



# L'ORDINATEUR ET LES STARS

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

### CA, UNE IDEE ?

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

### A PART MOUROUSI

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

### POLITIQUE

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

une bécane chez eux, ces ténors du modernisme ?

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

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

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

- Je n'ai pas le temps de jouer.

- Mais vous ne vous amusez jamais ?

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

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

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

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

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

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

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

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

### TELEVISION INFORMATISEE

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

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

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

Suite page 21



JEAN-MARIE LE PEN



STEPHANE COLLARO



LIONEL JOSPIN



JACQUES CHIRAC



GEORGES MARCHAIS



COLUCHE



YVES MOUROUSI



FRANCOISE HARDY



PATRICK SABATIER



HENRI KRASUCKI

## BIDOUILLE GRENOUILLE

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

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

CINOCHÉ-TELOCHE pages 14, 15

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 18

## CONCOURS PERMANENTS

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

## FORMATION A L'ASSEMBLEUR

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

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 10

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





De supers vagues de supers ennemis, mettront super à l'épreuve vos supers réflexes.

Philippe BERTRAND

**Mode d'emploi :**

Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le lancement du premier a pour but d'implanter en mémoire, les routines MACHINE contenues en DATA. Cette opération effectuée, chargez et lancez le second programme et courez acheter un joystick si vous n'en avez pas. Quelques modifications sont possibles, en changeant certains DATA du premier programme.

- La vitesse en changeant le nombre 240 de la ligne 8130.
- Le nombre de points par obstacle en changeant le nombre 10 de la ligne 8120.
- L'énergie en changeant le nombre 150 de la ligne 8120.

**ERRATUM sur CBM 64**  
**PLUTON du N° 106**  
 Voici l'impression correcte des lignes suivantes :



```

0 REM#SUPER GALAXIE*
2 REM PREMIERE PARTIE
10 REM#BERTRAND P.H.*
1020 POKES3280,0:POKES3281,0:PRINT
"OK"
1030 PRINT"XXXXXXXXXXXXX UN I
N S T A N T S.V.P.*"
2000 REM PROGRAMME PRINCIPAL
2050 DATA169,8,44,0,220,208,10,174
,0,208,224,222,240,3,238,0,208
2060 DATA169,4,44,0,220,208,10,174
,0,208,224,26,240,3,206,0,208
2070 DATA169,1,44,0,220,208,10,174
,1,208,224,67,240,3,206,1,208
2080 DATA169,2,44,0,220,208,10,174
,1,208,224,190,240,3,238,1,208
2090 DATA169,16,44,0,220,208,45,16
9,2,44,21,208,208,38
2100 DATA162,71,236,1,208,144,34,1
62,14,142,249,7,173,0,208,24,105,1
3,141,2,208
2110 DATA173,1,208,24,105,12,141,3
,208,173,21,208,9,2,141,21,208,76,
151,192
2120 DATA162,15,142,249,7,173,0,20
8,24,105,33,141,2,208,173,1,208,24
,105,5
2130 DATA141,3,208,198,166,76,112,
192
2140 DATA162,48,236,7,4,208,1,96
2160 REM ENVOIS AUX SOUS ROUTINES
2180 DATA32,24,121,32,24,121,32,24
,121,32,224,121,32,168,122,32,112,
123
2190 DATA32,56,124,32,0,125,32,200
,125,32,144,126,32,88,127,32,32,12
8,32,232,128
2200 DATA32,168,122,32,0,118,32,84
,207,32,24,121,32,64,131,32,176,12
9,32,129,130
2210 DATA32,0,200,32,0,201,32,0,11
9,32,0,120,76,0,192
2220 FORI=49152T049385:READX:POKEI
,X:NEXTI
2750 REM DETECTION SYLPHES SUPERPO
SES
2770 DATA169,64,36,2,208,50
2780 DATA169,2,36,2,208,44,169,4,3
6,2,240,9,173,21,208,41,251,141,21
,208,96
2790 DATA169,8,36,2,240,9,173,21,2
08,41,247,141,21,208,96,169,16,36,
2,240,8
2800 DATA173,21,208,41,239,141,21,
208,96
2810 FORI=29500T029556:READX:POKEI
,X:NEXTI
2830 REM ROUTINE DE TEMPORISATION
2850 DATA166,168,193,0,193,0,193,0
,193,0,193,0,193,0,193,0,193,0,193
,0,193,0
2860 DATA202,224,0,208,245,96
2870 FORI=30298T030235:READX:POKEI
,X:NEXTI
2890 REM AVERTISSEMENTS & STAGES
2910 DATA169,15,197,147,208,34,198
,147,162,0,142,11,212,142,13,212,1
42,7,212
2920 DATA162,15,142,24,212,162,57,
142,12,212,162,95,142,8,212,162,33
,142,11,212
2930 DATA96,169,10,197,147,176,1,9
6
2940 DATA162,5,160,4,132,2,169,75,
221,0,208,208,6,165,165
2950 DATA69,2,133,165,169,182,221,
0,208,208,6,165,165,69,2,133,165,1
52
2960 DATA36,165,208,6,222,0,208,24
,144,3,254,0,208,232,232,10,168,22
4,13
2970 DATA208,206,169,9,197,147,144
,10,166,156,228,251,208,4,162,100,
134,251,96
2980 FORI=0T0117:READX:POKEI+30464
,X:NEXTI
3000 REM CONTROLE ENERGIE
3020 DATA165,166,201,0,240,6,198,1
55,208,2,198,166
3030 DATA165,166,162,48,201,100,14
4,7,56,233,100,232,24,144,245,142,
207,7
3040 DATA162,48,201,10,144,7,56,23
3,10,232,24,144,245,142,208,7,162,
48,201,1
3050 DATA144,7,56,233,1,232,24,144
,245,142,209,7,169,0,197,166,208,3
,76,0,198
3060 DATA169,20,197,166,144,25,198
,167,208,34,32,8,119
3070 DATA162,25,134,167,173,192,21
9,41,15
3080 DATA201,1,208,5,169,6,24,144,
2,169,1,162,0,157,192,219,232,232,
224,14
3090 DATA208,247,96
3100 FORI=0T0115:READX:POKEI+30720
,X:NEXTI
3106 REM ROUTINE DE TIR (0)
3110 DATA169,2,44,21,208,208,1,96,
162,15,236,249,7,208,75,169,2,44,1
6,208
3120 DATA208,40,162,255,236,2,208,
240,4,238,2,208,96,173,21,208,41,2
53
3125 DATA141,21,208,173,16,208,9,2
,141,16,208,169,0,141,2,208,173,21
,208
3130 DATA9,2,141,21,208,162,70,236
,2,208,240,4,238,2,208,96
3140 DATA173,21,208,41,253,141,21,
208,173,16,208,41,253,141,16,208,9
6

```

```

3150 DATA162,249,236,3,208,208,9,1
73,21,208,41,253,141,21,208,96
3160 DATA238,3,208,169,3,44,3,208,
208,10,162,0,236,2,208,240,3,206,2
,208,96
3170 FORI=31000T031126:READX:POKEI
,X:NEXTI
3190 REM PREPARATION TIR ENNEMI (6)
)
3200 DATA169,64,44,21,208,208,36,1
73,1,208,24,105,4,141,13,208,173,2
7,212
3210 DATA41,127,24,105,128,141,12,
208,173,16,208,9,64,141,16,208,173
,21,208
3220 DATA9,64,141,21,208,96
3230 FORI=31200T031243:READX:POKEI
,X:NEXTI
3236 REM DEPLACEMENT TIR ENNEMI (6)
)
3250 DATA173,12,208,201,0,208,29,1
69,64,44,16,208,208,9,173,21,208,4
1,191,141,21
3260 DATA208,96,173,16,208,41,191,
141,16,208,169,255,141,12,208,206,
12,208,96
3270 FORI=31400T031439:READX:POKEI
,X:NEXTI
3272 REM PREPARATION SYLPHES (2)
3300 DATA169,4,44,21,208,208,55,17
3,27,212,41,127,24,105,90,141,4,20
8
3310 DATA173,27,212,201,105,176,24
9,24,105,71,141,5,208,173,16,208,9
,4
3320 DATA141,16,208,173,21,208,9,4
,141,21,208,169,4,44,30,208,240,8
3330 DATA173,21,208,41,251,141,21,
208,96
3340 FORI=31600T031662:READX:POKEI
,X:NEXTI
3342 REM DEPLACEMENT SYLPHES (2)
3400 DATA173,4,208,201,0,208,29,16
9,4,44,16,208,208,9,173,21,208,41,
251,141
3410 DATA21,208,96,173,16,208,41,2
51,141,16,208,169,255,141,4,208,20
6,4,208,96
3420 FORI=31800T031839:READX:POKEI
,X:NEXTI
3440 REM PREPARATION SYLPHES (3)
3500 DATA169,8,44,21,208,208,55,17
3,27,212,41,127,24,105,100,141,6,2
08
3510 DATA173,27,212,201,111,176,24
9,24,105,70,141,7,208,173,16,208,9
,8
3520 DATA141,16,208,173,21,208,9,8
,141,21,208,169,8,44,30,208,240,8
3530 DATA173,21,208,41,247,141,21,
208,96
3540 FORI=32000T032062:READX:POKEI
,X:NEXTI
3560 REM DEPLACEMENT SYLPHES (3)
3600 DATA173,6,208,201,0,208,29,16
9,8,44,16,208,208,9,173,21,208,41,
247,141
3610 DATA21,208,96,173,16,208,41,2
47,141,16,208,169,255,141,6,208,20
6,6,208,96
3620 FORI=32200T032239:READX:POKEI
,X:NEXTI
3640 REM PREPARATION SYLPHES (4)
3700 DATA169,16,44,21,208,208,55,1
73,27,212,41,127,24,105,90,141,8,2
08
3710 DATA173,27,212,201,104,176,24
9,24,105,75,141,9,208,173,16,208,9
,16
3720 DATA141,16,208,173,21,208,9,1
6,141,21,208,169,16,44,30,208,240,
8
3730 DATA173,21,208,41,239,141,21,
208,96
3740 FORI=32400T032462:READX:POKEI
,X:NEXTI
3760 REM DEPLACEMENT SYLPHES (4)
3800 DATA173,8,208,201,0,208,29,16
9,16,44,16,208,208,9,173,21,208,41
,239,141
3810 DATA21,208,96,173,16,208,41,2
39,141,16,208,169,255,141,8,208,20
6,8,208,96
3820 FORI=32600T032639:READX:POKEI
,X:NEXTI
3840 REM PREPARATION SYLPHES (5)
3900 DATA169,32,44,21,208,208,55,1
73,27,212,41,127,24,105,128,141,10
,208
3910 DATA173,27,212,201,104,176,24
9,24,105,75,141,11,208,173,16,208,
9,32
3920 DATA141,16,208,173,21,208,9,3
2,141,21,208,169,32,44,30,208,240,
8
3930 DATA173,21,208,41,223,141,21,
208,96
3940 FORI=32800T032862:READX:POKEI
,X:NEXTI
3960 REM DEPLACEMENT SYLPHES (5)
4000 DATA173,10,208,201,0,208,29,1
69,32,44,16,208,208,9,173,21,208,4
1,233,141
4010 DATA21,208,96,173,16,208,41,2
23,141,16,208,169,255,141,10,208,2
06,10,208,96
4020 FORI=33000T033039:READX:POKEI
,X:NEXTI
4040 REM PREPARATION CIBLE (7)
4060 DATA165,252,201,0,240,3,198,2
52,96,169,48,141,229,7,141,230,7,1
41,231,7

```

```

,32,0,118
7130 DATA32,8,119,32,0,118,32,0,11
8,170,173,21,208,9,1,141,21,208
7140 DATA138,200,192,15,208,216,96
7150 FORI=0T045:READX:POKEI+51800,
X:NEXTI
8010 REM PREPARATION DU JEU
8030 DATA169,6,141,33,208,169,0,14
1,32,208,169,15,162,0,157,80,216,2
32
8040 DATA224,80,208,248,169,7,162,
0,157,160,216,232,208,250,157,160,
217
8050 DATA232,208,250,157,160,218,2
32,224,88,208,248,169,11,162,0,157
,248,218
8060 DATA232,224,231,208,248,169,1
,141,207,219,141,208,219,141,209,2
19
8065 DATA169,160,162,0,157,80,4,23
2,224,80,208,248
8070 DATA162,0,157,248,6,232,224,2
31,208,248,162,0,173,27,212,41,63,
201,46
8080 DATA240,2,169,32,157,160,4,23
2,208,239,173,27,212,41,63,201,46,
240,2
8090 DATA169,32,157,160,5,232,208,
239,173,27,212,41,63,201,46,240,2,
169,32
8100 DATA157,160,6,232,224,88,208,
237,169,5,141,192,7,141,196,7,141,
204,7
8110 DATA169,14,141,194,7,169,18,1
41,198,7,169,7,141,200,7,169,9,141
,202,7
8112 DATA169,2,141,223,7,169,15,14
1,224,7,169,14,141,225,7,169,21,14
1,226,7
8114 DATA169,19,141,227,7,169,1,16
2,0,157,223,219,232,224,5,208,248
8120 DATA169,150,133,166,169,60,13
3,147,169,192,133,253,169,0,133,25
1,169,10
8130 DATA133,156,169,240,133,168,1
69,120,141,0,208,141,1,208,169,0,1
41,23,208
8140 DATA169,1,141,29,208,169,7,14
1,39,208,169,1,162,0,157,40,208,23
2,224,7
8150 DATA208,248,169,1,141,21,208,
169,192,162,0,157,250,7,232,224,6,
208,248
8160 DATA169,11,141,254,7,169,13,1
41,248,7,76,0,192
8170 FORI=0T0302:READX:POKEI+52000
,X:NEXTI
9846 REM PRE EXPLOSION SOUCOUBE
9850 DATA162,0,142,4,212,142,6,212
,142,0,212,162,15,142,24,212
9860 DATA162,92,142,5,212,162,1,14
2,1,212,162,33,142,4,212,96
9870 FORI=53010T053041:READX:POKEI
,X:NEXTI
9890 REM BRUIT POUR EXPLOSIONS
9910 DATA162,0,142,4,212,142,6,212
,162,15,142,24,212,162,138,142,5,2
12,162,4
9920 DATA142,1,212,162,200,142,0,2
12,162,129,142,4,212,96
9930 FORI=53042T053075:READX:POKEI
,X:NEXTI
9950 REM COMPTAGE DES POINTS
9970 DATA165,251,201,100,144,13,56
,233,100,133,2,32,180,207,165,2,24
,144,239
9980 DATA201,10,144,13,56,233,10,1
33,2,32,161,207,165,2,24,144,239,2
01,1
9990 DATA144,13,56,233,1,133,2,32,
142,207,165,2,24,144,239,162,0,134
,251,96
10000 DATA174,22,4,232,138,201,58,
176,4,141,22,4,96,56,233,10,141,22
,4
10010 DATA174,21,4,232,138,201,58,
176,4,141,21,4,96,56,233,10,141,21
,4
10020 DATA174,20,4,232,138,201,58,
176,4,141,20,4,96,56,233,10,141,20
,4
10030 DATA174,19,4,232,138,201,58,
176,4,141,19,4,96,56,233,10,141,19
,4
10040 DATA174,18,4,232,138,201,58,
176,4,141,18,4,96,56,233,10,141,18
,4
10050 DATA174,17,4,232,138,201,58,
176,4,141,17,4,96,169,57,141,17,4,
96
10100 FORI=53076T053247:READX:POKE
I,X:NEXTI
15010 REM INSTRUCTIONS ELEMENTAIRE
S
15030 DATA162,141,134,251,162,104,
134,252,162,0,134,253,32,68,229,32
,124,232
15040 DATA32,124,232,164,251,165,2
52,32,30,171,32,160,170
15050 DATA165,252,24,105,41,144,2,
230,251,133,252,230,253,162,11,228
,253,208,12
15060 DATA32,4,141,32,68,229,32,12
4,232,32,124,232,162,22,228,253
15065 DATA208,209,32,4,141,96

```

Les politiciens et leur apparente naïveté m'étonneront toujours, ils agissent souvent comme s'ils n'avaient ni à tenir compte des conséquences de leurs décisions ni à en assumer la responsabilité. Après moi le déluge !

Regardez par exemple le "Plan Informatique pour Tous" de notre cher premier ministre Laurent Fabius. Ca part d'un bon sentiment, pensez donc : doter les écoles françaises de dizaines de milliers d'ordinateurs pour transformer nos abominables petits cancrets en informaticiens balèzes. C'est certainement une bonne idée, mais une idée qui demande à être bien étudiée et surtout à être mise en place avec soin. Croyez-vous que l'on ait regardé plus loin que le bout de son nez avant de foncer tête baissée ? Surtout pas, l'échéance des législatives est trop proche et il faut faire du populaire et de l'électoral. Fabius met donc au plus vite son plan IPT en route et advienne que pourra !

Que les écoles privées soient exclues du plan est tout à fait normal, du moins dans la logique des socialistes qui ont décidé une bonne fois pour toutes qu'il n'y avait rien à tirer de l'école libre, paradis des petits richards dont les parents ne voteront de toute façon pas pour eux. Mais par contre, le bordel qui règne dans l'organisation des dotations pour l'école publique est beaucoup moins logique. Qui décide, par exemple, des écoles qui seront équipées et surtout de celles qui ne le seront pas dans un premier temps ? Vous croyez sans doute que les priorités vont aux plus grands établissements scolaires et que, logiquement, les plus petits attendent le prochain arrivage d'ordinateurs, ayant moins d'élèves à satisfaire ? Naïfs que vous êtes, ça ne se passe pas du tout comme ça, loin s'en faut. La politique politicienne a mis son nez dans le système de dotation et comme d'habitude les injustices, les passe-droits et le piston fonctionnent à fond la caisse. Vous pensez bien que les priorités vont aux communes intéressantes, celles où il faut gagner des voix ou celles qui ont de bonnes habitudes de vote. Tiens, au hasard, je parle que les Maires socialistes ne sont pas trop malheureux à ce sujet.

Passons sur le fait que le plan soit géré et mis en place par deux services ministériels, celui de Fabius et celui de Trigano : les lenteurs légendaires de l'administration sont "simplement" multipliées par deux, ce qui ne va pas vite, mais alors pas vite du tout. Les premiers logiciens commandés depuis trois mois ne sont, par exemple, toujours pas livrés et on attend un peu partout soit un lecteur de cassettes, soit un cordon, ou plus simplement le mode d'emploi des bécanes. Laissons donc ces "détails" de côté et regardons ce qui se passe dans nos villes et dans nos campagnes. Savez-vous que les ordinateurs du plan sont généralement confiés au Maire de la commune concernée qui en est le "propriétaire", le responsable de l'établissement scolaire local en a évidemment l'usage pendant les heures ouvertes à ses élèves et les associations locales peuvent en bénéficier en dehors de ces heures scolaires. Bien entendu, les luttes intestines entre Mairies, lycées et associations diverses d'une même ville ont déjà commencé et personne, en haut lieu, n'a jugé bon de prévoir que le Maire, le Proviseur et le Président de l'association n'étaient que des hommes, qu'ils pouvaient se bouffer la foie en essayant de récupérer cette manne que sont des ordinateurs gratuits envoyés par des Parigos, têtes de veau.

Et il y a mieux, les démagogues de service ont-ils pensé à cette petite combine : le Maire de la ville qui reçoit les jolies machines ouvre une salle informatique de préférence à côté de l'école, il laisse normalement les élèves s'en servir pendant leurs heures de classe sous la responsabilité du proviseur du bahut et il ne lui reste plus qu'à proposer à ses chers administrés de venir se former à l'informatique en dehors des cours scolaires. En n'oubliant surtout pas d'afficher sur la porte de la salle en question : "Vous pouvez vous servir gratuitement de ces magnifiques ordinateurs grâce à moi, votre Maire bien-aimé. Amusez-vous bien et continuez à voter pour moi, reconnaissants que vous êtes !". Les associations existantes,

**A SUIVRE...**

Suite page 21





# EXEL-CHATEAU

# EXELVISION-EXL 100

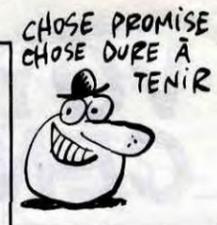
En bravant courageusement monstres et gardes du château d'EXEL, tentez de chiper le trésor du roi.

Henry MEZZASALMA



C'EST POURQUOI?

J'ETAIS VENU POUR VOUS BRAVER, MAIS JE CROIS QUE JE VAIS ALLER BRAVER AILLEURS!



```

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

```

```

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

```

## A SUIVRE...

# C'est nouveau, ça vient de sortir

## AH BEN ÇA ALORS

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



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

## 800 BATONS POUR RAVEL



Regardez la photo : sont-ils mignons au bord de leur simlipiscine, l'oeil fixé sur la ligne bleue de vos porte-monnaies ? SPRITES, puisque c'est de l'équipe de cette Société d'Édition de Logiciels qu'il s'agit, est, d'après le dossier que nous venons de recevoir, "une des quatre premières et plus anciennes sociétés" d'édition déjà un ancien quand on existe depuis moins d'un an ! C'est aussi très drôle d'être dans les quatre premiers quand on est sur un marché qui ne comprend QUE quatre sociétés dignes de ce nom ! (Je ne nommerai pas les sociétés en question, j'ai suffisamment d'ennemis comme ça). En tout cas, leur chiffre d'affaire 85 sera de 800 millions de centimes avec 150.000 logiciels vendus et c'est déjà pas si mal pour une jeune société, fût-elle cinq ou sixième. (SPRITES : 30 73 53 30)

## PUTAIN LE GRAPHISME : ACTE DEUX

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

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



## OH ! LA BELLE ÉDUCATION

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

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



LES SECRETS DE GERTRUDE  
JEU DE RÉFLEXION



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

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

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

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



## SALUT LES COPAINS

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

Notre ordinateur a faim... donnez-lui :

### RAM-BURGER

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

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

45-8110-43

## MINI-MIRE

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

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

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

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

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

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



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

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

mentable qu'on ne nous consultât pas !

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

- Et bien, hups ! Y a un truc pas mal... Nuiiiit de Chiinee, nuiit câliiine, nuit...

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

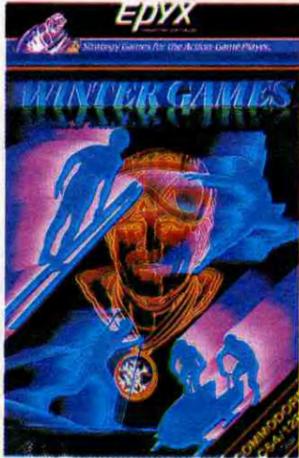
- C'est exemtamet... etemamaxant... exa...

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

- Merci Léon, à la semaine prochaine.

## TOUJOURS PLUS

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



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

## COMMODORE TOUT FAUX

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

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

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



## JACK SUR LE FIL DU RASOIR

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

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



## MALCHANCE

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

Intel vient de faire savoir que son processeur 80386 était au

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



## CONFRERE



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

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

## LA PROVINCE BOUGE

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

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

ALLO ? HAROUN TAZIEFF ? AU SECOURS !



## ILS SONT FOUS

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

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



## FAFA ET LE PRIVE

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

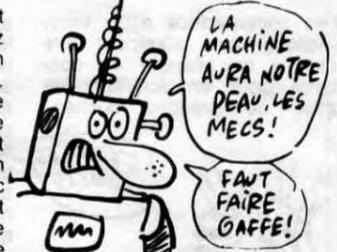
équiper ses 700 établissements d'un réseau moderne de communication et d'organisation informatique. La mise en place a commencé en septembre et les 300.000 élèves de ces 700 établissements pourront tous tapoter sur un clavier d'ici fin 1986. Les autres établissements suivent. Pourvu que votre plan "informatique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



Quelques ordinateurs Sanco 'privés'.

## MUSICIENS

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



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

## HUM... ÇA FLEURE BON LE CACA

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



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

## OPPORTUNISTES

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

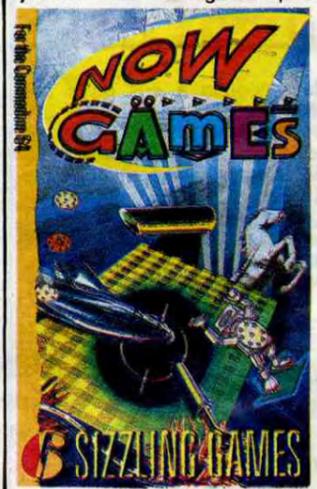
son entrée RVB qui le rend compatible avec les micro-ordinateurs utilisés actuellement dans les écoles". Y a des plans qui sont pas perdus pour tout le monde.



## SIX POUR LE PRIX DE DEUX

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

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



# C'est nouveau, ça vient de sortir

## DELATION

Nasa vient d'acheter 6000 Atari 800 XL et va les vendre à 595 balles pièce. Ca tombe bien, j'ai parié qu'ils vaudraient bientôt dix sacs.



## TELOS: JUTEUX

Oyez, oyez belles dames, gentils messieurs et autres gargoilles d'outre-terre, le Minitel, prince de la connexion, seigneur des hertz et autres lieux met en jeu 10 000 F de monnaie sonnante et trébuchante. Afin de tenter de faire taire les mauvaises langues qui l'ont surnommé pompe à fric, le Minitel va dorénavant remplir vos bourses après les avoir tant vidées. La BOURSE est l'enjeu de ce concours mensuel. Pour participer au jeu, composez le 36 15 91 77 puis tapez Télés.

ses des cours des actions cotées sur le "marché du règlement mensuel", au cours de la quinzaine suivant la diffusion d' ACTIONS. La prochaine émission aura lieu le 20 novembre à 22h00 sur A2. Le jeu comporte une semaine d'observation de l'évolution des cours, puis une phase de prospective sur la semaine suivante.



Télés, Télés si vous avez pensé Télévision, vous avez déjà gagné ma considération. Le concours intitulé TITRES EN JEU est organisé par ACTIONS, le magazine économique et social d'Antenne 2, en collaboration avec la corporation des préteurs sur gages (chambre syndicale des agents de change). Il s'agit de répondre à deux questions: la première porte sur les institutions boursières, il suffit de choisir une des 3 réponses obligamment proposées par ACTIONS, la seconde est beaucoup plus coton. Il faut deviner quelles sont les trois plus fortes haus-

Avis à tous les clairvoyants et autres clerks obscurs, l'heureux propriétaire de la meilleure boule de cristal aura le suprême honneur de pouvoir montrer sa tronche dans l'émission suivante. Sachez toutefois que le concours n'est pas ouvert aux voyantes, sorcières ou autres fuyants de mauvaise vie ayant eu commerce avec le démon.

## DEUX MEGAS LE 3" 1/2, QUI DIT MIEUX?

Sony, Toshiba, ça vous dit quelque chose, non? Bon, je préfère ça. Sachez que ces bougres de japonais préparent des disques trois pouces et demi contenant, accrochez-vous bien, deux méga-octets non formatés, soit deux millions d'octets ou encore 2000Ko. Remarquez bien que formaté ça fait déjà un peu moins (1,6 méga-octets), on devient vite difficile. Comment ceux qui ont perdu la deuxième guerre mondiale arrivent-ils à faire ça? C'est facile, ils doublent le nombre de secteurs par piste. A ce niveau-là, je vous raconte pas le drive qu'il va falloir pour accepter de telles lectures. 38 compagnies sont déjà sur les rangs pour produire ces disques. Pour ce qui est des

délais, on par le côté de chez Sony de l'année prochaine chez les marchands nippons. Demain matin, je descends chez mon marchand de disquettes habituel et je lui demande des disquettes 20 pouces, 45 mégas, triple face, triple densité. Je vous raconte pas le bon.



## COUP DE FIL

Ca alors, je viens de recevoir un coup de fil d'un des services commerciaux des PTT, à propos d'un article concernant l'offre d'un MO5 à tous ceux qui ouvriront un compte CCP avant le fin du mois.

Le monsieur, fort aimable, considérait que nous mettions en doute la qualité des services des PTT. J'ai expliqué gentiment qu'en aucun cas nous ne songerions à faire pareille velléité, que la seule chose que nous reprochions était le choix de l'ordinateur. Ce monsieur m'a avoué, après moultes réticences, que son service n'avait pas vraiment le choix, qu'on leur avait, comment dire... imposé le Thomson. Il a même été jusqu'à reconnaître que Thomson était l'objet de protectionnisme de la part des plus hautes instances politiques. C'était tout ce que je voulais savoir. Dans la limite des contraintes qui leur sont faites, les promotions organisées par les PTT sont très bonnes.



## BOYCOTT

La FNAC vient de suspendre ses commandes d'Atari 520 ST, ainsi que certains appareils de Sivea: manque de sérieux, délais dans les livraisons, pas de logiciels... Jack, t'es en train de perdre ton pari.



## DE L'ENNUI COMME SI VOUS Y ETIEZ

Décidément, JRD n'a pas choisi judicieusement les logiciels de jeu qu'il édite. Walkyrie ressemble plus à un programme réalisé par des adolescents pour leur plaisir qu'à un logiciel vendable dans le commerce. A la recherche d'un fabuleux trésor, vous parcourez les couloirs sans fin d'un château sur deux niveaux. A chacun de vos pas vous découvrez des objets capables de remonter votre force ou votre énergie vitale à moins

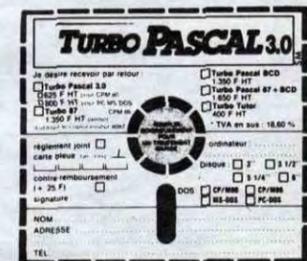
que ce ne soit des cordes ou des torches. Au départ le plan est vide et vous le complétez en vous promenant inlassablement, évitant si possible les quatre monstres gardiens du trésor. Pour passer d'un niveau à l'autre vous devez avoir une corde en votre possession et vous trouver sous une trappe. Des fioles magiques vous permettent de connaître la position des monstres afin de les éviter avec plus de facilité. Il me paraît regrettable que les graphismes n'aient pas été plus soignés de la part des auteurs: l'écran se répartit entre un plan du niveau et une vue en trois dimensions du couloir où vous êtes, ainsi qu'un affichage en texte de votre état physique et mental et un petit bonhomme se traînant à deux, trois ou quatre pattes en bas de l'écran pour symboliser votre état de décrépitude. La sonorisation est à l'image (pardon) des images: intéressante mais mal paupéenne. En clair, les programmeurs qui ont réalisé ce logiciel seront sans doute fort capables de poser de très bons poduits dans quelques mois, s'ils conservent leur imagination et améliorent leur connaissance de la machine. Walkyrie de JRD pour Amstrad.



## Fraciel veut nous prendre pour des...

Turbopascal est un logiciel américain. Américain? Oui, enfin, presque. Aux Etats-Unis, Borland, la boîte qui édite ce soft et qui connaît depuis quelques mois un franc succès auprès des professionnels, Borland, disais-je, est dirigé par l'un de nos compatriotes. Corcoric donc puisque quand je parle de franc succès il s'agit de 300.000 exemplaires vendus en tout. Le programme tourne sur les systèmes équipés de PC-DOS, MS-DOS, CP/M-80 ou CP/M-86. Il faut bien vous dire que cette réussite peut être explicable assez simplement: Borland a tout simplement commercialisé le soft avec la mention "not copy protected" soit en bon français: pas de protection. Vous imaginez bien que tonnes de pirates en herbe se sont précipités sur le produit, d'où la réussite citée plus haut.

France, on ne prend pas des libéral dans l'âme, mais pas dans l'acte. Là



Tout allait donc parfaitement. Si Borland en envie d'édition des softs sans protection, après tout c'est avantageux pour nous et si en plus elle se font du blé, c'est impec pour tout le monde. Mais rien ne va plus quand Fraciel reprend la vente en France. Là, plus question de ce genre de politique. En

où on rigole le plus c'est quand on compare les bons de commande américains et français, même présentation sauf le détail qui a fait vendre aux Etats-Unis. My God, que j'ai honte pour notre beau pays.

## ALLIGATA DEDANS JUSQU'AU COU

Je vous avais déjà parlé du procès qu'Elite avait collé sur le dos d'Alligata pour une sombre histoire de droits d'adaptation du jeu de café Commando. Elite, propriétaire de ces droits, voulait sortir à l'approche de Noël son soft sous le nom Commando. Manque de bol, Alligata a commercialisé en Septembre Who Dares Wins, un pompage intégral du sus-dit jeu. Fort de ses droits Elite colla alors l'alligator devant les tribunaux, obligeant celui-ci à interrompre la mise en vente du logiciel incriminé. Pendant la procédure, Alligata prépare sa grand renfonse en annonçant à grand renfort de pub Who Dares Wins II, un soft normalement inattaquable d'un point de vue copyright. Et c'est là que les programmeurs d'Alligata ont essayé de nous faire prendre des vessies pour des lanternes: cette nouvelle mouture du jeu ne diffère de la première que par les attributs de couleur des uniformes et du paysage. Pour le reste tout y est: les quelques chargeurs pour le fusil, la dizaine de grenades et les tonnes de combattants prêts à vous étripper sans aucune raison. Finalement, les juges londoniens viennent de rendre leur verdict: Who Dares Wins est interdit à la vente (toutes les copies en circulation doivent



être renvoyées, bonjour la qui l'ont) et Who Dares Wins II doit être retiré de la vente tant que des modifications importantes n'auront pas été accomplies. Ca va la loi de la jungle en Angleterre, au lieu de se tenir les coudes les éditeurs se tirent dans les pattes. Un précédent qui aura peut-être des suites comiques: on devrait interdire à la vente toutes les copies de Pac-Man, de Pole Position et autre Space Invaders, et là bonjour le nombre de faillites à prévoir!

## RIGOLO

Un procès vient de démarrer aux Etats-Unis, ayant pour cadre la société Lotus. Les dirigeants de celle-ci sont accusés d'avoir caché aux porteurs de titres et aux actionnaires



l'état de la boîte: en Juillet et Août, alors qu'ils savaient que Symphony était buggé et que Jazz ne se vendait pas, ils ont revendu 270.000 actions qui leur appartenait pour une valeur totale de 60 millions de francs français. Alors que l'action était cotée 30 dollars en Août, elle est tombée à 17 dollars lorsque Lotus a enfin annoncé qu'il "se pourrait qu'il y ait quelques problèmes avec Symphony". Le total des amendes pourrait excéder le million de dollars.

## SANS LES MAINS

La, je dois dire que les ricains sont vraiment fortiches. Imaginez, vous avez un Mac, vous êtes donc sans cesse obligé de vous servir de la souris. C'est un outil intéressant mais il peut se révéler parfaitement insupportable quand par exemple vous devez utiliser un traitement de texte. Impossible d'avoir les yeux sur l'écran, une main sur le clavier, l'autre sur la souris et de taper à une vitesse faramineuse. De plus, la souris nécessite de la place sur votre bureau alors que c'est ce qui est le plus rare au cours actuel de la bourse. Donc, Actonics Corporation a pensé au problème et a conçu une souris volante, c'est assez génial, je vous raconte. Il s'agit d'une petite boîte destinée à être posée sur le Mac lui-même et d'un petit casque ressemblant fort à un celui d'un walkman (d'un baladeur, pardon). Concrètement, vous mettez la souris à la poubelle et pour la remplacer vous utilisez ce drôle de petit bidule. Lorsque vous voulez amener le pointeur de la souris en haut de l'écran à droite, il vous suffit de regarder à cet endroit. Dingue, non? Le pointeur se déplace par rapport aux mouvements de votre tête. Le pointeur se déplace, d'après

les concepteurs, bien plus vite que s'il était animé avec la souris et il permet de consacrer son esprit entièrement au clavier. Toujours d'après le constructeur, l'utilisation de ce joujou devient naturelle après une quinzaine de minutes.



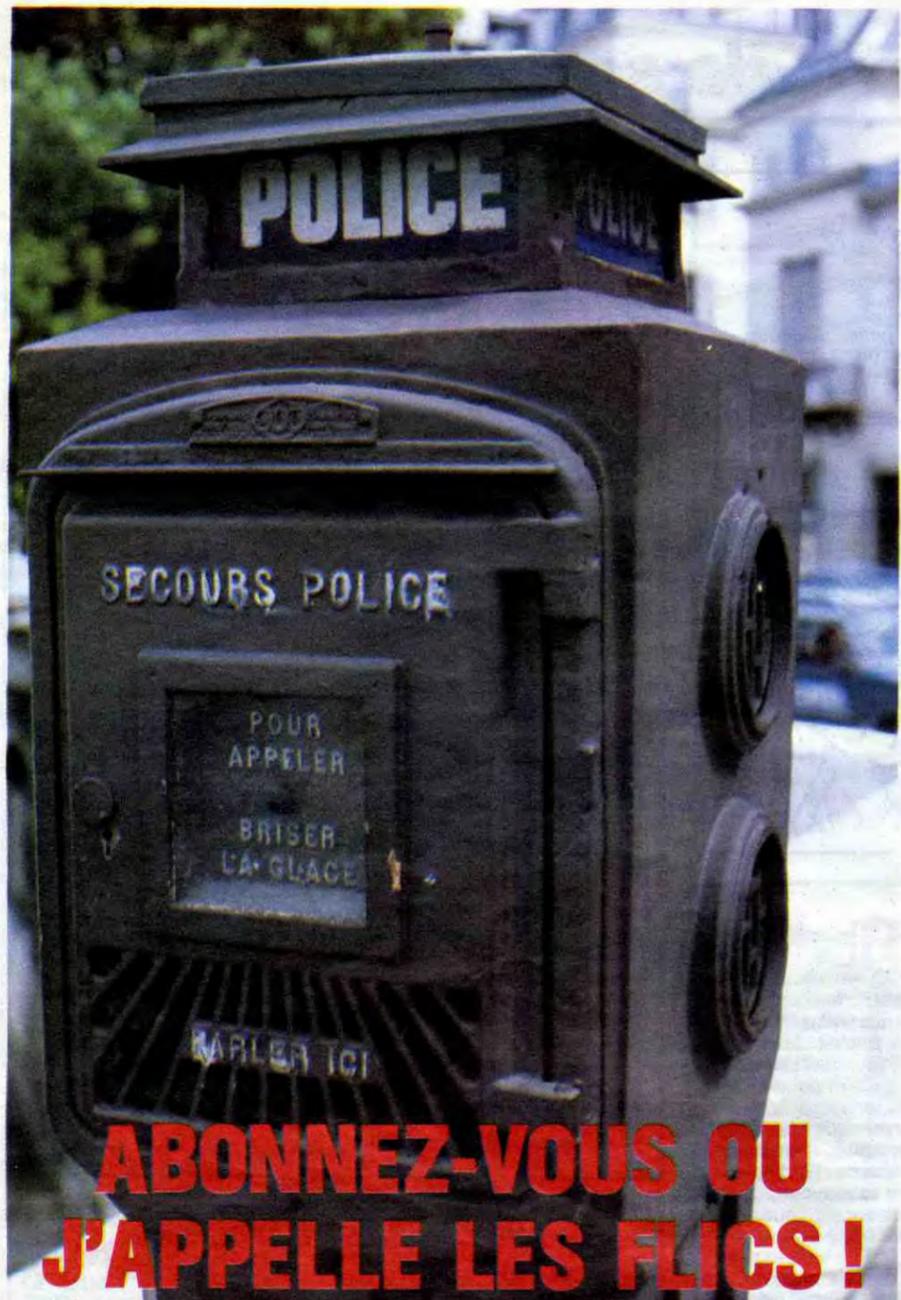
Vous pouvez mettre des lunettes, téléphoner, exercer le droit de cuissage sur votre secrétaire, bref tout faire avec cet engin sur la tête. Deux petits boutons placés sous la barre d'espace du clavier simulent le bouton de la souris. Pour 199\$ (1600 balles), c'est assez démentiel. Les concepteurs ont annoncé une interface déshabillée portable à utiliser de préférence en plein air. Sympa!

## NEOLOGISME

Le deuxième salon de la Créatique se tiendra du 16 au 24 Novembre à Saint-Quentin en Yvelines. La Créatique, c'est tout ce qu'on peut créer avec des titres, c'est à dire des programmes, des graphismes, des utilitaires, des films de synthèse, etc... On y verra des expositions photos, des hologrammes, des salons vidéos, des dispositifs interactifs, des stages de sensibilisation et de formation au vidéodisque, des dessins animés, une nuit "synthétique" présentant les toutes dernières créations japonaises, américaines et européennes dans ce domaine. On verra des images



de VCIR, de la SOGITEC, de PIPA (attention les yeux!) et de Channel 80, entre autres. Renseignements au (1) 45 07 04 04.



**ABONNEZ-VOUS OU J'APPELLE LES FLICS!**

**Bulletin d'abonnement page 34**

# IL TOMBE DES DEULIGNES



Mon Dieu! Quelle bonheur: voilà bientôt deux mois que nous n'avons pas vu une goutte de pluie sur la quasi totalité du territoire et enfin... La pluie tombe, telle les deulignes, dans les rues grasses et luisantes de nos villes. Ca y est, cette fois vous n'avez plus une seule excuse pour ne pas vous défoncer sur vos claviers et pour ne pas vous user les yeux sur vos écrans: il pleut. Au boulot!

Philippe VAGNER nous les gonfle encore une fois avec un super deuligne (il exagère çui-là). Branchez votre joystick port 2.

### Listing Commodore

```
1 DATA13,29,157,17,145,6,2,144,20,
160,4,38,2,173,,220,37,2,208,6,185
,44,200,32,53
2 DATA235,136,16,238,76,49,234:D=5
1244:FORI=DTOD+31:READA:POKEI,A:NE
XT:POKE2,16:POKE789,200
```

Thierry DALANJ vous indique le chemin que vous n'osiez jamais demander du temps où vous vous baladiez en culottes courtes.

### Listing Apple

```
1 HOME : MGR : MCOLOR= 7: VTAB 21: PRINT
"LES WC, C'EST EN FACE": FOR I = 1 TO
2000: NEXT : HPL0T 120,150 TO 120,50 TO
161,50 TO 161,150 TO 120,150: HPL0T 12
5,105 TO 130,105
2 HPL0T 130,60 TO 151,60 TO 151,80 TO 130
,80 TO 130,60: HPL0T 132,65 TO 134,75 TO
136,70 TO 138,75 TO 140,65: HPL0T 148,
65 TO 143,65 TO 148,75: VTAB 24: PRINT
"Ah! Ca soulage après deux lignes de
programme"
```

Jean-Yves CHASLES est un joyeux luron qui vous offre des couleurs comme vous n'en avez sûrement jamais vu.

### Listing Oric

```
0 CLS:FORA=0T07:POKE#B7F0+A,7:NEX
T:POKE#BB80,6:POKE#BB83,7:FORA=1TO
33STEP2
1 DOKE#BB80+A,#FE7E:NEXT:PRINT:PR
INT"4 COULEURS ALLIGNEES SUR 2 PLO
TS, QUI DIT MIEUX?"
```

Cette semaine vous récupérez encore un programme d'enfer qui vous est gracieusement offert par Marc PHAM.

### Listing Thomson

```
1 IFJ=0THENCLS:SCREEN,0,0:CLR,2:DEFGR
$(0)=28,30,24,24,24,24,24:DEFGR$(1)=1
26,255,255,126,36,36,36,36:A$=GR$(0)+CHR
$(8)+CHR$(10)+GR$(1):B$=" "+CHR$(8)+CHR$(
10)+":J=1:N=18:GOTO1ELSEFORI=1TO N:A=
RND*36:PSET(A,17)"0",1:NEXT:BOXF(0,144)-
(320,200),4
2 FORI=1TO10:A=RND*32+5:PSET(A,16)CHR$(1
24),7:PSET(A,17)CHR$(124),7:NEXT:COLOR3:
FORI=0TO36:S=STRIG(0):Y=15+S-NOT(S):LOCATEI,
Y:IFSCREEN(I,Y)=124THENELSEE=E-(S
SCREEN(I,Y+1)=111)*2:PRINTA$:LOCATE0,0,0
:PRINT:PLAY"P":LOCATEI,Y:PRINTB$:NEXT:
CLS:N=N+2:GOTO1
```

L'appui sur ACTION fait sauter l'autruche. Si vous n'avez que le stylo optique, remplacez S = STRIG(0) par S = PTRIG et appuyez sur le contact pour le même effet.



Saludos amigos, hasta la vista.

Tzim... boum. Tzim... boum. Les dossiers de l'HHHHebdo. Tzim... boum. Présentés par Alain Jembaume. Tzim... boum. Tzim... boum.

- Bonsoir. Le thème de l'émission de ce soir est la préhistoire. Nous avons réuni sur le plateau les plus grands spécialistes mondiaux de cette époque controversée. Je vous les présenterai tout de suite après le film. Ce soir, le film que nous avons choisi est "Pour en finir avec Waydor", de Jean-Wilfrid Moreau. Nous l'avons déjà passé voici quelques années, cela nous avait d'ailleurs valu un courrier abondant, aussi nous avons choisi de le rediffuser, avec une différence cependant: cette fois, c'est dans son intégralité que vous pourrez voir ce chef-d'oeuvre. Il dure une heure et 57 minutes, je vous retrouve donc juste après avec mes invités. A tout à l'heure.

"E, e, grimpe arbre, regarde nid, prends bague, b, o, n, e, entre forge, prends lampe, s, e, n, prends bouteille, b, prends croix, buvez eau, laisse bouteille, entre trou, allume lampe, prends broche, entre trou, éteins lampe, h, s, prends pierre, o, o, s, entre baraque, laisse croix, laisse broche, laisse bague, prends hache, n, n, e, entre forge, prends clés, s, o, entre atelier, ouvre boîte, regarde boîte, prends clous, regarde boîte, laisse lampe, prends marteau, s, s, entre baraque, laisse clous, laisse marteau, n, n, entre atelier, prends bois, prends couteau, s, s, entre baraque, laisse clés, construis rames, laisse couteau, prends clés, n, n, e, e, coupe pierre, prends saphir, o, entre forge, prends fer, s, o, entre atelier, prends lampe, s, s, entre baraque, laisse fer, laisse saphir, n, n, e, e, entre passage, allume lampe, e, ouvre grille, aller grille, prends bateau, h, prends pièce, e, aller grille, o, entre passage, éteins lampe, o, o, s, entre baraque, laisse lampe, laisse clés, prends rames, prends fer, n, o, laisse bateau, e, entre baraque, prends couteau, n, o, saute douves, entre château, h, donne pièce, tire levier, h, n, prends noix, casse noix, prends perle, laisse rames, o, prends assiette,

## BIDOUILLE GRENOUILLE

s, tourne roue, coupe corde, laisse couteau, o, laisse fer, grimpe corde, prends bracelet, b, e, n, e, e, bouge lit, prends couronne, o, n, o, s, aller grille, aller pré, e, entre baraque, laisse couronne, laisse assiette, laisse perle, laisse bracelet, score."

- Et voilà. J'espère que ce film vous a plu autant qu'à nous. Tout de suite, je vais présenter nos invités et leur demander de réagir à chaud, de donner leur avis sur le film. D'abord, un invité qui vient des Etats-Unis, Monsieur Brice Génin, spécialiste du mézozoïque, qui ne parle pas français mais heureusement nous disposons de la traduction simultanée. Alors, monsieur Génin, dites-moi d'abord, votre nom a une consonnance française, vous avez des origines... ?

- Oui, tout à fait. C'est d'ailleurs pourquoi j'ai choisi, ce qui étonne beaucoup mes confrères américains, un T07 comme micro-ordinateur. A propos, j'en profite pour saluer l'ambassadeur de mon pays, et pour lui communiquer un petit renseignement que je lui avais promis: puisqu'il possède le logiciel Poséidon, au lieu de le recharger à chaque partie, il n'a qu'à faire Reset lorsqu'il a perdu, puis taper 1, NEW et EXEC & H6800 pour reprendre la partie où il l'a laissée avec 20 vies en plus.

- Et la préhistoire ?

- Rien.

- Ah bon, merci. Je continue mon tour de table, immédiatement à votre gauche, il y a Alain Jonquet, professeur d'anthropologie à la Sorbonne, c'est exact ?

- Absolument. Si je puis me permettre, j'aimerais ajouter quelque chose à ce que vient de dire mon collègue.

- Je vous en prie.

- Eh bien, je ne vois pas vraiment l'intérêt des précisions qu'il apporte, on a laissé tomber il y

a plusieurs années la thèse du Poséidon. Le vrai débat, le voici: comment magouiller des logiciels Spectrum? Voilà le coeur du problème. Par exemple, savez-vous comment avoir des vies infinies sur Jack and the Beanstalk? Il suffit de faire POKE 56110, 0. Ou alors, on peut choisir le nombre de vies en faisant POKE 56103, nombre désiré. On peut même commencer par la fin en faisant POKE 56122, 236. Et sur Night Shade, par exemple, on peut aussi avoir des vies infinies en mettant POKE 52705, 0: POKE 52706, 0: POKE 52707, 0 juste avant le PRINT USR 23424 qui est dans le programme. Ecoutez, le plus simple, j'ai apporté des documents, peut-être qu'on peut les montrer à la caméra ?

- Bien sûr, penchez-le un peu à gauche... Voilà, on le voit.

"Pour ne pas rentrer de code, avoir un maximum de vies et se faire une copie de Night Gunner:

```
10 CLEAR 23999: LOAD "NGR"
CODE 24008: INPUT "INSE-
REZ LA CASSETTE SAUVE-
GARDE": A$: SAVE "NGR"
CODE 24400, 41600
En mode direct:
NEW
LOAD "" CODE 24000
POKE 24323, 201
RANDOMIZE USR 24276
RANDOMIZE USR 24276
POKE 24323, 205
POKE 24402, nombre de vies
NEW
Puis:
10 CLEAR VAL "23999":
PAPER VAL "5": CLS: LOAD ""
CODE: RANDOMIZE USR VAL
"24276"
Et enfin:
SAVE "GUNNER" LINE 1:
SAVE "NGR" CODE 24000,
41600
- Voilà, nous avons lu ce ta-
bleau. Et sur la préhistoire,
avez-vous quelque chose à
dire ?
Sur la quoi ?
```



- La... Non, tant pis. Passons maintenant à Stéphane Higuere, qui est, je crois, membre du comité olympique de sauvegarde de la préhistoire ?

- C'est cela.

- Vous venez d'effectuer des travaux sur la combinaison Softport-Apple ?

- Absolument. Je peux vous résumer la conclusion, si vous voulez ?

- Je vous en prie.

- Alors, n, hail taxi, disco, e, buy rubber, w, hail taxi, bar, s, push button, belly button, e, u, wear rubber, fuck hooker, get candy, drop rubber, w, d, look garbage, look core, get seeds, w, s, w, get flowers, n, look washbasin, get ring, s, e, hail taxi, casino, e, e, u, w, look ashtray, get passcard, e, d, w, w, hail taxi, disco, w, show passcard, w, buy wine, give flowers, give ring, give candy, drop candy, e, s, give wine, get knife, e, drop wine, w, hail taxi, casino, w, many girls, s, hail taxi, disco, n, show passcard, w, s, dial 555-0987, n, e, s, hail taxi, casino, e, e, u, w, s, fuck girl, use knife, drop passcard, drop knife, n, e, d, look plant, enter bushes, get stool, get hammer, drop seeds, eat mushroom, "trouver le barman", buy whisky, drop wallet, w, give whisky, get unit, e, push button, belly button, e, tv on, g, drop unit, u, n, use rope, w, break window, s, get pills, n, e, drop rope, d, w, hail taxi, casino, e, e, u, give pills, drop pills, drop hammer, push button, e, drop stool, climb stool, look cabinet, get pitcher, water on, fill pitcher, w, push button, d, enter bushes, water seeds, get apple, eat mushroom, "trouver le barman", n, hail taxi, casino, e, e, u, push button, u, n, d, give apple, screw girl."

- Vraiment étonnant. Et la préhistoire ?

- Je m'en fous complètement.

- Certes, certes. Ensuite, monsieur... Morad Hamdi, je crois ?

- Absolument.

- Vous êtes paléontologue, vulcanologue, anthropologue, polyglotte, ébéniste et prête-ouvrier, ce qui vous a conduit à mener des recherches sur Amstrad, c'est cela ?

- Bien sûr. Je précise que je travaille avec une équipe, il faut

le dire, et nous avons trouvé récemment un fait tout à fait étonnant: en faisant avant le chargement POKE & AC03, & AE: POKE & AC02, & 45: POKE & AC01, & 32, on stoppe l'exécution automatique d'un programme en basic protégé. C'est en quelque sorte l'aboutissement de nos travaux, n'est-ce pas.

- Je comprends bien. Et que vous inspire la préhistoire ?

- Ca m'inspire pas, ça me défrise ! (rires)

- Il est très fort. Le dernier de nos invités, il s'agit de Frédéric Motte, qui est informaticien.

- Oui, et je voudrais dire tout de suite qu'on sait pertinemment que les cordes vocales de ces homme-singes, car c'est comme cela qu'il faut les appeler, n'étaient pas assez développées pour produire un son...

- Oui, mais ne sauriez-vous pas par hasard comment faire une copie de sécurité de Le Protector sur Atmos ?

- Si bien sûr, il suffit de taper ce programme:

```
10 FOR N= # 9000 TO #
9017:READA$:POKE
N,VAL("# "+A$):NEXT:
DOKE # 2F5, # 9000:NEW
20 DATA20, 6A, E7, 20, 7D, E5,
20, AC, E4, A9, 00, 8D, AD, 02,
20, 9B, E5, 20, E0, E4, 20, 3D,
E9, 60
Puis faites RUN, sautez les deux premiers programmes et chargez le troisième. Lorsque Ready apparait, tapez:
1 CLOAD"":CLOAD""
Sauvegardez-le et sauvegardez à la suite "protector 1" en tapant CSAVE "PROTECTOR1", A# 6197, E# 7000. Faites ensuite ! et return, chargez Protector 2. Une fois rentré, faites CALL # 484 puis Ctrl-C. Faites enfin CSAVE "PROTECTOR2", AUTO et vous avez la copie. Mais on peut surtout considérer que le rôle du pharynx dans le développement de ces êtres primitifs...


- Oui, mais ça n'intéresse personne, mon vieux, la préhistoire. Il est temps de nous quitter, bonsoir, à la semaine prochaine. (Alors que le générique défile, les micros n'ont pas été coupés. Voix d'Alain Jembaume:)



- Mais qui c'est qui a été m'inviter un con pareil ?


```

# OCEAN

Mettez à l'épreuve vos qualités de plongeur, en pêchant le corail parmi les méduses et les remous mortels.

Thierry OBEROSLER

# TI 99 BASIC SIMPLE



LA CHATTE PARTIE, LES QUÉQUETTES NE DANSENT PLUS!

```

1 REM *****
2 REM *****
3 REM *OBEROSLER THIERRY *
4 REM *****OCEAN*****
5 REM * POUR TI-99/4A *
6 REM * BASIC SIMPLE *
7 REM *****
8 REM *****
10 CALL CLEAR
20 CALL SCREEN(2)
30 CALL COLOR(11,16,16)
40 RESTORE 90
50 FOR I=1 TO 8
60 READ A,B,C
70 CALL VCHAR(A,B,112,C)
80 NEXT I
90 DATA 5,4,5,5,7,5,5,9,5,5,13,5,5,17,5
100 DATA 5,20,5,5,22,5,5,26,5
110 RESTORE 160
120 FOR I=1 TO 20
130 READ S,C
140 CALL HCHAR(S,C,112)
150 NEXT I
160 DATA 5,5,5,6,9,5,9,6,5,10,5,11,9,10,
9,11,5,14,5,15
170 DATA 7,14,9,14,9,15,7,18,7,19,5,18,5
,19,6,23,7,24,8,25
180 CALL CHAR(136,"OC52B0160938BE79")
190 CALL CHAR(60,"31FFFF7E3C549292")
200 CALL COLOR(14,13,2)
210 CALL COLOR(4,7,2)
220 CALL HCHAR(14,9,136,17)
230 CALL HCHAR(15,10,60,15)
240 CALL CHAR(128,"FFFFFF")
250 CALL CHAR(121,"FFFFFF")
260 CALL COLOR(13,5,6)
270 CALL COLOR(12,15,6)
280 CALL COLOR(8,16,2)
290 CALL HCHAR(16,1,128,32)
300 CALL HCHAR(17,1,121,32)
310 CALL HCHAR(18,1,128,32)
320 CALL COLOR(5,6,2)
330 CALL COLOR(6,5,2)
340 CALL COLOR(7,16,2)
350 CALL COLOR(1,7,2)
360 CALL COLOR(2,16,2)
370 CALL HCHAR(19,1,121,32)
380 CALL HCHAR(20,1,128,32)
390 CALL HCHAR(21,1,136,32)
400 CALL SCREEN(8)
410 REM **ECRITURES REGLES**
420 DE=3
430 D$="UN JEU DEMENT !!!"
440 T2=9
450 F=23
460 R=LEN(D$)
470 FOR T1=1 TO R
480 T$=SEG$(D$,T1,1)
490 EE=ASC(T$)
500 CALL HCHAR(F,T2,EE)
510 T2=T2+1
520 NEXT T1
530 IF F1=3 THEN 540 ELSE 550
540 RETURN
550 CALL SOUND(100,523,0)
560 CALL SOUND(100,659,0)
570 CALL SOUND(100,784,0)
580 CALL SOUND(1000,1047,0)
590 IF Y=4 THEN 660
600 D$="LES REGLES(O/N)-"
610 F=12
620 T2=5
630 Y=4
640 F1=3
650 GOSUB 470
660 CALL KEY(0,K,S)

```

```

670 IF S=0 THEN 660
680 IF K=79 THEN 3840 ELSE 710
690 CO=0
700 REM **INTRODUCTION **
710 CALL CLEAR
720 F1=0
730 FIN=0
740 SC=0
750 AX=0
760 CALL SCREEN(2)
770 PRINT "VOUS JOUER AVEC LA MANETTE 1"
780 PRINT
790 PRINT "NIVEAU DE DIFFICULTEE"
800 PRINT
810 CALL COLOR(3,16,2)
820 CALL COLOR(4,16,2)
830 INPUT "DE 1===A==>20 ":G1
840 IF G1>20 THEN 830
850 IF G1<1 THEN 830
860 G1=G1+5
870 S1=2
880 G1=G1*10
900 CALL HCHAR(1,1,121,24*32)
910 RD=28
920 U=13
930 GOTO 1310
940 SC=SC+1
950 CALL HCHAR(5,2,45)
960 D$="BRAVO_VOUS_PASSER_AU_TABLEAU"
970 T2=2
980 F=10
990 F1=3
1000 GOSUB 460
1010 D$="SUIVANT"
1020 T2=12
1030 F=12
1040 F1=3
1050 GOSUB 460
1060 CALL SOUND(100,1500,0)
1070 CALL SOUND(100,2000,0)
1080 FOR I=1 TO 200
1090 NEXT I
1100 IF SC=RD THEN 1110 ELSE 1150
1110 RD=RD+(5*14)
1120 CALL SOUND(200,1925,0)
1131 CALL SOUND(200,1500,0)
1132 CALL SOUND(300,2000,0,910,0)
1140 FIN=0
1150 AX=0
1160 CALL CLEAR
1170 RANDOMIZE
1180 AS=0
1190 G1=G1+10
1200 FOR I=1 TO 500
1210 NEXT I
1220 U=U+14
1230 S1=S1+1
1240 IF S1=16 THEN 1250 ELSE 1270
1250 S1=2
1260 GOTO 1290
1270 IF S1=8 THEN 1280 ELSE 1290
1280 S1=9
1290 CALL COLOR(11,S1,8)
1300 GOTO 1330
1310 W=0
1320 GOSUB 3260
1330 W=0
1340 F=1
1350 R=12
1351 REM **PAYSAGE MARIN**
1360 CALL CLEAR
1370 A1=INT(RND*16)+1
1380 FOR I=1 TO 32
1390 A1=INT(RND*10)+1
1400 CALL VCHAR(25-A1,1,96,A1)
1410 NEXT I

```

```

1420 FOR I=10 TO 24
1430 CALL HCHAR(1,10,32,13)
1440 NEXT I
1450 CALL HCHAR(23,10,104,13)
1460 CALL HCHAR(24,10,120,13)
1470 CALL HCHAR(1,1,136,32*3)
1480 CALL HCHAR(4,1,140,32)
1490 FOR I=1 TO 61
1500 CALL SOUND(10,1500,10,200,10)
1510 ES=INT(RND*32)+1
1520 SE=INT(RND*(22-5+1))+5
1530 IF (ES=2) THEN 1510
1540 IF (SE=6)*(ES=3) THEN 1510
1550 IF (SE=9)*(ES=16) THEN 1510
1560 CALL HCHAR(SE,ES,112)
1570 NEXT I
1580 FOR I=1 TO 10
1590 CALL HCHAR(INT(RND*(22-5+1))+5,INT(
RND*32)+1,105)
1600 NEXT I
1610 CALL HCHAR(5,2,45)
1620 CALL HCHAR(3,20,92)
1630 CALL HCHAR(3,21,93)
1640 CALL HCHAR(3,4,128)
1650 CALL HCHAR(3,5,129)
1660 CALL HCHAR(1,8,138,3)
1670 CALL HCHAR(1,25,45,3)
1680 CALL HCHAR(1,28-FIN,136,FIN)
1690 D$="FILETS"
1700 T2=2
1710 F=1
1720 F1=3
1730 GOSUB 460
1740 D$="PLONGEURS:"
1750 F=1
1760 T2=15
1770 F1=3
1780 GOSUB 460
1790 REM **BOUCLE PRINCIPALE N°1**
1800 CO=0
1810 A9=45
1820 E=6
1830 D=2
1840 IF AX=7 THEN 2970
1850 CALL JOYST(1,X,Y)
1860 CALL KEY(1,K,S)
1870 IF K=18 THEN 3620
1880 IF (X=0)*(Y=0) THEN 2100
1890 IF X=4 THEN 1940
1900 IF X=-4 THEN 1990
1910 IF Y=4 THEN 2040
1920 IF Y=-4 THEN 2060
1930 GOTO 1850
1940 A9=41
1950 D=D+1
1960 IF D>=32 THEN 1970 ELSE 1980
1970 D=2
1980 GOTO 2120
1990 A9=42
2000 D=D-1
2010 IF D<=1 THEN 2020 ELSE 2030
2020 D=32
2030 GOTO 2120
2040 E=E-1
2050 GOTO 2110
2060 A9=45
2070 E=E+1
2080 IF E=24 THEN 2460
2090 GOTO 2120
2100 E=E-1
2110 IF E<=5 THEN 2240
2120 IF SC=U THEN 2760
2130 CALL GCHAR(E,D,6)
2140 IF (G=112)+(G=96) THEN 2150 ELSE 216
0

```

```

2150 GOSUB 2460
2160 IF G=104 THEN 2170 ELSE 2190
2170 SC=SC+1
2180 CALL SOUND(50,1000,5,110,10)
2190 CALL HCHAR(5,2,32)
2200 CALL HCHAR(E,D,A9)
2210 CALL SOUND(5,-2,10)
2220 CALL HCHAR(E,D,32)
2230 GOTO 1850
2240 IF (E=4)*(D=2) THEN 2290 ELSE 2250
2250 IF (E=5)*(D=2) THEN 2270
2260 GOTO 2310
2270 CALL HCHAR(E,D,A9)
2280 GOTO 2420
2290 CALL HCHAR(E+1,D,A9)
2300 GOTO 2420
2310 FOR I=D TO 2 STEP -1
2320 CALL GCHAR(E,I,6)
2330 IF (G=112) THEN 2440
2340 CALL HCHAR(E,I,42)
2350 IF I>29 THEN 2380 ELSE 2360
2360 CALL SOUND(5,-2,1)
2370 GOTO 2390
2380 CALL SOUND(5,-2,10)
2390 CALL HCHAR(E,I,32)
2400 NEXT I
2410 CALL HCHAR(5,2,32)
2420 IF CO=1 THEN 2920
2430 GOTO 1820
2440 D=I
2450 REM **PERDU**
2460 FOR S=1 TO 4
2470 CALL HCHAR(E-2,D,46)
2480 CALL HCHAR(E-1,D,47)
2490 CALL SOUND(10,1500,0)
2500 CALL HCHAR(E-2,D,32)
2510 CALL HCHAR(E-1,D,32)
2520 NEXT S
2530 IF E=5 THEN 2570
2540 IF E=6 THEN 2550 ELSE 2600
2550 CALL HCHAR(E-2,D,140)
2560 GOTO 2600
2570 CALL HCHAR(E-2,D,136)
2580 CALL HCHAR(E-1,D,140)
2590 GOTO 2600
2600 CALL HCHAR(E,D,43)
2610 FOR I=0 TO 30 STEP 2
2620 CALL COLOR(1,8,5)
2630 CALL SOUND(200,-7,1)
2640 CALL COLOR(1,5,8)
2650 NEXT I
2660 CALL HCHAR(E,D,32)
2670 FOR I=E TO 22
2680 CALL HCHAR(I,D,43)
2690 CALL SOUND(50,I+300,I)
2700 CALL HCHAR(I,D,32)
2710 NEXT I
2720 FIN=FIN+1
2730 IF FIN=4 THEN 4320 ELSE 2740
2740 CALL HCHAR(1,28-FIN,136)
2750 GOTO 1800
2760 IF AS=4 THEN 2980
2770 REM
2780 CALL HCHAR(E+1,D,A9)
2790 REM **BOUCLE PRINCIPALE N°2**
2800 CALL HCHAR(E+1,D,32)
2810 FOR I=22 TO 10 STEP -1
2820 CALL GCHAR(I,16,G)
2830 IF G=112 THEN 2840 ELSE 2850

```

## A SUIVRE...

# LE JUSTICIER

# ORIC/ATMOS

suite de la page 25

```

7415 IFA$(X-A,Y)=0$URA$(X-A,Y+A)
=0$ THEN 7420 ELSE 7195
7420 IFA$(X-A-1,Y+A+1)<0$ THEN 195
7430 A$(X-A-1,Y+A+1)=DN$(A$(X-A,Y)
A)=P$(A$(X,Y)=P$
7440 X=X-A-1:Y=Y+A+1:GOTO 7700
790 NEXT
7700 TX=X:TY=Y:GOSUB 5000:PC=PC+1:G
OSUB 14100
7800 PLOT20,15,"NOUVELLE PRISE ?":
GETR$
7810 IFR$="0" THEN X=TX:Y=TY:PLOTX+1
,Y+4,"#":GOTO 7040
7820 PLOT20,15," "
:SF=1:GOTO 7000
7998 REM
7999 REM***REDEF. CARACTERES***
8000 FOR I=0 TO 7:READ:POKE 46968+I,A
:NEXT
8005 DATA 0,0,12,18,18,12,0,0
8010 FOR I=0 TO 7:READ:POKE 47040+I,A
:NEXT
8015 DATA 0,0,12,30,30,12,0,0
8020 FOR I=0 TO 7:READ:POKE 47048+I,A
:NEXT
8025 DATA 0,12,30,63,63,30,12,0
8030 FOR I=0 TO 7:READ:POKE 46976+I,A
:NEXT
8035 DATA 0,12,18,33,33,18,12,0
8040 FOR I=0 TO 7:READ:POKE 47080+I,A
:NEXT
8045 DATA 63,63,63,63,63,63,63,63

```

```

8050 FOR I=0 TO 7:READ:POKE 47072+I,A
:NEXT
8055 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
8300 RETURN
9000 PAPER6:INK0
9005 FOR I=19 TO 26:PLOT0,1,20:PLOT1,
1,3:NEXT
9006 FOR I=0 TO 4:PLOT0,1,20:PLOT1,1,
3:NEXT
9007 FOR I=1 TO 2:PLOT16,1,10:PLOT17,
1,"DAMES":NEXT
9010 PLOT15,20,"COMMANDES"
9015 PLOT2,22,"AD Avance Droite"
9020 PLOT2,23,"AG Avance Gauche"
9030 PLOT2,24,"RD Recule Droite"
9040 PLOT2,25,"RG Recule Gauche"
9050 PLOT2,22,"Pour une Prise"
9060 PLOT2,23,"entrer P avant"
9070 PLOT2,24,"la commande de"
9080 PLOT2,25,"direction"
9090 PLOT10,26,"S Sauver une Parti
e"
9500 RETURN
9997 REM
9998 REM-----PRESENTATION-----
9999 REM
10000 PAPER6:INK4
10005 PRINT
10010 PRINTCHR$(4);CHR$(27) "J
**REGLES DU JEU**";CHR$(4)
10020 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T:PRINT
10030 PRINT" Les regles sont le
s memes que "
10040 PRINT"celles du jeu de Dames
classique a "
10050 PRINT"une exception Pres:"
10055 PRINT
10060 PRINT" La dame ne peut se
deplacer que "
10070 PRINT"Pour Prendre un ou plu
sieurs Pions"

```

```

10080 PRINT
10100 PRINT:PRINT" Entrez [N] si
vous ne jouez pas le":PRINT"Pion 1
ndique"
10110 PRINT" Entrez [N] si vous a
bandonne la ":PRINT"Partie"
10120 PRINT" N'oubliez pas que la
prise est ":PRINT"obligatoire"
10500 GETO$:CLS:RETURN
10997 REM
10998 REM-----FIN DE PARTIE-----
10999 REM
11000 CLS:PAPER4:INK6
11010 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T:PRINT:PRINT"VOULEZ-VOUS REJOUER
?":GETR$
11020 IFR$="0" THEN 16
11030 END
11997 REM
11998 REM-----CHOIX D'OUVERTURE--
11999 REM
12000 CLS
12010 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"OUI COM
ENCE A JOUER:"
12015 PRINT
12020 PRINT" 1-VOUS"
12030 PRINT" 2-ORIC"
12040 GETR$
12045 IFR$(1)<"1"ANDR$(2)<"2" THEN 12040
12050 IFR$="1" THEN SF=0:RETURN
12060 IFR$="2" THEN SF=1:RETURN
12999 REM
13000 REM-----OUVERTURES----
13001 REM
13010 IFSF=0 THEN RETURN
13020 K=(INT(RND(1)*5)+1)*2+1
13030 A$(K,6)=P$
13035 IFK=3 THEN J=1:GOTO 13050
13040 J=INT(RND(1)*2)+1

```

```

13050 IFJ=1 THEN A$(K+1,7)=0$:SF=0:R
ETURN
13060 A$(K-1,7)=0$:SF=0:RETURN
13999 REM
14000 REM---AFFICHAGE PION PRIS---
14001 REM
14010 PLOTPH+3,5,"x":RETURN
14100 PLOTPC+3,18,"o":RETURN
14999 REM
15000 REM---PARTIE ENREGISTREE---
15001 REM
15010 CLS
15020 FOR I=1 TO 10:PRINT:NEXT
15030 PRINT" VOULEZ-VOUS REPREDRE
UNE PARTIE":PRINT"ENREGISTREE ?"
15040 GETR$
15050 IFR$="0" THEN 15100 ELSE RETURN
15100 EN=1
15103 FOR Y=1 TO 12:FOR X=1 TO 12:A$(X,Y
)="":NEXT X,Y
15105 CLS:PRINT:PRINT"METTEZ VOTRE
MAGNETOPHONE EN MARCHE"
15110 FORY=2 TO 13:FORX=1 TO 14
15120 NORMALA$ " "
15125 PRINTFREC(" ");CLS
15130 RETURN
15999 REM
16000 REM---ENREGISTREMENT---
16001 REM
16020 CLS
16030 FOR I=1 TO 10:PRINT:NEXT
16040 PRINT" APPUYEZ SUR [ESPACE
J] LORSQUE VOUS":PRINT"ETES PRET"
16050 GETR$
16060 IFR$=" " THEN 16100 ELSE GOTO 160
50
16100 FORY=2 TO 13:FORX=1 TO 14
16110 INVERSEA$ " "
16150 CLS
16200 RETURN
17000 DOKE#268,106:PRINT:KT=1:RE
TURN

```



# EVASION

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

Nicolas LAMBERT

**ERRATUM sur SPECTRUM GALAXIE du n° 102**  
Voici l'impression correcte de la ligne suivante :  
66740 DATA "CDF0FCCD75FD3A945C6"

## SUITE DU N°108

```

6012 DATA 118,110,102,102,204,0,0
6013 DATA 60,126,239,219,219,55,120,255
6014 DATA 255,255,255,199,255,25,255,255
6015 DATA 255,255,129,129,0,0,0,0
6016 DATA 64,32,16,12,2,1,0,0
6017 DATA 0,0,0,128,128,71,127,127
6018 DATA 0,28,59,63,120,240,243,253
6019 DATA 31,31,28,58,114,68,66,66
6020 DATA 240,14,1,0,0,0,0,0
6021 DATA 0,255,255,255,255,255,14,14
6022 DATA 0,1,3,15,9,15,7,2
6023 DATA 0,124,12,14,7,1,0,0
6024 DATA 73,251
6025 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
6026 DATA 24,24,24,24,24,0,24,24
6027 DATA 18,36,0,0,0,0,0,0
6028 DATA 54,54,127,64,54,127,54,0
6104 DATA 24,62,88,68,50,26,124,0
6105 DATA 0,198,204,24,48,102,19
6106 DATA 56,108,56,118,220,204,118,0
6107 DATA 24,24,48,0,0,0,0,0
6108 DATA 48,24,48,48,48,0,0,0
6109 DATA 12,12,12,12,12,12,12,12
6110 DATA 0,102,60,255,60,102,0,0
6111 DATA 0,24,24,128,24,24,0,0
6112 DATA 0,0,0,0,0,24,24,48
6113 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
6114 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
6115 DATA 124,68,68,68,68,68,68,124
6116 DATA 16,16,16,16,16,16,16,16
6117 DATA 124,4,4,4,124,64,64,124
6118 DATA 124,4,4,28,4,4,4,124
6119 DATA 64,68,68,128,4,4,4,4
6120 DATA 124,64,64,124,4,4,4,124
6121 DATA 32,32,32,64,34,34,6
6122 DATA 124,4,4,4,4,4,4,4
6123 DATA 124,68,68,124,68,68,68,124
6124 DATA 124,68,68,68,124,4,4,4
6125 DATA 0,24,24,0,0,24,24,48
6126 DATA 0,24,24,0,0,24,24,48
6127 DATA 0,124,124,0,124,124,0,0
6128 DATA 0,124,124,24,24,24,60,0

```



# SPECTRUM

JE VOUDRAIS BIEN VOIR ÇA, FRÉROT!  
C'EST DES SIAMOIS!



```

6129 DATA 0,0,108,254,214,214,19
6130 DATA 0,0,215,102,102,102,10
6131 DATA 0,0,60,102,102,102,60,0
6132 DATA 126,98,98,126,98,98,98
6133 DATA 124,68,68,126,98,98,12
6134 DATA 124,68,64,64,100,100,1
6135 DATA 124,70,66,98,98,102,12
6136 DATA 124,64,64,112,64,120,1
6137 DATA 124,64,64,112,98,98,98
6138 DATA 126,68,64,102,98,98,12
6139 DATA 68,68,68,124,100,100,1
6140 DATA 16,16,16,24,24,24,24,0
6141 DATA 4,4,6,70,70,60,0,0
6142 DATA 68,92,80,124,100,100,1
6143 DATA 64,64,64,96,96,96,124,0
6144 DATA 126,106,106,106,106,10
6145 DATA 124,68,68,100,100,100,1
6146 DATA 62,34,34,50,50,50,50,0
6147 DATA 62,36,36,60,32,48,48,0
6148 DATA 62,34,34,34,34,58,62,1
6149 DATA 124,68,68,126,98,98,98
6150 DATA 124,64,64,124,4,124,12
6151 DATA 126,16,16,24,24,24,24,0
6152 DATA 34,34,50,50,50,50,62,0
6153 DATA 66,66,98,98,98,60,24,0
6154 DATA 106,106,106,106,106,10
6155 DATA 66,36,52,24,36,98,98,0
6156 DATA 68,68,68,60,12,12,12,0
6157 DATA 60,48,48,48,48,48,48,6
6158 DATA 102,96,48,24,12,6,3,1
6159 DATA 60,12,12,12,12,12,12,6
6160 DATA 24,60,126,24,24,24,24,0
6161 DATA 0,0,0,0,0,255,255
6162 DATA 26,34,56,32,16,16,32,6
6163 DATA 0,0,120,12,124,204,118
6164 DATA 224,224,124,102,102,10
6165 DATA 0,0,60,120,96,102,60,0
6166 DATA 28,12,124,204,204,204,4
6167 DATA 0,0,60,102,126,96,60,0
6168 DATA 28,54,48,120,48,48,120
6169 DATA 0,0,62,102,102,62,6,12
6170 DATA 224,98,108,118,102,102
6171 DATA 24,0,56,24,24,24,60,0
6172 DATA 60,0,14,6,6,102,102,60
6173 DATA 24,96,102,108,120,108
6174 DATA 60,20,83,163,8,98,163,0
6175 DATA 56,24,24,24,24,24,60,0
6176 DATA 0,0,108,254,214,214,19
6177 DATA 0,0,215,102,102,102,10
6178 DATA 0,0,60,102,102,102,60,0
6179 DATA 0,0,220,102,102,124,96
6180 DATA 0,0,118,204,204,124,12
6181 DATA 0,0,216,108,96,96,240,0
6182 DATA 0,0,60,96,60,6,124,0
6183 DATA 48,48,124,48,48,54,28,0
6184 DATA 0,0,102,38,38,38,30,0
6185 DATA 0,0,102,102,102,60,24,0
6186 DATA 0,0,198,214,214,254,10
6187 DATA 0,0,198,108,96,108,198
6188 DATA 0,0,102,102,102,62,6,1
6189 DATA 0,0,126,76,24,48,126,0
6190 DATA 118,204,0,0,0,0,0,0
6191 DATA 118,204,0,0,0,0,0,0
6192 DATA 14,24,24,112,24,24,14,0
6193 DATA 112,24,24,14,24,24,112
6194 DATA 60,66,153,161,161,153,0
6195 DATA 42,71,252,34,54,92,201
6196 DATA 55,31,145,0,200,31,0,1
6200 DATA 200,137,-145,0,55,137,0
6201 DATA 57,38,52,35,109,74,0,2
6202 DATA 109,100,-52,30,110,72,0
6203 DATA 156,72,0,29,156,101,-4
6204 DATA 119,72,0,25,119,97,9,0
6205 DATA 135,97,0,-23,135,97,0,0
6206 DATA 97,16,0,153,97,0,-11,153,96,-18,0
6207 DATA 135,86,0,11,157,72,41,0
6208 DATA 157,102,42,28,170,109,0
6209 DATA 171,107,15,10,180,111,0
6210 DATA 175,108,0,-3,157,91,15,0
6211 DATA 155,95,0,3,172,100,0,3
6212 DATA 70,100,0,-15,70,85,15,0
6213 DATA 85,88,0,8,85,96,-15,5,0
6214 DATA 78,88,0,10,81,88,0,8,0
6215 DATA 157,56,-8,7,159,62,0,-1,159,62,8,0
6216 DATA 156,63,-6,0,159,63,0,-4,20,80,167,8,0
6217 DATA 101,167,8,120,167,24,1
6218 DATA 157,56,8,157,56,8,0
6219 DATA 200,167,24,231,167,7,2
6220 DATA 24,165,8,144,165,3,55,1
6221 DATA 100,165,8,120,165,24,1
6222 DATA 185,165,8,200,165,24,1
6223 DATA 131,165,7,248,165,7,0
6224 DATA 24,163,8,163,163,3,55,1
6225 DATA 98,163,8,163,163,0
6226 DATA 24,185,163,8,200,163,0

```

# LE JUDICIER

# TOTEMS

Bison pas doué cherche habile guerrier, grutier de formation pour construction totems.

Blaise MULLER

Mode d'emploi :  
Ce "jolicier" tourne sans extension, sans joystick, seulement avec les doigts sur le clavier.

```

5 GOSUB2000 REM*
** TOTEMS*BL.MULLER/85 **
*
10 CLR:RESTORE:FORI=0T09:READF(I)
NEXT:FORI=0T06:READC(I):NEXT:T=1
V=36876:POKEV+2,15
15 H$(0)=" " :H$(1)=" " :F$=" " :K$=" "
20 PRINT" "
FORX=1T09STEP4:FORY=13T021:GOSUB795
30 NEXT:NEXT:X=18:J=0:FORY=18-TT02
1:I=1+9*RNDC(1):GOSUB800:NEXT
40 PRINT" "
XX=0:YY=5:II$="000000":C=0:GOSUB700
50 PRINT" " :INT(240-TI/60)
" S":TAB(10)P" :PRINT" " :STEP
" S":PRINT" "
55 IFTI>14400THEN1000
60 I=PEEK(203):IFI=32THEN200
65 IFI=33THEN300
70 IFI=26THEN400
75 IFI=55THEN500
80 IFI=63THEN600
90 IFRND(1)*12>TTTHEN50
100 X=INT(RND(1)*3)*4+1:Y=INT(RND(1)*9)+13:I=RND(1)*9+1:J=RND(1)*5+1
110 IFPEEK(7681+X+22*Y)<160THEN50
120 IF(PEEK(38401+X+22*Y)AND7)<0T
HENPOKEV+1,200:GOSUB800:POKEV+1,0:
GOTO50
150 GOTO100
200 IFC=0THEN250
210 C=0:IFPEEK(7835+XX+22*YY)<32T
HENF$=" " :POKEV,180:GOTO260
220 J=0:I=ASC(RIGHT(F$,1))-64:X=X
X+1:Y=YY+5
230 POKEV,240-4*Y:GOSUB850:Y=Y+1:G
OSUB800:IFPEEK(7703+X+22*Y)=32THEN

```

```

230
235 POKEV,0:POKEV+1,150:PRINT" "
" ***":FORJ=15T00STEP-.05:POKEV+2,
J:NEXT
240 PRINT" " :P=P-10*POKEV
+1,0:POKEV+2,15:GOSUB700:GOTO90
250 J=PEEK(7816+XX+22*YY):IFJ<32T
HENC=1:F$=" "+F$(J):POKEV,200
260 FORJ=0T0300:NEXT:POKEV,0:GOSUB
700:IFXX<13THEN90
270 IFPEEK(7811+22*YY)<32THEN90
280 GOTO900
300 IFXX<1THEN90
310 IFPEEK(7788+XX+22*YY+22*C)<32
THEN90
320 K=-1:GOTO420
400 IFXX<10THEN90
410 K=1:IFPEEK(7796+XX+22*YY+22*C)
<32THEN90
420 FORJ=0T03:XX=XX+K:POKEV,138:G0
SUB700:NEXT:IFXX=12THENXX=13:GOSUB
700
430 IFXX=9THENXX=8:GOSUB700
440 GOTO900
500 IFYY<1THEN90
510 YY=YY-1:GOTO610
600 IFPEEK(7814+XX+22*YY+22*C)<32
THEN90
605 YY=YY+1
610 POKEV-2,150:POKE781,YY+4:POKE7
82,XX+1:POKE783,0
620 SYS65520:PRINT" " :GOSUB7
05:GOTO500
700 PRINT" " :TAB(XX)F$(0)" " :F
ORII=0T0Y:PRINTK$:NEXT
705 PRINT" " :H$(C)" " :IFC=1THEN
750
710 IFI=55THENPRINT" "
720 GOTO790
750 IFI=26THENPRINT" "

```

```

720 PRINTF$:IFI=33THENPRINT" "
780 IFI=55THENPRINT" "
785 IFI=63THENPRINT" "
790 POKEV,0:POKEV-2,0:RETURN
795 I=9*RNDC(1)+1:J=5*RNDC(1)+1
800 GOSUB890:PRINTC(I):F$(I):RET
URN
850 GOSUB890:PRINT" " :RETURN
890 POKE781,Y:POKE782,X:POKE783,0:
SYS65520:RETURN
900 II=0:FORI=7811+22*YYT08185STEP
22:IFPEEK(I)=PEEK(I-4)THENNEXT:GOT
0920
910 FORJ=30713T030715:POKEI+J,2:NE
XT:II=1:NEXT
920 IFIITHEN90
930 P=P+INT((TI/60)*T):T=T+1:FORJJ
=1T03:POKEV,195:GOSUB970:POKEV,207
:GOSUB970
950 POKEV,225:GOSUB970:POKEV,215:G
OSUB970:NEXT:GOTO200
970 FORII=0T0200:NEXT:POKEV,0:FORI
=0T050:NEXT:RETURN
998 DATA" " :PRINT" "
" " :PRINT" "
999 DATA" " :PRINT" "
1000 FORII=255T0127STEP-1:PRINTC(
RND(1)*7):FIN DE LA PARTIE:P
OKEV,II:NEXT
1010 PRINT" " :MOUS AVEZ FAIT
" " :PRINT" "
1020 PRINT" " :IFT>1THENPRINT" "
" :POKE198,0:WAIT198,1:RUN
2000 PRINT" " :TOTEMS ***
* 0
2010 PRINT" " :AUX COMMANDES DE VOTRE
" GRUE, VOUS DEVEZ BATIRDANS LA COL

```

# VIC 20



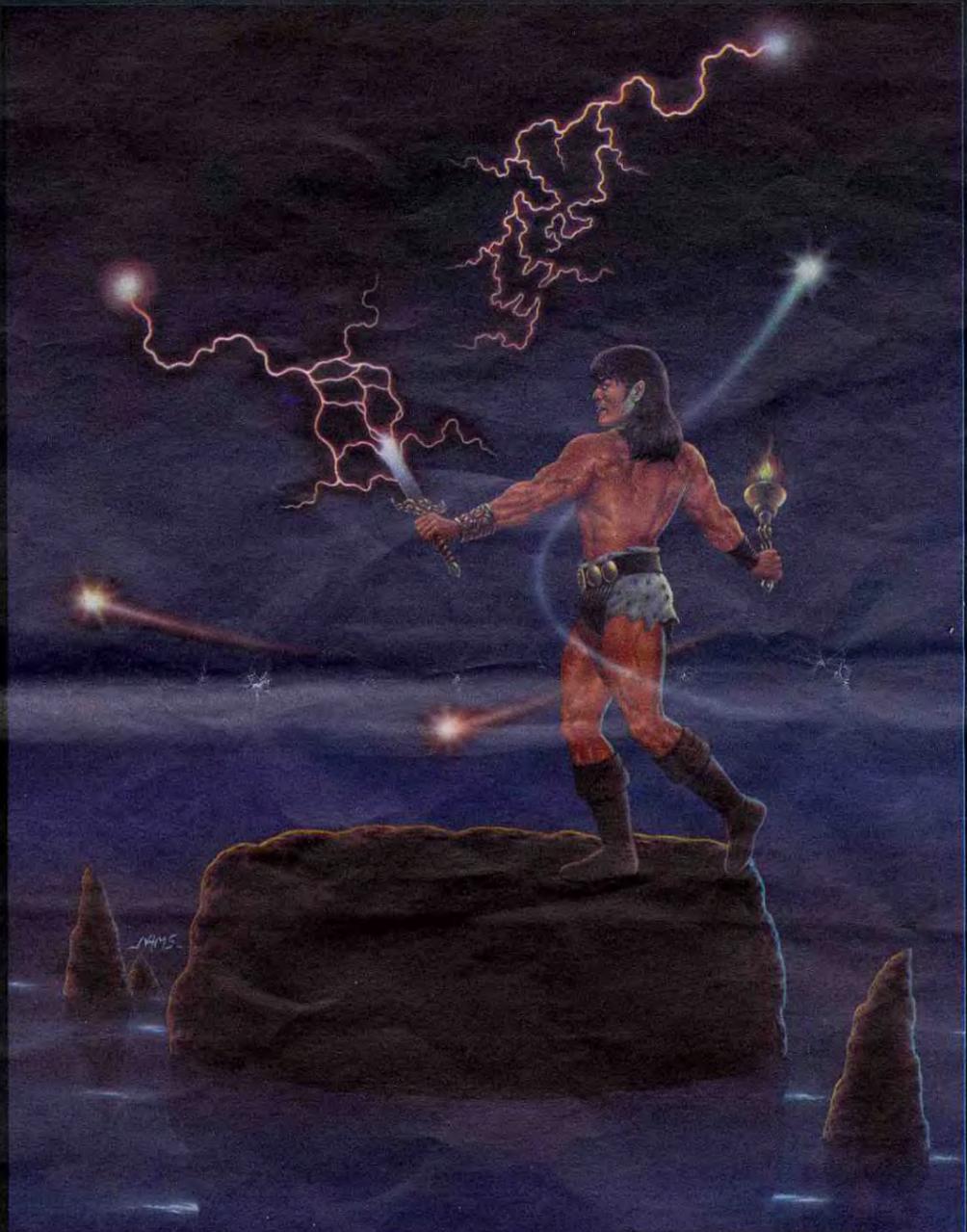
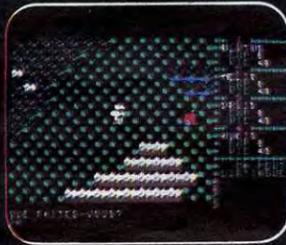
```

" ONNE VIDE
2020 PRINT"UN TOTEM IDENTIQUE AU M
" ODELE DE DROITE, EN UTILISANT LES
" PIECES
2030 PRINT"DES 3 PILES DE GAUCHE
" CHAQUE TABLEAU, LE TOTEM A REP
" RODUIRE EST":
2040 PRINT"PLUS HAUT, LES PIECES
" ASSEES SONT DE PLUS EN PLUS PENAL
" ISEES." :GOSUB2500
2050 PRINT" " :DEPLACEMENTS
" " :F5
" " :F5
2060 PRINT" " :
" " :Z " :X " :
2070 PRINT" " :
" " :F7
2075 PRINT" "
" COMMANDE DU CROCHET (SAISIR OU
" LACHER):
2080 PRINT" " :ESPACEMENT
" " :
GOSUB2500
2090 PRINT"ATTENTION!" :PRIN
T"LES PIECES SONT INSTABL
" ES ET SE TRANS-":
2100 PRINT"FORMENT SPONTANEMENT,
" LES PIECES QUE VOUS AVEZ MANIPU
" LE DEVIEN-":
2110 PRINT"SENT NOIRES ET STABLES
2500 PRINT" " :
" POUR CONTINUER,FRAPPEZ " :TM
" PORTE QUOI":
2510 WAIT203,64:POKE198,0:WAIT198,
1:FORI=1T044:PRINT:NEXT:RETURN

```

# L'AVENTURE HALLUCINOGENE...

QUAND LA LEGENDE FAISAIT L'HISTOIRE...



# MANDRAGORE

Grand Prix - Ministère de la Culture

"... le plus récent, et aussi le meilleur jeu de rôle sur micro..." (Jeux et Stratégie)



INFOGRAMMES

79, rue Hippolyte Kahn  
69100 Villeurbanne - Tél. 803.18.46

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

## En magasin

Noël approchant, la téloche réserve ses plus beaux objets pour les fêtes de fin d'année. Résultat, misère et décadence cette semaine. Le moment ou jamais de rattraper quelques oublis précédents : par exemple les magazines d'actualité spécialisés en plein boum.

Ainsi sur FR 3, THALASSA est passé à 21h30, chaque mercredi, conséquence logique de son succès. Un bon créneau, ça s'exploite. FR 3 propose donc le vendredi dans la foulée un magazine sur la montagne intitulée : MONTAGNE (intellectuel isn't it?) et toujours sur le même principe, un magazine de l'air et de l'espace : MACH 3 (ça plane pour eux). Sans oublier toujours le ven-

dredi, le vieil URBA, chronique mensuelle du dioxyde de carbone et de la claustro au ras du béton.

Côté culture classique Tous en Scène (théâtre) et Boîte aux Lettres (littératures) achèvent le programme du lundi. Et la culture agricole, hein, on l'oublie ! A quand Glèbe, le magazine de la glaise ? Le lundi ou le vendredi ? That is the question ?

ACTIONS, moteur, on tourne. Le numéro 3 de ce mensuel économique et social d'Antenne 2 entérine une formule classique mais qui a su trouver son public (voir pavé minitel). PERFORMANCES, l'hebdo culturel de TF 1. Le fourre-tout d'actualités culturelles du mercredi soir n'arrive pas à renouveler le genre. Culture Clap (18 h le dimanche sur FR 3), concurrent du précédent conserve une longueur d'avance.

## LE GRAND SOMMEIL Hôtel des Amériques

Film de A. Téchiné (1981) avec Patrick Dewaere, Catherine Deneuve, Sabine Haudepin et Josiane Balasko.

Ouh là là, j'ai cherché longtemps le sujet du film, la quintessence de l'intrigue, et ben j'ai pas trouvé. Attention, cela ne veut pas dire qu'elle n'existe pas. Malgré son aspect fantomatique, il se dégage du film un semblant d'esquisse d'histoire en pointillé, une atmosphère quoi ! Téchiné est un auteur, ce qui signifie que lorsque son film vous fait chier, c'est de votre faute, vous n'avez rien compris. Vu. Et attention hein ! Téchiné est un metteur en scène de talent (Barocco, Rendez-vous) mais son style en équilibre sur la frustration et le non-dit distille plus souvent l'ennui que l'envoûtement. Ici le récit romanesque tourne à vide.

Sur la côte basque, la voiture



d'Hélène enfille les virages à une vitesse anormale. Gilles, un piéton égaré au milieu de la chaussée, vient entraver cette course folle. Ils finissent la nuit au café de la gare. Hélène vit dans le passé, celui d'un amour interrompu par la mort : une zombie en état de semi-éveil. Gilles vit dans le rêve d'un futur radieux : un somnambule en état de semi-réveil. Elle est anesthésiste, lui anesthésié, l'histoire somnolente et le téléspectateur assoupi. Diffusion le 24 à 20h35 sur TF1.

## TÉLÉ-CRIME Madame et ses flics

Série de R. Bernard (5X1h) avec F. Dornier, E. Colin, J.-P. Castaldi et J.-C. Fernandez.

OUAOUUUUH !! Me suis-je exclamé quand au courrier de dix heures je vis cette enveloppe dont le contenu m'invitait à l'avant-première d'une nouvelle série policière. Tiré à quatre épingles, je me pressais vers la salle où déjà un certain nombre de confrères roupillaient. Quand le projectionniste shunta les lumières, je me pourléchais les pupilles rien qu'à l'idée de m'en mettre plein la vue...

VLAN ! PATATRAS ! BADA-BOUM !!!! Tous les espoirs que j'avais mis dans cette série s'écroulèrent comme le parti communiste aux dernières élections. C'était en vidéo, et je hais la vidéo.

Etant ce jour-là d'une humeur plutôt tolérante, je décidais de ne pas m'arrêter à ce sinistre détail. Voyons un peu les comédiens (en esquissant un léger bâillement). Las, les "acteurs" qui s'ébattaient dans le cadre étrié de l'image me navrèrent. En dernier recours,

je décidais de garder un oeil (l'autre dormant déjà à poings fermés) sur l'histoire : un meurtre minable dans une émission de gym à la télé genre "Avinée et Vérola".

Lorsque la musique tonitruante du générique de fin me réveilla, je jetais un oeil atterré autour de moi et, ce qui me rassura, j'entrevis des étirements et de longs bâillements dissimulant difficilement une certaine exaspération. Comme j'étais heureusement invité à boire un thé chez un ami, je pus échapper aux quatre autres épisodes.

Diffusion les vendredis du 22 novembre au 20 décembre à 20h35 sur FR3



Photo FR3.

## Lundi 18 Novembre

- 20h30 C+ : VOUS HABITEZ CHEZ VOS PARENTS ? (à fuir)
- 20h35 A2 : LES REGLES DU MARIAGE (nul)
- 20h35 TF 1 : LA BOUM (pédophilie galopante)
- 20h35 FR 3 : LA TOUR INFERNALE (voir CURIO)
- 22h10 A2 : LE CERVEAU n° 4 : la mémoire
- 22h20 TF 1 : ETOILES ET TOILES

## Mardi 19 Novembre

- 20h30 C+ : FLIC OU VOYOU (les 2)
- 20h35 FR 3 : LA DERNIERE SEANCE (voir article)
- 20h35 TF 1 : ARSENE LUPIN (redif)
- 20h35 A2 : LES NOUVEAUX MONSTRES (sketchs ringards)
- 21h35 TF 1 : MULTIFOOT
- 22h25 C+ : LE MAITRE D'ECOLE (scolaire)
- 22h30 A2 : CINEMA-CINEMAS (voir CURIO)

## Mercredi 20 Novembre

- 20h30 TF 1 : COLETTE n° 2 (voir 108)
- 20h35 FR 3 : TOTEM ET BATACLAN (tam-tam et baratin)
- 20h35 A2 : L'HEURE DE VERITE : P. Bérégovoy
- 20h35 C+ : FOOTBALL : Monaco-Nantes
- 21h35 TF 1 : CONTRE -ENQUETE
- 21h35 FR 3 : THALASSA : A. de Rosnay
- 22h05 A2 : DECAUX : Massacre à Ekaterinenbourg
- 22h35 TF 1 : PERFORMANCES
- 22h35 C+ : DOLLARS (1971) de R. Brooks (polar sympa)
- 22h55 FR 3 : SAUTE MA PUCE (voir CURIO)

## Jeudi 21 Novembre

- 20h30 C+ : CANNON BALL (course poursuite)
- 20h35 FR 3 : HISTOIRE D'UN JOUR : G. Russier
- 20h35 TF 1 : COLUMBO (redif)
- 20h35 A2 : UN ETRANGE VOYAGE (introspection cavalière)
- 21h50 TF 1 : INFOVISION
- 22h15 A2 : ACTIONS (magazine éco cablé)
- 22h15 C+ : LE PIEGE (puisqu'on vous le dit)

## Vendredi 22 Novembre

- 20h35 A2 : LE GENIE DU FAUX (voir 108)
- 20h35 FR 3 : MADAME ET SES FLICS (voir article)
- 20h35 TF 1 : LE JEU DE LA VERITE : M. Makhieff (oh bonne mère !)
- 21h35 A2 : APOSTROPHES : sur quelques épisodes du 20ème siècle.
- 21h35 FR 3 : FACE A LA 3
- 22h00 TF 1 : BELPHEGOR (un classique de l'épouvante)
- 22h35 C+ : MISSION FINALE (mortel)
- 23h00 A2 : LA VIE A L'ENVERS (1964) de A. Jessua (renversant)
- 23h00 FR 3 : MACH 3

## Samedi 23 Novembre

- 20h35 TF 1 : L'ÉPI D'OR (beau mais sinistre)
- 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+ : VIRUS (redoutable)

## Dimanche 24 Novembre

- 20h35 A2 : MUSIQUES AU COEUR : le charme discret de l'opéra comique
- 20h35 TF 1 : HOTEL DES AMERIQUES (voir article)
- 20h35 FR 3 : MACADAM (variétés navrantes)
- 21h00 C+ : RIVE DROITE, RIVE GAUCHE (voir CURIO)
- 22h00 A2 : CONCERT : Dvorak/Offenbach
- 22h30 FR 3 : L'HEURE DU LOUP (Garou, un Bergman de 67)

## LA DERNIERE SEANCE

### La proie des vautours



Photo FR 3

Film de J. Sturges (1959) avec F. Sinatra, G. Lolobrigida et P. Lawford.

Les yeux noisettes et le sourire Pepsodent de Tom (F. Sinatra) font de lui le soldat rêvé pour une mission dangereuse. T.V.B, R.A.S, mission accomplie. De retour vers sa caserne natale, la patrouille (des hommes triés sur les stores) découvre les cadavres d'une colonne de secours. Révolté par cette oeuvre de résistants

chinois, il décide de son propre chef de se venger. On frôle l'incident diplomatique, mais l'honneur de la nation ricaine est sauf, ouf.

Faut faire avec la guerre, ça sent la sueur du héros, ça pue-lulle de moustiques, et le sang figure en bonne place. C'est comme du Rambo mais en plus petit. Comparé à Stallone, la musculature de Sinatra est faiblarde mais ses dialogues plus consistants.

### Un jour à New York

Film de S. Donen et G. Kelly

(1949) avec G. Kelly, F. Sinatra et A. Miller.

Trois marins débarquent à New York pour 24 heures, l'occasion pour eux de visiter la ville. A terre, nos gars de la marine vont chacun rencontrer une femme. Malgré une journée mouvementée, leur nuit n'en sera pas moins trépidante (très speedante).

Scénario un peu mince mais emballage de rêve. Imaginez, un peu, l'une des premières comédies musicales presque entièrement dansées et chantées sur une musique de L. Bernstein. Et le mièvre Astaire n'eut qu'à se taire quand il se fit détrôner par G. Kelly, qu'est lui plein de talent (mousse qui roule n'amasse pas bière).

Diffusion le 19 à 20h40 et 23h40 (V.O.) sur FR 3

## CURIOSITES:

### RIVE DROITE, RIVE GAUCHE

Film de Philippe Labro (1984) avec G. Depardieu, N. Baye, C. Bouquet et B. Fresson.

Senanques (Depardieu) avocat bien vert défend les intérêts de Pervillard (Fresson), homme d'affaires véreux. Au cours d'une émission télévisée consacrée à Pervillard, Senanques l'accuse de fraudes en tout genre. Suit une série d'expéditions punitives au domicile de l'avocat et de sa maîtresse (N. Baye). Ils s'aiment, luttent, etc...

Labro rajoute tout plein d'éléments, genre psychologie, romantisme, politique, pour



échapper au polar de série Z, mais à force d'additionner les genres, il n'en aborde aucun et dérive au fil de l'eau. Ni rive droite, ni rive gauche, le film finit par sombrer malgré les vedettes de secours.

Diffusion le 24 à 20h35 sur C+

### LA TOUR INFERNALE

Film de J. Guillermin (1974) avec S. Mc Queen, P. Newman, W. Holden, F. Astaire, F. Dunaway, R. Vaughn, J. Jones et R. Wagner. 160 mn.

Par une belle nuit de printemps on inaugure en plein centre de San Francisco une tour de verre de 138 étages. Le cocktail bat son plein quand un court-circuit met le feu au 18ème. Le symbole phallique en flamme, pas-nique dans le pique-nique. Le beau linge se bat pour sauver sa couenne mais les invités ont beau balancer des glaçons sur les flammes, l'enfer en verre brûle comme un fétu de paille.

Bien que doté d'une distribution qui pète le feu, le réalisateur se complait dans un spectaculaire de bas étage (18e) : des flammes, toujours des



Photo FR 3

flammes. Il s'en sort en balançant une ou deux stars dans le feu (les feux de la rampe ne sont plus ce qu'ils étaient).

Diffusion le 18 à 20h35 sur FR 3

### SAUTE MA PUCE

Néo-polar de P. Jamain avec Vincent Lindon, Sandrine Dumas et Caroline Sihol.

Patrick se prenant pour Marlowe a ouvert une agence de détective privé. Privé de client, il va fermer lorsqu'une jeune femme lui demande de retrouver son mari. Secondé par sa secrétaire, il va découvrir non pas la traditionnelle histoire de cul mais une super embrouille

de puces électroniques. En provenance de Chili con Valdez (Californie), en transit par Paris, revendues en douce aux Russes, elles finissent dans des missiles dirigés sur les ricains. Coincé entre la CIA et le KGB, Patrick résout le mystère grâce à son algorithme magique : aléatoire, forcé, aléatoire mon cher Watson.

Diffusion le 20 à 22h50 sur FR 3.

### CINEMA-CINEMAS

Proposé par Michel Boujut, Anne Andreu et Claude Ventura.

Le MAGAZINE, le meilleur toutes chaînes confondues, vous offre dès le mois de novembre son cadeau de Noël. NASTASSIA KINSKI, la Brigitte Monroe des années 80. Je ne déflorerai pas plus le sujet (hélas...).

Au menu on trouve encore les restes de Jane Russel, star opulente et vieillissante, un portrait de J-P Marielle et une interview de Michael Cimino, le réalisateur honni d'Hollywood, plus des bribes de tournages (Doillon, Chabrol, Ruiz, Micky). C'est tellement bien que je me demande ce qu'ils vont pouvoir nous offrir pour Noël.

Diffusion le 19 à 22h30 sur A2.

## EDITO



Alors voilà : y a quinze jours, je vous annonçais la semaine la plus nulle de l'année. Eh ben je m'étais trompé, c'est aujourd'hui que c'est le plus terrible. Y a qu'à voir les notes des films et tu comprendras.

Mais attends, t'as pas vu le pire: figure-toi qu'ils ont même osé saquer Meryl STREEP, mon idole !

Début octobre on me dit : y a un film génial avec Meryl Streep qu'arrive le 13 novembre. Mi-octobre tout change : y a une couille dans le potage, le film est reporté. Fin octobre : tout compte fait on le sort quand même le 13. Hyper content je vais voir le film à la sortie, qu'est-ce qu'on m'annonce ?? "Ben voilà... Comment vous dire... On est embêté pour vous... PLENTY ne sortira que le 15 janvier !!!"

Depuis je chiale nuit et jour : je ne trouve même pas de film pour me consoler !

Dernier espoir : le nouveau CIMINO, "l'Année - Dragon"... Je vous en causerai la semaine prochaine.

## POTINS

### LE HOLD-UP NE PAIE PLUS

Belmondo doit faire grise mine : son hold-up n'a pas attiré beaucoup d'otages. Moins de 400.000 entrées sur Paris en deux semaines. Ça pourrait nous amener le plus mauvais score de notre Rambo français depuis bien longtemps !

Hélas, les foules assoiffées de sang se déplacent uniquement quand Bébel cogne fort et souvent, alors que je le préfère en clown marrant. Alors, pas dégoûté, le Popaul a déjà remis ça : en avril 86 il tournera "Le Cobra" : bastons saignantes et cascades garanties, c'est du cousu main et ça sortira, comme toujours, fin octobre 86. Et vous, les lecteurs, vous allez pas vous lasser qu'il fasse toujours la même chose ??

## AMUSE-GUEULES

### LE TRANSFUGE

de Philippe LEFEBVRE

avec Bruno CREMER (Bernard CORRAIN), Heinz BENNETT (Heinz Steger, c'est l'acteur qui faisait le mari de Deneuve dans "Le Dernier Métro" de Truffaut), Jean-François BALMER (Capitaine Clément, çui-là je l'adore), Liza KREUZER (Madame Steger).

Je pourrais écrire : c'est un film d'espionnage. Point final. Vous auriez déjà tout compris, à quelques détails près. Y a tous les ingrédients de la bonne vieille recette : les méchants communistes, les gentils espions français, la nana traîtresse, les agents doubles, triples, quadruples et plus encore peut-être, et le gros con qui comprend rien et qui se fait manipuler.

Et comme d'habitude c'est une succession de coups de vache dans le dos, chaque service secret croyant être plus malin que l'autre.

C'est là que ça devient intéressant de le voir aujourd'hui puisqu'on y parle beaucoup de la DGSE, ceux qui sont allés se planter royalement en Nouvelle-Zélande. Dans "Le transfuge", nos services secrets vont aussi se prendre une grande claque, mais en provenance d'Allemagne de l'Est. Y a qu'en foot qu'on est capable de les battre... Et encore !

Tout démarre en mars 84 quand Ber-

nard Corrain débarque à Roissy : ses bagages sont fouillés discrètement, il est suivi partout et pourtant il n'a rien à se reprocher. Il dirige une petite usine de mécanique qui bosse surtout avec la RDA, et puis c'est tout. Débarque alors l'infâme Capitaine Clément, le mec de la DGSE, qui lui explique le pourquoi du comment : il s'agit de rapatrier Steger, un des chefs de l'espionnage allemand qui, paraît-il, en aurait marre de son pays et serait d'accord pour nous refiler ses petits secrets. Leipzig est tellement moche dans le film qu'on comprend son envie de se barrer et de passer le mur.

Corrain va faire chier tout le monde en hésitant pendant au moins 6 mois. Il arrête pas de se plaindre et de tourner en rond alors que nous on sait depuis le début qu'il va dire oui puisque c'est lui le héros ! Faudrait voir à pas trop nous prendre pour des tarés, tout de même.

Bon, une heure et demie honnête, un petit moment au chaud. Ça ressemble beaucoup plus à un film pour la télé qu'à un vrai film de cinoche. L'image est toute serrée, la pövre, et les couleurs sont très laides ! Mais ça fait pas de mal et, au milieu du tas de films nases qu'on se tape cette semaine, ça ferait même plutôt du bien. Avis aux amateurs.

### LE TEMPS DÉTRUIT

de Pierre BEUCHOT

Alors là, pour une surprise, c'est une surprise ! On m'avait parlé d'un documentaire chiant avec un texte bizarre. Vous avez dit bizarre ? Comme c'est bizarre !

Eh ben pas du tout ! Le texte en question ce sont les lettres que trois soldats envoyaient à leurs chéries pendant la "drôle de guerre" en 1939-40. D'abord elle était pas drôle du tout, et en plus aucun des trois soldats n'est revenu. Leurs lettres causent de la vie de tous les jours dans les tranchées, des petits soucis des trouffions. Et puis aussi d'amour.

Les images c'est des archives : pas celles avec tout plein d'explosion et de massacres, mais comme dans les lettres, les images de la vie quotidienne des soldats. Les petits soldats s'emmerdaient comme des rats morts dans les tranchées mais il suffisait d'une seule balle pour les achever. C'était même pas du temps perdu, c'était du



## L'HOMME AUX YEUX D'ARGENT

de Pierre GRANIER-DEFERRE



clap!

avec Alain SOUCHON (Thierry, le Souchon bien à côté de la plaque), Jean Louis TRINTIGNANT (l'inspecteur sadique), Lambert WILSON (le jeune flic, il a dû faire ça pour le pognon tellement il y croit pas), Tania LOPERT (Francine, la seule qui s'en sorte).

Thierry revient dans le village de son enfance. Ça fait douze ans qu'il y a pas mis les pieds, douze années passées en tôle pour un hold-up qui a mal tourné. Ce jour-là il avait pu se mettre le pognon np côté mais son complice était mort, ainsi qu'un flic. Le pognon est enterré dans le village, sous un arbre, mais y a un gros lézard : on a construit plein de lotisse-

ments dans le patelin et la ferme de ses parents a été rasée; heureusement il lui reste un repère, un seul mais le bon. Regardez-les, ils croient déjà que je vais tout leur dévoiler. Non, non je ne vous dirai pas que tout a été rasé, sauf l'arbre et que Thierry va passer le film à essayer de trouver un moyen discret pour creuser et récupérer la valise avec les biftons. Avec ça, Granier-Deferre a dû trouver que ça faisait un peu mince pour tout un film : alors il a rajouté plein de petites gâteries aussi lourdes les unes que les autres. Et je te passe sur le flic abominable (Trintignant) qui veut buter Thierry pour venger son ami abattu lors du hold-up. Et je te cause pas de la belle bibliothécaire, Francine, qui va devenir meurtrière pour les beaux yeux de Thierry. Et je renonce au jeune flic qui terrorise les petites filles et qui va très mal finir tellement il est pourri.

Et puis si vous croyez que tout se termine dans un bain de sang, c'est que vous avez raison; et vous avez gagné le droit de ne pas vous déplacer.

OK, on savait que Granier-Deferre n'était pas toujours habité par le génie; mais il lui est quand même arrivé de faire des trucs sympas comme "Une étrange affaire", "Adieu poulet", "La veuve Couderc" (il en a fait 24).

Généralement il prend de grands acteurs, les balance dans son film et espère qu'ils se débrouilleront avec.

Mais là c'est carrément de la caricature ! L'image est laide, les acteurs s'en foutent, l'histoire totalement incroyable. Mais le pire de tout c'est les dialogues : t'as droit à deux phrases par quart d'heure (ça fait intellectuel) et tu te demandes comment un mec normal peut causer comme ça. Souchon passe par exemple la première heure à dire "oui", "non"... ça fait quand même un peu court pour nous intéresser.

Même que moi je suis très triste pour les trois héros, que j'aime bien tous, et que ça me fait mal au coeur de saquer. Mais pas de sentiments, fuyez !



## LE CHATIMENT DE LA PIERRE MAGIQUE

de Tim BURSTALL



clap!

avec John STANTON (Lance Dillon, très nul), Rebecca GILLING (Mary Dillon, mignonne quand elle cause pas !), Ivar KANTS (Sgt. Neil Adams, inexistant). Faut que je vous dise que c'est un film australien, ce qui explique que les acteurs sont tous de parfaits inconnus.

Tiens, je vais être d'une bonté extrême : je vous offre deux films pour le prix d'un seul. D'un côté un film sérieux-chiant sur les pövres arborigènes d'Australie, chassés de leurs terres par les gros plein-de-soupe propriétaires. De l'autre, on aurait la 4318ème sous-version d'Indiana Jones, le héros qui survit vaillamment malgré ses 542 blessures mortelles ! Remarque, ça doit être pareil pour la lessive : il vaut mieux garder les deux barils d'avant plutôt que de prendre la hyper-super-géniale nouvelle poudre. Tu peux donc aller voir deux films minables pour t'éviter le supplice de cette grave nullité australienne. C'est donc un très gentil proprio qui s'installe dans son ranch en plein désert en 1953. Il a bien sûr tout laissé pour venir là : il a cassé sa tirelire et

traîné son mannequin qui lui reste d'épouse dans ce bled pourri. C'est tellement paumé qu'il faut prendre l'hélicoptère pour rejoindre le hameau le plus proche. Manque de bol, il va



se frotter tres vite à quelques arborigènes (les Indiens de là-bas) qui lui interdisent de s'installer avec ses vaches cause que la terre elle serait sacrée. Original non ?

Je passe rapidement sur le sergent qu'est ami avec les sauvages, sur le même sergent qui devient l'amant de Mary, la fameuse épouse-starlette, sur l'air débile des bons sauvages qui ont décidé de bosser pour le patron blanc. Tout ça c'est l'apéritif pour te faire

monter l'angoisse avant le massacre final. Moi je sentais juste monter en moi le hamburger que j'avais avalé trop vite avant la projection, alors j'ai commencé à roupiller.

Je me suis réveillé au début du massacre : le patron et son second venaient de tomber dans une embuscade tendue par les salauds de sauvages. Le second venait de mourir atrocement (bonjour le sang partout !) mais le patron avait pu se sauver malgré une lance dans l'épaule.

Ca c'était drôlement finaud : le mec y se prend une lance dans sa viande et justement il s'appelle LANCE Dillon, hilarant, non ? !

Résumé de la fin du film : aaargh (il s'arrache la lance), ouiin (je suis perdu dans la méchante forêt), swwitchh-paff-aarghh (batailles atroces avec les sauvages qui le poursuivent), etc. En passant, le sergent Adams va y laisser sa peau et presque tous les sauvages vont se faire descendre. Le dernier sera puni par les siens pasqu'il avait mis son nez là où il fallait pas : les sorciers de sa tribu vont lui infliger le châtement de la pierre magique (coucou le titre !). Et bien sûr Lance va retrouver Mary, et rien sera plus jamais comme avant ! Tu remplaces le patron par John Wayne et les arborigènes par les indiens et ça te donne un de ces foutus westerns à la morale débile qu'on a déjà vu des milliers de fois. Comme moi je paie pas, je suis resté jusqu'au bout, mais vous pouvez épargner vos 30 balles, parce qu'à part la jôôôlie musique et les jôôôis paysages...

## PORTÉS DISPARUS

N°2 de Lance HOOL



clap!

avec CHUCK NORRIS (Colonel Braddock).

Enfin un film pour les gueules enfarnées, les cerveaux en panne, les sauvages très arriérés. Si un matin vos petits neurones refusent de démarrer, vous savez ce qu'il vous reste à faire : vous jeter sur "Portés Disparus N° 2" ! Après RAMBO 1 on avait eu droit au sous-produit "Portés Disparus N° 1". Alors pas la peine de vous faire un dessin : chaque fois qu'il y aura une suite aux aventures de Rambo-Stallone, il y en aura une autre aux naseuries de Braddock-Chuck Norris !

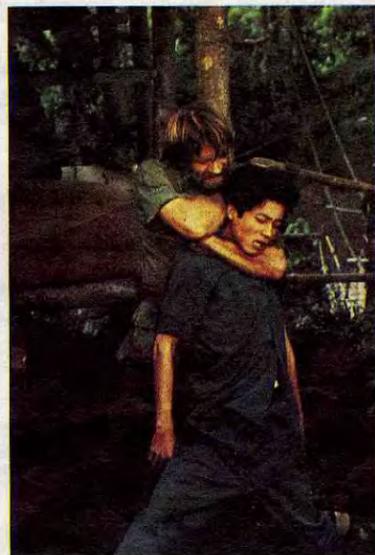
Celui-là, au moins, il a su se recycler : champion de karaté, il est devenu acteur très raté, mais très bien payé pour faire le cjoxn dans la jungle viet. Il a donc repris du service en tant que Colonel Braddock. Lui et ses derniers hommes ont été chopés par les Viets en 1972; douze années après ils ne savent toujours pas que la guerre est terminée. Ils bossent comme des ânes pour récolter l'opium et ont droit, en prime, à quelques leçons de torture asiatique, données par l'immonde commandant Yin. Exemple : on fourre la tête de Braddock dans un sac où se trouve déjà un gros méchant rat, en espérant que le rat va venir bouffer la gueule du héros. Et comme par hasard c'est la tête de Braddock qui ressort en premier, le rat crevé entre les dents. Beurk !!

Evidemment, tous ceux qui essaient de s'évader sont massacrés par des pièges à cons ou par un lance-flammes hyper-efficace. Chaud devant ! Y en a qu'un qui va réussir à se barrer, c'est Braddock. Etonnant, non ? Et comme c'est un héros, un vrai, il va même revenir pour délivrer ses petits copains et anéantir tous les yeux bridés.

Les jaunes sont dix fois plus nombreux que les ricains mais comme ils

sont cent fois plus cons, ça s'arrange assez facilement.

C'est très, très mauvais et, en plus, pas question de dormir : y a du bruit tout le temps, mitraillettes, grenades et tout et tout. Une seule solution pour être tranquille : restez chez vous !!



# LA ROUTE INFORMATIQUE DU SERVICE «QUALITÉ-PRIX»

(Offres exceptionnelles valables dans la limite des stocks)



## MICRODIFFUSION

99, rue Balard  
75015 PARIS  
Tél. 45.54.18.90

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

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

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

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

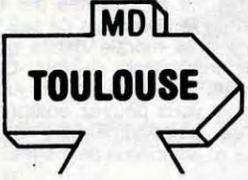


VIDEO SERVICE  
INFORMATIQUE  
9, Place du Président Coty  
31000 TOURS  
Tél. 47.54.24.93



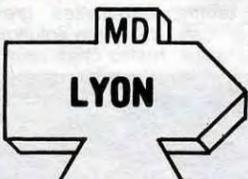
## MICRODIFFUSION

6, rue Pillipart  
33000 BORDEAUX  
Tél. 56.52.53.11

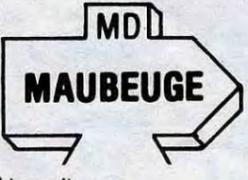


## MICRODIFFUSION

43, Bd Carnot  
31000 TOULOUSE  
Tél. 61.22.81.17



DRTM  
66, rue Dedieu  
69100 VILLEURBANNE  
Tél. 78.52.26.64



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



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

### K7 PROGRAMMES POUR ORDINATEURS LASER 200 ET 310

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

### LECTEURS DE CASSETTES

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

### CASSETTES INFORMATIQUE

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

### LECTEURS DE DISQUETTES

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

### DISQUETTES 5 1/4

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

### DISQUETTES 3" 1/2 500 K Sony

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

### LES SUPER AFFAIRES

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

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

### LASER 3000 AZERTY

UN EXCELLENT ORDINATEUR  
COMPATIBLE APPLE



#### CONFIGURATION I

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

4.990 F

#### CONFIGURATION II

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

5.490 F

#### CONFIGURATION III

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

5.490 F

### LASER SUPER PC

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



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

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

Toutes cartes et périphériques complémentaires, en stocks.

DEMONSTRATION ET VENTE  
DANS TOUS LES MAGASINS MICRO DIFFUSION

### IMPORTANT

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

#### Pour commander par Correspondance :

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

NOM .....

Prénom .....

Adresse .....

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

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

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

# MUSIQUE

## EDITO

Lettre ouverte avant fermeture.

Lectrices, lecteurs

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

## MICRO... SILLONS

### ANDRÉ CYMONE

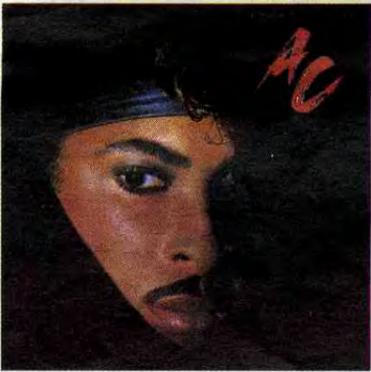
AC (CBS)

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

#### SHOW DEVANT

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

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



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

#### SHOW DEVANT

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

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

#### SHOW DEVANT

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

## THE CLASH

This is England 45t (CBS)

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

#### SHOW DEVANT

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

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

## ZZ TOP

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

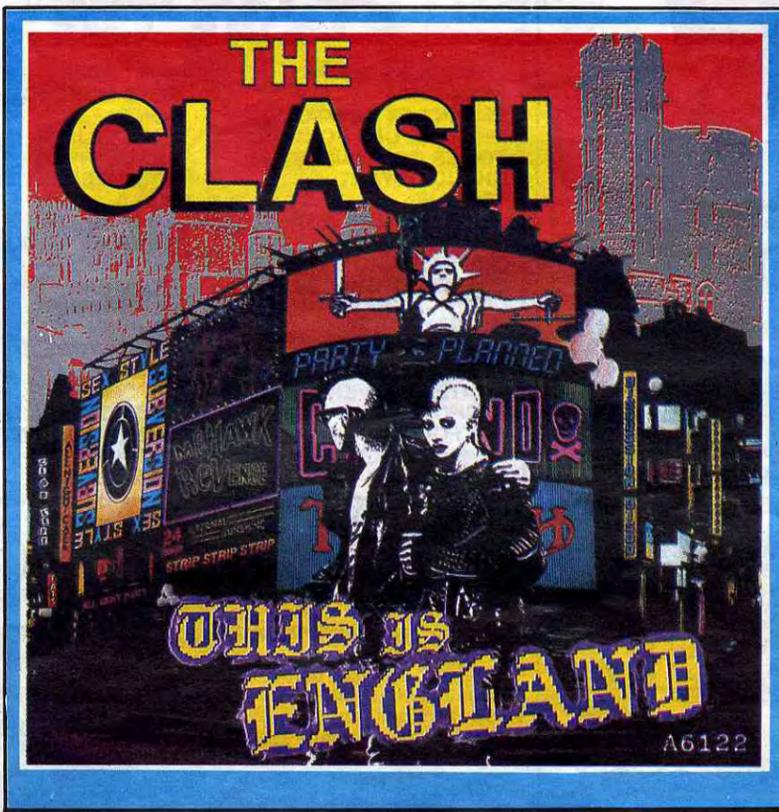
#### SHOW DEVANT

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

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



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



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

#### SHOW DEVANT

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

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

## MR. MISTER

Welcome to the real World (RCA)

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

#### SHOW DEVANT

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



## BLABLA...

### BILL BAXTER :

## EMBRASSE MOI IDIOT !

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

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

#### SHOW DEVANT

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

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

#### SHOW DEVANT

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

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

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

#### SHOW DEVANT

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

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



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

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

#### SHOW DEVANT

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

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

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

## INFO TOUT POIL

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

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

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

# B.D!

## ebdito

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

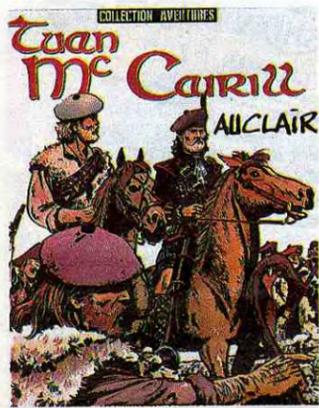
que je le fais. Ah si. Blue est pas mal. Comme du Libérateur. en plus méchant. Eh oui. ça existe. Faites l'expérience : placez l'album devant un miroir, vous constaterez avec surprise qu'il ne se reflète pas. Chaud Devant est aussi très excellent, et c'est pas peu dire.

Milou

## SALUT LA PROMO!

VOIR PAGE 27

## TRISTE



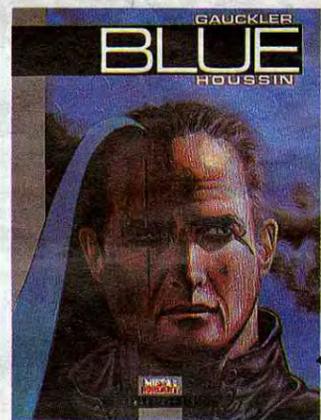
Je n'ai rien de spécial contre Auclair, juste le fait que ses histoires ne sont pas vraiment marquant. C'est même plutôt dans le genre instructif, je bâtis mon scénario sur des bases historiques et géographiques solides, tout ça. Moi, ça fait pas mon beurre, alors hop, je dis nul. Pourtant, c'est vachement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

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

## BLEU

Imaginez un Libérateur méchant, sadique, violent, angoissant, destroy. Parce que pour l'instant, à côté de Gauckler et Houssin, il fait un peu figure de gamin, le pauvre. Eux, ils ont créé un monde post-atomique dans lequel les seuls survivants sont soit des punks qui s'entre-tuent à longueur de temps, soit des krishnas qui sont inféodés aux punks et qui leur apportent la nourriture.

La violence qui se dégage de l'album, attention ! Le moindre problème se règle à coups de rasoir et tous les membres de



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

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

## DENONCIATION

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



Dan Cooper aurait pu être Jean Valhardi ou Michel Vaillant, mais au lieu d'une voiture, il a un avion (et une tête de con).

J'aime pas les histoires de bagnoles, ni d'avion (ni de têtes de con).

Dan Cooper a une tête de con.

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

## COMMANDE

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



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

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

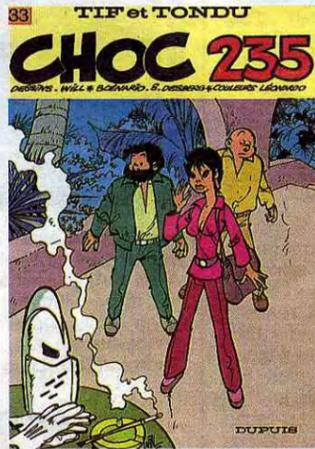
## BD Parade!

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

## CLASSIQUE

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

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



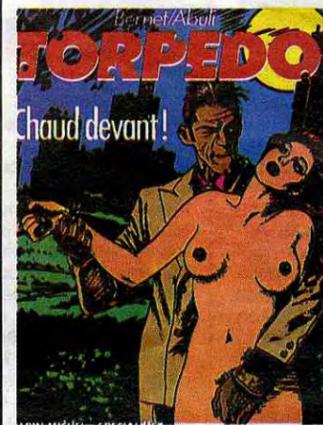
## CASSE

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

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

## NOIR

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

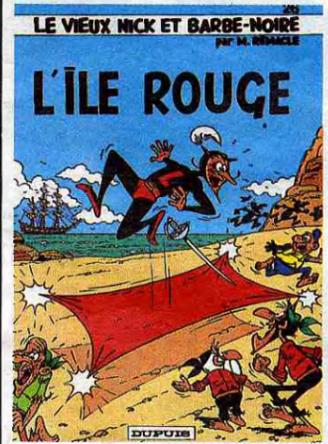


## NUL



## UNE PERLE

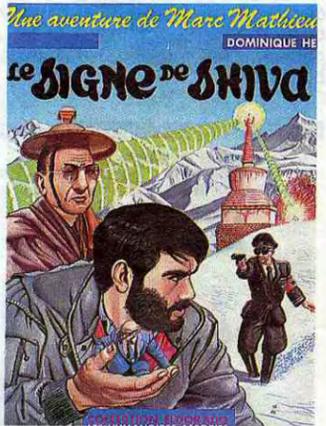
Que quoi comment se fait-il ?



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

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

## MOYEN



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

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

## SPÉCIAL

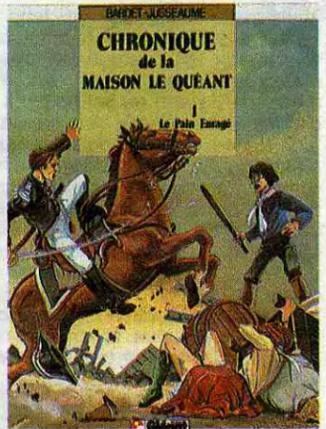


Chère mamie, Je te remercie de l'album de petits miquets que tu m'as offert pour ma grippe. Il est très bien. Je n'ai pas tout compris l'histoire, et je n'aime pas beaucoup les dessins, mais je te remercie. La prochaine fois, je préférerais quand même que tu me donnes des marrons glacés comme pour ma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

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

## DIVERSION

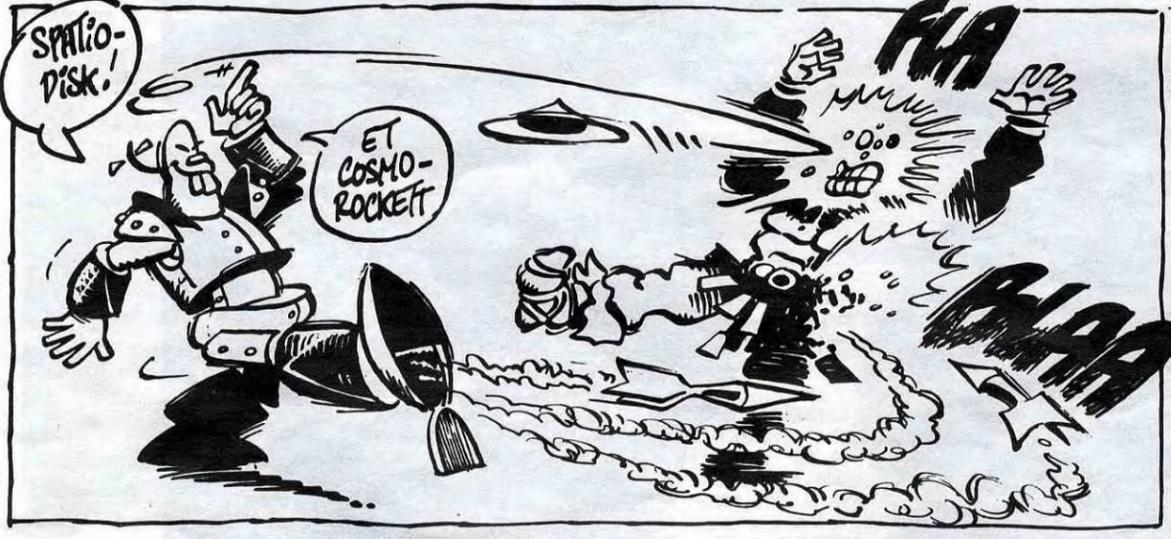
Regardez, si on remplace tous les A du titre par des Z, ça donne : Le pzin enrngé. Si on remplace les E par des W, ça fait : Lw pzin wrnzgw. Et les N, alors ? Allez hop, des K : Lw pzik wrzgw. Et ça veut plus rien dire du tout. Rigolo, non ?



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

# LE BANNI CONTRE GOLDORAPUE

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



Loucho trak mafre

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

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



© PUBLICIS 85567 Photos Chip Simons.

**fnac**

**La fnac. L'oxygène de la tête.**



# 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 utilisateur.

**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 transitoire") 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/Z29.

**GSX :** Grâce au système d'extension graphique GSX fourni avec le CP/M Plus, les programmes d'application peuvent adresser imprimantes, tables imprimées et écrans utilisant des instructions standard ; la notation 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'installer 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 primauté des informations qu'ils diffusent.

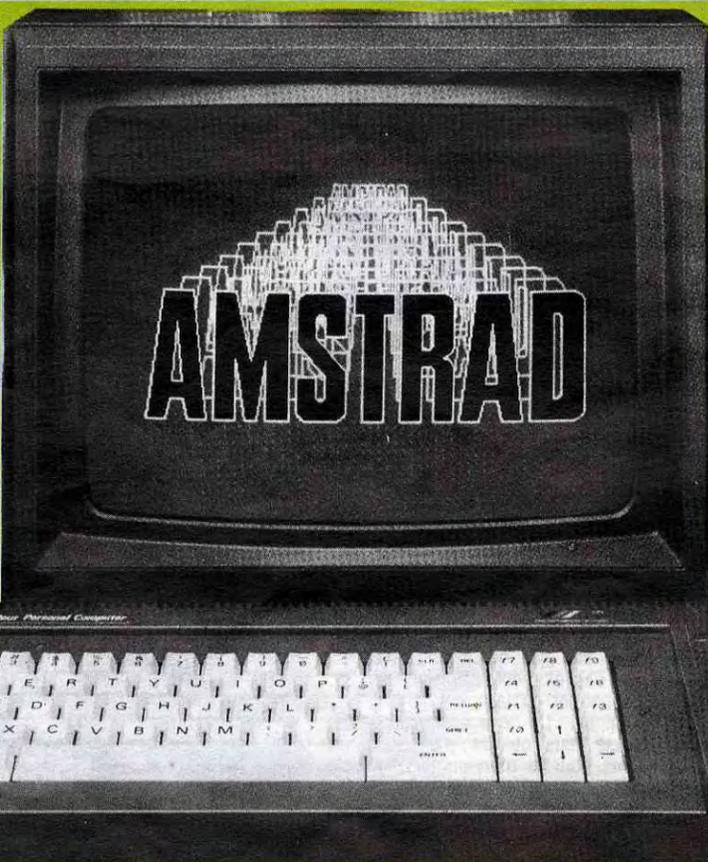
**Les logiciels :** Le CPC6128 accepte tous les logiciels sur disquette des CPC664 et CPC464/DD1 et la quasi-totalité des logiciels sur cassette du CPC464 (si un lecteur de cassette lui est raccordé, bien sûr). Il offre ainsi à l'utilisateur un choix fantastique de logiciels immédiatement disponibles, issus de la gamme étendue d'AMSOFT, et de produits existant sur le marché.

**4490<sup>F</sup>**

monochrome

**5990<sup>F</sup>**

couleur



### 116 logiciels de jeu pour l'Amstrad

SUR DISQUETTES		SUR CASSETTES	
1 ROLAND ON THE RUN	150 F	23 PYJAMAMA	135 F
2 ROLAND AHY	150 F	24 FRUITY FRANK	99 F
3 SNOOKER	150 F	25 CLIMB IT	105 F
4 AMISGOLF	150 F	26 INTERCEPTOR PILOT	250 F
5 ROLAND DANS LE TEMPS	150 F	27 SURVIVOR	120 F
6 ROLAND GOES DIGGING	150 F	28 CODE NAME MAT	99 F
7 PUNCHY	150 F	29 HUNCHBACH	99 F
8 FRED L'ELECTRONICIEN	150 F	30 CUBIT	99 F
9 HUNTER KILLER	150 F	31 ASTRO ATTACK	99 F
10 HUNCHBACH	150 F	32 ROLAND ON THE RUN	99 F
11 CODE NAME MAT	150 F	33 SMOOKER	99 F
12 CHESS ECHecs	150 F	34 DEATHLON	139 F
13 ROLAND aux OUBLIETTES	150 F	35 GHOSTBUSTERS	119 F
14 ROLAND A LA CAVE	150 F	36 COMBAT LYNX	149 F
15 SPANNERMAN	150 F	37 KNIGHT LORE	149 F
16 EXOJET	150 F	38 LE MILLIONNAIRE	159 F
SUR CASSETTES			
1 AQUAD	110 F	41 JET SET WILLY	129 F
2 PLAYBOX	100 F	42 DEFENDOR DIE	110 F
3 TYRANN	185 F	43 SERIE NOIRE	145 F
4 MEURTRE A	44	44 BATTLE FOR MIDWAY	115 F
GRANDE VITESSE	180 F	45 FOREST AT WORLD END	75 F
5 COBRA PINBALL	140 F	46 MESSAGE FROM ANDROMEDA	75 F
6 NIGHT BOOSTERS	120 F	47 HUNCHBACH II	85 F
7 CHALLENGER REVERS	130 F	48 ANDROID	120 F
8 STRESS	120 F	49 KARL TREASURE HUNT	99 F
9 COBRA	120 F	50 ERIC THE WYING	170 F
10 LA VILLE INFERNALE	120 F	51 FLIGHT PATH 757	100 F
11 HUSTOQUAZ	120 F	52 STRIP POKER	120 F
12 FORCE 4	120 F	53 ATOM SMASHER	99 F
13 MISSION DETECTOR	120 F	54 MAANIC MINER	119 F
14 HYPERSPACE	120 F	55 DARK STAR	110 F
15 MACADAM BUMPER	160 F	56 MASTER CHESS	99 F
16 FIGHTER PILOT	110 F	57 FOOTBALL MANAGER	110 F
17 SOKERY	110 F	58 HUNTER KILLER	99 F
18 HOUSE OF HUSHER	125 F	59 JACK AND THE BEANSTALK	115 F
19 DRAGON GOLD	99 F	60 KING OF DARKNESS	99 F
20 MISSION	140 F	61 SPECIAL OPERATIONS	99 F
21 30 MONSTER CHASE	99 F	62 ANIMAL	A LA BOUSSOLE
22 TECHNICIAN TED	99 F	VEGETAL MINERAL	99 F
			100LE PENDU

### 47 utilitaires pour l'AMSTRAD

EN ANGLAIS

SUR CASSETTES		AMSOFT	
1 HOME BUDGET AMSOFT	245 F		
2 AMSWORD	290 F		
3 EASY AMSCALC AMSOFT	245 F		
4 TUTORIAL BASIC GUIDE 2 <sup>e</sup> partie	245 F		
5 DEVPACK	290 F		
SUR DISQUETTES			
6 DECISION MAKER	AMSFT		
7 ENTREPRENEUR	AMSFT		
8 MICROFIN	AMSFT		
9 MICROSCRIPT	AMSFT		
10 MASTER FILE	AMSFT		
11 MICROSPREAD	AMSFT		
12 MICROOPEN	AMSFT		
13 MICROSCRIPT	AMSFT		
14 EASY GRAPH	185 F		
15 EASY FILE FICHER	185 F		
16 GESTION D'ENTREPRISE	245 F		
17 LOGICIEL DE FACTURATION	1090 F		
18 SUPER COPY	120 F		
19 GRAPHOLOGIE	150 F		
20 GESTION DE STOCKS	370 F		
21 FACTURATION	600 F		
22 GESTION DE STOCK	320 F		
23 DISC-FILE Gestion de fichier	450 F		
24 EASY CALC TABLEUR	195 F		
25 EASY BANK GESTION	195 F		

## des prix qui marchent au pas chez

### GENERAL

	à verser au comptant	+ mensualités avec assurance	TEG	Coût total du crédit avec assurance	
CPC 464 monochrome	<b>2690 F</b>	590	12 x 201,30	24,35	315,60
CPC 464 couleur	<b>3990 F</b>	790	18 x 216,90	24,35	704,20
CPC 664 monochrome	<b>3790 F</b>	790	18 x 203,30	24,35	659,40
CPC 664 couleur	<b>5290 F</b>	1290	24 x 215,10	24,10	1162,40
Unité disquette DD1	<b>1995 F</b>	395	6 x 289,30	24,35	135,80
CPC 6128 monochrome	<b>4490 F</b>	990	18 x 237,30	24,35	771,40
CPC 6128 couleur	<b>5990 F</b>	1290	30 x 214,10	24,10	1723
Imprimante DMP 2000	<b>2290 F</b>	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 Mont./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, 5000	59 F
11 Papier disquettes (500 éq.)	70 F
12 Câble 664 2 <sup>e</sup> unité disquette FD1	290 F
13 Boîtier interface 2 joysticks	190 F
14 Magnétophone Lamy pour 664	390 F
15 Câble 664 magnéto. KT extérieur	50 F
16 Joystick Quickshot II	69 F
17 Joystick Quickshot II	119 F
18 2 Joysticks Quickshot II	199 F
19 Cassettes micro 20min. pièce 6,90 F pour 10 pièces, 11 <sup>e</sup> gratuite	59 F
20 Disquettes 3 pouces pour 10 pièces, 11 <sup>e</sup> gratuite	185 F
21 Boîte rangement 50 disq. 3 pouces	1790 F
22 2 <sup>e</sup> unité disquette FD1	1790 F
23 Imprimante à marges SILVER REED ETP 500 pour traitement texte sur Amstrad, charot 33cm	3395 F

## 22 livres sur l'Amstrad

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

## IMPRIMANTE CENTRONICS GLP 3101

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 80 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 paravert et le papier en rouleau, grâce à son dispositif d'alimentation automatique en option. Pour plus de maniabilité, son panneau de commande avec touches de mise en marche et d'arrêt (ON/OFF), de connexion (ON LINE), d'alimentation par ligne (L.F) 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.



**2790<sup>F</sup>**

**Tracteur en option : 360<sup>F</sup>**

graphiques : 16 symboles mathématiques et autres ; 5 symboles - Vitesse : 250 m/s à pas d'impression de 1/6" ; 4 lignées en continu (CF) ; Caractères par ligne : normal, 80 car/ligne (10 cps) ; élargis, 40 car/ligne (5 cps) ; condensés, 132 car/ligne (17 cps) ; condensés élargis, 66 car/ligne (8,5 cps) ; Mode alimentation papier : par friction ; par puits (option) ; type et largueur de papier : feuille à feuille (A4) 201,5mm ; Lettre 216mm ; Pliage paravert (option) 101,5mm à 254mm ; Rouleau (option) 210,8mm ou 215mm - Ruban : largeur 8mm ; longueur 10m ; type : en tissu, continu ou cassette ; couleur : noir - Dimensions : 333(L) x 190(P) x 70(H) mm - Poids : 3 kg - Température : 5°C à 35°C - Humidité : 20 à 80 % - Niveau bruit : moins de 60db en fonctionnement - Alimentation : 117, 220 ou 240V - Consommation : 30 VA - Interface standard parallèle 8 bits - Fonctions diverses : détection positionnement, détection fin de papier, auto-impression, mise en réserve hexadécimale.

## 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	<b>75<sup>F</sup></b>
La boîte de 10 disquettes double face, double densité	<b>195<sup>F</sup></b>
La boîte de 10 disquettes 3 pouces pour Amstrad	<b>350<sup>F</sup></b>
La boîte de 10 disquettes 3 p 1/2 pour MAC	<b>240<sup>F</sup></b>

## Amstrad PCW 8526

Machine traitement de texte complète avec imprimante intégrée

- moniteur haute résolution
- drive intégré
- clavier 82 touches
- 256 K RAM
- imprimante rapide intégrée (nombreux types de caractères)
- chargement automatique feuille à feuille
- CP/M plus avec GSX et Dr Logo
- extensions possibles
- option : second drive dur 1 Mo

**6990<sup>F</sup>**

**un véritable système intégré**

## APPLE\*

Prix T.T.C. - Tarif valable à la date de parution de l'annonce - offre limitée aux stocks disponibles

APPLE II C*		MAC INTOSH*	
UNITE CENTRALE	7475 F	128 K	18500 F
DRIVE II C	1575 F	512 K	23950 F
SOURIS II C	525 F	CARTE D'EXTENSION 512 K	4950 F
STAND MONITEUR II C	355 F	POUR MAC 128 K	4950 F
SAC TRANSPORT II C	330 F	MICRODISK DRIVE EXTERNE MAC*	3804 F
		VALISETTE MAC*	782 F
APPLE II E*		ACCESSOIRES DIVERS POUR APPLE*	
UNITE CENTRALE	6590 F	CARTE 80 COLONNES ETENDUE APPLE	990 F
DRIVE SANS CONTROLER II E	1452 F	MONITEUR APPLE II E*	1670 F
DRIVE AVEC CONTROLER II E	2095 F	KIT DE MONTAGE POUR DUODRIVE	1110 F
CARTE 80 COLONNES APPLE*	547 F	DUODRIVE PLUS CONTROLER	4620 F
CARTE 80 COLONNES ETENDUE APPLE	990 F		
MONITEUR APPLE II E*	1670 F		
KIT DE MONTAGE POUR DUODRIVE	1110 F		
DUODRIVE PLUS CONTROLER	4620 F		

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

Frais de transport, forfait 90 F

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 .....

**EKNI** miral Lacost

**LA FRANCE VOUS**

**Aberration**

**ABIBUS ENFONCE**

**GREENPEACE**

**GRE**

**L'AFFAIRE GREENPEACE**

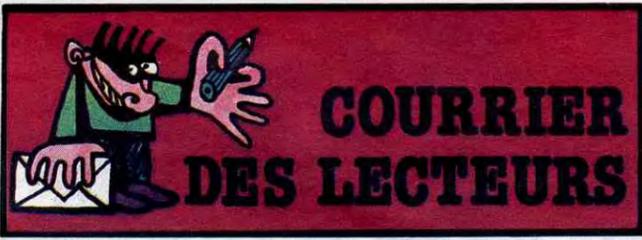
**Le « Rainbow-Warrior » aurait été c...**  
par une troisième équipe de militaires !

**Deux têtes — et quelles têtes ! — sont tom...**  
mais l'enquête ravageuse poursuit son che...

**losion du Rainbow War...**  
core faire des vagues

**Comp d'éclat télévisé du GREENPEACE**

**LE SPECTACULUM DU 27 SEPTEMBRE AU 3 OCTOBRE 1985**



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

**Christophe, Antibes.**

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

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

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

**Olivier Marolles, St Florentin.**

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

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

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

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

**DOSSIER G.**

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

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

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

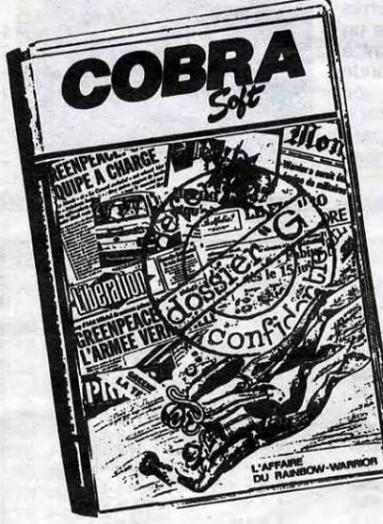
La réalité, une fois de plus, dépasse la fiction. Mais pour la première fois, le jeu d'aventure se trouve DANS l'actualité. Les indices abondent, saurez-vous reconstituer ce puzzle historique ?

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

Disponible pour : AMSTRAD (tous)  
ORIC-1 et ATROS  
TO 1/10 et 1054  
COMMODORE 64\*  
SPECTRUM\*

140 F

Disquette AMSTRAD 199 frs  
\* sortie le 15 novembre 1985



Dans le nouveau catalogue COBRA SOFT plus de 50 nouveautés ! 100 logiciels couvrant toutes les applications de la micro-informatique familiale.

Pour recevoir le catalogue, renvoyez-nous le bon ci-contre en remplissant la demande de programme et en joignant "catalogue". Joignez 2 timbres à 2.20 frs. En cas d'achat de "DOSSIER G" vous recevrez le catalogue automatiquement.

Veuillez me faire parvenir "DOSSIER G" pour marque de l'ordinateur : .....

cassette - disquette (rayer la mention inutile) à l'adresse suivante : .....

N. ....

Code postal ..... Ville .....

Ci-joint mon règlement par chèque (rajouter 10 frs pour le port), soit ..... FRS

A envoyer à COBRA SOFT BP 155 Chalon s/S Cedex

**Directeur de la Publication**  
Gérard CECCALDI

**Rédacteur en Chef**  
Gérard CECCALDI

**Directeur Technique**  
Benoite PICAUD

**Rédaction**  
Michel DESANGLES  
Michaël THEVENET

**Secrétariat**  
Martine CHEVALIER

**Dessins**  
CARALI

**Editeur**  
SHIFT Editions 160, rue Legendre - 75017 PARIS

**Distribution NMPP**

**Publicité**  
Véronique CARRARA  
Tél. : (1) 45.63.01.02  
5, rue de la Beume  
75008 PARIS  
Télex : 641 866 F  
Commission paritaire 66489  
RC 83 B 6621

**Imprimerie**  
DULAC et JARDIN S.A.  
Evreux.

**VOTRE ORDINATEUR MOINS CHER CHEZ VCP**

6 BD DE COURCELLES 75017 PARIS  
42 27 65 01 DE 10H30 A 20H

**QUELQUES EXEMPLES DES PRIX D' ENFER DE VCP**

**AMSTRAD**

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

**COMMODORE**

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

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

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

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

MATERIEL	PRIX	NOM.....
.....	.....	ADRESSE.....
.....	.....	VILLE.....
PORT EXPRESS 100F	.....	.....CP.....

**HIPPO JOYST**

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

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



\*\*\*\*\*

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

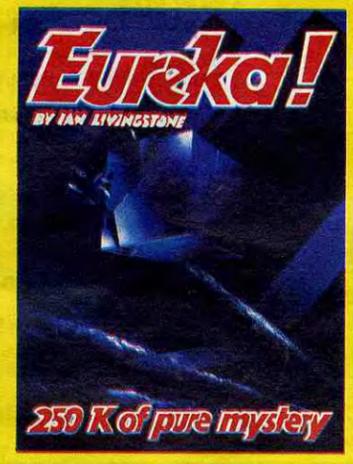
Nom.....  
Prénom.....  
Adresse.....

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

**Eureka!**

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

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



Vos chances sont donc toujours entières pour les 250000 Francs ! Mais EUREKA, c'est avant tout un best-seller du jeu d'aventures, en passe de devenir un classique pour SINCLAIR SPECTRUM et COMMODORE 64. 5 jeux d'arcades et 5 jeux d'aventures réunis sur une seule cassette, graphismes haute résolution animés, bande sonore, bruitages... EUREKA a remporté en France le TILT D'OR et en Angleterre le JOYSTICK D'OR. Cela confirme le fait que plus de 15000 passionnés ont "planché" et continuent de le faire pour échapper aux dents du Tyrannosaure, remporter la course de chars à Rome, délivrer l'enchantement MERLIN ou s'évader de Colditz.

Pour commander dès aujourd'hui votre cassette EUREKA, retournez dès aujourd'hui le bon de commande ci-dessous à

**EUREKA INFORMATIQUE**

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

M. ....

Adresse .....

Code ..... Ville .....

Désire recevoir la cassette EUREKA pour  
COMMODORE  SPECTRUM

Ci joint mon règlement de 250 F. par .....



# DAMES

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

Gabriel PAGES

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



# ORIC/ATMOS



BEN, JE DAME LE PION!

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

```

1 HIMEM#97FF
2 REM
3 REM = PROGRAMME ECRIT PHR =
4 REM = PATRICIA ET GABRIEL =
5 REM = PAGES =
6 REM
7 REM
10 PRINTCHR$(6),CHR$(17):CLS
11 DIMA$(24,24),B$(24,24),V$(50,50)
12 GOSUB10000 'Presentation
13 E$="":X$="x":O$="o":P$="":DB$="p":DN$="n"
15 CLS:GOSUB8000 'redef caracteres
16 EN=0:FN=0:PC=0:Z=0
17 GOSUB15000 'ancienne partie
18 IFEN=1THEN SF=0:GOTO500ELSEGOTO
20
20 GOSUB12000 'choix ouverture
30 CLS:PN=0:PC=u
197 REM
198 REM---INITIALISATION DU DAMIER---
199 REM
200 FORY=2TO13
205 FORX=1TO14
210 A$(X,Y)=" "
220 NEXTX,Y
230 FORY=3TO12STEP2:FORX=3TO12STEP
2
233 A$(X,Y)=">"
235 NEXTX,Y
236 FORY=4TO12STEP2:FORX=4TO12STEP
2
238 A$(X,Y)=">":NEXTX,Y
240 FORY=3TO5STEP2
250 FORX=4TO12STEP2
260 A$(X,Y)="o"
270 NEXTX:NEXTY
280 FORY=4TO6STEP2
290 FORX=3TO11STEP2
300 A$(X,Y)="o"
310 NEXTX:NEXTY
320 FORY=7TO7
330 FORX=4TO12STEP2
350 A$(X,Y)=" "
360 NEXTX:NEXTY
370 FORY=8TO8
380 FORX=3TO11STEP2
390 A$(X,Y)=" "
400 NEXTX:NEXTY
410 FORY=9TO11STEP2
412 FORX=4TO12STEP2
420 A$(X,Y)="x"
430 NEXTX:NEXTY
440 FORY=10TO12STEP2
450 FORX=3TO11STEP2
460 A$(X,Y)="x"
470 NEXTX:PRINT:NEXTY
500 GOSUB9000 'Presentation
550 GOSUB13000 'ouverture micr
o
610 GOSUB5000 'affichage
700 CT=0:IFSF=1THEN1000
705 SF=1
709 REM
710 REM-----COUP DU JOUEUR-----
711 REM
715 PLOT20,10,"ACTION ?"
720 FORY=1TO12:FORX=1TO12
727 IFA$(X,Y)=DN$THEN7000
730 IFA$(X,Y)<>X$THEN820
732 PB=1
735 PLOTX+1,Y+4,"#"
742 GETR$
745 IFR$="":THEN1000
747 IFR$="S"THENGOSUB16000:SF=0:GO
T0500
750 IFR$="N"THENPLOTX+1,Y+4,"x":GO
T0820
760 IFR$="A"THENGETQ$:IFQ$="G"THEN
905ELSE915
780 IFR$="P"THENGETQ$:IFQ$="A"THEN
800ELSE810
790 GOTO742
800 GETW$:IFW$="G"THEN930ELSE950
810 GETW$:IFW$="G"THEN970ELSE990
820 NEXTX:NEXTY:GOTO720
899 REM
900 REM===AVANCER GAUCHE===
901 REM
905 IFA$(X-1,Y-1)=P$THENH$(X-1,Y-1)
=>X$:A$(X,Y)=P$:GOSUB5000ELSE742
906 GOTO700
911 REM
912 REM===AVANCER DROITE===
913 REM
915 IFA$(X+1,Y-1)=P$THENH$(X+1,Y-1)
=>X$:A$(X,Y)=P$:GOSUB5000ELSE742
916 GOTO700
928 REM
929 REM===PRENDRE AVANT GAUCHE===
930 IFA$(X-1,Y-1)=O$ORR$(X-1,Y-1)
=O$&ANDR$(X-2,Y-2)=P$THEN931ELSE7
42
931 A$(X-2,Y-2)=X$:A$(X-1,Y-1)=P$:
A$(X,Y)=P$:X=X-2:Y=Y-2:PC=PC+1:GOT
0993
948 REM
949 REM===PRENDRE AVANT DROITE===
950 IFA$(X+1,Y-1)=O$ORR$(X+1,Y-1)
=O$&ANDR$(X+2,Y-2)=P$THEN951ELSE7
42
951 A$(X+2,Y-2)=X$:A$(X+1,Y-1)=P$:
A$(X,Y)=P$:X=X+2:Y=Y-2:PC=PC+1:GOT
0993
968 REM
969 REM===PRENDRE AR. GAUCHE===
970 IFA$(X-1,Y+1)=O$ORR$(X-1,Y+1)
=O$&ANDR$(X-2,Y+2)=P$THEN971ELSE7
42
971 A$(X-2,Y+2)=X$:A$(X-1,Y+1)=P$:
A$(X,Y)=P$:X=X-2:Y=Y+2:PC=PC+1:GOT
0993
988 REM
989 REM===PRENDRE AR. DROITE===
990 IFA$(X+1,Y+1)=O$ORR$(X+1,Y+1)
=O$&ANDR$(X+2,Y+2)=P$THEN991ELSE7
42
991 A$(X+2,Y+2)=X$:A$(X+1,Y+1)=P$:
A$(X,Y)=P$:X=X+2:Y=Y+2:PC=PC+1
993 TX=X:TY=Y:GOSUB5000:GOSUB14000
995 PLOT20,15,"NOUVELLE PRISE ?":G
ETR$
996 IFR$="O"THENX=TX:Y=TY:PLOTX+1,
Y+4,"#":GOTO742
997 IFR$="N"THEN1000
998 GOTO705
999 REM
1000 REM#####OBSERVATION#####
1001 REM
1006 PLOT20,10,"JE REFLECHIS"
1007 PLOT20,15,""
1010 TT=0:TX=0:TY=0
1020 FORY=1TO12:FORX=1TO12
1030 IFB$(X,Y)=O$THEN4000
1040 IFB$(X,Y)<>O$THEN113
1045 TX=X:TY=Y
1050 IFA$(X+1,Y+1)=X$ORR$(X+1,
Y+1)=DN$&ANDR$(X+2,Y+2)=P$THEN1
060
1052 IFA$(X-1,Y+1)=X$ORR$(X-1,
Y+1)=DN$&ANDR$(X-2,Y+2)=P$THEN1
070
1054 IFA$(X+1,Y-1)=X$ORR$(X+1,
Y-1)=DN$&ANDR$(X+2,Y-2)=P$THEN1
080
1056 IFA$(X-1,Y-1)=X$ORR$(X-1,
Y-1)=DN$&ANDR$(X-2,Y-2)=P$THEN1
090
1058 GOTO1100
1060 B$(X+2,Y+2)=O$:B$(X+1,Y+1)
=>P$:B$(X,Y)=P$
1062 P=1:X1=X+2:Y1=Y+2:GOTO1100
1070 B$(X-2,Y+2)=O$:B$(X-1,Y+1)
=>P$:B$(X,Y)=P$
1072 P=1:X1=X-2:Y1=Y+2:GOTO1100
1080 B$(X+2,Y-2)=O$:B$(X+1,Y-1)
=>P$:B$(X,Y)=P$
1082 P=1:X1=X+2:Y1=Y-2:GOTO1100
1090 B$(X-2,Y-2)=O$:B$(X-1,Y-1)
=>P$:B$(X,Y)=P$
1092 P=1:X1=X-2:Y1=Y-2
1100 IFF=1THENV(TX, TY)=V(TX, TY)+1:
G=1
1101 IFF=1THENPN=0:GOTO1050
1103 IFV(TX, TY)>TTTHENTT=V(TX, TY)
1105 IFF=1THENGOSUB8000
1110 X1=TX:Y1=TY
1135 G=0:NEXTX1:NEXTY
1998 REM
1999 REM#####
2000 REM..COUP DU MICRO..#
2001 REM#####
2002 REM
2006 IFTT=0THENSF=0:GOTO3000
2009 REM
2010 REM---<1.PRISE>---
2011 REM
2020 FORY=1TO12:FORX=1TO12
2025 TX=X:TY=Y
2035 IFV(TX, TY)=TTTHEN2050
2040 NEXTX:NEXTY
2045 PRINT"RIEN":STOP
2050 IFA$(X+1,Y+1)=X$ORR$(X+1,Y+1)
=DN$&ANDR$(X+2,Y+2)=P$THEN2050
2052 IFA$(X-1,Y+1)=X$ORR$(X-1,Y+1)
=DN$&ANDR$(X-2,Y+2)=P$THEN2070
2054 IFA$(X+1,Y-1)=X$ORR$(X+1,Y-1)
=DN$&ANDR$(X+2,Y-2)=P$THEN2090
2056 IFA$(X-1,Y-1)=X$ORR$(X-1,Y-1)
=DN$&ANDR$(X-2,Y-2)=P$THEN2090
2058 GOTO2100
2060 A$(X+2,Y+2)=O$:A$(X+1,Y+1)=P$
:A$(X,Y)=P$
2062 P=1:X=X+2:Y=Y+2:GOTO2100
2070 A$(X-2,Y+2)=O$:A$(X-1,Y+1)=P$
:A$(X,Y)=P$
2072 P=1:X=X-2:Y=Y+2:GOTO2100
2080 A$(X+2,Y-2)=O$:A$(X+1,Y-1)=P$
:A$(X,Y)=P$
2082 P=1:X=X+2:Y=Y-2:GOTO2100
2090 A$(X-2,Y-2)=O$:A$(X-1,Y-1)=P$
:A$(X,Y)=P$
2092 P=1:X=X-2:Y=Y-2
210 IFF=1THEN TX=X:Y
=Y:GOSUB5000:PN=PN+1:GOSUB14000
2103 X=TX:Y=TY:IFA$(X,Y)=O$THEN0=
1:GOTO4010:ELSE2105
2104 Q=0
2105 IFF=1THEN P=U:G
OTO2050
2110 GOSUB5000
2115 FORTY=1TO12:FORTX=1TO12:V(TX,
TY)=0:NEXTTX:NEXTY
2120 SF=0:TT=0:TX=0:TY=0:GOTO700
2998 REM
2999 REM===DEPLACEMENT MICRO===
3000 REM=== COLMAGE ===
3001 REM
3002 IFZ=2THEN3065
3003 Z=Z+1
3005 FORY=12TO1STEP-1:FORX=1TO12
3010 IFA$(X,Y)<>O$THEN3020
3015 IFA$(X-1,Y+1)=P$ANDR$(X-2,Y+2)
=O$THEN3020
3017 IFA$(X+1,Y+1)=P$AND R$(X+2,Y+
2)=O$ THEN3025
3019 GOTO3028
3020 IFA$(X-2,Y)=X$ANDR$(X,Y+2)=P
$ORR$(X,X+2)=X$ANDR$(X-2,Y)=P$OT

```

suite page 1

# PAC MAZE

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

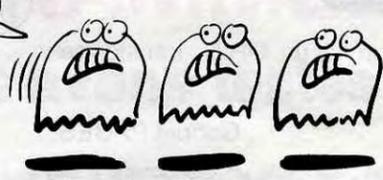
GNAP



Laurent AUBLE

GNAP

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



MSX



## SUITE DUN°108

```

790 DATA 03,47,87,87,80,ED,44,C6,7
D,44,4D,CD,4D,00,2A,66,F3,3E,20,CD
,4D,00,ED,43,66,F3,21,17,1B,3E,00,
C9,00,FF,FF,00,00
800 DATA FF,CD,4D,00,1E,FF,3E,00,C
D,02,,3E,0C,CD,02,11,1E,0E,3E,08
,CD,02,11,3E,13,1E,00,CD,02,11,1E,
64,3E,01,CD,02,11
810 DATA C9,3E,02,1E,8C,CD,02,11,3
E,09,1E,08,CD,02,11,C3,67,E9,00,00
,00,00,00,CD,4D,00,3E,01,32,70,F3,
C9,FF,00,00,FF,FF
820 CLEAR300,6HE400
830 CLS:KEYOFF:PRINT"CHARGEMENT DE
S DATAS EN COURS"
840 DEFINTA-Z
850 DIMSU(63):RESTORE
860 SU:=0
870 FORI=0TO63
880 READA$
890 SU(I)=VAL("&h"+A$)
900 SU:=SU!+SU(I)
910 NEXT
920 IFSU(I)<>243776!THENPRINT"Erreur
dans les datas de la ligne 40 à 1
10":END
930 RESTORE150
940 SU=0
950 FORI=0TO52
960 FORJ=0TO36
970 READA$
980 V=VAL("&h"+A$)
990 SU=SU+V
1000 POKE6HE400+37*I+J,V
1010 NEXT
1020 IF SU(I)<>SU(I)THENPRINT"Erreur
de data à la ligne ";I*10+150:END
1030 SU=0
1040 NEXT
1050 FORI=0TO10
1060 FORJ=0TO36
1070 READA$
1080 V=VAL("&h"+A$)
1090 SU=SU+V
1100 POKE6HF0E7+37*I+J,V
1110 NEXT
1120 IF SU(I)<>SU(I+53)THENPRINT"Erre
ur de data à la ligne ";I*10+180:EN
D
1130 SU=0
1140 NEXT
1150 CLS:PRINT"INPLANTATION TERMIN
EE ","CHARGEMENT DE 'PAC' EN COURS
"
1160 CLOAD"PAC

```

### LISTING 2

```

10 '*****
20 'x *
30 'x PAC MAZE *
40 'x *
50 'x sur Canon V-20 *
60 'x *
70 'x par Laurent & Bertrand AUBLE *
80 'x *
90 '*****
100 KEYOFF
110 COLOR13,0,0
120 CLEAR300,6HE400
130 DEFINTA-Z
140 GOSUB7850
150 SCREEN1,2
160 BO=2000
170 SCREEN1,2
180 WIDTH32
185 INPUT"Voulez-vous les règles";
R$:R$=LEFT$(R$,1)
186 IFR$="O"ORR$="o"THENGOSUB7210
190 FORK=&HF310TO&HF371:POKEK,0:NE
XT
200 DEFUSR0=&HEB1D:DEFUSR1=&HEAFC:
DEFUSR2=&HF140
210 '*****
220 '***** CARACTERES *****
230 '*****
240 DATA 0,0,0,11000,11000,0,0,0
250 DATA 0,0,0,11000,11000,0,0,0
260 DATA 0,0,0,11000,11000,0,0,0
270 DATA 0,0,111,1000,10011,100100
,101000,101000
280 DATA 150
290 DATA 0,0,11111111,0,11111111,0
,0,0
300 DATA 510
310 DATA 0,0,11000000,100000,10010
000,1001000,101000,101000
320 DATA 520
330 DATA 101000,101000,101000,1010
00,101000,101000,101000,101000
340 DATA 320
350 DATA 101000,1001000,10010000,1
00000,11000000,0,0,0
360 DATA 480
370 DATA 101000,100100,10011,1000,
111,0,0,0
380 DATA 110
390 DATA 101000,1000100,10000011,0
,10000011,1000100,101000,101000
400 DATA 510
410 DATA 101000,1001000,10001000,1
000,10001000,1001000,101000,101000

```

```

420 DATA 544
430 DATA 101000,100100,100011,1000
00,100011,100100,101000,101000
440 DATA 294
450 DATA 101000,1000100,10000011,0
,1111111,0,0,0
460 DATA 494
470 DATA 0,0,11111111,0,10000011,1
000100,101000,101000
480 DATA 534
490 DATA 0,0,10000,101000,101000,1
01000,101000,101000
500 DATA 216
510 DATA 0,0,11110000,1000,1111000
0,0,0,0
520 DATA 488
530 DATA 0,0,11111,100000,11111,0,
0,0
540 DATA 94
550 DATA 101000,101000,101000,1010
00,10000,0,0,0
560 DATA 176
570 DATA 11110,10010,11110,10010,1
0010,110010,1101110,1100
580 DATA 350
590 DATA 11000,10100,10010,11010,1
0110,10100,1110000,1100000
600 DATA 338
610 DATA 11000,10100,10010,10010,1
0100,10000,1110000,1100000
620 DATA 324
630 DATA 1000,1000,1000,1000,1000,
1000,111000,110000
640 DATA 152
650 RESTORE240
660 FORJ=0TO7
670 READA$
680 V=VAL("&b"+A$)
690 VPPOKE736+J,V
700 SU=SU+V
710 NEXT
720 IFSU(I)<>48THENPRINT"Erreur de da
ta en ligne 240":END
730 SU=0
740 '
750 FORJ=0TO7
760 READA$
770 V=VAL("&b"+A$)
780 VPPOKE720+J,V
790 SU=SU+V
800 NEXT
810 IFSU(I)<>48THENPRINT"Erreur de da
ta en ligne 250":END
820 SU=0
830 '
840 FORJ=0TO7
850 VPPOKE264+J,0
860 NEXT
870 '
880 FORJ=0TO7
890 READA$
900 V=VAL("&b"+A$)
910 VPPOKE792+J,V
920 SU=SU+V
930 NEXT
940 IFSU(I)<>48THENPRINT"Erreur de da
ta en ligne 260":END
950 SU=0
960 '
970 FORK=129TO143
980 FORJ=0TO7
990 READA$
1000 V=VAL("&b"+A$)
1010 VPPOKEK8+J,V
1020 SU=SU+V
1030 NEXT
1040 READA$
1050 IFVAL(A$)<>SUTHENPRINT"Erreur
de data en ligne";(K-128)*20+250:
END
1060 SU=0:NEXT
1070 '
1080 FORK=110TO125:STEPS
1090 FORJ=0TO7
1100 READA$
1110 V=VAL("&b"+A$)
1120 VPPOKEK8+J,V
1130 SU=SU+V
1140 NEXT
1150 READA$
1160 IFVAL(A$)<>SUTHENPRINT"Erreur
de data en ligne";(K-110)*4+570:
END
1170 SU=0:NEXT
1180 '
1190 RESTORE1500
1200 FORK=106TO109:FORJ=0TO7
1210 READA$
1220 VPPOKEK8+J,VAL(A$)
1230 NEXTJ,K
1240 READA$
1250 FORK=102TO105:FORJ=0TO7
1260 READA$
1270 VPPOKEK8+J,VAL(A$)
1280 NEXTJ,K
1290 IFR$="O"ORR$="o"THENGOSUB7660
1310 '*****
1320 '***** COULEURS *****
1330 '*****
1340 VPPOKE8200,00
1350 VPPOKE8209,00
1360 VPPOKE8203,240
1370 VPPOKE8204,120
1380 VPPOKE8205,176
1382 VPPOKE8198,192
1383 VPPOKE8199,192

```

```

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

```

```

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

```

suite page 33



# Petites Annonces

gratuites

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

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

## SPECTRUM

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## VIC 20

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

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

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

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

## AMSTRAD

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

# DANGEREUSEMENT VÔTRE

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

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

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

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

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

M. ....  
Rue .....  
Code ..... Ville .....

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

## GRANDE VENTE DIRECTE D'USINE AUX PARTICULIERS

# MICRONIQUE hector

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

### VALABLE JUSQU'AU 31 DECEMBRE 1985

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

## micro-ordinateurs hector

L'ordinateur personnel français

- 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**

Profitez des PRIX EXCEPTIONNELS sur la gamme des

Imprimantes Moniteurs Périphériques

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

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

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

### BON DE COMMANDE

LIVRAISON IMMÉDIATE PAR SERVICE EXPRESS

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

Nom [.....]  
Prénom [.....]  
Adresse [.....]  
Localité [.....] Code postal [.....]  
Téléphone domicile [.....] [.....]  
Téléphone bureau [.....] [.....]  
Type d'appareil [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

Pour facilités de paiement, nous consulter

DATE ..... SIGNATURE .....

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

**MONTANT À RÉGLER (A + B)**



# Formation à l'assembleur

## COURS D'ASSEMBLEUR

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

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

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

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

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

Aujourd'hui encore, la majorité des assembleurs ne proposent pas de possibilité de macro. Néanmoins, il me paraît essentiel d'en évoquer l'existence et le fonctionnement. Sous le nom de macro, on regroupe un ensemble d'instructions. Cette option est essentiellement une facilité offerte au programmeur. Imaginons que vous utilisiez une séquence d'instructions (plus ou moins longue) à de multiples reprises dans un programme. Vous pourriez définir un macro portant un nom évocateur, macro qui remplacera avantageusement la séquence dans le programme source.

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

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

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

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

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

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

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

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

**SOLUTION :** A — B

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

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

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

```
ECHANG TEMP1,TEMP2,TEMPO
TEMPO sera le label d'une case mémoire inutilisée par le programme qui pourra servir de stockage durant l'accomplissement de l'échange. Si vous n'utilisez pas de macro, vous auriez à taper dans votre source une série d'instruction telle que :
```

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

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

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

**Jeu**

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

**SOLUTION :** LA CLÉ

## L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

### Langage machine... Sur COMMODORE 64

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

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

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

**JEU VRAI ou FAUX ?**

**SOL :** NON, LA TOS

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

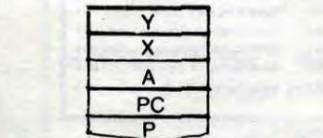
Généralement la routine d'interruption contient les instructions de sauvegarde de l'accumulateur et des registres d'index, comme suit :

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

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

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

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



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

- IRQ (Interrupt ReQuest)

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

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

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

**Listing ROM**

```
.. FF48 48 PHA
.. FF49 8A TXA
.. FF4A 48 PHA
.. FF4B 98 TYA
.. FF4C 48 PHA
.. FF4D BA TSX
.. FF4E BD 04 01 LDA #0104,X
.. FF51 29 10 AND #10
.. FF53 F0 03 BEQ #FF58
.. FF55 6C 16 03 JMP (#0316)
.. FF58 6C 14 03 JMP (#0314)
```

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

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

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

- NMI (Non Masquable Interrupt)

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

- Interruption logicielle

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

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

**Exemple**

```
.. C000 48 PHA
.. C001 8A TXA
.. C002 48 PHA
.. C003 98 TYA
.. C004 48 PHA
.. C005 A5 FE LDA #$FE
.. C007 C5 CF CMP #CF
.. C009 F0 0B BEQ #C016
.. C00B A5 CF LDA #CF
.. C00D 85 FE STA #$FE
.. C00F AD 8D 02 LDA #028D
.. C012 C9 04 CMP #04
.. C014 F0 0B BEQ #C01E
.. C016 68 PLA
.. C017 A8 TAY
.. C018 68 PLA
.. C019 AA TAX
.. C01A 68 PLA
.. C01B 4C 31 EA JMP #EA31
.. C01E A5 C5 LDA #C5
.. C020 C9 28 CMP #28
.. C022 D0 0D BNE #C031
.. C024 AE 20 D0 LDX #D020
.. C027 E8 INX
.. C028 8E 20 D0 STX #D020
.. C02B 8E 21 D0 STX #D021
.. C02E 4C 16 C0 JMP #C016
.. C031 C9 2B CMP #2B
.. C033 D0 E1 BNE #C016
.. C035 AE 20 D0 LDX #D020
.. C038 CA DEX
.. C039 8E 20 D0 STX #D020
.. C03C 8E 21 D0 STX #D021
.. C03F 4C 16 C0 JMP #C016
```

```
.. C100 78 SEI
.. C101 A9 00 LDA #00
.. C103 8D 14 03 STA #0314
.. C106 A9 C0 LDA #C0
.. C108 8D 15 03 STA #0315
.. C10B 58 CLI
.. C10C 60 RTS
```

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

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

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

**JEU** QUELLE EST LA HAUTEUR DE LA TOUR EIFFEL ?

2 MÈTRES ?  
 310 MÈTRES ?  
 29 KILOMÈTRES ?

**SOLUTION :** 330 MÈTRES

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

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

Sébastien MOUGEY

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



ELECTRICITE SUR THOMSON MO5

SUITE DU N° 108

6397 LOCATE 24,5:ATTRB0,0:COLOR12:PRINT"1
6400 IF K=1 THEN GOTO 6500
6410 IF C=0 THEN LOCATE 3,15:COLOR1:PRIN
T"Hors tension ,la lampe est eteinte"
6421 IF C=1 THEN LOCATE 3,15:COLOR2:PRIN
T" Sous tension ,la lampe est allumee"
6450 IF K1=1 THEN FOR I= 1 TO 200:NEXT:C
1=1:GOTO 6455
6460 IF K1=2 THEN FOR I= 1 TO 200:NEXT:C
2=1:C1=1:A=1:A1=1:IP2=IP0:B0=BB0:FU
1=FU0:FU2=FU0:B=1:K=1:LE=LET:C0=C
00:GOTO 6045
6500 K=0: GOSUB 52000
6510 A\$=INKEY\$:IF A\$="1" OR A\$="3" THEN
C1=2:C2=2:B0=BBF:IP1=IPF:CO=COF:LE
\$=LEA:FU1=FUF:FU2=FUF:A=2:A1=2:K1=1
:GOTO 6045
6520 IF A\$="2" OR A\$="4" THEN C1=2:C2=1:B
=2:IP2=IPF:FU1=FUF:A1=2:C2=2:B0=BB
F:K1=2:GOTO 6045
6550 IF A\$="5" THEN GOTO 147
6560 IF A\$=" " THEN GOTO 6510
7000 REM\*\*\*\*\*EXERCICES\*\*\*\*\*
7001 REM\*\*\* EXERCICES \*\*\*
7002 REM\*\*\*\*\*EXERCICES\*\*\*\*\*
7003 CLS:SCREEN0,15,15
7005 LOCATE0,1:ATTRB1,0:PRINT" RAPPEL DE
S FORMULES "
7006 LOCATE 14,5:COLOR0,15:ATTRB0,0
7007 PRINT"Sachant que : "
7010 COLOR0 :ATTRB1,0
7015 LOCATE 17,5
7017 PRINT:PRINT:PRINT
7019 BOXF(40,50)-(200,166),4
7020 LOCATE 7,7 :PRINT " P = U \* I "
7030 LOCATE 7,9 :PRINT " U = P / I "
7040 LOCATE 7,11:PRINT " I = P / U "
7060 LOCATE 7,13:PRINT " R = U / I "
7070 LOCATE 7,15:PRINT " P = R \* I^2 "
7080 LOCATE 7,17:PRINT " U = R \* I "
7090 LOCATE 7,19:PRINT " P = U \* U / R "
7095 LOCATE 6,21:ATTRB 0,0
7096 LOCATE 2,21:PRINT"Compléter les pag
es suivantes --->1"
7097 B\$=INKEY\$:IF B\$="" THEN GOTO 7097
7099 IF B\$="1" THEN GOSUB 7100
7100 REM\*\*\*\*\* EXERCICE N 1 \*\*\*\*\*
7105 E=1:CLS:CO=5
7107 SCREEN 0,5,5:GOSUB 40000
7110 GOSUB 41000:GOSUB 41100
7115 GOSUB 41160:GOSUB 41200:GOSUB41270
7120 REM\*\*\*\*\* EXERCICE N 2 \*\*\*\*\*
7125 RESTORE 63510:E=2:CO=13:CLS
7127 SCREEN 0,CO,CO:GOSUB 40000
7130 GOTO 7110
7220 REM\*\*\*\*\* EXERCICE N 3 \*\*\*\*\*
7225 RESTORE 63520:E=3:CO=8:CLS
7227 SCREEN 0,CO,CO:GOSUB 40000
7230 GOTO 7110
7320 REM\*\*\*\*\* EXERCICE N 4 \*\*\*\*\*
7325 RESTORE 63530:E=4:CO=9:CLS
7327 SCREEN 0,CO,CO:GOSUB 40000
7330 GOTO 7110
7420 REM\*\*\*\*\* EXERCICE N 5 \*\*\*\*\*
7425 RESTORE 63540:E=5:CO=14:CLS
7427 SCREEN 0,CO,CO:GOSUB 40000
7430 GOTO 7110
8000 REM\*\*\*\*\*
8005 REM\*\*\* MONTAGE DE RESISTANCE \*\*\*
8010 REM\*\*\*\*\*
8020 REM\*\*Resistance placee en circuit\*\*
8030 LOCATE 4,1:SCREEN0,0,0
8040 ATTRB 0,0:COLOR14,0
8050 PRINT"\*\*\* MONTAGE SIMPLE RESISTANC
E \*\*\*"
8060 GOSUB 33000
8070 LOCATE17,5:PRINT RE0\$
8072 LOCATE 19,6:COLOR7:PRINT"R1"
8074 LOCATE 25,6:PRINT"-----> I"
8076 LOCATE 4,6:PRINT"-----> I"
8078 LOCATE 15,8:COLOR4:PRINT " <--u1-->"
8080 LOCATE3,10:COLOR15:PRINT " <-----
----->"
8260 GOSUB 33000
8270 LOCATE14,5:PRINT RE0\$
8271 LOCATE26,5:PRINT RE0\$
8273 LOCATE 16,6:COLOR7:PRINT"R1"
8274 LOCATE 28,6:COLOR7:PRINT"R2"
8275 LOCATE 25,7:PRINT"-----> I"
8276 LOCATE 13,7:PRINT"-----> I"
8278 LOCATE 12,8:COLOR4:PRINT " <--u1-->"
8279 LOCATE 24,9:COLOR4:PRINT " <--u2-->"
8281 COLOR7: LOCATE 4,6:PRINT"-----> I"
8285 LOCATE3,10:COLOR15:PRINT " <-----
----->"
8287 ATTRB1,0:COLOR7,4
8288 LOCATE 5,13:PRINT"R=R1+R2"
8289 LOCATE 5,15:PRINT"i1=u1/R1"
8291 LOCATE 5,17:PRINT"i2=u2/R2"
8292 LOCATE 5,19:PRINT"i=i1+i2"
8294 LOCATE 5,21:PRINT"U=u1+u2"
8296 ATTRB0,0
8300 GOSUB 30000
8400 REM\*\*RESISTANCES EN PARALLELES\*\*\*
8408 CLS: LOCATE 3,1:SCREEN0,0,0
8440 ATTRB 0,0:COLOR14,0
8450 PRINT"\*\*\* RESISTANCES EN PARALLEL
LE \*\*\*"
8460 GOSUB 33000:GOSUB 34000
8465 LOCATE 10,5:PRINT RE0\$
8470 LOCATE 10,10:PRINT RE0\$
8480 ATTRB0,0:COLOR7,4
8495 LOCATE 0,14
8500 PRINT" 1 1 1 ou
R1 \* R2 "
8505 LOCATE 0,15
8510 PRINT CHR\$(32)+ CHR\$(96)+CHR\$(32)+
" "
+CHR\$(32)+CHR\$(96)+CHR\$(96)+CHR\$(
32)+
+CHR\$(32)+CHR\$(96)+CHR\$(96)+CHR\$(
32)
8515 LOCATE 0,16:
8520 PRINT " R R1 R2 "
8525 LOCATE 27,15:PRINT" R = "+CHR\$(96)+
CHR\$(96)+CHR\$(96)+CHR\$(96)+CHR\$(
96)+CHR\$(96)+CHR\$(32)+CHR\$(32)
8530 LOCATE 27,16:PRINT CHR\$(32)+CHR\$(32
)+CHR\$(32)+CHR\$(32) " R1+CHR\$(32)+CHR\$(
32)
8540 ATTRB1,0 :LOCATE 0,18
8545 PRINT"i1=u/R1"
8550 LOCATE26,18:PRINT"i2=u/R2"
8555 ATTRB 0,0:LOCATE0 ,20:PRINT" si R1<
>R2 alors i1<>i2 "
8590 GOSUB 30000
8600 REM\*\*RESISTANCE SERIE-PARALLELE\*\*\*
8087 PRINT
8630 CLS: LOCATE 0,1:SCREEN0,0,0
8640 ATTRB 0,0:COLOR14,0
8650 PRINT"\*\*\* RESISTANCES EN SERIE PA
RALLELE \*\*\*"
8660 GOSUB 33000:GOSUB 34000
8665 LOCATE 10,5:PRINT RE0\$
8670 LOCATE 10,10:PRINT RE0\$
8675 LOCATE 25,5:PRINT RE0\$
8680 LOCATE 27,4:COLOR7:PRINT"R3"
8685 LOCATE25,6:PRINT"-----> I"
8690 LOCATE24,7:COLOR4:PRINT" <--U3-->"
8695 LOCATE0,14:COLOR7,4
8700 PRINT" (R1 \* R2) "
8710 LOCATE 0,15
8715 PRINT"R = + R3 "
8720 FOR I=1 TO 9:LOCATE I+3 ,15:PRINT C
HR\$(96)
8730 NEXT
8740 PRINT" (R1 + R2) "
8750 LOCATE 21,14
8760 PRINT" (R3) "
8770 LOCATE 21,15
8780 PRINT"U3 = U \* "
8790 FOR I=1 TO 9:LOCATE30+I,15:PRINT CH
R\$(96):NEXT
8795 LOCATE 21,16
8800 PRINT" R "
8810 LOCATE 0,18
8820 PRINT" R2 "
8825 LOCATE 0,19

8085 LOCATE 5,13:ATTRB1,0:COLOR7,4
8086 PRINT"u1=R1\*i1
8088 LOCATE 5,15:PRINT"U=u1"
8090 LOCATE 5,17:PRINT"i=i1"
8095 ATTRB0,0
8100 GOSUB 30000
8200 REM\*\*RESISTANCES EN SERIE\*\*
8230 LOCATE 6,1:SCREEN0,0,0
8240 ATTRB 0,0:COLOR14,0
8250 PRINT"\*\*\* RESISTANCES EN SERIE \*\*\*
"
8260 GOSUB 33000
8270 LOCATE14,5:PRINT RE0\$
8271 LOCATE26,5:PRINT RE0\$
8273 LOCATE 16,6:COLOR7:PRINT"R1"
8274 LOCATE 28,6:COLOR7:PRINT"R2"
8275 LOCATE 25,7:PRINT"-----> I"
8276 LOCATE 13,7:PRINT"-----> I"
8278 LOCATE 12,8:COLOR4:PRINT " <--u1-->"
8279 LOCATE 24,9:COLOR4:PRINT " <--u2-->"
8281 COLOR7: LOCATE 4,6:PRINT"-----> I"
8285 LOCATE3,10:COLOR15:PRINT " <-----
----->"
8287 ATTRB1,0:COLOR7,4
8288 LOCATE 5,13:PRINT"R=R1+R2"
8289 LOCATE 5,15:PRINT"i1=u1/R1"
8291 LOCATE 5,17:PRINT"i2=u2/R2"
8292 LOCATE 5,19:PRINT"i=i1+i2"
8294 LOCATE 5,21:PRINT"U=u1+u2"
8296 ATTRB0,0
8300 GOSUB 30000
8400 REM\*\*RESISTANCES EN PARALLELES\*\*\*
8408 CLS: LOCATE 3,1:SCREEN0,0,0
8440 ATTRB 0,0:COLOR14,0
8450 PRINT"\*\*\* RESISTANCES EN PARALLEL
LE \*\*\*"
8460 GOSUB 33000:GOSUB 34000
8465 LOCATE 10,5:PRINT RE0\$
8470 LOCATE 10,10:PRINT RE0\$
8480 ATTRB0,0:COLOR7,4
8495 LOCATE 0,14
8500 PRINT" 1 1 1 ou
R1 \* R2 "
8505 LOCATE 0,15
8510 PRINT CHR\$(32)+ CHR\$(96)+CHR\$(32)+
" "
+CHR\$(32)+CHR\$(96)+CHR\$(96)+CHR\$(
32)+
+CHR\$(32)+CHR\$(96)+CHR\$(96)+CHR\$(
32)
8515 LOCATE 0,16:
8520 PRINT " R R1 R2 "
8525 LOCATE 27,15:PRINT" R = "+CHR\$(96)+
CHR\$(96)+CHR\$(96)+CHR\$(96)+CHR\$(
96)+CHR\$(96)+CHR\$(32)+CHR\$(32)
8530 LOCATE 27,16:PRINT CHR\$(32)+CHR\$(32
)+CHR\$(32)+CHR\$(32) " R1+CHR\$(32)+CHR\$(
32)
8540 ATTRB1,0 :LOCATE 0,18
8545 PRINT"i1=u/R1"
8550 LOCATE26,18:PRINT"i2=u/R2"
8555 ATTRB 0,0:LOCATE0 ,20:PRINT" si R1<
>R2 alors i1<>i2 "
8590 GOSUB 30000
8600 REM\*\*RESISTANCE SERIE-PARALLELE\*\*\*
8087 PRINT
8630 CLS: LOCATE 0,1:SCREEN0,0,0
8640 ATTRB 0,0:COLOR14,0
8650 PRINT"\*\*\* RESISTANCES EN SERIE PA
RALLELE \*\*\*"
8660 GOSUB 33000:GOSUB 34000
8665 LOCATE 10,5:PRINT RE0\$
8670 LOCATE 10,10:PRINT RE0\$
8675 LOCATE 25,5:PRINT RE0\$
8680 LOCATE 27,4:COLOR7:PRINT"R3"
8685 LOCATE25,6:PRINT"-----> I"
8690 LOCATE24,7:COLOR4:PRINT" <--U3-->"
8695 LOCATE0,14:COLOR7,4
8700 PRINT" (R1 \* R2) "
8710 LOCATE 0,15
8715 PRINT"R = + R3 "
8720 FOR I=1 TO 9:LOCATE I+3 ,15:PRINT C
HR\$(96)
8730 NEXT
8740 PRINT" (R1 + R2) "
8750 LOCATE 21,14
8760 PRINT" (R3) "
8770 LOCATE 21,15
8780 PRINT"U3 = U \* "
8790 FOR I=1 TO 9:LOCATE30+I,15:PRINT CH
R\$(96):NEXT
8795 LOCATE 21,16
8800 PRINT" R "
8810 LOCATE 0,18
8820 PRINT" R2 "
8825 LOCATE 0,19

8830 PRINT"i1 = i3 \* "
8835 FOR I=1 TO 9:LOCATE 9+I,19:PRINT CH
R\$(96):NEXT
8840 LOCATE 0,20
8845 PRINT" (R1 + R2) "
8850 LOCATE 21,18
8855 PRINT" R1 "
8860 LOCATE 21,19
8865 PRINT"i2 = i3 \* "
8870 FOR I=1 TO 9:LOCATE30+I,19:PRINT CH
R\$(96):NEXT
8875 LOCATE 21,20
8880 PRINT" (R1 + R2) "
8890 GOTO 31000
9000 REM\*\*\*\*\*EXERCICES RESISTANCES\*\*\*\*
9010 E=6:CLS:CO=11:SCREEN 0,CO,CO
9015 RESTORE 63550
9020 LIG=0:GOSUB 40000: GOSUB 35000
9030 GOSUB 41000:GOSUB 41100:GOSUB 41160
9040 LOCATE10,4:PRINT RE0\$
9050 LOCATE23,4:PRINT RE0\$
9060 LOCATE 12,3:PRINT"R1"
9070 LOCATE 25,3:PRINT"R2"
9080 LOCATE 9,5:COLOR4:PRINT" <--u1-->"SP
(C5)" <--u2-->"
9090 LOCATE 8,6:COLOR0,2
9100 PRINT" <--I=11=12=10amperes-->"
9110 GOSUB 41200 :GOSUB41270
9200 REM\*\*\*\*\*EXERCICE 7\*\*\*\*\*
9210 E=7:CLS:CO=12
9220 SCREEN0,CO,CO
9230 RESTORE 63560
9240 GOTO 9020
9250 REM\*\*\*\*\*EXERCICE 8\*\*\*\*\*
9260 E=8:CLS:CO=10
9270 SCREEN0,CO,CO
9280 RESTORE 63570
9290 GOTO 9020
9300 REM\*\*\*\*\*EXERCICE 9\*\*\*\*\*
9310 E=9:CLS:CO= 9
9320 SCREEN0,CO,CO
9330 RESTORE 63580
9340 LIG=0:GOSUB 40000
9350 GOSUB 41000:GOSUB 41100:GOSUB 41160
9370 GOSUB 35200
9380 GOSUB41200 :GOSUB 41270
9400 REM\*\*\*\*\*EXERCICE 10\*\*\*\*\*
9410 E=10:CLS:CO= 8
9420 SCREEN0,CO,CO
9430 RESTORE 63590
9440 GOTO 9340
9500 REM\*\*\*\*\*EXERCICE 11\*\*\*\*\*
9510 E=11:CLS:CO= 15
9520 SCREEN0,CO,CO
9530 RESTORE 63600
9540 GOTO 9340
30000 REM\*\*\*\*\*
30010 REM\*\*\* RETOUR MENU OU PAGES \*\*\*\*
30100 COLOR 1,15:LOCATE0 ,23
30150 PRINT"PRESSER UNE TOUCHE POUR TOUR
NER LA PAGE";
30670 B\$=INKEY\$:IF B\$="" THEN GOTO 30670
30690 RETURN
31000 ATTRB0,0:COLOR 1,15:LOCATE 0,21
31150 PRINT"PRESSER UNE TOUCHE POUR REVE
NIR AU MENU "
31670 A\$=INKEY\$:IF A\$="" THEN GOTO 31670
31680 CLS:GOTO 147
31690 END
33000 LINE (10,30)-(10,80),1
33010 LINE (310,30)-(310,80),1
33012 BOX (9,45)-(11,47),1
33013 BOX (309,45)-(311,47),1
33014 LINE (11,46)-(309,46),1
33020 LOCATE 1,10:COLOR7:PRINT"ph"
33030 LOCATE 38,10:COLOR7:PRINT"n"
33100 RETURN
34000 BOX (70,46)-(135,87),1
34010 BOXF (69,45)-(71,47),1
34020 BOXF (134,45)-(136,47),1
34030 LOCATE 4,10:COLOR15:PRINT" <-----
----->"
34040 LOCATE 18,10:PRINT" <-----
----->"
34050 LOCATE12,4:COLOR7
34060 PRINT"R1"
34070 LOCATE12,9:COLOR7
34080 PRINT"R2"
34090 LOCATE 10,6:PRINT"-----> i1"
34100 LOCATE 10,11:PRINT"-----> i2"
34110 LOCATE 10,7:COLOR4:PRINT" <--u1-->"
34120 LOCATE 10,12:COLOR4:PRINT" <--u2-->"

34130 LOCATE 2,6:COLOR7
34140 PRINT" <-----> I"
34150 RETURN
35000 REM\*\*\*\*\*SCHEMA RESISTANCE\*\*\*\*\*
35005 LINE (50,39)-(270,39),0
35010 LINE (50,20)-(50,60),0
35020 BOXF (49,38)-(51,40),0
35030 LINE (270,20)-(270,60),0
35040 BOXF (269,38)-(271,40),0
35100 RETURN
35200 BOX (92,47)-(160,15),0
35205
35207 LINE (50,39)-(92,39),0
35208 LINE (160,39)-(270,39),0
35210 BOXF (91,38)-(93,40),0
35215 LINE (50,20)-(50,60),0
35225 LINE (270,20)-(270,60),0
35230 BOXF (159,38)-(161,40),0
35235 BOXF (49,38)-(51,40),0
35240 LOCATE 13,5:PRINTRE0\$
35245 BOXF (269,38)-(271,40),0
35250 LOCATE 13,1:PRINT RE0\$
35260 LOCATE 15,2:PRINT "R1"
35265 LOCATE 15,6:PRINT "R2"
35270 LOCATE 8,7:COLOR 0,2
35275 PRINT" <--U=u1+u2=220 Volts-->"
35280 LOCATE 12,3:COLOR4:PRINT" <--i1--
-->"
35285 LOCATE 12,4:PRINT" <--i2-->"
35290 RETURN
40000 REM\*\*\*\*\*TITRES\*\*\*\*\*
40010 LOCATE 2,0:ATTRB1,0
40020 COLOR0,13
40030 PRINT"\*\*\* EXERCICE";E;"\*\*\*"
40040 RETURN
41000 REM\*\*\*\*\*TABLEAU\*\*\*\*\*
41010 FOR C=115 TO 300 STEP 48
41020 LINE (C,82)-(C,178)
41030 NEXT C
41040 FOR L=82 TO 178 STEP 16
41050 LINE (115,L)-(306,L)
41060 NEXT L
41070 LOCATE 17,8:ATTRB0,0:COLOR0,CO
41080 PRINT"Tableau a completer"
41090 RETURN
41100 REM\*\*\*\*\*LAMPES TEMOINS\*\*\*\*\*
41110 LOCATE 3,13:PRINTLEA\$
41120 LOCATE 6,13:COLOR0
41130 PRINT" "
41140 RETURN
41160 LOCATE 3,16:PRINTLET\$
41170 LOCATE 7,16:COLOR0
41180 PRINT" "
41190 RETURN
41200 REM\*\*\*\*\*REPERE 1\*\*\*\*\*
41210 FOR REPERE = 6 TO 24 STEP 6
41220 READ REP\$:IF REP\$="FIN"OR REP\$="FIN1
"OR REP\$="FIN2" OR REP\$="FIN3" OR REP\$="
FIN5" OR REP\$="FIN6" OR REP\$="FIN7" OR R
EP\$="FIN8" OR REP\$="FIN9" THEN GOTO 4199
9
41225 IF REP\$="FIN4" OR REP\$="FIN10" THE
N GOTO 53064
41230 LOCATE 10+ REPERE ,11:ATTRB 1,0
41240 COLOR 4,CO:PRINT REP\$
41250 NEXT REPERE:RETURN
41270 FOR QUESTION =6 TO 12 STEP 6
41280 READ Q
41290 LOCATE 8 + QUESTION,13+LIG
41300 ATTRB0,0: COLOR0
41310 PRINT Q
41320 NEXT QUESTION
41330 GOSUB41010
41340 REM \*\*\*\*\*REPONSE 1\*\*\*\*\*
41350 FOR REP=18 TO 24 STEP 6
41360 READ REP\$
41365 LOCATE 15,9:COLOR7,0:INPUT"Votre r
eponse " ,REP1\$
41367 COLOR0
41370 IF REP1\$= REP\$ THEN LOCATE29,9 :PR
INT" " :LOCATE6,13:COLOR,CO:PRINT"EXA
CT":GOSUB 55000:GOTO 41390
41380 IF REP1\$(<)REP\$ THEN LOCATE29,9 :PR
INT" " :LOCATE7,16:COLOR,CO:PRINT"FAU
X":GOSUB 55500 :GOTO 41365
41390 LOCATE 9+REP,13+LIG:PRINT REP1\$
41400 NEXT REP
41405 LIG=LIG+2
41410 GOSUB 41100:GOSUB 41200:GOSUB41270

A SUIVRE...



# FX-BATHYSCAPHE

# FX 702 P



CETTE FOIS FA VEST! MON RADAR A DETECTE LE TRESOR!

TOUJOURS VIENT A POINT A QUI N'ATTEND RIEN.

Profitez des performances de votre bathyscaphe de poche, pour rechercher assidûment quelques trésors sous-marins.

Yan DIDELOT

### Mode d'emploi :

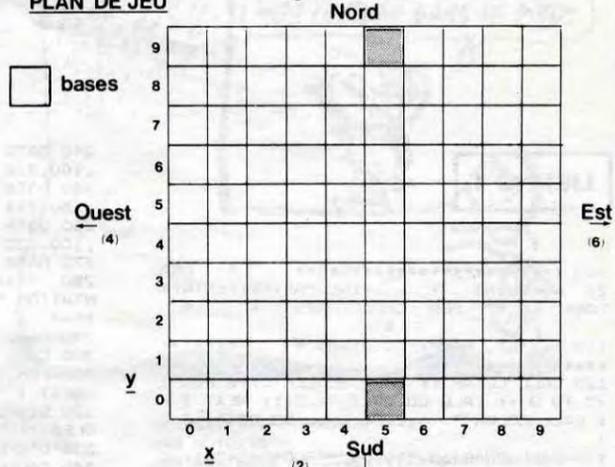
Vous devez, à l'aide de votre bathyscaphe, découvrir cinq trésors disséminés à des profondeurs différentes dans une grille de dix sur dix. Le nombre de doublons que contient chaque trésor est aléatoire. Votre mission terminée, le jugement émis sera fonction du nombre de doublons recueillis.

Vous disposez au départ de 4000 litres de carburant, renouvelables (en surface) cinq fois en cours de jeu à votre base de départ (coordonnées X= 5, Y= 0), ou à la base secondaire (X= 5, Y= 9). De plus vous possédez un réservoir d'oxygène de 1000 litres qui se remplit automatiquement en surface. A chaque plongée ou remontée, une force vous est demandée (1-200). Chaque déplacement coûte 100 litres de carburant plus 50 litres d'oxygène lorsque vous êtes en plongée. Heurter le fond situé à 1000 mètres de profondeur

vous coûte 100 litres d'oxygène. Chaque tour de jeu vous donne accès au tableau de bord qui vous indique votre profondeur, vos coordonnées (entre 0 et 9), l'oxygène restant, le carburant restant et l'indication du radar de bord :

- NEGATIF : rien en vue.
  - EN VUE (N/S) : un trésor est en vue dans l'axe Nord/Sud.
  - EN VUE (E/O) : un trésor est en vue dans l'axe Est/Ouest.
  - BASE : vous êtes sur une de vos deux bases et faites le plein.
  - AU-DESSUS (<) : vous êtes verticalement au-dessous d'un trésor.
  - AU-DESSOUS (>) : vous êtes verticalement au-dessus d'un trésor.
  - Au message "VOS ORDRES" répondez par une des sept commandes suivies de EXE :
  - 8 : Nord
  - 2 : Sud
  - 6 : Est
  - 4 : Ouest
  - 5 : Sur place
  - / : Plongée
  - ! : Remontée
- Sachez que les trésors se trouvent à une profondeur comprise entre 500 et 1000 mètres.

### PLAN DE JEU



```

LIST ALL
*** PRG LIST
VAR: 26 PRG: 1680
P0: 1411 STEPS
10 WAIT 40:PRT CSR
3:" FX-BATHYS
CAPHE"
20 VAC :P=0:0=1000
:E=4000:$="NEGA
TIF":X=5:Y=0:H=
0:Z=0:U=0:GSB 7
00
25 GOTO 40
30 E=E-100:IF P>0:
0=0-50
40 PRT "PROFONDEUR
:"P:" M","COOR
D.:X ="X:" / Y
="Y
50 PRT "OXYGENE:"
0:" L","CARBURA
NT:"E:" L"
55 PRT "RADAR:"$
60 IF 0<0:PRT "RSP
HYXIE!","VOUS E
TES MORT!"END
70 IF E<0:PRT "CAR
BURANT EPUISE!"
,"PERDU EN MER!
":END
80 INP "VOS ORDRES
",A$
90 IF A$="/" THEN
200
100 IF A$="+" THEN
250
110 IF A$="8":IF Y<
9:Y=Y+1:GOTO 40
120 IF A$="2":IF Y>
0:Y=Y-1:GOTO 40
130 IF A$="4":IF X<
0:X=X-1:GOTO 40
140 IF A$="6":IF X<
9:X=X+1:GOTO 40
150 IF A$="5":X=X:Y
=Y:GOTO 400
160 GOTO 80
200 INP "FORCE (1-2
00)",H
210 IF H<0 THEN 200
220 IF H>200 THEN 2
00
230 P=P+H:IF P>1000
:P=1000:PRT "FO
ND HEURTE!"=0-0
-100
240 GOTO 400
250 INP "FORCE (1-2
00)",I
260 IF I<0 THEN 250
270 IF I>200 THEN 2
50
280 P=P-I:IF P<0:P=
0
290 IF P=0:0=1000
295 GOTO 400
400 IF X=S:IF Y=T:I
F P=L THEN 600
405 IF X=S:IF Y=T:I
F P=L THEN 500
410 IF X=5:IF Y=0:I
F P=0 THEN 760
415 IF X=5:IF Y=9:I
F P=0 THEN 760
420 IF X=S THEN 650
430 IF Y=T THEN 600
435 $="NEGATIF"
440 GOTO 30
500 IF P(L:$="AU-DE
SSUS (<)"
510 IF P(L:$="AU-DE
SSOUS (>)"
520 GOTO 30
600 PRT "TRESOR RET
ROUVE !":Z=Z+1
605 M=INT (RAN#*100
1)
610 H=N+M
612 PRT "OR:"M:" D
OUBLONS"
613 PRT "TOTAL:"N:
" DOUBLONS"
614 IF Z=5 THEN 800
615 GSB 700
620 GOTO 400
650 $="EN VUE (N/S)
"
660 GOTO 30
680 $="EN VUE (E/O)
"
690 GOTO 30
700 S=INT (RAN#*10)
:T=INT (RAN#*10)
710 IF S=5:IF T=0 T
HEN 700
720 IF S=X:IF T=Y T
HEN 700
725 IF S=5:IF T=9 T
HEN 700
730 L=INT (RAN#*100
0)
740 IF L<500 THEN 7
30
750 RET
760 $="BASE":U=U+1
770 IF U>5 THEN 40
780 E=4000
790 GOTO 40
800 PRT "MISSION AC
COMPLIE !"
805 PRT "VOUS AVEZ
RECOLTE:"M:" D
OUBLONS"
810 IF N<4000:PRT "
MAGNIFIQUE PECH
E !":END
820 IF N<3000:PRT "
BONNE OPERATION
!":END
830 IF N<2000:PRT "
PAS MAL !":END
840 IF N<1000:PRT "
JUSTE RENTABLE
!":END
850 IF N<500:PRT "Y
OUS Y PERDEZ !"
:END
860 PRT "VRAIMENT M
AUVAIS":END
*** VAR LIST
VAR: 26 PRG: 1680
A$ = +
B = 0
C = 0
D = 0
E = 1000
F = 0
G = 0
H = 3
I = 100
J = 0
K = 0
L = 802
M = 562
N = 1146
O = 0
P = 756
Q = 0
R = 0
S = 1
T = 9
U = 2
V = 0
W = 0
X = 1
Y = 9
Z = 2

```

## MSX

suite de la page 26

```

3250 '===31= FANTOME PRIS 1 =====
3260 DATA 0,0,0,0,15,27,63,63
3270 DATA 60,27,31,31,63,63,63,51
3280 DATA 0,0,0,0,192,96,240,240
3290 DATA 240,96,224,224,240,240,2
40,48
3300 DATA 2077
3310 '===32= FANTOME PRIS 2 =====
3320 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3330 DATA 12,51,31,31,63,63,63,51
3340 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3350 DATA 192,96,224,224,240,240,2
40,48
3360 DATA 1869
3370 '===33= FANTOME PRIS 3 =====
3380 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3390 DATA 0,0,0,0,31,63,63,51
3400 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3410 DATA 0,0,0,0,224,240,240,48
3420 DATA 960
3430 '===34= FANTOME PRIS 4 =====
3440 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3450 DATA 0,0,0,0,0,0,0,63
3460 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3470 DATA 0,0,0,0,0,0,0,240
3480 DATA 303
3490 '===35= FANTOME PRIS 5 =====
3500 DATA 3,15,31,63,62,124,120,12
0
3510 DATA 120,124,62,63,31,15,3,0
3520 DATA 224,240,252,254,60,24,0,
248
3530 DATA 252,254,62,254,252,248,2
24,0
3540 DATA 3812
3550 '===36= FANTOME PRIS 6 =====
3560 DATA 3,15,31,63,60,120,120,12
7
3570 DATA 127,127,120,120,120,120,
48,0
3580 DATA 0,192,224,240,240,120,12
0,248
3590 DATA 248,248,120,120,120,120,
48,0
3600 DATA 3729
3610 '===37= FANTOME PRIS 7 =====
3620 DATA 48,120,124,254,255,255,2
55,247
3630 DATA 243,240,240,240,240,240,
96,0
3640 DATA 24,60,124,254,254,254,25
4,222
3650 DATA 158,30,30,30,30,30,12,0
3660 DATA 4863
3670 '===38= FANTOME PRIS 8 =====
3680 DATA 63,127,127,127,120,120,1
27,127
3690 DATA 127,120,120,127,127,127,
63,0
3700 DATA 240,248,248,240,0,0,128,
128
3710 DATA 128,0,0,240,248,248,240,
0
3720 DATA 4085
3730 '===39= FANTOME PRIS 9 =====
3740 DATA 3,15,31,63,62,124,120,12
0
3750 DATA 120,124,62,63,31,15,3,0
3760 DATA 224,240,252,254,62,31,15
,15
3770 DATA 15,31,62,254,252,248,224
,0
3780 DATA 3143
3790 '===40= FANTOME PRIS 10 =====
3800 DATA 48,120,120,120,120,120,1
20,124
3810 DATA 60,62,63,31,31,15,3,0
3820 DATA 24,60,60,60,60,60,60,124
3830 DATA 120,248,248,240,240,224,
128,0
3840 DATA 3113
3850 '===41= FANTOME PRIS 11 =====
3860 DATA 63,127,127,127,120,120,1
27,127
3870 DATA 127,120,120,120,120,120,
48,0
3880 DATA 224,240,240,248,120,120,
248,240
3890 DATA 240,248,120,120,120,120,
48,0
3900 DATA 4409
3910 '===42= FANTOME PRIS 12 =====
3920 '== DEFINITION DES SPRITES ==
3930 '=====
3940 FORSR=0T015
3950 SU=0
3960 A$=""
3970 FORSS=0T031
3980 READB$
3990 SU=SU+VAL(B$)
4000 A$=A$+CHR$(VAL(B$))
4010 NEXT
4020 SPRITE$(SR+1)=A$
4030 READB$
4040 IFVAL(B$)<>SUTHENPRINT:PRINT"
ERREUR DE DATAS DANS LE BLOC ";SR+
1;" DES SPRITES":END
4050 NEXT:SU=0
4060 FORSP=0T05
4070 FORSS=0T031
4080 READB$
4090 SU=SU+VAL(B$)
4100 A$(SP)=A$(SP)+CHR$(VAL(B$))
4110 NEXT
4120 READB$
4130 IFVAL(B$)<>SUTHENPRINT:PRINT"
ERREUR DE DATA DANS LE BLOC ";SP+1
7;" DES SPRITES":END
4140 NEXT
4150 SPRITE$(19)=A$(1)
4160 SPRITE$(20)=A$(3)
4170 SPRITE$(21)=A$(4)
4180 SPRITE$(22)=A$(5)
4190 SPRITE$(35)=A$(0)
4200 SPRITE$(30)=A$(1)
4210 SPRITE$(25)=A$(2)
4220 SPRITE$(20)=A$(3)
4230 SU=0
4240 FORSP=40T058
4250 A$=""
4260 FORSS=0T031
4270 READB$
4280 SU=SU+VAL(B$)
4290 A$=A$+CHR$(VAL(B$))
4300 NEXT
4310 READB$
4320 IFVAL(B$)<>SUTHENPRINT:PRINT"
ERREUR DE DATA DANS LE BLOC ";SP-1
7;" DES SPRITES":END
4330 SU=0
4340 SPRITE$(SP)=A$
4350 NEXT
4360 '*****
4370 '***** INITIALISATION *****
4380 '*****
4390 S=3:SC=0:NB=4:C(0)=4:C(1)=3:C
(2)=8:C(3)=7:BO=2000
4400 PLAY"155V14L1804EF0R640R640.
.05C04AR64AR64A05C04B05DCRR04EFG
R64GR64GR6405C04AR64AR64A05DF.D04B
005C"
4410 FORJ=1TONB
4420 LOCATE29,13-2*J:PRINT"J1";:LO
CATE29,14-2*J:PRINT"km";
4430 NEXT
4440 '
4450 CS=0:TE=140
4460 XX=14:XX(0)=13:XX(1)=11:XX(2)
=15:XX(3)=17
4470 YY=18:YY(0)=11:YY(1)=9:YY(2)=
11:YY(3)=9
4480 FORK=&HF310T0&HF355:POKEK,0:N
EXT
4490 L=&HF310
4500 FORK=0T03
4510 POKEL,XX(K):POKEL+2,YY(K)
4520 POKEL+4,0:POKEL+6,1
4530 POKEL+8,4:POKEL+10,1
4540 L=L+12
4550 NEXT
4560 POKE&HF34E,XX:POKE&HF350,YY:P
OKE&HF352,S
4570 FORT=0T03:ET(T)=1:NEXT
4580 N=RNDC(-TIME)
4590 PUTSPRITE4,(232,103),11,3
4600 IFSC=0THENFORM=1T03:LOCATE30,
1:PRINTUSING"#"M;:FORT=0T0300:IFS
TRIG(KK)=0THENNEXTT,M:GOTO460ELSE
T=1001:F=M:LOCATE30,1:PRINT"1";:M=
4:TE=TE+20*(3-FE):GOTO4620
4610 IFSTRIG(KK)=0THEN4610
4620 FORK=0T0F:PUTSPRITEK,(XX(K)*8
-4,YY(K)*8-4),C(K),6
4630 NEXT
4640 FORK=F+1T03:PUTSPRITEK,,0:NEX
T
4650 PUTSPRITE4,(XX*8-4,YY*8-4),11
,3
4660 '*****
4670 '**** ROUTINE PRINCIPALE ****
4680 '*****
4690 SC=USR1(ST)
4700 PRINTUSING"#####";SC;:IFSC>HI
THENHI=SC:POKE&HF3DD,23:POKE&HF3DC
,24:PRINTUSING"#####";HI;:
4710 IFPEEK(&HF35E)THEN5930
4720 IFPEEK(&HF350)THEN60SUB4840
4730 FOR I=0 TO F
4740 L=USR0(I)
4750 IFPEEK(&HF354)THEN60SUB5340
4760 NEXT
4770 L=USR2(0)
4780 IFPEEK(&HF370)THEN60SUB4980
4790 IFRND(1)>.98THEN5310
4800 FORT=0TOTE:NEXT:GOTO 4690
4810 '*****
4820 '***** ROUTINES *****
4830 '*****
4840 BEEP:SOUND8,14
4850 FORT=F+1T03:PUTSPRITEK,,0:NEX
T:PUTSPRITE4,,11
4860 SOUND1,0:SOUND0,113
4870 FORT=0T0200:NEXT
4880 SOUND0,202
4890 FORT=0T0200:NEXT
4900 SOUND0,160
4910 FORT=0T0200:NEXT
4920 SOUND0,135
4930 FORT=0T0200:NEXT
4940 SOUND0,113
4950 FORT=0T0200:NEXT
4960 SOUND8,0:BEEP
4970 ONINTERVAL=(800+TE*3)GOSUB588
0:INTERVALON:FA=0:POKE&HF358,0:RET
URN
4980 SOUND8,14:SOUND1,1:SOUND0,172
4990 FORT=0T0200:NEXT
5000 SOUND0,85
5010 FORT=0T0200:NEXT
5020 SOUND0,30
5030 FORT=0T0200:NEXT
5040 SOUND0,125
5050 FORT=0T0200:NEXT
5060 SOUND0,172
5070 FORT=0T0200:NEXT
5080 SOUND0,205
5090 FORT=0T0200:NEXT
5100 SOUND0,172
5110 FORT=0T0200:NEXT
5120 SOUND8,0

```

A SUIVRE...

# CRAZY WHEELING

# T199 BASIC ETENDU

A bord de votre bolide, tentez de franchir habilement les étapes que vous réserve votre T1.

Benoit ARRIBART



TOUS LES CHEMINS MÈNENT À ROME, SAUF CEUX QUI MÈNENT AILLEURS.

## LISTING 1

```
100 !***** * CRA
ZY WHEELING * *IRE PARTIE:DEFINIT
ION* * DES CARACTERES * *
110 !* (C) HARRY-CD 1985 * *****
*****
120 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: FOR I
=5 TO 8 :: CALL COLOR(I,16,2):: NEXT I :
: CALL COLOR(3,16,2) :: CALL COLOR(4,16,2
)
130 CALL CHAR(65,"007088B4FCC4C4C4"):: C
ALL CHAR(66,"007088B9FBC4C4C4")
140 CALL CHAR(67,"007088B0C0C0C0C47B"):: C
ALL CHAR(68,"007088B4C4C4C4C4")
150 CALL CHAR(69,"007088B0F0C0C0C0C"):: C
ALL CHAR(70,"007088B0F0C0C0C0C")
160 CALL CHAR(71,"007088B0C0C0C0C47B"):: C
ALL CHAR(72,"00B484B4FCC4C4C4")
170 CALL CHAR(73,"0020202030303030"):: C
ALL CHAR(74,"001C0404C4C4C870")
180 CALL CHAR(75,"008B90A0D8C4C4C4"):: C
ALL CHAR(76,"00B080B0C0C0C0C0C")
190 CALL CHAR(77,"00C4AC94C4C4C4C4"):: C
ALL CHAR(78,"00C4A494C4C4C4C4")
200 CALL CHAR(79,"007088B4C4C4C4C47B"):: C
ALL CHAR(80,"0078B4B4FBC0C0C0C")
210 CALL CHAR(81,"0078B4B4C4D4C874"):: C
ALL CHAR(82,"007088B9FBC4C4C4")
220 CALL CHAR(83,"003B40F08C4C4C47B"):: C
ALL CHAR(84,"00FC202030303030")
230 CALL CHAR(85,"0084B4B4C4C4C870"):: C
ALL CHAR(86,"0084B4C4C4C44830")
240 CALL CHAR(87,"0084B4B4C4C4D468"):: C
ALL CHAR(88,"00C4C4C44B304884")
250 CALL CHAR(89,"0084B4C4C4C4681010"):: C
ALL CHAR(90,"007088B0C0C0C0C0C")
260 CALL CHAR(91,"0078B4B4C4C4C47B"):: C
ALL CHAR(92,"0010305010303078")
270 CALL CHAR(93,"0038C4C4102040FC"):: C
ALL CHAR(94,"0030C8C418C4C830")
280 CALL CHAR(95,"0080B0B0C8C8C8C8"):: C
ALL CHAR(96,"00FBC0C07B048878")
290 CALL CHAR(97,"00384480FBC4443B"):: C
ALL CHAR(98,"00FC0B1020203030")
300 CALL CHAR(99,"003048C478C4C47B"):: C
ALL CHAR(100,"0070C8C47C048870")
310 DISPLAY AT(1,9):"CRAZY WHEELING"
320 DISPLAY AT(11,3):"ABCDEFGHIJKLMNPQR
STUVWXYZ" :: DISPLAY AT(13,10):"12345678
90"
330 FOR DEL=1 TO 1000 :: NEXT DEL :: CAL
L CLEAR :: DISPLAY AT(13,2):"SUIVEZ LES
INSTRUCTIONS QUI"
340 DISPLAY AT(15,8):"VONT SUIVRE POUR"
350 DISPLAY AT(17,1):"METTRE EN MEMOIRE
LA SECONDE" :: DISPLAY AT(19,6):"PARTIE
DU PROGRAMME"
360 FOR DEL=1 TO 1000 :: NEXT DEL
370 FOR I=65 TO 90 :: CALL CHARPAT(I,A$)
:: CALL CHAR(I+32,A$) :: NEXT I
380 RUN "CS1"
```

```
240 DATA 100,330,100,294,100,262,100,294
,100,330
250 DATA 100,311,100,330,100,262,250,277
,250,294
260 DATA 250,277,250,294,100,220,100,208
,100,220
270 DATA 500,294,250,330,1000,392,0,0
280 !***** * PRESE
NTATION PART I * *****
****
290 CALL CLEAR
300 CALL SCREEN(2)
310 FOR I=1 TO 14 :: CALL COLOR(I,5,2)::
NEXT I
320 DISPLAY AT(11,4):"VOULEZ-VOUS LES RE
GLES"
330 DISPLAY AT(13,6):" (O/N)?"
340 CALL KEY(O,K,S):: IF S=0 THEN 340 EL
SE IF K=111 OR K=79 THEN CALL REGLES
350 CALL CLEAR
360 FOR I=1 TO 10 :: SCO(I)=10000 :: SCO
*(I)="HARRY CD" :: NEXT I
370 CALL CHAR(124,"F8FBFB577FEC54EC7F57F
BF8FB00000000000B8AD27A3F7AD2B8A0000000
000")
380 CALL CHAR(40,"000000FFFF000000000000
00000000000000000000000000000000000000
00")
390 CALL CHAR(128,"010020009110032703090
4200000400000022004008B40108240802200400
400")
400 CALL CHAR(132,"FFFF",133,"0000000000
00FFFF",136,"183C7EFFFF7E3C18"SRPT$(0",
48))
410 CALL CHAR(34,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
420 CALL CHAR(33,"7EB18DA1A1BDB17E")
430 FOR I=1 TO 14 :: CALL COLOR(I,16,2):
: NEXT I
440 DISPLAY AT(4,6):"HARRY-CD PRESENTE"
450 DISPLAY AT(16,8):"CRAZY WHEELING"
460 DISPLAY AT(20,12):" 1985"
470 CALL MAGNIFY(3): CALL SPRITE(#1,124
,7,76,1,0,40)
480 DISPLAY AT(24,1):" PRESS ANY KEY T
O BEGIN"
490 RESTORE
500 READ A,B :: IF A=0 THEN 540 ELSE CAL
L SOUND(A,B,0)
510 CALL KEY(O,K,S):: IF S<>0 THEN 690
520 GOTO 500
530 !***** *PRESEN
TATION PART II* * (MEILLEURS SCORE
S) * *****
*****
540 CALL DELSPRITE(ALL)
550 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2)
560 CALL COLOR(3,5,2,4,5,2,5,7,2,6,7,2,7
,7,2,8,7,2)
570 DISPLAY AT(1,3):"MEILLEURS SCORES DU
JOUR"
580 FOR I=1 TO 10
590 DISPLAY AT(2*I+2,4):USING "###":I
600 DISPLAY AT(2*I+2,9):USING "*****":S
CO(I)
610 DISPLAY AT(2*I+2,18):SCO*(I)
620 NEXT I
630 DISPLAY AT(24,4):"PRESS ANY KEY TO B
EGIN"
640 RESTORE
650 READ A,B :: IF A=0 THEN 690 ELSE CAL
L SOUND(A,B,0)
660 CALL KEY(O,K,S):: IF S<>0 THEN 690
670 GOTO 650
680 !***** *PRESEN
TATION PART III* * (INITIALISATION
ET * * DECOR) * *****
*****
690 CALL DELSPRITE(#1):: CALL CLEAR
700 CALL SCREEN(4)
710 CALL COLOR(1,2,1)
720 CALL COLOR(13,9,1)
730 CALL HCHAR(3,1,34,13*32)
740 CALL HCHAR(2,1,133,32)
750 CALL HCHAR(16,1,132,32)
760 FOR I=3 TO 8 :: CALL COLOR(I,5,4)::
NEXT I
770 DISPLAY AT(22,2):"SCORE 0"
780 DISPLAY AT(22,17):"VITESSE 0"
790 DISPLAY AT(24,8)SIZE(8):"HI SCORE"
800 DISPLAY AT(24,17):USING "*****":SCO
(1)
810 DISPLAY AT(1,2):"ETAPE 1"
820 DISPLAY AT(1,18):"TEMPS 200"
830 SCO=0 :: ETAPE=1 :: ET=30000 :: T=200
:: CAR=3
840 CALL SPRITE(#2,124,7,21,241,#3,124,8
,41,241,#4,124,14,61,241,#5,124,13,81,24
1,#6,124,11,101,241)
850 CALL SPRITE(#10,136,13,1,1,#11,136,1
3,5,120,#12,136,13,123,64,#13,136,13,129
,184)
860 CALL SPRITE(#1,124,5,41,41):: V=0
870 RESTORE
880 DISPLAY AT(20,4):"PRESS FIRE TO PERF
ORM"
890 FOR I=1 TO 200
900 CALL KEY(1,K1,S1):: CALL KEY(2,K2,S2
)
910 IF K1=18 THEN MA=1 :: GOTO 970
920 IF K2=18 THEN MA=2 :: GOTO 970
```

```
930 NEXT I
940 IF ETAPE>1 THEN 890
950 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)
960 CALL SCREEN(2):: GOTO 430
970 DISPLAY AT(20,4):: ON CAR GOTO 980,9
90,1000
980 DISPLAY AT(20,10):"VOITURE 3" :: GOT
O 1020
990 DISPLAY AT(20,10):"VOITURE 2" :: GOT
O 1020
1000 DISPLAY AT(20,10):"VOITURE 1"
1010 !***** * BOU
CLE PRINCIPALE * *****
*****
1020 CALL COINC(ALL,C):: CALL JOYST(MA,A
,B):: CALL MOTION(#1,-B*2,A*2)
1030 V=V+A/2 :: IF V>122 THEN V=122 ELSE
IF V<14 THEN V=14
1040 SC=SC+V :: CALL AF(V)
1050 CALL COINC(ALL,C1)
1060 CALL JOYST(MA,A,B):: CALL MOTION(#1
,-B*2,A*2)
1070 V=V+A/2 :: SC=SC+V :: T=T-1 :: CALL
AFF(SC,T,V)
1080 CALL COINC(ALL,C2)
1090 FOR I=10 TO 13 :: CALL MOTION(#1,0,
-V):: NEXT I
1100 CALL JOYST(MA,A,B):: CALL MOTION(#1
,-B*2,A*2)
1110 V=V+A/2 :: SC=SC+V
1120 CALL COINC(ALL,C3)
1130 IF C OR C1 OR C2 OR C3 THEN CALL EX
PLOSION(V,CAR):: IF CAR=0 THEN CALL SCOR
E(SC,SCO(),SCO*(I)):: GOTO 690 ELSE 840
1140 CALL JOYST(MA,A,B):: CALL MOTION(#1
,-B*2,A*2)
1150 V=V+A/2 :: SC=SC+V :: T=T-1 :: CALL
AFF(SC,T,V)
1160 CALL COINC(ALL,C4)
1170 CALL POSITION(#1,Y,X):: IF Y<15 OR
Y>113 THEN CALL EXPLOSION(V,CAR):: IF CA
R=0 THEN CALL SCORE(SC,SCO(),SCO*(I)):: G
OTO 690 ELSE 840
1180 CALL JOYST(MA,A,B):: CALL MOTION(#1
,-B*2,A*2)
1190 V=V+A/2 :: SC=SC+V
1200 CALL COINC(ALL,C5)
1210 FOR I=2 TO 6 :: CALL MOTION(#1,0,-I
NT((RND*20)+1)+5):: NEXT I
1220 CALL JOYST(MA,A,B):: CALL MOTION(#1
,-B*2,A*2)
1230 V=V+A/2 :: SC=SC+V :: T=T-1 :: CALL
AFF(SC,T,V)
1240 CALL COINC(ALL,C6):: IF C4 OR C5 OR
C6 THEN CALL EXPLOSION(V,CAR):: IF CAR=
0 THEN CALL SCORE(SC,SCO(),SCO*(I)):: GOT
O 690 ELSE 840
1250 CALL JOYST(MA,A,B):: CALL MOTION(#1
,-B*2,A*2)
1260 V=V+A/2 :: SC=SC+V
1270 IF SC>ET AND T>0 THEN 1290 ELSE 102
0
1280 !***** * FIN
DE L' ETAPE * *****
*****
1290 CALL DELSPRITE(ALL)
1300 DISPLAY AT(20,9):"BONUS"
1310 FOR I=T TO 0 STEP -1
1320 BONUS=BONUS+100*ETAPE :: DISPLAY BE
EP AT(20,16):USING "*****":BONUS
1330 DISPLAY AT(1,24):USING "###":I
1340 FOR J=1 TO 10 :: NEXT J :: NEXT I
1350 SC=SC+BONUS :: V=0
1360 DISPLAY AT(22,8)SIZE(6):USING "###
###":SC
1370 DISPLAY AT(22,27):"0"
1380 RESTORE
1390 READ A,B :: IF A=0 THEN 1410 ELSE C
ALL SOUND(A,B,0)
1400 GOTO 1390
1410 DISPLAY AT(21,1)
1420 ET=SC+30000 :: T=T+100 :: ETAPE=ETA
PE+1 :: BONUS=0
1430 DISPLAY AT(1,8)SIZE(2):USING "###":E
TAPE
1440 DISPLAY AT(1,25):USING "###":T
1450 GOTO 840
1460 !***** * SOU
S PROGRAMMES * *****
*****
1470 SUB EXPLOSION(V,CAR)
1480 IF V>124 THEN V=124
1490 CALL MOTION(#1,0,-V):: CALL SOUND(-
3000,-7,0)
1500 FOR I=2 TO 6
1510 CALL MOTION(#1,0,30)
1520 NEXT I
1530 CALL PATTERN(#1,128)
1540 FOR I=3 TO 16
1550 CALL COLOR(#1,I):: FOR T=1 TO 50 ::
NEXT T
1560 NEXT I
1570 CALL DELSPRITE(ALL):: CAR=CAR-1
1580 SUBEND
1590 SUB AF(V)
1600 DISPLAY AT(22,25):USING "###":V*2.5
1610 SUBEND
1620 SUB AFF(SC,T,V)
1630 CALL SOUND(-2000,110+V/4,5,-7,15,12
```

```
0+V/4,5)
1640 DISPLAY AT(22,8)SIZE(6):USING "###
###":SC
1650 IF T<0 THEN T=0
1660 DISPLAY AT(1,24):T
1670 SUBEND
1680 SUB SCORE(SC,SCO(),SCO*(I))
1690 IF SC<SCO(10)THEN SUBEXIT
1700 IF SC=SCO(1)THEN 1760
1710 FOR I=1 TO 10 :: DISPLAY AT(20,3):"
YOU HAVE BROKEN A RECORD"
1720 FOR T=1 TO 30 :: NEXT T
1730 DISPLAY BEEP AT(20,1):" "
1740 FOR T=1 TO 30 :: NEXT T
1750 NEXT I
1760 FOR I=1 TO 10
1770 IF SC>SCO(I)THEN 1790
1780 NEXT I
1790 FOR J=10 TO I STEP -1
1800 SCO(J)=SCO(J-1):: SCO*(J)=SCO*(J-1)
1810 NEXT J
1820 SCO(I)=SC
1830 SCO*(I)=" "
1840 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2)
1850 FOR T=5 TO 12
1860 CALL COLOR(T,7,2)
1870 NEXT T
1880 CALL COLOR(0,5,2,3,5,2,4,5,2)
1890 DISPLAY AT(1,3):"MEILLEURS SCORES D
U JOUR"
1900 FOR T=1 TO 10
1910 DISPLAY AT(2*T+2,4):USING "###":T
1920 DISPLAY AT(2*T+2,9):USING "###":SCO
*(T)
1930 DISPLAY AT(2*T+2,18):SCO*(T)
1940 NEXT T
1950 ACCEPT AT(2*I+2,18)SIZE(8)VALIDATE(
" abcdefghijklmnopqrstuvwxyz")::SCO*(I)
1960 SUBEND
1970 !***** *REGLE
S : INTERDITES* * AUX FLEMMARDS
* *****
*****
1980 SUB REGLES
1990 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(#1)
2000 DISPLAY AT(1,4):"CRAZY WHEELING SE
JOUER"
2010 DISPLAY AT(3,4):"AVEC LA MANETTE 1
OU 2"
2020 DISPLAY AT(6,2):"VOTRE BUT EST DE F
RANCHIR"
2030 DISPLAY AT(8,2):"LE PLUS D'ETAPES A
VEC VOS"
2040 DISPLAY AT(10,2):"TROIS VOITURES."
2050 DISPLAY AT(12,2):"CHAQUE ETAPE MESU
RE 30 KM"
2060 DISPLAY AT(14,2):"QU'IL FAUDRA PARC
OURIR EN"
2070 DISPLAY AT(16,2):"UN TEMPS MINIMUM.
LE BONUS"
2080 DISPLAY AT(18,2):"DE FIN D'ETAPE DE
PEND DES"
2090 DISPLAY AT(20,2):"SECONDES NON GASP
ILLEES ."
2100 DISPLAY AT(24,2):"PRESS ANY KEY TO
CONTINUE"
2110 CALL KEY(O,K,S):: IF S=0 THEN 2110
ELSE CALL CLEAR
2120 DISPLAY AT(1,2):"CE BONUS EST PROPO
RTIONNEL"
2130 DISPLAY AT(3,2):"AU NUMERO DE L'ETA
PE JUSTE"
2140 DISPLAY AT(5,2):"FRANCHIE,ET A CHAQ
UE ETAPE"
2150 DISPLAY AT(7,2):"VOUS GAGNEZ 100 SE
CONDES ."
2160 DISPLAY AT(10,2):"VOTRE SCORE CORRE
SPOND AU"
2170 DISPLAY AT(12,2):"NOMBRE DE KM PARC
OURUS ET"
2180 DISPLAY AT(14,2):"IL AUGMENTE EN FO
NCTION DE"
2190 DISPLAY AT(16,2):"VOTRE VITESSE ."
2200 DISPLAY AT(24,2):"PRESS ANY KEY TO
CONTINUE"
2210 CALL KEY(O,K,S):: IF S=0 THEN 2210
ELSE 2220
2220 CALL CLEAR
2230 DISPLAY AT(1,2):"SI LE TEMPS QUI VO
US ETAIT"
2240 DISPLAY AT(3,2):"IMPARTI EST ECOULE
,VOUS NE"
2250 DISPLAY AT(5,2):"POURREZ ACCEDER A
D'AUTRES"
2260 DISPLAY AT(7,2):"ETAPES,MAIS VOUS C
ONTINUEZ"
2270 DISPLAY AT(9,2):"A JOUER JUSQU'A CE
QUE VOS"
2280 DISPLAY AT(11,2):"NERFS CRAQUENT ..
"
2290 DISPLAY AT(15,4):"UNE SEULE DEVISE:
FONCER"
2300 DISPLAY AT(18,11):"TAPEZ"
2310 DISPLAY AT(20,3):"1 POUR REVOIR LES
REGLES"
2320 DISPLAY AT(22,3):"2 POUR POUVOIR JO
UER .."
2330 DISPLAY AT(24,6):"VOTRE CHOIX " ::
ACCEPT AT(24,19)SIZE(1)VALIDATE("12"):Z$
2340 ON VAL(Z$)GOTO 1990,2350
2350 SUBEND
```

## LISTING 2

```
100 !***** * CRA
ZY WHEELING * *
* * (C) HARRY-CD 1985 * * *
*****
110 !***** * PO
UR TI 99/4A * * BASIC ETENDU
* * *****
120 !***** *
POUR * *
* * HHHHEBDOGICIEL * * *
*****
130 !***** * C
ONCEPTION: * * STEPHANE ARRIBAR
T * * REALISATION * *
BENOIT ARRIBART *
140 !* 30 AV. DES FRERES * *
LUMIERE * * 69008 LYON
* * *****
150 !***** *DATAS
POUR LA MUSIQUE* * (MERCI A WARNER BR
OS)* * *****
160 DATA 100,330,100,294,100,262,100,294
,100,330
170 DATA 100,311,100,330,100,262,250,277
,250,294
180 DATA 250,277,250,294,100,294,100,262
,100,247
190 DATA 100,262,100,294,100,262,100,294
,100,247
200 DATA 250,247,250,262,250,247,250,262
,250,196
210 DATA 250,220,250,196,250,220,100,196
,100,294
220 DATA 100,294,500,294,250,196,250,220
,250,196
230 DATA 250,220,100,196,100,330,100,330
,500,330
```

HEBDOGICIEL 160 rue Legendre 75017 PARIS.

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

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

# ISMATHUR

Le beau pays d'ISMATHUR est depuis longtemps sous l'emprise maléfique de l'impitoyable reine MALVINA. Petit villageois courageux et profondément révolté, vous décidez un beau jour de quitter votre village natal pour assassiner la despote dans son immense et lugubre château. Nanti d'une belle inconscience et armé d'un petit couteau, vous voilà parti explorer la contrée...

Cyril GIROUX

**Mode d'emploi :**  
Ce programme occupe environ 15 Ko. Stoppez la musique de présentation et passez à la suite par appui sur une touche. L'action se passe sur une vaste carte composée de 900 cases, où à chaque lieu est assigné un environnement précis (forêt, marais, enceinte, monts, cimetière, etc...). Ce pays est décomposé en 9 tableaux de 100 cases chacun, vous passez de l'un à l'autre en franchissant une "muraille". Vos pélerinages vous amèneront à rencontrer certains monstres ou amis (trolls, vampires, nains, etc...); chaque monstre a une agilité et un nombre de points de vie définis. Certains possèdent même des objets qui permettent de tuer plus facilement et plus vite (pour certains cas ils permettent de tuer tout court) des ennemis

précis; sachez que :

- L'anneau d'or agit sur les squelettes.
  - L'anneau de pierre agit sur les diables.
  - Les croix de bois agissent sur les vampires.
  - Les croix de fer agissent sur les zombies.
  - Certains objets dont on ne connaît pas la cible mais dont on dit que...
  - Un objet gardé par un monstre longiligne et aquatique permet de passer le pont levé.
  - Un objet porté par un être à l'âme pure, permet de tuer "la bête du Nord-Est".
  - Un objet bleu et luisant permet d'assassiner la reine et de propager le bien dans le pays entier.
- Les combats se jouent avec un dé à 20 faces, l'agilité est le score que l'ennemi doit faire pour toucher son adversaire. Les "dommages" sont les points de vie enlevés à l'ennemi (un nombre négatif de points de vie signifie la mort). Vous aurez sans doute le bonheur de rencontrer des "Idaunes", créatures féminines vêtues de longs habits pâles, totalement positives, puissantes et...magiques ! Vous pouvez en plein jeu par appui sur "A", interrompre momentanément une partie (instruction SLEEP). L'appui sur la touche "arobas", sauvegarde votre personnage et le lieu où il se trouve en zone DIR (dans ce cas, faire un FSET 200 avant lancement). L'appui sur "O" à l'affichage de "Retrouver ? (O/N)" en début de jeu, vous permet de le retrouver.

# CANON X 07

LES GRANDES DOULEURS SONT MUETTES CHEZ LES APHONES.



```
10 CLEAR200:CLS:DIMD(9,9),C(21),N(21),A(21),P(21),D(21),S(12),X(9)
11 G=RND(O):DEFNZ(X)=INT(RND(1)*X)+1:G=FNZ(2):S=G+1
14 PRINTTAB(5):"ismathur":GOSUB5000:CLS:TT=5
15 LOCATE 4,1:PRINT"Un instant":DIMAS(5):P=50:X=0:Y=0:D=4:NI=0:A=12
20 FORI=1TO12:READS(I):NEXT:DIMP1(2)
25 F="Une muraille.":TB=1
27 FONTS(128)="224,172,232,172,232,168,24,252
28 FONTS(129)="56,168,56,40,56,40,56,248
30 FONTS(130)="0,176,196,132,132,128,0,252
31 FONTS(131)="8,200,40,40,200,8,248
32 FONTS(132)="0,8,28,60,124,252,252
33 FONTS(133)="0,0,0,140,220,252,252
34 FONTS(134)="128,36,0,72,0,80,4,0
35 FONTS(135)="72,0,36,0,160,8,32,0
36 FONTS(136)="112,112,124,12,12,124,112,112
37 FONTS(137)="56,56,248,192,192,248,56,56
38 FONTS(138)="96,236,104,236,104,236,96,252
39 FONTS(139)="24,156,24,28,24,156,24,252
40 FONTS(140)="8,28,60,124,48,48,252
41 FONTS(141)="0,0,128,192,128,128,128,248
42 FONTS(142)="68,68,68,68,84,76,68,0
43 FONTS(143)="16,16,16,16,80,144,16,0
44 FONTS(144)="40,144,68,40,144,68,40,144
45 FONTS(145)="40,144,68,40,144,68,40,144
46 FONTS(146)="252,116,248,116,220,124,172,248
47 FONTS(147)="216,104,216,240,216,248,104,208
48 FONTS(148)="4,28,68,228,68,68,252
49 FONTS(149)="0,0,192,16,56,16,16,248
50 FONTS(150)="228,204,156,252,156,204,228,252
51 FONTS(151)="56,152,200,248,200,152,56,248
52 FONTS(152)="0,124,72,68,68,72,124,0
53 FONTS(153)="0,248,72,136,136,72,248,0
60 DATALA FORET,LES ROCHERS,LES MONTAGNES,LES CHAMPS,LE CHATEAU!
70 DATAUNE ENCEINTE,UN VILLAGE,LE PONT-LEVIS,UNE RIVIERE,UN MARAIS
75 DATAUN CIMETIERE
80 DATAUNE CAVERNE
90 FORI=1TO12:READC(I),N(1),N(I),A(I),P(I),D(I):NEXT
100 DATA18,Idaune,5,1,25,35,12,Palvinee,10,0,8,4,14,Malvinee,10,0,15,8
110 DATA16,Galvinee,12,0,20,15,25,Reine MALVINA,1,0,110,50,110,villageois
120 DATA10,1,5,5,12,marchand,5,1,7,7,14,paysan,3,1,10,10,15,Troll,3,0
130 DATA20,13,Geant des monts,1,0,30,25,12,nain,2,1,7,6,8,Zombie,15,0,10,8
140 DATA23,Dragon,1,0,40,30,10,Gnome,30,0,6,4,15,Vampire,4,0,15,15,18
150 DATADIABLE,1,0,20,15,21,Esprit,1,0,3,5,25,16,Squelette,8,0,8,10
160 DATA12,Ogre,3,0,20,20,16,Homme-lezar,4,5,0,12,15,Serpent geant,1,0,27,17
170 FORI=1TO9:READO(I),O(I),T(I),V(I):NEXT
180 DATADIAMANT BLEU,13,5,20,croix de bo
```

```
is,11,15,5,anneau de pierre,15,16,5
190 DATAanneau d'or,14,18,4,couronne de fleurs,1,13,7,couronne de feuilles
200 DATA19,9,6,croix de fer,20,12,8,collier d'argent,21,17,9,coillier d'or
210 DATA10,19,6,couteau,masse,eepe courte,eepe longue,eepe lourde
211 DATAeepe Saturn
212 PRINT"Retrouver ? (O/N)":GOSUB9999:LOCATE 17,1:PRINTIS
220 FORI=0TO5:READAS(I):NEXT:INPUT"Nom "
230 IFI="O":THENGOSUB2000
222 IFX>1ANDY>1ANDX<7ANDY<7THENIN=1
225 GOSUB40000
230 GOSUB900:GOSUB600:TT=TT+1
235 PRINT"Direction ?",(N/E/S/O):GOSUB9999:AX=X:AY=Y:AR=R
240 W=INSTR("NESO",I):IFW=0THEN235
250 K=0:ONGOSUB260,270,280,290:IFK<0THENGOSUB50000:GOTO230ELSE300
260 IFY=0THEN295ELSEY=Y-1:RETURN
270 IFX=0THEN295ELSEX=X+1:RETURN
280 IFY=9THEN295ELSEY=Y+1:RETURN
290 IFX=0THEN295ELSEX=X-1:RETURN
295 K=9:RETURN
300 IFAR=0ANDD(X,Y)=5THENX=AX:Y=AY
302 IFAR=10ANDFNZ(3)>1THENX=AX:Y=AY
303 IFD(X,Y)=6THENX=AX:Y=AY:PRINT"Impossible ! il y a l'enceinte.":GOSUB9999
304 IFD(X,Y)=5ANDLL<1THENPRINT"Ici aura lieu",l'ultime combat.":BEEP-1,24
305 G=9:GOSUB600
310 ONGOSUB1500,1510,1520,1530,1540,1560,1570,1580,1590,1600,1610
320 CC=0:READPO:B=FNZ(100):IFB<0POTHECC=9:GOTO2000
330 PRINT"Personne aux",alentours ...":
```

```
GOSUB9999:IFP<50THENP=P+2
340 GOTO230
600 RS="DANS":R=D(X,Y):IFR=8THENRS="SUR"ELSEIFR=9THENRS="PRES D'"
610 PRINT"Vous etes ",RS,"DS(D(X,Y)):IFR=5THENGOSUB690
611 IFG=9THENG=0:GOTO9999
612 PRINT"Inspection (O/N)":GOSUB9999
620 IFI="N":THENPRINT:RETURNESE60000
690 BEEP25,9:BEEP24,9:BEEP20,9:BEEP21,9:BEEP18,9:BEEP16,9:BEEP15,10:BEEP14,36
691 BEEP13,18:BEEP0,4:BEEP20,5:BEEP0,12:BEEP25,2:BEEP25,2:BEEP27,18:BEEP0,1:RETURN
900 IFP>200THENP=200
905 CLS:PRINTNS=">PDV : "P,"Agilite : "A,"Arme : "AS(NII)
906 IFAJ>0THENPRINT"++USING"#+AJ
909 PRINT,"Dommages: 1 - "IDI
910 GOSUB9999:IFP>0THENRETURN
920 PRINTNS est mort...":GOSUB690:END
950 READH:FORJ=1TOH:READH:NEXT:RETURN
960 PP=POS(O)-1:IFPP<0THENPP=0
961 IFScreen(PP,CSRLIN)=15THENRETURN
965 IFL>1THENPRINT"#!"
970 RETURN
1000 DATA6,2,2,1,11,5,14,2,9,16,3
1010 DATA30,1,5,2,3,18,20,19
1020 DATA40,4,2,2,10,2,3,19,2,11,1,2,10,19
```

```
is,11,15,5,anneau de pierre,15,16,5
190 DATAanneau d'or,14,18,4,couronne de fleurs,1,13,7,couronne de feuilles
200 DATA19,9,6,croix de fer,20,12,8,collier d'argent,21,17,9,coillier d'or
210 DATA10,19,6,couteau,masse,eepe courte,eepe longue,eepe lourde
211 DATAeepe Saturn
212 PRINT"Retrouver ? (O/N)":GOSUB9999:LOCATE 17,1:PRINTIS
220 FORI=0TO5:READAS(I):NEXT:INPUT"Nom "
230 IFI="O":THENGOSUB2000
222 IFX>1ANDY>1ANDX<7ANDY<7THENIN=1
225 GOSUB40000
230 GOSUB900:GOSUB600:TT=TT+1
235 PRINT"Direction ?",(N/E/S/O):GOSUB9999:AX=X:AY=Y:AR=R
240 W=INSTR("NESO",I):IFW=0THEN235
250 K=0:ONGOSUB260,270,280,290:IFK<0THENGOSUB50000:GOTO230ELSE300
260 IFY=0THEN295ELSEY=Y-1:RETURN
270 IFX=0THEN295ELSEX=X+1:RETURN
280 IFY=9THEN295ELSEY=Y+1:RETURN
290 IFX=0THEN295ELSEX=X-1:RETURN
295 K=9:RETURN
300 IFAR=0ANDD(X,Y)=5THENX=AX:Y=AY
302 IFAR=10ANDFNZ(3)>1THENX=AX:Y=AY
303 IFD(X,Y)=6THENX=AX:Y=AY:PRINT"Impossible ! il y a l'enceinte.":GOSUB9999
304 IFD(X,Y)=5ANDLL<1THENPRINT"Ici aura lieu",l'ultime combat.":BEEP-1,24
305 G=9:GOSUB600
310 ONGOSUB1500,1510,1520,1530,1540,1560,1570,1580,1590,1600,1610
320 CC=0:READPO:B=FNZ(100):IFB<0POTHECC=9:GOTO2000
330 PRINT"Personne aux",alentours ...":
```

A SUIVRE...

## VIDEOSHOP

## l'espace le

## plus micro de Paris

pour tous matériels 400 F. par mois

Crédit immédiat et facilités de paiement mensuelles fixes : 400 F

AMSTRAD PCW 8256

ATARI 520 ST

COMMODORE 128

SINCLAIR QL

SONY HB 501F

THOMSON T09

AMSTRAD

ATARI

COMMODORE

sur le soft

MSX

SINCLAIR

THOMSON

EXELVISION

Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
CPC 484 monochrome	2690	480	6	24,30	190
CPC 484 couleur	3990	780	9	24,30	379
CPC 664 monochrome	3790	590	9	24,30	379
CPC 664 couleur	5290	816	13	24,30	726
CPC 8128 monochrome	4490	626	11	24,30	536
CPC 8128 couleur	5990	909	15	23,80	919
PCW 8256 monochrome	8990	1058	18	23,80	1268
Lecteur de disquettes	1990	487	4	24,30	97
Imprimante DMP 2000	2290	430	5	24,30	140

sur le hard  
VIDEOSHOP vous offre un logiciel cadeau  
choisir parmi les produits qui portent un astérisque

Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
C 128	3490	599	8	24,30	309
C 128 + moniteur monochr.	4250	706	10	24,30	456
C 128 + moniteur couleur	5850	969	15	23,80	919
C 128 + lecteur de disq. 1571	6250	1169	15	23,80	919
C 64 + monit. monochr. + K7	2990	436	7	24,30	246
C 64 + monit. couleur + K7	4490	628	11	24,30	536
C 64 + monit. coul. + disq. 1541	6250	1169	15	23,80	919
Imprimante courrier DPS 1101	2990	436	7	24,30	246

Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
HB 501 (lecteur de cassettes + joystick intégré)	1990	487	4	24,30	97
Tablette traçante SONY	2750	540	6	24,30	190
Lecteur de disquettes 3 1/2	3490	599	8	24,30	309

Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
QL	4450	588	11	24,30	538
QL + moniteur monochrome	4990	821	12	24,30	631
QL + moniteur couleur HR	7490	1018	20	23,80	1528
Lecteur de disquettes 3 1/2	3750	529	9	24,30	379

Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
T09 + moniteur monochrome	8950	1029	26	23,80	2479
M05 + lecteur de K7 + crayon optique + 2 logiciels	9450	1068	28	23,80	2818
T07 70 + lecteur de K7	2990	436	7	24,30	246
M07 70 + BASIC + 2 logiciels	3990	769	9	24,30	379
Lecteur de disquettes	3350	796	7	24,30	246
Imprimante 80 colonnes	2950	396	7	24,30	246
Moniteur 36 cm H.R.	3150	596	7	24,30	246

Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
T09	8950	1029	26	23,80	2479
T09 + moniteur monochrome	9450	1068	28	23,80	2818
M05 + lecteur de K7 + crayon optique + 2 logiciels	2990	436	7	24,30	246
M07 70 + BASIC + 2 logiciels	3990	769	9	24,30	379
Lecteur de disquettes	3350	796	7	24,30	246
Imprimante 80 colonnes	2950	396	7	24,30	246
Moniteur 36 cm H.R.	3150	596	7	24,30	246

Offres relatives aux réserves de stock disponibles.  
(1) Prix TTC garantis jusqu'au 31/12/85 sous réserve de balances éventuelles.  
(2) TEG : taux en vigueur au 1/1/85.

Produits	Sup-ports	Prix TTC
Fighter Pilot*	C/D	98/149
Jump Jet*	C/D	98/149
Red Arrows*	C/D	119/185
Archon*	C/D	165/195
Beach Head*	C/D	129/195
Sorcery Plus*	C/K	139/265
Amstradventure*	C/K	145/195
Alien 8*	C	129
Dun Darsch*	C	129
Compilator US Gold*	C/D	120/180
Brook Lee*	C	190
Empire*	C	190
Mystère du Kikékenor*	C	185
Amelette moult*	C	140
Tyrann*	C	185
Compilator Basic	C	249
Diems (assembleur)	C/D	290/295
Datamat	D	450
Tactomat	D	450
Synthétiseur vocal français	K	490
Crayon Optique RS 232 C	K	590

Produits	Sup-ports	Prix TTC
Bruce Lee*	C/D	129/195
Pole Position*	C/D	129/195
Chop Suez*	C/D	119/185
Archon*	C/D	165/195
F 15 Strike Eagle*	C/D	185/195
Prillit II*	C/K	139/265
Deathlon*	C/K	139/265
Beach Head*	D	195
Logo	D	220
Conan*	D	175
L'Enigma du Triangle*	D	220
Fort Apocalypse*	2 D	230
Logo	K	790
Basic Microsoft	K	590
Assembleur Editeur	K	490
Tablette Tactile	K	650
Chiffres et Lettres	K	290

Produits	Sup-ports	Prix TTC
Beach Head II*	C/D	119/185
Prillit II*	C/D	119/185
Impossible Mission*	C/D	119/185
Rescue on Fractalus*	C/D	119/185
Summer Games II*	C/D	119/185
Mandrégore	C/D	245/295
Slylix*	C/D	139/185
Realm of Impossibility*	C/D	139/185
Tour de France*	C	119
Raid on Bungeling Bay*	C	139
Castle of Dr Creep*	C	139
Fast Load	C	290
Datamat (fichier)	D	350
Textomat (trait de texte)	D	350
Powerplan (tableur)	D	850
Profimat (assembleur)	D	350
Oxford Pascal	C/D	290/290
RS 232 C	K	950
Modem	K	1900
Voice Master	K	990

MSX

SINCLAIR

THOMSON

Produits	Sup-ports	Prix TTC
Decathlon*	C	119
Prillit II*	C	119
Ghostbusters*	C	119
Sorcery*	C	119
Pyromat*	C	145
737 Flight Simulator*	C	180
Alpha Squadron	K	249
Lode Runner	K	249
Chopflitter	K	290
Tactomat	K	240
Boxe	K	240
Chess	K	195
Mandrégore	2 C	349
Assembleur (français)	C	349
Forth	C	450
RS (trait de texte)	C	349

Produits	Sup-ports	Prix TTC
Echecs*	D	350
Bridge*	D	350
Nabucco II*	D	275
Toot*	D	275
West*	D	295
Levi Kingdom*	D	295
Tookit*	D	280

Produits	Sup-ports	Prix TTC
Annuaire de l'Union*	C	169
AJ 42*	C	180
L'Enigma Algébrique*	C	190
Frisab (tableur)*	C	189
Neurone*	C	190
Sphinx*	C	149
Cavier Mécanique	K	295
Cavier Humain*	K	590
Karati*	K	1090
Ass. Dessas (assembleur)	K	1190
Forth	C	320
Logo	C	990
Modem	K	1650
Megabus + Câble	K	990
Cavier Mécanique	K	750

Produits	Sup-ports	Prix TTC
Mandrégore	2 C	245
Dans du Dédé*	C	155
Fox*	C	155
Château noir et Dragon rouge*	C	195
Toutan khamon*	C	185

# SCARABEUS

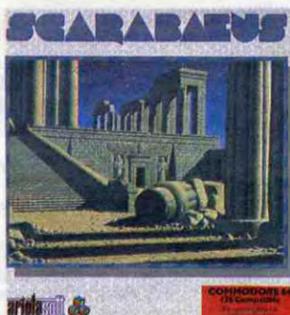
d'Ariolasoft  
pour Commodore

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

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

par les pouvoirs que lui attribue la légende.

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



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

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

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

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



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



JEUX	
Airbus/M05	C 499 F
Androïdes	K7 210 F
Arsène lapin	K7 180 F
Astrocouple	K7 195 F
Bidul	K7 210 F
Boichoï	K7 155 F
Brigade du feu	K7 155 F
Business	K7 299 F
Cap horn	K7 155 F
Château noir & dragon rouge	K7 195 F
Club de football	K7 195 F
Color pack	K7 145 F
Enigmatika/M05	C+K7 350 F
Enigmatika 2-3-4-5	K7 50 F
Eurospace	2D 475 F
F.B.I.	K7 215 F
Feu vert	K7 145 F
Géodysée	K7 179 F
Imperialis	K7 195 F
Initiation aux échecs - Vol. 1-2	K7 185 F
Inspecteur Gadget	K7 179 F
Invasion	K7 180 F
Je dessine	K7 185 F
Labyrinthe survie	K7 199 F
Les 7 magiciens	K7 159 F
Mission pas impossible	K7 180 F
Motus/M05	C 299 F
Karaté	K7 150 F
Mandragore/M05	K7 250 F
Meloptica	K7 145 F
Météo7	K7 210 F
Orbital mission	K7 235 F
Ordifable	K7 199 F

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

**K7 LOGICIELS POUR THOMSON**

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

**EDUCATION/FORMATION**

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

(cp-ce)	K7 185 F
Anglais 1-2-3-4-5-6	K7 210 F
Animatix	K7 250 F
Biorythmes	K7 149 F
Carnet de santé	K7 185 F
Carte d'Europe	K7 175 F
Carte de France	K7 149 F
Carte du ciel	K7 185 F
Conjuguer	K7 199 F
Corps humain	K7 150 F
Courrier/M05	K7 299 F
Démonstrations et géométrie	K7 175 F
Dictée électronique	K7 150 F
Equations inéquations	K7 175 F
Géométrie (ce, cm)	K7 235 F
Gérez vos fiches/M05	C 549 F
Gestion privée/M05	C 599 F
Grammaire et orthographe 1-2-3-4 (ce)	K7 185 F
Grammaire et voc. 1-2	K7 185 F
Groupe nominal	K7 195 F
La ronde des chiffres	K7 135 F
La ronde des formes	K7 145 F
Le cartable 6 <sup>e</sup>	K7 295 F
Le cube initiation au basic	4K7 295 F
Lire les statistiques	K7 175 F
Lire vite et bien	K7 199 F
Microprocesseur	K7 175 F
Microscilla	K7 150 F
Nombres & opérations (cm)	K7 235 F
Tables et frises (cp, ce)	K7 235 F
Vin sur vin	K7 270 F
Vocabulaire & orthographe 1-2 (cm)	K7 185 F
Voiture auto	K7 149 F
Portefeuille boursier	C 580 F
Raconte une histoire	K7 155 F
L'ass desass	K7 351 F
L'ass desass	D 390 F
Aqua 7 T07/70	D 1.451 F
Das logo M05/T07/70	D 225 F
Logo M05/T07	C 995 F
Relance T07/70	D 996 F
Thomcalc	K7 149 F

**MATERIEL :**

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

**LANGAGE :**

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



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

LE COLIS CADEAU AU PRIX DE 2.990 F

**BON DE COMMANDE PROMO NOVEMBRE**

Nom .....  
 Prénom .....  
 Adresse .....  
 ..... Tél. ....  
 Code Postal .....  
 Ville .....

Expédition gratuite jusqu'à 3 K7 ou 3 modules.  
 Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F  
 Prix TTC.  
 LA RÈGLE A CALCUL :  
 65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS  
 Tél. : 43.25.68.88 - Téléc. : ETRAV 220064 F / 1303 RAC  
 Livraison des produits disponibles sous 8 jours.  
 parking gratuit Maubert-Lagrange



**MICRO-SCRABBLE :**  
4 niveaux de jeux 20.000 mots français

**LA PLANÈTE INCONNUE :**  
Jeux d'aventure interplanétaire

**NUMERO 10 :**  
Le football avec Platini

**LE PACK :** 345 F

