



### LA NUIT DES PUCES

TF1 - FOIRE DE PARIS - MINISTÈRE DE LA CULTURE/OCTET



AU PAVILLON VIVRE AVEC L'INFORMATIQUE AVEC LA PARTICIPATION D'EUROPET ET DE TELERAMA

## CHAUDE LA NUIT, CHAUDE !

Enfin on s'occupe de nous à la télé ! Une émission entièrement consacrée à l'informatique et qui dure, tenez-vous bien, TOUTE la nuit du samedi 27 au dimanche 28 avril. Une nuit où vous ne serez pas seul à programmer devant votre ordinateur. Que va-t-il s'y passer ? Mystère et boule de gomme ! Sachez que les ordinateurs, les minitel, les pirates, Georges Leclère et votre journal idolâtré seront là. Le premier qui branche sa télé sur sa bécane au lieu de regarder cette émission, je lui bugge (\*) son programme à mort et je lui scratche son DOS !

(\*) Ou plutôt, je lui "bogue" son "listage" et je lui "abime" son "SED", comme dirait Savonet de l'Académie Informatique Française.

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

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

**YODLE!!! YODLE!!! YODLE!!!...**

**COUCHO** est en page 17.

**DEULIGNEURS**

Les fainéants, page 11.

**CINOCHÉ-TELOCHE**

pages 14 et 15.

**FORMATION A L'ASSEMBLEUR**

Le prof et l'amateur éclairé vous attendent à la page 19.

# J'AI TOUCHÉ JACK TRAMIEL !

### Jacques Tramiel était à la foire internationale de Hanovre avec ses nouveaux Atari. Nous aussi.

#### CARTE D'IDENTITE

Hanovre est une plaque tournante de l'industrie électronique en Allemagne. C'est dans cette ville, située à environ 650 kilomètres au nord-est de Paris qu'ont été fabriqués les premiers disques laser. Et c'est à environ dix bornes de là que se tient la plus grande foire d'Europe : la Foire d'Hanovre, d'où le nom. La semaine dernière, une partie de cette foire était consacrée à l'informatique. Pour donner une idée de l'importance de cette manifestation, il suffit de dire qu'elle fait environ deux kilomètres de long, que les déplacements intra-muros sont assurés par un service de bus gratuits et que le seul commerce qu'on ne puisse pas trouver dans son enceinte est un hôtel. Tout le reste est prévu : marchands de vêtements, de disques, supermarchés, restaurants, librairie, night-club... Un détail qui a son importance : le catalogue de la foire, section informatique ne fait rien moins que 3000 pages, écrit serré. Vous voyez le tableau ?

#### L'AMOUR TUJURS

Vous savez pourquoi j'y suis allé, à Hanovre ? Ceux qui ont répondu "pour voir Tramiel" ont gagné une superbe statuette de lui en couleur. Pour l'obtenir, achetez 200 HHHHebdo, découpez ses photos et collez-les les unes sur les autres. C'est du plus bel effet. Le stand Atari était minuscule, mais un des plus fréquentés. Partout, le slogan "la puissance sans le prix" était repris, en anglais et en allemand. Et heureusement. Jack était là !

Petit bonhomme maussade avec une tête de requin en pleine crise de fringale, il a éclaté de rire et m'a vigoureusement serré la main lorsqu'on lui a dit que c'était moi qui avais écrit "Tramiel n'est pas mort, il bande encore". Vous vous rendez

compte, il lit l'HHHHebdo ! Si ça se trouve, il tape les programmes ! (Au fait, il doit me lire, en ce moment ! Salut, Jack.)

Bon, c'est bien joli de l'avoir vu, mais c'est surtout ses machines qui sont intéressantes. Surtout qu'il était là pour annoncer les prochains 32 bits auxquels il avait fait allusion pendant le Consumer Electronics Show de Las Vegas. Raté : pas de 32 bits, ni d'annonce, ni de spécifications avant Octobre ou Novembre. La raison : tout va être fait par Atari pour promouvoir la série "ST".

Cette fameuse série qui comprend deux appareils : le 130 ST, 128 Ko de Ram et le 520 ST, 512 Ko de Ram. Ils en sont où, ceux-là ? Le 130 ST est déjà en production depuis un mois déjà. Il sera lancé en Pal (standard vidéo anglais) et en Ntsc (le même, mais américain) dès le mois de Mai. Le 520 ST, lui, entre en production le mois prochain. Mais, ô subtilité infinie, le 130 semble d'ores et déjà mort : Atari a annoncé sa volonté d'imposer le 520 sur le marché, pour battre Apple sur son propre terrain : presque tous les programmes pour Macintosh sont prévus pour la version 128 Ko, compatibilité oblige. Les acheteurs de la version 512 Ko l'ont, en quelque sorte, dans l'os, puisqu'ils se retrouvent avec 384 Ko inutilisés. Sur Atari, pour la différence de prix, il est bien plus intéressant d'acheter un 520 qu'un 130.

#### LE GEM, ENCORE ?

Tu parles, encore ! Le Gem (Graphics Environment Manager, un gestionnaire de bureau



de Digital Research qui ressemble fort au système d'exploitation du Macintosh) sur IBM et sur Atari, c'est l'allocation

chômage à côté des impôts de Paul McCartney ! Deux 520 ST étaient exposés et contrairement au Consumer Electronics Show, ils étaient terminés, pas de fils qui dépassaient, pas de bouts de plastique de tous les côtés et ce coup-ci le Gem était complètement implanté. Aie ! La claque qu'il se prend le

plus agréable. Sinon, il a toujours le plus beau processeur vidéo qui soit (256 couleurs simultanées sur l'écran, une résolution à chier partout) et le DOS le plus pourri qui soit. Et puis, il est toujours aussi compatible avec le 800 XL. De toutes façons, on vend les stocks et on se consacre au 520 ST excusez-



Macintosh ! C'est mieux ET en couleur ! Et quelles couleurs : trois potentiomètres, réglables avec la souris vous permettent de régler l'intensité de bleu, de rouge et de vert que vous voulez. Vous avez alors une infinité de nuances à disposition, puisque toutes peuvent être créées avec ces trois couleurs de base.

Pas de limite aux fenêtres, c'est plus rapide que sur le Mac, plus complet surtout. Normal : il suffisait de refaire le système du Mac en mieux ! Mission accomplie. Lorsque j'ai montré à Tramiel la couverture du numéro 78 où nous l'avions fait dire "Je vais tous vous bouffer", la réaction a été immédiate : "Vous avez oublié de dire que c'est LE PLUS VITE POSSIBLE !". En effet, pas d'échec, pas de "nous voulons x appareils en 198x", le but est de prendre TOUT le marché, et vite. Seuls concurrents : Apple et IBM. Et ils vous font peur ? Non, pas vraiment.

A côté de ça (je vous parlerais bien du 520 ST pendant encore 12 pages, mais il y a d'autres choses, dans la vie), Atari a toujours la gamme XE. XE, c'est le nouveau nom de l'Atari 800 XL et de ses avatars, notamment le 130 XE, qui n'est autre que le 800 XL avec 64 Ko de mémoire en plus. Petite transformation : le clavier est bien

moi de revenir là-dessus, mais c'est vraiment le fer de lance d'Atari.

#### ASSEZ D'ATARI, LES AUTRES !

Les autres, c'est d'abord Commodore. Avec le C128, qui existe, qui n'existe pas, qui est là, qui n'est pas là et qui marche ou qui ne marche pas.

Je vous garantis qu'il marche et qu'il est là, je l'ai essayé. Pas de Gem dessus, c'est bien dommage, mais il est au moins compatible CP/M : c'est déjà pas mal. Autre avantage : il est compatible avec le CBM 64, puisqu'une instruction spéciale (GO 64) lui permet d'être sous le contrôle de la Rom basic de ce dernier. A l'initialisation, l'écran

Suite page 16



## 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 9.

## CONCOURS PERMANENTS

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

**DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :**  
AMSTRAD . APPLE IIe et IIc . CANON X-07 . CASIO FX 702-P.  
COMMODORE 64 ET VIC 20 . EXELVISION EXL 100 . HECTOR HR .  
MSX et compatibles . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM.  
SHARP PC 1500 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON T07, T07/70, ET M05.

Quelques malheureux dollars en poche, nanti d'une foi inébranlable en sa bonne étoile, Lucky entra dans le tripot...

Marc SALAUM

### Mode d'emploi :

La table était libre, LUCKY s'avança vers elle et y posa ses deux flingues. A droite, il empila maladroitement ses 22 dollars, en haut à gauche s'aligneraient les 5 cartes constituant la "main". En haut à droite, un emplacement était prévu pour les messages du croupier CANON.

Le croupier demanda : Valeur de la mise ? 1 à 9 dollars. LUCKY répondit prudemment 2. Les 5 cartes distribuées apparurent une à une : As de coeur, Roi de pique, 5 de trèfle, 6 de coeur et 6 de pique. En haut à droite, la première des 5 minuscules cartes cli-gnota. Il décida de garder les deux 6 et appuya 3 fois sur J et 2 fois sur G pour conserver les deux 6. 3 nouvelles cartes s'affichèrent. La "main" était maintenant la suivante : JOKER, 7 de coeur, As de trèfle et les deux 6. Il jeta le 7 et l'As en pressant G,J,J,G et n'obtint qu'un 10 et un valet. Un message apparut : JOKER ?? Il appuya sur 6 et sur la touche ";", le JOKER se transforma en 6 de trèfle. Le croupier annonça BRELAN et lui donna une fois sa mise, puis le jeu continua : Valeur de la mise ?...

Vous jouez avec 54 cartes; AS, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi dans chacune des 4 couleurs, trèfle, coeur, pique et carreau plus 2 JOKERS. Au début du jeu vous disposez de 22 dollars. Le programme recornait les configurations suivantes :

POKER : 4 cartes identiques plus 1 JOKER ou 3 cartes identiques plus 2 JOKERS : Mise multipliée par 10.  
 FLUSH : 5 cartes se suivant dans la même couleur; ordre des cartes : AS, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi : Mise multipliée par 8.  
 CARRE : 4 cartes identiques : Mise multipliée par 7.  
 FULL : 3 cartes identiques plus 2 cartes identiques : Mise multipliée par 5.  
 SUITE : 5 cartes se suivant de couleurs différentes : Mise multipliée par 3.  
 COULEUR : 5 cartes dans la même couleur : Mise multipliée par 4.  
 BRELAN : 3 cartes identiques : Mise multipliée par 1

Les paires et les doubles paires ne sont pas reconnues. Lorsque 1 ou 2 joueurs figurent dans la "main" à la fin des échanges, il faut donner la valeur et la couleur attribuées au(x) Joker(s). Frappez au clavier :

1 pour AS  
 2 " 2  
 3 " 3  
 4 " 4  
 5 " 5  
 6 " 6  
 7 " 7  
 8 " 8  
 9 " 9  
 0 " 10  
 V " Valet  
 D " Dame  
 R " Roi  
 ; " Trèfle  
 : " Coeur  
 / " Pique  
 ? " Carreau



```

1 *****
2 * LUCKY JOE *
3 * CANON X-07 *
4 *BY Marc Salaum*
5 *****
10 CLS:CONSOLE,,0: CLEAR250
20 GOSUB20000
30 GOSUB15000
40 GOSUB24000
100 DIMP(4),D(4)
110 SP=115:SY=31
150 GOSUB21000
160 GA=22:TT=GA:GOSUB13000
500 BEEP40,5:LOCATE11,0:PRINT "Mis
e(1-9)"
510 MI$=INKEY$:IFMI$=" "THEN510
515 IFMI$<"1"ORMI$>"9"ORVAL(MI$)>T
TTHEN510ELSEMI$=VAL(MI$)
530 LOCATE15,0:PRINT " ;MI$; "
1000 'jeu
1005 B$="01234"
1040 FORW=1TO3
1060 IFW=1THEN1500
1080 B$="":LOCATE 11,0:PRINT "J
G";
1085 LINE(76,0)-(76,7):LINE(109,0)
-(109,7)
1090 LOCATE13,0:FORI=0TO4:PRINTCHR
$(150);:NEXT
1100 A=TKEY("x"):FORZ=48TO52
1120 A$=INKEY$:IFA$=" "THEN LOCATE
13+(Z-48),0:PRINTCHR$(150);:CH=32:
GOTO1170
1130 IFA$="J"THENB$=B$+CHR$(Z):CH=
32:GOTO1170
1160 IFA$<"G"THEN1120ELSECH=150
1170 LOCATE 13+(Z-48),0:PRINTCHR$(
CH);
1180 IFA$=" "THEN1120
1190 BEEP30,1
1195 FORI=1TO10:NEXTI
1200 NEXTZ
1210 IFB$=" "THEN2000
1500 FORX=1TOLEN(B$)
1520 NC=INT(RND(1)*54)
1540 IFA(NC,0)=OTHEN1520
1542 E=VAL(MID$(B$,X,1))
1545 BEEP10,2
1548 LOCATEE*2+1,0:PRINT CHR$(A(NC
,0))
1555 LOCATEE*2+1,1:PRINT CHR$(A(NC
,1))
1560 BEEP40,2:BEEP0,10
1570 D(E)=A(NC,0):A(NC,0)=0
1580 P(E)=A(NC,1):A(NC,1)=0
1600 NEXTX
1620 NEXTW
2000 'joker?
2005 FORI=0TO4
2020 IFD(I)<>254THEN2510
2025 LOCATE11,0:PRINT "Joker ?? "
2030 B$="1234567890VDR"
2040 C$=INKEY$:IFC$=" "THEN2040
2050 C=INSTR(B$,C$)
2060 IFC=0THEN2040
2065 BEEP40,2:LOCATE 17,0:IFC=10TH
ENPRINT "10";ELSEPRINTMID$(B$,C,1)
;
2070 D(I)=C+127
2200 C$=INKEY$:IFC$=" "THEN2200
2220 C=INSTR(" ;/?",C$)
2230 IFC=0THEN2200
2235 BEEP40,2:PRINT CHR$(C+223);
:NEXTI
2240 P(I)=C+223
2305 FORZ=25TO10STEP-1:BEEPZ,1:NEX
T
2310 LOCATEI*2+1,0:PRINT CHR$(D(I)
)
2320 LINE(4+I*12,0)-(13+I*12,0)
2330 LOCATEI*2+1,1:PRINT CHR$(P(I)
)
2510 PRESET((I*12)+9,18):NEXTI
3000 ' valeur main?
3500 BF=0:CO=1
3505 BF=0:CO=1
3520 FORI=0TO3
3530 FORT=I+1TO4
3540 BF=BF+ABS((D(I)-D(T)))
3545 IFP(I)<>P(T)THENC0=0
3550 NEXTI
3560 NEXTI
4000 ' suite?
4005 FORI=0TO3
4020 FORT=I+1TO4
4030 IFD(I)<=D(T)THEN4050
4040 GS=D(I):D(I)=D(T):D(T)=GS:GOT
04020
4050 NEXTT
4060 NEXTI
4070 FORI=0TO3
4080 IFD(I)<>D(I+1)-1THENSU=0:GOTO
5000
4090 NEXTI
4100 SU=1
5000 'aiguillage
5010 IFBF=10THEN XX=10:C$="Poker
":GOTO7000
5020 IFC0=1ANDSU=1THENXX=8:C$="Flu
sh ":GOTO7000
5030 IFBF=6THENXX=7:C$="Carre "
:GOTO7000
5040 IFBF=4THENXX=5:C$="Full "
:GOTO7000
5050 IFSU=1THENXX=3:C$="Suite "
:GOTO7000
5060 IFC0=1THENXX=4:C$="Couleur "
:GOTO7000
5070 IFBF=3THENC$="brelan ":XX=1
:GOTO7000
5080 C$="perdu ! "
6000 'perdu
6010 FORI=30TO40:BEEPI,1:NEXTI
6020 LOCATE11,0:PRINT C$
6030 TT=TT-MI:GOSUB12000
6070 GOSUB21020
6080 BEEP0,50
6085 IFTT=0THENLOCATE11,0:PRINT "
Plume..":GOTO8000
6090 GOTO500
7000 'gagne
7010 LOCATE11,0
7030 PRINTC$
7040 FORI=1TO20:BEEPXX*5,1:BEEP45,
2:NEXT7050 GA=MI*XX:IFTT+GA<198THE
N7060
7055 GA=198-TT:GOSUB13000:BEEP0,50
:GOTO9000
7060 TT=TT+GA:GOSUB13000
7070 BEEP0,50
7080 GOSUB21020
7090 GOTO500
8000 'plume
8010 FORI=1TO3:LOCATE 11,I:PRINTCH
R$(140+I);CHR$(143+I);CHR$(146+I);
:NEXTI
8030 R=40:T=-5
8040 GOSUB24005
8060 FORI=500TO50STEP-10:BEEPI,1:N
EXT
8070 OFF
9000 'banque saute
9010 A$="Heureux homme vous etes m
illionnaire "
9020 A$=A$+". le casino peut-il se
refaire en vous proposant une aut
re "
9030 A$=A$+"partie ? (O/N) "
9040 I=1
9050 BEEP30,2:BEEP10,1
9060 LOCATE 11,0
9070 PRINTMID$(A$,I,9);:IFI=1THENB
EEP0,30
9080 I=I+1:IFI<LEN(A$)-9THEN9050
9090 IFTKEY("O")THENRUNELSEIFNOTTK
EY("N")THEN9080
9100 OFF
12000 'perte mise
12010 FORI=MITO1STEP-1
12020 BEEP20,2:BEEP0,10
12025 SY=SY-(POINT(SP,SY)=0):IFSY=
32THENSY=10:SP=SP+6
12030 FORJ=SPTOSP+5
12040 PRESET(J-2,SY)
12050 NEXTJ
12060 NEXTI
12070 RETURN
13000 'gagne mise
13010 FORI=1TOGA
13020 SY=SY+(POINT(SP,SY)):IFSY<10
THENSY=31:SP=SP-6
13030 SX=SP:SY=SY+(INT(RND(0)*3)-2
)
13040 PSET(SX,SY):PSET(SX+1,SY):PS
ET(SX+2,SY)
13048 BEEP30,2:BEEP0,10
13050 NEXTI
13060 RETURN
15000 'cadre
15010 FORI=4TO52STEP12
15020 LINE(I,0)-(I,17)
15030 LINE(I,17)-(I+9,17)
15040 LINE(I+9,17)-(I+9,0)
15050 LINE(I+9,0)-(I,0)
15070 NEXTI
15080 LINE(64,0)-(64,31)
15090 LINE(0,19)-(64,19)
15100 LINE(65,8)-(119,8)
15110 RETURN
20000 'graphisme
20010 FONT$(128)="252,0,16,48,80,1
6,48,120"
20020 FONT$(129)="252,0,124,76,28,
112,100,124"
20030 FONT$(130)="252,0,124,68,28,
12,68,124"
20040 FONT$(131)="252,0,8,24,56,10
4,124,8"
20050 FONT$(132)="252,0,124,96,120
,12,76,120"
20060 FONT$(133)="252,0,60,96,120,
108,108,56"
20070 FONT$(134)="252,0,124,124,12
,24,48,48"
20080 FONT$(135)="252,0,124,108,56
,124,108,124"
20090 FONT$(136)="252,0,56,108,108
,60,12,120"
20100 FONT$(137)="252,0,92,92,84,8
4,92,92"
20110 FONT$(138)="252,0,108,108,10
8,40,40,16"
20120 FONT$(139)="252,0,120,60,36,
36,60,120"
20130 FONT$(140)="252,0,124,100,12
4,120,92,68"
20140 FONT$(141)="252,0,0,0,0,12,2
8,60"
20150 FONT$(142)="56,56,24,8,16,16
,24,24"
20160 FONT$(143)="4,4,0,0,0,0,0,0
20170 FONT$(144)="252,0,0,0,252,25
2,124,124"
20180 FONT$(145)="60,0,196,68,16,1
6,84,124"
20190 FONT$(146)="0,56,144,128,12
4,0,0,0"
20200 FONT$(147)="252,0,0,0,128,22
4,240,248"
20210 FONT$(148)="248,56,176,32,16
,16,48,48"
20220 FONT$(149)="64,64,128,128,0,
0,0,0"
20230 FONT$(150)="252,132,132,132,
132,132,132,252"
20240 FONT$(224)="0,56,56,16,124,1
24,16,56"
20250 FONT$(225)="0,40,124,124,124
,56,16,16"
20260 FONT$(226)="0,16,56,124,124,
124,16,56"
20270 FONT$(227)="0,16,56,124,124,
56,16,0"
20280 FONT$(254)="252,0,68,56,84,1
24,56,16"
20290 FONT$(255)="124,124,124,84,5
6,40,108,108"
20300 RETURN
21000 'cartes
21010 DIMA(53,1)
21020 V=128:C=224
21030 FORI=0TO53
21040 A(I,0)=V:A(I,1)=C
21050 V=V+1:IFV>140THENV=128:C=C+1
21060 NEXTI
21070 A(52,0)=254:A(52,1)=255
21080 A(53,0)=254:A(53,1)=255
21090 RETURN
24000 'pistolet
24003 R=-2:T=0
24005 RESTORE25000
24010 FORI=1TO16
24020 READA,B,C,D
24030 LINE(A+R,B+T)-(C+R,D+T)
24040 NEXTI
24050 FORI=1TO18
24060 FORJ=21TO28
24070 IFPOINT(I+44,J)THENPSET(20-I
,J)
24080 NEXTJ,I
24090 RETURN
25000 DATA7,21,47,23,52,21,57,21
25010 DATA48,22,54,22,48,23,60,23
25020 DATA58,22,59,22,58,23,60,23
25030 DATA52,24,61,24,57,25,62,25
25040 DATA53,25,53,25,55,25,55,25
25050 DATA54,26,56,26,59,26,63,26
25060 DATA58,27,64,27,59,27,64,27
25070 DATA58,28,64,28,60,22,61,21

```

# SUPER PAC

Encore une histoire de PAC mais qui devra, dans cette histoire, user de ses pouvoirs paralysants contre des méchants monstres articulés.

François DOUE

Mode d'emploi :  
Into the program !.

```

READY.

1 REM #SUPER-PAC= CBM 64...PAR F.DOUE
2 POKE53280,11:POKE53281,10
3 PRINT"J"
4 PRINT"*****";TAB(3)"ICI SUPER PAC"
5 PRINT"*****";TAB(15)"PATIENCE"
6 PRINT"*****";TAB(11)"LES MONSTRES SERONT LA..."
7 PRINT"*****";TAB(11)"DANS 43 SECONDES!!"
8 GOSUB700:REM SON(BATTEMENTS)
9 REM LECTURE LANGAGE MACHINE
10 FORI=0T046:READMV:POKE49764+I,MV:NEXT:REM BOUCLE PRINCIPALE
25 FORI=0T017:READMV:POKE50016+I,MV:NEXT:REM PAUSE
26 GOSUB700
30 FORI=0T0210:READMV:POKE50048+I,MV:NEXT:REM MOUVEMENT DU JOUEUR
32 GOSUB700
35 FORI=0T0118:READMV:POKE50304+I,MV:NEXT:REM SCORE
36 FORI=0T0251:READMV:POKE50432+I,MV:NEXT:REM TIR
37 GOSUB700
38 FORI=0T0443:READMV:POKE49270+I,MV:NEXT:REM MOUVEMENT DES MONSTRES
39 REM DESSIN DES SPRITES:12 FORMES(MONSTRES),1 JOUEUR,2 BOULETTES
40 FORI=0T0244:READMV:POKE50686+I,MV:NEXT:REM TRACE DU TERRAIN
41 GOSUB700
42 FORI=0T015:FORI=0T063
43 READD:POKE14336+J*64+I,D:NEXTI:NEXTJ
45 REM DEBUT DE PARTIE
46 PRINT"*****VOULEZ LA REGLE DU JEU?"
47 GETR$:IFR$=""THEN47
48 IFR$="O"THENGOSUB600
50 POKE53280,11:POKE53281,10:PRINT"*****";TAB(4)"VITESSE?1 A 9"
52 GETC$:IFC$=""THEN52
54 U=VAL(C$):IFUC10RU10THEN48
55 C=35-3*U
57 REM TRACE DU CADRE
58 V=1024-U*55296:PRINT"J"
60 FORI=40T079:POKEV+I,102:POKEW+I,9:NEXT
70 FORI=119T0999STEP40:POKEV+I,102:POKEW+I,9:NEXT
80 FORI=999T0960STEP-1:POKEV+I,102:POKEW+I,9:NEXT
90 FORI=920T080STEP-40:POKEV+I,102:POKEW+I,9:NEXT
92 GOSUB400
94 GOTO175
96 IFC$=""THEN110
98 Q$=""D$=""
99 REM LIGNE TITRE ET SCORE
100 X$="":FORI=0T011:Q$=Q$+X$:NEXT:Q$=Q$+ "."
105 E$="":FORI=0T011:D$=D$+E$:NEXT:D$=D$+ "."
110 PRINT"*****";TAB(2)D$
120 FORI=0T06:PRINTTAB(2)Q$:PRINTTAB(2)D$:NEXT
175 PRINT"***** SCORE:0000 MAXI:";B
176 PRINT"*****";TAB(29)"VITESSE:";VAL(C$);"MI"
177 POKE1484,32
200 REM INITIALISATIONS
  
```

# COMMODORE 64



# édito

Amstrad entre enfin dans le Soft-parade avec une dizaine de logiciels. Les premiers softs pour cette machine étaient un peu simplistes et ne présentaient guère qu'un avantage : ils existaient et étaient disponibles en même temps que la machine. Avec le succès qu'a rencontré le CPC 464, les développeurs de logiciels se sont mis sérieusement au travail et cette deuxième génération de jeux soutient aisément la comparaison avec les produits pour des ordinateurs plus anciens. Décidément, cet engin n'a pas fini de faire parler de lui.

A part ça, vous trouverez dans ce numéro des pages numérotées avec des caractères d'imprimerie qui forment soit des articles, soit des listings pour différentes machines, quelques petits dessins et photos plus ou moins en couleurs égayent la chose. Rien de bien original si on considère la presse en général et la presse informatique en particulier. Ah, oui, quand même une particularité par rapport au mensuel et au bimestriel : c'est un hebdomadaire. Encore que l'originalité se discute par rapport aux autres hebdomadaires, il suffirait que Paris Match ou L'Express publie quelques listings...

Mais qu'est ce que je raconte, moi ? Je n'ai donc rien à dire ? Ben, non.

Gérard Ceccaldi



# ASTROLOGIE

Passionnés de sciences divinatoires, sachez ce que vous réserve les lendemains qui chantent.

Eric BAELEDE

## SUITE DU N° 79

```

12510: READ W: READ B$+"1": READ 02, 0, 0, 0, 263
A: A=W+A*N: A, B: U=A+B*N: E-6
GOSUB "A": W= READ A, B, D: D 14080: "JU"DATA 268
A L=A*SIN U+B* .35, .0831294
COS U+D*SIN 2, 12.737, 440
(2*U) 0E-8, .048335
13610: READ A, B, D: D 5, .202561
E=A*SIN U+B* 14090: DATA 99, 453,
COS U+D*SIN .00002767,
(2*U) SIN 1.308736
13620: READ A, B, D, F 14095: "SAI"DATA 13
D=A*SIN U+ 5, 0.36, .00115
B*COS U+D* 674, -.8142, -
SIN (2*U)+F* .011, .008, -7
COS (2*U) 93E-6, .00134
13630: READ A, B: DA= , 0, .078, .046
A*SIN U+B* 14096: DATA 49E-6, .
COS U: RETURN .002933
14000: "SO"DATA 278
.9641, .98564
13000: READ O: READ 7342, 3E-4, 28
A: A=O+A*N: 1.238, 47067E
GOSUB "A": O= -9, 45E-5, .01
A 675062, 418E-
7
13010: READ A: A=ASN 14010: DATA 137E-9
(A*SIN (U+W- 14020: "ME"DATA 229
O)): GOSUB "A" .841, 4.09237
": B=A 703, 75.913, 4
13020: G=ACS (COS ( 253E-8, .2056
U+W-O)): COS B 15, .387098
): A=U+W: 14030: DATA 47.157,
GOSUB "A": H= .00003244,
A SIN .7, .003
13030: FOR I=-3T0 2 14040: "UE"DATA 206
: K=(-1)^I*G+ .758, 1.60216
O+(INT (I/2+ 873, 130.154,
1)+1)*360: 3757E-8, 6816
IF K<H-20R K E-6, .72333
>H+2NEXT I: 02, 171.563, 4
BEEP 6: STOP 064E-8, .0463
13040: R=AA*(1-E)* 44, 19.21814
COS U 14130: DATA 73, 482,
D U: .0001365,
14060: "MA"DATA 124 .765, .524071
SIN .722464
Y=COS K+X: Y 08, 334.251, 5
Y*SIN K+Y: 038E-8, .0933
A=ATN (Y/X)+ 09, 1.523678
(X/O)*SGN Y* 14070: DATA 48.794,
180: GOSUB "A" .00002127,
": J=A SIN 1.850303
13100: RETURN 14075: "JU1"DATA 13
5, 0.36, .00115
13500: "DD"DE=0: DA= 674, .3314, 0,
0: DL=0: DW=0: 0, 361E-6, 129
RETURN 002E-5, .
13600: "CC"RESTORE E-6, 0, 7E-3, .
14140: "NE"DATA 86.
  
```



# PC 1500

```

652, .0060201
5, 46.742, 39E
-8, .008997, 3
0, 10957
14150: DATA 130, 693
.00003009,
SIN 1.779242
14160: "PL"DATA 94,
.00401766, 22
3, 33, 3823E-8
.250236, 39,
438712
14170: DATA 109, 06,
3823E-8, SIN
17.17047
15000: "Q"X=P(J)-TR
Y=P(J)-TR:
LINE (50*COS
X, 50*SIN X)-
(50*COS Y, 50
*SIN Y):
RETURN
16000: "S"IF RIGHT$ (
A$, 1)<>" "
RETURN
16010: A$=LEFT$ (A$
, LEN A$-1):
GOTO "S"
20000: "Z"RESTORE "
z": FOR I=0T0
A: READ A$:
NEXT I:
RETURN
20050: "z"DATA "BEL
IER", "TAUREA
U", "GENEAUX",
"CANCER", "L
ION", "VIERGE
", "BALANCE
", "SCORPI
ON", "SAGITTA
IRE", "CAPRIC
ORNE", "VERSE
AU", "POISSON
"
30000: "LAT"AS=U$:
GOSUB "m": U$
=A$: RESTORE
"VILLE": FOR
I=0T0 8: READ
A$: IF A$=U$
GOTO 30060
30010: NEXT I: INPUT
"Longitude =
": A$: U=VAL
A$: FOR J=1T0
  
```

# LA JAUNISSE

L'était pas content Roland Moreno quand il est passé dans le journal d'Yves Mourousi, le 5 avril. On avait invité le patron de l'ANVAR, organisme qui prête des sous aux petites entreprises en création. En 1981, Moreno a bénéficié d'un prêt de 25 bâtons. Pas mal. Mais



les conditions de remboursement sont, prétend-il, si draconniennes, qu'il va être obligé de vendre son brevet aux japs pour s'en sortir. Le pauvre en fait une maladie. Pour une fois qu'on a un super brevet français et qu'une invention hexagonale risque de faire le tour du monde, y a de quoi se mettre en colère.











## BIDOUILLE GRENOUILLE

Spécial Castor

Le castor est un animal merveilleux, injustement méconnu. Peu étudié avant la fin du Xème siècle (bien que son nom vienne du grec *kastôr*, en passant par le latin, *id.*), ce charmant mammifère rongeur de la famille des Castoridés est l'un des exemples les plus frappants de la magnanimité de la Nature de par sa grâce, sa souplesse, son aisance, ses nombreuses facultés et son intelligence hors du commun. D'ailleurs, castor, mais à quoi tu songes, castor, quand tu ronges quand tu ronges castor.

Problème: j'ai du mal à faire avaler au rédacteur le fait que je veuille parler des castors à longueur de journal. Donc, pour justifier cet article, je vais être obligé (je m'en excuse à l'avance) de prendre un prétexte informatique. Voici la solution de l'aventure de Colditz dans Eureka, c'est MCC (pas l'éditeur, le grenouilleur) qui vous l'offre.

se, prendre uniforme, porter uniforme, o, s, ne, prendre os, prendre allumette, n, prendre poivre, e, donner os, prendre baïonnette, o, s, o, tuer homme, prendre cirage, n, prendre cigarettes, e, prendre chocolat, prendre couvertures, o, o, utiliser allumettes, tirer levier, e, b, utiliser allumettes, prendre trousse, h, faire uniforme, e, s, s, o, prendre pansement, prendre drap, faire corde, no, n, n, utiliser corde, e, prendre barre, o, o, prendre pioche, e, h, s, s, s, e, donner chocolat, h, prendre disque, b, o, s, porter uniforme, s, s, s, prendre clés, s, h, utiliser clés, prendre pince, e, e, s, no, n, e, prendre couvertures, faire uniforme, porter uniforme, s, s, s, s, e, e, prendre, s, prendre phonographe, prendre billet, n, o, s, prendre carte vierge, prendre boussole, o, o, n, n, o, o, prendre photo, développer film, tamponner carte, faire carte, e, e, s, o, prendre miroir, enlever poêle, utiliser phonographe, creuser, a, a, a, h, utiliser barre, n, prendre échelle, s, s, utiliser échelle, utiliser pince, utiliser poivre, s, e, e, so, so, s, utiliser miroir, e, se, o, acheter bouteille, prendre billet, e, e, donner bouteille, b, sauver brigite, h, o, no, prendre dynamite, o, no, b, placer dynamite, h, s, utiliser dynamite, s, utiliser baïonnette, s, utiliser baïonnette, s, o, prendre casque, e, e, prendre carnet, utiliser casque, o, o, s, montrer carte, e, prendre étui, prendre buste, regarder buste, o, o, prendre ca-

fard, e, s, e, prendre papier, regarder papier, o, o, prendre tournevis, e, s, utiliser cafard, entrer, utiliser tournevis, b, b, h, (taper le code du carnet suivi des codes vus sur le buste et sur le papier, c'est à dire KXV et YKZ), ouvrir coffre... et prenez le talisman.

Un fait peu répandu à propos du castor: c'est un animal qui, à l'instar de la pie, a pour habitude de voler des petits objets chaque fois qu'il en trouve. On dit que le castor pille. C'est Cocka qui me rappelle cette information non dénuée d'intérêt. Ce qu'on sait peu: le castoréum est une excréation sébacée du castor utilisée comme remède antispasmodique. Mine de rien, on se cultive, ici.

```
6 DATA 32,189,255,1
69,0,133,251,169,126
,133,252,169,251,162
,0,160,192
7 DATA 32,216,255,1
69,55,133,1,88,96,-1
8 REM CA NE PARLE P
AS BEAUCOUP DE CASTO
RS, ICI!
```

8-Lancer le programme qui sauvegardera la 2ème partie du jeu à la suite du générique.  
9-Envoyer 100 francs au fond monétaire international pour la sauvegarde des castors.  
Et vous obtenez une superbe copie toute neuve, toute belle et toute anti-café.

```
1 AD=679
2 READ A:IF A<>-1 T
HEN POKE AD,A:AD=AD+
1:GOTO 2
3 DATA 71,72,79,83,
84,66,85,83,84,69,82
,83,32,40,80,41
4 DATA 120,169,54,1
33,1,169,2,160,1,162
,1,32,186,255,169,16
,162,167,160
5 DATA 2,32,189,255
,169,1,133,251,169,8
,133,252,169,251,162
,0,160,192
6 DATA 32,216,255,1
69,55,133,1,88,96,-1
```

(PS: les utilisateurs de VIC 1541 devront remplacer le 11ème data (c'est un 1) de la ligne 4 par un 8.)  
9-Faites RUN, puis NEW. Entrez la ligne suivante:

0 SYS 3584

10-Insérez la disquette destination et faites SYS 695.  
11-Allez nourrir votre castor: vous en avez pour 15 minutes de sauvegarde.  
12-Après chaque chargement de la copie apparaît un LOAD ERROR dont il ne faut pas tenir compte. Tapez RUN ou SYS 3584.  
13-Non, pas ce chiffre, ça porte malheur.  
14-Stoooooooooop.

Castorette est la désignation commerciale des peaux traitées de manière à évoquer la fourrure du castor. Compris? Inutile de tuer d'innocents castors aux yeux remplis de larmes pour avoir une belle fourrure, achetez plutôt de la castorette.  
On a longtemps cru que les castors et les ornithorynques étaient cousins, à cause d'une grand-mère qui aurait fauté. Je m'insurge contre ces allégations mensongères.

Minitel: le Serveur pour la Protection et la Sauvegarde des Castors, c'est le 123 456 789 sur 616 91 88.  
Sur 613 91 55, Télécom Midi-pyrénées, 131 000 836. Orfee, 134 020 406. Prinstel, 169 000 043. Artel, 180 000 576. Le républicain, 191 040 407. Et un serveur qui est apparemment destiné à tester la mise au point d'un terminal: ZZZZZ, toujours sur 613.

A propos, cette rubrique s'appellera désormais Bidouille Castor.



Le mystérieux S. K., pirate de célèbre renommée, vous offre sur un plateau d'argent la façon d'effectuer des copies anti-café de Hero, River Raid, Décaathlon et Pitfall sur Commodore 64.

1-Se placer en début de bande.  
2-Charger la première partie par un LOAD traditionnel.  
3-La sauvegarder par un SAVE "NOM",1,1.  
4-Charger la suite par LOAD "",1,1.  
5-Le message LOAD ERROR apparaît, ne pas s'inquiéter.  
6-En cas d'inquiétude, se calmer.  
7-Faire un NEW et entrer le petit programme suivant:

```
1 AD=679
2 READ A:IF A<>-1 T
HEN POKE AD,A:AD=AD+
1:GOTO 2
3 SYS 691:PRINT "C'
EST FINI!":END
4 DATA 65,67,84,1,7
3,86,73,83,24,73,79,
78
5 DATA 120,169,54,1
33,1,169,2,160,1,162
,1,32,186,255,169,12
,162,167,160,2
```

Le ténébreux S. K. ne s'en tient pas là: il a réussi à recopier Ghostbusters, toujours pour Commodore et nous donne la façon dont il est parvenu à ce résultat.

1-Se placer au début de la cassette et faire LOAD.  
2-Après l'apparition à l'écran du message FOUND MAIN, appuyer sur la barre d'espace, attendre 5 secondes et appuyer sur RUN/STOP.  
3-Si l'ordinateur n'affiche pas READY, ou si PEEK(916) ne donne pas 162, éteindre le CBM et recommencer.  
4-Sinon effectuer POKE 913,96:SYS 861. Le magnéto redémarre, puis au bout de quelques instants l'ordinateur affiche READY.  
5-Castor.

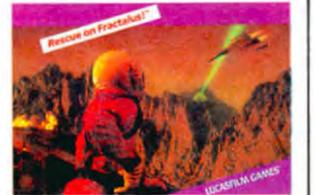
6-Taper: POKE 53129,96:SYS 53120. Le chargement continue, puis le générique Activation apparaît. Il faut attendre le chargement complet du jeu (No 59 au compteur). A ce moment, l'ordinateur semble se planter. Il n'en est rien: faites RUN/RESTORE.  
7-Pensez castor, achetez castor, fabriquez castor.  
8-Rentrez ce petit programme sans erreur:

## LA GUERRE DES ETOILES

La vraie car c'est Georges LUCAS soi-même qui la propose pour vos micros. Actuellement deux titres directement réalisés par les programmeurs de Lucasfilm Games se trouvent dans le commerce. Tous deux sont destinés au Commodore 64 et à l'Atari 800 et prochainement à l'Apple. Leur commercialisation est réalisée par Epyx (Summertime, Pits-top, Jumpman...) et vous pouvez les trouver chez les importateurs parallèles aux alentours de 450 francs (ils n'existent qu'en disquette d'où le prix!).

d'un point de vue graphique que sonore et l'originalité certaine du logiciel ne gâche rien.

**Rescue On Fractalus**: ça c'est de la Saie Faie (S.F. en Américain et science fiction pour les autres) et de la bonne, fabriquée avec des gros moyens pour de bonnes machines. Votre chasseur **Valkyrie** vous permet d'aller vous balader (à partir du vaisseau-mère en orbite) en rase-motte



**Ballblazer** ressemble au football dans quelques dizaines d'années d'ici. Vous êtes à bord d'un petit vaisseau et vous contrôlez la balle grâce à un champ magnétique. Votre but: marquer six buts en moins de cinq minutes, sachant que les cages rétrécissent à chaque tir victorieux.



L'écran se divise en deux parties égales. Dans chacune d'elles vous avez le point de vue de l'un des deux joueurs en trois dimensions. Vous pouvez pratiquer le sport seul contre l'ordinateur ou à deux joueurs. La réalisation est exceptionnellement bonne autant

au-dessus de la planète Fractalus, tenue par des ennemis de l'Empire particulièrement coriaces, à la recherche de vos compatriotes échoués après un combat meurtrier. Mais vous aurez à essayer le feu de lasers planqués dans les montagnes pour arriver à sauver vos collègues de la chasse impériale. En parlant d'impérial, nous pouvons sans aucun doute affirmer que le logiciel l'est: superbe graphisme, sonorisation inquiétante ou euphorique selon les moments, action intéressante...

Bref! Lucas a encore frappé à la bonne porte avec ses logiciels. Décidément il passe et la concurrence trépassa. A quand les trois films de la guerre des étoiles sur nos écrans?

## RECAPITULATIF

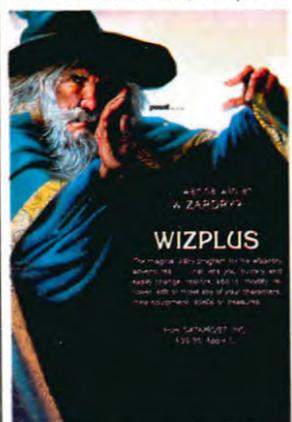
Pour mémoire, voici présentés, dans l'ordre où ils devraient apparaître sur le marché, les noms des ordinateurs à venir. D'abord, le CPC 664, nouvelle version de l'Amstrad avec un lecteur de disquettes intégré. Peut-être l'Oric Stratos qui ne s'appelle pas le Stratos, mais qui sait? Puis la version 128 Ko de l'Atari ST, suivi de peu par le C128 de Commodore, re-Atari avec le 520 ST et le 130 XE. Et après? Après, le C128D, second modèle du C128. Puis l'Amiga, ce qui nous amène tout doucement

à la fin de l'année. Seul micro prévu en 1986: la deuxième version du QL de Sinclair. Si ils arrivent dans cet ordre-là, je veux bien être pendu. (NDLR: par les couilles?)



## TRICHEZ EN TOUTE BONNE CONSCIENCE

Datamost ne perd jamais une occasion de se faire remarquer! Après avoir lancé des jeux fabuleux (Aztec par exemple), cette sympathique société vous offre de quoi ne plus galérer dans Wizardry de Sir-Tech Software. Le principe de



la chose est tout simple: vous avez Wizardry dans un tiroir et vous ne jouez plus à force de

mourir dans tous les coins du labyrinthe? Vous allez pouvoir récupérer vos personnages défunts et les gonfler à mort grâce au programme **Wizplus** de la sus-nommée Datamost.

Vous pouvez modifier tous les paramètres concernant l'un de vos personnages: ses caractéristiques physiques (force, constitution...) tout aussi bien que morales (sorts, possessions...), son niveau, sa race, son âge, sa profession... Que sais-je encore? De plus le livret qui accompagne le programme vous donne un plan assez détaillé de tous les niveaux du jeu: un passeport pour ce jeu de rôles pas si fabuleux que ce que l'on avait pu croire à sa sortie.

Dernier point: si vous savez vous débrouiller avec un programme du style **Diskfixer**, inutile de vous engager dans une dépense pareille (environ 450 francs et pour Apple uniquement), vous pouvez effectuer exactement les mêmes modifications avec!

## J'ADORE LA PUB

Tiens, regarde celle de **TEXTOR**! Elle est pas fendarde? Le thème c'est: **TEXTOR N° 1(\*) DU TRAITEMENT DE TEXTE**. Et la petite astérisque renvoie au commentaire suivant: "Textor est vendu à environ 1000 exemplaires par mois". En un an ça fait 12000 exemplaires. Ca, c'est vraiment hyper-professionnel. Mais c'est-y-vrai qu'y z'en ont vendu 1000 par mois? Et pendant combien de mois? Peut-être

juste pendant 15 jours? (1000 exemplaires/mois pendant 15 jours = 500 exemplaires). Peut-être



être pendant une semaine? (1000 exemplaires/mois pendant une semaine = 250 exemplaires). Ya pas à dire, la pub ça nous informe vachement.

## REQUIEM

Memsoft vend des logiciels professionnels pour micros. Cette (presque) jeune société, créée en 1981 a voulu s'implanter sur le marché américain. Mais c'est pas du gâteau, d'autant que l'essentiel de leur catalogue est constitué de produits Apple. Conclusion du responsable marketing de Memsoft: "Aux Etats-Unis, le marché de l'Apple II est mort!". Ce qui signifie en clair qu'ils n'ont pas vendu grand chose. Reste l'IBM PC et le

MAC, mais va falloir adapter les produits. Allez les gars, c'est un vrai boulot de galérien que d'être éditeur.



## TENISSEZ-MOI

Nulla règle n'est absolue. Une adaptation à partir du Spectrum pour le Commodore 64? Si si, ça existe. La preuve: **Tennis Match Point** de Pision Software vient d'arriver pour le C64. A 120 francs le partenaire pour se croire à Roland Garros, le logiciel est tout à fait acceptable. Mais quoi qu'il arrive, je garderai toujours un a priori favorable pour **Tournament Tennis** d'Imagic: c'est le seul soft de tennis à gérer automatiquement les deux joueurs, ce qui implique que



vous ne pouvez qu'améliorer ou diminuer la qualité des coups du joueur que vous dirigez au lieu de patiner dans la choucroute à essayer de toucher la balle. Une idée qui devrait être exploitée à l'avenir.

## ET CRACK! UN COUP DANS LE STANDARD...

Ce coup bas-la nous vient d'une nouvelle société: **AP Soft**. Elle diffuse, par le biais de Canon une série de cinq utilitaires pour MSX, mais quels MSX? Voilà ou blesse le bât: seuls les MSX disposant de 32 Ko utilisateur pourront profiter de l'énorme capacité de ces logiciels. **MX Base**, **MX Stock**, **MX Calc**, **MX Stat** et **MX Graph** donnent aux MSX une nouvelle dimension: ces micros deviennent des machines à applications profes-

sionnelles. Moi qui croyait que ce n'était que de superbes consoles de jeu...



# C'est nouveau, ça vient de sortir

## RATÉ

Sir Clive Sinclair a écrit une lettre à Laurent Fabius (notre premier ministre, vous voyez ?)

C'EST QUOI DÉJÀ UN ORDINATEUR?  
JE L'AI SU POURTANT ÇA

pour lui demander de prendre les ordinateurs Sinclair en considération lorsque la répartition des micros dans les écoles serait faite en arguant du fait que malgré la place prise par Thomson et Bull, il restait une bonne part du marché disponible dans le bas de gamme. Son argument principal : il détendrait déjà 25% du marché de la micro-informatique familiale en France.

## TCHAKAT'CHAK !!! V'LA L'TGV...

Cobrasoft, vous connaissez déjà (jeune boîte installée dans la bourgogne profonde). Mais Meutre à Grande Vitesse ça

vous rappelle quelque chose ? Déjà commercialisé sur Amstrad et Oric, une version MSX est attendue prochainement. De quoi retourner-t-il dans ce TGV n° 618 sinon un petit meutre de sénateur à élucider. Une paille pour les brillants détectives que vous êtes et compte tenu des indices que vous possédez. Et quand je dis que vous les possédez, c'est que vous les avez en main, que vous les touchez, les manipulez... Bref vous disposez d'un enregistrement du sénateur sur bande, de rognures d'ongle, de mégots et autres subtilités qui feront de vous un nouveau Sherlock Holmes. Plus qu'un jeu d'aventure, c'est une véritable initiation à l'art de la déduction que vous pourrez suivre au long des huit voitures de ce train nommé TGV (pour une fois que c'est pas désir...). Prix de l'enquête : 180 francs (raisonnable, sans plus).

**COBRA**  
Soft



## LE DRAGON QUI RENAIT DE SES CENDRES

Après la faillite de Dragon Data Limited l'an dernier, le nom et la licence ont été rachetés par une société espagnole, Eurohard. Celle-ci a décidé de relancer la machine, d'une part en imposant le Dragon 64 dans les écoles espagnoles, d'autre part en lançant un nouveau modèle, le Dragon

200, qui comportera 128 Ko de mémoire. Le modèle 64 sera aussi rebaptisé Dragon 100, ça fait plus riche.



## 2010, LA RECESSION

J'espère que je serai mort en 2010. Dans le film du même titre, Roy Scheider, qui joue le rôle du Dr Heywood Floyd, est allongé sur une plage de sable fin et calcule des machins sur un Apple //c. Mais... on ne voit pas l'alimentation. Ce qui revient à dire que le seul progrès réalisé d'ici 25 ans sera une diminution de la taille des batteries. Quant aux ordinateurs, on en sera toujours à l'Apple //c. Le ZX 81 sera toujours là aussi ? Au fait, l'Apple est doté

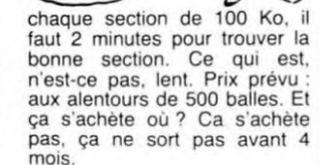
d'un écran à cristaux liquides dont on ne voit pas non plus l'alim. Vu la taille de cette dernière, c'est possible ? Mais non, mon cher, ce n'est que de la science-fiction.



## NFVJH NSVDK JBSDVKUHBK LOUEHGER

Ceux qui n'aiment pas les cassettes et qui n'ont pas les moyens de se payer un lecteur de disquettes vont bientôt avoir une solution alternative, comme on dit en politique. Il s'agit du "Mégadrive" de Icon Computer Products, prévu pour CBM 64, Amstrad et Dragon. Principe de base : une bande magnétique est gérée comme 30 bandes de 100 Ko chacune. La vitesse de chargement est de 16.000 bauds, ce qui est rapide, mais si il faut 5 secondes pour trouver un programme à l'intérieur de

chaque section de 100 Ko, il faut 2 minutes pour trouver la bonne section. Ce qui est, n'est-ce pas, lent. Prix prévu : aux alentours de 500 balles. Et ça s'achète où ? Ca s'achète pas, ça ne sort pas avant 4 mois.



## COCOTTE

Le drugstore Hachette opéra a présenté une expo sur le thème "La mode et l'Ordinateur". Ca tombe bien, car ce sujet m'a toujours vachement préoccupé. Chaque matin en me levant, je me dis : "je tape sur mon MO5 tout noir, ou sur mon Apple tout blanc, ou sur mon Alice toute rouge ?". Finalement j'ai opté pour le Texas Instrument PC, spécialement habillé par Courrèges. Mon Dieu qu'il est chou, bouhhh !!!!



## DU CLASSIQUE POUR SPECTRUM

A la suite de l'adaptation de Zaxxon pour Spectrum, les p'tits gars d'US Gold se sont dit dans leur p'tite tête qu'ils pourraient bien en faire autant avec d'autres produits de Synapse (appartenant aujourd'hui, je vous le rappelle, à Broderbund). Deux choses sont à dire impérativement :

1. ils en ont dans la casserole ceux-là...
2. eh ben c'est pas trop tôt ! Sont annoncés au programme les logiciels suivants : **Fort Apocalypse**, **Drelbs**, **Blue Max** et enfin **Sentinel**. Même



si tous n'étaient pas excellents sur les machines d'origine (Commodore 64, Atari) ils valaient bien cet effort. Merci US Gold de cette magnifique adaptation !

## RESTEZ SOIGNEUX

Le contribuable, de par son modeste versement aux impôts, aide à la réalisation du Plan Informatique Pour Tous. Ainsi donc, les petits MO5 et autres Micral ont commencé à fleurir dans nos écoles. Seulement voilà : va falloir être soigneux. Car l'Etat n'a pas prévu de contrat de maintenance pour tout ce beau matériel. Ca coûterait trop cher. Quand on voit de près la solidité de la prise d'alimentation du MO5, on est en droit d'être inquiet. Pour nos pauvres sous de contribuables !



## LES YANKEES VEULENT GRILLER L'HEBDO !!!

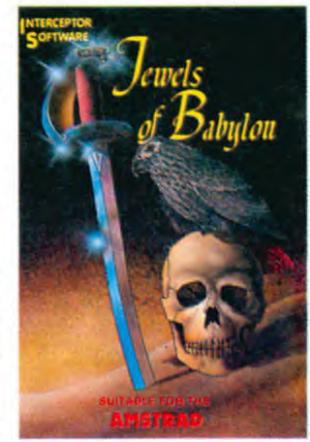
La compagnie Zif-Davis Publishing a annoncé la sortie prochaine d'un QUOTIDIEN consacré à l'informatique et aux ordinateurs : le Computer Industry Daily. Ce journal sera également transmis par modem aux abonnés. On le trouvera en Amérique, en Asie, au Japon et en Europe. Si ils continuent à nous les briser, on va vendre l'hebdo à la criée sous la statue de la Liberté et sur la place Rouge du Kremlin. Non mais des fois...



## ON RECHERCHE DICO ANGLAIS-FRANÇAIS

Pour pouvoir quitter la première image de **Jewels of Babylon**. Les programmeurs (habituellement prévoyants) d'Interceptor Software semblent ignorer que des joueurs autres qu'anglophones jouent leurs jeux. Aussi après avoir essayé (dans le désordre) : dehors, nord, sud, est, ouest, descendre, monter, grimper, escalader, glisser, sauter, chanter, réfléchir, hurler, cracher, tuer... Nous nous sommes retrouvés dans l'impasse à moins de créer des nouveaux mots. Après avoir tenté schmolduer, grophlober, chrouhitcher, dazner, nous avons décidé de dire que ce soft était nullement praticable en-dessous du niveau Maîtrise d'anglais. Pour les masochistes (ou pour ceux qui possèdent le niveau requis) c'est

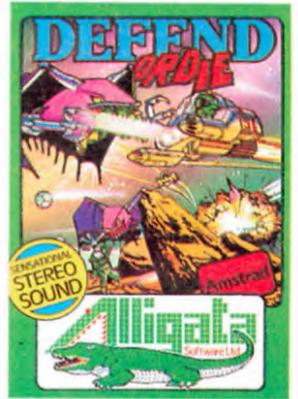
pour Amstrad et ça vaut dans les deux cents balles.



## VIVRE OU MOURIR

Ce n'est pas le titre du dernier ouvrage du grand philosophe Edmond Moalneux mais une mise en condition avant que vous ne montiez à bord de votre chasseur histoire de protéger (une nouvelle fois) vos amis humains contre l'Envahisseur. **Alligata**, jusqu'à présent cantonné dans des machines telles que Spectrum ou Commodore s'attaque maintenant à l'Amstrad bec et ongles. **Defend or Die** ne présente aucune différence marquante avec le jeu de café **Defender**. Malgré tout nous pouvons noter une amélioration du jeu au niveau sonore : si vous branchez l'Amstrad sur votre chaîne hifi, vous profiterez d'effets acoustiques en stéréophonie. Incroyable mais... Pour les aspects rapidité et graphisme, cette copie ne lèse rien l'original, ce qui dénote

une volonté de bien faire assez remarquable. Nos félicitations les plus applaudissantes donc pour les programmeurs d'Alligata.



tes donc pour les programmeurs d'Alligata.

## LA FIN DES GROS PROFITS

Depuis fort longtemps tous les logiciels Commodore de tous les éditeurs sortaient en disquette ET en cassette pour les malheureux informaticiens démunis de drive. Seule, contre vents et marées, la société Electronic Arts (distribuée en France par Ariola) commercialisait ses prestigieux logiciels uniquement sur disquette. Que tous les propriétaires de lecteurs de cassettes se réjouissent : c'est la fin de ce racisme éhonté. A partir du mois de mai les versions cassette de **Spelunker** et de **Stealth** (ainsi que **Karateka**) arriveront chez les revendeurs. De plus ces

mêmes logiciels qui coûtent environ 400 francs en disk ne vaudront guère plus de 160 francs en cassette. Je suggère une action de grâce envers notre dieu de l'informatique pour le remerciement de cette décision.



## UN COUP, J'TE VOIS, UN COUP, J'TE VOIS PAS

Après la décision de Commodore de baisser le prix du Plus 4 à près de 1600 francs en Angleterre, les revendeurs ont pris la liberté de baisser tous les autres produits de la gamme. Ainsi, le C16 est désormais vendu 800 francs au lieu de 1400 francs et l'ancêtre CBM 64 est au même prix que le Plus 4. Bien sûr, la branche anglaise de Commodore continue à recommander des prix bien plus élevés. Le Commodore 128 reste prévu. Mais la date est repoussée sine die, on sait cependant qu'il y a peu de chances pour qu'il soit mis en vente avant la seconde moitié de l'année. Un détail amusant : deux des principaux directeurs de Commodore en Angleterre ne sont pas

d'accord sur la version qui comporterait un drive, le C128D. L'un d'eux la prévoit



## DU BOULIER AU LASER

Les Japonais n'ont qu'une confiance limitée dans l'électronique : deux anecdotes et cinq minutes pour vous convaincre.

Dans toutes les banques du Japon, les gichetiers effectuent leurs opérations à l'aide de calechettes telles que nous les connaissons, mais le chef-caissier (vous savez celui qui se planque loin des guichets et qui surveille les autres) vérifie TOUS les calculs à l'aide d'un boulier. A quand les programmes pour bouliers dans l'HH-Hebdo ?

Actuellement se tient au Japon une exposition des technologies du futur sur le campus de l'université de Tsukuba. Comme les idées de pointe se retrouvent toutes là-bas, les organisateurs décidèrent de dénombrer les entrées à l'aide de lasers connectés à un ordina-



teur. Résultat informatique-laséroïde de la première journée : 66.000 entrées, résultat du comptage des billets (manuel) 82.000 entrées. Résultat général de l'opération : les entrées sont dorénavant comptabilisées à la main. Peut-être les organisateurs sont-ils les seuls japonais à ne pas avoir visité Beaubourg, bâtiment doté d'un compteur d'entrées (par cellules photo-électriques) qui ne se trompe que de cinq cents personnes par jour environ.

# HIPPO JOYST

**nouveau,  
tir automatique**

C'est toujours japonais, c'est toujours costaud, mais, en plus, ça a un autofire. C'est à dire que, si vous laissez un de vos doigts appuyé sur un des boutons, le tir sera à répétition, c'est pas beau ça ? Pour le reste rien de changé : trois boutons de tir, une bonne prise en main et quatre ventouses pour le coller définitivement sur la table de la salle à manger (super-pratique pour les repas !). Prise standard pour Atari, Commodore 64, Vic 20. Compatible avec les interfaces Oric et Spectrum. Pour Apple, Thomson, Texas, Machbrö et Trucmuche, Tintin : ça ne marche pas ou alors il faudra bi-douiller.

Ah, au fait, c'est plus cher que l'ancien, 120 balles ! De toute façon, de l'ancien il n'y en a plus alors... 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, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS.**

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

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

# HEBDOGICIEL SOFTWARE

## Le logiciel à sa juste valeur

Les nouvelles boîtes jaunes sont arrivées ! Six logiciels français de qualité par cassette et un prix raisonnable : des produits signés SHIFT EDITIONS !



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



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

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



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

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



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



☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆  
**BON DE COMMANDE A RENDRE A SHIFT EDITIONS, 27 rue du Gal Foy 75008 PARIS.**

Nom/prénom .....  
 Adresse .....  
 Code postal .....  
 Ville .....

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

-REGLEMENT JOINT: ...00F  
 DATE : .....

## DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervient que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.

Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les explications néces-

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

Règlement:  
 ART.1: HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre.  
 ART.2: Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quelque soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.  
 ART.3: La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.  
 ART.4: Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.  
 ART.5: Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.

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

HEBDOGICIEL: 27 rue du Gal Foy 75008 PARIS.

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

## CHUIS FATIGUE, A QUAND LES UNLIGNEURS ?

Ouais ! Vous ne vous foutez pas des masses : toujours les mêmes sempiternels gags graphiques, toujours les mêmes sons. De la créativité bon dieu ! Mais je ne vous en veux pas (trop...), entre flemmards, on peut s'entendre. Passons à côté du savon et regardons de nos yeux ébahis la production de la semaine.

Franck MAILLARD n'aime visiblement pas sa montre qu'il trouve trop triste. En voici une nettement plus plaisante à l'oeil.

Listing APPLE n° 1

```

1 POKE 233,3: POKE 232,2: FOR J
  = 1 TO 14: READ D: POKE 769
  + J,D: NEXT: HGR2: SCALE=
  40: HCOLOR= 3
2 FOR R = 1 TO 64: ROT= R: XDRAW
  1 AT 140,90: NEXT I: I = I + 1
  0 * RND (I) * (I < 254): POKE
  776,I: RESTORE: GOTO 2: DATA
  1,0,4,0,2,4,2,4,2,4,0,6
    
```

Monsieur BEAULIEU, dit Théodore Lopilule nous envoie l'auto-destruction en deuiligne. Admirez, c'est du plus bel effet !

Listing APPLE n° 2

```

10 M$ = "801:25 8 1 0 B2 8 8 8 8 8 8
50 45 54 49 54 20 43 55 52 49 45 55 58 2
1 7 7 7 0 4 50 52 23 36 0 3A 8 0 0 BA 22
50 40 55 53 20 44 45 20 4C 49 53 54 21
22 0 0 0 0ND7D26"
20 FOR I = 1 TO LEN (M$): POKE 511 +
  I, ASC ( MID$ (M$,I,1)) + 128: NEXT I: P
  OKE 72,0: CALL - 144: HOME: RUN
    
```

Philippe CAUSSE anime joyeusement son écran grâce à la petite bidouille suivante : entrez le programme, puis lancez par RUN. Entrez alors les codes machine, effacez ensuite les lignes 100 à 150 (incluse). Branchez votre magnéto, mettez une cassette, faites à nouveau RUN et appuyez sur PLAY.

Listing ZX 81

```

10 REM 00000000000000000000000000000000
000000000000000000000000000000000000
100 FOR F=16514 TO 16549
110 INPUT H$
120 SCROLL H$
130 PRINT H$
140 POKE F (CODE H$(1)-28)*16+C
ODE H$(2)-28
150 NEXT F
160 RAND USR 16514
    
```

Codes machine

```

08 00 05 01 18 03 2A 0C 40 23 7E
09 78 08 28 0B 0E 17 38 04 20 08
18 08 08 08 77 05 78 B1 20 09 08
10 0F 3E 08 00 05 08 01 08 08 08
    
```

François CONSTANTY récidive dans la rubrique et vous conseille amicalement de lancer par RUN, puis faire un LIST.

Listing COMODORE 64 n° 1

```

1 PRI=INT("NO COMPRENDRE")
2 REM LIST PUIS RUN, QUE PASA?
    
```

David BEAL a l'âme bien trempée du disk-jockey. Mettez une cassette très rythmée dans votre magnéto et branchez-le au micro. Lancez le programme et la cassette simultanément.

Listing ATMOS

```

0 DATA9,6,8D,E1,2,20,33,EC,AD,D,
3,C9,2,0B,F6,20,4,F2,4C,8,4:PAPER0
1 FORS=1TO21:READA$:POKE1423+S.VA
L L ("#+A$"):NEXT:CALL#400
    
```

Le meilleur de la semaine, c'est Jean-Philippe BLANC qui nous offre un moniteur pour langage machine en deuiligne.

Listing AMSTRAD

```

1 INPUT"&",&:A$=&"+&"+A$:A=VAL(A$):
DEF FN L=ASC(RIGHT$(A$,1)):IF FN L
=50 THEN WHILE FN L<59:PRINT">":H
EX$(A,4):("HEX$(PEEK(A),2):INP
UT")":A$:Q=ASC(A$+" ")=45:G=ASC(M
ID$(A$,1-0,1)):U=VAL("&"+A$):POKE
A,Q*(U-G)+U:A=A+1:WEND:RUN ELSE T
=FN L<>35
2 IF T THEN WHILE INKEY$="":PRINT
HEX$(A,4)":":FOR I=0 TO 7:E=PEEK(
A+I):K=E<32:G=(E-46)*K:K=E>126:D=(
E-46)*K:A(I)=CHR$(E+G):PRINT HE
X$(E,2)":":NEXT:FOR I=0 TO 7:PRIN
T A$(I):NEXT:A=A+8:PRINT:WEND:CAL
L &BB05:ON INKEY(18)+2 GOTO 2,1 EL
SE CALL A:CLS:RUN
    
```

Mode d'emploi : (adresse) liste 8 octets par 8 octets. (adresse) : mode Edit. Permet de modifier la valeur à (adresse). Pour sortir d'Edit, mettez un "." après la nouvelle valeur. Si vous voulez mettre un caractère dont vous ne connaissez pas le code : entrez "." avant le caractère. (adresse)# appel de la routine machine débutant à (adresse). Travaillez en hexa !

☆☆☆  
 Pas de comique cette semaine, alors pas de prix !

### BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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



**PETITES ANNONCES GRATUITES**

**ATARI**

VENDS ATARI 800 XL + lecteur de cassettes + ATARI 1010 TM + 3 cassettes initiation à la programmation + 2 manettes + 2 livres de basic + 1 livre de programme de jeux : 2500 F. Tel : 989 08 51 poste 268 la journée jusqu'à 17h. Demander Monsieur COUTURIER.

VENDS ATARI VCS 2600 + 2 joystick + 7 cassettes : 1500 F. Tel : (16 27) 44 52 13. Demander David.

ECHANGE et ACHETE programmes sur K7 uniquement pour ATARI 800 XL. Pascal GUILLER. 41 rue du Chemin vert 37300 JOUE LES TOURS.

VENDS ATARI 800 XL + moniteur TO7 + 3 joysticks + 1 cassette de jeux + programmes + magnéto : 3500 F. Jean Charles DOMINGUEZ. 6 rue de Metz 51100 REIMS. Tel : (26) 89 13 10 heures de repas.

Vends ATARI 2600 + 5 cassettes : 850 F. ECHANGE programmes pour ATARI 600 XL. Tel : (16) 73 84 40 39 demander François.

RECHERCHE pour ATARI 800 XL et 600 XL toutes sortes de programmes. Frédéric LADENT. 8 rue des Prunelles 67120 MOLSHEIM. Tel : 16 (88) 38 32 32.

**ORIC ATMOS**

VENDS ATMOS + imprimante MCP 40 4 couleurs + péritel + magnéto + documents + divers : prises et programmes : Prix à débattre. Tel : (66) 39 12 60.

VENDS ORIC 48KO péritel + alimentation + 2 cordons magnéto + documentation + nombreux programmes + 2 théorèmes + 17 logiciels + interface manettes + 1 manette : 4000 F. Tel : 324 08 10.

VENDS jeux pour ORIC 1 et ATMOS. Tel : 893 37 42 entre 18h et 19h30 : Prix intéressants.

VENDS ORIC 1 48 K péritel + bloc et câbles d'alimentation + 6 livres + 120 logiciels du commerce tous genres : 1800 F. Tel : (49) 88 68 92.

CHERCHE contacts sur Lyon pour échanges de K7 ORIC 1 et ATMOS. Jean Marc RIAS. 1 place Massénet 69140 RILLIEUX. Tel : (7) 888 73 07. (NDLMC : je te mets pas ton nom en rouge cause que t'as insinué que j'étais un mec et cause que j'aime pas, cause que j'en suis pas un).

VENDS ou ECHANGE 50 cassettes pour ORIC ATMOS : Prix plus que raisonnable, exemple : Le diamant de l'île maudite : 40 F. au lieu de 160 F. CHERCHE également correspondants pour ECHANGE d'idées et de programmes. Jean Marc THIBIER. 2 impasse du Roussillon 18390 ST GERMAIN DU PUY. Tel : 16 (48) 30 67 10.

VENDS pour ORIC 2 adaptateurs de poignées (port imprimante ASN et port extension Master Paddle) : 450 F. Marc TRUSCH. 5 rue des Girondins 92210 ST CLOUD. Tel : 771 70 11. (NDLMC : Merci pour Pénélope mais c'est trop tard !!).

VENDS ORIC 1 48 KO + cordons + péritel + adaptateur NB. + manuel + logiciels (Aigle d'or, Cobra, Pinball, MARC) : 1500 F. Patrick BELPOIS. 97 avenue 31320 CASTANET. Tel : (61) 27 72 47.

VENDS ORIC ATMOS 48 K + péritel + manettes + magnéto : 2000 F. Robert AZEMA. 107 rue J. Tiersot 01000 ST DENIS LES BOURG. Tel : (74) 21 61 05.

**TI 99**

VENDS TI 99 + magnétophone "Spécial informatique" + interface prise péritel + transformateur pour branchement ordinateur + cordon avec télécommande pour raccord magnétophone + 2 manettes de jeu + extension basic "Computer langage" (anglais) + manuel d'utilisation + 4 numéros de 99 magazine + manuel "50 programmes TI 99" + technique des programmes de jeux + cassette 1ère et 2ème partie + manuel "jeux et programme" Tome 3 + 5 cartouches (solides) de jeux avec chacun le manuel des règles : 3500 F. Tel : 225 29 98 poste 126 ou 375 67 24.

CHERCHE pour TI 99 lecteur de disquette + contrôleur + RS 232 port parallèle pour boîtier d'extension périphérique. Patrice AVRILLON. 32 rue Tran 64000 PAU. Tel : (59) 06 66 33.

VENDS pour TI 99 module Défender : 100 F. K7 Lunar Jumper : 70 F. K7 Solar système : 70 F. K7 Hebdogiciel n° 1 : 60 F. Tel : (81) 88 11 41 demander Christophe.

VENDS TI 99 + magnéto + cordons + basic étendu + joystick + module Music Maker + Parsec + K7 Lunar lander + programmes + livres : 2600 F. Tel : (22) 78 36 83.

CHERCHE module d'Echecs pour TI 99 + Tel : 16 45 32 55 25. (NDLMC : Merci pour le bisou).

VENDS TI 99 + transfo + manuel en français + câble magnéto + joysticks + modules de jeu : Parsec, TI Invaders, Black Jack, Poker, Alpiner, Echecs + nombreux logiciels sur cassette : 1400 F. ou 10000 FB. Patrick TASSET. 14 rue de la vallée 4498 BASSENGE BELGIQUE. Tel : 041 86 24 45.

VENDS TI 99 + basic étendu + magnéto + manuels + modules et cassettes de jeux : 2000 F. Olivier GAUTIER. 6 rue Magneval 69001 LYON. Tel : 839 11 56.

VENDS TI 99 SECAM Péritel : 800 F. Robert AZEMA. 107 rue J. Tiersot 01000 ST DENIS LES BOURG. Tel : (74) 21 61 05.

ACHETE TI 99 + contrôleur de disquette seul : 1500 F. ou avec lecteur de disquette : 3500 F. pascal THOMAS. Tel : 203 71 10.

VENDS pour TI 99 module Mini mémoire + assembleur ligne par ligne (K7) + documentation et manuel d'utilisation : 500 F. Tel : (61) 53 46 68. TOULOUSE.

CHERCHE imprimante PC 1000 pour TI 59. Tel : 531 55 71.

CHERCHE pour TI 99 généreux donateur de programmes de jeux en assembleur pour carte 32 K. Tel : (6) 941 32 61.

VENDS TI 99 + manettes de jeu + magnéto K7 compatible + module basic étendu (français) + adaptateur péritel + 300 programmes sur K7 + livres : 1500 F. Patrice ANGENIOL. 298 route de Genas 69500 BRON. Tel : 826 62 94.

CHERCHE généreux donateur de matériel même endommagé pour TI 99 et programmes aussi. Tel : (16) 352 23 16 après 18h.

VENDS pour TI 99 K7 introduction au TI 99 1ère partie : 50 F. ou ECHANGE contre la 2ème partie. + HEBDOGICIEL software N° 1 basic simple : 100 F. + cassette de 16 programmes de jeu à 20 F. Tel : 848 79 14 après 17h. et avant 20h.

VENDS TI 99 + BE. + mini mémoire + Speech synthétiser + péritel + cordon magnéto + magnéto TEXAS + 4 modules (Parsec, Munch man, Blast, Gestion de fichier) + initiation au Basic + initiation au BE + nombreux programmes sur K7 + livres + 99 magazine + manettes de jeux : 2500 F. Patrick DRONIOU. Esquille 64400 OLORON STE MARIE. Tel : 39 32 60.

VENDS TI 99 + micro + module PAL SECAM + câble K7 + paire de manettes + TI étendu + 4 K7 + magnéto + synthétiseur vocal + 2 modules atari : Prix à débattre. Tel : 16 6 080 33 56 après 20h.

VENDS TI 99 + BE + manettes de jeux + adaptateur pour antenne + cordons magnéto + nombreux livres + Othello + Football + cassettes : 2000 F. Jacques MAUERA. 33 rue Michel Gachet 13007 MARSEILLE. Tel : (91) 52 76 47.

VENDS TI 99 péritel + basic étendu + cordon magnéto + manettes de jeux + jeux cartouche + 50 jeux cassettes + nombreux livres de documentation et programmes : 2500 F. Tel : (74) 89 34 35.

VENDS TI 99 + Péritel + basic étendu + joystick + câble K7 + modules + livres : 2000 F. + éditeur assembleur : 600 F. + boîtier extension contrôleur + disk manager + 2 drives 5 pouces + doc technique : 6000 F. Tel : (84) 79 03 61 demander Jean Charles.

VENDS TI 99 + Péritel + BE. + magnéto + cordon magnéto + manettes de jeux + modules (Echecs, TI Invaders) + jeux + Lunar lander II + manuels + nombreux listings (jeux, utilitaires) : 2000 F. Tel : 16 (55) 77 03 31 après 19h30.

VENDS pour TI 99 BE + manuel anglais : 600 F. + mini mémoire + K7 + manuel français : 900 F. Tel : 262 06 76 le soir.

VENDS TI 99 + péritel + magnéto : 1500 F. + ti calc : 300 F. parsec : 200 F. manettes : 100 F. Adventure + K7 : 200 F. + K7 à 50 F. ou le tout : 2200 F. Tel : 952 69 36.

ECHANGE TI 99 + mini mémoire + 3 jeux sur cartouche + double manettes + livres contre un ZX SPECTRUM ou un ORIC 1 ou un COMMODORE 64 ou un AMSTRAD. Yann LAVANDIER. 59 rue de Stalingrad 38100 GRENOBLE. Tel : (76) 47 59 72.

VENDS pour TI 99 cordon magnétophone + 85 programmes Basic (Aventures, Arcades...) : 350 F. Tel : 16 7 224 83 74 demander Ludovic.

VENDS TI 99 péritel 32 KO RAM (extérieure) + langage mini mémoire + basic étendu + Forth compiler basic (sous réserve) + jeux : Parsec, Star trek, Demon attack, Pirate island, Othello + jeux assembleur 32 KO de texas sur K7, Tennis, Face maker, Hopper, Intercept, Demon attack, Jawbreaker + 150 logiciels sur K7 + livres "TI 99 magazine" N° 1 à 5, "50 programmes pou TI 99" + "Pratique de l'ordinateur familial TI 99 1 2" + adaptateur pou manettes ATARI et autres : Valeur 9500 F. Vendu 4000 F. Tel : 16 93 20 71 83.

VENDS pour TI 99 manettes de jeux + K7 HEBDOGICIEL N° 2 + K7 techniques des programmes de jeux N° 1 N° 2 + K7 le basic par soi-même + livre : "Jeux et programmes pour TI 99" : 480 F. Possibilité de vente au détail. Frédéric ELBAZ. 75 avenue Louis Dequet 93290 TREMBLAY LES GONNESSES. Tel : 860 897 12. Après 18h30.

**GAG ? ... NON ... PUB !**

**VIDEOTROC**

**2000 jeux!**

**NOS PRIX NEUFS!**

**ECHANGE-REPRISE DÉPÔT-VENTE JEUX ET MICRO-ORDINATEURS**

MSX CANON V20 + 1 jeu	2 980 F	MONITEUR ZENITH	950 F
IMPRIMANTE MSX CANON	1 990 F	MONITEUR COULEUR FIDELY CM15	2 590 F
COMMODORE 64 PAL + 1 jeu	2 290 F	MAGNETO ORDINATEURS	299 F
COMMODORE 64 PERITEL + 1 jeu	2 690 F	DISQUETTES PAR 10	139 F
FLOPPY DISK 1541	2 590 F	QUICKSHOT II	120 F
AMSTRAD CPC 464		CONSOLE CBS	1 190 F
• moniteur vert + 3 jeux	2 990 F	JOYSTICK HIGH SCORE	295 F
• moniteur couleurs + 3 jeux	4 490 F	+ ATARI, SPECTRUM, ORIC, Etc.	

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10 h A 19 h

89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS  
tél. : 3421854  
métro : gare de Lyon et Ledru-Rollin

**BLANC BERNARD**

**INFORMATIQUE BUREAUTIQUE LYON**

**AMSTRAD - SINCLAIR - ORIC SHARP - THOMSON - SANYO LEANORD - LOGYSTEM**

**Blanc Bernard sera présent au SALON INFORA du 16 au 20 avril 1985 STAND 6634.**

9, rue Salomon Reinach. 69007 Lyon  
Tél. : (7) 872.25.48 (près facultés)

**ASSISTANCE TECHNIQUE - LOGICIEL - FORMATION**

**VIDÉO 107 INFORMATIQUE**

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

PLACE DES FÊTES  
75019 PARIS

SINCLAIR QL	5 490 F
SPECTRUM +	1 900 F
CBM64 + Lect. K7	2 990 F
ORIC ATMOS	1 690 F
AMSTRAD VERT	2 990 F

Tél. : 201.22.34 - 201.46.09

**MICROSTORY**

**Avril GRAND CONCOURS PROGRAMMATION TOUS MICROS**

Nous consulter **325.51.52**

ET (5%) aux lecteurs d'HEBDOGICIEL

C 64 Péritel + lecteur cassette ~~3 099~~ **2 945 F**

Lecteur de disquettes ~~2 789~~ **2 650 F**

**DES PRIX TOUJOURS FOUS CHEZ MICROSTORY**

**14, rue de Poissy, 75005 PARIS**

**DIFFICILE DE TROUVER LE BON LOGICIEL ?**

**Alors n'hésitez plus et venez les voir en démonstration dans la nouvelle boutique "LOGICIEL PILOTE".**

**Vous y trouverez des programmes, rien que des programmes pour votre : MACINTOSH, APPLE 2E ou 2C, IBM PC ou compatible.**

**Sans aucun engagement de votre part, venez découvrir nos logiciels...**

**LOGICIEL PILOTE**

**5, rue des COLONNES 75002 PARIS.**

**(angle 7, rue de la Bourse)**

**GENERAL**

**le temple d'AMSTRAD**

Initiés d'HEBDOGICIEL, venez, en pèlerinage, visiter le plus fabuleux monument consacré à AMSTRAD en France.

**CADEAU DE BIENVENUE**  
à tous les fidèles munis de cette annonce

**10, boulevard de Strasbourg 75010 Paris ☎ 206.50.50**

Heures de culte : 9 h 45 à 13 heures - 14 à 19 heures  
tous les jours sauf dimanche

**PETITES ANNONCES GRATUITES**

VENDS SPECTRUM 48 K Péritel + interface jeu + poignées + livres + cordons + K7 : 1800 F. JM. PISSOT, 3 allée PH de Champagne 95200 SARCELLES. Tel : 419 85 54.

VENDS ZX 81 + 16K + carte HRG + carte synthétiseur + interface joysticks + clavier ABS + 8 cassettes + 5 livres + prolongateur cordon TV. : 1700 F. à débattre. Tel : (38) 86 36 11.

VENDS ZX 81 Sinclair: 400 F. + magnétophone: 250 F. + 4 jeux: 50 F. pièce + cube basic Spectrum: 200 F. Stéphane ETESSE, 45 rue des Meuniers 75012 PARIS. Tel : 341 52 83.

VENDS ZX 81 16 KO Mémopak clavier ABS BIP reset + imprimante zx Printer + magnéto + filtre enreg. V2001 + 45 K7 étude jeux + divers + livres + documentation: 1900 F. R. BILAUD, 73 les Clos, 66820 VERNET LES BAINS. Tel : (68) 05 56 69.

VENDS ZX 81 + 16KO + clavier + K7 + livres: "Programmation en langage machine" et autres: 850 F. Tel : (67) 45 13 97. Demander Bernard après 19 heures.

VENDS ZX 81 16 K + clavier Pro + magnéto + Beep clavier + inverseur vidéo + jeux + revues: 2470 F. Tel : (67) 56 18 66.

VENDS carte sonore pour ZX 81: 300 F. + 2 livres pour le ZX 81: 150 F. Pascal GUILLER, 41 rue du Chemin vert 37300 JOUE LES TOURS.

VENDS ZX 81 + manuels pour apprendre à programmer + manuel de jeux + cassettes de jeux: 350 F. Tel : 606 49 87 demander Serge.

VENDS ZX 81 + PAL + cordon magnéto + cordon d'alimentation + manuel en français + manuel en anglais: 300 F. Marc DEJONGHE, 107 rue du gazomètre 7100 LA LOUVIERE, BELGIQUE.

VENDS interface ZX 81 + microdrive pour Spectrum + 2 microcartouches: ZX Assembleur, Mcoder II, 3 D Mover, Vox: 1000 F. Tel : 16 (42) 26 71 84. (NDLMC: Tu sais c'est pas parce que tu m'as pas trouvé un joli nom, que je vais pas te faire un gros bisou, la preuve, smack !!!).

VENDS ZX 81 + 16 KO + clavier mécanique + manuel utilisateur avec cours de programmation + alimentation + câbles: 850 F. Tel : (56) 89 38 49.

VENDS ZX 81 16K + clavier ABS + alimentation + câbles + interface joystick + 2 joysticks + manuel + 5 cassettes: 1000 F. M. DRAGANI, 3 avenue Washington 93290 TREMBLAY LES GONNESSE. Tel : 861 38 10 après 18h.

VENDS ZX 81 + 16 K + clavier + livres + K7 de jeux: 700 F. Tel : (42) 27 41 02.

VENDS ou ECHANGE logiciels pour ZX 81. Didier URIOT, 5 boulevard du centenaire résidence st Sauveur 89100 SENS. Tel : (86) 95 25 96.

VENDS ZX 81 + mémoire 16K + alimentation + cordons + lecteur enregistreur de K7 + livre de programmation + divers programmes: 950 F. (20 % du prix d'achat). Stéphane SUET, Tel : (16 20) 09 18 64.

VENDS pour ZX 81 16 KO (neuve) + 3 cassettes de jeu + programmes divers sur cassettes + 100 programmes écrits + Ord 5 N° 1, 9, 10 + écho Sinclair N° 3 + "La pratique du ZX 81" + Clefs pour le ZX 81: 650 F. + HEBDOGICIEL N° 51 à 76: 150 F. Tel : (70) 46 14 07.

VENDS ZX 81 + magnétophone à cassette garanti 1 an + manuels d'utilisation + cassettes de jeux + livres de programmes + jeux + extension mémoire + imprimante. Didier BOISSET, 6 rue des Prés MCHICH KOENIGSMARKER 57110 YUTZ. Tel : 250 15 94.

VENDS ZX 81 + clavier abs + cordon magnéto + alimentation + 3 cassettes de jeux + manuel de programmation: 700 F. Tel : 677 63 28 entre 19 et 20h.

VENDS ZX 81 + 16KO + interface manettes de jeu + 1 manette + cordon magnéto + cordon TV. + manuel d'utilisation + livre "le petit livre du ZX 81" + de très nombreux jeux: 1550 F à débattre. Tel : 907 37 30 demander Thomas. (NDLMC: Merci de l'être creusé la tête pour me trouver un nom, j'ai bien aimé CTA mais c'est trop tard).

VENDS pour SINCLAIR ZX 81 extension 16 K: 300 F. + extension 48 K: 400 F. + adaptateur manette et graphique avec manette et Jeu Voleur: 500 F. + connecteur souple: 40 F. + divers K7 dont Gestion de compte bancaire, Intercepteur Cobalt etc...: 50 F. pièce. Possibilité de vente groupée. Léopold de BONY, 112 rue de Bagneux 92120 MONTRouGE. Tel : 735 59 57. Après 19h.

VENDS ZX 81 + 16 K + K7 de jeux + 1 livre (Langage Machine): 500 F. Pierre JÜGI, 77 avenue Carnot 94100 ST MAUR.

VENDS ZX 81 + 16 K + Cartouche Générateur de Caractères + clavier ABS + 13 livres + 30 programmes: 1500 F. Tel : 79 46 82. MARSEILLE.

VENDS ZX 81 + 16 KO + clavier ABS + 4 K7 + câbles + manuels + 36 programmes: 1100 F. M. ANDRY, 13 avenue Thiers 91260 JUUVISY S/ORGE. Tel : 921 53 95.

VENDS ZX 81 + 16 KO + clavier ABS + 4 K7 + 1 K7 (Compte bancaire téléphone) + 36 programmes + câbles + manuels: 1350 F. M. RAVO, 13 avenue Thiers 91260 JUUVISY S/ORGE. Tel : 921 53 95.

VENDS ZX 81 + 64 K + carte couleur + 5 K7 de jeux + câbles: Prix à débattre. Tel : 259 59 97 après 19h.

POSSESSEUR ZX 81 cherche trucs et astuces pour améliorer ses programmations. Programmes en récompense. Olivier BRACQUE, 12 boulevard de Lancelot 07000 PUIVAS. Tel : (75) 64 69 29.

**DIVERS**

VENDS TERMINAL informatique datapoint 1822 64K RAM extensible à 124 K + moniteur vidéo incorporé avec manuel technique complet 140 pages Schémas câblage cartes guide recherche de pannes: 600 F. Tel : 16 (3) 979 05 06.

VENDS AQUARIUS + extension mémoire 16K + magnétophone + 18 jeux sur K7 + 10 programmes de démonstration sur K7 + 2 manuels d'initiation au Basic: 2000 F. Tel : 702 28 65 après 19h.

RECHERCHE HEBDOGICIEL N° 1,2,3,4,5,6,8. Tel : 16 7 885 32 01. Demander Thierry à partir de 17h.

VENDS pour SPECTRA VIDEO interface pour cartouche jeux Coleco: 500 F. M. LETOURNEAU, 05 allée Pontremoli 95200 SARCELLES. Tel : 993 45 19.

ACHETE Spécial Strange N° 1 à 27 au prix d'origine. Frais de port à ma charge. Christophe MIRAMOND, 6 avenue Léon Blum 87000 LIMOGES.

CHERCHE programmes YENO 3000 en échange de 2 ou 3 programmes ORIC ATMOS (plus si cartouche). RECHERCHE trucs YENO ou SEGA. Patrick VIGOUROUX, Tel : (56) 48 25 08 ou (56) 98 03 15.

VENDS ordinateur ADAM + imprimante + clavier + mémoire centrale avec digital data drive + console de 16K coléovision avec basic applesoft + une cassette vierge + jeux: Buck rogers, Zaxxon, Donkey kong: 3600 F. ou 25000 FB. Patrick TASSET, 14 rue de la Vallée 4498 BASSENGE BELGIQUE. Tel : 041 86 24 45.

VENDS ordinateur EINSTEIN de Tatung mém RAM 64K Z 80 A + horloge 4 MHz + lecteur de disque 3 pouces de 400 K double face et densité + clavier Qwerty 66 touches programmables Azerty + 16 couleurs + définition 256X192 + 32 sprites + 4 canaux sonores + RS 232 + port parallèle port utilisateur 8 bits port d'extension + 2 analogiques digitaux + carte 80 colonnes CPM intégré + moniteur Tatung + couleur et monochrome + entrée vidéo + manettes de jeu + disquette data bas superschess + viw data communication (modefm) basic dos Einstein basic BBC compatible + disquette jeux divers + 3 manuels anglais et 1 français basic langage option: Pascal Forth Assembleur, syscobel: 10000 F. Tel : 412 16 33.

VENDS CONSOLE VECTREX + 6 jeux: Cosmic Chasn, Scramble, Blitz, Clean sweep, Hyperchase, Armor attack: 1700 F. à débattre. Robert CARRILLO, 28 rue des Caroubiers 34500 BEZIERS. Tel : (67) 62 20 83.

RECHERCHE contacts pour MSX SANYO PHC 28S pour échange de trucs, astuces et programmes en tous genres. F. GEY, Les cascades villa 12 5 l'ayguades 83400 HYERES.

VENDS IMPRIMANTE SHARP CE 155 + manuel: 600 F. B. PERSIN, 12 rue de la Creuiller 49450 ST ANDRE.

VENDS DRAGON 32: 800 F. VENDS également imprimante prof.: 1800 F. + disquettes 5P: 10F., 8P: 20F., Tel : 1 547 03 79.

VENDS SHARP PC 1251 + CE 125 (micro cassette + imprimante) + mini K7 + malette de transport + nombreux programmes: 1500 F. Tel : 328 13 95.

VENDS SHARP MZ 700 + magnétophone intégré + basic + jeux + documents: 3200 F. + imprimante table traçante quatre couleurs: 1200 F. + éditeur/désassembleur: 300 F. Tel : (56) 98 25 99.

VENDS boîtier périphérique TI 99 équipé carte et module mémoire 32 K + lecteur de disquettes sans contrôleur, jamais servi: 3500 F. + gestion de fichier: 200 F. Tel : (16 81) 39 60 33.

VENDS TI 99 + basic étendu + manuel + câble magnéto + manettes TEXAS + module: Demon attack + divers cassettes et listings: 2500 F. M. VERNEDE, route de Langlade 30114 NAGES ET SOLORGUES. Tel : (66) 35 20 95.

VENDS TI 99 + Péritel + magnéto + cordons + BE. + mini memory + livre ass. + cassette ass. + Basic par soi-même + très nombreux livres + nombreux listings de l'HEBDO + cassette jeux + Rubis sacré + Lunar lander II + Tombstone city + Q bert + 1 joystick quick shoot: 3200 F. à débattre. Tel : 063 27 67.

VENDS TI 99 + péritel + magnéto + câble + manettes + basic étendu + 14 modules de jeux + 5 livres initiation basic et jeux + basic par soi-même K7 + livres de jeux vol 1 et 2 K7 pour création de jeux: 3000 F. Tel : 409 81 44.

**ZX 81**

VENDS ZX 81 + 16 K + livres d'utilisation + livre de programmes + K7 de jeux: 800 F. Tel : (51) 30 34 94 ou 56 43 12.

**Scandale dans la micro!**  
un importateur vend en direct!



**COMMODORE**

Commodore 64 PAL 64 k + interface Péritel ..... 2680 F.  
Commodore 16 : Le remplaçant du VIC 20, présenté en Starter pack (avec magnéto-cassette spéciale, 3 cassettes de jeux et une méthode d'auto-formation au Basic): 1800 F.  
Commodore PLUS 4 : 60k.nouveau Basic étendu, plus 4 programmes résidents: Tableur, base de données traitement de texte et tracé de graphes incorporés: un excellent investissement pour travailler! ..... 3490 F.  
Unité de disquette 1541 : 158 k par disquette. Fonctionne avec VIC 20, Comm.64, Comm.16 et Plus 4 ..... 2490 F.  
Magnétocassette compatible Commodore : ..... 350 F.  
Quick Data Drive - lecteur de micro-cartouches Super rapide. Accès séquentiel. Livré avec cartouche vierge et cartouche Master-QOS. Utilitaires de transfert cassette disquette ..... 890 F.  
Interface Parallèle Centronics avec programme d'émulation de l'imprimante: 290 F.



**SINCLAIR**

SPECTRUM 48k + interface Péritel: ..... 1890 F.  
Interface seul pour brancher un Spectrum sur un télé avec prise Péritel ..... 350 F.  
Lecteur Sinclair Microdrive. Se branche sur l'interface n° 1: ..... 690 F.  
Interface SINCLAIR n° 1 (RS 232, Microdrive, 10 Sinclair en réseau etc.): ..... 690 F.  
Interface joystick switchable (Standard Sinclair n° 2, Kempston ou Protek): ..... 195 F.  
Interface joystick RAM TURBO (standard Sinclair n° 2 + port pour cartouche ROM): ..... 290 F.  
WAFERDRIVE ROTRONICS : double unité de cartouches Avec système d'exploitation + un traitement de texte. Interfaces Série Parallèle incorporés: 1490 F.

**Des logiciels !**

Plus de 600 titres à des prix direct-import pour Apple, Atari, Commodore, Spectrum, Hector, Oric etc... Demandez notre Guide des logiciels avec la nouvelle liste de prix au moyen du coupon ci-contre.

**Du matériel !**

Les prix proposés ci-dessous sont réservés aux lecteurs d'Hebdogiciel dans la limite des stocks disponibles, la totalité des matériels proposés étant disponibles à la date de parution.  
**GARANTIE D'UN AN**  
Le matériel est couvert par une garantie d'un an assurée par Eureka.  
Le matériel est livré en France de port pour toutes commandes supérieures à 500 Francs.



**Périphériques**

Moniteur Couleurs 14" Vidéo composite PAL + RVB Péritel. Circuit son avec commande de volume: ..... 2750 F.  
Moniteur couleurs 14" spécial pour SINCLAIR QL (mode 85 colonnes) Présentation noire: ..... 2490 F.  
Moniteur PHILIPS TP200 écran vert 14 pouces: ..... 950 F.  
Imprimante 4 couleurs MCP 40 plotter, papier 115mm en rouleaux. Textes graphiques. Interfacée Centronics: ..... 1290 F.



**AMSTRAD**

Ordinateur AMSTRAD CPC 464 + moniteur couleur. Magnétocassette incorporé: ..... 4490 F.  
Ordinateur AMSTRAD CPC 464 + moniteur monochrome CPC 464: ..... 2990 F.  
Imprimante matricielle AMSTRAD MDP 1 interfacée parallèle. Se branche directement sur le CPC464 monochrome ou couleurs: ..... 2490 F.  
Alimentation + Interface péritel (permet d'obtenir la couleur en branchant un PC464 sur un Téléviseur équipé d'une prise Péritel): ..... 450 F.

**Pour APPLE**

Carte 80 colonnes avec commutation vidéo 40/80 colonnes automatique pour Apple II, II+ : ..... 590 F.

Joystick KRAFT: Les meilleurs pour Apple II, IIE et II+ - Réglage de point milieu et res ressorts de rappel: ..... 290 F.

KOALA PAD: tablette à digitaliser avec logiciel de dessin. Stockage des écrans sur disquettes, compatible avec de nombreux logiciels graphiques.

pour APPLE II : ..... 750 F.  
pour ATARI : ..... 690 F.  
pour IBM PC : ..... 1050 F.

**KOALA PAD**



**Consommable**

Cassette vierge C10 ou C15 spéciale sans bande-amorce. Les 10 : ..... 75 F.  
Disquette vierge Simple face Double densité. La Boîte de 10 : ..... 149 F.



**GRATUIT**

**LE GUIDE DES LOGICIELS**

Bon de commande à retourner à

**Eureka Informatique**

39 Rue Victor Masse 75009 . PARIS  
Tel. (1)281 20 02

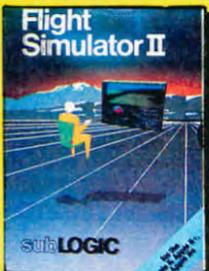
Nom .....  
Adresse.....  
Code .....  
Ville .....  
Ordinateur possédé :  
Périphériques .....

- désire recevoir le catalogue matériel complet

Le guide des logiciels avec prix ci-joint 5 F. de participation aux frais d'envoi. (en tixtree)

- désire commander le matériel suivant :

Qté.	Description	Prix
	+ 25 F de port (si Cde inférieure à 500F)	
	Ci-joint mon règlement par	



**FLIGHT SIMULATOR**

Le meilleur simulateur de vol existant à l'heure actuelle sur Micro. Livré avec manuel en français. Disquette pour Apple, Commodore 64 et ATARI: ..... 490 F.  
Le manuel en français 80 F.

**FOIRE DE PARIS**  
Eureka sera présent du 27 Avril au 8 Mai sur le Stand J26 Bat.2

## PRINTEMPS SOUS LA NEIGE

de Daniel Petrie



Avec Liv ULLMANN, Mathieu CARRIERE, Kiefer SUTHERLAND et la participation de plein de gens dont Pauline LAFONT, Joséphine CHAPLIN (on les aurait pas déjà vues quelque part dans un autre papier cette semaine ? Non mais juste comme ça par hasard.). 1H37. FRA/CAN.

Ce film a reçu 6 Genies Awards le mois dernier à Toronto, l'équivalent de nos Césars, dont Meilleur Film et Meilleur Scénario.

A priori, vous vous dites que c'est un film que c'est pas de la douna. Moi aussi, a priori. D'un autre côté, vous vous dites que la production annuelle de films au Canada, eh ben c'est loin d'être Byzance, disons même qu'il y en a carrément peu, des films canadiens, par an. Normal, vu que la plupart des Canadiens préfèrent aller dans le sud (les USA, eh banane), y'a plus de blé ! Déjà le doute commence à s'immiscer sournoisement sous votre boîte crânienne, vers la gauche après l'arcade sourcilieuse droite. Son trajet, sinuose s'il en est, se poursuit vers le cortex palatin pour un sou, et là TILT ! Vous vous dites qu'il y a sûrement quelque chose qui cloche. Et vous avez raison !

Pour un film gentillet, c'est un film gentillet, ça pour sûr ! Kiefer SUTHERLAND ressemble à son père de façon assez surprenante, son père vous savez, Donald, le Casanova de Fellini. Heureusement pour elle, on n'en dira pas autant pour Joséphine Chaplin, qui fait aussi une apparition dans le film, tout comme elle en faisait une dans Poulet au Vinaigre. Avec toutes ces apparitions, c'est à se demander si elle n'est pas le fantôme de son père, Charles.

Laissons là le chapitre familial, parce que je pourrais aussi bien vous parler de Pauline Lafont, fille de sa mère (quel exploit), Bernadette.

C'est un film à double histoire : d'une part, la découverte par un adolescent, destiné à la prêtrise, des gonzzesses, et d'autre part, le meurtre d'un vieux couple dans ce même petit village. Ces deux trames sont traitées comme une molécule d'ADN, une double hélice, et reliées entre elles par une sombre histoire de témoin (le héros). Louche.

Deux histoires, c'est vraiment un coup à se planter. Je me demande si c'est pas le producteur qu'en a ajouté, de peur de la minceur du scénario de départ. Evidemment, ça nous donne un film bancal, et ne me dites pas que c'est de l'expérimental, parce que dans ces cas-là, tout plantage peut être expérimental.

Bon ceci dit, que je n'aime pas le film comme un dingue peut très bien venir d'une question de sensibilité. Peut-être qu'à cause de ma culture de p'tit Français je n'arrive pas à saisir la profondeur de ce regard jeté sur l'adolescence du début du siècle (sic). Mais franchement, je n'crois pas.

Vous savez à quoi vous en tenir maintenant.

PS : Y'a un truc que je n'ai pas trop apprécié dans le film, c'est qu'on fasse passer un jeune prêtre pour un fou parce qu'il est PD. Non mais ho, faut pas prendre les enfants du Bon Dieu pour des canards sauvages, et le droit à la différence alors, hein ? D'toutes manières, étant prêtre, on ne lui laisse pas beaucoup de choix, non ?

# CINOCHE !

## édito

Salut. Je m'étonne que vous lisiez encore cette page. Moi ça fait belle lurette que j'ai arrêté. Non passke franchement je trouve que je me fous de la gueule du monde ici, vous trouvez pas ? Si encore je vous donnais des informations intéressantes, ou si je vous parlais des films que vous avez envie de voir, ça irait, mais dans ces cas-là, à quoi elle servirait ma page si vous saviez déjà ce que vous voulez voir, hein ?

R'marquez, p'têt' ben qu'vous

l'aimez bien après tout. Même que d'après ske m'en dit ma p'tite soeur, vous savez celle qu'à 13 ans et qui se met à écrire des scénarios, eh ben y a des mecs dans son école qu'aiment presque un peu ske j'raconte. Mais à mon avis, y doivent me confondre avec le mec qui fait Bidouille Grenouille, que même que j'y pige queue d'alle. Mais c'est pas vos oignons, après tout. En tout cas cette semaine, vous saurez quelles études faire pour faire du cinéma dans le paplar sur Terminator. Cherchez bien.

CLOU.

## LE KID DE LA PLAGE

de Garry Marshall



Avec Matt DILLON, Richard CRENNNA et Janet JONES (qu'elle est gironde)

AAAAAAAH, Matt DILLON ! La nouvelle idole des jeunes. Le mec dont toutes (enfin presque) les nanas sont amoureuses ! Bonjour la santé !

Et pourquoi que c'est l'idole des jeunes, ce petit ? A cause de Outsiders et de Rusty James, tous deux films de Coppola. Avec ces deux films, c'est sûr qu'il était craquant, ah ça oui. Un film en noir et blanc en plus, c'est meilleur pour alimenter les phantasmes (à mon humble avis). Ben ouais, j'dis ça bicause que les contrastes sont plus francs sur du N/B, on peut effacer des détails qui apparaissent avec la couleur

(petits défauts du grain de peau, dans l'genre). C'est le genre de petits détails qui pour vous ne changent a priori rien de la teneur du film, mais qui peuvent foutre un tournage en l'air. Exemple : aujourd'hui on tourne telle scène, avec telle ou telle grande star, qui n'a plus 20 ans, qui se rapproche dangereusement de la quarantaine (mec ou nana). Le lendemain soir, elle voit les "rushes" de ces scènes-là (il faut un peu moins d'une journée pour développer le tout), notre star se rend compte qu'on voit des petites rides, qu'elle avait aperçues quelques semaines plus tôt dans son miroir du matin

Et le film !!!! Gentil, ricain, plein de bons sentiments chiant à la longue : le sale gosse qui désobéit à son papa, qui préfère jouer aux cartes, courir les filles et fréquenter les gens de la haute, plutôt que de bosser dans un bureau pendant les vacances. Mais à la fin il retourne dans le giron de papa, tout penaud, et qu'il le f'ra plus et patatati et patata. Bof, sans plus. On rigole bien quand même, mais après les deux films de Coppola, on est hautement déçu. M'enfin, il faut bien que jeunesse se passe, et avec les années, Matt DILLON aura certainement plus de discernement dans le choix de ses rôles.

tout en espérant que celles-ci ne se verraient pas. Pas de pot, elles se voient. Evidemment, la star fait un scandale, traite le réalisateur de goujat (version femme) ou de connard (version homme, option femme) et le directeur de la photo/chef opérateur d'incapable, bon à faire des documentaires sur la forêt allemande et l'importance de son bois. Il faut réagir. Sur un film couleur, il faudra que la maquette soit toujours sur la brèche (plus que normalement, et c'est déjà pas mal), prête à corriger le moindre faux-raccord, bonjour le stress. En revanche en N/B, il suffit de mettre un filtre orange (genre demi-orange) et de rajouter deux diaph' et demi, c'est un moyen comme un autre, mais je vous raconte pas comme ça se fait en deux temps, trois mouvements, et en plus une fois pour toutes !

Voilà pourquoi je préfère le noir et blanc, et que Matt DILLON avait une plus belle tête, à mon avis. Et toc !

Et le film !!!! Gentil, ricain, plein de bons sentiments chiant à la longue : le sale gosse qui désobéit à son papa, qui préfère jouer aux cartes, courir les filles et fréquenter les gens de la haute, plutôt que de bosser dans un bureau pendant les vacances. Mais à la fin il retourne dans le giron de papa, tout penaud, et qu'il le f'ra plus et patatati et patata. Bof, sans plus. On rigole bien quand même, mais après les deux films de Coppola, on est hautement déçu. M'enfin, il faut bien que jeunesse se passe, et avec les années, Matt DILLON aura certainement plus de discernement dans le choix de ses rôles.

## box office

1) APRES LA REPETITION	18/20
2) BRAZIL	17/20
3) PERIL EN LA DEMEURE	17/20
4) AU-DELA DES MURS	17/20
5) LA VIE DE FAMILLE	16/20
6) A LA RECHERCHE DE GARBO	16/20
7) BLANCHE ET MARIE	16/20
8) SUBWAY	16/20
9) NUIT PORTE JARRETTES	15/20
10) PIANOFORTE	15/20
11) ANOTHER COUNTRY	15/20
12) SAC DE NOEUDES	15/20
13) LES SAISONS DU COEUR	15/20
14) LE BAISER DE TOSCA	15/20
15) ELECTRIC DREAMS	15/20
16) FASTER PUSSYCAT	15/20*
17) LA DECHIRURE	14/20
18) LOUISE L'INSOUMISE	14/20
19) 2010	14/20
20) POULET AU VINAIGRE	14/20*
21) LES SPECIALISTES	14/20
22) LE JEU DU FAUCON	14/20
23) FIC DE BEVERLY HILLS	14/20
24) THE BOSTONIANS	14/20
25) LA ROUTE DES INDES	14/20
26) LE KID DE LA PLAGE	14/20*
27) RAS LES PROFS	14/20
28) JUSQU'A UN CERTAIN POINT	14/20
29) BROTHER	14/20
30) MARLENE	14/20
31) LA RIVIERE	14/20
32) LE THE A LA MENTHE	14/20



## TERMINATOR

de James Cameron



avec Arnold SCHWARTZENEGGER (rien qu'avec le nom j'ai presque déjà fini mon papier), Michael BIEHN et Linda HAMILTON. 1H46. USA.

Quand j'vous dis que les Ricains font que des films de SF, etc...

Ce film a gagné le Grand Prix du Festival d'Avoriaz. A mon avis, Robert De Niro devait pas souvent assister aux projections, il a pas vu Electric Dreams, et c'est pour ça qu'il a donné le GP à celui-là. Franchement je vois pas exactement ce qui a pu pousser le jury à donner la palme à celui-ci. Je cherche encore, et je ne trouve que des raisons fallacieuses, dur quand même.

Les réalisateurs et les producteurs ont très certainement des préjugés négatifs en ce qui concerne les culturistes et en

particulier contre Arnold SCHWARTZENEGGER, appelons-le Arnold, ce sera plus court. Il est pas aussi bête qu'on pourrait le croire ce mec, il a quand même une licence de Psycho et une de Gestion et Commerce International. (Tiens c'est curieux, moi aussi j'ai ça ! Ca doit être les meilleurs diplômes pour faire du cinoche. Avis aux amateurs). Tout ça n'empêche que la seule chose qu'ils lui font dire à l'écran, c'est "Hugh ! Moi destroy toi !", peut-être un peu léger, non ?

Ce film plaira à ceux qui aiment les fusillades, c'est pas ce qui manque, ni les poursuites en bagnole d'ailleurs. Arnold a une de ces panoplies de fusils, pistolets, mitraillettes et tutti quanti qu'est pas triste. On en voit tellement de ces fusillades et de ces poursuites en caisse que ça devient lassant à la fin. S'il y a bien un adjectif dont on pourrait affubler ce film, pour copier sur Première, c'est : répétitif.

A part ça, la scène d'animation du début est nulle, pratiquement faite avec des boîtes de conserve Pruniscun dont on aurait laissé l'étiquette.

Comme vous voulez...J'ai déjà donné. Allez plutôt revoir Brazil une ou deux fois, ça mange pas de pain.

## FASTER PUSSYCAT, KILL! KILL!

de Russ Meyer



Avec Tura SATANA (bonjour les nibards), HAJI (bonjour les roberts) et Lori WILLIAMS (bonjour les parechocs). 1H23. USA. 1966.

Russ Meyer, le réalisateur banni. Les premiers pornos de la fin des années '60, enfin quand je dis porno, c'est vraiment du soft (la série des Machpro-Vixens). Le passionné des femmes, à tel point que c'est un des premiers réalisateurs à avoir fait des films où les héros pas très purs mais très durs sont des héroïnes.

Le mec complètement accro aux poitrines plus que resplendissantes. A ce propos, il y a quelques mois Russ Meyer a fait le casting de son dernier film à Paris et avait fait passer une annonce dans Libé, où il était clairement spécifié que toute postulante devait avoir un minimum de 95 de tour de poitrine, (les 120 et au-delà, bienvenues) et que cette poitrine soit ferme, sinon macache !

Ce film date de '66, donc pas de sexe à l'écran, mais hors de l'écran, ça va merci ! Mais de la violence gratuite, des poursuites en caisse et des belles gonzzesses, là, y a tout ce qu'y faut !

Ce film est un manifeste féministe du destroy-à-la-punk. L'herbe ne repousse pas là où ces trois danseuses de go-go ont passé au volant de leurs bolides. Rien que le nom de "Tura Satana" (celle de la photo) devrait vous foutre les ch'tons. Cette fille qui est la "chèfe" dans l'film, triche pour gagner une course de vitesse en Porsche (celle de la photo), dérouille des mecs à qui mieux-mieux à coups de karaté (avant la mode), sanglée dans ses sapes en cuir moulantes comme un gant de chirurgien en caoutchouc, et qui ne laisse aucun doute quant à l'anatomie de cette furie. Ses deux copines sont d'ailleurs du même acabit, bien qu'à un degré inférieur, ce qui est déjà pas mal.

C'est un film très osé pour son époque, maintenant ça devient presque commun de voir des films où ce sont les gonzzesses qui sont super-balèzes, mais même dans ces films-là, elles n'ont pas un comportement aussi immoral que dans Faster Pussycat, et pourtant, Tina Turner n'est pas une tendre dans Mad Max 3, qui sort à la rentrée. Elles sont immorales par leur tendance un peu systématique à détruire ou tuer tout ce qui leur suscite de la gêne dans leur progression vers le magot que planque un vieux fou pervers à fauteuil roulant. C'est ainsi que Meyer crache sur les petits teenagers gentillets, genre Le Kid De La Plage, genre de film qui faisait fureur à cette époque, se fout de la gueule des vieux réacs et charcute au passage les idéaux humanistes dont se repaissent les Ricains.

Des films comme ça y'en a pas eu des masses, alors oubliez ce que disent les gens, comme quoi "il faut pas aller voir les séries B, c'est toujours de la douna", parce que certaines séries B valent bien mieux, que d'autres films que d'aucuns considèrent comme des séries A. Courez-y, mais faites bien gaffe, car "elles peuvent vous briser le coeur mais aussi les vertèbres", ces amazones qui portent des bottes et des gros ceinturons à grosses boucles.



## POULET AU VINAIGRE

de Claude Chabrol



Avec Stéphane AUDRAN, Jean POIRET, Michel BOUQUET, Jean TOPART, Lucas BELVAUX, Pauline LAFONT et Caroline CELLIER. 1H50. FRA.

Tention les yeux ! Chabrol iz baque ine ta'onne ! And maintenant, Laïdez et Gentelmenne... Ze niou Chabrol ! Le nouveau Chabrol est un vieux Chabrol. Mais non ne croyez pas que vous vous soyez fait arnaquer, pas du tout, c'que j'veux dire par là,

c'est que notre vieux routier du cinéma, issu de la nouvelle vague, revient à ses amours d'antan : la comédie sarcastique et vicelarde.

J'espère que vous avez vu "Le Boucher" avec Jean Yanne, non ? Bon, ben alors, ça ne fait rien, j'vous en parlerai une autre fois. Ca c'était du pur Chab' : dur, tendant vers une punkitude prématurée (Yeah ! Yeah ! Destroy ! euh... Yeah ! Destroy ! Fuck ze bourgeois !). Le grand panard de Chabrol pendant une époque c'était de foutre sur la gueule des bourgeois, notables et autres médecins et notaires. Poulet au Vinaigre constitue de ce côté-là un retour aux sources bon-ton.

Généralement, quand une bande de notables décide de faire un coup de fric juteux grâce à une opération immobilière évidemment douteuse (et avec le fric de la femme de l'un d'entre eux), ça marche à tous les coups. Ils ont toujours le maire dans la poche, s'il ne fait pas partie de l'opération, le député du coin et le sénateur, tant qu'à faire, autant jouer dans les grandes envergures,

non mais ! Donc voilà, d'habitude, à tous les coups on gagne, mieux que le Loto.

Toujours comme d'habitude, il y a toujours dans ce même village, et même quel que soit le village, ou la p'tite ville, bref c'que vous voulez, une famille qu'on considère comme barjo. Quand j'dis barjo, ça peut être n'importe quoi, genre ils n'ont toujours pas l'électricité, bonjour la bougie, ou l'eau courante, bonjour le puits ou le ruisseau, ou bien le grand-père ne sort jamais de chez lui, sauf pour aller taper le carton et siroter le pastaga avec d'autres vieux aussi dingues, sinon plus. Et ce n'est pas fini, il peut très bien s'agir d'une veuve impotente et despotique, dont le fils est perpétuellement sollicité par le reste du village pour qu'il fasse enfermer sa mère, vous voyez le genre.

Eh bien dans le cas du film c'est presque ça, sauf qu'elle est pas veuve, mais que son mari l'a plantée là (non, pas avec un surin, r'marquez, on sait jamais) 12 ans plus tôt. Ici, le fils est le facteur non-débile du village. Non, j'dis ça parce qu'il faut toujours que les fac-

teurs soient débiles dans les films, et heureusement que Chabrol n'est pas tombé dans ce stéréotype vieux comme mon arrière-bisaïeul s'il vivait encore. Et tout le monde, enfin les notables, veut qu'ils vendent leur baraque pourrie afin de pouvoir construire tranquillement leur "village-de-vacances-sur-le-bord-de-mer-à-seulement-200-KM-de-la-plage-à-vol-d'oiseau-une-paille", là je brode, sans dec', ça s'trouve c'est pour une bretelle d'auto-route, c'est pas spécifié dans l'film.

Bon, mais après toutes ces conneries, vous savez toujours pas si les notables arrivent à saquer le postier et sa mère ou pas. Eh ben vous saurez pas, na !

En revanche, je veux bien vous dire ceci : c'est vraiment un bon film, super bien joué avec toutes les options intégrées, mais c'est lent à démarrer, je me suis ennuyé jusqu'à l'arrivée de Poiret, le flic aux manières douteuses mais pour le moins efficaces, c'est à dire 20 bonnes minutes. Maintenant que vous êtes affranchis, allez-y !

LA BOUCHE DE  
MARILYN



LES HÉROS SONT FATIGUÉS

les désaxés

Film de John Huston (1960) avec Marilyn Monroe, Clark Gable et Montgomery Clift.

Venu à Reno pour divorcer, Roselyn (Marilyn) fait la connaissance de Gay (Gaby), ex-héros, ex-don Juan qui court après sa jeunesse (retourne-toi camarade, le vieux monde est derrière toi). A la recherche de sensations fortes (pour elle) ou de souvenirs (pour lui), ils se ruent au rodéo local où ils rencontrent Pierce (Monty), un cow-boy engagé dans le concours.

Voilà, le décor est planté, un coin de désert perdu au fond de l'Arizona, trois personnages en quête d'aventures et de la bière tiède à tous les étages. Trois paumés revenus de tout, trois adolescents éternels qui refusent de grandir, trois 'misfits' qui s'accrochent à leurs rêves sans oser les vivre de peur de les briser. Tragique,

LES MOUSTACHES  
DE CLARK GABLE

Photo FR 3



La joie de vivre.

pas vraiment, plutôt pathétique.

Cette émission n'a jamais si bien mérité son nom. C'est la dernière séance pour Clark Gable et Marilyn Monroe, Montgomery ne leur survivant que 5 ans. Ils ne jouent pas la comédie, ils sont vrais, ils miment, ils s'étripent, non par pressentiment mais parce que dans Hollywood agonisant, ce sont les derniers romantiques. Les chants désespérés sont les plus beaux.

Diffusion le 30 à 20h50 sur FR 3.

LE PEN FAIT DU CINÉMA  
MAINTENANT?

LE TEMPS DES COPAINS  
GEORGIA

Film d'Arthur Penn (1982) avec une bande de jeunes, musique de Ray Charles.

Danilo, douze ans, une malle et toutes ses dents, débarque aux Etats-Unis pour y rejoindre son père, immigré yougoslave et ouvrier sidérurgiste. Six ans plus tard, en 1961, Danilo est un jeune étudiant musicien, amoureux de Georgia comme ses copains David et Tom (Jerry vous prie d'excuser son absence). Danilo cherche désespérément à s'intégrer à la société américaine mais il se heurte aux convulsions de l'américan way of life.

A travers la difficile maturation vers l'âge adulte d'un étudiant et de ses amis, A. Penn nous propose un portrait de l'Amérique des sixties, celle de l'émancipation des noirs, des femmes (pour les femmes de couleur il y a double bonus), de la contestation de la guerre du Vietnam, et du mouvement hippie. Les discours idéologi-



Comment ça, elle m'épouse pour mon argent ?

ques découlent tout naturellement de la mise en scène, ils sourdent insidieusement et efficacement à travers la narration.

Le désir conformiste de Danilo aboutira à un double échec, social et sentimental. Néanmoins, le film est résolument optimiste, le rêve américain toujours avili, ressuscite toujours. God Bless America (In \$ we trust).

Diffusion le 5 à 21h00 sur C+.

curiosités :

LE GRAND MAGASIN

Film de Charles Reisner (1941) avec les Marx Brothers et Margaret Dumont.

Les Marx sont détectives privés (de flair). Appelés pour veiller sur un chanteur de charme, ils affrontent les tueurs chargés de réduire Tony au silence.



Souris, c'est pour l'hebdo.

C'est l'avant-dernier film du trio destructeur. Les deux précédents furent déficitaires, celui-ci est plus agréable à voir mais moins drôle. Il reste quelques séquences d'anthologie : l'escalier, les patins à roulettes....  
Diffusion le 3 à 23h00 sur A2.

LE SALAIRE DE LA PEUR

Film de Henri-Georges Clouzot (1956) avec Yves Montand et Charles Vanel.

Le frisson du dimanche soir. Après un Cycle Hitchcock, voici l'un des meilleurs Clouzot qui obtint un prix mérité à Cannes. Un scénario solide, des acteurs au sommet de leur forme, une réalisation soignée donne un suspense explosif. A voir absolument pour tous ceux qui sont passés à travers les rediffusions.

L'intrigue est simple : la livraison d'un camion et de son contenu contre un gros paquet (de bons du trésor). Je n'en dis pas plus, cherchez l'erreur.  
Diffusion le 5 à 20h35 sur TF 1

L'AFFRONTEMENT

Film de Paul Newman (1983) avec Paul Newman, Robby Benson et Jeanne Woodward.

C'est le type même du film sympa sans défaut ni qualité. Joué avec finesse et sensibilité, Old Blue Eyes (Paul Newman) nous charme d'un bout à l'autre d'un film qui lui ressemble (humanisme viril, force tranquille et générosité chaleureuse). L'histoire, l'affrontement père-fils est dénuée d'intérêt.  
Diffusion le 1er à 21h00 sur C+.



Lundi 29 Avril

- 20h30 C+ : LE BRACONNIER DE DIEU (film de vieux singes pas drôles)
- 20h35 FR 3 : LE JOUËT (voir CURIOSITES)
- 20h35 TF 1 : BORSALINO & CO (rétro bobo)
- 20h35 A2 : SAÏGON L'ANNEE DU CHAT (téléfilm mou)
- 22h20 TF 1 : ETOILES ET TOILES (magazine du cinéma branché)
- 22h40 A2 : PLAISIR DU THEATRE Hommage à Charles Dullin
- 22h40 FR 3 : THALASSA (magazine qui a le vent en poupe)

Mardi 30 Avril

- 20h30 C+ : TETE A CLAQUES (tout est dit)
- 20h35 FR 3 : LES DESAXES (voir article)
- 20h35 TF 1 : ENIGMES DU BOUT DU MONDE
- 20h35 A2 : LE CERCLE ROUGE (voir article) Z
- 21h35 TF 1 : HISTOIRE A LA UNE La déportation
- 22h05 C+ : A BOUT DE SOUFFLE, MADE IN U.S.A. (dixit le titre)
- 22h30 TF 1 : TINTAM'ARTS (variétés)
- 23h00 A2 : MOI... JE (le regarde et vous ?)

Mercredi 1er Mai

- 20h30 TF 1 : DALLAS
- 20h30 FR 3 : COUP DE SOLEIL (Maillan une pièce)
- 20h30 A2 : MARIAGE BLUES
- 21h00 C+ : L'AFFRONTEMENT (voir CURIOSITES)
- 21h30 TF 1 : QUE LA FETE CONTINUE n° 3
- 22h10 A2 : CINEMA-CINEMAS (le meilleur)
- 22h35 TF 1 : COTE D'AMOUR
- 22h45 C+ : UN DIMANCHE A LA CAMPAGNE (voir article 79)

Jeudi 2 Mai

- 20h30 C+ : NEIGE
- 20h35 FR 3 : LA POURPRE ET LE NOIR (messe basse avec Gregory Peck)
- 20h35 TF 1 : LES MISERABLES n° 1 (série riche)
- 20h35 A2 : LE CORNIAUD (voir CURIOSITES)
- 21h30 TF 1 : INFOVISION
- 22h00 C+ : CALIGULA (pornissimo nul)
- 22h20 A2 : RESISTANCES
- 23h05 TF 1 : UN HOMME POUR L'ETERNITE

Vendredi 3 Mai

- 20h35 A2 : CHATEAUVALLOIN
- 20h35 FR 3 : AGATHA CHRISTIE L'homme dans le brouillard
- 20h35 TF 1 : PORTE-BONHEUR (Jean Nohain ressuscité)
- 21h00 C+ : PACO L'INFAILLIBLE (vantard)
- 21h30 FR 3 : VENDREDI La reine des pubs
- 21h35 A2 : APOSTROPHES Les enfants du sexe et de la littérature
- 21h50 TF 1 : JE SUIS A RIO (restes-y)
- 22h30 C+ : LE TEMPS DE LA REVANCHE (voir CURIOSITES)
- 22h45 FR 3 : DECIBELS DE NUIT
- 23h00 A2 : LE GRAND MAGASIN (voir CURIOSITES)

Samedi 4 Mai

- 20h35 TF 1 : FONTANES Rien que la vérité
- 20h35 A2 : POIGNE DE FER ET SEDUCTION
- 20h35 FR 3 : DISNEY CHANNEL
- 21h00 A2 : CONCOURS EUROVISION DE LA CHANSON
- 22h10 TF 1 : DROIT DE REPONSE
- 22h15 FR 3 : DYNASTIE
- 22h50 C+ : LADY LIBERTINE (ne tient pas ses promesses)

Dimanche 5 Mai

- 20h35 A2 : LE GRAND RAID
- 20h35 TF 1 : LE SALAIRE DE LA PEUR (voir CURIOSITES)
- 20h35 FR 3 : MACADAM (variétés)
- 21h00 C+ : GEORGIA (voir article) \*
- 21h35 A2 : SORTIES DE SECOURS, New-York Blues
- 22h30 FR 3 : LA FOULE (voir article) ●

LE TEMPS DE LA REVANCHE

Film argentin (1982) de Adolfo Aristarain avec Federico Luppi

Pedro Bengoa, militant syndical, se fait embaucher comme dynamiteur par une multinationale (IBM ? Apple ? Non, perdu), où les normes de sécurité ne sont pas appliquées.

Il veut dénoncer l'entreprise, qui tue au mépris des lois et des hommes. Il en sera la victime.

Un bon film noir sur l'exploitation de l'homme par l'homme qui malgré son succès au Festival de Biarritz fut interdit par les militaires argentins.

Diffusion le 3 à 22h30 sur C+.

LE MILIEU LAVE SON LINGE  
le cercle rouge Z

Film de Jean-Pierre Melville (1970) avec André Bourvil, Alain Delon, Yves Montand, François Périer et Gian-Maria Volonte.

Photo A2



J'ai comme un pressentiment.

Lors du convoyage par le commissaire MATTEI (Bourvil) du détenu VOGEL (Volonte), ce dernier s'envole (au figuré). Il est recueilli par COREY (Delon) qu'il débarrasse de deux tueurs (plus fort que Mr Propre). Les deux comparses s'adjoignent JANSEN (Montand), tueur d'élite, pour nettoyer une bijouterie. Lorsque COREY se rend chez le receleur pour se blanchir celui-ci refuse, prétextant l'importance de l'affaire. Afin de trouver un autre receleur (qui lave plus blanc), JANSEN demande conseil à SANTI (Périer c'est fou), patron d'une boîte de nuit, dont le fils vient d'être arrêté par MATTEI pour trafic de poudre (à laver). MATTEI va attirer les trois hommes dans un piège mortel. Le commissaire MATTEI, c'est mini-Mir; il paye pas de mine mais il fait le maximum.

Moi aussi, j'ai fait le maximum pour vous simplifier une intrigue très touffue, pas facile à suivre. MELVILLE réussit une oeuvre originale, le film policier

à prétentions métaphysiques. Au fur à mesure du déroulement, le cercle des protagonistes se restreint, devient mortel, le rythme s'accélère, le style atteint un dépouillement extrême et le trio maudit trouve une sorte de grandeur romantique dans une issue inéluctable assumée avec orgueil. C'est beau comme l'antique. Et puis, Bourvil dans son dernier grand rôle est un commissaire élégant, méchant. Il se métamorphose en André Bourvil, acteur dramatique génial.

Diffusion le 30 à 20h35 sur A2.

TRANCHE DE VIE  
la foule ●

Film de King Vidor (1927) avec Eléonore Boardmann et James Murray



Un homme du commun, un quelconque quidam, appelons-le Jim, est employé de bureau dans une grande compagnie. Au cours d'une sortie il rencontre une jeune fille, l'épouse, lui fabrique deux moutards (tilt-tilt) et pond une formule publicitaire (add bonus) qui arrondit ses fins de mois. Puis un des mêmes meurt (flip). Déprimé, il perd son emploi et est sur le point d'être largué par sa bonne femme lorsque qu'il retrouve un job d'homme-sandwich (extra-ball).

La fin, c'est la loterie. Sept dénouements furent testés auprès du public d'une petite ville. On retint deux fins, dont l'une heureuse, et chaque distributeur fut libre de projeter

celle qui lui convenait. Du jamais vu. Mieux qu'un film, c'est un document néo-réaliste, sans intrigue définie, un récit intensément dramatique teinté de comédie. Il reflète l'attitude légère de l'américain moyen qui ne pense jamais à l'avenir, sinon de manière optimiste, qui privilégie les loisirs par rapport au boulot. C'est muet (1927) mais expressif.

Diffusion le 5 à 23h00 sur FR 3.

LE JOUËT

Film de Francis Veber (1970) avec Pierre Richard et Michel Bouquet.

Rien de tel que les comiques pour dire des choses profondes et intelligentes tout en restant drôle. Grâce à son pouvoir, un grand patron de presse (non, c'est pas Hersant) achète un être humain comme jouet à son fils, enfant gâté aux caprices incessants.



Un cuillère pour le patron.

Ca s'étire un peu sur la fin, mais cette comédie est une superbe leçon de morale sur le pouvoir corrompeur de l'argent, la déshumanisation engendrée par l'excès de pouvoir, et l'incapacité de l'argent à acheter de l'amour, même filial.

Diffusion le 29 à 20h35 sur FR 3.

LE CORNIAUD

Film de Gérard Oury (1964) avec Bourvil et Louis de Funès.

La première rencontre du tandem comique eut pour résultat l'un des plus grands succès du cinéma (plus de 15 millions de spectateurs) à ce jour dans l'hexagone. Un phénomène universel (de Londres à Moscou) qui demeure inexplicable.



Vous l'aviez acheté chez LECLERC ?

Les personnages manquent d'épaisseur, les gags sont téléphonés, l'humour microscopique et pourtant la mécanique fonctionne. Ce film relève du burlesque, genre Laurel et Hardy. Il résiste à l'analyse et aux critiques, tout dépend de votre grand zygomatique.  
Diffusion le 2 à 20h35 sur A2.

# Eureka!

## Personne n'a encore trouvé!



Avec 5 jeux d'aventures passionnants en français, avec effets sonores, plus 5 jeux d'arcade, EUREKA a déjà occupé les longues soirées d'hiver de plus de 8000 Fans. Avec en plus un concours et 250000 Francs au premier qui trouvera le code d'EUREKA... voilà bien de quoi vous rendre enragés ! Personne n'ayant trouvé la bonne réponse au 31 Mars, date de clôture du concours, celui-ci a été prorogé jusqu'à la fin de l'année... ou jusqu'à ce que quelqu'un ait trouvé !

Jeu du mois dans TILT, Joystick d'or en Angleterre, EUREKA est vraiment LE jeu à avoir absolument pour Commodore 64 ou Spectrum (préciser à la commande).

Bon de Commande à retourner à :  
EUREKA INFORMATIQUE 39 Rue Victor Massé, 75009 PARIS

M.....  
Adresse.....  
Code ..... Ville .....

désire recevoir la cassette du jeu EUREKA pour :

Commodore 64  Spectrum.

Ci-joint 250 Francs en règlement de ma commande (Franco de port)

## ET UN, ET DEUX...

Vous souvenez-vous de la seule française à avoir dépassé 2.00 mètres en saut en hauteur (record non homologué d'ailleurs) et qui le lendemain annonçait son abandon de la compétition ? Marie-Christine Debourse se lance aujourd'hui dans un nouveau sport : le *Tonifiez-vous aux terminaux*. En fait il ne s'agit que de la nouvelle mode lancée aux USA par Verbatim, premier fabricant mondial de disquettes.



vous pourrez tout vous détendre.

En admettant qu'ils vendent leur bouquin 100 balles, en multipliant par 6 millions on voit tout de suite que ce n'est pas pour la beauté du spectacle que les gars de Verbatim ont lancé ce gag, mais plutôt pour tirer un peu plus d'argent de la vache à lait de l'informatique. M'enfin, si ma secrétaire pouvait s'y mettre, je ne serais pas contre, mais tout contre...



Le rapport entre disquettes et exercices physiques est direct (d'après eux) : 6 millions de personnes travaillent actuellement sur des terminaux et ont de ce fait une position de travail déplorable. Grâce au guide d'exercices sus-cité, les opératrices (ah bon, c'est sexiste ce truc en plus !) pourront mettre en valeur leurs formes (pour le plus grand plaisir des mecs qui materont) et garder une forme éblouissante (regardez comme elle est belle MCD). Tout y est prévu : du gros ortel jusqu'au nez en passant par les oreilles,



## TOI PARLER LISP ?

Si toi pas vouloir parler BASIC, ni FORTH, ni PASCAL, ni LOGO, ni COBOL, ni FORTRAN, alors toi être vraiment un étranger. Rassure-toi, car nouveau dialecte païen arriver bientôt sur micro-ordinateur : le LISP. Ça être langage hyper intelligent pour grosse tête et ça être incessamment sous

peu disponible sur Sinclair QL et sur Macintosh. Ça être bonne nouvelle. Hugh.



Suite de la page 1

annonce "basic V7.0". Tout ça ??? Elles sont où, les autres versions ? Le drive 1571 était là aussi, dans sa belle robe d'apparat blanche (tous les nouveaux Commodore sont blancs, c'est salissant mais tellement joli !). Il est plus rapide, mieux que le 1541, mais moins bien que le 1542, mais plus là puisque le 1542 est réservé au marché américain.



Il est superbe, le C128. C'est même amusant, il ressemble beaucoup beaucoup à l'Atari 520 ST. C'est normal, le clavier est pratiquement le même : ils sont pompés tous les deux sur celui du SX 64, la version portable du CBM 64. Le C128D, par contre, n'est pas là. Où qu'il est ? Hein ? Où qu'il est ? Il n'est même plus annoncé.



Franchement, la version allemande, vous vous en foutez, non ? Vous préféreriez savoir où en est la version française ? Elle n'en est pas. Vous êtes satisfaits ? Pas de date de sortie annoncée, rien, que dalle. Faut l'adapter en Secam, le mettre en azerly, préparer la pub : c'est pour pas encore.

ENCORE LES AUTRES

Bon, causons un peu d'Apple, parce qu'il faut bien. Que s'est-il passé, sur le stand Apple ? Rien. Ah bon ? Ben non, désolé, rien de rien. Il y avait une centaine de Macs en batterie, autant de //c, une quarantaine de Ile (on le cache, on a honte ?) et rien d'autre, sinon un catalogue des logiciels existants :



des machins où on dit "mon fils à de la fièvre" et où ça répond "il est malade", des trucs pour causer avec le Bildschirmtext, l'équivalent du Vidéotex français, des écrans géants qui passaient de la pub pour Apple et des clips (Apple, c'est chébran) et c'est tout.

LES RECOINS SOMBRES

Pourquoi le stand d'IBM serait-il un recoin sombre, alors qu'il était parmi les plus grands ? Parce que le PC Jr venait y enterrer non pas sa vie de garçon, mais sa vie tout court. Seuls détails intéressants : une machine qui calculait à une vitesse faramineuse des fractales (principe mathématique révélé par Benoit de Mandelbraut). C'est absolument superbe, fascinant, étonnant et ça coûte la peau des ongles. Bull était là, comme chaque année depuis bien longtemps. Deux stands énormes aussi, comment font-ils avec leur milliard de déficit annuel ? Décoration du plus petit : une mon-

tagne de disques durs avec circuits apparents. Je peux en prendre un, s'il vous plaît ? C'est pas la peine, ils ne marchent pas. Ah bon.

Vous connaissez Alcatel ? Ceux de Télé-Alcatel, ceux qui fabriquent 50% des minitels distribués en France. En Allemagne, ils ont laissé tomber Telic et fabriquent des robotéypeuses. On se recycle comme on peut.

JVC, Sony, Yashica, Panasonic étaient là... Mais pas pour la micro ! Autant on pouvait voir des caméras 8mm, des moniteurs avec une résolution plus grande que celle de Jeanne d'Arc boutant les anglais hors de France (Fabius, lui, c'est les américains qu'il boute hors de France), des magnétophones grands comme des bacilles de Koch, mais point d'ordinateurs, pas le moindre clavier. Ils n'étaient pas là pour ça.

D'énormes robots parsemaient la foire, en agressant les gens, en répondant à leurs questions et en leur en posant, en faisant de la musique et en clignotant lorsqu'on leur posait des questions embarrassantes.

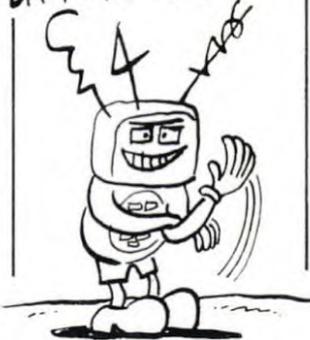


Sur toutes les poubelles, des autocollants "I love GEM". Mais le cœur représentant le mot love était remplacé par un rubis. Pour le logo, on a compris.

C'EST LA FOIRE

Bilan de la foire : l'Atari 520 ST est encore mieux que ça, le C128 est pas mal, un mark vaut 3,18 francs et en allemand "sortie" se dit "ausgang". Je suis bien content d'y être allé.

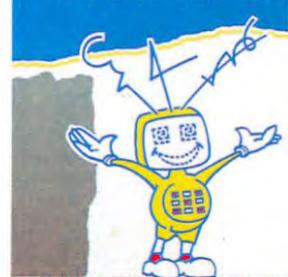
LA FOIRE DE PARIS



DU 27 AVRIL AU 8 MAI 1985

C'est la foire, c'est à Paris, c'est la Foire de Paris : d'où le nom. Vous êtes en vie, vous vous informatisez : d'où le titre. Vous y allez, vous y allez pas, on en a rien à cirer, d'où l'information.

VIVRE AVEC L'INFORMATIQUE



FOIRE DE PARIS

du 27 Avril au 8 Mai 1985

## C'EST PAS AMSOFT, MAIS C'EST NUL AUSSI

Vous savez qu'après des nuits et nuits d'essais, nous en



étions arrivés à affirmer que les logiciels d'Amsoft pour Amstrad devaient être évités à tout prix (même à dix francs). Mais CP Software relève le défi du plus mauvais programme pour ce micro et il le fait bien : Pinball Wizard ne mérite pas son nom. Magicien (wizard pour ceux qui n'ont pas la couleur) peut-être mais de pacotille seulement : décor du flip nul, sonorisation inexistante, intérêt du jeu à découvrir... pour vous donner une idée : le mouvement des flips est tellement bien reproduit que l'on aperçoit en tout et tout pour tout deux positions, l'une basse et l'autre haute. J'espère que vous avez une petite poubelle, une grande ce serait du gâchis pour un produit pareil.

## UN PETIT COCKTAIL

Un genre de dictionnaire, une espèce de bible éditée par Hachette ? Ça doit être au ras des paquerettes, du style Nième définition du mot disquette ou 453ème version pour vulgarisation d'ouvrage de néophytes ? Hé bien, non surprise : c'est bien fait, bien illustré, très complet. On y parle évidemment des différentes marques d'ordinateurs mais les langages sont aussi passés en revue avec des exemples de programmes clairs, les nouvelles technologies sont également présentes ainsi que les communications et la télématique. Une foule d'autres éléments contribuent à donner du goût à ce breuvage. Bref, un cocktail agréable à ingérer et

qui se lit comme un bouquin ou comme un dico, au choix. C'est, bien entendu, une traduction d'un ouvrage américain (William Bates) et on peut se demander pourquoi les français n'écrivent pas ce genre de choses nettement moins rébarbatives que les ouvrages tristounets et pompeux qui



fleurissent sur les rayons de nos librairies hexagonales. Cent soixante quinze francs quand même et le papier employé est dégueu.

On peut pas tout avoir !

## PEPE LOUIS CONTRE LE GANG DES PUCES !

Suite de la page 28

gnons, mais ils commencent à se décourager. - Il faut rejoindre la côte ! Un peu de nerf ! Nous pédalons comme des fous au ras de la montagne. Ça dure des heures et des heures, et je me dis que si je ne fais pas d'infarctus du placard maintenant, je n'en ferai jamais. Finalement, la mer apparaît devant nos yeux, et au bout de la route poussiéreuse, il y a un panneau rouillé avec l'inscription suivante : "Cap SAN ANTONIO".

grands coups de RAM et de ROM ? Te poinçonner les esgouades avec des BITS ? Te saupoudrer ses récits avec de délicates alluvions à des grandes sociétés d'informatiques Américano-anglo-franco-japon-belges ? San Antonio parle le langage de tout le monde. Ça veut-y dire qu'on peut plus causer comme lui ? Ah ben merde ! J'ai pas trainé ma carcasse de vieux débris jusqu'à ce jour pour qu'on brise mes misérables glaouis d'écrivassier à grands coups de plagiats. Lâchez-moi



Alors là, j'y vais de mon côté. Le Cap San Antonio, c'est du vécu, du vrai, du concret, il existe, vous pouvez vérifier sur les cartes ! Mais si je fais cet aparté, c'est rapport à San Antonio, le seul, l'unique. Les 53272 lecteurs de Pépé Louis qui m'ont écrit me disent à peu près ceci : Pépé Louis, ce que tu nous racontes, c'est du San Antonio ! Alors là je vous dis : ça me flatte les chevilles, mais ça me gonfle les varices. D'accord : Sana c'est le Bon Dieu du récit, le virtuose de la gouaille franchouillarde et le maître d'oeuvre de la provoc-sentimentale. Mais tu l'as déjà vu te parler d'informatique ? Te causer d'ordinateurs ? Te vriller les méninges à

les burnes avec vos sondages. J'ai le baratin qui me coule des doigts. Toutes les semaines je me sens plein d'idées nouvelles. Ça fourmille. J'ai le caisson comme une termitière, ça s'agite, ça remue, ça grouille. Faut que ça sorte de n'importe quelle façon. Laissez-moi vivre. Si vous préférez, je peux aussi vous relater tout ça en ancien français, en espéranto, en dialecte Bantou ou en braille. D'accord, c'est du San Antonio. Et après ? On s'en tamponne, ce qui compte c'est l'histoire. Et à ce moment précis elle est vachement pas triste, parce que Tramolo, Jobard et moi-même arrivons devant un monastère... (à suivre...)

# BIOMAX DIESEL

SA VIE SEXUELLE SES FOLLES ÉTREINTES SA BERGÈRE LOUIS XX



DOCTEUR... JE... GLUP... REGARDEZ CE QUI M'EST ARRIVÉ CETTE NUIT...



QUE... QU'EN PENSEZ-VOUS?

CIEL!



UNE CARTE DE FRANCE!! VOUS PERDEZ VOS BOLLONS MON CHER.



LE N'EST PAS GRAVE, MAIS VOUS DEVIÉZ PRENDRE TRÈS VITE UNE FIANCEE.



... DÈS LE DESSIN SUIVANT PAR EXEMPLE



C'EST QUE... DÈS LE PESSIN SUIVANT C'EST PEUT-ÊTRE UN PEU VITE.

ON A PAS EU LE TEMPS DE S'EXCITER ET MOI JE LE CONNAIS MÊME PAS CE TYPE.



ALLONS... ALLONS, LES ENFANTS METTEZ-Y DU VOTRE, DITES VOUS DES MOTS COCHONS, ... QUELQUE-CHOSE...



BON... BEN ALORS... HEIN... TU LE SENS MON GROS PISTON... HEIN? SAAAAARLOPE D'ÊTRE LE SENS?

OH OUI... OUI... ENFOURNE MOI LE... OUI

ÇA ALORS QUEL GROS PISTON.



ET COMME ÇA... HEIN... COMME ÇA... ET QUE JE TE DÉFONCE ET QUE JE TE DÉFONCE...

OH OUI FAIS-MOI ÇA... OUI...



ENFONCE LE MOI TON PISTON... OUI... ENFONCE LE MOI?

MIRS



MAIS ALLEZ DU NERF!... UN PEU PLUS DE DYNAMISME... ALLEZ... ZOU!

LE PISTON, LE PISTON.



ÉCOUTEZ DOCTEUR... AVEC TOUTE LA BONNE VOLONTÉ DU MONDE, QUE VOULEZ-VOUS QUE JE FASSE DE CETTE TRISTE PETITE CHOSE...

AH OUI... EN EFFET IL FAUT AVOUER QUE LE N'EST PAS DU FELU DE DIEU...



MAIS NE VOUS INQUIÉTEZ PAS, PEU APRÈS UNE BRÈVE INTERVENTION CHIRURGICALE, BIOMAX SERA UNE VÉRITABLE BÊTE SEXUELLE.



ZIMBOUM CLONG CLANG

JE VOUS DIS BIEN EXACTEMENT PEU APRÈS.



PEU APRÈS

YODLEIII

YHAOUUU

DIS TU LE SENS DIS?

HAAA HAAA RHAHA HOOO oui oui OS ZGA! oui oui



AAAAA MERCI DOCTEUR ZLO MERCI... AAAA ÇA C'EST DU PISTON...

OUI!!!



DU VRAI PISTON.



ET MAINTENANT EN AVANT VERS DE NOUVELLES AVENTURES SEXUELLES MA DOUCE.

POUT POUT

OH OUI MON CHERI, MAIS N'OUBLIEZ PAS DE LE GRASSER...

FAUDRAIT QUAND MÊME PAS QU'IL ROUILLE...

Coucou Trade maïou 4.85



# Formation à l'assembleur

## COURS D'ASSEMBLEUR

Déjà des mois que vous planchez, les uns grâce au cours pratique, les autres sur les connaissances plutôt théoriques (et rhétoriques ?) de l'informatique en général et de la programmation en assembleur en particulier.

Pour cette semaine un grand mouvement de réflexion du côté du 6510 du Commodore 64. Mais les fanatiques du Z 80 du ZX 81 ne perdent rien pour attendre : la semaine prochaine sera pour eux !

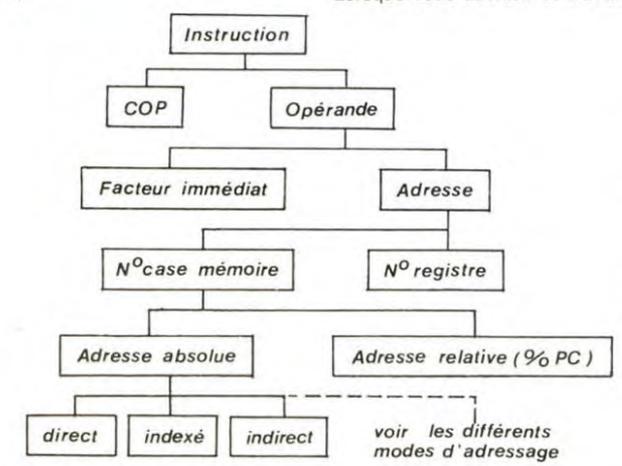
Depuis le début nous avons eu les cours suivants :

- No 55 ----> ZX 81
- No 56 ----> ZX 81
- No 57 ----> ORIC 1, ATMOS

- No 58 ----> APPLE
- No 59 ----> TO7, TO7 70
- No 60 ----> COMMODORE 64
- No 61 ----> ZX 81
- No 62 ----> ORIC 1, ATMOS
- No 63 ----> APPLE
- No 64 ----> TO7, TO7 70
- No 65 ----> COMMODORE 64
- No 66 ----> ZX 81
- No 67 ----> ORIC 1, ATMOS
- No 68 ----> APPLE
- No 69 ----> TO7, TO7 70
- No 70 ----> COMMODORE 64
- No 71 ----> ZX 81
- No 72 ----> ORIC 1, ATMOS
- No 73 ----> APPLE
- No 74 ----> TO7, TO7 70
- No 75 ----> COMMODORE 64
- No 76 ----> ZX 81
- No 77 ----> ORIC 1, ATMOS
- No 78 ----> APPLE
- No 79 ----> TO7, TO7 70

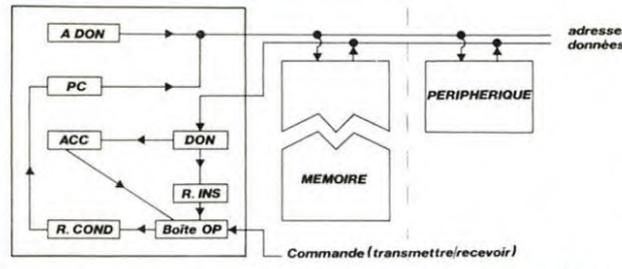


### TRAITEMENT DES INSTRUCTIONS



Ce dessin ne fait nullement appel à de nouvelles connaissances, il ne se justifie que par sa grande clarté et sa facilité de lecture. En revanche le schéma suivant va nous ouvrir des horizons nouveaux sur le fonctionnement de la machine et sur (par déduction) les meilleures méthodes pour l'exploiter.

### CIRCULATION DES INFORMATIONS DANS UN ORDINATEUR



DR. COND = Registre Conditionnel  
R. INS = Registre instruction

Cette circulation des informations à l'intérieur et à l'extérieur de l'ordinateur contient des notions que nous ne connaissons pas encore très bien. Ainsi les jonctions entre PC et mémoire ou entre périphérique et registre de données correspondent à ce que les informaticiens appellent un bus. Nous avons ainsi dans la quasi-totalité des micro-ordinateurs deux bus : l'un de données, l'autre d'adresse. Le bus contient un nombre de fils égal ou inférieur au nombre de bits d'un mot mémoire. C'est ainsi que pour les micro-processeurs huit bits (6502, 6510, Z80, 6809...) nous trouverons deux bus de huit fils. Ils pourront donc expédier les informations dans l'ordinateur huit bits par huit bits. D'autres micro-processeurs auront une capacité de mots mémoire de seize bits et des bus huit bits (8088 d'Intel) ou des mots mémoire de seize

bits et des bus de seize bits aussi (8086, 68000...). Lorsque vous décidez de travail-

ler sur un ordinateur dans son langage (langage machine) vous devez d'étudier un certain nombre d'aspects de cet ordinateur si vous ne voulez pas pâtir complètement. Nous allons tenter de les rassembler dans un ordre logique et progressif de manière à ne pas nous attarder sur des détails, mais plutôt à obtenir une vue d'ensemble correcte et exhaustive de votre micro-ordinateur.

1. Accumulateur : taille des mots mémoire
2. Registres : en connaître la liste. Découvrir la capacité de chacun en taille (un, deux ou un demi-mot mémoire...) et en rôle (indexation, adressage, conditionnel...).
3. Liste des Codes Opération : dans cette liste nous devons établir une classification des COP. Ceci nous permettra une plus grande efficacité lorsque nous désirerons les utiliser. En voici donc une, mais elle n'est pas universelle ni forcément complète, vu la grande diversité des micro-processeurs et la multiplicité des techniques de micro-programmation de ceux-ci. Opérations concernant :
  - a. L'accumulateur
  - b. Les tests
  - c. La pile
  - d. La gestion du PC
  - e. Les entrées/sorties
  - f. La mémoire
  - g. Le registre d'états (Status)
  - h. Les interruptions

4. Les modes d'adressage : absolu, indirect, indexé...
5. Les techniques d'entrées/sorties

Cette cinquième option se réfère à un certain niveau de connaissances en programmation machine, mais il n'est pas néfaste d'en connaître l'existence, même si son utilisation ne s'effectue pas avant bien des mois. Revenons brièvement sur le troisième aspect de l'énumération ci-dessus. Nous y avons rapidement résumé les différentes classes de COP que nous pouvons avoir l'occasion de rencontrer lors de la programmation en langage machine (ou en assembleur si vous disposez d'un programme d'assemblage). Nous avons tenu à établir des distinctions entre un certain nombre de groupes de COP. Je vais maintenant expliciter le choix de la classification ci-dessus.

Lors du travail en langage machine, deux nouvelles notions viennent rapidement à la surface du cerveau du programmeur : d'une part il utilise un langage qui, contrairement au basic ou à d'autres langages évolués, ne présente aucun point d'attache avec ce qu'il a utilisé jusqu'à présent et d'autre part il doit garder à l'esprit, à chaque instant, l'effet d'une instruction sur l'ensemble des registres du micro-ordinateur sur lequel il travaille. La division établie plus haut permet de reconnaître rapidement les instructions qui vont avoir un effet sur l'accumulateur de celles qui n'en auront pas, ou de se méfier de celles qui incrémente sournoisement le compteur ordinal, etc. Je pourrais citer bien d'autres cas, mais l'essentiel est que vous saisissez à quel point il est important d'apprendre à structurer sa pensée de manière à pouvoir la transférer dans la machine sans trop de dommages.

La structuration. Voilà le mot qui doit guider tout votre travail en langage machine. Imaginons que vous désiriez effectuer un affichage du type "COUCOU" à l'écran. A partir de n'importe quel langage de programmation autre que le langage machine, il vous suffirait d'utiliser l'ordre (ou les ordres suivant le langage) d'affichage d'un message à l'écran. Lorsque vous passez au stade du langage machine vous vous retrouvez dans l'obligation de penser au problème de cet affichage avant de vous lancer tête baissée dans la programmation de celui-ci. Vous avez d'un côté votre micro et de l'autre une idée de programme. Comment arriver à passer du deuxième au premier sans fausse manoeuvre ? En structurant votre recherche de manière à ne pas rater une étape essentielle à la programmation.



## L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

### Langage machine... SUR CBM 64



```

LISTING ASSEMBLEUR
3000 A0 00 LDY ##00
3002 B9 9E A1 LDA $A19E,Y
3005 99 00 04 STA $0400,Y
3008 99 00 D8 STA $D800,Y
300B C8 INY
300C C0 CC CPY ##CC
300E D0 F2 BNE $3002
3010 BB ???
    
```

Et toujours pour ceux qui n'ont pas d'assembleur (il faudrait penser à en acquérir un...) le programme basic :

```

LISTING BASIC
5 PRINTCHR$(14):REM ENCORE
POUR LES MINUSCULES...
10 FORF=12288TO12304:READA:
POKEF,A:B=B+A:NEXT
20 IFB=2332THENSYS12288:END
30 PRINT"IDIOT!ERREUR DE
DATA !!!"
40 DATA 160,0,185,158,161,
153,0,4,153,0,216,200,
192,204,208,242,96
    
```

Vous vous souvenez de votre angoisse étudiante, à la recherche de la solution du dernier exercice. Mais ne paniquez pas ! Vous allez enfin avoir la réponse : seulement dix sept petits octets à trouver, ce n'était pas trop dur...

Etant donné que le programme a la même fonction que celui d'il y a cinq semaines, n'oubliez pas de passer en minuscules pour voir le résultat (sauf pour le listing basic, dans lequel la ligne 5 s'occupe de cette modification légère).

CODES OPERATIONS		INSTRUCTION	CYCLES
HEXA	DECIMAL		
00	0	BRK	7
01	1	ORA (LL,X)	6
05	5	ORA LL	3
06	6	ASL LL	5
08	8	PHP	3
09	9	ORA #XX	2
0A	10	ASL A	2
0D	13	ORA HALL	4
0E	14	ASL HALL	6
10	16	BPL DD	2
11	17	ORA (LL),Y	5
15	21	ORA LL,X	4
16	22	ASL LL,X	6
18	24	CLC	2
19	25	ORA HALL,Y	4
1D	29	ORA HALL,X	4
1E	30	ASL HALL,X	7
20	32	JSR HALL	6
21	33	AND (LL,X)	6
24	36	BIT LL	3
25	37	AND LL	3
26	38	ROL LL	5
28	40	PLP	4
29	41	AND #XX	2
2A	42	ROL A	2
2C	44	BIT HALL	4
2D	45	AND HALL	4
2E	46	ROL HALL	6
30	48	BMI DD	2
31	49	AND (LL),Y	5
35	53	AND LL,X	4
36	54	ROL LL,X	6
38	56	SEC	2
39	57	AND HALL,Y	4
3D	61	AND HALL,X	4
3E	62	ROL HALL,X	7
40	64	RTI	6
41	65	EOR (LL,X)	4
45	69	EOR LL	3
46	70	LSR LL	5
48	72	PHA	3
49	73	EOR #XX	2
4A	74	LSR A	2
4C	76	JMP HALL	3
4D	77	EOR HALL	4
4E	78	LSR HALL	6
50	80	BVC DD	2
51	81	EOR (LL),Y	5
55	85	EOR LL,X	4
56	86	LSR LL,X	6
58	88	CLI	2
59	89	EOR HALL,Y	4
5D	93	EOR HALL,X	4
5E	94	LSR HALL,X	7
60	96	RTS	6
61	97	ADC (LL,X)	6
65	101	ADC LL	3
66	102	ROR LL	5
68	104	PLA	4
69	105	ADC #XX	2
6A	106	ROR A	2
6C	108	JMP (HALL)	5
6D	109	ADC HALL	4
6E	110	ROR HALL	6
70	112	BVS DD	2
71	113	ADC (LL),Y	5
75	117	ADC LL,X	4
76	118	ROR LL,X	6
78	120	SEI	2
79	121	ADC HALL,Y	4
7D	125	ADC HALL,X	4
81	129	STA (LL,X)	6
84	132	STY LL	3
85	133	STA LL	3
86	134	STX LL	3
88	136	DEY	2
8A	138	TXA	2
8C	140	STY HALL	4
8D	141	STA HALL	4
8E	142	STX HALL	4
90	144	BCC DD	2
91	145	STA (LL),Y	6
94	148	STY LL,X	4
95	149	STA LL,X	4
96	150	STX LL,Y	4
98	152	TYA	2
99	153	STA HALL,Y	5
9A	154	TXS	2
9D	157	STA HALL,X	5
A0	160	LDY #XX	2
A1	161	LDA (LL,X)	6
A2	162	LDX #XX	2
A4	164	LDY LL	3
A5	165	LDA LL	3
A6	166	LDX LL	3
A8	168	TRX	2
A9	169	LDA #XX	2
AA	170	TRX	2
AC	172	LDY HALL	4
AD	173	LDA HALL	4
AE	174	LDX HALL	4
B0	176	BCS DD	2
B1	177	LDA (LL),Y	5
B4	180	LDY LL,X	4
B5	181	LDA LL,X	4
B6	182	LDX LL,Y	4
B8	184	CLV	2
B9	185	LDA HALL,Y	4
BA	186	TSX	2
BC	188	LDY HALL,X	4
BD	189	LDA HALL,X	4
BE	190	LDX HALL,Y	4
C0	192	CPY #XX	2
C1	193	CMP (LL,X)	6
C4	196	CPY LL	3
C5	197	CMP LL	3
C6	198	DEC LL	5
C8	200	INY	2
C9	201	CMP #XX	2
CA	202	DEX	2
CC	204	CPY HALL	4
CD	205	CMP HALL	4
CE	206	DEC HALL	6
D0	208	BNE DD	2
D1	209	CMP (LL),Y	5
D5	213	CMP LL,X	4
D6	214	DEC LL,X	6
D8	216	CLD	2
D9	217	CMP HALL,Y	4
DD	221	CMP HALL,X	4
DE	222	DEC HALL,X	7
E0	224	CPX #XX	2
E1	225	SBC (LL,X)	6
E4	228	CPX LL	3
E5	229	SBC LL	3
E6	230	INC LL	5
E8	232	INX	2
E9	233	SBC #XX	2
EA	234	INOP	2
EC	236	CPX HALL	4
ED	237	SBC HALL	4
EE	238	INC HALL	6
F0	240	BEQ DD	2
F1	241	SBC (LL),Y	5
F5	245	SBC LL,X	4
F6	246	INC LL,X	6
F8	248	SED	2
F9	249	SBC HALL,Y	4
FD	253	SBC HALL,X	4
FE	254	INC HALL,X	7

Maintenant que vous avez résolu vos problèmes de conscience, vous allez pouvoir admirer le gigantesque tableau ci-dessus. Il s'agit de l'ensemble des codes opération de chaque instruction ainsi que le temps d'exécution nécessité par chacune d'entre elles. Les valeurs des COP (code opération) sont données en hexadécimal et décimal pour satisfaire chacun. Pour les fous du binaire, débrouillez-vous, vous avez de quoi faire !

Le nombre de cycles d'horloge donne, d'après une équation simpliste, le temps d'exécution en microsecondes. Voici l'équation :

T = nombre de cycles  
Pour ceux qui ne se contentent pas seulement d'un tableau, découpez-le et affichez-le au-dessus de votre micro et apprenez à le lire rapidement, j'y ferai référence dans la suite du cours. Bonne digestion et à la prochaine.

Sébastien MOUGEY







Remake, pas tout à fait, mais presque, enfin pourquoi pas, du jeu dont le nom original est le nom de ce programme moins la lettre U. Et encore, on en est pas sûr. Et en plus, on me dit que c'est pas ça. Enfin vous trouverez tout de suite dès que vous lancerez le jeu.

Mode d'emploi: ne vous affolez pas, depuis le dernier Hebdo vous pouvez trouver à la fin de chaque listing hexadécimal un programme de vérification d'entrée correcte des données. Vous n'avez qu'à faire tourner Hex-Check (Hebdo 77) et le tour est joué. Les adresses de début et de fin sont données au-dessus du listing de vérification. Pour les veinards qui possèdent un assembleur, tapez le listing 1. Les autres, pauvre de vous, vous devez vous farcir le listing 2, mais vous pouvez au moins le vérifier avec le Hex-Check. Les bords ne sont pas complètement remplis et ceci pour une compatibilité de couleurs, tout ceci est normal et ne nuit pas au bon déroulement du jeu.

Gérard SEBBAH

**A suivre:**  
En raison de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme en deux fois.

**LISTING 1**

10	STROUT	=	\$DB3A	133	LDY	EBAS	262	BNE	FFUSB	391	BPL	SERPENTS	520	BPL	<0	649	JSR	STROUT									
11	RND	=	\$EFAE	134	JSR	HLIN	263	DEX		392	SAVI	LDA	0	521	LDA	XJ	650	LDA	/FREGLES								
12	HGR	=	\$F3E4	135	LDA	EGAUCHE	264	BPL	<0	393	STA	DIRS	522	STA	XJD+1	651	STA	AFFSCOR+2									
13	HGR2	=	\$F3DE	136	LDX	/GAUCHE	265	LDX	3	394	JSR	MEMOS	523	LDA	XJD+1	652	LDA	EFREGLES									
14	HPOSN	=	\$F411	137	LDY	EBAS	266	LDX	3	395	JSR	RESTORE	524	STA	XJD+1	653	STA	AFFSCOR+1									
15	HLIN	=	\$F53A	138	JSR	HLIN	267	STA	FONDFUSB,X	396	STX	QX	525	LDA	YJ	654	AFFSCOR	LDA *									
16	SETHCOL	=	\$F6EC	139	LDA	EGAUCHE	268	DEX		397	STY	QX	526	STA	YJD+1	655	BEQ	>0									
17	TABU	=	\$FB5B	140	LDX	/GAUCHE	269	BPL	<0	398	STA	QY	527	LDA	EDEFJ	656	JSR	COUT									
18	WAIT	=	\$FCAB	141	LDY	EHAUT	270	FFUSB		399	JSR	HPOSN	528	STA	PTRTRASJ	657	INC	AFFSCOR+1									
19	HOME	=	\$FC5B	142	JSR	HLIN	271	FUSE	LDA	DIRF	400	CLC	529	LDA	/DEFJ	658	BNE	AFFSCOR									
20	CROUT	=	\$FD8E	143	LDA	21	272	STA	DIR+1	401	TYA		530	STA	PTRTRASJ+1	659	INC	AFFSCOR+2									
21	COUT	=	\$FDE0	144	STA	PTRAS+1	273	LDA	YF	402	ADC	PTRCURS	531	SEC		660	BNE	AFFSCOR									
22	CH	EPZ	\$24	145	LDA	3B	274	STA	Y	403	STA	PTRCURS	532	ROR	CHAMP	661	>0	LDA	HIXSET								
23	PTRCURS	EPZ	\$26	146	STA	PTRAS	275	LDX	XF	404	LDX	0FC	533	BNE	TRASJOU	662	LDA	3D	LDA	3D							
24	SAVACC	EPZ	\$45	147	LDA	20	276	LDY	XF+1	405	LDY	0	534	BPL	OBSTACL	663	STA	AFFSCOR+2	664	STA	AFFSCOR+11						
25	SAVXREG	EPZ	\$46	148	STA	PTRAJ+1	277	STY	X+1	406	ROR		535	LDA	I+1	664	ADC	4	665	LDA	3F						
26	SAVYREG	EPZ	\$47	149	LDA	85	278	STY	X+1	407	TRASERP2	LDA	TRACE-252,X	536	ADC	4	665	STA	AFFSCOR+8	666	STA	AFFSCOR+8					
27	FAC	EPZ	\$9F	150	STA	QX	279	JSR	CALCINCR	408	STA	(PTRAF),Y	537	STA	I+1	666	LDA	(I),Y	667	LDA	3F						
28	PAGE	EPZ	\$E6	151	LDA	50	280	STA	DIRF	409	LDA	DES.SERP-252,X	538	BCC	TRASERP3	667	BPL	FJOUEUR	668	AFFSCOR	LDX	27					
29	COL	EPZ	\$E5	152	STA	QY	281	JSR	NPOS	410	BCC	TRASERP3	539	ASL		669	ORA	80	670	AFFSCOR	LDA	\$3DD0,X					
30	TOUCHE	=	\$C000	153	JSR	FUSA	282	STX	XF	411	ASL		540	JMP	JSDOUFB	671	JSR	TRASJOU	672	STA	SAUMLIGN,Y						
31	TOUCHOFF	=	\$C010	154	JSR	JOUSERP	283	STY	XF+1	412	ORA	80	541	JMP	JSDOUFB	672	STA	SAUMLIGN,Y	673	LDA	\$3DD0,X						
32	HP	=	\$C030	155	JSR	FUSB	284	STA	YF	413	TRASERP3	STA	(PTRCURS),Y	542	OBSTACL	LDA	I	673	DEX	674	AFFSCOR	DEX					
33	GRAPH	=	\$C050	156	JSR	JOUSERP	285	JSR	HPOSN	414	PHP		543	ROR		674	ROR		675	LSR		BPL	AFFSCOR0				
34	TEXT	=	\$C051	157	LDA	VIE	286	CLC		415	CLC		544	LDA	(PTRCURS),Y	675	LSR		676	CMP	2A	SEC	SEC				
35	MIXCLR	=	\$C052	158	OMP	0B1	287	TYA		416	LDA	PTRAS+1	545	BCC	31	676	BEQ	FJOUEUR	677	LDX	0FC	LDA	AFFSCOR+2				
36	MIXSET	=	\$C053	159	BCC	FIN	288	ADC	PTRCURS	417	ADC	4	546	STA	PTRAS+1	677	LDX	0FC	678	LDY	0	679	STA	AFFSCOR+2			
37	PAGE1	=	\$C054	160	LDA	LSCORE+37	289	STA	PTRCURS	418	STA	PTRAS+1	547	LDA	PTRAS+1	678	LDX	0FC	679	LDY	0	680	STA	AFFSCOR+2			
38	HR	=	\$C057	161	OMP	0B7	290	LDX	0FC	419	LDA	PTRAS+1	548	ADC	4	679	LDY	0	680	LDA	PTRCURS	681	SEC	SEC			
39	PTRAJ	EPZ	\$EB	162	BCC	<0	291	ROR		420	STA	PTRCURS+1	549	TRASJOU	LDX	0FC	680	LDA	PTRCURS	681	SEC	SEC	LDA	AFFSCOR+8			
40	PTRAS	EPZ	\$ED	163	LDA	0B0	292	ROR		421	STA	PTRCURS+1	550	LDY	0	681	LDA	PTRCURS	682	LDA	FONDJOU-252,X	683	SBC	4			
41	PTRAF	EPZ	\$F9	164	STA	LSCORE+37	293	TRASFUS2	LDA	FONDFUS-252,X	422	PLP		551	ROR		682	LDA	(PTRCURS),Y	683	SBC	4	684	STA	AFFSCOR+8		
42	I	EPZ	\$FB	165	STA	LSCORE+38	294	STA	(PTRAF),Y	423	INX		552	ROR		683	LDA	(PTRCURS),Y	684	STA	FONDJOU-252,X	685	CPY	OFF			
43	PTRTRASJ	EPZ	\$FD	166	JMP	DEBUT2	295	LDA	(PTRCURS),Y	424	BNE	TRASERP2	553	TRASJOU2	LDA	FONDJOU-252,X	684	LDA	DES.JOU-252,X	685	BNE	AFFSCOR	686	BIT	TOUCHOFF		
44	GAUCHE	=	\$3	167	LDX	1	296	LDA	FONDFUS-252,X	425	SEC		554	STA	(PTRAF),Y	685	STA	FONDJOU-252,X	686	BNE	AFFSCOR	687	BIT	TOUCHOFF			
45	DOITE	=	\$115	168	LDA	LSCORE+9,X	297	LDA	DES.FUS-252,X	426	SBC	10	555	LDA	(PTRCURS),Y	686	LDA	DES.JOU-252,X	687	AFFSCOR	688	LDA	TOUCHE	689	BPL	+3	
46	BAS	=	\$BE	169	OMP	LSCORE+9,X	298	BCC	TRASFUS3	427	STA	PTRAS+1	556	STA	PTRAS+1	687	PHP		688	BCC	TRASJOU3	689	CMP	E*	BNE	AFFSCOR*	
47	HAUT	=	\$2	170	BCC	FIN2	299	ASL		428	STA	PTRAS	557	LDA	PTRAS	688	PHP		689	BCC	TRASJOU3	690	CMP	E*	BNE	AFFSCOR*	
48	LMAXQS	=	\$15	171	BNE	MODIFREC	300	ORA	80	429	STA	PTRAS	558	PHP		689	BCC	TRASJOU3	690	CMP	E*	BNE	AFFSCOR*	691	LDY	9F	
49	FG	=	\$88	172	INX		301	TRASFUS3	STA	(PTRCURS),Y	430	HEX	A9	559	LSR		690	LSR		691	CMP	E*	BNE	AFFSCOR*	692	LDY	9F
50	FB	=	\$DA	173	CPX	6	302	PHP		431	FLAGS	J	560	STA	(PTRCURS),Y	691	LDA	PTRAJ+1	692	ADC	4	693	LDA	3D	694	STA	AFFSCOR+5
51	FD	=	\$95	174	BNE	<0	303	CLC		432	BEQ	FSERPENT	561	TRASJOU3	STA	(PTRCURS),Y	692	ADC	4	693	LDA	3D	694	STA	AFFSCOR+5		
52	FH	=	\$C1	175	LDX	5	304	LDA	PTRAF+1	433	DEC	FLAGS	J	562	LDA	PTRAJ+1	693	STA	PTRAJ+1	694	STA	AFFSCOR2	695	LDX	27		
53	BEQ	=	\$F0	176	LDA	LSCORE+8,X	305	ADC	4	434	JMP	JSDOUF2	563	ADC	4	694	LDA	PTRAS+1	695	AFFSCOR3	696	AFFSCOR3	697	STA	SAUMLIGN,Y		
54	BNE	=	\$D0	177	STA	LSCORE+8,X	306	STA	PTRAF+1	435	FSEPERP	RTS	564	STA	PTRAJ+1	695	STA	PTRAJ+1	696	AFFSCOR3	697	STA	SAUMLIGN,Y				
55	DFP1	=	\$7100	178	DEX		307	LDA	PTRAS+1	436	JOUEUR	LDX	INCRXJ	565	LDA	PTRAS+1	696	STA	PTRAS+1	697	STA	SAUMLIGN,Y					
56	SAUMLIGN	=	\$7000	179	BNE	<0	308	ADC	4	437	LDY	INCRXJ	566	ADC	4	697	STA	PTRAS+1	698	AFFSCOR3	699	STA	SAUMLIGN,Y				
57	*	ORG	\$300	180	LDA	0B0	309	STA	PTRAS+1	438	JOUEUR	LDX	INCRXJ	567	STA	PTRAS+1	698	AFFSCOR3	699	STA	SAUMLIGN,Y						
58	X	DFS	2	181	LDX	5	310	PLP		439	STA	NDIRJ	568	PLP		699	INX		700	BNE	TRASJOU2	701	BPL	AFFSCOR3			
59	Y	DFS	1	182	STA	LSCORE+8,X	311	INX		440	LDA	TOUCHE	569	INX		700	BNE	TRASJOU2	701	BPL	AFFSCOR3						
60	FONDFUSA	DFS	4	183	DEX		312	BNE	TRASFUS2	441	BPL	JOUEUR1	570	BNE	TRASJOU2	701	BPL	AFFSCOR3									
61	XFA	DFS	2	184	BNE	<0	313	SEC		442	CHP	E*	571	LDA	CHAMP	702	SEC	SEC									
62	YFA	DFS	1	185	STA	LSCORE+37	314	SBC	10	443	BNE	0	572	LDA	PTRAJ+1	702	PHA		703	LDA	AFFSCOR3+5						
63	DIRFA	DFS	1	186	STA	LSCORE+38	315	STA	PTRAF+1	444	BIT	CHAMP	573	PHA		703	LDA	PTRAJ+1	704	INY		705	STA	AFFSCOR3+5			
64	PTRAFA	DFS	2	187	LDA	0B3	316	LDA	PTRAS	445	BEQ	FSEPERP	574	INY		705	SEC	SEC									
65	PTRAFB	DFS	2	188	STA	UIE	317	STA	PTRAF	446	BNE	JOUEUR1	575	SEC	SEC	706	SBC	4	707	STA	(PTRTRASJ),Y						
66	FONDFUSB	DFS	4	189	JSR	HOME	318	OMP	PTRAF	447	BNE	JOUEUR1	576	SBC	10	707	STA	(PTRTRASJ),Y									
67	XFB	DFS	2	190	LDA	MIXSET	319	CMP	PTRAF	448	BIT	TOUCHOFF	577	STA	PTRAJ+1	708	DEY										
68	YFB	DFS	1	191	LDA	0	320	LDA	PTRAF+1	449	CMP	E*5	578	LDA	PTRAJ+1	709	J)CHAMP	RTS	710	JSR	HPOSN						
69	DIRFB	DFS	1	192	STA	CH	321	CMP	PTRAF+1	450	CMP	E*5	579	LDA	PTRAJ	710	JSR	HPOSN									
70	PTRAF	DFS	2	193	LDY	/AUTRE	322	BNE	FFUSE	451	CMP	E*5	580	LDA	PTRAJ	711	CLC	CLC									
71	FONDFUSB	DFS	4	194	JSR	TABU	323	JMP	PERDUIE	452	BNE	0	581	STA	(PTRTRASJ),Y	711	PLA										
72	XFB	DFS	2	195	LDY	/AUTRE	324	FFUSE	RTS	453	JSR	AFFREGLE	582	INC	PTRTRASJ	712	TYA										
73	YFB	DFS	1	196	LDA	EAUTRE	325	SERPENT	BIT	CHAMP	454	BIT	GRAPH	583	INC	PTRTRASJ	713	ADC	PTRCURS								
74	DIRFB	DFS	1	197	JSR	STROUT	326	BPL	SERPENT*	455	BPL	SERPENT*	584	INC	PTRTRASJ	714	INC	PTRTRASJ									
75	PTRAF	DFS	2	198	BIT	TOUCHOFF	327	LDY	QY	456	BIT	HR	585	BNE	TRASJOU4	715	BNE	TRASJOU4									
76	FONDJOU	DFS	4	199	LDA	TOUCHE	328	LDA	INCRXJ	457	BIT	PAGE1	586	INC	PTRTRASJ+1	716	INC	PTRTRASJ+1									
77	XJ	DFS	2	200	BPL	<0	329	BNE	COMPY	458	0	CMP	FD	587	TRASJOU4	717	SEC	SEC									
78	YJ	DFS	1	201	BIT	TOUCHOFF	330	YEQU	LDA	QXH	459	CMP	FD	588	SBC	10	717	LDA	PTRAS+1								
79	INCRXJ	DFS	1	202	OMP	E*N	331	LDX	QX	460	BNE	0	589	STA	PTRAJ+1	718	SBC	4									
80	INCRXJ	DFS</																									



LA LIBERTÉ COMMENCE  
LE JOUR OÙ ON  
REALISE  
QU'ELLE  
N'EXISTE  
PAS.

Vous êtes condamné à perpétuité pour une faute que vous n'avez pas commise. Une seule solution, s'échapper.

Eric BUZIN



Mode d'emploi :  
Il est condamné à rester dans le programme à perpétuité.

```
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 2: C
LS
20 FOR n=0 TO 21: PRINT INK 0;
PAPER 2;
30 NEXT n: PRINT AT 10,10; INK
4; "5"; INK 3; "J A I L"; INK 4
4; "5"; INK 3; "J A I L"; INK 4
40 PRINT #0; " "; FL
ASH 1; "ATTENDEZ"
50 FOR n=0 TO 69 STEP 12: BEEP
.02; n: NEXT n: PAPER 1; INK 7:
PRINT AT 21,10; LOAD "
9999 SAVE "JAIL" LINE 0
```

```
1 REM
JAIL
Par BUZIN Eric
& HEBDOGICIEL
3 rue Cantagril
34470 PEROLS
Tel: (67) (1) 50.04.45
```

```
4 LET hs=0
5 INK 7: PAPER 5: BORDER 0: C
LS
6 LET v=3: LET s=0
10 PRINT AT 0,0; INK 0; "BUZIN
& HEBDOGICIEL présente:"
20 PRINT AT 15,0; BRIGHT 1; PA
PER 2; INK 0; "
30 PRINT AT 13,0; INK 3; "
K 2; PAPER 3; "
R 3; "
40 PRINT AT 11,17; INK 7; PAPE
R 2; "5"; PAPER 5; INK 0; TAB 17; "
50 PRINT AT 19,0; INK 4; "
```

```
70 PRINT AT 5,0; INK 7; "
80 FOR n=25 TO 18 STEP -2: PR
INT AT 18,n; INK 1; "
INK 0; "JAIL"; PAPER 5; "
81 LET hs="000000" (1 TO 6-LEN
STR$ hs)+STR$ hs
82 FOR z=1 TO 30
85 FOR n=1 TO 7: FOR t=0 TO 1:
PRINT AT 4,10; BRIGHT t; INK n;
PAPER 0; "RECORD"; hs: IF INKEYS
<> THEN GO TO 100
86 NEXT t: NEXT n
87 FOR n=7 TO 1 STEP -1: FOR t
=1 TO 0 STEP -1: PRINT AT 4,10;
BRIGHT t; INK n; PAPER 0; "RECORD
"; hs: IF INKEYS<> THEN GO TO
100
90 NEXT t: NEXT n: NEXT z
100 PAPER 0: INK 2: BORDER 0: C
LS
110 PRINT "VOUS ETES
```

```
120 PRINT INK 3; " en prison !!
Voulez-vous essayer de vou
s evader ? si OUI,pressez
une touche !"
125 FOR z=1 TO 30
130 FOR n=1 TO 7: FOR t=0 TO 1:
PRINT AT 15,10; BRIGHT t; INK n
4; "J A I L"; IF INKEYS<> THEN
GO TO 150
140 NEXT t: NEXT n
145 FOR n=7 TO 1 STEP -1: FOR t
=1 TO 0 STEP -1: PRINT AT 15,10;
BRIGHT t; INK n; "J A I L";
IF INKEYS<> THEN GO TO 150
146 NEXT t: NEXT n: IF INKEYS<>
THEN GO TO 150
147 NEXT z
150 CLS
160 PRINT INK 0; PAPER 2; "
PAPER 0; INK 7; "MURS"
170 PRINT INK 7; PAPER 0; "
PAPER 0; INK 7; "VOUS"
180 PRINT INK 3; PAPER 0; "
200 PRINT INK 7; "Les GARDIENS"
210 PRINT INK 2; BRIGHT 1; PA
PER 0; "
210 PRINT INK 7; "La CLEF P
our sortir"
210 PRINT INK 4; PAPER 0; "
INK 7; "Porte AUTOMATIQUE"
235 FOR z=1 TO 30
240 FOR n=1 TO 7: FOR t=0 TO 1:
PRINT AT 17,0; BRIGHT t; INK n
*****
* IF INKEYS<> THEN GO TO 250
241 NEXT t: NEXT n
244 FOR n=7 TO 0 STEP -1: FOR t
=1 TO 0 STEP -1: PRINT AT 17,0;
BRIGHT t; INK n; *****
***** IF INKEYS<>
THEN GO TO 250
245 NEXT t: NEXT n: NEXT z
246 GO TO 5
250 LET niv=3: LET tab=0
255 DATA .2,-10,.2,-10,.7,-5,.2
-10,-2,-5,.7,-1,.2,-5,.2,-1,.7,
.2,-1,.2,-5,.7,-10,.2,-10,.2,-
10,.1,.5
265 RESTORE 255: FOR n=1 TO 15:
READ a,b: BEEP a,b-10: NEXT n
266 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LS
266 IF tab>4 THEN LET niv=niv+1
: LET s=s+1000: LET v=v+1: LET t
ab=1: PRINT AT 10,10; INK 6; FLA
SH 1; "BONUS 1000": FOR n=0 TO 10
: FOR t=-20 TO 69 STEP 12: BEEP
.005; t: NEXT t: NEXT n: CLS
267 PRINT AT 10,10; INK 7; FLAS
H 1; "LEVEL No.":tab: RESTORE 255:
FOR n=1 TO 15: READ a,b: BEEP a
-15,b: NEXT n
268 CLS
270 DIM a(niv): DIM b(niv): DIM
x(niv): DIM y(niv): GO SUB 900+
(tab*100)
275 PRINT #0; INK 7; "SCORE:";s;
" VIES:";v; "RECORD:";hs
281 LET x1=2: LET y1=2: LET x2=
x1: LET y2=y1
291 FOR n=1 TO niv
292 LET a(n)=INT (RND*21): LET
b(n)=7-INT (RND*23): IF ATTR (a(
n),b(n))<>0 THEN GO TO 292
293 PRINT AT a(n),b(n); INK 3; "
*": LET x(n)=a(n): LET y(n)=b(n)
: NEXT n
300 LET clef=0
305 FOR n=1 TO niv: PRINT AT x2
,y2; INK 0; "
INK 7; "AT x1,y1:"
*": LET x2=x1: LET y2=y1
310 PRINT AT x(n),y(n); INK 0; "
*": AT a(n),b(n); INK 3; "
*": LET
x(n)=a(n): LET y(n)=b(n)
320 LET x1=x1+(INKEYS="8")-(INK
EYS="7")
330 LET y1=y1+(INKEYS="8")-(INK
EYS="5") IF ATTR (x1,y1)<>0 AND
ATTR (x1,y1)<>6 AND ATTR (x1,y1
)<>7 AND ATTR (x1,y1)<>8 THEN G
O TO 400
335 IF y1=31 AND clef=0 THEN LE
T y1=30
336 IF y1=31 AND clef=1 THEN LE
T s=s+150: PRINT AT 10,10; INK 7
: FLASH 1; "BONUS 150": FOR n=0 T
O 69 STEP 12: BEEP .2; n: NEXT n
: FOR n=40 TO 44: FOR t=1 TO 3: B
EEP .2;n+t: NEXT t: NEXT n: FOR
n=0 TO 100: NEXT n: GO TO 250
340 IF ATTR (x1,y1)=67 THEN LET
clef=1: RESTORE 340: DATA .3,-2
0,.3,-15,.3,-15,.3,-13,.3,-13,.6
,-8,-2,-11,.5,-15: FOR t=1 TO 8:
READ du,no: BEEP du,no+30: NEXT
t
345 IF ATTR (x1,y1)=6 THEN LET
s=s+50
350 IF x1>a(n) AND ATTR (a(n)+1
,b(n))<>16 THEN LET a(n)=a(n)+1
361 IF x1<a(n) AND ATTR (a(n)-1
,b(n))<>16 THEN LET a(n)=a(n)-1
362 IF y1>b(n) AND ATTR (a(n),b
(n)-1)<>16 THEN LET b(n)=b(n)-1
363 IF y1<b(n) AND ATTR (a(n),b
(n)+1)<>16 THEN LET b(n)=b(n)+1
370 IF ATTR (a(n),b(n))=7 THEN
GO TO 400
376 IF INKEYS="0" THEN GO TO 5
380 NEXT n: GO TO 300
400 PRINT AT x2,y2; "
AT x1,y1
"; INK 3; PAPER 6; FLASH 1; "*"
405 PRINT AT 10,12; INK 7; FLAS
H 1;v-1; "VIE": IF v>2 THEN PRI
NT INK 7; FLASH 1; "5"
406 FOR n=1 TO -10 STEP -1: FOR
t=1 TO 3: BEEP .1;n: NEXT t: NE
XT n
410 FOR n=0 TO 300: NEXT n
420 LET v=v-1
425 IF v=0 THEN GO TO 500
430 GO TO 255
500 CLS: PRINT AT 10,10; INK 2
: FLASH 1; "GAME OVER": IF s>hs T
HEN LET hs=s: PRINT AT 15,9; INK
4; "RECORD BATTU": FOR n=1 TO 10
: FOR t=0 TO 69 STEP 12: BEEP .0
1; t: NEXT t: NEXT n
505 DATA .2,0,.2,0,.2,0,.3,4,.3
4
506 RESTORE 505: FOR n=1 TO 5:
READ a,b: BEEP a,b: NEXT n: FOR
n=b TO b-50 STEP -1: BEEP .01;n:
NEXT n
510 FOR n=1 TO 500: NEXT n: GO
TO 5
1000 PRINT AT 0,0; PAPER 2; "
PAPER 2; "
1010 FOR n=1 TO 20: PRINT AT n,0
; PAPER 2; "
AT n,31; "
NEXT
n
1020 PRINT PAPER 2; "
1030 FOR n=9 TO 11: PRINT AT n,3
1; "
NEXT n
1040 FOR n=1 TO 17: PRINT AT n,5
; PAPER 2; "
AT n,15; "
AT n,8
5; "
NEXT n
1050 FOR n=4 TO 20: PRINT AT n,1
0; PAPER 2; "
AT n,20; "
NEXT
n
1060 PRINT AT 19,20; PAPER 2; "
1061 PRINT AT 20,20; INK 6; "
INK 3; BRIGHT 1; "
1090 RETURN
1100 PRINT AT 0,0; PAPER 2; "
1110 FOR n=1 TO 20: PRINT AT n,0
; PAPER 2; "
AT n,31; "
NEXT
n
1120 PRINT PAPER 2; "
1130 FOR n=2 TO 20 STEP 2: PRINT
AT n,20; PAPER 2; "
NEXT
n
1140 PRINT AT 9,10; PAPER 2; "
1141 PRINT AT 11,10; PAPER 2; "
1150 PRINT AT 10,10; PAPER 2; IN
K 6; PAPER 0; "
BRIGHT 1; INK
3; "
BRIGHT 0; INK 0; PAPER 2;
1155 FOR n=10 TO 12: PRINT AT n,
31; "
NEXT n
1160 RETURN
1200 FOR n=0 TO 21 STEP 5: PRINT
AT n,1; PAPER 2; "
NEXT n
1210 FOR t=0 TO 19: FOR n=1 TO 3
1 STEP 5: PRINT AT t,n; PAPER 2;
"
NEXT n: NEXT t
1220 FOR n=3 TO 21 STEP 5: PRINT
AT n,2; "
NEXT n
1230 FOR t=4 TO 31 STEP 5: FOR n
=3 TO 18: PRINT AT n,t; "
NEXT
n: NEXT t
1240 PRINT AT 17,12; INK 3; BRIG
HT 1; "
RETURN
1300 FOR n=0 TO 21: PRINT AT n,0
; PAPER 2; "
NEXT n
1310 LET xx=15: FOR n=1 TO 31: F
OR t=1 TO 5: LET di=RND*100: PRI
NT AT xx,n; "
AT xx+1,n; "
LE
T xx=xx+(di<50 AND xx<18)-(di<50
AND xx>2): NEXT t: NEXT n
1320 FOR n=1 TO 100: PRINT AT 1+
(RND*18),1+(RND*28); "
NEXT n
1325 FOR n=1 TO 20: PRINT AT n,1
325 PRINT AT 20,1; INK 3; BRIGH
T 1; "
RETURN
9999 SAVE "JAIL" LINE 0
5 FOR n=USR "a" TO USR "k"+7:
READ a: POKE n,a: NEXT n
6 LOAD "
7 REM
10 DATA BIN 00100000
```



Table with 4 columns: Address, Instruction, Address, Instruction. Includes entries like 776 JTRACE1 LDA #,X, 777 BCC #2, 778 LSR, 779 SEC, 780 STA FONDJOU,X, 781 DEX, 782 BPL JTRACE1, 783 RTS, 784 J)CHAMP9 BPL #8, 785 LDA I+1, 786 ADC 4, 787 STA I+1, 788 LDA (I),Y, 789 BPL #9, 790 JMP J)SOUF2, 791 JSR RETOURJ, 792 BCS REMPLI, 793 PLA, 794 PLA, 795 RTS, 796 REMPLI LDA PTRCURS, 797 STA ARRJ, 798 LDA PTRCURS+1

```
11 DATA BIN 00100000
12 DATA BIN 00100000
13 DATA BIN 11111111
14 DATA BIN 00000100
15 DATA BIN 00000100
16 DATA BIN 00000100
17 DATA BIN 11111111
18 REM
19 DATA BIN 00011000
20 DATA BIN 00011000
21 DATA BIN 00000000
22 DATA BIN 01111110
23 DATA BIN 10011001
24 DATA BIN 00011000
25 DATA BIN 00011000
26 DATA BIN 01100110
27 DATA BIN 01100110
28 REM
29 DATA BIN 00000000
30 DATA BIN 10011110
31 DATA BIN 10010000
32 DATA BIN 10010000
33 DATA BIN 10010000
34 DATA BIN 11111110
35 DATA BIN 00010010
36 DATA BIN 11100110
37 REM
38 DATA BIN 00000000
39 DATA BIN 00011000
40 DATA BIN 00111100
41 DATA BIN 01111100
42 DATA BIN 01111100
43 DATA BIN 01000010
44 DATA BIN 01000010
45 DATA BIN 01000010
46 DATA BIN 01000010
47 REM
48 DATA BIN 00011000
49 DATA BIN 00011000
50 DATA BIN 00011000
51 DATA BIN 00011000
52 DATA BIN 00011000
53 DATA BIN 00011000
54 DATA BIN 00011000
55 DATA BIN 00011000
56 DATA BIN 00011000
57 REM
58 DATA BIN 00011000
59 DATA BIN 00011000
60 DATA BIN 00011000
61 DATA BIN 00011000
62 DATA BIN 00011000
63 DATA BIN 00011000
64 DATA BIN 00011000
65 DATA BIN 00011000
66 REM
67 DATA BIN 00011000
68 DATA BIN 00011000
69 DATA BIN 00011000
70 DATA BIN 00011000
71 DATA BIN 00011000
72 DATA BIN 00011000
73 DATA BIN 00011000
74 DATA BIN 00011000
75 DATA BIN 00011000
76 DATA BIN 00011000
77 REM
78 DATA BIN 10001001
79 DATA BIN 00011000
80 DATA BIN 00111100
81 DATA BIN 10000111
82 DATA BIN 00111100
83 DATA BIN 00111100
84 DATA BIN 00111010
85 DATA BIN 10001001
86 DATA BIN 10001001
87 REM
88 DATA BIN 00000000
89 DATA BIN 00000000
90 DATA BIN 00011000
91 DATA BIN 00111100
92 DATA BIN 00111100
93 DATA BIN 00111100
94 DATA BIN 00111100
95 DATA BIN 00111100
96 DATA BIN 00111100
97 DATA BIN 00111100
98 DATA BIN 00111100
99 DATA BIN 00111100
100 DATA BIN 00111100
101 DATA BIN 00111000
102 DATA BIN 01111100
103 DATA BIN 01111100
104 DATA BIN 01111100
105 DATA BIN 01101100
106 DATA BIN 11000110
107 DATA BIN 00000000
108 REM
109 DATA BIN 11111110
110 DATA BIN 10010010
111 DATA BIN 10010010
112 DATA BIN 10010010
113 DATA BIN 10010010
114 DATA BIN 10010010
115 DATA BIN 10010010
116 DATA BIN 10010010
117 DATA BIN 11111110
118 REM
9999 SAVE "JAIL" LINE 0
```

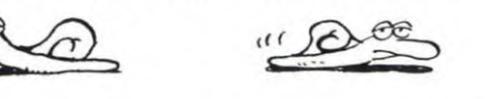


Table with 4 columns: Address, Instruction, Address, Instruction. Includes entries like 822 STA X+1, 823 STA X, 824 LDA 4, 825 STA Y, 826 LDX INCRX, 827 LDY 0, 828 JSR NPOS, 829 STX X, 830 JSR HPOSN, 831 DEY, 832 CPY 26, 833 BCC #4, 834 LDA Y, 835 ADC 3, 836 CMP EBAS-2, 837 BCC #1, 838 LSR PAGE, 839 JMP AFFSCOR, 840 STA Y, 841 LDA INCRX, 842 EOR OFE, 843 STA INCRX, 844 BNE #0, 845 INY, 846 LDA (PTRCURS),Y, 847 BPL TEST, 848 AND OF, 849 BNE #0, 850 BEQ TEST2, 851 TEST, 852 TEST2, 853 SEC, 854 LDA PTRCURS+1, 855 SBC 20, 856 STA PTRCURS+1, 857 LDX OFC, 858 TYA, 859 ROR, 860 LDA HACHURE-252,X, 861 PHP, 862 BCC #6, 863 EOR 7F, 864 STA (PTRCURS),Y, 865 TXA, 866 PHA, 867 TYA, 868 PHA, 869 AND #E2, 870 AND 2F, 871 STA FREQ, 872 LDY 10, 873 JSR SONO, 874 PLA, 875 TAY, 876 PLA, 877 TAX, 878 CLC, 879 LDA PTRCURS+1, 880 ADC 4, 881 STA PTRCURS+1, 882 PLP, 883 INX, 884 BNE #5, 885 BEQ #0, 886 RETOURJ LDA /DEPJ, 887 STA I+1, 888 LDA EDEPJ, 889 STA I, 890 RETOURJ1 LDY 0, 891 TYA, 892 LDA (I),Y, 893 CMP PTRCURS, 894 BNE RETOURJ2, 895 INY, 896 LDA (I),Y, 897 CMP PTRCURS+1, 898 BEQ FRETJ, 899 RETOURJ2 LDA I, 900 CMP PTRTRASJ, 901 BNE RETOURJ3, 902 LDA I+1, 903 CMP PTRTRASJ+1, 904 BCS FRETJ, 905 RETOURJ3 INC I, 906 INC I, 907 BNE RETOURJ1, 908 INC I+1, 909 BNE RETOURJ1, 910 FRETJ, 911 J)SOUF2 LDA 10, 912 STA FREQ, 913 LDX XJ, 914 LDY XJ+1, 915 LDA YJ, 916 JSR HPOSN, 917 CLC, 918 TYA, 919 ADC PTRCURS, 920 STA PTRCURS, 921 LDY 0, 922 LDX 3, 923 CMP PTRAS, 924 BNE #0, 925 LDA PTRCURS+1, 926 CMP PTRAS+1, 927 BEQ J)SOUF3, 928 TYA, 929 STA (PTRCURS),Y, 930 CLC, 931 LDA PTRCURS+1, 932 ADC 4, 933 STA PTRCURS+1, 934 DEX, 935 BPL #0, 936 J)SOUF3 LDY PTRTRASJ, 937 CPY EDEPJ+2, 938 BNE J)SOUF3', 939 LDX PTRTRASJ+1, 940 CPX /DEPJ, 941 BEQ XJ, 942 J)SOUF3' DEC PTRTRASJ, 943 DEC PTRTRASJ, 944 TYA, 945 BNE J)SOUF2', 946 DEC PTRTRASJ+1, 947 J)SOUF2' LDY 1, 948 LDX 0, 949 J)SOUF2' LDA (PTRTRASJ),Y

```
11 DATA BIN 00100000
12 DATA BIN 00100000
13 DATA BIN 11111111
14 DATA BIN 00000100
15 DATA BIN 00000100
16 DATA BIN 00000100
17 DATA BIN 11111111
18 REM
19 DATA BIN 00011000
20 DATA BIN 00011000
21 DATA BIN 00000000
22 DATA BIN 01111110
23 DATA BIN 10011001
24 DATA BIN 00011000
25 DATA BIN 00011000
26 DATA BIN 01100110
27 DATA BIN 01100110
28 REM
29 DATA BIN 00000000
30 DATA BIN 10011110
31 DATA BIN 10010000
32 DATA BIN 10010000
33 DATA BIN 10010000
34 DATA BIN 11111110
35 DATA BIN 00010010
36 DATA BIN 11100110
37 REM
38 DATA BIN 00000000
39 DATA BIN 00011000
40 DATA BIN 00111100
41 DATA BIN 01111100
42 DATA BIN 01000010
43 DATA BIN 01000010
44 DATA BIN 01000010
45 DATA BIN 01000010
46 DATA BIN 01000010
47 REM
48 DATA BIN 00011000
49 DATA BIN 00011000
50 DATA BIN 00011000
51 DATA BIN 00011000
52 DATA BIN 00011000
53 DATA BIN 00011000
54 DATA BIN 00011000
55 DATA BIN 00011000
56 REM
57 DATA BIN 00011000
58 DATA BIN 00011000
59 DATA BIN 00011000
60 DATA BIN 00011000
61 DATA BIN 00011000
62 DATA BIN 00011000
63 DATA BIN 00011000
64 DATA BIN 00011000
65 REM
66 DATA BIN 00011000
67 DATA BIN 00011000
68 DATA BIN 00011000
69 DATA BIN 00011000
70 DATA BIN 00011000
71 DATA BIN 00011000
72 DATA BIN 00011000
73 DATA BIN 00011000
74 DATA BIN 00011000
75 DATA BIN 00011000
76 DATA BIN 00011000
77 REM
78 DATA BIN 10001001
79 DATA BIN 00011000
80 DATA BIN 00111100
81 DATA BIN 10000111
82 DATA BIN 00111100
83 DATA BIN 00111100
84 DATA BIN 00111010
85 DATA BIN 10001001
86 DATA BIN 10001001
87 REM
88 DATA BIN 00000000
89 DATA BIN 00000000
90 DATA BIN 00011000
91 DATA BIN 00111100
92 DATA BIN 00111100
93 DATA BIN 00111100
94 DATA BIN 00111100
95 DATA BIN 00111100
96 DATA BIN 00111100
97 DATA BIN 00111100
98 DATA BIN 00111100
99 DATA BIN 00111100
100 DATA BIN 00111100
101 DATA BIN 00111000
102 DATA BIN 01111100
103 DATA BIN 01111100
104 DATA BIN 01111100
105 DATA BIN 01101100
106 DATA BIN 11000110
107 DATA BIN 00000000
108 REM
109 DATA BIN 11111110
110 DATA BIN 10010010
111 DATA BIN 10010010
112 DATA BIN 10010010
113 DATA BIN 10010010
114 DATA BIN 10010010
115 DATA BIN 10010010
116 DATA BIN 10010010
117 DATA BIN 11111110
118 REM
9999 SAVE "JAIL" LINE 0
```



Table with 4 columns: Address, Instruction, Address, Instruction. Includes entries like 822 STA X+1, 823 STA X, 824 LDA 4, 825 STA Y, 826 LDX INCRX, 827 LDY 0, 828 JSR NPOS, 829 STX X, 830 JSR HPOSN, 831 DEY, 832 CPY 26, 833 BCC #4, 834 LDA Y, 835 ADC 3, 836 CMP EBAS-2, 837 BCC #1, 838 LSR PAGE, 839 JMP AFFSCOR, 840 STA Y, 841 LDA INCRX, 842 EOR OFE, 843 STA INCRX, 844 BNE #0, 845 INY, 846 LDA (PTRCURS),Y, 847 BPL TEST, 848 AND OF, 849 BNE #0, 850 BEQ TEST2, 851 TEST, 852 TEST2, 853 SEC, 854 LDA PTRCURS+1, 855 SBC 20, 856 STA PTRCURS+1, 857 LDX OFC, 858 TYA, 859 ROR, 860 LDA HACHURE-252,X, 861 PHP, 862 BCC #6, 863 EOR 7F, 864 STA (PTRCURS),Y, 865 TXA, 866 PHA, 867 TYA, 868 PHA, 869 AND #E2, 870 AND 2F, 871 STA FREQ, 872 LDY 10, 873 JSR SONO, 874 PLA, 875 TAY, 876 PLA, 877 TAX, 878 CLC, 879 LDA PTRCURS+1, 880 ADC 4, 881 STA PTRCURS+1, 882 PLP, 883 INX, 884 BNE #5, 885 BEQ #0, 886 RETOURJ LDA /DEPJ, 887 STA I+1, 888 LDA EDEPJ, 889 STA I, 890 RETOURJ1 LDY 0, 891 TYA, 892 LDA (I),Y, 893 CMP PTRCURS, 894 BNE RETOURJ2, 895 INY, 896 LDA (I),Y, 897 CMP PTRCURS+1, 898 BEQ FRETJ, 899 RETOURJ2 LDA I, 900 CMP PTRTRASJ, 901 BNE RETOURJ3, 902 LDA I+1, 903 CMP PTRTRASJ+1, 904 BCS FRETJ, 905 RETOURJ3 INC I, 906 INC I, 907 BNE RETOURJ1, 908 INC I+1, 909 BNE RETOURJ1, 910 FRETJ, 911 J)SOUF2 LDA 10, 912 STA FREQ, 913 LDX XJ, 914 LDY XJ+1, 915 LDA YJ, 916 JSR HPOSN, 917 CLC, 918 TYA, 919 ADC PTRCURS, 920 STA PTRCURS, 921 LDY 0, 922 LDX 3, 923 CMP PTRAS, 924 BNE #0, 925 LDA PTRCURS+1, 926 CMP PTRAS+1, 927 BEQ J)SOUF3, 928 TYA, 929 STA (PTRCURS),Y, 930 CLC, 931 LDA PTRCURS+1, 932 ADC 4, 933 STA PTRCURS+1, 934 DEX, 935 BPL #0, 936 J)SOUF3 LDY PTRTRASJ, 937 CPY EDEPJ+2, 938 BNE J)SOUF3', 939 LDX PTRTRASJ+1, 940 CPX /DEPJ, 941 BEQ XJ, 942 J)SOUF3' DEC PTRTRASJ, 943 DEC PTRTRASJ, 944 TYA, 945 BNE J)SOUF2', 946 DEC PTRTRASJ+1, 947 J)SOUF2' LDY 1, 948 LDX 0, 949 J)SOUF2' LDA (PTRTRASJ),Y

```
11 DATA BIN 00100000
12 DATA BIN 00100000
13 DATA BIN 11111111
14 DATA BIN 00000100
15 DATA BIN 00000100
16 DATA BIN 00000100
17 DATA BIN 11111111
18 REM
19 DATA BIN 00011000
20 DATA BIN 00011000
21 DATA BIN 00000000
22 DATA BIN 01111110
23 DATA BIN 10011001
24 DATA BIN 00011000
25 DATA BIN 00011000
26 DATA BIN 01100110
27 DATA BIN 01100110
28 REM
29 DATA BIN 00000000
30 DATA BIN 10011110
31 DATA BIN 10010000
32 DATA BIN 10010000
33 DATA BIN 10010000
34 DATA BIN 11111110
35 DATA BIN 00010010
36 DATA BIN 11100110
37 REM
38 DATA BIN 00000000
39 DATA BIN 00011000
40 DATA BIN 00111100
41 DATA BIN 01111100
42 DATA BIN 01000010
43 DATA BIN 01000010
44 DATA BIN 01000010
45 DATA BIN 01000010
46 DATA BIN 01000010
47 REM
48 DATA BIN 00011000
49 DATA BIN 00011000
50 DATA BIN 00011000
51 DATA BIN 00011000
52 DATA BIN 00011000
53 DATA BIN 00011000
54 DATA BIN 00011000
55 DATA BIN 00011000
56 REM
57 DATA BIN 00011000
58 DATA BIN 00011000
59 DATA BIN 00011000
60 DATA BIN 00011000
61 DATA BIN 00011000
62 DATA BIN 00011000
63 DATA BIN 00011000
64 DATA BIN 00011000
65 REM
66 DATA BIN 00011000
67 DATA BIN 00011000
68 DATA BIN 00011000
69 DATA BIN 00011000
70 DATA BIN 00011000
71 DATA BIN 00011000
72 DATA BIN 00011000
73 DATA BIN 00011000
74 DATA BIN 00011000
75 DATA BIN 00011000
76 DATA BIN 00011000
77 REM
78 DATA BIN 10001001
79 DATA BIN 00011000
80 DATA BIN 00111100
81 DATA BIN 10000111
82 DATA BIN 00111100
83 DATA BIN 00111100
84 DATA BIN 00111010
85 DATA BIN 10001001
86 DATA BIN 10001001
87 REM
88 DATA BIN 00000000
89 DATA BIN 00000000
90 DATA BIN 00011000
91 DATA BIN 00111100
92 DATA BIN 00111100
93 DATA BIN 00111100
94 DATA BIN 00111100
95 DATA BIN 00111100
96 DATA BIN 00111100
97 DATA BIN 00111100
98 DATA BIN 00111100
99 DATA BIN 00111100
100 DATA BIN 00111100
101 DATA BIN 00111000
102 DATA BIN 01111100
103 DATA BIN 01111100
104 DATA BIN 01111100
105 DATA BIN 01101100
106 DATA BIN 11000110
107 DATA BIN 00000000
108 REM
109 DATA BIN 11111110
110 DATA BIN 10010010
111 DATA BIN 10010010
112 DATA BIN 10010010
113 DATA BIN 10010010
114 DATA BIN 10010010
115 DATA BIN 10010010
116 DATA BIN 10010010
117 DATA BIN 11111110
118 REM
9999 SAVE "JAIL" LINE 0
```



Table with 4 columns: Address, Instruction, Address, Instruction. Includes entries like 822 STA X+1, 823 STA X, 824 LDA 4, 825 STA Y, 826 LDX INCRX, 827 LDY 0, 828 JSR NPOS, 829 STX X, 830 JSR HPOSN, 831 DEY, 832 CPY 26, 833 BCC #4, 834 LDA Y, 835 ADC 3, 836 CMP EBAS-2, 837 BCC #1, 838 LSR PAGE, 839 JMP AFFSCOR, 840 STA Y, 841 LDA INCRX, 842 EOR OFE, 843 STA INCRX, 844 BNE #0, 845 INY, 846 LDA (PTRCURS),Y, 847 BPL TEST, 848 AND OF, 849 BNE #0, 850 BEQ TEST2, 851 TEST, 852 TEST2, 853 SEC, 854 LDA PTRCURS+1, 855 SBC 20, 856 STA PTRCURS+1, 857 LDX OFC, 858 TYA, 859 ROR, 860 LDA HACHURE-252,X, 861 PHP, 862 BCC #6, 863 EOR 7F, 864 STA (PTRCURS),Y, 865 TXA, 866 PHA, 867 TYA, 868 PHA, 869 AND #E2, 870 AND 2F, 871 STA FREQ, 872 LDY 10, 873 JSR SONO, 874 PLA, 875 TAY, 876 PLA, 877 TAX, 878 CLC, 879 LDA PTRCURS+1, 880 ADC 4, 881 STA PTRCURS+1, 882 PLP, 883 INX, 884 BNE #5, 885 BEQ #0, 886 RETOURJ LDA /DEPJ, 887 STA I+1, 888 LDA EDEPJ, 88







# SATURNE 3

Un champ de météorites avec vous au milieu. Je vous préviens, ça va faire mal !

JL. GRISON

Mode d'emploi :  
Dans le programme.

```

8 CALL CHAR(1,"00000000181800000000")
9 CALL CHAR(2,"0000183C343C18000000")
10 CALL CHAR(3,"187E7E7E7E7E7E7E7E7E")
11 CALL CHAR(4,"FFFFFFBFBFBFBFBFBFBFBFB")
12 CALL CHAR(5,"FCFEFE9E9E9E9E9E9E9E9E")
13 CALL CHAR(6,"00000080C0E0F08F8FC")
14 CALL CHAR(7,"00007CFBFBFBFBFBFBFBFB")
15 CALL CHAR(8,"00000000103070F1F1F3F")
16 CALL CHAR(9,"3F7F7F7F7F7F7F7F7F7F")
17 CALL CHAR(10,"7F3F3F3F3F3F3F3F3F3F")
18 CALL CHAR(11,"FFEFECF8FC7FFF7E00")
19 CALL CHAR(12,"8EBC7CF8FBF0E0800000")
20 CALL CHAR(13,"C0E0E0F0F0F0E0E0C0C0")
21 CALL CHAR(14,"000000000000000000000000")
22 CALL CHAR(15,"000000000000000000000000")
23 CALL CHAR(16,"000000000000000000000000")
24 CALL CHAR(17,"0F0F1F1F1F0F0F070703")
25 CALL CHAR(18,"010000000000000000000000")
26 CALL CHAR(19,"FF7E00000000000000000000")
27 CALL CHAR(20,"800000000000000000000000")
28 CALL CHAR(21,"01030707071F3F3F7FFF")
29 CALL CHAR(22,"80C0E0E0F08F8FCFEFF")
30 CALL CHAR(23,"00FF000000000000000000")
31 CALL CHAR(24,"003C7EFFFFFFF7E3C00")
32 CALL CHAR(25,"FF017D45505D5417F00")
33 CALL CHAR(26,"18183C666666667E7E7E")
34 CALL CHAR(27,"8DD8DD8DD8DD8DD8DD8DD8DD")
35 CALL CHAR(28,"00C0C0E0F2FAFEFE02")
36 CALL CHAR(29,"000303070F5F7F7F7F40")
37 CALL CHAR(30,"1C1C1C22142214080000")
38 CALL CHAR(31,"181818183C3C5AFF00")
39 CALL CHAR(32,"00C0E08FFFFD8E0C000")
40 CALL CHAR(33,"00030718FFFF18070300")
41 CALL CHAR(34,"00FFFFFF5A3C3C18181818")
42 CALL CHAR(35,"00183C3C3C1818180000")
43 CALL CHAR(36,"0000001C7E7E1C000000")
44 CALL CHAR(37,"000000387F7F38000000")
45 CALL CHAR(38,"00001818183C3C1800")
46 CALL CHAR(39,"000000070F3F7F3FC7F8")
47 CALL CHAR(40,"0000E0F0CFEFEFEFF")
48 CALL CHAR(41,"7FBFF1FEFEFC0E000000")
49 CALL CHAR(42,"FFFFFF7F7F3F0F070000")
50 !
51 CLS "CBB"
52 FOR I=1 TO 100
53 CALL COLOR("1WB")
54 RANDOMIZE:X=INTRND(22)
55 RANDOMIZE:Y=INTRND(40)
56 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(1)
57 NEXT
58 FOR I=1 TO 20
59 RANDOMIZE:X=INTRND(22)
60 RANDOMIZE:Y=INTRND(40)
61 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(2)
62 NEXT
63 CALL COLOR("ORHLF")
64 LOCATE (4,11):PRINT "SSAATTUURRNNEE
33"
65 LOCATE (5,11):PRINT "SSAATTUURRNNEE
33"
66 CALL COLOR("OCB")
67 LOCATE (14,2):PRINT "Voulez-vous des
explications? [O/N]"
68 K$=KEY$
69 IF K$="O" THEN 71
70 END
71 CLS
72 CALL AF("LE LOGICIEL SATURNE 3",5)
73 CALL AF("A ETE ECRIT EN DEUX PARTIES.
",7)
74 CALL AF("POUR JOUER,VOUS POUVEZ VOUS

```

```

SERVIR",9)
75 CALL AF("OU CLAVIER OU DE LA MANETTE ORANGE.",11)
76 GOSUB 136
77 CALL AF("CE JEU SE COMPOSE DE 3 TABLEAUX",3)
78 CALL AF("ET POSSEDE 4 NIVEAUX DE DIFFICULTE.",5)
79 CALL AF("VOUS ETES PILOTE DE VAISSEAU SPATIAL.",7)
80 CALL AF("VOUS AVEZ UNE MISSION A ACCOMPLIR",9)
81 CALL AF("EN RESPECTANT LES LIMITES",11)
82 CALL AF("DE VOTRE CARBURANT EMPORTE.",13)
83 CALL AF("CARBURANT AU DEPART:5000 KG",15)
84 GOSUB 136
85 CALL AF("PREMIER TABLEAU",1)
86 CALL AF("MISE EN ORBITE AUTOUR DE SATURNE",3)
87 CALL AF("DEPLACEMENTS:",5)
88 CALL AF("ORIENTATION:CURSEUR/MANCHE MANETTE.",7)
89 CALL AF("PROPULSION:BARRE ESPACE/TIR MANETTE.",9)
90 CALL AF("VOUS DEVEZ LUTTER CONTRE",11)
91 CALL AF("L'ATTRACTION DE SATURNE",13)
92 CALL AF("ET L'INERTIE DUE A L'ESPACE",15)
93 CALL AF("SI VOTRE VITESSE DE MISE EN ORBITE",17)
94 CALL AF("EST TROP FORTE,VOUS SEREZ REPOUSSE",19)
95 CALL AF("LOIN DE SATURNE.",21)
96 GOSUB 136
97 CALL AF("SI VOUS SORTEZ DE L'ECRAN",3)
98 CALL AF("VOUS REPARAITREZ A L'AUTRE EXTREME",5)
99 CALL AF("LE CARBURANT RESTANT EST",7)
100 CALL AF("AFFICHE EN BAS ET A GAUCHE DE L'ECRAN",9)
101 GOSUB 136
102 CALL AF("DEUXIEME TABLEAU",1)
103 CALL AF("TRAVERSEE DES ANNEAUX DE SATURNE",3)
104 CALL AF("VOUS VOUS TROUVEZ ENTRE 2 COUCHES",9)
105 CALL AF("DE METEORITES.",11)
106 CALL AF("VOUS POUVEZ LIRE VOTRE CARBURANT",5)
107 CALL AF("SUR LE TABLEAU DE BORD.",7)
108 CALL AF("DEVANT,DES METEORITES ISOLEES",13)
109 CALL AF("APPARAISSENT,POUR LES DEVIER DE",15)
110 CALL AF("VOTRE ROUTE,VOUS DEVEZ ACTIONNER",17)
111 CALL AF("LES RAYONS REPULSEURS.",19)
112 GOSUB 136
113 CALL AF("COMMANDES:CURSEURS -> (- /MANETTE.",7)
114 CALL AF("SI VOUS ETES TOUCHE EN FIN",9)
115 CALL AF("DE TABLEAU,VOUS AVEZ UNE PETITE ",11)
116 CALL AF("CHANCE DE SURVIVRE AU CHOC.",13)
117 GOSUB 136
118 CALL AF("TROISIEME TABLEAU",1)
119 CALL AF("ATERRISSAGE SUR SATURNE",3)
120 CALL AF("LA SURFACE DE LA PLANETE EST",5)
121 CALL AF("MATERIALISEE EN BAS DE L'ECRAN",7)
122 CALL AF("TERRAIN D'ATERRISSAGE AU MILIEU.",9)
123 CALL AF("SUR L'ECRAN 3 SYMBOLES:",11)
124 CALL AF("VZ:VITESSE VERTICALE.ELLE DOIT ETRE",13)
125 CALL AF("INFERIEURE A 3 POUR TOUCHER LE SOL.",15)
126 CALL AF("EC:ECART LATERAL.IL DOIT ETRE",17)
127 CALL AF("NUL POUR L'ATERRISSAGE.",19)
128 GOSUB 136
129 CALL AF("CA:CARBURANT RESTANT.",1)
130 CALL AF("DEPLACEMENTS:(- / MANCHE MANETTE.",3)
131 CALL AF("PROPULSION:BARRE ESPACE / TIR MANETTE.",5)
132 CALL AF("VOUS DEVEZ LUTTER CONTRE LA FORCE",7)
133 CALL AF("D'ATTRACTION ET LA FORCE D'INERTIE.",9)
134 CALL AF("BONNE CHANCE",15)
135 END
136 CALL COLOR("OYB"):LOCATE (22,8):PRINT "appuyez sur
une touche"
137 K$=KEY$
138 CLS
139 RETURN
140 SUB AF(A$,X)
141 CALL COLOR("OCB"):LOCATE (X,(40-LEN(A$))/2)
142 PRINT A$
143 SUBEND

```

## Deuxième Listing

```

1 !
2 EX1$="0BA021E3031E18008D1E139B40073A108100F0901E81080480478F084420
020570"
3 EX2$="CEBD02110840704E118A40043CF0010F78C0031F80A0052C200103488002
14A"
4 EX3$="000052B":EX$=EX1$&EX2$&EX3$
5 B1$="0E683FC7031EF040043CE0010F78C0021E8040042C60010F5840031AD0800
6FE"
6 !
7 CLS "CBB":CALL COLOR("OCB")
8 LOCATE (5,8):PRINT "CHOISISSEZ VOTRE NIVEAU DE DIFFICULTE"
9 LOCATE (13,15):PRINT " 1 FACILE":LOCATE (14,15):PRINT " 2 MOYEN"
10 LOCATE (15,15):PRINT " 3 DIFFICILE":LOCATE (16,15):PRINT " 4
AMUSANT"
11 INPUT FO
12 !
13 CLS "RBB"
14 CALL COLOR("1MB")
15 LOCATE (6,39):PRINT CHR$(39):LOCATE (6,40):PRINT CHR$(40)
16 LOCATE (7,40):PRINT CHR$(41):LOCATE (7,39):PRINT CHR$(42)
17 !
18 N=.4-FO/10
19 PAUSE 5:RANDOMIZE
20 X=INTRND(10)+10:Y=2:V=0:H=0:A=3:B=0:CA=5000
21 X1=X:Y1=Y
22 H=H+1:X=X+V:Y=Y+H:IF X(2 THEN X=18
23 IF X)18 THEN X=2
24 IF Y(2 THEN Y=38:X=INTRND(10)+10
25 IF (Y)38 AND X(5)OR (Y)38 AND X)8 THEN Y=2:H=0
26 IF Y)37 AND X)5 AND X(=8 AND H(4 THEN 55
27 IF Y)37 AND X)5 AND X(=8 AND H)4 THEN Y=2:H=0
28 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (X1,Y1):PRINT " "
29 LOCATE (X1-1,Y1):PRINT " ":LOCATE (X1+1,Y1):PRINT " "
30 LOCATE (X1,Y1-1):PRINT " ":LOCATE (X1,Y1+1):PRINT " "
31 IF A=1 THEN LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(31):LOCATE (X+1,Y):PRINT CHR$(B)
32 IF A=2 THEN LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(34):LOCATE (X-1,Y):PRINT CHR$(B)
33 IF A=3 THEN LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(43):LOCATE (X,Y-1):PRINT CHR$(B)
34 IF A=4 THEN LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(33):LOCATE (X,Y-1):PRINT CHR$(B)
35 PAUSE N
36 CALL KEY1(CC,TT)
37 IF CC=131 THEN A=4:B=32
38 IF CC=129 THEN A=3:B=32
39 IF CC=128 THEN A=1:B=32
40 IF CC=130 THEN A=2:B=32
41 IF CC=32 AND A=1 THEN V=V-1:B=35
42 IF CC=32 AND A=2 THEN V=V+1:B=38
43 IF CC=32 AND A=3 THEN H=H+2:B=36
44 IF CC=32 AND A=4 THEN H=H-2:B=37
45 IF B(32 AND B)0 THEN 46 ELSE 49
46 CALL SPEECH("L",181$):CO=50
47 CA=CA-CO:IF CA(=0 THEN CA=0
48 LOCATE (21,1):PRINT CA:IF CA(=0 THEN 52 ELSE 21
49 CALL SPEECH("A",):CO=0
50 GOTO 21
51 !
52 PAUSE 4:CALL SPEECH("A",):CLS "CBB":CALL COLOR("OCB")
53 LOCATE (8,8):PRINT "VOUS N'AVEZ PLUS DE CARBURANT":GOTO 193
54 !
55 CALL SPEECH("A",):PAUSE 4:CLS "CBB":CALL COLOR("OCB")
56 LOCATE (10,8):PRINT "BRAVO ! VOUS AVEZ REUSSI VOTRE MISE EN
ORBITE."
57 LOCATE (13,8):PRINT "VOUS ETES MAINTENANT DANS LES ANNEAUX DE
SATURNE ET..."
58 LOCATE (16,8):PRINT "IL VOUS FAUT EVITER LES METEORITES."
59 LOCATE (20,15):PRINT "BONNE CHANCE":PAUSE 7
60 !
61 CLS "RBB":RESTORE

```



A suivre :  
En raison de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme en deux fois.



## A SUIVRE...

# COMBAT

Ou les aventures explosives d'une paire de chenilles dans un labyrinthe.

M. CHAMPENOIS

Mode d'emploi :  
Il est dans le programme.

```

1 REM
2 LET A=3
3 LET B=3
4 JJ=-1
5 CALL CHAR(97,"00183C3C7E181818")
6 CALL CHAR(125,"0099563C999EFF")
7 LET D=21
8 LET E=29
10 FOR X=12 TO 16
12 CALL COLOR(X,1.1)
14 NEXT X
30 LET Q=0
31 LET QQ=1
50 CALL CLEAR
100 CALL CHAR(128,"FF6666C0806
66707")
105 CALL CHAR(123,"00307F7BFFFA5")
106 CALL HCHAR(3,3,120)
110 CALL CHAR(136,"00000000181
C7CFC")
115 CALL CHAR(121,"000CFE1EFFFFA5")
116 CALL HCHAR(21,29,121)
120 CALL CHAR(129,"C3B1000000C0E0")
125 CALL CHAR(124,"003C243C7E7E66")
127 CALL CHAR(120,"003C3E3C7E7E66")
130 CALL CHAR(130,"FFFFFF00000000FFFF")
131 CALL CHAR(131,"C3C3C3C3C3C3C3C3")
132 CALL VCHAR(2,1,131,22)
133 CALL VCHAR(2,32,131,22)
140 CALL HCHAR(14,4,129,6)
175 CALL HCHAR(9,22,128,4)
176 CALL HCHAR(8,22,128)

```

```

177 CALL HCHAR(8,25,128)
178 CALL HCHAR(7,22,136)
179 CALL HCHAR(7,25,136)
200 CALL HCHAR(10,5,128)
210 CALL HCHAR(9,5,136)
220 CALL HCHAR(17,18,128)
230 CALL HCHAR(17,19,129,2)
240 CALL HCHAR(16,18,129)
250 CALL HCHAR(15,18,136)
251 CALL HCHAR(8,14,129,5)
252 FOR T=13 TO 22 STEP 3
253 CALL HCHAR(13,T,128)
254 CALL HCHAR(12,T,136)
255 CALL HCHAR(4,T+1,128)
256 CALL HCHAR(3,T+1,136)
257 CALL HCHAR(T,27,128)
258 CALL HCHAR(T-1,27,136)
260 NEXT T
270 CALL HCHAR(2,29,128)
271 CALL HCHAR(1,29,136)
272 CALL HCHAR(6,30,128)
273 CALL HCHAR(5,30,136)
280 CALL HCHAR(7,6,128,3)
281 CALL HCHAR(6,6,128,3)
282 CALL HCHAR(5,6,136,3)
290 FOR X=2 TO 26 STEP 7
291 CALL HCHAR(19,X,128,2)
292 CALL HCHAR(18,X,136,2)
293 NEXT X
300 CALL HCHAR(1,1,130,32)
301 CALL HCHAR(24,1,130,32)
500 CALL SCREEN(11)

```

```

510 CALL COLOR(13,11,16)
520 CALL COLOR(14,9,11)
521 CALL VCHAR(18,7,97,6)
522 CALL VCHAR(4,27,97,5)
523 CALL VCHAR(15,29,97,5)
524 CALL VCHAR(5,3,97,4)
530 CALL COLOR(12,2,11)
531 CALL HCHAR(11,8,97,3)
532 CALL HCHAR(21,12,97,14)
533 CALL HCHAR(15,21,97,2)
534 CALL HCHAR(14,10,97,1)
535 CALL COLOR(9,13,1)
600 CALL JOYST(1,X,Y)
601 CALL KEY(1,AA,BB)
602 IF AA=18 THEN 604
603 GO TO 620
604 CALL SOUND(50,-5,1)
605 FOR AAA=1 TO 10
606 CALL GCHAR(A+AAA*Q,B+AAA*
QQ,QQ)
607 GO TO 9000
608 CALL HCHAR(A+AAA*Q,B+AAA*
QQ,125)
609 CALL SOUND(200,-5,1)
610 CALL HCHAR(A+AAA*Q,B+AAA*
QQ,32)
611 GO TO 620
615 NEXT AAA
620 IF ABS(X)=ABS(Y) THEN 1200
621 LET QQ=X/4
622 LET QQ=X/4
623 LET CAR=(X/2-Y)/2

```

```

630 CALL HCHAR(A,B,32)
640 LET A=A-Y/4
641 CALL SOUND(20,-1,2)
645 LET B=B+X/4
646 CALL GCHAR(A,B,C)
647 IF C=32 THEN 650
648 LET A=A+Y/4
649 LET B=B-X/4
650 CALL HCHAR(A,B,122+CAR)
700 GO TO 1200
1200 CALL JOYST(2,W,Z)
1201 CALL KEY(2,DD,EE)
1202 IF DD=18 THEN 1204
1203 GO TO 1220
1204 CALL SOUND(50,-6,1)
1205 FOR AAA=1 TO 10
1206 CALL GCHAR(D+AAA*J,E+AAA
*JJ,JJ)
1207 GO TO 10000
1208 CALL HCHAR(D+AAA*J,E+AAA
*JJ,125)
1209 CALL SOUND(200,-6,1)
1210 CALL HCHAR(D+AAA*J,E+AAA
*JJ,32)
1211 GO TO 1220
1215 NEXT AAA
1220 IF ABS(W)=ABS(Z) THEN 600
1221 LET JJ=-Z/4
1222 LET JJ=W/4
1223 LET CAR=(W/2-Z)/2
1230 CALL HCHAR(D,E,32)
1240 LET D=D-Z/4

```

```

1241 CALL SOUND(20,-1,2)
1245 LET E=E+W/4
1246 CALL GCHAR(D,E,F)
1247 IF F=32 THEN 1250-
1248 LET D=D+Z/4
1249 LET E=E-W/4
1250 CALL HCHAR(D,E,122+CAR)
1300 GO TO 600
9000 IF QQ=32 THEN 415
9001 IF QQ=130 THEN 620
9002 IF QQ=131 THEN 620
9003 IF QQ=119 THEN 9010
9004 GO TO 608
9010 IF QQ<125 THEN 9020
9011 GO TO 608
9020 CALL SOUND(200,-5,1)
9025 CALL HCHAR(D,E,42) ENTER":A$
9028 INPUT " VICTOIRE TANK 1
9030 GO TO 10040
10000 IF JJJ=32 THEN 1215
10001 IF JJJ=130 THEN 1220
10002 IF JJJ=131 THEN 1220
10003 IF JJJ>119 THEN 10010
10004 GO TO 1208
10010 IF JJJ<125 THEN 10020
10011 GO TO 1208
10020 CALL SOUND(200,-6,1)
10025 CALL HCHAR(A,B,42)
10028 INPUT " VICTOIRE TANK 2 ENTER
":A$
10030 PRINT JJJ
10040 GO TO 1

```



## TI 99 BASIC SIMPLE

**INDIANA JONES IN THE LOST KINGDOM PAR MINDSCAPE POUR COMMODORE 64**

La chaire d'archéologie, c'est très pratique pour donner des rendez-vous aux étudiantes, mais pour ce qui est des découvertes extraordinaires on repassera.

Ah qu'il est bon de se servir de ce fouet après tant d'inaction. Mais attaquons le vif du sujet et trouvons le moyen de quitter cette scène par trop ennuyeuse. Ouais, pas plus de trois minutes pour comprendre le mécanisme, plutôt fait pour les simples d'esprit...



Devenir Indiana Jones le temps d'une exploration plus que meurtrière ? Pourquoi pas... Et le premier qui ose me dire qu'il ne s'est pas pris pour ce héros dans l'obscurité complice de la salle du cinéma je lui colle le logiciel entre les mains ! Bon passons au côté sérieux de la chose : le logiciel ne trahit pas ses antécédents cinématographiques grâce à une conjonction action-réflexion parfaitement dosée. Le rythme du soft vous ballade d'un piège à l'autre et d'un univers à l'autre en couleur et en musique. Un bon produit qui ne lasse que celui qui craint de résoudre des énigmes par trop mystérieuses.

Quel drôle de pressentiment m'avait convaincu de partir, le nez au vent, à la poursuite d'une relique plus précieuse que la dernière que j'ai découverte ? Aujourd'hui encore je m'interroge à ce sujet, incapable d'y répondre avec certitude. Mais là n'est plus le temps des regrets. Ces trois semaines de voyage m'ont replongé dans les délices de l'aventure, que dis-je... De l'Aventure. Et depuis hier au soir, je campe face à cet édifice dont toute description de l'intérieur n'est jamais arrivée jusqu'à nous. Une impression de domination du temps et de l'espace se dégage de ce temple, mais foi d'Indiana, cette domination cessera bientôt ! Pas besoin d'un gros paquetage pour s'aventurer dans ce genre de construction : les concepteurs ont l'air d'avoir pensé à des hommes débarrassés de leurs charges terrestres et spirituelles pour bâtir des portes aux dimensions si ridicules. Mais je ne vais pas traîner à contempler les moulures jusqu'à la fin des temps. Lorsque l'on s'appelle Indiana Jones, un certain standing, un certain rythme dans l'action doit être respecté : au moindre faux-pas, au plus petit contre-temps, on plonge dans l'univers incertain de l'après-vie. Pour l'instant, hors de question de simuler l'action : il y en a ! Ces saloperies de chauves-souris géantes n'améliorent décidément pas mes relations avec le monde animal. Schlac !

**RESUME DES EPISODES PRECEDENTS :**  
Pépé Louis, Steve Jobard et Jack Tramolo, de retour vers la France, ont été détournés sur Cuba. Là, le dictateur Fidel Monastorio tente de s'emparer des micro-ordinateurs prototypes d'Appoil et d'Atrahi. Mais Pépé Louis a une canne truquée, et grâce à une fléchette il endort Monastorio qui s'effondre.

**12ème EPISODE :**

**CAP SAN ANTONIO**

D'un vaste mouvement de balayage, je ratisse les gardes dans la foulée, et ça se met à roupiller sec dans la salle. Jobard et Tramolo ont les mâchoires qui passent l'aspirateur, d'étonnement. Ah ! C'est qu'il a plus d'un tour dans son sac, Pépé Louis. Je suis p'têtre un vieux ringard, mais nom de Dieu de merde, j'ai toujours adoré les gadgets technologiques. Tout petit déjà, je bricolais des postes à galène avec le coffret du parfait radio-amateur.  
- Mes enfants, je crois qu'il ne faut pas moisir ici. Mais je suis trop vieux pour porter ces valises. Alors si vous voulez vous en charger...  
Tramolo et Jobard ne se le font pas dire deux fois. Ils récupèrent leur précieux matériel et nous nous glissons hors du bureau. Les couloirs sont calmes, et nous parvenons à sortir sans encombre, vu que j'ai la flemme de développer trois paragraphes sur ce sujet qui n'intéresse personne.  
Dehors, c'est une autre paire de manches.  
- Hey Pépé Louis, qu'est-ce que nous allons faire maintenant ? interroge Tramolo.  
- Pas question de retourner à l'aéroport, répond Jobard. C'est trop risqué, et de toute manière l'alerte va être donnée. C'est foutu.  
Bon sang ! Me font rigoler les gamins. Pour ce qui est de faire du business et de ratisser un marché économique, c'est des

champions. Mais dès que tu les sors de leur petit monde de combines à la Dallas, c'est la panique totale. Comme si on leur avait coupé le réservoir à idées pour cause de non-paiement. Ces yankees n'ont jamais pratiqué le système D français. Sont peut-être les rois des micro-ordinateurs, mais infoutus de faire cuire des nouilles ou d'allumer un feu.  
- Unzio, faut s'éloigner d'ici. Deuzio on fera le point plus tard. Troizio je sais qu'on peut trouver des vélos gratuits partout dans La Havane. Casio ne perdons pas de temps.  
On traîne un peu dans la ville. Tramolo fait le plein de cigares, comme un touriste en vadrouille, ce qui est sans doute le meilleur moyen de ne pas se faire remarquer. Finalement, on se dégotte trois bécanes de livres : vous voyez bien que tout n'est pas pourri derrière le rideau de fer. Ici, on peut choper n'importe quel vélo qui traîne, s'en servir et l'abandonner en bout de course. Il y aura toujours quelqu'un pour le récupérer. Dans le temps, le camarade Marchais, maintenant il pédalait. (Je sais, il faut un T à pédalait, mais la faute justifie le calembour. Merci monsieur Bled).  
Direction la campagne cubaine. Tiens, j'ai beau être victime de l'éponge du foie, d'un début de goutte et de quelques varices rebelles, je vélote encore comme un chef. Et mes deux collègues américains ont du mal à suivre. Faut dire qu'ils ont leurs valises sur le porte-bagage. Moi je serai plutôt du genre Paulette, comme chantait Yves Montand. Je file dans la campagne au petit bonheur la chance, confiant dans ma bonne étoile.  
- Pas si vite Pépé Louis, tu vas nous tuer.  
Faut leur mener la vie dure.  
- Ca peut pas vous faire de mal les p'tits gars. Vous vous rendez compte ? Toutes ces tonnes d'hamburger-frites que vous êtes en train de dégraisser ? A

force de circuler dans vos voitures de luxe avec parasol, piscine et tiroir à glaçons, vous avez perdu le goût de l'effort physique ! Tous les informaticiens finissent comme ça : le cul cloué sur une chaise, les mains collées au clavier et les yeux en forme d'amibes, bordés de conjonctivite. Faut s'adapter les gars ! Vous allez vous refaire une santé !  
A Cuba, l'as vite fait d'être dans la campagne. C'est beau et varié. On passe d'un champ de canne à sucre à un champ de tabac. On croise des bananiers, des ananassiers et des avocats. Les oiseaux tropicaux nous chantent les amours de Bernard et Bianca, directement inspirées du folklore de chantal Goyave.  
Nous continuons de pédaler vers l'Ouest sous le soleil luisant. Je suis le seul à ne pas bronzer, vu le béréet. A grands coups de jarrets, on rejoint la ville de Pinar del Rio dont le nom évocateur me laisse le souffle court et la langue de bois. Mais il est plus prudent d'éviter les agglomérations. Aussi sec, nous continuons notre périple. Derrière moi, Jobard et Tramolo sont très Fi-

**ASMSTRAD**  
P. DUHOT  
**APPLE**  
G. SEBBAH  
**CANON**  
M. SALAUM  
**COM 64**  
F. DOUE  
**EXL 100**  
J.L. GRISON  
**FX 702 P**  
H. BARBIER  
**HECTOR**  
F. BAILLY  
**MSX**  
L. SONNENDRUCKER  
**ORIC**  
I. COURCOT  
**PC 1500**  
E. BAELDE  
**SPECTRUM**  
E. BUZIN  
**TI 99 (be)**  
D. CHAMPENOIS  
**TI 99 (be)**  
C. LUCAS  
**TO7**  
J.L. CARDOT  
**VIC 20**  
B. COCCHI  
**ZX 81**  
P. LAPEYRONE

**AMSBRIC**  
Page 8  
Quix  
Page 22  
Lucky joe  
Page 2  
Super pac  
Page 3  
Saturne 3  
Page 27  
Pharaon  
Page 21  
Le Group Hector  
Page 25  
Bobby  
Page 26  
Glouton  
Page 7  
Astrologie  
Page 3  
Jail  
Page 23  
Combat  
Page 27  
L'empire contre attaque  
Page 5  
Western  
Page 6  
Sos Ghost  
Page 24  
Football  
page 4



**Directeur de la Publication**  
Rédacteur en Chef: Gérard CECCALDI  
**Directeur Technique:** Benoîte PICAUD  
**Rédaction:** Michel DESANGES, Michaël THEVENET  
**Secrétaire:** Martine CHEVALIER  
**Dessins:** CARALI  
**Editeur:** SHIFT Editions 27, rue du Général Foy 75008 Paris  
**Distribution NMPP**  
Publicité au journal  
Commission paritaire 66489  
RC 83 B 6621  
**Imprimerie:** DULAC et JARDIN S.A. Evreux

**CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4**

- Micro-ordinateur TI 99/4A Pal 1 100 F
- Modulateur Secam France 500 F
- Modulateur Périfel 500 F
- Câble liaison magnéto cassettes 95 F
- Magnéto cassettes Texas Instruments 595 F
- Magnéto cassettes Lansay / Compteur et câble 370 F
- Imprimante Seikosha GP 50 A 1 350 F
- Imprimante Seikosha GP 500 2 500 F
- Imprimante Epson RX80 friction/traction 4 150 F
- Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire 2 390 F
- Interface parallèle extérieure pour TI 99 1 090 F
- Interface série extérieure pour Brother pour TI 99 1 090 F
- Manette de jeux Super Joy à ventouse avec interface spéciale supportant 2 manettes (mal) 195 F
- Manette Quick Shot II à ventouse Tir bloqué avec adaptateur pour 2 manettes (mal) 230 F

**PROGRAMMATION**

- Extended Basic manuel français 800 F
- Super extended basic graph manuel français 1 200 F
- Extension mémoire 32K extérieure 1 340 F
- TI Logo n° 2 en français livrable avril (Module) 895 F
- Mini mémoire livrable avril (Module) 895 F

**K7 EPSILON/SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ETENDU**

- Lunar Lander 95 F
- Lunar Jumper 120 F
- Solar system 120 F
- Sum Games 120 F
- K7 Lunar Lander 2 + 2 K7 l'ensemble 260 F

**K7 HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99**

- N° 3 rubis sacré Basic étendu 95 F
- N° 4 6 jeux dont Dark Crystal Basic étendu 120 F
- N° 2 12 jeux dont Roland Garros Basic étendu 150 F

**MODULES TEXAS ORGANISATION**

- Gestion de fichiers 260 F
- Gestion de rapports 375 F
- Gestion privée 360 F

**MODULES FUNWARE POUR TI 99/4**

- Rabbit Rail; Driving Demon; St nick; Ambulance l'ensemble 400 F

**MODULES ROMOX POUR TI 99**

- Princess and frog 120 F
- Anteater 120 F
- Rotor raiders 100 F
- Hen pecked 100 F

**MODULES EDUCATION**

- Addition/Substraction n° 1 ou 2 147 F
- Addition Cannon 147 F
- Mission moins 147 F
- Division/Démolition 147 F
- Méteur-Multiplication 147 F
- Multiplication 1 147 F
- Beginning Grammar 147 F
- Early Learning 250 F
- Nombre magic 147 F

**LOT N° 2 TOUT LE LOGO**  
Module logo + mémoire 32 K. 1995 F

**A VOS CONSOLES TI 99/4 basic étendu disponible**

**T.I. logo N° 2 disponible mini-mémoire disponible avril.**

**MODULES LOISIRS**

- Connect Four 147 F
- Jeux vidéo 2 147 F
- Jeux rétro 1 147 F
- The attack 147 F
- Jeux rétro 2 147 F
- Othello 206 F
- Invaders 206 F
- Munch Man 206 F
- Car warks 147 F
- Chasse aux wimpis 147 F
- Soccer 250 F
- Video Chess 250 F
- Zero zap 147 F

**MODULES AVENTURE**

- Parsec 250 F
- Tunnel of doom 350 F
- Adventure pirate 350 F
- Moonmine 250 F
- Munch mobile 250 F
- Micro surgeon 250 F
- Buck rogers 350 F
- Popeye 400 F
- Retour du pirate 250 F
- Demon attack 250 F
- Mash 250 F
- Burger time 250 F
- Microsurgeon 250 F
- Hopper 250 F
- Star track 250 F
- Hopper 250 F
- Treasure Island 250 F
- Jaw breaker 250 F

**MODULES ATARISOFT POUR TI 99**

- Moon patrol 219 F
- Defender 219 F
- Jungle hunt 219 F
- Picnic Paranoia 250 F
- Pole Position 210 F
- Donkey kong 250 F
- Protector II 250 F

**LOT N° 1 INDISPENSABLE**

- Module BASIC ETENDU manuel en français
- K7 Basic par soi-même
- K7 Lunar Lander 2 (simulation de vols spaciaux) 850 F

**MINI-MÉMOIRE**

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

**MÉMOIRE 32 K** fonctionne avec le basic étendu.  
Elle est indispensable pour la programmation en logo. Si l'on possède la mini-mémoire ou l'assembleur, elle permet d'adresser des sous-programmes en assembleur et de les exécuter.  
Le module 1 340 F

**MODULE SUPERGRAPH**  
Un nouveau basic étendu avec 35 fonctions supplémentaires permettant de tracer lignes, cercles, ellipses, axes, diagrammes en barres ou circulaires. Ce basic graphique présente 2 caractéristiques très utiles : une copie d'écran, graphiques et textes (code ASCII), Vpoke et Vpeek accès direct à la Ram de contrôle écran 1 200 F

**BASIC ETENDU**  
Module comprenant un langage de programmation renforçant le Basic du TI 99. 40 commandes supplémentaires, accès au langage assembleur. (Entrées/sorties), Sous-programmes, stockage, sprites, traitement d'erreurs. Expressions logiques. LET multiple. Introductions multiples. Accès à l'extension 32 K.

**LOGO 2 (module)**  
Enseignez à votre ordinateur : formes, couleurs, musique, procédures, caractères dessinés, variables de tous genres, constructions grammaticales et arithmétiques... le module logo 895 F

**CONTRÔLEURS - LECTEURS DE DISQUETTES 360 Ko**

- Carte contrôleur enfichable dans boîtier périphérique (compatible avec unités de disquettes Texas). Double face, double densité, 360 Ko.
- Unité de lecture de disquettes 5 1/4 SLIMLINE 360 Ko 1/2 hauteur (2 lecteurs peuvent tenir dans le compartiment "disque" du boîtier périphérique).
- L'ensemble 6 300 F (mal)

demandez la liste complète des modules de jeux et d'éducation.

**BON DE COMMANDE TARIFS AVRIL 1985**

Nom \_\_\_\_\_  
Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Tél. : \_\_\_\_\_  
Code Postal \_\_\_\_\_  
Ville \_\_\_\_\_

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

**LA RÈGLE A CALCUL**  
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS  
Tél. : 325.68.88 - Téléc. : ETRAV 220064 F / 1303 RAC.  
Livraison des produits disponibles sous 8 jours.  
Parking gratuit Maubert-Lagrance