMSOF
43 MICROMAIL	AMSOF
44 MICROMAIL	AMSOF
45 MICROMAIL	AMSOF
46 MICROMAIL	AMSOF
47 MICROMAIL	AMSOF

des prix qui marchent au pas chez

	à verser au comptant	mensualités avec assurance	TEG	Coût total du crédit avec assurance	
CPC 464 monochrome	2690 F	590	12 x 201,30	24,35	315,60
CPC 464 couleur	3990 F	790	18 x 216,90	24,35	704,20
CPC 664 monochrome	3790 F	790	18 x 203,30	24,35	659,40
CPC 664 couleur	5290 F	1290	24 x 215,10	24,10	1162,40
Unité disquette DD1	1995 F	395	6 x 289,30	24,35	135,80
CPC 6128 monochrome	4490 F	990	18 x 237,30	24,35	771,40
CPC 6128 couleur	5990 F	1290	30 x 214,10	24,10	1723
Imprimante DMP 2000	2290 F	490	9 x 223,40	24,35	210,60

23 accessoires pour l'Amstrad

1 Câble raccord Amstrad/Imprimante	150 F
2 Rallonge 1,50m Montit/Clavier 464	185 F
3 Housse moniteur couleur	70 F
4 Housse moniteur monochrome	70 F
5 Housse clavier	70 F
6 Housse disquette DD1	55 F
7 Synthétiseur vocal DKTronics	495 F
8 Ruban imprimante DMP1	95 F
9 Ruban Centronics 3102	85 F
10 Papier listing blanc 70g, 500l	59 F
11 Papier étiquettes (500 étiqu.)	70 F
12 Câble 664 2 ^e unité disquette FD1	290 F
13 Joystick interface 2 joysticks	190 F
14 Magnétophone Laney pour 664	390 F
15 Câble 664 magnéto. K7 extérieur	50 F
16 Joystick Quickshoot I	85 F
17 Joystick Quickshoot II	119 F
18 2 joystick Quickshoot II	199 F
19 Cassettes micro 20min.	pièce 6,90 F
20 Disquettes 3 pouces	pièce 59 F
21 Boite rangement 50 disq. 3 pouces	195 F
22 2 ^e unité disquette FD1	1790 F
23 Imprimante à matricielle SILVER REED ETP 500	3395 F

22 livres sur l'Amstrad

SYBEX	
1 Premiers programmes	98 F
2 18 jeux d'action	49 F
3 56 programmes	78 F
4 L'assembleur pratique	98 F
5 Zen avec K7	248 F
PSI	
6 Basic Amstrad CPC 464	100 F
7 102 programmes de jeu	120 F
8 Amstrad en famille	120 F
HACHETTE	
9 Utilisation de l'Amstrad CPC 464	249 F
MICRO APPLICATION	
10 La bible du programmeur Amstrad	249 F
11 Le basic au bout des doigts CPC 464	148 F
12 Trucs et astuces CPC 464	149 F
13 Jeux d'aventures, comment les programmer	129 F
14 Peeks et pokes du CPC 464	99 F
15 Graphismes et sons du CPC 464	129 F
16 Amstrad ouvre toi	99 F
17 Amstrad : autoformation à l'assembleur en français	195 F
avec une K7	
18 Programmes basic pour le CPC 464	129 F
19 Le langage machine pour le CPC	129 F
AMSOFT (en anglais)	
20 Hisoft Pascal	450 F
21 Complete firmware specification	290 F
22 DD1 firmware specification	290 F

IMPRIMANTE CENTRONICS GLP 3101

1995 F



A mesure que les ordinateurs personnels à usage familial ou de petites entreprises deviennent des éléments indispensables de la vie moderne, il se crée une demande toujours plus grande pour des imprimantes compactes, légères, de haute qualité mais de prix raisonnables. L'imprimante CENTRONICS GLP 3101 a justement été conçue pour fonctionner avec des ordinateurs personnels. Elle offre des caractéristiques que l'on ne trouve pas toujours sur les autres imprimantes du même ordre de prix, telles qu'une tête d'impression à matrice de 9 aiguilles, de très petite taille et garantie pour une longue durée de vie, impression à recherche logique bidirectionnelle pour textes et unidirectionnelle pour graphiques, à 50 caractères par seconde et un fonctionnement plus silencieux. Elle présente également un choix recherché de différents types de caractères tels que ASCII 96, caractères graphiques et caractères internationaux. Elle imprime le papier feuille à feuille, mais peut aussi imprimer le papier à pliage paravent et le papier en rouleau, grâce à son dispositif d'alimentation automatique en option. Pour plus de manéabilité, son panneau de commande avec touches de mise en marche et d'arrêt (ON/OFF), de connexion (ON LINE), d'alimentation par ligne (LF) et indicateurs de mise sous tension (POWER) et d'erreur (ERROR) se trouve placé à l'avant de l'imprimante. Fabriquée et essayée selon des normes très sévères, le CENTRONICS GLP 3101 est une unité de grande fiabilité qui offrira de bons et loyaux services.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES
Méthode d'impression : matrice de points à impact - Tête d'impression : 9 aiguilles - Vitesse d'impression : 50 cps - Direction d'impression : à recherche logique bidirectionnelle pour caractères standards, élargis, condensés ou gras ; unidirectionnelle pour indices supérieurs et inférieurs, profil binaire et caractères graphiques - Nombre de copies : original plus 2 copies - Jeux de caractères : 96 caractères ASCII - 48 caractères européens - 16 caractères grecs - 48 caractères graphiques - 16 symboles mathématiques et autres - 5 symboles - Vitesse : 250 m/s à pas d'interligne de 1/8" - 4 lignes/en continu (FF) - Caractères par ligne : normal 80 caractères (10 cps) élargis, 40 caractères (5 cps), condensés, 132 caractères (17 cps) ; condensés élargis, 66 caractères (8,5 cps) - Mode alimentation papier : par friction ; par p-cote (option) - Type et largeur de papier : feuille à feuille (A4) 201,5mm ; Lettre 216mm ; Pliage paravent (option) 101,5mm à 254mm ; Rouleau (option) 210,5mm ou 216mm - Ruban : largeur 8mm ; longueur 10m - Type : en tissu, continu ou cassette - couleur noir - Dimensions : 333x190x190 (P x H x L) mm - Poids : 3 kg - Température : 5°C à 35°C - Humidité : 20 à 80 % - Niveau brut moins de 60dB en fonctionnement - Alimentation : 117, 220 ou 240 V - Consommation : 30 VA - Interface standard parallèle à 8 bits - Fonctions diverses : détecteur positionnement, détection fin de papier auto-impression, mise en réserve hexadécimale

Tracteur en option : **360 F**

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

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



Tarif Disquettes

La boîte de 10 disquettes simple face, double densité	75 F
La boîte de 10 disquettes double face, double densité	195 F
La boîte de 10 disquettes 3 pouces pour Amstrad	350 F
La boîte de 10 disquettes 3 1/2 pour MAC	240 F

Amstrad PCW 8526

Machine traitement de texte complète avec imprimante intégrée

• moniteur haute résolution	• extensions possibles
• drive intégré	• option : second drive dur 1 Mo
• clavier B2 touches	
• 256 K RAM	
• imprimante rapide intégrée (nombreux types de caractères)	
• changement automatique feuille à feuille	
• CP/M plus avec GSX et Dr Logo	

APPLE*

Prix T.T.C. - Tarif valable à la date de parution de l'annonce - offre limitée aux stocks disponibles				
APPLE II C'	IMPRIMANTE IMAGEWRITER* 4218 F	BOITE RANGEMENT 100 DISQUETTES 5 P 1/4		
UNITE CENTRALE	7475 F	KIT APPLE II C		
DRIVE II C	1575 F	POUR IMAGEWRITER*	370 F	
SOURIS II C	525 F	KIT APPLE II E	POUR IMAGEWRITER*	433 F
STAND MONITEUR II C	355 F	MAC INTOSH*		
SAC TRANSPORT II C	330 F	128 K	18500 F	
		512 K	23950 F	
APPLE II E'		APPLE II E'		
UNITE CENTRALE	6590 F	CARTE D'EXTENSION 512 K	4950 F	
DRIVE SANS		POUR MAC 128 K		
CONTROLER II E	1452 F	MICRODISK DRIVE		
DRIVE AVEC		EXTERNE MAC*	3804 F	
CONTROLER II E	2095 F	VALISSETTE MAC*	762 F	
CARTE 80 COLONNES		ACCESSOIRES DIVERS POUR APPLE*		
APPLE*	547 F	JOYSTICK COMPATIBLE		
CARTE 80 COLONNES		POUR APPLE II E et II C'	159 F	
ETENDUE APPLE	990 F	Construction robuste, équipée de 2 trims pour recherche du point zéro.		
MONITEUR APPLE II E'	1670 F	BOITE RANGEMENT		
KIT DE MONTAGE		80 DISQUETTES 3 P 1/2		
POUR DUODRIVE	1110 F	Fermeture à clé	265 F	
DUODRIVE				
PLUS CONTROLER	4520 F			

* APPLE, APPLE II E, APPLE II C, IMAGEWRITER, MAC INTOSH et MAC WRITER sont des marques déposées de APPLE COMPUTER Inc.

BON DE VENTE PAR CORRESPONDANCE à retourner à GENERAL, 10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS

Frais de transport, forfait 90 F
Etranger, outre-mer, nous consulter

Je, soussigné, M _____ Prénom _____

Adresse _____

commande le matériel suivant _____

Je choisis de vous régler par chèque bancaire ou CCP

pour un prix de _____ + 90 F (transport) = _____

Signature _____

MUSIQUE

EDITO

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

BEN

MICRO... SILLONS

TOM NOVEMBRE

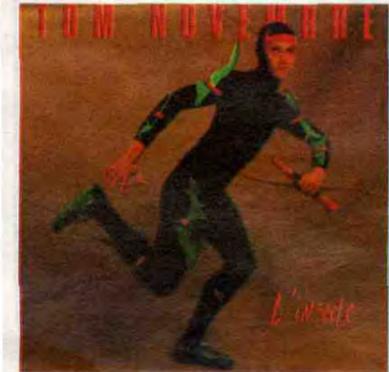
L'Insecte (Philips)

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

SHOW DEVANT

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

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



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

SHOW DEVANT

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

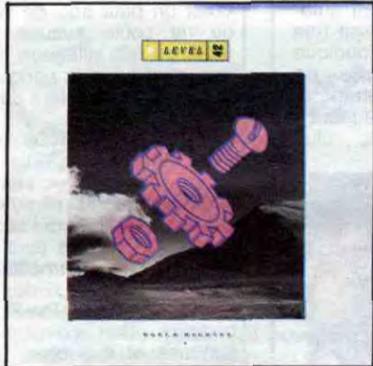
Niveau écriture, c'est toujours énumération, collection de mots mode d'emploi. Niveau musique, on a quitté le rayon bricolage pour le rayon variété-rock française. Ce qui me fait dire : un album de Tom Novembre, ça passe une fois, à la rigueur deux fois, mais trois fois, bonjour les dégâts...

LEVEL 42

World Machine (Polydor)

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

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



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

SHOW DEVANT

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

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

BOWIE/JAGGER

Dancing in the Street

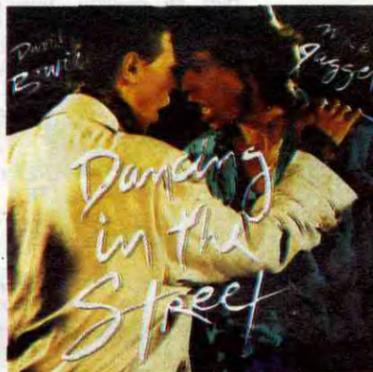
45 t. (Pathé Marconi)

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

SHOW DEVANT

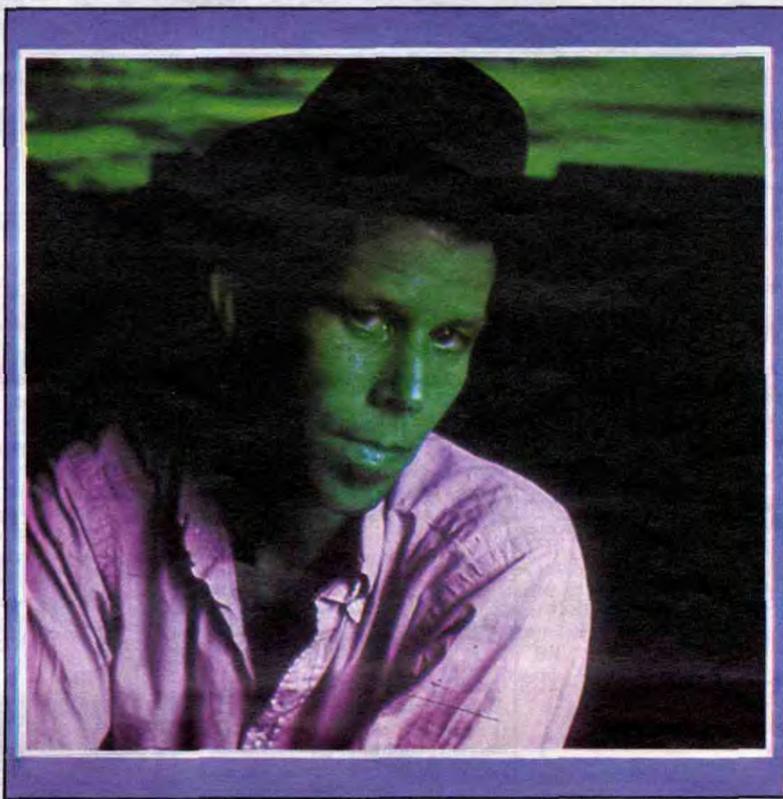
* PACO DE LUCIA, le 11/11 : Paris (Mogador), le 12/11 : Rouen.

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



SHOW DEVANT

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



TOM WAITS

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

SHOW DEVANT

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

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

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

BLABLA...

PIERRE ÉLIANE

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

SHOW DEVANT

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

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

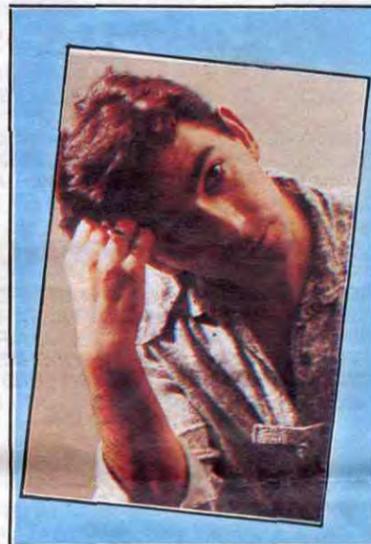
SHOW DEVANT

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

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

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

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



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

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

SHOW DEVANT

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

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

INFO TOUT POIL

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

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

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

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

Menu Guerrier

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

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

Lundi 11 Novembre

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

Mardi 12 Novembre

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

Mercredi 13 Novembre

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

Jeudi 14 Novembre

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

Vendredi 15 Novembre

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

Samedi 16 Novembre

20h35	TF 1	: L'EXPRESS NE REPOND PLUS (Téléfilm U.S.)
20h35	A2	: DEMAIN C'EST DIMANCHE
20h35	FR 3	: DISNEY CHANNEL
22h10	TF 1	: DROIT DE REPONSE
22h15	A2	: LES ENFANTS DU ROCK
22h15	FR 3	: DYNASTIE
00h00	C +	: TENDRES SOUVENIRS D'UNE BOUCHE GOURMANDE

Dimanche 17 Novembre

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

LE CŒUR GRENADINE Diabolo menthe

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

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

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

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



Photo A2

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

Diffusion le 12 à 20h35 sur A2

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

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

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

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

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

Diffusion le 14 à 20h30 sur C +

CURIOSITES:

LES TARTARES

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



Photo FR3

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

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

Diffusion le 12 à 20h35 sur FR3.

COLETTE

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



Photo TF 1-C. James.

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

LE POMPIER ENFLAMMÉ L'été meurtrier

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

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

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

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

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

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

Diffusion le 17 à 20h35 sur TF1



Photo TF1

LE HOLLANDAIS VOLANT Le génie du faux

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

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



Photo A2-R. Picard

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

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

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

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

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

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

LES CROIX DE BOIS

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

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



photo FR3

UNE FEMME OU DEUX de Daniel VIGNE.

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

En fait l'actrice principale d'"Une femme ou deux" est Laura, un ramassis d'os découvert par Chayssac et qui est censé être la première française, née il y a deux millions d'années ! Les grands curieux ont déjà tout compris : c'est pompé sur la découverte, en 1974, de Lucy, morte en Ethiopie il y a 3,8 millions d'années. Idem le rôle de Depardieu est le calque-carbone du découvreur de Lucy, Donald Johanson, un mec gravement atteint à force de gratter la terre avec des pinceaux pour trouver dix grammes d'une mâchoire de poule du Quaternaire. Donc, Depardieu voudrait faire semblant d'être, à peu près, aussi délirant que son modèle et nous faire gober la réalité de son rôle. Mais ça coince ferme... en fait, c'est même largement grotesque et raté !



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

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

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



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

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

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

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

VERTIGES

De Christine LAURENT

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

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

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



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

TANGOS, L'EXIL DE GARDEL

de Fernando E. SOLANAS

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

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



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

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



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

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

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

C'est un peu comme si tu voulais offrir une théière en porcelaine hyper-géniale à ta grand-mère, et qu'en ouvrant le paquet t'en retrouves que les 4312 morceaux !! Frustrant, non ?

RETOUR VERS LE FUTUR

de Robert ZEMECKIS

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

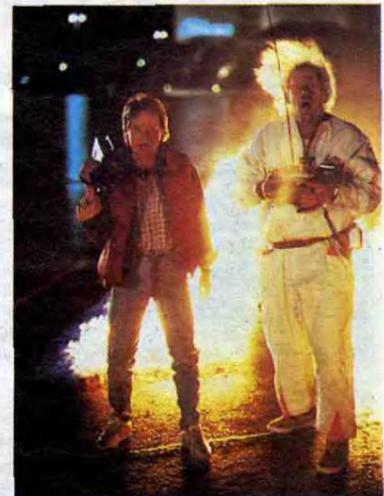
Alors, sacrilège, j'ai une semaine de retard pour vous causer de ce petit bijou ! Figurez-vous que j'ai été dans une vraie salle de ciné, bourrée à craquer de petits curieux, prêts à massacrer tout ce qui leur tombait sous la main. Mais alors là, ils ont pas bronché, rien qu'une ambiance totalement délirante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

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



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

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



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

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

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

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

AMUSE-GUEULES

L'AFFAIRE DES DIVISIONS MORITURI

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

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



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

B.D!

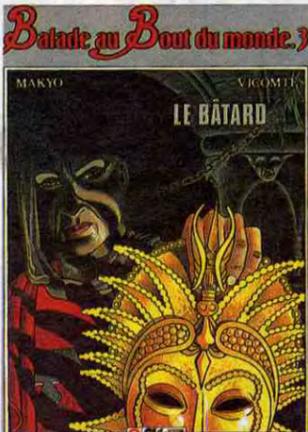
ebditos

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

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

Milou.

BALLADOS

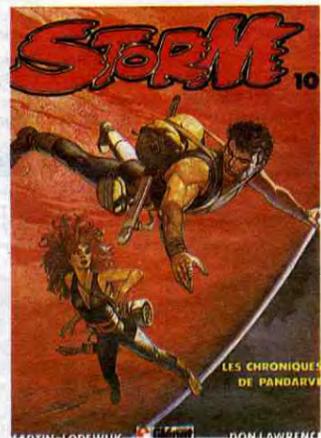


Troisième et avant-dernier tome de la série Balade au Bout du Monde, Le Bâtard répond aux questions posées dans le deuxième tome et en pose certaines qui ne trouveront leur réponse que dans le quatrième. C'est complètement génial, mais surtout, si vous n'en avez lu aucun, ne les achetez pas : ça vous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

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

BELLOS

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



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

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

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

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

BD Parade!

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

GRATINOS

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



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

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

SALUT LA PROMOS!
VOIR PAGE 19

PAS MALOS

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



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

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

TROP CHEROS

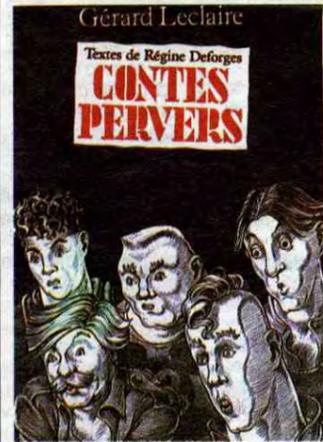
Kent et Bergouze chez Futuro, c'est pas la première fois, c'est du Kent et Bergouze mais surtout, c'est trop cher !



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

BONNOS

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



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

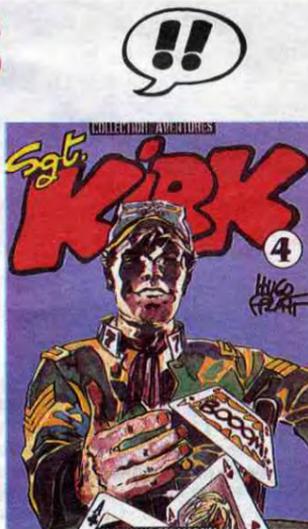
KIRKOS

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

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

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

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



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

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

EFFICAÇOS

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



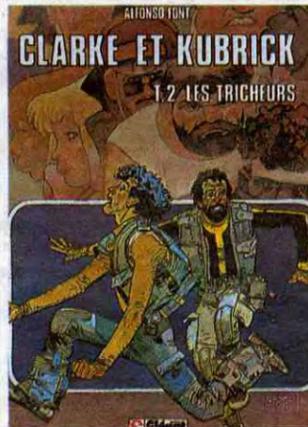
de réalisateurs feraient bien de s'en inspirer. L'histoire est simple (encore qu'il faudrait s'entendre sur le mot simple : j'entends par là qu'il y a des espions dans tous les coins, un meurtre par page, douze polices différentes qui sont sur le coup et trois intrigues mêlées, mais c'est simple quand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

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

BRAVOS

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

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



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

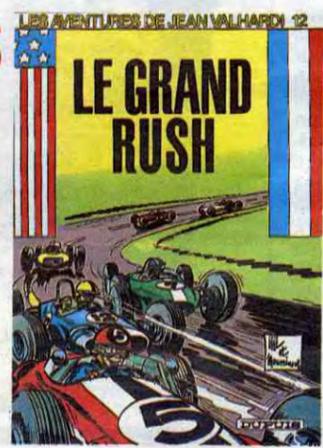
Non, je déconne pas, c'est vraiment tout à fait complètement très excellent. Si je ne me retiens pas, d'ailleurs, je le mettrais dans les hauteurs du bd-parade. Allez, tiens, je ne me retiens pas.

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

EJECTOS

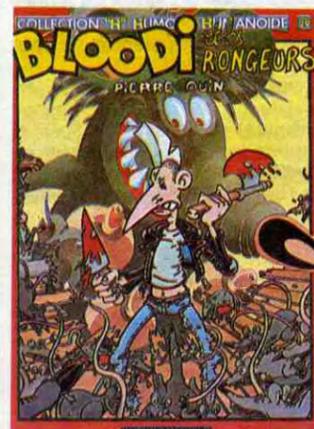
Une fois pour toutes : je n'aime pas les histoires de courses automobiles, que ce soit Michel Vaillant, Jean Valhardi ou un autre. Tchao.

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



NIALOS GE

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

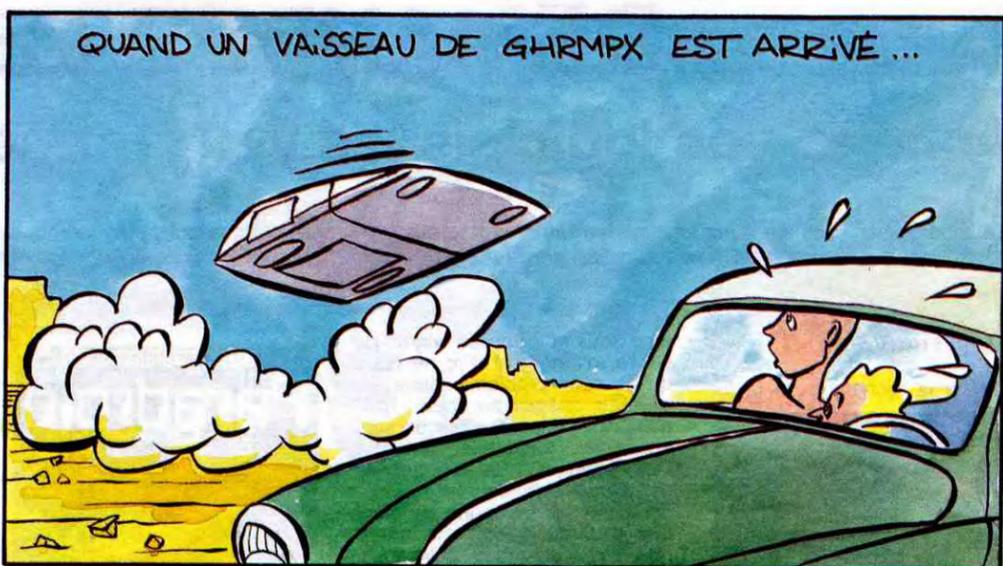


bien, de voir crever quelques héros de temps en temps. En plus, si je peux ainsi paren-

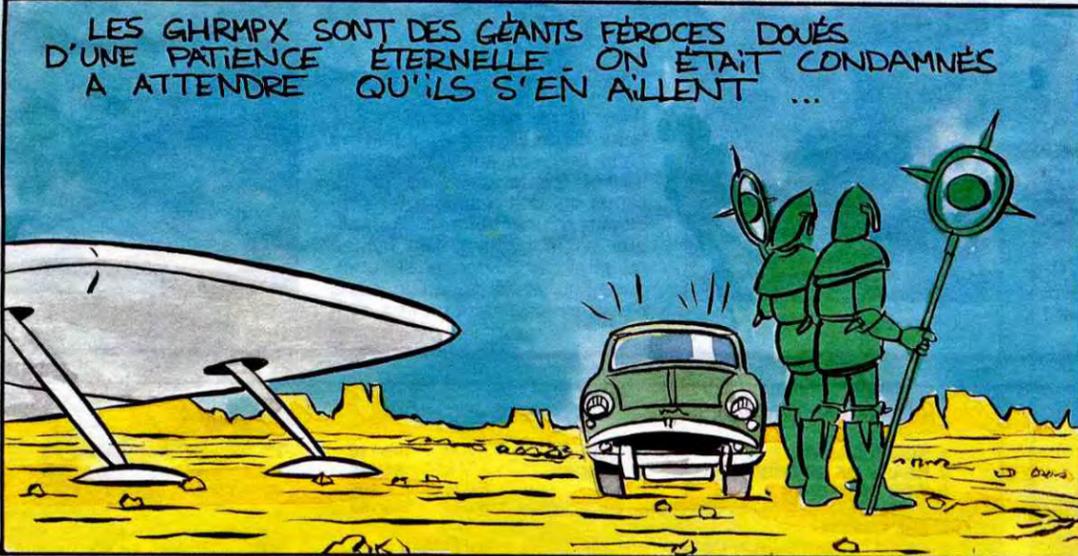
ON AVAIT DÉCIDÉ DE FAIRE UN BÉBÉ
DANS LE DÉSERT, JANE ET MOI...



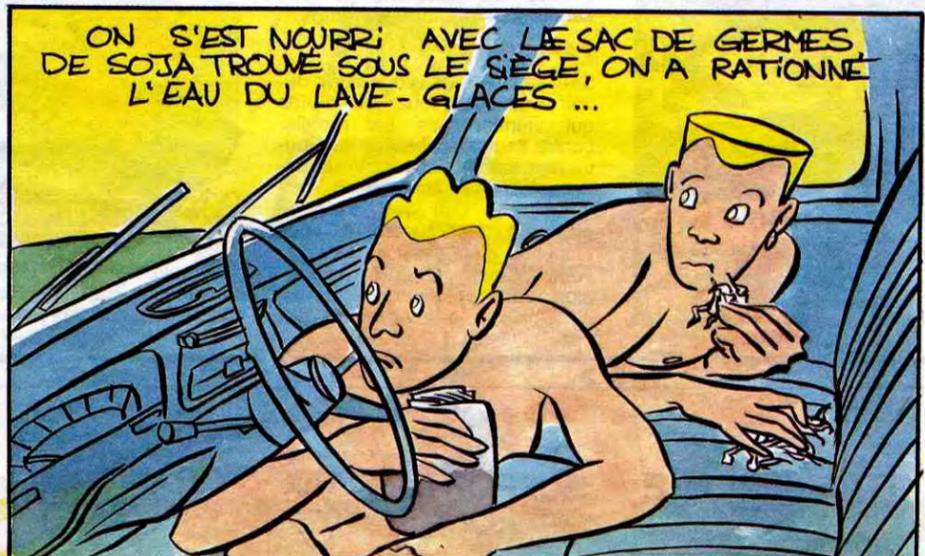
QUAND UN VAISSEAU DE GHRMPX EST ARRIVÉ ...



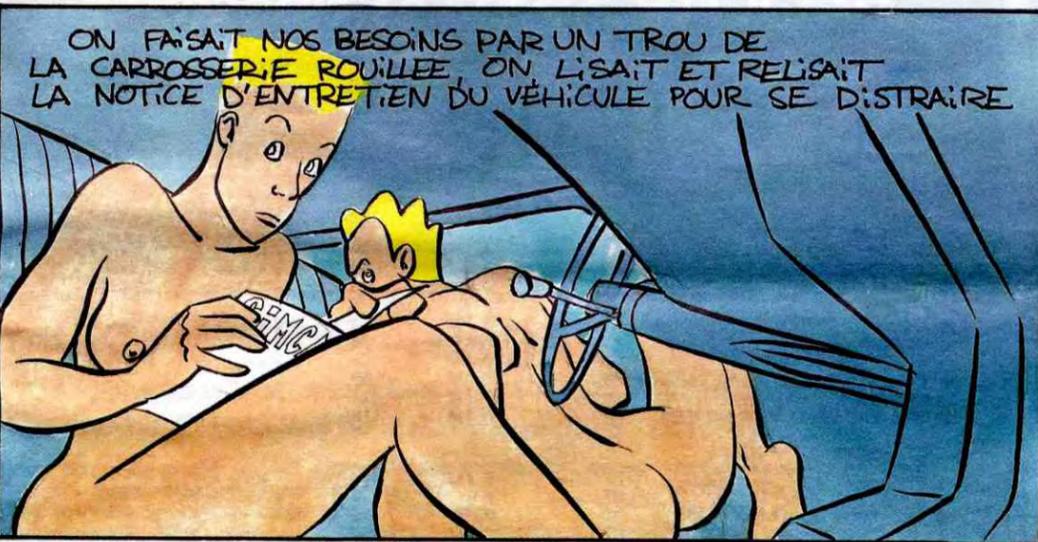
LES GHRMPX SONT DES GÉANTS FÉROCES DOUÉS
D'UNE PATIENCE ÉTERNELLE. ON ÉTAIT CONDAMNÉS
À ATTENDRE QU'ILS S'EN ALLENT ...



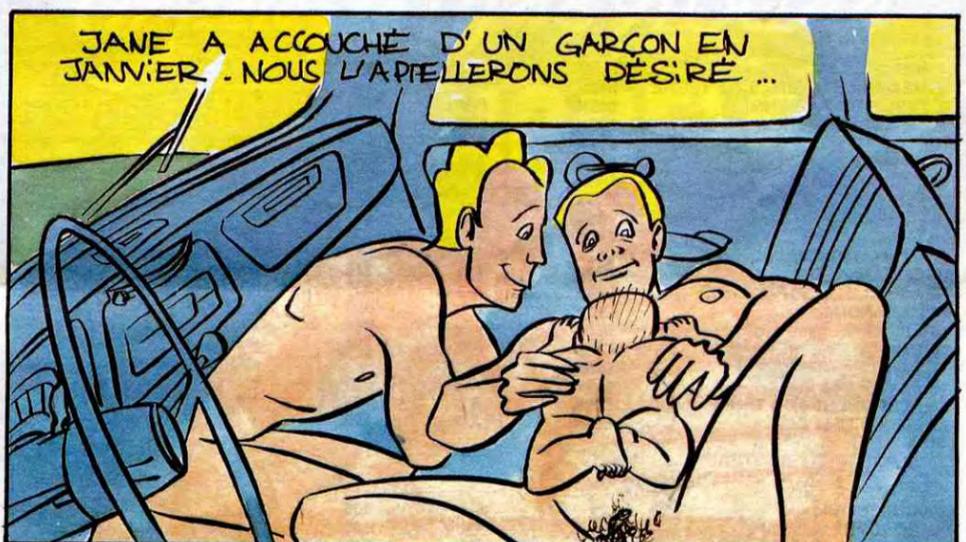
ON S'EST NOURRI AVEC LE SAC DE GERMES
DE SOJA TROUVÉ SOUS LE SIÈGE, ON A RATIONNÉ
L'EAU DU LAVE-GLACES ...



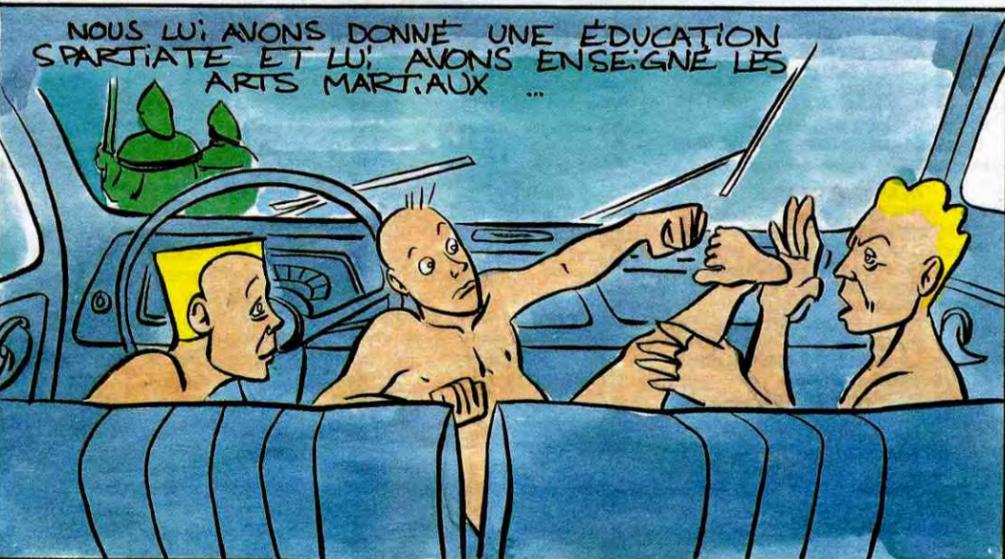
ON FAISAIT NOS BESOINS PAR UN TROU DE
LA CARROSSERIE ROUILLÉE, ON L'ASAIT ET RELASAIT
LA NOTICE D'ENTRETIEN DU VÉHICULE POUR SE DISTRAIRE



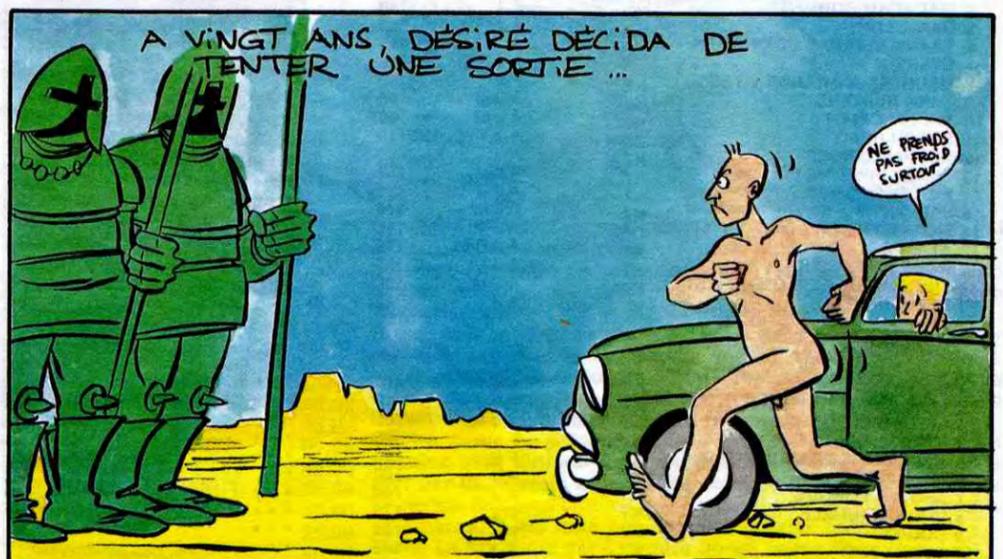
JANE A ACCOUCHÉ D'UN GARÇON EN
JANVIER. NOUS L'APPELLERONS DÉSIRÉ ...



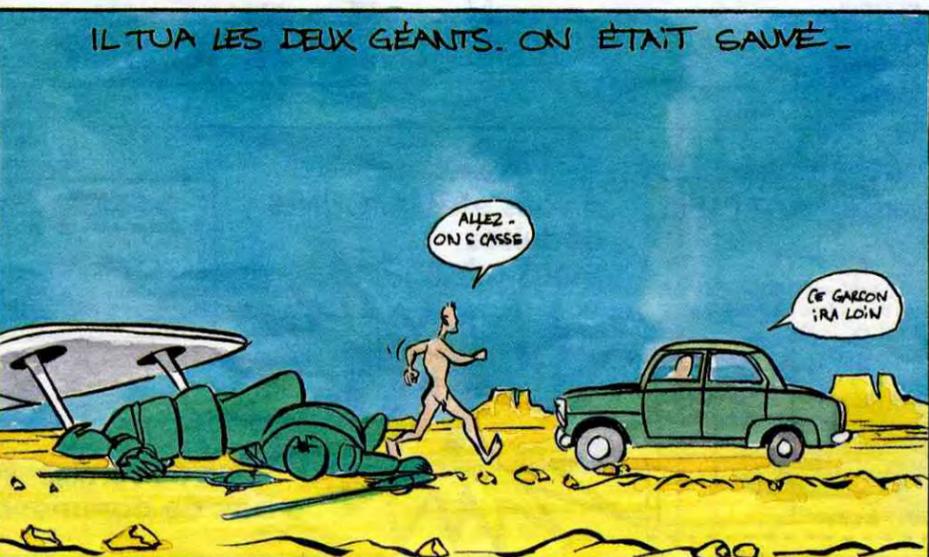
NOUS LUI AVONS DONNÉ UNE ÉDUCATION
SPARTIATE ET LUI AVONS ENSEIGNÉ LES
ARTS MARTIAUX ...



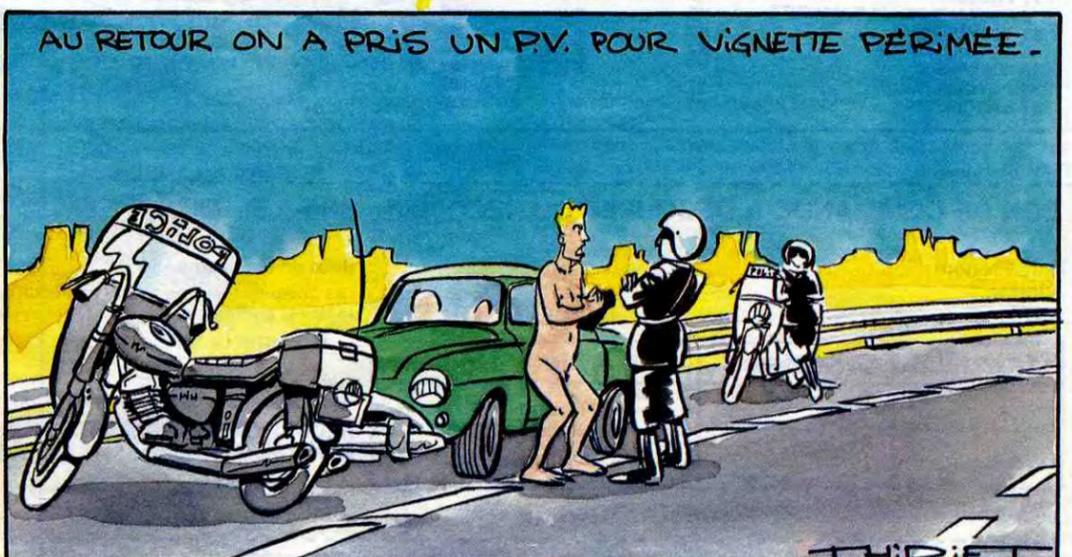
À VINGT ANS, DÉSIRÉ DÉCIDA DE
TENTER UNE SORTIE ...



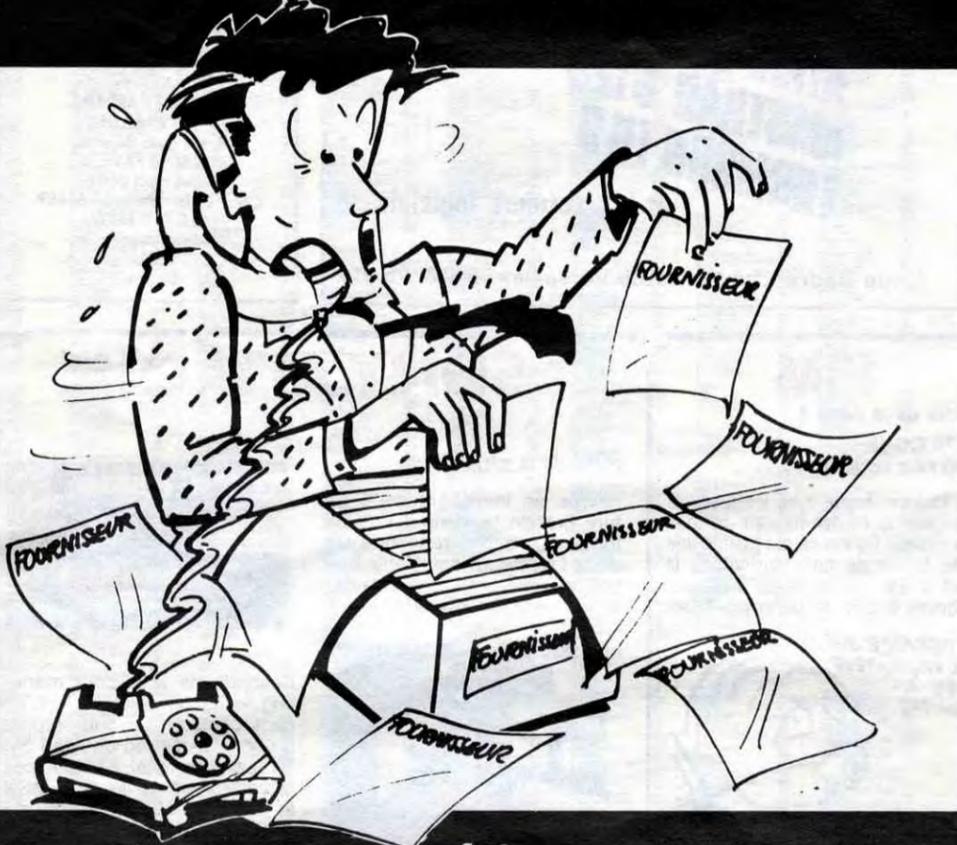
IL TUA LES DEUX GÉANTS. ON ÉTAIT SAUVÉ.



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



PROBLEMES DE LOGICIELS? PAS DE PANIQUE!

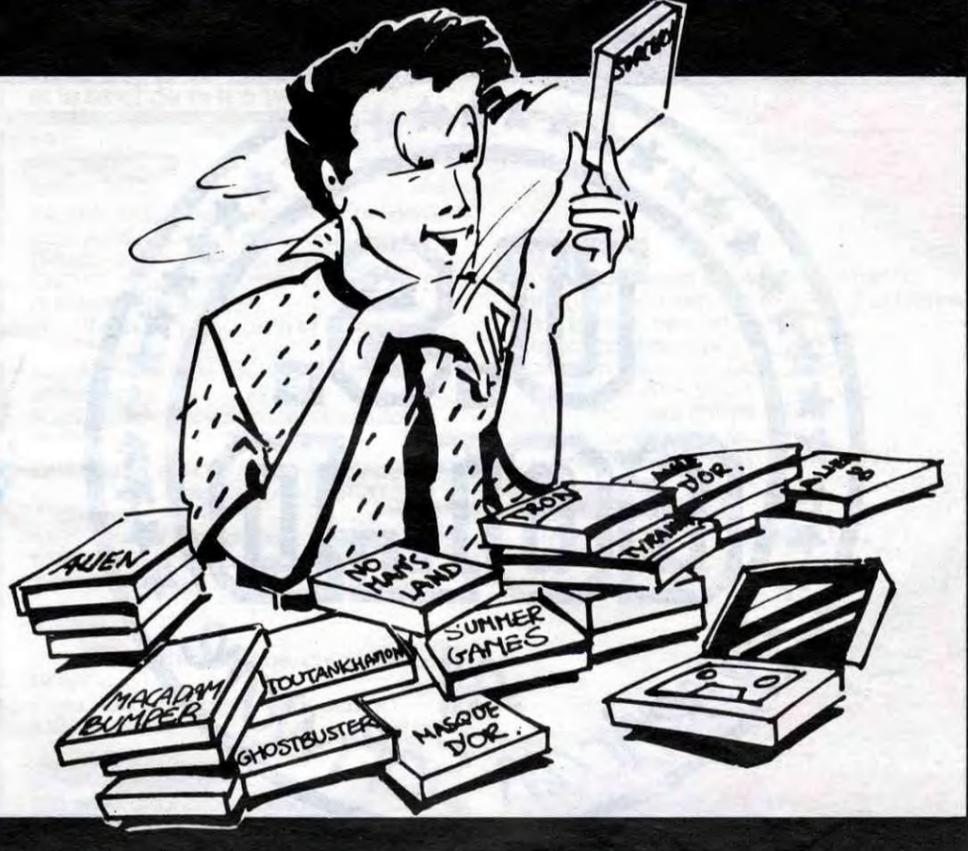


Appelez le (1) 48 91 00 44

VENTE EXCLUSIVEMENT
AUX REVENDEURS

INNELEC

LE CHOIX SANS L'EMBARRAS!



Appelez le (1) 48 91 00 44

VENTE EXCLUSIVEMENT
AUX REVENDEURS

INNELEC

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

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

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

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

HEBDOGICIEL : 160, rue Legendre 75017 PARIS.

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

SALUT LA PROMO!



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

- TRAGIQUES DESTINS 49,00
- ZEPPELIN 45,00
- FOLIES ORDINAIRES 69,00
- HISTOIRES A LA CON 46,00
- CE QUI EST EN HAUT 35,00
- CHEZ LUCIEN 30,00
- A STORY OF WAR 25,00
- TONTON MARCEL 46,00
- REGLEMENT DE CONTES 34,00
- L'OMBRE QUI TUE 33,00
- GUERRES FROIDES 49,00
- LES DEMONS DU MISSOURI 35,00
- LE NOYE A DEUX TETES 38,50
- BIDOCHONS ASSUJETTIS 45,00
- SOCIAUX 64,00
- LES DEUX DU BALCON 45,00
- TSCHAW 38,00
- LA COULEUR DU VENT 33,00
- GAFFES ET GADGETS 33,50
- THORGAL 35,00
- DELTA/JEREMIAH 55,00
- SERGEANT KIRK IV 33,00
- LES MOUCHES DE SATAN 38,00
- CLARKE ET KUBRICK 2 38,00
- LE GRAND RUSH 59,00
- CONTES PERVERS 32,00
- L'ENFER BLANC 28,00
- VICTIME DE LAMOUR 34,00
- LES CHRONIQUES DE PANDARVE 30,00
- BLOODI ET LES RONGEURS 59,00
- GRATIN

Salut les mecs. Excusez-moi, je ne fais pas de vanne, j'ai plein de trucs à vous dire. D'abord, la promo de cette semaine, c'est Balade au Bout du Monde de Makyo et Vicomte. Nous avons choisi ça avec Milou parce que c'est vraiment une bonne série. Bon, vous achetez le tome 3 : vous avez cinq cartes postales diverses (sur la bd, quand même, pas la tour Eiffel !). Vous achetez deux tomes : hop ! Dix cartes postales. Vous en achetez trois : hop ! quinze cartes postales. Et on s'arrête là parce que de toutes façons il n'y a que trois tomes. Ca ira pour la promo. Maintenant, autre chose : si vous achetez cinq albums (au moins) de la liste qui est quelque part par là, je vous offre, tenez-vous bien, le Livre du Fric de Roderick Masters illustré par Edika. Il vaut 84 balles dans le commerce, je me fous pas de votre gueule, merde ! Voilà. La boutique est à vendre aussi, faites vos offres.

- Oui, je commande le troisième tome de Balade au Bout du Monde. Envoyez-moi les cartes.
- Oui, je commande les trois tomes. Envoyez-moi quinze cartes postales, je me démerderai pour les timbres.
- Je choisis moins de cinq bouquins de la liste. Vous me les envoyez, si il y en a moins de quatre, je paie six balles de port pour chaque.
- J'en choisis cinq au moins. Vous me joignez à tout ça le Livre du Fric de Roderick Masters, afin que je puisse m'enrichir. Je ne paie pas le port.
- Je ne veux rien, sinon votre catalogue, et un billet doux. Envoyez, envoyez. Je trierai à l'arrivée.

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal+ ville :

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

BON DE PARTICIPATION

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

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

Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs)

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

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

TOUS LES NOUVEAUX LOGICIELS AVEC INSTRUCTIONS EN FRANÇAIS.



Appelez le (1) 48 91 00 44

VENTE EXCLUSIVEMENT AUX REVENDEURS

INNELEC

DISTRIBUTEUR AGRÉÉ

S'ils sont quelque part c'est chez

Microfolie's

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

et les derniers logiciels.

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

Directeur de la Publication
Rédacteur en Chef : Gérard CECCALDI
Directeur Technique : Benoite PICAUD
Rédaction : Michel DESANGLES, Michaël THEVENET
Secrétariat : Martine CHEVALIER
Dessins : CARALI
Editeur : SHIFT Editions 160, rue Legendre - 75017 PARIS
Distribution NMPP
Publicité : Véronique CARRARA
Tél. : (1) 45.63.01.02
5, rue de la Beaume 75008 PARIS
Télex : 641 866 F
Commission paritaire 66489 RC 83 B 6621
Imprimerie : DULAC et JARDIN S.A. Evreux.

IBM

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

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

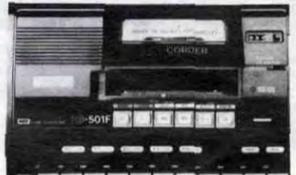


rumeurs circulent sur la sortie d'une nouvelle machine, non plus portable mais portative... C'est à dire plus petite, tout en étant aussi performante. Comme Tramiel, IBM tente d'écouler ses stocks pour avoir de l'argent frais. Mais peut-il rester crédible, vis-à-vis de ses actionnaires, et surtout vis-à-vis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

SONY ATTAQUE

Suite de la page 1

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



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



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



★ NOUVEAU! COMMODORE

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



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

4 Super offres Commodore 64

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

★ DES PRIX FOUS SUR LES HITS COMMODORE

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

UTILITAIRES

FAST LOAD EPYX - K 390 F
TURBO 10 - K 280 F
TURBO 30 - K 380 F
TURBO 50 - K 500 F
CASSETTE D'ALIGNEMENT 130 F
DATABASE - C 195 F
DATAMAT - D 350 F
TEXTOMAT - D 350 F
VIRGULE - C 250 F
PAINTPIC - C 195 F
TOOL 64 - K 640 F
EXTRA TOOL 64 - C 350 F
FORTH 64 - K 350 F
MASTER 64 - D 700 F
PAPER CLIP - D 1 200 F
L. BASIC (Bas. étendu) - D 695 F
PROFIMAT - D 350 F
BASIC 64 (compilateur) - D 350 F
SUPERBASE - D 990 F
NOMBREUX AUTRES TITRES ET UTILITAIRES DISPONIBLES

★ CADEAU!

AMSTRAD

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



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

MICROSTORY

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

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

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

UTILITAIRES EN CASSETTES

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

UTILITAIRES EN DISQUETTES

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

FRANCK BRUNO'S BOXING - C 99 F
3 D STUNT RIDER - C 105 F
WIZARD'S LAIR - C 75 F
SLAP SHOT - C 115 F
FROGGY - C 99 F
INFERNAL RUNNER - C 140 F
TENNIS 3D - C 150 F
FOOT - C/D 140/260 F
ORPHEE (aventure franc.) - D 345 F
3 D FIGHT - C/D 140/260 F
METRO 2018 - C 190 F
BOULDER DASH - C 115 F
CHESS - D 145 F



★ LE PARI DATARI! ATARI

520 ST 9 950 F
1 U.C. 512 Ko, 1 lecteur disk 3,5 pouces 500 Ko, 1 moniteur monochrome lite resolution, 1 souris, TDS, BASIC, LOGO, GEM WRITE, GEM PAINT. Et les premiers logiciels disponibles...

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

Je, soussigné, M. _____
Prénom _____
Adresse _____
Tel. : _____
marque du matériel _____
commande le matériel suivant _____
pour la somme totale de : _____
Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement : chèque mandat carte bleue
N° CB _____ Validité : _____
Signature : _____ Date : _____
Je désire recevoir le catalogue de prix (joindre 3 timbres à 2,20 F)
DEMANDE DE CRÉDIT
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
Matériel : _____
Montant de la commande _____
Nombre de mensualités (de 4 à 24) : _____
Je joins à ma demande le versement comptant chèque ccp mandat-lettre
Signature : _____ Date : _____
règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY

★ MATÉRIELS DISPONIBLES IMMÉDIATEMENT

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



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

COMMODORE

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

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

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

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

ECHANGE ou **Vends** programmes piratés (Chasseur Oméga, Pingo, Troff) ainsi que nombreux programmes Hebdogiciel (tenball, Alphabet, Puissance 4, Chourraux...) contre programmes. Ecrire à Thomas Podgorski 24 rue maison Vatiemesnil 27150 Etrepagny ou téléphoner le lundi de 10h30 à 13h au (16) 32 55 76 82. *NDLJC: Il est fou qui-là !! Il veut vendre des programmes pirates ça va pas bien. Tu c'est qu'c'est la prison pour toi si tu l'fais pi-quer ?*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ORIC

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

AMSTRAD

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

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

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

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

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

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

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

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



L'ORIC ATMOS PÉRITEL

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

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

990 F

Enfin un vrai disque pour l'ORIC!

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

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

2490 F

SEDORIC ? génial !

Nouveau

Périphériques et Accessoires :

Moniteur couleurs spécial OR14	2750 F	Imprimante MCP 40 plotter 4 couleurs	990 F
Moniteur monochrome vert HR 12"	1150 F	Câble pour imprimante palette	150 F
Câble pour moniteur monochrome	90 F	Rouleau de papier de rechange pour impr	18 F
Modulateur Noir & Blanc UHF	295 F	Jeu de stylos de rechange	40 F
Modulateur couleurs UHF	495 F	Interface pour joystick programmable	350 F
Magnétophone à cassettes	350 F	Joystick type "Quickshot 1"	95 F

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

ORIC ATMOS : L'ordinateur pour apprendre

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

La politique Oric : prix, qualité, services

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

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

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

ORIC Naturalisé Français !

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

GARANTIE : un Réseau SAV

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

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

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

DES ENSEMBLES "PRETS A BRANCHER"

Version "Cassette"

Ensemble n° 1 monochrome comprenant :

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

L'ensemble : **2290 F**

Ensemble n° 2 couleurs comprenant :

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

L'ensemble : **3490 F**

Version "Disquette"

Ensemble n° 3 monochrome comprenant :

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

4290 F

Ensemble n° 4 couleurs comprenant :

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

5490 F

ORIC : La Micro-école

Les matériels Oric sont en vente chez votre distributeur habituel, dans les centres agréés Oric et par correspondance en retournant le bon ci-contre à :

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

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

Petites Annonces

gratuites

HECTOR

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

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

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

TO 7

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

DIVERS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

UNE IMPRIMANTE ?

Mannesmann Tally™

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

2.750 F

Computer 3

3, rue Papillon 75009 Paris - Tél. 45.23.51.15



DANGEREUSEMENT VÔTRE

Le jeu sur micro-ordinateur.

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

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



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

COPYRIGHT DANJAQ S.A

ALL RIGHTS RESERVED

Version française distribuée en exclusivité par :

Eureka Informatique

39 Rue Victor Massé
75009, PARIS

Tél. (1) 281 20 02 TLX. 649 385 F

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

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

GRANDE VENTE DIRECTE D'USINE AUX PARTICULIERS

MICRONIQUE hector

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

VALABLE JUSQU'AU 31 DECEMBRE 1985



PRIX PUBLIC 1290 F UNIQUE

Profitez des PRIX EXCEPTIONNELS sur la gamme des

micro-ordinateurs hector

L'ordinateur personnel français

Imprimantes Moniteurs Périphériques

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

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

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

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

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

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

BON DE COMMANDE

LIVRAISON IMMÉDIATE PAR SERVICE EXPRESS

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

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

Quantité	Désignation	Prix unitaire	Total

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

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

Pour facilités de paiement, nous consulter
DATE SIGNATURE

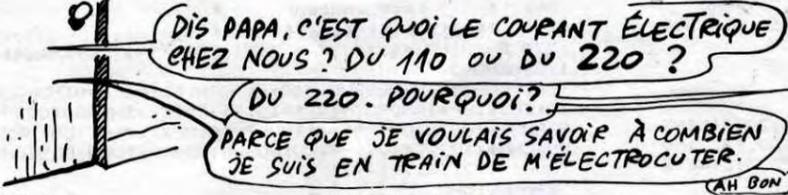
MONTANT À RÉGLER (A + B)

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



ELECTRICITE SUR THOMSON MO5

Mode d'emploi :
Ce programme (environ 25 Ko), se propose de vous instruire sur les différents montages électriques utilisés dans le bâtiment. Les montages en série, en parallèle et mixte sont complétés par des exercices pratiques; toutes les explications nécessaires sont dans le programme. L'adaptation TO7/70 demeure possible, en limitant le programme aux 8 couleurs de base



```

1 CLS:PRINT"PETIT COURS D'ELECTRICITE G
ENERALE"
2 PRINT"
PRESENTÉ PAR:
MARCHETTI GERARD 4, RUE ST. JACO
-57270- RICHEMONT "
UES
3 PRINT" THOMSON MO5 LE 1 OCTOBRE 1985"
:FOR I=1 TO 5000:NEXT:CLS
5 SCREEN0,0,0
20 L=2:H=7 :P=-1 :N="ELECTRICITE"
30 CLS:COL=31:LIG=60
40 LOCATE 0,0,0 :COLOR 0:PRINT N$
50 FOR I= 0 TO LEN(N$)*8
60 FOR J= 0 TO 7
70 IF POINT(I,J)= P THEN BOX (COL+(L+1)*
I,LIG+(H+1)*J)-(COL+(L+1)*I+L,LIG+(H+1)*
J+H), 15
80 NEXTJ,I
85 BOX(COL,LIG)-(COL+(L+1)*LEN(N$)*8,LIG
+(H+1)*J),3
130 LOCATE 0,0,0:PRINT"
140 FOR I= 1 TO 20
141 PLAY"A15L2D0REMIFASOLAS105D0"
142 NEXT I
145 GOTO 60000
147 SCREEN 15,0,0
150 REM*****
160 REM*** MENU *****
170 REM*****
180 CLS: LOCATE 3,2:COLOR 1
185 ATTRB1,1
190 PRINT"***** MENU *****"
195 ATTRB0,0:COLOR 2
200 PRINT TAB(10) "-1- Definitions"
205 PRINT
210 PRINT TAB(10) "-2- Symboles "
215 PRINT
220 PRINT TAB(10) "-3- Simple allumag
e"
225 PRINT
230 PRINT TAB(10) "-4- Double allumag
e"
235 PRINT
240 PRINT TAB(10) "-5- Va et vient "
245 PRINT
250 PRINT TAB(10) "-6- Telerupteur "
255 PRINT
270 PRINT TAB(10) "-7- Exercices"
275 PRINT
280 PRINT TAB(10) "-8- Montage de res
istances"
283 PRINT
285 PRINT TAB(10) "-9- Exercices"
287 PRINT
290 PRINT TAB(10) "-0- Fin"
295 COLOR 12,4:LOCATE 15,24
300 INPUT "VOTRE CHOIX ",A
302 CLS
305 REM*****
310 REM*** CHOIX *****
320 REM*****
330 ON A GOTO 1000,2000,3000,4000,5000,6
000,7000,8000,9000
335 IF A=0 THEN END
1000 REM*****
1005 REM*** DEFINITIONS *****
1010 REM*****
1015 SCREEN4,4,4
1020 REM*****TENSION*****
1025 LOCATE 8,2:COLOR 1,15:ATTRB1,0:PRIN
T"*** TENSION ***"
1026 LOCATE 1,6:ATTRB0,0:COLOR1,7:PRINT"
Tension"
1027 LOCATE 12,6:COLOR 7,4:PRINT"-differ
ence de potentiel"
1029 LOCATE 13,7:PRINT"electrique."
1030 LOCATE1,10:COLOR1,7:PRINT"volt"
1035 LOCATE12,10:COLOR7,4:PRINT"-Unite d
e force electro-mo"
1037 LOCATE13,11:PRINT"trice et de diffe
rence de"
1039 LOCATE 13,12:PRINT"potentiel (symbo
le V) qui"
1042 LOCATE 13,13:PRINT"existe entre deu
x points"
1045 LOCATE 13,14:PRINT"d'un conducteur
parcouru"
1047 LOCATE13,15:PRINT"par un courant de
lampe"
1049 LOCATE13,16:PRINT"quand la puissan
ce dissi"
1051 LOCATE13,17:PRINT"pee est de 1 watt "
1064 LOCATE 3 ,21:COLOR0,7
1066 PRINT"U (Volt) = P (Watt) / I (Ampe
re)"
1070 GOSUB 30000
1080 REM*****2 EME PAGE *****
1100 SCREEN4,4,4
1120 REM***** AMPERE *****
1125 LOCATE 6,2:COLOR 1,15:ATTRB1,0:PRIN
T"*** INTENSITE ***"
1126 LOCATE 1,6:ATTRB0,0:COLOR1,7:PRINT"
Intensite"
1127 LOCATE 12,6:COLOR 7,4:PRINT"-quanti
te d'electricite que"
1129 LOCATE 13,7:PRINT"debite un couran
t pendant "
1130 LOCATE13,8:PRINT"l' unite de temps."
1133 LOCATE1,10:COLOR1,7:PRINT"ampere"
1135 LOCATE12,10:COLOR7,4:PRINT"-Unite d
'intensite de cou"
1137 LOCATE13,11:PRINT"rant electrique (
symbole A)"
1140 LOCATE 1,14:COLOR 1,7 : PRINT"Amper
e/H":COLOR7,4:PRINT" -Quantite d'elec
trite tra"
1145 LOCATE 13,15:PRINT"nsportee en 1 he
ure par un"
1150 LOCATE 13,16:PRINT"courant de 1 am
pere"
1155 LOCATE 13,17:PRINT"(symbole A/H).
1170 LOCATE 3 ,21:COLOR0,7
1175 PRINT"U (Ampere) = P (Watt) / U (Vo
lt)"
1180 GOSUB 30000
1200 REM*****3 eme page*****
1210 SCREEN4,4,4
1220 REM*****PUISSANCE*****
1225 LOCATE 6,2:COLOR 1,15:ATTRB1,0:PRIN
T"*** PUISSANCE ***"
1226 LOCATE 1,6:ATTRB0,0:COLOR1,7:PRINT"
Puissance"
1227 LOCATE 12,6:COLOR 7,4:PRINT"-Unite
legale de puiss"
1229 LOCATE 13,7:PRINT"ance est le watt.
"
1233 LOCATE1,10:COLOR1,7:PRINT"Watt"
1235 LOCATE12,10:COLOR7,4:PRINT"-Unite d
e mesure de puiss"
1237 LOCATE13,11:PRINT"sance equivalent
a une"
1245 LOCATE 13,12:PRINT"puissance de 1 j
oule/sec"
1250 LOCATE 13,13:PRINT"(symbole W)."
1270 LOCATE 3 ,21:COLOR0,7
1275 PRINT"P (Watt) = U (Volt) / I (Ampe
re)"
1280 GOSUB 30000
1300 REM*****4 eme page*****
1310 SCREEN4,4,4
1320 REM*****RESISTANCE*****
1325 LOCATE 5,2:COLOR 1,15:ATTRB1,0:PRIN
T"*** RESISTANCE ***"
1326 LOCATE 1,6:ATTRB0,0:COLOR1,7:PRINT"
Resistance"
1327 LOCATE 12,6:COLOR 7,4:PRINT"-Resist
ance d'un conducteur"
1329 LOCATE 13,7:PRINT"electrique dont o
n utilise"
1335 LOCATE13,8:COLOR7,4:PRINT"specialem
ent la resistance"
1345 LOCATE1,10:COLOR1,7:PRINT"Ohm"
1355 LOCATE 12,10:COLOR7,4:PRINT"-Unite
de resistance elec"
1360 LOCATE 13,11:PRINT"trique qui exi
ste entre"
1365 LOCATE 13,12:PRINT"2 points d'un
conducteur"
1370 LOCATE 13,13:PRINT"lorsqu'une diff
erence de"
1375 LOCATE13,14:PRINT"potentiel de 1Vol
t produit"
1390 LOCATE13,15:PRINT"(symbole "GR$(28)
")"
1393 LOCATE 4 ,21:COLOR0,7
1395 PRINT"R (Ohm) = U (Volt) / I (Amper
e)"
1398 GOSUB 30000
1400 REM*****5 EME PAGE*****
1410 SCREEN4,4,4
1415 REM*****TRAVAIL*****
1420 LOCATE 5,2:COLOR 1,15:ATTRB1,0:PRIN
T"*** TRAVAIL ***"
1426 LOCATE 0,6:ATTRB0,0:COLOR1,7:PRINT"
Travail"
1427 LOCATE 12,6:COLOR 7,4:PRINT"-Unite
legale du travail"
1435 LOCATE 13,7:PRINT"est le joule."
1445 LOCATE0,10:COLOR1,7:PRINT"Joule"
1455 LOCATE 12,10:COLOR7,4:PRINT"-Un jou
le est le travail"
1460 LOCATE 13,11:PRINT"produit par une
force de"
1465 LOCATE 13,12:PRINT"un Newton dont
le point"
1470 LOCATE 13,13:PRINT"d'application s
e deplace"
1475 LOCATE 13,14:PRINT"de un metre dans
la direc"
1480 LOCATE 13,15:PRINT"tion de la force
"
1485 LOCATE0,18:COLOR1,7:PRINT"Effet jou
le"
1490 LOCATE 12,18:COLOR7,4:PRINT"-Degage
ment de chaleur dans"
1495 LOCATE 13,19:PRINT"un conducteur pa
rcouru par"
1497 LOCATE13,20:PRINT"un courant electr
ique."
1995 GOTO 31000
2000 REM*****
2005 REM*** SYMBOLE *****
2010 REM*****
2025 REM***** LAMPE ETEINTE *****
2040 SCREEN 0,0,0
2075 LOCATE 1,1:PRINTLET$
2090 LOCATE 5,2
2100 PRINT"Lampe eteinte "
2120 REM***** LAMPE ALLUMEE *****
2190 LOCATE 1 ,4:PRINT LEA$
2200 LOCATE 5 ,5
2210 PRINT"Lampe allumee "
2320 REM*****INTER SIMPLE OUVERT*****
2340 LOCATE 1,8 :ATTRB1,1:PRINT ISO$
2350 LOCATE 5,8 :ATTRB0,0:PRINT"Inter s
imple allumage ouvert"
2360 REM***** INTER SIMPLE FERMEE ****
2370 ISF$=CHR$(27)+"B"+GR$(6)
2380 LOCATE 1,11:ATTRB1,1:PRINT ISF$
2390 LOCATE 5,11:ATTRB0,0:PRINT"Inter si
mple allumage ferme"
2420 REM***** INTER DOUBLE *****
2430 REM*****INTER DOUBLE OUVERT*****
2450 LOCATE1,15:ATTRB1,1:PRINT ID4$
2460 LOCATE5,14:ATTRB0,0:PRINT"Inter dou
ble allumage ouvert"
2470 REM*****INTER DOUBLE FERME*****
2490 LOCATE 1,19:ATTRB1,1:PRINT ID2$
2495 LOCATE 5,18:ATTRB0,0:PRINT"inter do
uble allumage ferme"
2498 GOSUB 30000
2500 REM***** 2 EME PAGE *****
2510 SCREEN 0,0,0
2520 REM***** INTER VA ET VIENT *****
2550 LOCATE1,1:ATTRB1,1:PRINT IVG0$
2555 LOCATE 4,1:PRINTIVD0$
2560 LOCATE 9,1 :ATTRB0,0
2570 PRINT"Inters va et vient ouverts"
2572 REM***** INTER VA ET VIENT FERME **
2580 LOCATE 1,4:ATTRB1,1:PRINT IVG$
2585 LOCATE 4,4:PRINTIVD$
2590 LOCATE 9,4:ATTRB0,0
2600 PRINT"Inters va et vient fermes"
2620 REM***** INTER POUSSOIR *****
2622 REM*****INTER POUSSOIR OUVERT *****
2650 LOCATE 1,7:ATTRB1,1:PRINT IPO$
2660 LOCATE 9,7:ATTRB0,0
2670 PRINT"Inter pousoir ouvert"
2672 REM*****INTER POUSSOIR FERME *****
2680 LOCATE 1,10:ATTRB1,1:PRINT IPF$
2690 LOCATE 9,10:ATTRB0,0
2700 PRINT"Inter pousoir ferme"
2720 REM*****TELERUPTEUR*****
2722 REM*****TELERUPTEUR OUVERT *****
2740 LOCATE 1,13:ATTRB1,1:PRINT BOO$
2750 LOCATE 9,13:ATTRB0,0
2755 PRINT"Telrupteur ouvert"
2757 LOCATE 9,15:PRINT"avec sa bobine et
son contact"
2759 REM*****TELERUPTEUR FERME*****
2765 LOCATE 1,18:ATTRB1,1:PRINTBOF$
2785 LOCATE 9,18:ATTRB0,0
2790 PRINT"Telrupteur ferme"
2795 LOCATE 9,20:PRINT"avec sa bobine et
son contact"
2800 GOSUB 30000
2805 REM*****3 EME PAGE*****
2807 SCREEN0,0,0
2810 REM*****FUSIBLE*****
2815 REM*****FUSIBLE HORS TENSION*****
2830 LOCATE 1,3:ATTRB1,1:PRINTFUO$
2840 LOCATE 9,2:ATTRB0,0
2850 PRINT"Fusible hors tension"
2852 REM*****FUSIBLE SOUS TENSION*****
2855 FUF$=CHR$(27)+"B"+GR$(4)
2860 LOCATE 1,6:ATTRB1,1:PRINTFUF$
2870 LOCATE9,5:ATTRB0,0
2880 PRINT"Fusible sous tension"
2890 REM*****RESISTANCES*****
2895 REM*****RESISTANCE HORS TENSION**
2900 LOCATE1,9:ATTRB0,1:PRINTREO$
2905 LOCATE 9,9:ATTRB0,0
2910 PRINT"Resistances hors tension"
2912 REM*****RESISTANCE SOUS TENSION**
2925 LOCATE1,14:ATTRB0,1:PRINTREF$
2930 LOCATE9,14:ATTRB0,0
2940 PRINT"Resistances sous tension"
2990 GOTO 31000
3000 REM*****
3005 REM*** SIMPLE ALLUMAGE *****
3007 REM*****
3010 CLS:SCREEN 0,0,0
3015 C=1:IS$=ISO$:LE$=LET$:FU$=FUO$
3020 LOCATE 5,1:ATTRB1,0 :COLOR 15
3025 PRINT"SIMPLE ALLUMAGE"
3035 LINE (10,40)-(10,90),C
3040 LINE (310,40)-(310,90),C
3045 BOXF(9,61)-(11,63),C
3050 LOCATE 3,8:ATTRB1,1:PRINTFU$
3055 LINE (10,62)-(63,62),C
3060 LOCATE8,7:ATTRB1,1:PRINT IS$
3070 LINE(80,62)-(258,62),C
3080 LOCATE31,7:ATTRB0,0:PRINT LE$
3090 LINE (264,62)-(310,62),C
3095 BOXF(311,61)-(309,63),C
3110 LOCATE 1,11:COLOR7:PRINT"ph"
3120 LOCATE 30,11:COLOR7:PRINT"n"
3150 IF C=1 THEN LOCATE 3,14:COLOR1:PRIN
T"Hors tension ,la lampe est eteinte"
3160 IF C=2 THEN LOCATE 3,14:COLOR2:PRIN
T" Sous tension ,la lampe est allumee"
3200 GOSUB 50000
3210 H$=INKEY$:IF A$="1" THEN C=2:IS$=ISF
$ :LE$=LEA$:FU$=FUO$:A=1:C=2:GOTO 3035
3213 IF A$="2" THEN GOTO 3015
3214 IF A$="3" THEN GOTO 147
3215 IF A$="4" THEN GOTO 3210
3220 END
4000 REM*****
4005 REM*** DOUBLE ALLUMAGE *****
4007 REM*****
4010 CLS:SCREEN 0,0,0
4015 C=0:A=1:C1=1:C2=1:ID$=ID4$:LE1$=LET
$:LE2$=LET$:FU$=FUO$
4025 LOCATE 5,1:ATTRB1,0 :COLOR 15
4025 PRINT"DOUBLE ALLUMAGE"
4035 LINE (10,40)-(10,90),A
4040 LINE (310,40)-(310,90),A
4045 BOXF(9,61)-(11,63),A
4055 LINE (10,62)-(63,65),A
4057 LOCATE 7,5:ATTRB0,0:COLOR12:PRINT"1
"
4060 LOCATE8,7:ATTRB1,1:PRINT ID$
4065 LOCATE 7,9:ATTRB0,0:COLOR12:PRINT"2
"
4070 LINE(80,65)-(258,65),C2
4075 LINE (80,49)-(218,49),C1
4080 LOCATE31,7:ATTRB0,0:PRINT LE2$
4085 LOCATE26,5:ATTRB0,0:PRINT LE1$
4090 LINE (264,65)-(310,65),C2
4092 LINE (224,49)-(310,49),C1
4095 BOXF(311,64)-(309,66),A
4097 BOXF(311,48)-(309,50),A
4110 LOCATE 1,11:COLOR7:PRINT"ph"
4120 LOCATE 30,11:COLOR7:PRINT"n"
4130 IF C=0 THEN LOCATE 0,14:COLOR1:PRIN
T"Hors tension ,les lampes des circui
ts
1 et 2 sont eteintes"
4150 IF C=1 THEN LOCATE 0,14:COLOR2:PRIN
T"
Sous tension ,la lampe
du circuit 1 est allumee"
4160 IF C=2 THEN LOCATE 0,14:COLOR2:PRIN
T" Sous tension ,les lampes des circuit

```

A SUIVRE...

BI.BERT

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

J-M BIEBER (sans blague !)

```

10 *****
15 *
20 * BI. BERT SUR 2 HR+ *
25 *****
30 *POUR SUPPRIMER LA PRESENTATION ENLEVER gosub
420
35 POKERFF10,1: CLEAR:HS=0: FORT=1T06:A*(T)="PERSON
NE":NEXT:GOSUB1410:GOSUB420
40 J1=0:FORT=1T06:A*(T)="PERSONNE":NEXT:GOSUB750
45 J1=0:FORT=1T06:TJ(T)=0:NEXT:VF=1
50 WIPE:RESTORE:COLOR,0,0,0
60 SCREENS,230,230,230:PLOT62,11,128,7,2:VIE=3
70 TB=1:VIE=3:SC,BS=0:GOSUB1040:GOSUB1060:GOSUB10
80:GOSUB1090
75 *****
76 * DESSIN DECOR *
77 *****
80 LINE118,180,118,20,3:LINE102,131,102,20,3:LINE
134,179,134,20,3:LINE86,84,86,20,3:LINE150,132,150
,20,3:LINE70,37,70,20,3:LINE166,83,166,20,3:LINE18
2,36,182,20,3
90 FORT=120T0125:LINET,218,125,224,2:NEXT
100 LINE110,156,110,13,3:LINE126,225,126,13,3:LIN
E94,107,94,13,3:LINE142,155,142,13,3:LINE78,59,78,
13,3:LINE158,107,158,13,3:LINE174,59,174,13,3
110 X=62:Y=179:Z=20:CO=1:FORT=1T08:FORI=XTOYSTEP1
6:OUTPUTCHR$(192),I,Z,CO:NEXTI:X=X+8:Y=Y-8:Z=Z+24:
NEXTT:RESTORE1560
120 OUTPUT"SCORE :",10,220,1:OUTPUT"SCORE :",9,21
9,2:OUTPUT"BONUS :",10,190,1:OUTPUT"BONUS :",9,189
,2:OUTPUT"NIVEAU :",10,30,1:OUTPUT"NIVEAU :",9,29,2:
OUTPUT"VIE :",10,205,1:OUTPUT"VIE :",9,204,2
130 OUTPUT"HI.SCORE",160,220,1:OUTPUT"HI.SCORE",1
59,219,2:PLOT165,205,40,10,0:OUTPUTHS,165,205,3:OU
TPUT"BI-BERT *",160,190,2:OUTPUT"BI-BERT *",15
9,189,3:COLOR0,1,4,3
135 *****
137 * initialisation *
139 *****
140 X3=126:Y3=171:X1=118:Y1=195:CO=3:PS=0:TP=4:P2
,CL,BS=0:GOSUB1030
150 Z1#=#CHR$(192):Z2#=#CHR$(193):AB#,#Z3#=#CHR$(194)
:Z5#=#CHR$(199):GOSUB270:GOSUB1110:OUTPUTAB#,X1,Y1,
3
155 *****
156 * debut du jeu *
157 *****
160 J=JOY(0):PS=PS+1:P2=P2+1
170 ONJGOSUB230,240,230,250,230,230,260,230,2
30
180 OUTPUTAB#,X1,Y1,2
190 IFX1=174ANDY1=27THENGOSUB340
200 IFP2=15THENGOSUB1170:GOTO210:ELSEIFP2=50THEN
P2=0:GOSUB1270
210 IFPS=TPTHENPS=0:GOSUB1280
220 GOTO160
230 IFY1=27THENRETURN:ELSEOUTPUTZ2#,X1,Y1,0:OUTPU
TZ3#,X1,Y1,0:OUTPUTZ1#,X1,Y1-7,CO:LINEX1+8,Y1,X1+8

```



HECTOR



```

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

```

```

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

```

suite page 28

POLARIS

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

André TONIC

Mode d'emploi :
Faites F1 P0 ou RUN, EXE. Le but du jeu est d'approcher un objectif (en plongée ou non) et de le détruire par l'envoi d'un missile POLARIS. Vous ne connaissez que la distance qui vous sépare de l'objectif et ignorez sa direction. De plus, vous êtes limité par le temps, l'énergie disponible, le nombre de missiles et les ennemis en surface (torpilleurs, destroyers, croiseurs) sont plutôt nombreux. Après une présentation succincte et l'affichage de "DEPART", le jeu commence.
La distance à la cible est inscrite en permanence ainsi que la profondeur (si vous avez plongé). Placé à moins d'un kilomètre de la cible et à une profondeur nulle (dans ce cas, votre FX indique "OBJECTIF en VUE"), vous pouvez lancer votre fameux missile. Tentez d'atteindre l'objectif avant d'être à court d'énergie ou de temps, sachant que chaque tour de jeu vous fait perdre un jour et de l'énergie. Vos déplacements s'effectuent à l'aide des touches suivantes du pavé numérique : "2" (vous restez sur place), "5" (Nord), "8" (Sud), "1" (Ouest) et "3" (Est). Ne sachant au départ dans quelle direction aller, vous devez en essayer une au hasard et voir si la distance au but s'amenuise. Votre vitesse est alors demandée (infé-

rieure à 70 puis EXE). Votre périscope s'affiche alternativement avec votre distance et votre profondeur; vous êtes symbolisé par "*" et les signes "PI", "+" et "# " sont les ennemis à détruire valant plus ou moins de points. Pour les détruire, tapez "X" dès que le périscope apparaît. Si vous êtes rapide, "TORPILLES PAREES" s'affiche et un compte à rebours commence; tapez "X" dès qu'il se termine et si vous n'êtes pas trop éloigné du bateau adverse, un superbe "BOOUUMMM!!" apparaît. Malheureusement, les navires adverses peuvent aussi vous envoyer des torpilles; dans ce cas, la direction de votre fuite vous est demandée.
"-": Plongée (< = 1000 m), vous permet d'échapper aux détections ennemies. Dans ce cas, votre vitesse d'immersion est demandée (< = 100).
"1": Remontée en surface. Dans ce cas, votre vitesse de remontée est demandée (< = 90).
"7": Maintien à une même profondeur.
"T": Temps restant.
"E": Energie restante.
"S": Score actuel.
L'ordinateur indique votre arrivée sur une cible et donne la distance exacte que le missile POLARIS doit franchir avant d'exploser sur l'objectif. Vous avez à donner l'angle de tir entre 0 et 90° (une formule de physique est ici employée). Un compte à rebours commence, tapez rapidement sur "V" dès qu'il se termine; le résultat de votre tir s'affiche. Si votre mission n'est pas réussie, un missile sol-mer vous détruit, suite à l'alerte de votre tir manqué. La possibilité de rejouer (ou non) vous est offerte par "O" ou "N", EXE.

FX 702 P



```

LIST ALL
*** PRG LIST
VAR: 26 PRG: 1688
P0: 1678 STEPS
1 WAIT 0:PRT "P
OLARIS**1678 PA
S*",*COPYRIGHT
A. TONIC**
2 A=INT (RAN#*600
+900):T=INT (RAN
#*9+25):G=INT (R
AN#*4+1
3 L=0:R=0:V=0:E=I
N:(RAN#*0+D:P=
0):M=INT (RAN#*6
+20):S=0:SET F0
4 PRT CSR 2:*****
#DEPART*****
5 T=T-1:IF E=0:PR
T " ENERGIE EPU
ISEE !!!":GOTO
B
6 IF T<=0:GOS 82:G
SB 70:GOTO B
7 IF KEY="5":M=1:
GSB I
8 IF KEY="1":M=4:
GSB I
11 IF KEY="2":V=0
12 IF KEY="3":M=2:
GSB I
13 IF KEY="0":M=3:G
SB I
14 IF KEY="0":GSB 5
0
15 IF KEY="7":L=0:
GSB 56
16 IF R=0:IF KEY="
-":GSB 57
17 IF KEY="4":R=0:
IF P>0:GSB 60
18 IF P>0:IF L=0:I
F KEY="4":GSB 6
1
20 IF KEY="7":R=0:
L=0:GSB F
21 IF KEY="5":GSB
67
23 IF KEY="E":PRT
" ENERGIE":E
24 IF KEY="T":GSB
70
25 O=INT (RAN#*10:
IF O<2:Z=X$
26 IF O>3:IF O<7:Z
=$Y$
27 IF O>7:Z=$U$
28 M=INT (RAN#*19:
IF M=10 THEN 28
30 PRT CSR 10:"*":
CSR M:Z$
31 FOR H=1 TO 5:IF
KEY="X" THEN 3
3
32 NEXT H:GOTO 40
33 IF M<=0 THEN J
34 M=INT (RAN#*ABS
(M-10):IF M<=5
THEN J
35 IF P>1E3 THEN J
36 PRT "TORPILLES
PAREES !!!":GSB
81:IF KEY="X" T
HEN 83
37 M=M-1:IF RAN#<
.5 THEN 83
38 GSB C:PRT "BATI
MENT DETRUIT !!
"
39 S=S+500*O:GOT
O 5
40 IF O<2 THEN 5
41 IF P>700 THEN 5
42 IF A>650 THEN 5
44 PRT $,"TORPILLE
S EN VUE !!!",
DIRECTION: N/S/
E/O ?"
45 IF KEY="?" THEN
45
46 IF RAN#<7 THE
N 65
47 GSB 82:GSB C:GO
TO B
48 IMP " VOTRE VI
TESSE ",V:V=ABS
V:IF V>70 THEN
48
50 IF FRAC ((G-M)/
2*0)=SQR (R+2+
V)2
51 IF G-M=0:A=A-V
52 IF ABS (M-6)=A
=A+V
53 GSB 68:E=E-V*7
54 IF P=0:IF A<1:I
F A<=1:PRT "OB
JECTIF EN VUE !
!!!":GOTO 72
55 RET
56 INP "VITESSE DE
PLONGEE",R:R=A
BS R:IF R>100 T
HEN 56
57 P=P+R:IF P>1E3
THEN 71
58 E=E-R*7:GSB F:R
ET
60 INP "VITESSE D,
EMMERSION",L:L=
ABS L:IF L>90 T
HEN 60
61 P=P-L:IF P<0:P=
0
62 GSB F:E=E-L*7:R
ET
63 PRT "TIR IMPOSS
IBLE !!!":GOTO 4
0
64 PRT "BBBBDDUUU
UMMM !!!":RET
65 PRT " TORPILLES
EVITEES":GOTO
5
66 PRT "PROFONDEUR
":P:P":M":RET
67 WAIT 30:PRT "SC
ORE":S:"PTS":
WAIT 0:RET
68 PRT "DISTANCE:"
A:" KM":RET
70 PRT "TEMPS":T:
" H":RET
71 GSB C:PRT "CRAS
H SUR LE FOND !
!":GOTO B
72 K=INT (RAN#*25+
25):PRT "CIBLE":
K:" KM":INP "A
NGLE DE TIR",L
73 L=ABS L:IF L>90
THEN 72
74 PRT " MISSILES
PARES !!!":GSB 8
1:IF KEY="V" TH
EN 76
75 GSB 82:PRT "UH
MISSILE SOL-MER
!":GSB C:GOTO
B
76 IF INT (SIN (L*
2)*90/10=K:GSB
C:PRT " MISSIO
N REUSSIE !!!":
GOTO B
77 GOTO 75
78 GSB 67:INP "UNE
AUTRE MISSION
":R:IF R="0"
THEN 2
80 END
81 FOR H=9 TO 0 ST
EP -1:PRT CSR 9
:H:NEXT H:RET
82 WAIT 30:PRT CSR
4:"TROP TARD !
!":WAIT 0:RET
83 PRT CSR 4:"TIR
MANQUE !!!":GOTO
40
*** VAR LIST
VAR: 26 PRG: 1688
A = 1
B = 78
C = 64
D = 13000
E = 16701
F = 66
G = 2
H = 1
I = 48
J = 63
K = 45
L = 45
M = 1
N = 20
O = 2
P = 0
Q$ =
R = 0
S = 0
T = 4
U$ = +
V = 0
W = 16
X$ = X
Y$ = #
Z$ = X

```

VOYAGE AU CENTRE DU MO5

THOMSON MO5, TO7 70, TO7

VOULOIR, C'EST
POUVOIR VOULOIR
LE POUVOIR.

HEP! T'AUrais PAS UN JOINT?
C'EST POUR SOIGNER
MON RHUME!



Où vous découvrirez qu'il n'y a rien de pire que les entrailles du MO5...

Bruno BONHOMME et Michaël ESCOFFIER

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes, le premier contient la présentation et le second (à sauvegarder par SAVE"VOYAGE2"), le programme principal (environ 24 Ko). L'adaptation TO7+ 16Ko demeure possible par suppression des REM compactage et limitation aux 8 couleurs de base. Les règles sont incluses mais voici un complément d'information.

EPREUVE 1 : comporte 3 tableaux.
EPREUVE 2 : peut se jouer avec les touches fléchées.
EPREUVE 3 : pour descendre, utiliser le monte-charge en plaçant la manette en position 5 (bas).
EPREUVE 4 : se réfugier sur les bords de l'écran pour échapper au KROUPHINIAX.
EPREUVE 5 : on ne peut y accéder directement après la mort. Faire défiler les lettres en inclinant la manette à droite ou à gauche et valider par ACTION.

Après la mort, la possibilité vous est offerte de retourner à l'épreuve de votre choix, en positionnant la manette de 1 à 4.

LISTING 2

```

1  *****B. BONHOMME*****
2  *****M. ESCOFFIER*****
3  *****PRESENTANT*****
4  *****VOYAGE AU*****
5  *****CENTRE DU MO5*****
6  *****M O 5*****
10  CONSOLE0,24:CLS:SCREEN3,0,0:CLEAR,,26
11  LOCATE0,0,0:K=13:F=3:GOTO2010
30  ATTRB1,1
40  FOR I=0 TO 6:READA$(I):Z=14+(I*2)
45  GOSUB150
50  NEXT I
51  GOSUB200
52  FOR I=0 TO 2:READA$(I):Z=18+(I*2)
53  GOSUB150:NEXT I
54  GOSUB200
55  FOR I=0 TO 6:READA$(I):Z=14+(I*2)
56  GOSUB150:NEXT I
57  GOSUB200
58  FOR I=0 TO 2:READA$(I):Z=18+(I*2)
59  GOSUB150:NEXT I
60  GOSUB200
61  FOR I=0 TO 3:READA$(I):Z=17+(I*2)
62  K=17:F=1:GOSUB150:NEXT I
63  CONSOLE0,24:ATTRB0,0:FOR I=0 TO 23:LOCA
64  TE0,1:COLOR1:PRINTGR$(I):NEXT
70  COLOR4:LOCATE0,20
71  FOR I=0 TO 39:COLOR6:PRINTGR$(0):PLAY
72  "TL1SIL35P":LOCATE1,20:READA$:COLOR4:PR
73  INTA$:NEXT
74  FOR I=0 TO 23:COLOR6:LOCATE39,I:PRIN
75  TGR$(5):PLAY"TL1SIL35P":LOCATE39,I:CO
76  LOR1:PRINTGR$(I):NEXT
103  FOR I=0 TO 39:STEP -1:LOCATE I,24:CO
104  LOR 6:PRINTGR$(4):PLAY"TL1SIP"
134  LOCATE1,24:READA$:PLAY"TL1S1":COLOR
135  A:PRINT A:NEXT
136  ATTRB0,0:FOR I=0 TO 23:LOCATE39,I:PRIN
137  T":NEXT
138  PSET(11,22):GR$(8),3:PSET(13,22):GR$(7
139  ),1:PSET(13,21):GR$(6):LOCATE14,22:PRINT
140  "1985"
141  CONSOLE0,24:RUN"VOYAGE2"
142  END
150  FOR T=0 TO 2:STEP -1
160  COLOR:LOCATE T,K:PRINT A$(I):PLAY"L
161  105T:BS1"
170  LOCATE T,K:COLOR:PRINTA$(I):NEXT:RE
171  TURN
200  IF A$(0)="V" THEN M=0
210  IF A$(0)="A" THEN M=4
220  IF A$(0)="C" THEN M=8
230  IF A$(0)="D" THEN M=12:RETURN
240  IF A$(0)="M" THEN M=14:SCREEN1:RETUR
250  CONSOLE,24
251  Y=(24-M)*3:ATTRB0,0
260  FOR X=1 TO Y
270  PRINT:PLAY"SIPP":NEXT:ATTRB1,1:RETUR
N
300  DATA V,O,Y,A,G,E,"A,U","C,E,N,T
301  R,E,"D,U","M,O,S
302  DATA "P,A,R","M","E,S,C,O,F,F,I,E,R","E,T","B
303  "O,N,H,O,M,M,E,"M,M,E,""
304  DATA "E,M","E,M","E,J","
305  E,C,N,E,T,A,P",""
2810 DEFGR$(1)=66,126,66,66,66,126,66,66
2820 DEFGR$(2)=254,254,254,0,239,239,239,0
2830 DEFGR$(3)=6,6,5,14,20,6,9,17:DEFGR$
(4)=96,96,160,112,40,96,144,136
2840 DEFGR$(5)=90,90,126,24,24,36,36,36
2850 DEFGR$(6)=238,238,198,198,198,198,2

```

```

38,254:DEFGR$(7)=254,238,198,198,198,198
238,238:DEFGR$(8)=60,66,153,161,161,153
,66,60
2860 GOTO30
1 *****BRUNO BONHOMME*****
2 *****M ESCOFFIER*****
3 *****MICHAEL ESCOFFIER*****
4 *****PRESENTANT*****
5 *****VOYAGE AU CENTRE DU MO5*****
6 *****M O 5*****
25  DEFGR$(1)=239,170,170,234,234,170,170
,175
26  DEFGR$(2)=8,28,42,8,8,8,8,8
27  DEFGR$(3)=239,186,186,186,186,186,170
,234
28  DEFGR$(4)=32,64,255,64,32,0,0,0
45  DEFGR$(5)=4,2,255,2,4,0,0,0
50  DEFGR$(6)=211,146,146,147,145,145,145
,211
55  DEFGR$(7)=8,16,63,17,9,1,1,63
60  DEFGR$(8)=0,0,239,186,250,186,170,234
65  DEFGR$(9)=0,0,239,170,239,202,170,175
70  DEFGR$(10)=8,8,8,8,8,4,2,8,8
75  DEFGR$(11)=0,0,14,10,14,10,14,10
80  DEFGR$(12)=0,0,238,168,174,226,167,1
7
85  DEFGR$(13)=0,0,184,160,160,160,160,18
4
90  DEFGR$(14)=171,186,186,187,185,185,16
9,171
95  DEFGR$(15)=219,146,146,219,146,146,14
6,210
97  ++++++DESSIN CLAVIER+++++
100  CLS:SCREEN4,0,4:LOCATE0,0,0
110  BOX(20,12)-(304,64),-7
120  FOR Y=15 TO 42:STEP 6
130  BOXF(21,Y)-(35,Y+3),6
140  BOXF(125,Y)-(303,Y+3),6
150  NEXT Y
160  BOXF(44,44)-(55,41),7
170  BOXF(62,20)-(116,31),6
180  BOXF(62,44)-(116,33),6
200  BOX(20,64)-(304,168),-7
205  BOX(22,168)-(304,174),-7
206  BOXF(0,0)-(22,199),4
207  BOXF(0,199)-(319,175),4
208  BOXF(0,0)-(319,11),4
209  BOXF(319,0)-(305,199),4
210  FOR G=0 TO 276:STEP 16
220  BOXF(G,0)-(G+12,92),8
230  NEXT G
235  BOXF(40,96)-(52,108),8
240  FOR G=0 TO 284:STEP 16
250  BOXF(G,96)-(G+12,108),8
260  NEXT G
270  FOR G=0 TO 224:STEP 16
280  BOXF(G,112)-(G+12,124),8
290  NEXT G
300  BOXF(232,112)-(252,124),8
310  BOXF(264,112)-(276,124),8
320  BOXF(48,128)-(68,140),3
330  FOR G=0 TO 208:STEP 16
340  BOXF(G,128)-(G+12,140),8
350  NEXT G
360  BOX(223,127)-(253,141),8
370  BOXF(256,128)-(268,140),8
380  BOXF(272,128)-(284,140),8
390  BOXF(120,144)-(180,156),8

```

```

400 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,0,+,*
410 DATA A,Z,E,R,T,Y,U,I,O,P,.,*
420 DATA 0,S,D,F,G,H,J,K,L,M
430 DATA W,X,C,V,B,N,,"",,
440 DATA F,R,A,P,P,E,Z,"",U,N,E,"",T,O,
U,C,H,E
450 FOR G=136 TO 205:STEP 16
460 BOX(G,72)-(G+12,76),8
470 NEXT G
480 BOX(248,72)-(268,76),8
500 FOR S=7 TO 29:STEP2:READA$
510 COLOR7,8:LOCATE8,10,0:PRINTA$
520 NEXT S
530 FOR S=0 TO 30:STEP2:READA$
540 COLOR7,8:LOCATE8,12,0:PRINTA$
550 NEXT S
560 FOR S=9 TO 27:STEP2:READA$
570 COLOR7,8:LOCATE8,14,0:PRINTA$
580 NEXT S
590 FOR S=10 TO 26:STEP2:READA$
600 COLOR7,8:LOCATE8,16,0:PRINTA$
610 NEXT S
620 ATTRB1,1:COLOR3,0:LOCATE5,7:PRINT"
M O 5"-ATTRB0,0:COLOR7:LOCATE29,6:PRINT"
TH OMSON"
630 COLOR7,8:LOCATE5,10:PRINTGR$(0):LOCA
TE31,10:PRINTGR$(1):LOCATE33,10:PRINTGR$
(2)
640 LOCATE5,12:PRINTGR$(3):LOCATE32,12:P
RINTGR$(4):LOCATE34,12:PRINTGR$(5)
650 LOCATE5,14:PRINTGR$(6):LOCATE7,14:PR
INTGR$(7):LOCATE29,14:PRINTGR$(8)+GR$(9)
:LOCATE33,14:PRINTGR$(10)
660 LOCATE32,16:PRINTGR$(14):LOCATE34,16
:PRINTGR$(15)
670 COLOR7,0:LOCATE28,16:PRINTGR$(11)+GR
$(12)+GR$(13):PLAY"0408T9L12S1L8S0S0S1
05D0RERERE0481L8S0S105D0L20REL1204S105
REMI:MIRED004S10S0S0S1LAREFEAL20S0
PPP"
671 IF PAR$="JEU" THEN RETURN
680 LOCATE11,23:ATTRB0,0:COLOR6,4:RESTOR
E440
690 FOR I=1 TO 18
700 READA$:PRINTA$:CHR$(24):(IFA$<) "TH
ENPLA"LT5A103SI"
710 FOR G=0 TO 50:NEXTG:NEXTI
720 H=INPUT$(1):IFA$=" THEN790
730 B=ASC(A$)
740 FOR Y=10 TO 16:STEP 2
750 FOR X=7 TO 34
760 IF SCREEN(X,Y)=B THEN800
770 NEXT X
780 NEXT Y
790 LOCATE11,23:PRINT"
1GOTO680
800 LOCATE11,23:PRINT"
810 COLOR6,0:FORK=0 TO 30:PLAY"01T6L6A2D0S
I":LOCATEX,Y:PRINT" ":LOCATEX,Y+1:PRINT
" ":BOX(X*8,Y*8)-(X*8+12,Y*8+12),6:NEXT
Y
815 ++++++BATEMPION PENETRE+++++
816 ++++++DANS L'ORDINATEUR+++++
820 SCREEN:CLS:BOX(X*8,Y*8)-(X*8+12,Y
*8+12),6
830 IF X<19 THEN I=1
840 IF X=19 THEN I=-1
850 IF X=19 THEN I=0
860 IF Y<12 THEN II=1
870 IF Y=12 THEN II=-1
880 IF Y=12 THEN II=0
900 BOX(X*8,Y*8)-(X*8+12,Y*8+12),-1
910 X=X+1
915 BOX(X*8,Y*8)-(X*8+12,Y*8+12),6
920 IF X=19 THEN I010
930 GOTO900
1010 BOX(X*8,Y*8)-(X*8+12,Y*8+12),-1
1020 Y=Y+11

```

```

1025 BOX(X*8,Y*8)-(X*8+12,Y*8+12),6
1030 IF Y=12 THEN I050
1040 GOTO1010
1050 CLS:BOX(0,85)-(0,100):Y=100:GOTO6
1060 FOR G=1 TO 40:BOX(X*8,Y*8)-(X*8+12,Y*
8+12),6
1070 B=S+2.5:SS=SS+4:NEXTG
1080 IFC=0 THEN I100
1090 I=0:SS=0:SS=0:X=160:Y=100:GOTO1060
1100 CLS:SCREEN0,0,0
1110 PRINT" LA TOUCHE QUE VOUS VENEZ DE
FRAPPER A DECLENCHÉ UN RAYON LASER SITU
E DERRIERE VOUS.CE LASER A REDUIT VOS MO
LECULES ET VOUS A EJECTE AU CENTRE DE L'
ORDINATEUR"
1120 PRINT:PRINT"POUR EN SORTIR,IL VOUS
FAUTRA SURMONTER PLUSIEURS EPREUVES TOUT
ES AUSSI ARDUES LES UNES QUE LES AUTRES
"
1130 PRINT:PRINT"SI VOUS VENEZ A BOUT DE
S EPREUVES, VOUS EN SEREZ QUITE POUR UNE
BONNE PEUR, SINON, VOUS SEREZ CONDA
MNE A FINIR VOTREVIE DANS LA MEMOIRE MOR
TE."
1140 PRINT:PRINT"ALORS SOYEZ VIGILANT ET
NE VOUS LAISSEZ JAMAIS DISTRAIRE."
1150 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"
BONNE CHANCE"
1160 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"
ACTION"
1170 X=12:Y=12
1180 FOR G=1 TO 13
1190 CONSOLEX,Y:SCREEN6,0,0
1200 X=X-1:Y=Y+1:NEXTG
1205 RESTORE1250:FOR G=1 TO 35
1210 READM:PLAYM$
1220 IF STRIG(0)=-1 THEN I300
1230 NEXTG
1240 GOTO1205
1250 DATA L6A1T301D0,SI,RE,LA,MI,SO,FA
1260 DATA O2D0,SI,RE,LA,MI,SO,FA
1270 DATA O3D0,SI,RE,LA,MI,SO,FA
1280 DATA O4D0,SI,RE,LA,MI,SO,FA
1290 DATA O5D0,SI,RE,LA,MI,SO,FA
1294 "
1295 ++++++EPREUVE 1+++++
1296 "
1300 CLS:SCREEN4,0,0
1400 ATTRB0,1:LOCATE0,1:COLOR6:PRINT"EPR
EUV 1":ATTRB0,0
2000 CLEAR,128:A=35:B=21
2010 DEFGR$(1)=66,126,66,66,66,126,66,66
1:DEFGR$(0)=254,254,254,0,239,239,239,0
2020 DEFGR$(2)=0,0,0,24,24,36,36,0:DEFGR
*(3)=6,6,5,14,20,6,9,17:DEFGR$(4)=96,96,
160,112,40,96,144,136
2030 DEFGR$(5)=90,90,126,24,24,36,36,36
2035 ++++++PRESENTATION+++++
2040 FOR X=0 TO 39
2050 FOR Y=4 TO 22:STEP 3
2060 COLOR4:LOCATEX,Y,0:PRINTGR$(0):NEXT
Y:NEXT X
2070 COLOR6
2080 LOCATE0,6:PRINT"VOUS ETES SUR UN EC
HAFAUDAQE"
2090 LOCATE0,9:PRINT"ET VOUS DEVEZ RAMAS
SER"
2100 LOCATE0,12:PRINT"TOUS LES COMPOSANT
S":GR$(2):"
2110 LOCATE0,15:PRINT"MAIS CERTAINS D'EN
TRE EUX"

```

A SUIVRE...

T199 BASIC ETENDU

suite de la page 5

```

74 ELSE DISPLAY AT(12,1):"BONUSppp200pPT
S": CALL BO(SC,200): SUBEXIT
77 CALL PATTERN(1,36): CALL COLOR(1,1
1): CALL SOUND(-500,-7,0): FOR A=1 TO
15: CALL POSITION(1,7,X,Y): IF X>160
THEN CALL DELSPRITE(A*7): B=B+1
78 CALL COLOR(1,10): CALL SOUND(-500,-
7,1): NEXT A: IF B<15 THEN 77 ELSE VI
E=VIE-1: IF VIE<0 THEN CALL FIN
79 SC=SC-100: DISPLAY AT(1,28):STR$(VI
E): B=0: CALL SPRITE(1,132,2,145,256
): GOTO 71
80 SUBEND
81 SUB TABL3(SC,VIE): RESTORE 62: CAL
L TABL2(SC,VIE,1): DISPLAY AT(12,1):"BO
NUS SUPPLEMENTAIRE !!!": CALL BO(SC,30
0)
82 SUBEND
83 SUB TABL4(SC,VIE): CALL SCREEN(2)
84 A$="00010204070404040409122449F2949BF
0173952949F28488101010909090"
85 CALL CHAR(96,A$)
86 CALL CHAR(100,"F404040404040407"&RPT$(
"0",16)&"90909090A0C0B0"&RPT$("0",16)
)
87 CALL CHAR(100,"00B0B0B0"&RPT$("0",4
B))
88 CALL CHAR(108,"0107010703010F070109
0F0E00000E0F0D0D0E0C0F0D0D0C0C0406060
E0")
89 CALL CHAR(112,"E00000F0000E0"&RPT$("
0",4B)): CALL CHAR(120,"1B1BFFF1B1B1B1
B",116,"FF")
90 DISPLAY AT(14,1):"bh":"ac":"df":"e"
: CALL HCHAR(8,1,116,32)
91 FOR A=1 TO 32:STEP 3: CALL HCHAR(6,
A,120): NEXT A
92 DISPLAY AT(1,1):"SCORE: 00000
VIE: 3"

```

```

93 CALL COLOR(0,14,1,1,14,1,2,14,1,3,14,
1,4,14,1,5,14,1,6,14,1,7,14,1,8,14,1)
94 CALL COLOR(9,16,1,10,16,1,11,10,1,12,
8,1): CALL SPRITE(1,108,4,130,230)
95 POINT=INT(RND*16)+104: COL=3: TEM
PS=0
96 CALL COLOR(12,COL,1): DISPLAY AT(1,8
)SIZE(5):USING "####":SC: DISPLAY AT(
1,27):VIE
97 CALL JOYST(1,X,Y): CALL MOTION(1,-Y
*2,X*2): TEMPS=TEMPS+1
98 CALL POSITION(1,XX,YY): IF YY<110 T
HEN CALL LOCATE(1,XX,110)
99 IF TEMPS>100/COL THEN CALL MOTION(1,
0,0): GOTO 104 ELSE CALL KEY(1,K,S): I
F S THEN 100 ELSE 97
100 CALL POSITION(1,X,Y): CALL SPRITE(
2,140,8,X,Y-3,0,-50): CALL SOUND(-300,
-7,2)
101 CALL COINC(ALL,C): IF C THEN 111
102 IF X=POINT THEN CALL POSITION(2,X,Y
): IF Y<40 THEN 113 ELSE 101
103 CALL POSITION(2,X,Y): IF Y<40 THEN
CALL DELSPRITE(2): GOTO 96 ELSE 103
104 SP=7: FOR B=-12 TO 12:STEP 4: CA
LL SPRITE(1,12,14,118,30,B,30): SP=S
P+1: CALL SOUND(10,-5,0): NEXT B
105 FOR B=1 TO 125: NEXT B
106 CC,TEMPS=0
107 CALL JOYST(1,X,Y): CALL MOTION(1,-
Y*3,X*3): CALL COINC(ALL,C): IF C THEN
111
108 TEMPS=TEMPS+1: IF TEMPS>12 THEN CA
LL DELSPRITE(7,8,9,10,11,12,13):
COL=COL+1 ELSE 107
109 IF COL>16 THEN CALL FIN
110 C,TEMPS=0: SC=SC+50: COL=COL+1:
IF COL>16 THEN CALL FIN ELSE 96
111 CALL DELSPRITE(2,7,8,9,10,11,12,13):
TEMPS=0
112 CALL SOUND(100,990,0): CALL SOUND(2
0,657,0): CALL SOUND(-1000,1347,0): V
IE=VIE-1: IF VIE<0 THEN CALL FIN ELSE
96
113 CALL DELSPRITE(2): CALL SOUND(-425
0,-5,0)
114 FOR A=1 TO 64: B=INT(RND*64+1): A
$=SEG$(A$,1,B-1)&"0"&SEG$(A$,B+1,64): C
ALL CHAR(96,A$): CALL SOUND(10,-3,0):
NEXT A
115 DISPLAY AT(12,1):"BONUS: 300 PTS":

```

```

SC=SC+300: FOR A=1 TO 500: NEXT A:
IF SC>500 THEN VIE=VIE+1
116 SUBEND
117 SUB TABL5(SC,VIE): CALL HCHAR(8,1,1
16,32): CALL HCHAR(2,1,104,192): FOR A
=1 TO 32:STEP 4: CALL HCHAR(6,A,120):
NEXT A
118 CALL SCREEN(2)
119 DISPLAY AT(1,1):"SCORE: 00000
VIE: 3": DISPLAY AT(24,1):"
LE MOLASAR !!!"
120 CALL CHAR(96,"060F0F07041F2E4E2E1E0E
0E0E1221300000B0000000B080E00000000000
0")
121 CALL CHAR(108,"0107010703010F07010
90F0E00000E0F0D0D0E0C0F0D0D0C0C040606
0E0")
122 CALL CHAR(100,"000301"&RPT$("0",4B),
104,"99AA99AA99AA99AA",116,"99AA99AA99AA
99FF"): CALL CHAR(140,"3"&RPT$("0",61))
123 CALL COLOR(0,15,1,15,1,2,15,1,3,15,
1,4,15,1,5,15,1,6,15,1,7,15,1,8,15,1)
124 CALL COLOR(9,15,1,10,15,1,11,16,1,12,
16,1)
125 CALL SPRITE(3,100,10,150,50,4,96,5
150,50,1,108,4,150,240)
126 COL=3: TEMPS=0: POINT=64
127 DISPLAY AT(1,8)SIZE(5):USING "####"
:SC: DISPLAY AT(1,27):VIE: CALL COLO
R(12,COL,1)
128 CALL JOYST(1,X,Y): CALL MOTION(1,-
Y*2,X*2): CALL KEY(1,K,S): IF S THEN 1
33
129 CALL COINC(1,4,9,C): IF C THEN 14
2
130 CALL POSITION(1,X,Y): IF Y<=POINT/
2 THEN 142
131 TEMPS=TEMPS+1: IF TEMPS>100/COL TH
EN 138
132 POINT=POINT+1: IF POINT>500 THEN C
ALL FIN ELSE 128
133 CALL MOTION(1,0,0,3,0,0,4,0,0):
CALL POSITION(1,X,Y)
134 CALL SPRITE(2,140,8,X+7,Y-3,0,-30):
CALL SOUND(-300,-5,0)
135 CALL COINC(2,3,1,C): IF C THEN 13
6 ELSE CALL POSITION(2,X,Y): IF Y<30 T
HEN CALL DELSPRITE(2): TEMPS=TEMPS+1:
POINT=POINT+3: GOTO 127 ELSE 135
136 CALL DELSPRITE(2): FOR AA=3 TO 16
: CALL COLOR(4,AA): CALL SOUND(10,-5,

```

```

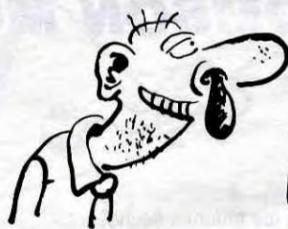
0): NEXT AA
137 CALL DELSPRITE(ALL): CALL GAGNE
138 RANDOMIZE: POINT=POINT+3
139 A=INT(RND*60+30): B=INT(RND*15+5):
CALL MOTION(3,A,B,4,A,B): TEMPS=0:
COL=COL+1: IF COL>16 THEN CALL FIN
140 CALL SOUND(100,587,2): CALL SOUND(1
00,699,2): CALL SOUND(-300,1437,2)
141 CALL MOTION(1,0,0,3,0,0,4,0,0):
CALL POSITION(4,X,Y): CALL LOCATE(3,X
,Y): CALL DELSPRITE(2): GOTO 127
142 CALL MOTION(1,0,0): FOR A=1 TO 16
: CALL COLOR(1,A): CALL SOUND(20,990,
0): NEXT A
143 VIE=VIE-1: TEMPS=TEMPS+1: FOR A=
-30 TO 30: CALL MOTION(1,A,10): CALL
SOUND(-100,660+ABS(A),0): NEXT A: CA
LL MOTION(1,0,0): CALL COLOR(1,4): S
C=SC-50
144 IF VIE<0 THEN CALL FIN ELSE 127
145 SUBEND
146 SUB AFF: FOR A=1 TO 24: READ A$
: DISPLAY AT(A,1):A$: NEXT A: SUBEN
D
147 SUB FIN: CALL CLEAR: CALL CHARGE
T: CALL SCREEN(B): CALL DELSPRITE(ALL)
148 DISPLAY AT(1,1):"PARTIE TERMINE !!!
": " VOUS ETES UN INCAPABLE": " VOUS
N'AURIEZ MEME PAS DU ESSAYER !"
149 FOR A=1 TO 32767: DISPLAY AT(14,1)
:"VOULEZ-VOUS REJOUER?" : CALL SOUND(-
10,990,0): CALL KEY(5,K,S): IF K=79 TH
EN RUN
150 IF K=78 THEN END ELSE DISPLAY AT(14,
1):"": CALL SOUND(-10,440,0)
151 NEXT A
152 GOTO 149
153 SUBEND
154 SUB BO(SC,BO): CALL DELSPRITE(ALL):
CALL CLEAR: FOR A=0 TO 14: CALL CO
LOR(A,16,1): NEXT A
155 FOR A=0 TO BO: CALL SOUND(10,990,0
): DISPLAY AT(12,1):"SCORE: "&STR$(SC+A
): NEXT A: SC=SC+BO: SUBEND
156 SUB GAGNE: CALL CLEAR: CALL DELS
PRITE(ALL): CALL SCREEN(B): CALL CHARS
ET
157 DISPLAY AT(1,1):"BRAVO !!!!"
158 GOTO 158
159 SUBEND

```

TOURNI-NET

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

Christophe METTERNICH



AMSTRAD



SUITE DU N° 107

```

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

```

```

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

```

```

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

```

```

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

```

HECTOR

suite de la page 26

```

720 PRINT"POUR MONTER A DROITE":PRINT"TIREZ LA MA NETTE":PRINT"POUR MONTER A GAUCHE":PRINT"POUSSER L A MANETTE":PAUSE8:CLS:PRINT"IL VOUS FAUT":PRINT"IM PERATIVEMENT FINIR ":PEN1:PRINT"PAR LA CASE EN BAS A DROITE...":PEN2:PAUSE4:CLS
730 PRINT"CHAQUE CASE PEINTE = 5 PTS":PRINT:PRINT "CHAQUE FRUIT = 15 PTS":PRINT:PRINT"UNE REMONTEE = -30 PTS":PAUSE8:CLS:PRINT"5 TABLEAUX EFFECTUES = 1 VIE":PAUSE3:CLS
740 PRINT"BONNE CHANCE...":PAUSE3:WIPE:RETURN
750 WIPE:PLOT15,220,210,200,1:PLOT17,218,206,196, 0:PLOT19,216,202,192,3:PLOT21,214,198,188,0:OUTPU T"* BI.BERT *",90,180,1:OUTPUT"* BI.BERT *",89,179, 3
760 CURSOR40,120:INPUT"COMBIEN DE JOUEUR (max 5) ?":NB:IFNB>5ORNB=0THENGOTO760
770 K=100:FORT=1:T0NB:CURSOR50,K:INPUT"NM DU JOUE UR ":"A$:A$(T)=LEFT$(A$,8):K=K-10:NEXT
780 RETURN
791 '*****
793 '* tableau score *
795 '*****
800 WIPE:COLOR0,1,3,4:LINE10,220,220,220,1:LINE22 0,10,1:LINE10,10,1
810 LINE10,220,1
820 LINE20,210,210,210,3
830 LINE210,20,3
840 LINE20,20,3

```

```

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

```

```

1070 FORT=1:T015:BS=BS+1:TONE10,10:PLOT50,190,30,1 0,0:OUTPUTBS,50,190,1:NEXT:RETURN
1080 PLOT50,190,30,10,0:OUTPUTBS,50,190,1:RETURN
1090 PLOT50,30,15,10,0:OUTPUTTB,50,30,2:RETURN
1095 '*****
1096 '* change couleur tab *
1097 '*****
1100 X=62:Y=179:Z=20:CO=1:FORT=1:T08:FORI=XTOYSTEP 16:OUTPUTCHR$(192),I,Z,CO:NEXTI:X=X+8:Y=Y-8:Z=Z+24 :NEXTI:LINE182,35,182,21,3:RETURN
1105 '*****
1106 '* montee du disque *
1107 '*****
1110 O=INT(RND(3,6)):O1=O*24:OUTPUTCHR$(201),50,O 1,1:OUTPUTCHR$(202),50,O1,2:OUTPUTCHR$(203),50,O1, 3:RETURN
1120 GOSUB1290:X3=126:Y3=171:GOTO1130
1130 SOUND3,120,W=5:FORT=0:T0220STEP12:OUTPUTCHR $(201),W-5,T-12,0:OUTPUTCHR$(202),W-5,T-12,0:OUTPU TCHR$(203),W-5,T-12,0:OUTPUTZ3#,W-5,T+2,0:OUTPUTCHR $(201),W,T,1:OUTPUTCHR$(202),W,T,2:OUTPUTCHR$(203 ),W,T,3
1140 OUTPUTZ3#,W,T+14,2:W=W+5:PAUSE,3:NEXT:OUTPUT CHR$(201),W-5,T-12,0:OUTPUTCHR$(202),W-5,T-12,0:OU TPUTCHR$(203),W-5,T-12,0:OUTPUTZ3#,W-5,T+2,0:SOUND 0,4096:X1=118:Y1=195:SC=SC-30:GOSUB1060:GOSUB1110 :1150 T1=200:T2=10:FORT=1:T020:TNET2,10:TNET1,10: T1=T1-10:T2=T2+10:NEXT:GOTO160
1160 T=50:FORT=1:T03:TNET,150:TNET,150:TNET+30, 150:TNET+40,150:PAUSE,2:T=T-20:NEXT:TNET300,50:TO NET200,50:TNET270,50:RETURN

```

A SUIVRE...

CARREPUZZLE

COMMODORE 64



Cassez-vous la tête à "démêler" les carrés que l'ordinateur s'amuse à mélanger, c'est tres bon pour les neurones.

Patrick FEDIDA



DANS UN MOMENT TOUT SERA DEMÊLÉ DANS MA TÊTE!
DONC YAHOUUU!

```

10 REM *****
20 REM *
30 REM * CARREPUZZLE *
40 REM *
50 REM * SUR COMMODORE 64 *
60 REM *
70 REM * PATRICK FEDIDA *
80 REM *
90 REM *****
95 REM
100 C1$=CHR$(28):REM ROUGE
110 C2$=CHR$(154):REM BLEU CLAIR
120 C3$=CHR$(30):REM VERT
130 C4$=CHR$(158):REM JAUNE
140 C5$=CHR$(5):REM BLANC
150 C6$=CHR$(155):REM GRIS CLAIR
160 C7$=CHR$(153):REM VERT CLAIR
170 C8$=CHR$(159):REM CYAN
180 C9$=CHR$(129):REM ORANGE
190 A=RND(T)
200 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT "
"
210 PRINTG3$:"VOULEZ-VOUS LES INSTR
UCIONS ?"
220 GETH$:IFA$="0":THENGOSUB6000:GO
T0240
230 IFA$<"N":THEN220
240 PRINTV$:"VOULEZ VOUS UN PUZ
ZLE BIEN MELANGE (1) OU NORMAL (2
) ?"
250 GETA$:IFA$="1":THENM=14:GOTO300
260 IFA$="2":THENM=8:GOTO300
270 GOTO250
300 C$=" "
310 DIMC$(7,7):PRINT"
"
320 FORI=1TO3:FORJ=1TO3:C$(I,J)=C1
$:NEXTJ,I
330 FORI=4TO6:FORJ=1TO3:C$(I,J)=C2
$:NEXTJ,I
340 FORI=1TO3:FORJ=4TO6:C$(I,J)=C3
$:NEXTJ,I
350 FORI=4TO6:FORJ=4TO6:C$(I,J)=C4
$:NEXTJ,I
360 PRINT" "TAB(32)" "
370 PRINTTAB(25)"SCORE: " I "
380 PRINTTAB(32)" "
390 PRINT" "TAB(29)BL$ " 6 8"
400 PRINTTAB(29)" " 1
410 PRINTTAB(29)" "C1$ " "C2$ "
"
420 PRINTTAB(27)BL$ "4+"C1$ " "C2
$ " "BL$">3"
430 PRINTTAB(29)" "C1$ " "C2$ "
"
440 PRINTTAB(29)" "C3$ " "C4$ "
"
450 PRINTTAB(27)BL$ "2+"C3$ " "C4
$ " "BL$">1"
460 PRINTTAB(29)" "C3$ " "C4$ "
"
470 PRINTTAB(29)BL$ " | "
480 PRINTTAB(29)" 5 7"
490 PRINTTAB(26)" "SPACE SI FINI"
500 PRINTCHR$(19):FORJ=1TO6
510 FORI=1TO6
520 PRINTC$(I,J):NEXTI:PRINT
530 IFJ<6THENPRINT:PRINT:PRINT
540 NEXTJ
550 IFM=8THENM=1:A=INT(RND(1)*8
+1):GOTO640
600 GETA$:IFA$="0":THEN600
610 IFA$="1":THEN5000
620 A=VAL(A$):IFA<10RA>8THENGOSUB8
000:GOTO600
630 SC=SC+1:PRINT" "TAB(33)" "SC
640 ONAGOTO1000,1500,2000,2500,300
0,3500,4000,4500
1000 C$(0,4)=C$(6,4)
1010 C$(0,5)=C$(6,5)
1020 C$(0,6)=C$(6,6)
1030 FORI=6TO1STEP-1
1040 C$(I,4)=C$(I-1,4):C$(I,5)=C$(
I-1,5)
1050 C$(I,6)=C$(I-1,6):NEXT
1060 GOTO500
1500 C$(7,4)=C$(1,4)
1510 C$(7,5)=C$(1,5)
1520 C$(7,6)=C$(1,6)
1530 FORI=1TO6
1540 C$(I,4)=C$(I+1,4):C$(I,5)=C$(
I+1,5)
1550 C$(I,6)=C$(I+1,6):NEXT
1560 GOTO500
2000 C$(0,1)=C$(6,1)
2010 C$(0,2)=C$(6,2)
2020 C$(0,3)=C$(6,3)
2030 FORI=6TO1STEP-1
2040 C$(I,1)=C$(I-1,1):C$(I,2)=C$(
I-1,2)
2050 C$(I,3)=C$(I-1,3):NEXT
2060 GOTO500
2500 C$(7,1)=C$(1,1)
2510 C$(7,2)=C$(1,2)
2520 C$(7,3)=C$(1,3)
2530 FORI=1TO6
2540 C$(I,1)=C$(I+1,1):C$(I,2)=C$(
I+1,2)
2550 C$(I,3)=C$(I+1,3):NEXT
2560 GOTO500
3000 C$(1,0)=C$(1,6)
3010 C$(2,0)=C$(2,6)
3020 C$(3,0)=C$(3,6)
3030 FORI=6TO1STEP-1
3040 C$(I,1)=C$(I-1,1):C$(I,2)=C$(
I-1,2)
3050 C$(I,3)=C$(I-1,3):NEXT
3060 GOTO500
3500 C$(1,7)=C$(1,1)
3510 C$(2,7)=C$(2,1)
3520 C$(3,7)=C$(3,1)
3530 FORI=1TO6
3540 C$(I,1)=C$(I+1,1):C$(I,2)=C$(
I+1,2)
3550 C$(I,3)=C$(I+1,3):NEXT
3560 GOTO500
4000 C$(4,0)=C$(4,6)
4010 C$(5,0)=C$(5,6)
4020 C$(6,0)=C$(6,6)
4030 FORI=6TO1STEP-1
4040 C$(I,1)=C$(I-1,1):C$(I,2)=C$(
I-1,2)
4050 C$(I,3)=C$(I-1,3):NEXT
4060 GOTO500
4500 C$(4,7)=C$(4,1)
4510 C$(5,7)=C$(5,1)
4520 C$(6,7)=C$(6,1)
4530 FORI=1TO6
4540 C$(I,1)=C$(I+1,1):C$(I,2)=C$(
I+1,2)
4550 C$(I,3)=C$(I+1,3):NEXT
4560 GOTO500
5000 FORI=1TO3:FORJ=1TO3:IFC$(I,J)
=C1$THENNEXTJ,I:GOTO5020
5010 GOTO5200
5020 FORI=4TO6:FORJ=1TO3:IFC$(I,J)
=C2$THENNEXTJ,I:GOTO5040
5030 GOTO5200
5040 FORI=4TO6:FORJ=4TO6:IFC$(I,J)
=C4$THENNEXTJ,I:GOTO5060
5050 GOTO5200
5060 FORI=1TO3:FORJ=4TO6:IFC$(I,J)
=C3$THENNEXTJ,I:GOTO5100
5070 GOTO5200
5100 GOSUB8200
5105 PRINT:PRINTBL$:"BRAVO !
VOUS AVEZ TERMINE !"
5110 PRINTC3$:"VOTRE SCORE:"SC
5115 GOSUB8300
5120 PRINTC4$:"VOULEZ-VOUS REJO
UER ?"
5130 GETA$:IFA$="0":THENRUN
5140 IFA$<"N":THEN5130
5150 PRINTV$:"VOU REVOIR ! A LA P
ROCHAINE FOIS !"
5160 FORI=1TO1500:NEXT:END
5200 I=7:J=7:NEXTJ,I
5210 PRINTBL$:""
5220 GOSUB8100:PRINTTAB(25)"
"
5230 GOTO500
6000 PRINTC3$:"CARREPUZZ
LE
6020 PRINT" "
6030 PRINTC4$:"CECI EST UN JEU D
E REFLEXION, L'ORDINA-
6040 PRINT"TEUR VOUS MONTRE, AU DE
BUT, 4 CARRES DE
6050 PRINT"COULEUR DIFFERENTE, COM
ME CECI: "C1$ " "C2$ " "C3$ " "C4
$ " "
6060 PRINT"EN FAIT, CHAQUE CARRE E
ST COMPOSE DE 9"
6070 PRINT"CARRES PLUS PETITS DE M
EME COULEUR."
6080 PRINT"APRES CECI, L'ORDINEATEU
R MELANGE LES"
6090 PRINT"CARRES ET LE BUT EST DE
RECONSTITUER LE"
6100 PRINT"PUZZLE COMME IL ETAIT A
U DEBUT, ET EN"
6110 PRINT"UN MINIMUM DE COUPS. PO
UR CELA, VOUS"
6120 PRINT"POUEZ BOUGER D'UN CRAN
CHAQUE MOITE DE"
6130 PRINT"PUZZLE DANS LE SENS QUE
VOUS VOULEZ,"
6140 PRINTC3$:">>>> TAPEZ
UNE TOUCHE ! <<<<<<"
6150 GETA$:IFA$="0":THEN6150
6160 PRINTOG$:"UNE FOIS QUE VOUS
AVEZ RECONSTITUE LE"
6170 PRINT"PUZZLE, TAPEZ SUR LA BA
RRE D'ESPACEMENT"
6180 PRINT"VOTRE SCORE EST INDIQUE
SUR L'ECRAN, IL"
6190 PRINT"CORRESPOND AU NOMBRE DE
COUPS UTILISES,"
6200 PRINT"DONC, PLUS LE SCORE EST
PETIT, PLUS LA"
6210 PRINT"PERFORMANCE EST BONNE."
6220 PRINTC2$:"BONNE CHANCE
!!!"
6230 FORI=1TO3000:NEXT
6240 RETURN
6250 FORI=1TO1000
6260 FORI=1TO10:PRINTI:NEXTI
8000 FORI=54272TO54295:POKEI,0:NEX
T
8010 POKE54296,15:POKE54277,8
8020 POKE54278,255:POKE54276,21
8030 FORZ=1TO5
8040 FORF=255TO0STEP-20:POKE54273,
F
8050 NEXTF:NEXTZ:POKE54278,15
8060 RETURN
8100 FORI=54272TO54295:POKEI,0:NEX
T:POKE54296,15
8110 POKE54296,15:POKE54277,8
8120 POKE54278,255:POKE54276,23
8130 POKE54287,40
8140 FORZ=1TO4
8150 FORF=255TO0STEP-6:POKE54273,F
:NEXTF
8160 FORF=0TO255STEP20:POKE54273,F
:NEXTF
8170 NEXTZ:POKE54278,15
8180 RETURN
8200 FORI=54272TO54295:POKEI,0:NEX
T:POKE54296,15
8210 POKE54277,85:POKE54278,85:POK
E54284,85:POKE54285,85
8220 POKE54276,33:POKE54283,17:RES
TORE
8230 FORX=1TO6:READH1,L1,H2,L2
8240 POKE54273,H1:POKE54272,L1
8250 POKE54280,H2:POKE54279,L2
8260 IFH1=50THEN FORI=1TO200:NEXTI
8270 FORI=1TO100:NEXTI:NEXTX
8275 FORI=54272TO54295:POKEI,0:NEX
T
8280 DATA 25,30,18,209,33,135,25,3
0,42
8285 DATA 62,31,165,50,60,37,162,4
2,62
8290 DATA 31,165,50,60,37,162
8295 RETURN
8300 FORI=54272TO54295:POKEI,0:NEX
T:POKE54296,15
8310 POKE54277,8:POKE54278,255
8320 POKE54276,21:POKE54287,40
8330 FORZ=1TO5
8340 FORF=255TO0STEP-5:POKE54273,F
:NEXTF
8350 FORF=0TO255STEP22:POKE54273,F
:NEXTF
8360 NEXTZ:POKE54278,15
8370 RETURN
10000 REM EN CAS DE MONITEUR MONOC
HROME
10100 REM CHANGER LES LIGNES 100 A
130:
10200 REM 100 C1$=CHR$(5)
10300 REM 110 C2$=CHR$(151)
10400 REM 120 C3$=CHR$(152)
10500 REM 130 C4$=CHR$(155)

```



EXELVISION -EXL 100

suite de la page 6

```

384 S1$="N'ESSAYEZ PAS DE ME TESTER !!! DONNEZ MOI UN
AUTRE DIRECTION"
385 RETURN
386 !
387 ! SUITE ANALYSEUR PRINCIPAL
388 !
389 IF VERB$="PRENDRE"AND PRE=1 THEN 417
390 IF VERB$="FUIR"THEN 410
391 IF VERB$="BOIRE"THEN 402
392 IF VERB$="DONNER"AND DON=1 THEN 397
393 S1$="UTILISEZ LES VERBES QUE JE CONNAIS !":RETURN
394 !
395 ! S.P REFUS DU FANTOME
396 !
397 IF FANT=1 THEN S1$="IL N'ACCEPTE RIEN !":VIE=VIE-1:
FRQ=FRQ-2:RETURN
398 S1$="IL N'APPRECIÉ GUERE VOTRE OFFRE ...":VIE=VIE-1
:RETURN
399 !
400 ! S.P ELEXIR
401 !
402 IF MOT$<"ELEXIR"THEN S1$="ON NE BOIT PAS "&MOT$:RE
TURN
403 IF SAIS<1 THEN S1$="APPROCHER-LE D'ABORD !":RETURN
404 VIE=VIE+INTRND(2):VIV=VIV+2+INTRND(3):S1$="L'ELEXIR
VOUS RECONFORTE"
405 ELE1=1:CALL COLOR("ORR"):LOCATE (9,20):PRINT " ":LO
CATE (10,20):PRINT " "
406 S$="SALLE VIDE":RETURN
407 !
408 ! S.P MORT
409 !
410 IF MONS=1 THEN 413
411 IF FANT=1 THEN 413
412 RETURN
413 S1$="REACTION STUPIDE, VOUS ETES MASSACRER":VIE=0:FRQ
=0:RETURN

```

```

414 !
415 ! S.P VERBE PRENDRE
416 !
417 S1$="VOUS POSSEDEZ MAINTENANT : "
418 IF MOT$="HACHE"AND HACH=1 AND SAIS=1 THEN 442
419 IF MOT$="STATUE"AND STAT=1 AND SAIS=1 THEN 444
420 IF MOT$="TABLE"AND TABL=1 AND SAIS=1 THEN 427
421 IF MOT$="TABLEAU"AND TABM=1 AND SAIS=1 THEN 430
422 IF MOT$="ARMURE"AND ARMU=1 AND SAIS=1 THEN 432
423 IF MOT$="EPEE"AND EPEE=1 AND SAIS=1 THEN 435
424 IF MOT$="LAMP"AND LAMP=1 AND SAIS=1 THEN 438
425 IF MOT$="VASE"AND VASE=1 AND SAIS=1 THEN 440
426 S1$="N'OUBLIEZ PAS D'APPROCHER L'OBJET AVANT DE VOUS
EN SAISIR":RETURN
427 IF FRQ<8 THEN S1$="VOUS ETES TROP FRELE POUR LA PREND
RE":RETURN
428 S1$=S1$&MOT$:PRET=1:S$="SALLE VIDE"
429 CALL COLOR("ORR"):LOCATE (9,20):PRINT " ":RETURN
430 S1$=S1$&MOT$:PREM=1:CALL COLOR("OGG"):LOCATE (5,15):P
RINT " "
431 S$="SALLE DESERTE":RETURN
432 IF FRQ<6 THEN S1$="ELLE EST TROP LOURDE POUR VOTRE FO
RCHE":RETURN
433 CALL COLOR("OGG"):FOR Y=5 TO 7:LOCATE (Y,20):PRINT "
":NEXT
434 S1$=S1$&MOT$:PREA=1:S$="SALLE VIDE":RETURN
435 S1$=S1$&MOT$:S$="SALLE VIDE":CALL COLOR("OGG")
436 LOCATE (7,20):PRINT " ":LOCATE (8,20):CALL COLOR("ORR
"):PRINT " "
437 PREE=1:RETURN
438 S1$=S1$&MOT$:S$="SALLE VIDE":CALL COLOR("ORR")
439 LOCATE (10,20):PRINT " ":LOCATE (11,20):PRINT " ":PRE
L=1:RETURN
440 S1$=S1$&MOT$:S$="SALLE TRISTEMENT VIDE":CALL COLOR("O
RR")
441 LOCATE (9,20):PRINT " ":LOCATE (10,20):PRINT " ":PREV
=1:RETURN
442 S1$=S1$&MOT$:S$="SALLE VIDE":CALL COLOR("ORR")
443 LOCATE (10,20):PRINT " ":PREH=1:RETURN
444 S1$=S1$&MOT$:S$="SALLE DESERTE":CALL COLDE("ORR")
445 LOCATE (9,20):PRINT " ":LOCATE (10,20):PRINT " ":PRES
=1:RETURN
446 !
447 ! S.P APPROCHE
448 !
449 IF MOT$="HACHE"AND HACH=1 THEN S1$="ELLE EST EN BONNE
ETAT":SAIS=1:RETURN
450 IF MOT$="PORTE"THEN S1$="C'EST UNE PORTE COMME UNE AL
TRE":RETURN

```

```

451 IF MOT$="MONSTRE"AND MONS=1 THEN S1$="BEURK! QUEL HOR
REUR":RETURN
452 IF MOT$="ELEXIR"AND ELEX=1 THEN S1$="IL A L'AIR BON!"
:SAIS=1:RETURN
453 IF MOT$="STATUE"AND STAT=1 THEN SAIS=1:S1$="C'EST L'A
RT MODERNE !":RETURN
454 IF MOT$="TABLE"AND TABL=1 THEN SAIS=1:S1$="ELLE EST E
N CHENE":RETURN
455 IF MOT$="TABLEAU"AND TABM=1 THEN SAIS=1:S1$="DE PEINT
RE INCONNU !":RETURN
456 IF MOT$="ARMURE"AND ARMU=1 THEN S1$="ELLE EST SOLIDE"
:SAIS=1:RETURN
457 IF MOT$="EPEE"AND EPEE=1 THEN SAIS=1:S1$="BELLE LAME
...":RETURN
458 IF MOT$="LAMP"AND LAMP=1 THEN SAIS=1:S1$="ELLE EST E
TEINTE":RETURN
459 IF MOT$="FANTOME"AND FANT=1 THEN S1$="HORRIBLE ECTOPL
ASME ...":RETURN
460 IF MOT$="VASE"AND VASE=1 THEN SAIS=1:S1$="IL EST DE P
ORCELAIN":RETURN
461 IF MOT$="LUSTRE"AND LUST=1 THEN 463
462 S1$="IL N'Y A PAS A APPROCHER DANS LA SALLE DE "&MOT
"$":RETURN
463 S1$="IL EST BIEN ACCROCHE ET TIENT BIEN MAIS IMPOSSIB
LE DE LE PRENDRE"
464 RETURN
465 GOSUB 238:GOSUB 280:GOSUB 297:GOSUB 275:RETURN:! S.P
DE S.P
466 !
467 ! MORT
468 !
469 CALL HROFF:CLS "Meb":CALL COLOR("OWBHL")
470 LOCATE (12,14):PRINT "MMOORRTT !!!"
471 LOCATE (13,14):PRINT "MMOORRTT !!!"
472 CALL COLOR("OMB")
473 LOCATE (20,4):PRINT "UNE AUTRE PARTIE ?(1=OUI 0=NON)"
474 A$=KEY$:IF A$="0"THEN CALL HROFF:CLS "BCC":END ELSE F
UN
475 !
476 ! SOUND(A)-> SON DE TEMPO A
477 !
478 SUB SOUND(A)
479 FOR Y=250 TO 510 STEP A
480 CALL POKE(258,Y,132):NEXT
481 CALL POKE(259,45):SUBEND
482 !
483 ! GOOD LUCK ...
484 !

```

CAVES

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

Vincent CHRETIEN



SUITE DU N°107

```

1000 PRINT"#####"
1001 PRINT"##### OR":S
C
1002 PRINT"#####"
1003 PRINT"#####"
1004 PRINT"#####"
1005 PRINT"#####"
1006 PRINT"#####"
1007 PRINT"#####"
1008 PRINT"#####"
1009 PRINT"#####"
1010 GOTO111
1100 PRINT"#####"
1101 PRINT"##### OR":S
C
1102 PRINT"#####"
1103 PRINT"#####"
1104 PRINT"#####"
1105 PRINT"#####"
1106 PRINT"#####"
1107 PRINT"#####"
1108 PRINT"#####"
1109 PRINT"#####"
1110 GOTO111
1200 PRINT"#####"
1201 PRINT"##### OR":S
C
1202 PRINT"#####"
1203 PRINT"#####"
1204 PRINT"#####"
1205 PRINT"#####"
1206 PRINT"#####"
1207 PRINT"#####"
1208 PRINT"#####"
1209 PRINT"#####"
1210 GOTO111
1300 PRINT"#####"
1301 PRINT"##### OR":S
C
1302 PRINT"#####"
1303 PRINT"#####"
1304 PRINT"#####"
1305 PRINT"#####"
1306 PRINT"#####"
1307 PRINT"#####"
1308 PRINT"#####"
1309 PRINT"#####"
1310 GOTO111
1400 PRINT"#####"
1401 PRINT"##### OR":S
C
1402 PRINT"#####"
1403 PRINT"#####"
1404 PRINT"#####"
1405 PRINT"#####"
1406 PRINT"#####"
1407 PRINT"#####"
1408 PRINT"#####"
1409 PRINT"#####"
1410 GOTO111
1500 PRINT"#####"
1501 PRINT"##### OR":S
C
1502 PRINT"#####"
1503 PRINT"#####"
1504 PRINT"#####"
1505 PRINT"#####"
1506 PRINT"#####"
1507 PRINT"#####"
1508 PRINT"#####"
1509 PRINT"#####"
1510 GOTO111
1600 PRINT"#####"
1601 PRINT"##### OR":S
C
1602 PRINT"#####"
1603 PRINT"#####"
1604 PRINT"#####"
1605 PRINT"#####"
1606 PRINT"#####"
1607 PRINT"#####"
1608 PRINT"#####"
1609 PRINT"#####"
1610 GOTO111
1700 PRINT"#####"
1701 PRINT"##### OR":S
C
1702 PRINT"#####"
1703 PRINT"#####"
1704 PRINT"#####"
1705 PRINT"#####"
1706 PRINT"#####"
1707 PRINT"#####"
1708 PRINT"#####"
1709 PRINT"#####"
1710 PRINT"#####"
1711 GOTO111
1990 REM*****
1991 REM*
1992 REM* 'POSER'
1993 REM*
1994 REM*****
2000 IFB#="H"ANDOB(2)=50THENOB(2)=
L
2010 IFB#="E"ANDOB(3)=50THENOB(3)=
L
2015 IFB#="B"ANDOB(4)=50THENOB(4)=
L
2020 IFB#="L"ANDOB(6)=50THENOB(6)=
L
2023 IFB#="T"ANDOB(7)=50THENOB(7)=
L
2024 IFB#="K"ANDOB(5)=50THENOB(5)=
L
2025 IFB#="F"ANDOB(8)=50THENOB(8)=
L
2026 IFB#="C"ANDOB(10)=50THENOB(10)
)=L
2027 IFB#="P"ANDOB(1)=50THENOB(1)=
L
2030 GOTO300
2490 REM*****
2491 REM*
2492 REM* 'RAMASSER'
2493 REM*
2494 REM*****
2500 IFB#="H"ANDOB(2)=LANDOB(3)><5
0THENOB(2)=50
2505 IFB#="K"ANDOB(5)=LANDOB(2)><5
0ANDOB(3)><50THENOB(5)=50
2510 IFB#="E"ANDOB(3)=LANDOB(2)><5
0THENOB(3)=50
2512 IFB#="P"ANDOB(1)=LANDOB(4)><5
0ANDOB(7)><50THENOB(1)=50
2515 IFB#="B"ANDOB(4)=LANDOB(7)><5
0THENOB(4)=50
2517 IFB#="F"THENOB(8)=50
2520 IFB#="L"ANDOB(6)=LTHENOB(6)=5
0
2523 IFB#="T"ANDOB(7)=LANDOB(4)><5
0THENOB(7)=50
2526 IFB#="C"ANDOB(10)=LTHENOB(10)
)=50
2530 GOTO300
2990 REM*****
2991 REM*
2992 REM* 'OUVRIR'
2993 REM*
2994 REM*****
3000 REM
3001 IFB#<"D"THEN300
3005 IFOB(9)><LTHEN300
3007 IFOB(10)><50THEN300
3010 E(12)=6:O(6)=12
3020 GOTO300
3490 REM*****
3491 REM*
3492 REM* 'BOIRE'
3493 REM*
3494 REM*****
3500 IFB#<"F"THEN300
3505 IFOB(8)><50THEN300
3510 TR=1:OB(8)=0:GOTO300
3990 REM*****
3991 REM*
3992 REM* MUTATION
3993 REM*
3994 REM*****
4000 POKE4254,74:POKE38046,5:POKE4
255,75:POKE38047,5:POKE4276,28:POK
E38068,3:POKE4298,41
4001 NT=NT+1
4010 POKE38090,5
4015 IFOB(3)=50THENPOKE4277,29:POK
E38069,1
4017 IFNT>6THENTR=0
4020 GOTO127
4042 IFD(17)=1THENS=SC+10
4044 PRINT"":S
4990 REM*****
4991 REM*
4992 REM* CREATION
4993 REM*
4994 REM*****
5000 PRINT"CREATION DU PERSONNAG
E":POKE36879,8
5010 PRINT"#####"
5020 PRINT"MF+ FORCE"
5025 PRINT"MH+ HABILITE"
5030 PRINT"MF+ PERCEPTION"
5035 FORYY=1TO3
5040 AS=INT(RND(1)*30)+30
5050 PRINT"#####":AS
5060 GETA#:IFA#=""THEN5060
5070 IFA#="F"THENJ=AS:PRINT"FORCE
":J:GOTO5100
5075 IFA#="H"THENHJ=AS:PRINT"HABIL
ETE":HJ:GOTO5100
5077 IFA#="P"THENPJ=AS:PRINT"PERCE
PTION":PJ:GOTO5100
5090 GOTO5060
5100 NEXT:FORYY=1TO2000:NEXT:GOTO2
0
5990 REM*****
5991 REM*
5992 REM* TRISTE FIN
5993 REM*
5994 REM*****
6000 PRINT"POKE36879,152
":MO=0
6005 PRINT"#####"
6010 PRINT"VOUS ETIEZ COURAGEUX"
6015 PRINT"VOUS AVEZ POURFENDU M
#####"
6016 IFOB(6)=50THENS=SC+14
6020 FORT=1TO18:IFD(T)=1ANDAN(T)=1
THENPRINT"+":O(T):MO=MO+1
6025 NEXT
6027 PRINT"#####"
6030 IFMO=0THENPRINT"NTRES MAUVAIS
"
6031 IFMO=1THENPRINT"MAUVAIS"
6032 IFMO=2THENPRINT"MASSEZ MAUVAI
S"
6033 IFMO=3THENPRINT"MPASSABLE"
6034 IFMO=4THENPRINT"MASSEZ BIEN"
6035 IFMO=5THENPRINT"MBIEN"
6036 IFMO=6ORMO=7THENPRINT"NTRES B
IEN"
6037 IFMO=8THENPRINT"MEXTRAORDINA
IRE"
6042 PRINT"MH":S+VJ
6050 GOTO6050
9990 REM*****
9991 REM*
9992 REM* BRAVO !
9993 REM*
9994 REM*****
10000 PRINT"J":PRINT"#####"
10001 PRINT"@
":
10002 PRINT"@ BRAVO
":
10003 PRINT"@
":
10004 PRINT"#####"
10005 PRINT"#####"
10006 PRINT"VOUS AVEZ OCCIS"
10010 FORT=1TO18:IFD(T)=1THENPRINT
"+":O(T)
10012 NEXT
10015 PRINT"MH":S+VJ+20
10020 GOTO10020
    
```

CANON X 07

suite de la page 7

```

262 DATA07292975526311213822007292110112
792802
264 DATA 13, 2
270 DATA07005007355507300072552107062617
012302
272 DATA21170572801230706722079210729271
292172
274 DATA 10, 0
280 DATA75553070350700703072184125284700
292820
282 DATA00260010042737025722008029721021
020899
284 DATA 6, 2
290 DATA37507300507307950008312582049382
008972
292 DATA01208952171975293202972001729200
107102
294 DATA 8, 0
300 DATA57005509075000735506737112725679
501812
302 DATA69802970084208505521072070292100
012819
304 DATA 12, 0
310 DATA37003750370035557058527131267328
421008
312 DATA24720820491001292702100729210729
207002
314 DATA 12, 2
320 DATA55007090755500907051123927298480
272571
322 DATA27083029001279071922000129720000
729272
324 DATA 10, 0
330 DATA70507505797050075000012542137258
207102
332 DATA29751802607195292702071297012920
270002
334 DATA 6, 1
340 DATA37093700055500307058325830528115
712558
342 DATA56082428537265704251120712921071
292172
344 DATA 13, 0
350 DATA75035755730005705077124256651292
100857
352 DATA02011826692700572852070297120002
019208
354 DATA 11, 0
360 DATA055730537553750375240857260128
312132
362 DATA28370155123701292422017292107129
207217
364 DATA 8, 2
370 DATA70000073307030070002920730112928
295557
372 DATA25572892307032724272180000282921
000802
374 DATA 8, 1
380 DATA07557355533507555702082925246682
381892
382 DATA27073265181056920720027111100008
100072
384 DATA 10, 2
390 DATA70550300075557350077386210207141
086027
392 DATA26247250502802012702101701280200
020702
394 DATA 5, 1
400 DATA97005500737555700570732415231211
679247
402 DATA20601265150704207627010292898292
172017
404 DATA 5, 1
410 DATA07300037000000737002382371027020
701372
412 DATA28328002920000724200217029200072
927102
414 DATA 5, 0
420 DATA075553075557035755502764182711832
180112
422 DATA07482920020802320072012000700292
017002
424 DATA 8, 2
430 DATA555570755357305002814655542942
132657
432 DATA00284281655672174822000802921810
292172
434 DATA 7, 1
440 DATA75557555737003755032686566126752
421428
442 DATA26081612565151721707129282928121
200702
444 DATA 11, 2
450 DATA70055575557550050577292829482918
291219
452 DATA29979271927290729272002070202920
207002
454 DATA 7, 1
460 DATA07009705070507900702972390852580
932792
462 DATA20021520121025120027029289729279
829207
464 DATA 9, 1
470 DATA07550075537005507552712755411023
815928
472 DATA25073286572365523720170129210081
120829
474 DATA 8, 1
480 DATA0755537000755557937012842000356
661274
482 DATA27325670208112657010012182072927
011027
484 DATA 9, 1
490 DATA7555075755555505072184276748186
442427
492 DATA23082342423218428552127011010107
210012
494 DATA 10, 0
    
```

HEBDOGICIEL 160 rue Legendre 75017 PARIS.

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

NOM:
 PRENOM:
 ADRESSE :
 BUREAU DISTRIBUTEUR:

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

METEOR

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

Didier POGGIO

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



MIEUX VAUT ETRE CON, QUE CON ET CRÉTIN.

SUITE DU N°107

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

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

8EC0- A2 7E A0 00 A9 B4 20 C0 (\$81)
8EC8- 83 A6 B3 A4 B2 20 01 F6 (\$57)
8ED0- 60 AE 10 C0 E0 7E B0 01 (\$31)
8ED8- 60 A2 00 8E 00 C0 03 (\$6F)
8EE0- 80 2C 55 C0 A2 02 A0 00 (\$39)
8EE8- 86 18 84 19 20 4D 87 2C (\$C5)
8EF0- 54 C0 60 50 (\$08)

LISTING 2

6000- 0D 0D 68 0D 0D 4E 0D 0E (\$F5)
6008- 9B 1F 1F 1F 24 35 4D 2C (\$F4)
6010- 26 C0 1F 6C FC 10 0D 0D (\$75)
6018- DC 96 32 06 00 00 4E 22 (\$3F)
6020- 40 6B 2D 0D 36 3E 20 97 (\$84)
6028- 1F 24 37 45 43 2B 25 (\$47)
6030- 3F 6C 0C 1F 1F 4C 8D 52 (\$CC)
6038- 8A 11 2E 08 05 00 0D 6C (\$D9)
6040- 36 6E 24 2C 35 36 47 23 (\$37)
6048- 4D 30 36 45 43 AC 21 D8 (\$18)
6050- DB 3B 27 0D FC 1C 0D AC (\$8B)
6058- 29 00 0D B4 8D 24 AC AE (\$3B)
6060- 44 43 2B 35 36 0D 1C 64 (\$5A)
6068- 0D 36 45 DC D8 1B 1F 6C (\$12)
6070- FC 1C 0D AC 31 0D 24 AC (\$F8)
6078- 76 6E 22 24 24 24 9F 6E (\$EF)
6080- 11 AE 2E 08 44 43 FB 24 (\$41)
6088- 00 0C E4 0D B4 36 AE 21 (\$E8)
6090- 24 40 23 6C 32 1E 2E 84 (\$9D)
6098- 2E 08 44 43 23 00 44 43 (\$05)
60A0- 73 21 B4 32 6E 22 E4 64 (\$18)
60A8- 24 55 36 36 2E 40 23 45 (\$79)
60B0- B3 32 00 44 43 6B B4 12 (\$4B)
60B8- 2E 40 23 0C 24 96 36 36 (\$F3)
60C0- 45 24 40 23 55 36 3E 20 (\$7F)
60C8- 04 00 24 24 24 35 36 36 (\$15)
60D0- 36 00 09 25 2D 2E 1E 3F (\$38)
60D8- 04 00 29 3C 0C 2D 2D 2E (\$33)
60E0- 3E 3E 3F 27 30 28 3C 0C (\$00)
60E8- 2D 2C 2D 2E 35 35 37 3F (\$0A)
60F0- 3E 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (\$1A)
60F8- 25 2D 2D 2E 2E 35 35 35 (\$12)
6100- 37 37 3F 3F 3F 3F 3F 3F (\$1A)
6108- 00 24 AC 76 22 24 24 95 (\$49)
6110- 2E 36 26 40 43 23 24 95 (\$AF)
6118- 32 35 26 40 23 AC 32 35 (\$E9)
6120- 44 23 05 00 04 00 2D 35 (\$7E)
6128- 3F 3F 00 2D 35 3F 77 F5 (\$A5)
6130- 05 00 2D 1E 2D 20 3C 0D (\$07)
6138- 3C 67 3F 0C 3F 2C 25 (\$61)
6140- 6F 2D 2E 1F 4D 29 E5 2D (\$DF)
6148- 2D 2E 1F DE 3F 2E 35 3F (\$D9)
6150- 2E 35 6F 2D 3C 0D 0D 2D (\$48)
6158- 3C 27 2D 3C 27 2D 3C 0D (\$31)
6160- 2D 2E 1F 2E 35 3F 2E 35 (\$23)
6168- 3F 2E 1F 3F 4D 49 29 25 (\$37)
6170- 3F 2C 25 3F 2C 25 3F 2C (\$13)
6178- 2D 2D 2E 1F 2E 3F 0E (\$DB)
6180- 2D 3E 37 2D 0D 2D 3C 27 (\$32)
6188- 2D 3C 27 2D 3C 27 2D 2D (\$00)
6190- B5 1B 96 2A 6D 00 28 2E (\$79)
6198- 2D 2C 3C 2C 3C 3C 3F 3E (\$10)
61A0- 2E 3E 0D 0C 04 00 29 2D (\$11)
61A8- 1C 27 25 27 25 BF 05 00 (\$A6)
61B0- 2D 2D E5 1B 67 25 25 E5 (\$7C)
61B8- 3F 37 37 00 68 2E 2D 2C (\$38)
61C0- 3C 3C 0C E5 3F 37 37 0C (\$D6)
61C8- 49 25 3F 3F 0C 25 25 25 (\$45)
61D0- 16 AE 06 00 28 2E 2D 2C (\$B9)

61D8- 3C 2C 1F 3F 27 25 6F 2D (\$70)
61E0- 35 00 28 2E 2D 2C 3C 3C (\$32)
61E8- 3F 3E 24 25 2D 2D 00 25 (\$25)
61F0- 25 25 25 25 3F 3F 12 (\$65)
61F8- 4D 05 00 28 2E 2D 3C 3C (\$73)
6200- 3C 3F 3E 44 25 2D 2E 2E (\$7D)
6208- 05 01 23 2D 2D 3C 3F 27 (\$09)
6210- 27 25 2D 35 35 3F 00 24 (\$34)
6218- 24 2D 2D 2D 36 36 3E 3F (\$09)
6220- 27 24 2C 2D 35 3E 27 2C (\$01)
6228- 36 00 2D 2C 25 25 25 25 (\$37)
6230- 67 25 67 25 27 25 67 (\$40)
6238- 25 27 2E 2E 2E 2E 3E 0C (\$33)
6240- 28 2C 2C 36 35 37 35 37 (\$1E)
6248- 35 37 37 35 67 F5 37 6F (\$9A)
6250- 49 41 43 43 33 3C 2D 2C (\$1C)
6258- 3C 2C 2C 3C 3C 2D 15 2D (\$39)
6260- D6 DA 1B 2D 2E DE 93 2B (\$72)
6268- 2D 2E 6D 41 3B 3C 2D 2C (\$38)
6270- 3C 2C 2C 3C 1F 7F 49 (\$0E)
6278- 29 4E 2B 3E 2E 1E 37 35 (\$43)
6280- 37 37 35 6F 0D 2E 25 18 (\$64)
6288- 40 C3 2E 35 3D 44 C3 18 (\$2F)
6290- 18 2D 2E 6D 29 3E 3E 2E (\$71)
6298- 3E 3E 2E 2E 2D 25 25 67 (\$4A)
62A0- 25 27 25 27 3F 3F 4D (\$68)
62A8- 49 09 35 37 35 37 37 37 (\$82)
62B0- 37 35 6F 09 40 43 43 43 (\$67)
62B8- 43 43 43 2B 35 35 37 F5 (\$AA)
62C0- 3F 77 09 35 37 35 37 37 (\$34)
62C8- 35 35 2D 35 2D 0D 00 25 (\$1D)
62D0- 27 25 27 2D 35 35 37 6F (\$50)
62D8- 51 24 64 36 36 45 23 40 (\$37)
62E0- 2B 36 36 25 24 0D 30 36 (\$21)
62E8- 2E 24 24 2D 2E 3E 3E 15 (\$38)
62F0- 2D 0D 2D 3C 27 2D 3C 27 (\$2D)
62F8- 2D 3C 6F 29 2D 75 3F 2E (\$1E)
6300- 35 3F 2E F5 3F 3F 4D 49 (\$D5)
6308- 49 2D 3C 27 2D 3C 27 2D (\$64)
6310- 3C 27 28 6D 52 31 36 36 (\$3D)
6318- 25 24 24 35 36 36 2D 2D (\$10)
6320- 25 FD 2C 25 3F 2C E5 3F (\$18)
6328- 3F 05 0D 2D 3C 27 2D 3C (\$1D)
6330- 27 2D 3C 3F 29 2D 75 3F (\$17)
6338- 2E F5 3F 3F 4D 49 49 2D (\$8B)
6340- 3C 27 2D 1C 2D 2D 2D 2E (\$29)
6348- 1F 2E 35 3F 2E F5 3F 3F (\$E0)
6350- 3F 2C 1F 4D 49 49 49 2D (\$25)
6358- 3C 27 2D 3C 67 2D 2D 2D (\$40)
6360- 0E 3F 06 0A 0A 2D 2D 2D (\$0A)
6368- 25 3F 2C FD 3B 45 49 49 (\$BE)
6370- 2D 3C 27 2D 3C 27 2D 96 (\$8B)
6378- 9A 2D 2D 2D 6D 09 2D (\$D5)
6380- 3C 27 2D 3C 27 2D 3C 27 (\$19)
6388- 28 6D 89 10 2D 3C 3F 2D (\$07)
6390- 3E 77 2D 2D 2D 0E 3F 2C (\$78)
6398- 25 3F 2D E7 3F 3F 3F 07 (\$EB)
63A0- 0D 2D 3C 27 2D 3C 27 2D (\$2D)
63A8- 3C 6F 29 2D 9E 18 6D 49 (\$F6)
63B0- 21 2D 36 3E 3E 25 25 24 (\$17)
63B8- 24 38 87 92 52 69 09 2D (\$26)
63C0- 3C 27 2D 3C 27 2D 3C 6F (\$53)
63C8- 11 2E 76 64 24 35 36 37 (\$3D)
63D0- 35 6F 24 24 24 0D 2D 2D (\$7E)
63D8- 3E 3E 3E 2E 4D 6D 29 29 (\$23)
63E0- 25 25 27 3F 3C 0C 2D 2E (\$2B)
63E8- DE 1A 3E 6D 49 41 43 23 (\$FE)
63F0- 2D F5 F3 2D 15 37 F5 3F (\$EE)
63F8- 2F 00 00 (\$2F)

ZX 81

suite de la page 8

1020 PRINT AT 3,0: "J" EN AI MA
PRE, JE VEUX CHANGER DE LABYRIN
THE
1030 PRINT "C" EST TROP MOU, JE
VEUX CHANGER DE VITESSE"
1040 PRINT "J" EN PEUX PLUS, J"
"EXIGE DE"
1050 PRINT "CHANGER DE NIVEAU"
1060 PRINT "JE M'Y RETROUVE P
LUS, JE DEMANDE DE L'AID
EU"
1070 PRINT "JE VEUX JOUER AU J
EU"
1080 PRINT "-----"
1090 PRINT "JE VEUX VOIR LE TA
BLEAU DES SCORES"
1100 PRINT "JE VEUX DETRUIRE C
E PROGRAMME"
1120 PRINT "LABYRIN: LABI/100."
UIT: JUIT-47/10+1." NIV: N
IV
1130 LET IS=INKEY\$
1140 IF IS="" THEN GOTO 1130
1150 IF IS="1" OR IS="8" THEN GO
TO 1130
1160 GOTO 2000+100+(CODE IS-29)
2000 CLS

2005 LET L=USR 17977
2010 PRINT AT 5,2: "A QUEL LABYRI
NTHE VOULEZ-VOUS VOUS ATTAQUER
?"
2020 PRINT TAB 2; "(1 A 100)"
2030 INPUT LAB
2040 IF LAB<0 OR LAB>100 THEN GO
TO 2070
2050 LET LABI=LAB+100
2060 GOTO 1000
2070 PRINT AT 10,0: "TU ME PREN
DS POUR UN IDIOT ?"
2080 PAUSE 54
2090 GOTO 1000
2100 CLS
2110 LET L=USR 17977
2115 PRINT AT 5,2: "QUEL NIVEAU C
T VOUS PREFEREZ-VOUS ?"
2120 PRINT TAB 2; "(1 A 10)"
2130 INPUT N
2140 IF N<1 OR N>10 THEN GOTO 20
70
2150 LET NIV=(N-1)+10+4
2160 GOTO 1000
2170 CLS
2180 LET L=USR 17977
2185 PRINT AT 5,2: "QUEL NIVEAU C
HUIZISSEZ-VOUS ?"
2195 PRINT TAB 2; "(1 A 3)"
2200 INPUT NU
2210 IF NU<1 OR NU>3 THEN GOTO 2
070
2220 LET NIV=NU
2230 IF NIV<1 THEN PRINT AT 10,2
: "BEN"
2240 IF NIV<1 THEN PRINT TAB 2; "
VOUS ALLEZ 4 FOIS PLUS VITE"
2240 IF NIV<1 THEN PRINT TAB 2; "
QUE LES MONSTRES FROUSSARD"
2245 IF NIV<2 THEN PRINT AT 10,2
: "VOUS ALLEZ 2 FOIS PLUS VITE"
2250 IF NIV<2 THEN PRINT TAB 2; "

QUE LES MONSTRES"
2255 IF NIV<3 THEN PRINT AT 10,2
: "VOUS ALLEZ AUSSI VITE QUE"
2260 IF NIV<3 THEN PRINT TAB 2; "
LES MONSTRES, C'EST BALEZE"
2270 IF INKEY\$="" THEN GOTO 2270
2280 IF INKEY\$="" THEN GOTO 228
0
2290 GOTO 1000
2300 GOTO 590
2400 CLS
2410 POKE 16508,INT (LABI/255)
2420 POKE 16507,LABI-255+INT (LA
BI/255)
2430 POKE 16520,VIT
2440 POKE 16519,NIV
2445 IF INKEY\$="" THEN GOTO 244
5
2450 IF INKEY\$="" THEN GOTO 2450
2460 FOR F=1 TO 23
2465 LET L=USR 18106
2470 NEXT F
2480 GOTO 3000
2500 CLS
2510 PRINT AT 2,12: "LABYROM"
2515 PRINT AT 4,6: "TABLEAU DES 3
COTES"
2520 FOR F=1 TO 10
2530 PRINT AT F+5,2:F;TAB 6;S(F)
2540 NEXT F
2550 IF INKEY\$="" THEN GOTO 2550
2560 GOTO 1000
2570 CLS
2610 PRINT AT 10,10: "PAS QUESTIO
N"
2620 IF INKEY\$="" THEN GOTO 2620
2630 GOTO 1000
2640 LET P=16522
2650 LET S=0
2660 FOR F=5 TO 0 STEP -1

3030 LET SC=50+10*F+PEEK P
3040 LET P=P+1
3050 NEXT F
3060 CLS
3080 PRINT AT 2,12: "LABYROM";AT
5,9: "VOULEZ-VOUS VOIR LE LABYRIN
THE ?"
3090 PRINT "UTILISEZ LES TOU
CHES DU CURSEUR

CAPTAIN GOODNIGHT AND THE ISLANDS OF FEAR

par BRODERBUND pour Apple

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

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

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



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

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

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

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

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

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



la Règle à Calcul

MINI-MÉMOIRE
Ce module ne se contente pas de vous offrir 4 Ko de mémoire RAM (alimentée par pile) permettant la sauvegarde des programmes et données lorsque vous éteignez l'ordinateur... Il a aussi :
- 4 Ko de mémoire morte (ROM) et 6 Ko de mémoire morte graphique (G-ROM) contenant des utilitaires très intéressants :
- accès possible à l'extension 32 K en TI basic ;
- changement de programmes objets écrits en assembleur, soit sur mini-mémoire, soit sur extension 32 K ;
- utilisation de PEEK et POKE, appel de sous-programmes habituellement non accessibles ;
- programme de recherche d'erreurs (Easy Bug-Debut). Le modèle avec manuel + manuel assembleur sur mini-mémoire 895 F □

MODULE BASIC SUPERGRAPH
Un nouveau basic étendu avec 35 fonctions supplémentaires permettant de tracer lignes, cercles, ellipses, axes, diagrammes en barres ou circulaires. Ce basic graphique présente 2 caractéristiques très utiles : une copie d'écran, graphiques et textes (codes ASCII), Vpoke et Vpeek accés direct à la Ram de contrôle écran, nécessite la mémoire 32 K 1200 F □

MÉMOIRE 32 K
Fonctionne avec le basic étendu. Elle est indispensable pour la programmation en logo. Si l'on possède la mini-mémoire ou l'assembleur, elle permet d'adresser des sous-programmes en assembleur et de les exécuter. Le module. Promotion 1040 F □

PROGRAMMATION Modules
Extended basic manuel français 800 F □
Super extended basic graph manuel français 1200 F □
Extension mémoire extérieure 32 K 1040 F □
TI LOGO N° 2 manuel en français 895 F □
MINI MEMOIRE manuel en français 895 F □
AIDE PROGRAMMATION Introduction au TI 99 n° 1 et 2, les deux 100 F □
Technique des programmes de jeux 1 et 2, les deux 100 F □
Jeux et programmes pour le TI (shift tome 2) 75 F □
Jeux et programmes pour le TI (shift tome 3) 75 F □

INTERFACE PARALLELE CENTRONICS TI
se branche directement sur le TI et les imprimantes à sortie parallèle 1090 F □
Imprimante SEIKOSHA GP 500 sortie parallèle 2200 F □
Imprimante EPSON LX 80 friction 3660 F □
Tracteur pour LX 80 285 F □
INTERFACE SERIE - EXTERIEURE
se branche sur toute imprimante sur le TI 99/4A ayant une sortie série 1090 F □
Machine à écrire imprimante à mémoire BROTHER EP 44 2390 F □
Manette Jeux Texas U.S.A. la paire 250 F □

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

EXCLUSIF : Plus besoin du boîtier d'extension périphérique TEXAS

Connectez directement sur votre TI/99 4 A un contrôleur de disquettes pouvant recevoir 2 lecteurs de disquettes D.D./D.F. 5" 1/4 360 Ko. Permet la lecture de toutes les disquettes des programmes Texas existants.
L'ensemble comprenant le contrôleur et une unité de disquettes 4.500 F □
L'unité de disquette supplémentaire 360 Ko 2.500 F □
(garantie 1 an pièces et main-d'œuvre)



NOUVEAUTÉS



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

EXTENSION 128 K
Nouvelle extension 128 K, se comporte comme un ensemble de 4 x 32 Ko, utilisable sous basic étendu, logo ou assembleur ; se branche directement sur le côté droit du TI. Interface parallèle centronics incorporée vivement conseillé aux acheteurs de système à disquettes 2500 F □

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

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



BON DE COMMANDE PROMO NOVEMBRE

Nom
Prénom
Adresse
Tél.
Code Postal
Ville

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

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

MODULES TEXAS ORGANISATIONS	
Gestion de fichiers 280 F □	Gestion de rapports 375 F □
Gestion privée 360 F □	Statistiques 350 F □
MODULES AVENTURE	
Parsec 250 F □	Tunnel of doom 250 F □
Adventure pirate 250 F □	Moonmine 250 F □
Munch mobile 250 F □	Popeye 300 F □
Buck rogers 250 F □	Demon attack 250 F □
Retour du pirate 250 F □	Burger time 250 F □
Mash 250 F □	Star trek* 250 F □
Hopper 250 F □	Treasure island 250 F □
Jaw breaker 150 F □	Microsurgeon 250 F □
MODULES ATARISOFT POUR TI 99	
Moon patrol 219 F □	Defender 219 F □
Jungle hunt 219 F □	Picnic Paranola 250 F □
Pole position* 250 F □	Donkey Kong 250 F □
Protector II 250 F □	
MODULES LOISIRS	
Connect Four* 120 F □	Jeux vidéo 2 174 F □
Jeux rétro 1 ou 2* 120 F □	The attack* 120 F □
Invaders 147 F □	Othello 206 F □
Car wars* 120 F □	Munch Man 147 F □
Football 250 F □	Chasse aux wumpus* 120 F □
Zero zap* 120 F □	Video Chess 450 F □
Alpiner 206 F □	Music maker 250 F □
Rotor raider* 120 F □	Princess and frog* 120 F □
Tombston city* 120 F □	Chrisholm trail* 120 F □
Hangman* 120 F □	Q-Best* 120 F □
MODULES EDUCATION	
Addition-Substraction I* 120 F □	Early Reading* 120 F □
Addition-Substraction II* 120 F □	Meteor multiplication* 120 F □
Addition-Canon* 120 F □	Multiplication I* 120 F □
Division-démolition* 120 F □	Beginning grammar* 120 F □
POUR LES JEUNES	
Ambulance 50 F □	St-Nicolas 50 F □
Driving demon 50 F □	
Les 3 modules 120 F □	
Pour l'achat de 2 modules, un 3 ^e gratuit parmi ceux marqués d'une *	
PROMOTION	
2 K7 EPSILON AU CHOIX POUR 120 F □	
Lunar lander 2 95 F □	L'ascenseur 120 F □
Intercepteur 120 F □	Infernal 120 F □
Lunar jumper 120 F □	Sun games 120 F □

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4
Micro-ordinateur TI 99/4A PAL 1100 F □
Modulateur Secam/France 400 F □
Modulateur Péritel/France 500 F □
Câble liaison magnéto/cassettes 95 F □
Magnéto/cassettes LANSAY garanti compatible TI + câble 370 F □

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

LOT N° 2
MODULE BASIC ETENDU MANUEL BASIC ETENDU EN FRANÇAIS AU CHOIX DEUX K7 EPSILON SOFTWARE LIVRE 50 PROGRAMMES DE JEUX MANUEL SHIFT 895 F □

LOT N° 3
PROGRAMMATION LOGO MODULE TI LOGO II EN FRANÇAIS EXTENSION 32 K INDISPENSABLE MANUEL D'INITIATION EN FRANÇAIS 1795 F □

LOT N° 4
INTERFACE SERIE EXTERIEURE IMPRIMANTE EPSON PW 40 (COMPATIBLE TI ET MINITEL) 2830 F □