



le 1er hebdomadaire des programmes informatiques

21 JUIN 1985 Allemagne 3,50 DM - Belgique 77 Frs - Canada 2,50 \$ - Luxembourg 74 Frs - Suisse 3,30 Frs

TOUT NOUVEAUX, TOUT BEAUX!

Et encore deux nouvelles babasses! Un MSX Philips à acheter au supermarché avec les couches-culottes et les commissions pour le diner. Et un Amstrad spécial ricain avec 128 Ko dans le buffet. N'en finiront-ils donc jamais ?

LE PERE

DU STANDARD

STANDARDISE

jourd'hui, Philips croit

encore aux

Philips, inventeur de la cassette ma-

gnétique avait refusé de toucher des

droits sur sa création pour mieux

imposer SON standard avec SON

format de bande enregistreuse. Au-

AMSTRAD CPC 6128: Un drive est intégré, tout comme **UN ORDINATEUR** NORMAL

Voilà un Amstrad qu'il est encore plus nouvel que le nouvel Amstrad : c'est le nouvel Amstrad. Il s'appelle CPC 6128. En quoi est-il nouvel ?
Il dispose de 2 couleurs normales en haute résolution (640x200), de 4 en moyenne résolution (320x200) et en basse résolution (160x200). Comme le CPC 464 et le CPC 664. Normal, quoi Le clavier comporte

dans le 664. Un trois pouces, bien de chez Hitachi comme il faut, avec 40 pistes normales, contenant chacune 9 secteurs de 512 octets (donc presque comme s'il y avait 18 secteurs normaux), le tout engrangeant 170 Ko les doigts dans le nez. Rien là d'anormal. On ne peut brancher qu'un lecteur supplémentaire. Le DOS est l'AMSDOS, qui est le DOS normal des Amstrad. Normalement,

on devrait

nées (1000 et 2000 bauds) sont les mêmes que sur les deux Amstrad précédents normaux. On trouve aussi,un connecteur Centronics normal, une prise normale pour lecteur de disquettes supplémentaire, une prise joystick (normale), une fiche din pour le moniteur couleur et une petite sortie stéréo. Mais, Don Amstrado, elle est normale ! Euh,...

Oui, Seigneur. A l'intérieur, on trouve un bon vieux Z80A des familles, qui tourne -c'est normal-à 4 Mhz, 48 Ko de Rom avec le Locomotive basic et le DOS, un 8912 normal qui fait de la

musique comme si il était né

dedans, un 8255 qui te torche les entrées-sorties comme si c'était normal (et, ô surprise, ça l'est) et... et... (je change de paragraphe). Et ... (la tension est trop forte, je rechange). Et 128 Ko de Ram (ta-taaaaaaaaa). Voilà quelque chose qu'il est pas normal, pour le coup. De ces cent vingt-huit beaux et grands kilos, seuls une centaine sont disponibles pour l'utilisateur. Mais ne nous plaignons pas, c'est pas mal. Il y a donc 128 Ko de Ram. Et c'est tant mieux, parce que sans ça je ne vois pas pourquoi j'aurais fait un article dessus. Mis à part le fait qu'il sera commercialisé d'abord aux Etats-Unis

standards puisqu'il lance deux MSX, mais en Voilà pour la base, le VG 8010 et son grand frère le VG 8020 possèversant des paquets non négligeables de royalties à Mident tout ça, mais il y a un plus !

Deux MSX de plus ? Eh oui ! Mais ceux-là sont lancés par un géant de la production dans de multiples domaines plus ou moins électro-mécaniques. Alors bientôt l'ordinateur coincé entre un fer à repasser et une cuisinière turbo! Une différence majeure reste au niveau des prix : si le fer ou la cuisinière coûtent trois fois rien, les prix des micros sont eux au standard MSX (entre 2300 et 3000 francs suivant la version). Mais bon : c'est quand même le micro de supermarché qui vient de sortir.

STANDARD MSX

Vous commencez à connaître la zizique pour les MSX. Un Z80 à 3,58 MHz s'occupe de gérer 32 Ko de ROM avec le Basic MSX et au moins 8 Ko de RAM, un TMS 9929 ou 9129A fait la pluie et le beau temps dans la RAM vidéo de 16 Ko avec 24 lignes de 40 caractères ou 256 points sur 192 en haute résolution. Le son arrive de trois canaux sur huit octaves. Un connecteur de cartouches de ROM, une interface

d'extension 50 contacts est en option dans le standard.

parallèle, un ou deux connecteurs

de joysticks (prise Atari), une inter-

face RVB péritel ou vidéo compo-

site, un connecteur son aux normes

RCA et une interface cassette (de

1220 à 2400 bauds)

sont obligatoires.

LE PLUS PHILIPS

Le VG 8010 propose, pour 2290 francs, une alimentation externe, un clavier AZERTY de 72 touches dont cing programmables donnant accès à six modes d'utilisation (lettres ac-

avec sa gomme dure et son contact douteux. Deux slots pour brancher des cartouches de ROM ou de RAM ou encore des interfaces pour périphériques. La mémoire de base est de 32 Ko utilisateur (plus les 16 Ko de RAM vidéo) et deux joysticks en prise directe. Le VG 8020, 2990 francs, offre un clavier professionnel aussi confortable que celui du Yashica, avec 253 caractères différents accessibles par six modes d'exploitation. La mémoire utilisateur passe de 32 à 64 Ko utilisa-

centuées, caractères graphiques...)

Celui-ci réussit la performance

d'être aussi mal foutu que celui du

Spectrum, avec ses trois ou quatre

caractères par touche,

et aussi inconfor-

table que celui

du T07-70.

Suite page 11

CHENILLE A DEUX BRIQUES ET MOON RAMBLE CALIFORNIEN

teur. C'est tout !

C'est le programme CHENILLE sur EXL 100 écrit par J.R HERPELDINGER qui remporte le cocotier mensuel, soit deux briques, un joli petit chèque de 20.000 francs. Et pour le concours trimestriel que c'est cette semaine que ça tombe, qui c'est qu'il a gagné un beau voyage en Californie, pour deux ? Qui c'est qui va partir aux frais de l'HHHHebdo vers la patrie des covbois et des beaux micros ? C'est J. BURGA-LIERES pour son programme MOON RAMBLE sur Canon X07, même qu'il a déjà gagné les deux bâtons du concours d'Avril et il y en a qui ont de la chance, merde pourquoi pas moi ? Mais ce sera peut-être vous, lecteur idolâtré, qui gagnerez les 20.000 balles du prochain concours mensuel ou le voyage du prochain trimestriel. Appliquez-vous, cent fois sur le micro retapez le programme et vous décrocherez vous aussi, j'en suis sûr, la timbale.



CP/M normal et un Logo normal. Il est un peu plus plat que le lecteur du CPC 664, mais c'est normal,

c'est le progrès. On peut bien sûr brancher un lecteur de cassettes normal. Les deux vitesses de transmission des don-

(les normaux, ceux d'Amérique, pas les Etats-Unis du Bélouchistan oriental), probablement en Décembre. Et en France ? Selon Amstrad France, pas avant janvier. C'est tellement lointain

Suite page 11

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.

CINOCHE-TELOCHE pages 12,13

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique. Lire pages 9, 10, 11

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.

CHANGEMENT D'ADRESSE

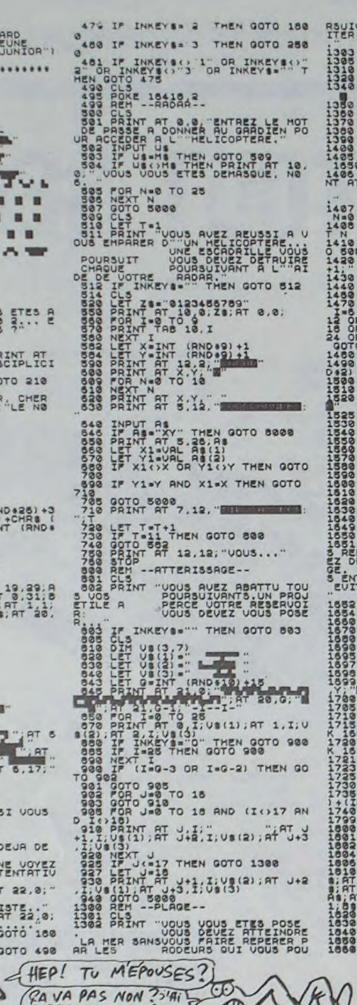
Attention! Nous avons changé d'adresse, nous avons abandonné le Général Foy à son triste sort. Nous sévissons maintenant au 160 rue Legendre à Paris, France, World, Cinquième Galaxie, 75017.

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 10.

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR

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 TO7, TO7/70, ET MO5.





dans le programme. RSUIVENT. DERRIERE LES ROCHERS IF Y >30 AND NO1 (>0 THEN PRI 10,5; "VOUS AVEZ OUBLIE QUE LE NO1 VOUS SURVEILLE 1407 IF Y>30 AND NO1 (>0 THEN FOR NAO TO 25 AND NO1 (>0 THEN NEX T N 1410 IF Y>30 AND NO1(>0 THEN GOT 0 5000 0 5000 1420 PRINT AT 20,Y-1;" "; AT 20,Y 1430 GOSUB 1450 1440 GOTU 1350 1450 PRINT AT 3,I;" " 1470 IF I-2*Y AND (I=3 OR I=4 OR I=5 OR I=7 OR I=9 OR I=10 OR I= 1130 GOSUB 1450 1450 GOSUB 1450 1450 PRINT AT 3,I; "" AND I = 4 OR I = 4 OR I = 5 OR I = 7 OR I = 9 OR I = 10 OR I = 12 OR I 1525 PRINT AT 1,10; """

1530 PRINT AT 3,1-2; "0"

1540 FOR 0=1 TO 28

1550 PRINT AT 3,1-2; "0"

1550 PRINT AT X,1-2; "0"

1570 PRINT AT X,1-2; "0"

1580 PRINT AT X,1-2; "0" 1552 PAUSE 4E4
1654 CLS N=0 TO 30
1670 LET X=INT (RND*15) +3
1650 PARINT AT X,Y; "X"
1659 PARINT AT X+1,Y-1; """; AT X
1700 LET Y=INT (RND*20) +5
1599 PARINT AT X+1,Y-1; """; AT X
1700 LET J=16
1715 IP PEEK (PEEK 15398+255*PEE
1715 IP PEEK (PEEK 15398+255*PEE
1720 IP PEEK (PEEK 15398+255*PEE
1720 IP PEEK (PEEK 15398+255*PEE
1721 IF I=0 THEN GOTO 5000
1722 IP I=0 THEN GOTO 5000
1723 PARINT AT I,J; """
1735 LET J=1-1
1735 LET J=1-1
1735 LET J=1-1
1735 LET J=2" (RND J(31)
1740 GOTO 1710
1740 GOTO 1710
1740 GOTO 1710
1750 REM --N0 11601 CLS AS="""
1604 LET BS="""
1604 LET BS="""
1605 PARINT AT 2,29;58;AT 0,31;8;AT 1,30;Bs;AT 21,31;8;AT 21,31;8;AT 21,31;8;AT 21,31;8;AT 21,31;8;AT 21,31;8;AT 21,31;8;AT 21,31;8;AT 21,31;8;AT 21,30;Bs;AT 20,30;As;AT 20,11;8;AT 1,30;Bs;AT 20,30;As;AT 20,11;8;AT 20,30;As;AT 1,30;Bs;AT 1,30;Bs;AT 20,30;As;AT 20,11;8;AT 20,30;As;AT 1,30;Bs;AT 20,30;As;AT 20,11;8;AT 20,30;As;AT 20,30;As;A 552 PAUSE 4E4

TIENS! LA

GEME PIERRE SACRÉE.

VOILA TA

ALORS, ON SE PROMÈNE?

Deplacements: 1 (gauche), 2 (droite), 0 (haut), O (bas), le reste est

1916 PRINT AT 0.6; " 1916 SLOW 1916 SLOW 1920 PRINT AT 21,0 1930 POKE 16418,0 1940 PRINT "VOUS ETES DEVANT LE NUMERO 1 SUE FRITES-VOUS 1945 IF INKEYS "" THEN GOTO 1945 1950 POKE 16415 2 1960 IF INKEYS "1" THEN GOTO 200 970 IF INKEYS="2" THEN GOTO 230 1950 GOTO 1945
2000 REM --DECONNECTION-2010 PRINT AT 8,6; ",AT 9,
6; ",AT 10,6; ",AT 9,
6; ",AT 9,
6; ",AT 10,6; ",AT 10,6; ",AT 9,
6; ",AT 10,6; ",AT 1 2080 LET AS=" 2090 FOR X=5 TO 13
2100 PRINT RT X,3; RS
2110 NEXT X
2120 PRINT RT 14,4; "

2130 PRINT RT 16,5; "

2140 PRINT RT 21,0
2150 POKE 16418,0
2150 POKE 16418,0
2150 PRINT "SUEL CIRCUIT DECONNE
CTEZ-UOUS 7"
2155 POKE 16418,2
2170 LET RS=INKEYS
2180 IF RS()"1" RND RS()"2" RND
RS()"3" RND RS()"4" THEN GOTO 21
70 2198 IF UAL AS=5 THEN LET NO1=0 2208 IF UAL AS=5 THEN GOTO 499 2208 IF UAL AS=5 THEN LET NO1=1 2218 IF UAL AS=5 THEN LET NO1=1 2219 REM --ECRAN--2308 FAST 2310 FOR I=0 TO 43 2310 PLOT 0,I 2330 PLOT 53,I 2340 NEXT I 2350 FOR I=0 TO 63 2310 FOR I=0 TO 43 2320 PLOT 63,I 2330 PLOT 63,I 2340 NEXT I 2350 FOR I=0 TO 63 2350 PLOT I,0 2370 PLOT I,43 2390 LET 84:" 2400 FOR I=1 TO 20 2410 PRINT AT I,1;A8 2420 NEXT I 2430 SLOU 2440 PRINT AT 9,3;" THEN GOTO 180 2450 GOTO 2450 2500 REM --MACHINES--2501 CLS "VOUS ARRIVEZ DANS LA 3510 PRINT "VOUS ARRIVEZ DANS LA ATTEINDRE LAPORTE DE DROITE SANS TRAVERSER LES MURS." TRAVERSER LES MURS." 2520 IF INKEYS="" THEN GOTO 2520 2535 CLS 2539 GOTO 2500 2540 LET NS=" 2545 FOR F=5 TO 14 2550 PRINT AT F,0; Ns 2550 PRINT AT F,0; Ns 2550 PRINT AT F,31; " 2570 FOR F=9 TO 11 2590 PRINT AT F,31; " 2590 RAND 2510 LET I=10 2514 FOR N=0 TO 3 2614 FOR N=0 TO 3 2615 PRINT AT N+5,5; "B"; AT N+5,10 1: "B"; AT N+12,31; "B"; AT N+5,10 B"; AT N+12,10; "B"; AT N+6,20; "B"

AT N+5,25;"M";AT N+12,25;"M" 2616 NEXT N 2620 LET J=0 2630 LET PS=" 2640 PRINT AT 4.0; PS; AT 15.0; PS; AT 17,10; "AT 4.0; PS; AT 15.14 2650 IF INKEYS "" THEN GOTO 2650 2650 LET X-INT (RND-10) +3 2670 LET Y-INT (RND-10) +3 2650 PRINT AT X,Y+J; "AT I,J; 2590 LET I=I+(INKEY =="0") -(INKEY 2690 LET I=I+(INKEYs="0")-(INKEY 5="0") 2700 LET J=J+(INKEYS="2" AND J<3 1)-(INKEYS="1" AND J>0) 2705 IF J=0 THEN GOTO 2540 2710 PRINT AT I,J; 2720 IF PEEK (PEEK 16396+256*PEE K 16399)=CODE "B" THEN GOTO 5000 2730 PRINT AT I,J; "B" 2740 IF J=31 THEN GOTO 2760 2750 GOTO 2660 2750 PRINT AT 18,14; HS 2764 PRINT AT 18,14; HS 2764 NEXT H 2767 CLS 2764 NEXT M 2767 CLS 2770 PRINT AT 0,0;5s;AT 0,0;Cs 2910 POKE 16415,0 2920 PRINT AT 22,0;"1-->HELICOPT ERE";AT 23,0;"2-->5ALLE DU NO1" 2930 POKE 16418,2 2935 IF INKEYS="" AND INKEYS(>"1 "AND INKEYS(>"2" THEN GOTO 2935 2940 IF INKEYS="1" THEN GOTO 495 2950 IF INKEYS="2" THEN GOTO 160 2950 IF INKEYS="2" THEN GOTO 188

2950 GOTO 2935
5000 REM --PERDU-5005 LET KS-"

5010 POR I=0 TO 21
5010 POR I=0 TO 21
5010 POR I=0 TO 21
5050 PORT I AT 1,0;KS
5040 NEXT I
5050 POKE 16415,0
5070 PRINT AT 10
5010 NEXT N
5110 GOTO 300
5000 LET KS-"

6010 FOR N=0 TO 17
6020 PRINT AT N,0;KS
6030 NEXT N
6040 FOR N=0 TO 3
6050 NEXT N
6050 LET KS-"
6070 PRINT AT 17,0;KS,AT 15,0;KS 6070 PRINT AT 17.0 KS, AT 16.0 KS 6060 PRINT AT 16.7, "VOUS AVEZ EU PEUR,", AT 17.9; "N" EST-CE PAS 7 10; NS 6150 PRINT AT 17,3; "UNE AUTRE 7" 6150 IF INKEYS="0" THEN GUTO 6160 5170 IF INKEYS="0" THEN RUN 6180 IF INKEYS<0" AND NOM=1 TH EN PRINT AT 17,3; "A BIENTOT, "; N 6163 FOR N=8 TO 28 6187 NEXT N 6180 CLS 6200 GOTO 5200 7996 STOP 7999 REM --TRICHE--8000 LET TR=TR+1 8001 CLS 6010 IF TR>1 THEN GOTO 5500 8020 PRINT AT 7,6; "EL CLS" 8030 FOR N=0 TO 100 8040 NEXT N 8045 CLS 8050 GOTO 5000 8510 FOR N=0 TO 10 8510 FOR N=0 TO 10 8510 FOR N=0 TO 10 8540 LET K=USR 15514 9997 STOP CHEP TU M'EPOUSES? (NON) (67

ZX 81

DE CHERCHAIS

LES W. C. TO'AILLEURS S'AI MADAME) PLUS ENVIE 5

3)

CHASSE

LA TIRER

JONES

L'ignoble KALI SAHN vous a envoûté! Vous avez 250 secondes pour découvrir les 6 pierres sacrées, qui ont le pouvoir de libérer votre âme...

DEJA DE

Philippe COURTULLAT

HORREUR DES PIQURESI

Mode d'emploi : Le scénario est dans le programme...

RETOUR 7 NØ 5..."
474 IF C=3 THEN PRINT "NE VOYEZ
-VOUS PAS QUE VOS
ES SONT VAINES, NØ 5 ?"
475 IF C=4 THEN PRINT AT 22,0;"

VOYONS SOYEZ UN PEU REALISTE ... 476 IF C >= THEN PRINT AT 22.0; 477 IF INKEYS "2" THEN GOTO 180

478 IF INKEYS="1" THEN GOTO 498

SAME

1 'INDIANA sur TI-99/4A(B.E) 'de philippe COURTILLAT' 3 !pour HERDOGICIEL 100 GOSUB 2300 110 CALL CLEAR 120 CALL MAGNIFY (3)

130 CALL SCREEN(2) 140 CALL COLOR(11.3.7.12.7,1,2.5.7):: CA LL COLOR(10,7.1,9,3.1,3.15.1) 150 CALL COLOR (4.15, 1, 5, 15, 1, 6, 15, 1):: C

ALL COLOR(7.15,1,8,11.7) 155 PRINT "(ALPHA LOCK) RELEVEE 7" :: PR 160 CALL CHAR(88.RPT\$("0".23)&"100"&RPT\$

("0".14)&"0E1F3D3F7D70FBFFD69400") 170 CALL SPRITE (#1.88,12,80,1,0,19)

190 CALL CHAR(106. "FBEOFOEBFOEOEBFO". 107

."1F2F0F1F1F2F1F0F".40."607F7F62607F7E86

200 CALL CHAR (41. "06FE7E0606FEFA06") 210 CALL CHAR(128, "070F000B07030F0F0B0B0 3030206060780E00080E0C080F0E0B090F070000 000"1

220 CALL CHAR(132, "070F000B07030F0F17170 7073C3C2000B0E000B0E0C0B0F0E00000C0C0C0C

230 CALL CHAR(136, "010700010703010F07010 90F0E000000E0F000D0E0C0F0F0D0D0C0C040606 0E0")

00

240 CALL CHAR (140, "010700010703010F07000 00303030307E0F000D0E0C0F0F0E8E8E0E03C3C0 250 CALL CHAR (98, "3F7FF6876563252".119."

EFCF56242", 97. "FCFE6FED65C58404") 260 CALL CHAR (44. RPT\$ ("O". B) &" 70FBBCFCBC OEDEFF6829"&RPT\$("0".28)) 270 CALL CHAR (36. "030F000703030F1F1B1B03

030303030FC0F000E0CCCCFCF0C0C0F070303800 280 CALL CHAR (108. "OAOFOFODO7020D1E1B1B0

3030303030F50F0F0B0EC4CBC7BC0C0F07030380 290 CALL CHAR(112."0A0F0F0D37323D1E03030

FOEOC1COOOOSOFOFOBOE040B078DBDBCOCOCOCOC OFO") 300 CALL CHAR(100, "030F000733333F1F03030 FOEOC1COOOCCOFOGOEOCOCOFOFBDBDBCOCOCOCOC

OFO" 310 CALL CHAR(64, "183C183C18182400".125. "FF9946D6B699FFFF", 95, "0E173D7B73EDFA7C"

320 CALL DELSPRITE(ALL) 30 PRINT "SCORE O 340 PRINT " 350 PRINT " 360 PRINT " DWW () WWW"

370 PRINT			1101111
380 PRINT			10111"
390 PRINT	**		k() !!!"
400 PRINT	"www()wwwa	bwwwa	рмимимими"
410 PRINT	"11 () 1h		1111111"
420 PRINT	"11()11		R111111"
430 PRINT	" 1 () 14		k[[]]]_E
440 PRINT	"ошогогима	Бинна	DWM () WWW"
450 PRINT	"11111h		11()111"
460 PRINT	"::::::		R1()11("
470 PRINT	" 11111		k1011 "
480 PRINT		bwwwa	рмимимими"
490 PRINT	"41()1h		1111111"
500 PRINT			k111111"
510 PRINT			k11111 *
520 PRINT		Биниа	Dww () www"
530 PRINT			4101111"
540 PRINT			K10111"
550 PRINT			k1()1111"
SAO CALL I	UCHAR (4.31.	124.20)::	CALL VCHAR
(4.32.124			
570 CALL !	VCHAR (B. 1. 1	24.16)::	CALL VCHAR
8, 2, 124, 14			
SHO FOR I	-4 TO 20 ST	EP 4 :: C	ALL HCHAR(I
	:: NEXT I		
		EP 4 C	ALL HCHAR (I

590 FOR I=8 TO 20 STEP 4 :: CALL HCHAR(I .1,119.2):: NEXT I :: CALL HCHAR(24,1.11 600 SC=0 :: SC1=2 :: TBL=1 :: VI=4

610 CALL SPRITE(#1.128.15.170.120):: SP=

4 :: NG=0 :: BO=250 620 CALL SPRITE(#7,112,9,10,224):: CALL HCHAR (1.15+VI,32) 630 CALL HCHAR (1.32, ASC (STR\$ (TBL))): DI SPLAY AT(1.21) SIZE(5): "T:250"

640 DISPLAY BEEP AT(14, 12) SIZE (5): "PRET? " :: FOR D=1 TO 400 :: NEXT D :: DISPLAY BEEP AT (14.12) SIZE (9)

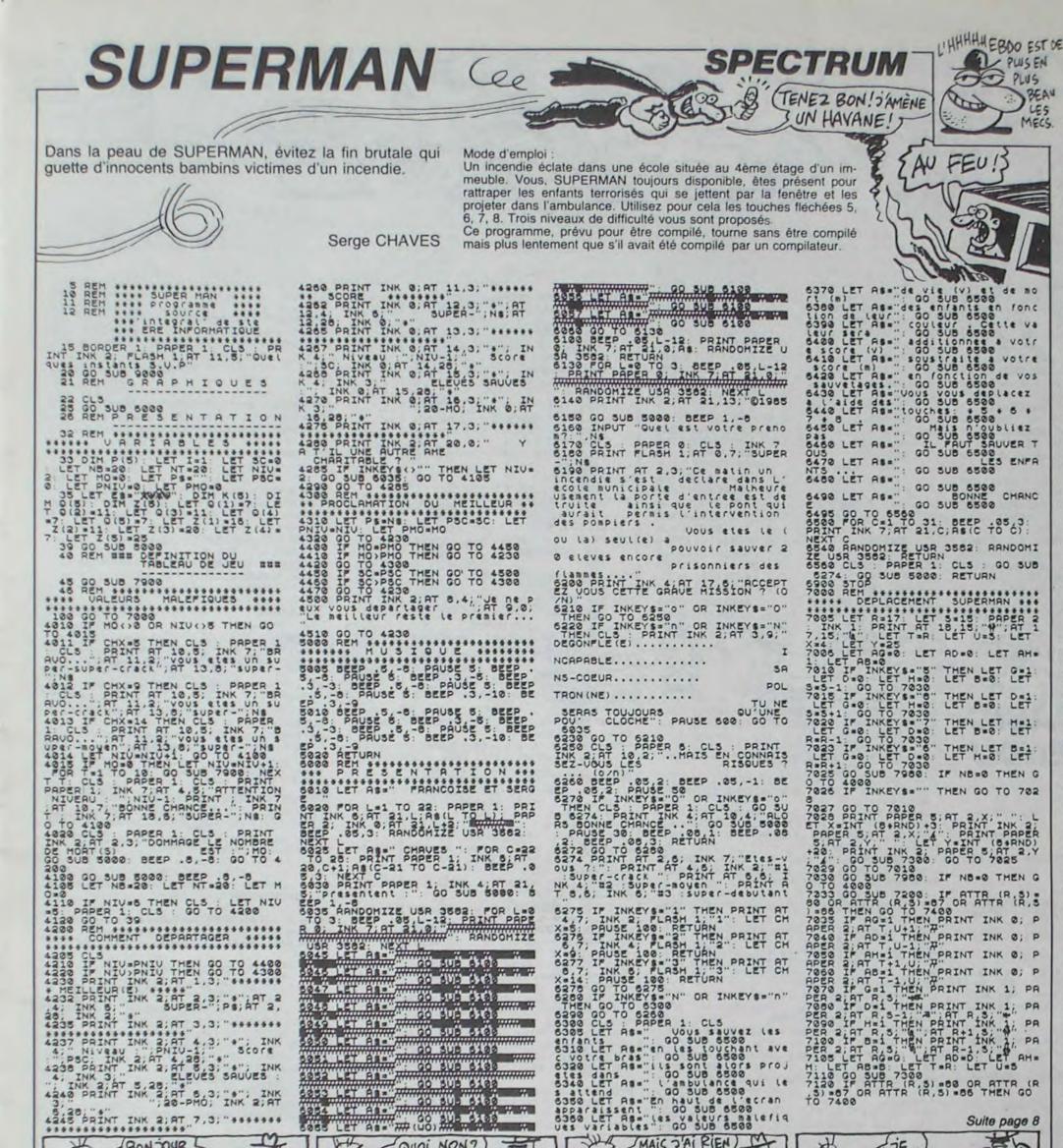
650 DN TRL GOTD 660.670,670.680.680,680 660 CALL SPRITE(#5.44.10,102,256):: VT=1 2 :: GOTO 700 670 CALL SPRITE (#4,88,15,70,256,#6,88,15

.134,256):: IF TBL=2 THEN VT=12 :: GOTO 700 :: ELSE VT=15 :: GOTO 700 680 CALL SPRITE(#4,88,15,70,256,#5,44.10 .102,256,86,88,15,134,256) 690 IF TBL=4 THEN VT=12 ELSE IF TBL=5 TH

EN VT=15 ELSE IF TBL=6 THEN VT=17 700 CALL SPRITE(#2,88,12,38,256,0,VT) 710 CALL SPRITE(#3.44,12,164,256,0,-VT) 720 CALL KEY(2,K,S):: IF K=18 THEN 1600 730 BO=BO-1 :: IF BO=0 THEN 1900 :: CALL COINC (ALL, C):: IF C=-1 THEN 1900

740 GOSUB 3000 :: IF L>154 THEN 770 750 CALL KEY(2,K.S):: IF K=18 THEN 1600 760 IF Z>6 AND Z<18 DR Z>226 AND Z<234 T HEN GOSUB 1400

Sulte page 4



Suite page 8 MAIS D'AI RIEN LE SAVOIR! VA TE BATTRE I POUR TON MAÎTRE PION! SMAIS S'EN AI RAS LE CUL CA LA FIN! POURQUOI ILS SE

Bits contre neurones, par pions interposés.

5.28; "4" 4245 PRINT INK 2; RT 7,3; "*******

SON JOUR L

MONSIEUR

François RADIGUET

Mode d'emploi :

En bref, disons qu'il sagit d'un jeu d'othello des plus classique, à deux niveaux de difficulté. Les indications nécessaires sont dans le programme.

OTHELLO RADIGUET 3 REM 5 REM 7 REM FRANCOIS 12 MODE 1 SYMBOL AFTER 32 13 FOR Y=1 TO 5

14 FOR N=1 TO 4 15 FOR M=1 TO 9 16 READ CD(M)

17 NEXT M 18 SYMBOL CD(1), CD(2), CD(3), CD(4), CD(3),CD(6),CD(7),CD(8),CD(9) 19 NEXT N

20 NEXT Y 21 SYMBOL 221,0,0,0,0,51,204,51,20 4 SYMBOL 220,204,51,204,51 SYMBOL 222,192,48,192,48,192,48,192,48,57

MBOL 223,12,3,12,3,12,3,12,3 22 DATA 209,0,7,7,30,30,120,72,72, 201,0,224,224,120,120,30,18,18,202 ,72,72,120,30,30,7,7,0,203,18,18,3 0.120.120.224.224.0

23 DATA 204.0.63.62.50.50.2.2.2.20 5.0.252.124.76.76.64.64.64.206.2.2 .2.2.2.14.15.0.207.64.64.64.64.64.64

24 DATA 208,0.60,36,36,36,36,36,39 ,209,0,60,36,36,36,36,36,228,214,3 9,36,36,36,36,36,60,0,211,228,36,3 6,36,36,36,60,0

25 DATA 212,0,63,115,18,18,18,18,1 9,213,0,254,254,6,6,96,96,224,214, 19,18,18,18,18,115,63,0,215,224,96 .96.102.6.254.254.0 26 DATA 216.0.127.115.18.18.18.18.18. 18.217.0.128.128.0.0.0.0.0.218.18. 18.18.18.18.115.127.0.219.0.6.6.30

= QUOI NON?

EST PAS QUESTION!

BIT

,18,242,254,0 27 DIM V(4):V(0)=4:V(1)=11:V(3)=V(2)=1:V(4)=64:V=VAL(V\$):CLS 28 MS="OTHELO VOUS SALUE" CC=11 LL

=7:GOSUB 283 29 Ms="VOULEZ-VOUS LES INSTRUCTION S":CC=6:LL=13:GOSUB 283 30 M\$="OUI-NON":CC=16:LL=19:GOSUB

283 GOSUB 279 CLS 31 IF XS="N" OR XS="n" THEN 42 32 MS="OTHELLO SE JOUE SUR UN THBL EAU" CC=5:LL=2 G08UB 283

33 M\$="DE 8 CASES SUR 8 CASES" CC= 9:LL=4:G0SUB 283 34 MS="COLONNES DE A a H" CC=12 LL

=6:GOSUB 283 35 MS="LIGHES DE 1 a 8" CC=12:LL =8 GOSUB 283

36 MS="LA GRILLE INITIALE EST VIDE " CC=6 LL=10 GOSUB 283 37 MS="EXCEPTE LE CENTRE DE 4 CASE

S":CC=6 LL=12 GOSUB 283 38 Ms="QUI FORME LE DEPART":LC=11 LL=14 GOSUB 283

39 MS=CHRS(230)+CHRS(32)+CHRS(231) CC=19:LL=16:G08UB 283 40 M\$=CHR\$(231)+CHR\$(32)+CHR\$(230) CC=19 LL=18 G0SUB 283

41 MS="TAPPEZ 0.0 POUR PASSER VOTE E TOUR":CC=3:LL=20:GOSUB 283:GOSUB

BATTENT PAS DIRECTEMENT.

ENTRE EUX! MEROE QUOI

287 CLS 42 MS="EST-QUE J'ATTENDRAIS" CC=10 LL=7:G08UB 283

43 MS="AVANT DE JOUER" CC=13:LL=13 G0SUB 283 44 MS="OUI-NON" CC=16 LL=19 GUSUR

45 F2=0 46 GOSUB 279

47 CLS: IF Xs="N" OR Xs="n" GOTU 51

49 MS="D'ACCORD APPUYEZ SUR UNE TO UCHE":CC=4:LL=8:GOSUB 283 50 Ms="LORSQUE YOUS SEREZ PRETS":C

C=8 LL=16 GOSUB 283 GOSUB 287 CLS 51 M#="EST-QUE JE JOUERAIS" CC=10 LL=5 GOSUB 283

52 MS="MA MEILLEUR STRATEGIE" CC=9 LL=7:G0SUB 283 53 MS="OUI-NON" CC=16 LL=9 GOSUB 2

55 GOSUB 279 56 IF X#="N" OR X#="n" GOTU 58

82=2 58 B=-1 59 W=+1

60 D\$(B+1)=CHR\$(231) 61 D\$(W+1)=CHR\$(230) 62 FOR K=1 TO 8

READ LCK

65 DATA 0,-1,-1,-1,0,1,1,1

FOR K=1 TO 8 67 READ N(K)

68 NEXT K 69 DATA 1,1,0,-1,-1,-1,0,1 70 FOR K=1 TO 8

READ CS(K) NEXT K

DATA A.B.C.D.E.F.G.H FOR J=0 TO 9 FOR J=0 TO 9 8(1,J)=0 77 NEXT J

78 NEXT I 79 R(4,4)=W

80 R(5,5)=W 81 R(5,4)=B 82 R(4,5)=B 83 C1=2 84 H1=2 85 N1=4

2=0 87 Me="VOULEZ-VOUS RVOIR A OU B
"'CC=6 LL=14 GOSUB 283
88 LOCATE 27,16 PRINT CHR#(231) LO
CATE 34,16 PRINT CHR#(230)

89 C=W 90 H=B

Suite page 6

C'est parce que le Mac Donald était fermé que nous sommes rentrés dans un des restos de Michel Oliver. Je ne sais plus si c'était un "Bistrot de la Gare" ou une "Assiette au Boeuf" ou encore un de ses restos italiens. toujours est-il que j'ai rarement aussi mal bouffé. C'était pas bon, pas frais, mal présenté, la serveuse était moche et acariátre, le vin aigre et pas frais, nos voisins de table étaient presqu'assis sur nos genoux et, en plus, c'est moi qui ai réglé l'addition: je n'ai pas compris comment je me suis retrouvé avec plus de 150 balles par personne en partant avec un menu à moins de 40 francs. Mais vous savez ce que c'est : le pinard, le dessert, le café et le service dont on ne parle que très peu dans les grands panneaux racoleurs des trottoirs ne sont pas considérés comme de la pub mensongère, ce sont les touristes qui en font les frais, touche pas à mon pote, touche à son portefeuille! Le pire, c'est que ce sympathique Michel Oliver, qui nous fait une si symphatique émission à la télé chaque Samedi, n'applique pas du tout ses principes dans les infâmes gargottes qu'il dirige de loin. Il applique par contre d'excellentes recettes de marketing et les établissements à son enseigne se multiplient. Il rachète les vieux restos bien placés, leur colle une décoration clinquante pseudo 1920 et fait sa cuisine pourrie et standardisée. Oui, standardisée, et c'est là que je veux en venir, tout se standardise et tout se standardise dans la médiocrité, les ordinateurs aussi si l'on n'y prend pas garde! De la même facon que la mode des "pièces du boucher, pommes allumettes, sauce nouvelle-cuisine" ne sont que des steacks frites soi-disant améliorés, les APPLE II, MSX, COMMODORE 64 et même IBM PC sont en train de suivre le même chemin que ces fades bouts de bidoches. Les panneaux racoleurs sur le trottoir ce sont les 3 milliards de centimes que Commodore va balancer pour vendre son vieux Commodore 64, les 600 bâtons que vient de claquer Apple avec sa fête destinée à garder une image de marque jeune à ses vieux 6502 ou encore les fortunes que dépense IBM avec sa pub Charlot pour faire croire que son PC est un engin ultra-moderne. Ils feraient mieux de dépenser ce pognon en sortant de nouvelles machines performantes comme un Mac avec la couleur, un PC avec un vrai 16 bits ou un MSX avec autre chose qu'un pépé Z80 dans le bide. Le malheur c'est que comme pour les restos où se bousculent les gogos attirés par le pseudo-luxe des gargottes d'Oliver, les amateurs vont se précipiter sur ces ordinateurs magiques en ignorant qu'ils achètent les erreurs des fabricants qui préfèrent faire de la publicité pour leurs surstocks de vieux machins plutôt que d'investir dans de nouvelles productions. C'est un peu comme si Michel Oliver vendait des magrets de canards sauce moutarde pas très frais sous prétexte que ses clients n'avaient qu'à en commander plus tôt. Mais, merde, c'est ce qu'il fait !



Olivier BOURNAC

Suivre les indications sous forme de REM dans le listing. OLIVIER BOURNAC Rue Roger Chance!

26200 MONTEL IMAR

Mode d'emploi

PC-1588 +4, 8, 16 Ko SCROLLINGS

1. REM POUR PC-1500

+ 4, 8, 16 Ka 2: REM ******* * SCROLLINGS *

* O. BOURNAC * ********* 5. REM SCROLLING UERTICAL FERME DE HAUT EN BAS

18: "A"CLEAR : E=87 150 15: POKE E, &5A, 8, & 14, 8AE, 828, 825

, &BE, &EE, &CE, & D9, 883, 6, 8BE, 8 ED, &EF, &BA, &71 &67, &B3, 8 28: POKE &2164, &BE &ED, &EF, &14, & DD, &B2, &9B, &89

, 1, 89A, 81A, 8BA 871, 852 25: PRINT "SHARP P C 1500 COMPUTE 38: CALL E: GOTO 38 185: REM SCROLLING VERTICAL FERME DE BAS EN HAUT 118: "Z"CLEAR : E=87 150

115: POKE E, 85A, 8, 8 14, 8AE, 828, 875 , &BE, &EE, &CE, & D5, 883, 6, 8BE, 8 ED, 8EF, 8BA, 821 867, 8B3

128: POKE \$2163, 122 , &BE, &ED, &EF, & 14, &DD, &B2, &9B , &89, 1, &9A, &1A &BA, &71, &52 125: PRINT "SHARP P C 1500 COMPUTE

138: CALL E: GOTO 13

205: REM SCROLLING UERTICAL NON FERME BAS > HAUT 210: "S"CLEAR : E=87 158

215: POKE E, &5A, Ø, & 14, &AE, &28, &25 , &BE, &EE, &CE, & D5, &BE, &ED, &EF , &14, &DD, &B7, & 98, 889, 1 220: POKE &2163, &9A

, 81A, 8BA, 871, 8 415: POKE E, &5A, Ø, & 225: PRINT "SHARP P C 1500 COMPUTE

238: CALL E: GOTO 23

UERTICAL NON FERME HAUT) BAS 318: "X"CLEAR : E=87 150

315: POKE E, 85A, 8, 8 14, 8AE, 828, 825 , &BE, &EE, &CE, & D9, &BE, &ED, &EF , 814, 8DD, 8B2, & 98, 889, 1

328: POKE &7163, &9A , & 1A, &BA, & 21, & 325: PRINT "SHARP P C 1500 COMPUTE

330: CALL E: GOTO 33 405: REM SCROLLING VERTICAL FERME

DE HAUT EN BAS 487: REM +SCROLLING HORIZONTAL NON FERME DROJIE>>GAUCHE 410: "D"CLEAR : E=&7

T'ES UNE POLICIE?

14, 8AE, 878, 875 , &82, &98, &89, 1 , &9A, &DD, &1A, & BE, &EE, &CE, &D9 883,6

WIDE/

HE ! QU'EST-CE QUE TU FOUS ?

MON PC EN TOUS

WOVA

GENIAL

SENS!

385: REM SCROLLING 428: POKE \$7163, &BE , %ED, %EF, %BA, % 71, %52, %B3, 0, % BE, %ED, %EF, %BA , 871, 852 425: PRINT " SHARP

PC 1588 COMPU TER" 430: CALL E: GOTO 43

505: REM SCROLLING FERME HAUT) BAS 507: REM +SCROLLING HORIZONTAL NON FERME GAUCHE > > DROITE

150 515: POKE E, &5A, &9B , &14, &AE, &78, & 75, 887, 8, 889, 1 , 89A, 8DF, 81A, 8 BE, &EE, &CE, &D9

510: "C"CLEAR : E=%7

520: POKE &7163, &BE , &ED, &EF, &BA, & 71, 852, 883, 0, 8

883, 6

BE, &ED, &EF, &BA 871,852 525: PRINT " SHARP PC 1588 COMPU TER"

538: CALL E: GOTO 53 605: REM SCROLLING

VERTICAL FERME BAS>>HAUT 607: REM +SCROLLING HORIZONTAL NON FERME

DROJIE >> GAUCHE 610: "F"CLEAR : E=&7 615: POKE E, &5A, Ø, &

14, &AE, &78, &75 , &87, &98, &89, 1 89A, &DD, &1A, & BE, &EE, &CE, &D5 883, 6 628: POKE &7163, &BE

, &ED, &EF, &BA, & 71, &52, &B3, &7F , &BE, &ED, &EF, & BA, &71, &52 625:PRINT " SHARP

PC 1500 COMPU 638: CALL E: GOTO 63

785: REM SCROLLING VERTICAL FERME

ouit

T'ES UNE

QUEL HUMOUR)

BAS > > HAUT 287: REM +SCROLLING 828: POKE \$7164, 4, & HORIZONTAL NON FERME GAUCHE >> DROJTE

710: "U"CLEAR : E=87 150 715: POKE E, &5A, &9B , &14, &AE, &7B, &

75, 887, 8, 889, 1 , &9A, &DF, &1A, & BE, &EE, &CE, &D5 , 883, 6 728: POKE &7163, &BE , &ED, &EF, &BA, &

71, 852, 8B3, 87F , &BE, &ED, &EF, & BA, 871, 852 725: PRINT " SHARP

PC 1500 COMPU TER" 738: CALL E: GOTO 73

805: REM SCROLLING HORIZONTAL FERME GAUCHE) >DROJTE 810: "G"CLEAR : E=87

158 815: POKE E, &B5, 0, & 5A, &9B, &5E, Ø, & 89, J, &9A, &52, & 14, 850, 8BE, 8EE, 8CE, 8A, 814, 8A

52, &BE, &ED, &EF , &B5, 0, KAE, 878 , \$75, \$B5, \$9B, \$ BE, &EE, &CE, &BE , &ED, &EF 823: POKE &7176, &BA

E, 878, 875

PC 1500

, \$71, \$54 825:PRJNT " SHARP PC 1588 COMPUT ER"

838: CALL E: GOTO 83 905: REM SCROLLING HORIZONTAL FERME DROJIE)

918: "B"CLEAR :E=87 158

915: POKE E, &B5, 8, & 5A, Ø, &5E, &9B, & 89, 1, 89A, 850, 8 14, 852, &BE, &EE , &CE, &A, &14, &A E, 878, 875

928: POKE &7164, 4, & 50, &BE, &ED, &EF , &B5, &BB, &AE, & 78, 875, 885, 8, 8 BE, &EE, &CE, &BE , &ED, &EF

923: POKE &7176, &BA , 871, 854

925: PRINT " SHARP PC 1500 COMPUT

7 QUI VIOLE UNE

MEUF VIOLE UN BOEUF

(PROVERBE

PHALO)

938: CALL E: 6010 93 1885: REM

SCROLL ING HORIZONTAL NON FERME DE GAUCHE A DROJIE

1818: "H"CLEAR :E= 87158 1015: POKE E, 895, 8 , 85A, 89B, 85E

. 0, 889, 1, 89A , 852, 814, 858 , &BE, &EE, &CE , 8A, 814, 8AE, 878

1020: POKE &7163, & 75, 4, 852, 8BE , &ED, &EF, &BA , 821, 854 1025: PRINT " SHAR

P PC 1588 CO MPUTER" 1030: CALL E: GOTO 1838

Suite page 26



Ti99 Basic ETENDU

Suite de la page 2

770 CALL SUND (-1,8000,20):: CALL JOYST (

780 IF Y=4 THEN 940 ELSE IF Y=-4 THEN 11 790 IF X=4 THEN 820 ELSE IF X=-4 THEN 88

800 GOTO 720

819 !*********->******** 820 CALL PATTERN(#1.132):: CALL MOTION(#. 1.0.8):: CALL CDINC(ALL.C): IF C=-1 THE

N 1900 830 BO=BO-1 :: IF BO=0 THEN 1900 :: CALL SOUND (1,880,10) 840 GOSUB 3000

850 CALL PATTERN (#1.128):: CALL KEY (2, K. 5):: IF K=18 THEN 1600

860 CALL JOYST (2, X, Y):: IF X=-4 THEN 880 ELSE IF X=4 THEN 820 ELSE CALL MOTION(# 1.0,0):: GOTO 720

880 CALL PATTERN(#1.140): CALL MOTION(# 1.0.-8):: CALL COINC(ALL,C):: IF C=-1 TH EN 1900

890 BO=BO-1 :: IF BO=0 THEN 1900 :: CALL SOUND (1,880.10) 900 GDSUB 3000

910 CALL PATTERN(#1.136):: CALL KEY(2,K. S):: IF K=18 THEN 1600 920 CALL JOYST (2. X, Y):: IF X=4 THEN 820 ELSE IF X=-4 THEN BBO ELSE CALL MUTION(# 1.0.0):: GOTO 750

939 ******** ~ ********* 940 CALL CDINC (#1, 42, 200, 4, C):: IF C=-1 THEN A=42 :: B=200 :: GOTO 1000

950 CALL COINC (#1.106.200.4.C): IF C=-1 THEN A=106 :: B=200 :: GOTO 1000 960 CALL CDINC(#1,170,200,4,C):: IF C=-1 THEN A=170 :: B=200 :: GOTO 1000 970 CALL COINC(#1,74,32,4,C):: IF C=-1 T

HEN A=74 :: B=32 :: GDTD 1000 980 CALL COINC (#1,138,32,4,C):: IF C=-1 THEN A=138 :: B=32 :: GOTO 1000 990 GOTO 720

1000 CALL PATTERN(#1,36) 1010 BO=BO-1 :: IF BO=0 THEN 1900 :: CAL L JOYST (2, X. Y) :: CALL COINC (ALL.C) :: IF C=-1 THEN 1900

1020 CALL SOUND (1.8000.20) 1030 IF Y=4 THEN 1050 ELSE IF Y=-4 THEN 1070

1040 CALL MOTION(#1.0.0):: GOTO 1000 1050 CALL MOTION(#1.-B.O):: CALL COINC(# 1.A-32,8,4,TOL)
1060 IF TOL=-1 THEN CALL MOTION(#1.0.0):

: CALL POSITION(#1, L. Z) :: CALL LOCATE(#1 .A-32, Z):: SC=SC+5 :: DISPLAY AT(1.6) SIZ E(5):SC :: GOTO 720

1070 CALL PATTERN(#1,100):: CALL SOUND(1 .794.5):: CALL SOUND(1,994.5):: CALL COI NC(ALL,C):: IF C--1 THEN 1900 1080 GOTO 1000

1090 CALL MOTION (#1.8.0):: CALL COINC (#1 .A, B, 4, TOL) 1100 IF TOL =- 1 THEN CALL MOTION(#1.0.0):

: CALL LOCATE(#1, A. Z):: GOTO 720 1110 CALL PATTERN(#1,100):: CALL SOUND(1 ,794,5):: CALL SOUND(1,994,5):: CALL COI NC(ALL.C):: IF C=-1 THEN 1900

1120 GDTG 1000 1139 ! ****** \/ ********

1140 CALL CDINC(#1,10,200,4.C):: IF C=-1 THEN A=10 :: B=200 :: 60TO 1200 1150 CALL COINC (#1, 42, 32, 4.C):: IF C=-1 THEN A=42 :: B=32 :: GOTO 1200 1160 CALL CDINC(#1,74,200,4,C):: IF C=-1 THEN A=74 :: B=200 :: GOTO 1200

1170 CALL COINC(#1,106,32,4.C):: IF C=-1 THEN A=106 :: B=32 :: GOTO 1200 1180 CALL CDINC(#1.138,200,4,C):: IF C=-1 THEN A=138 :: B=200 :: GOTO 1200

1190 GOTO 720 1200 CALL PATTERN(#1,36)

1210 BO=BO-1 :: IF BO=O THEN 1900 :: CAL L JOYST (2, X, Y):: CALL COINC (ALL, C):: IF C=-1 THEN 1900

1220 CALL SOUND(1,8000,20)

(ouiz

(HAHA QUEL HUMOUR)

1230 IF Y=-4 THEN 1250 ELSE IF Y=4 THEN 1290

1240 CALL MOTION(#1.0,0):: GOTO 1210 1250 CALL MOTION (#1,8,0):: CALL COINC (#1 A+30, B, 4, TOL)

1260 IF TOL=-1 THEN CALL MOTION(#1,0,0): : CALL POSITION(#1,L,Z):: CALL LOCATE(#1 A+32, Z):: SC=SC+5 :: DISPLAY AT(1,6)SIZ E(5):SC :: GOTO 720

1270 CALL PATTERN(#1,100):: CALL SOUND(1 .794,5):: CALL SOUND(1,994,5):: CALL COINC(ALL,C):: IF C=-1 THEN 1900 1280 GOTO 1200

1290 CALL MOTION(#1,-8,0):: CALL COINC(# 1.A.B.4.TOL)
1300 IF TOL=-1 THEN CALL MOTION(#1,0,0):

: CALL LOCATE (#1, A, Z) :: GOTO 720 1310 CALL PATTERN(#1,100):: CALL SOUND(1 .794,5):: CALL SOUND(1,994.5):: CALL COI NC (ALL, C):: IF C=-1 THEN 1900

1399 REM******points****** 1400 IF LC44 OR SC=SC1 THEN RETURN

1320 BOTO 1200

1410 IF NG=6 THEN RETURN 1420 CALL MOTION(#INT(((L+2)/32)+2),0,0)

:: SC=SC+20 1430 SC1=SC :: NG=NG+1 :: IF NG=6 THEN C ALL COLOR(#1.11)

1440 IF Z<128 THEN COL=1 ELSE COL=28 1450 DISPLAY AT (INT ((L+2)/8).COL) BEEP SI

1460 FOR MU=1 TO 5 :: CALL SOUND (-60.880 .5):: CALL SOUND (-60,770,5):: CALL SOUND (-60,660,5):: NEXT MU

1470 DISPLAY AT(1,6)SIZE(5):SC :: DISPLA Y AT (INT ((L+2)/8).COL) SIZE(1):"!" 1480 DISPLAY AT(1,21)SIZE(5): "T: ":STR#(B

1470 FOR D=1 TO 4 :: CALL SOUND (100, -8.1 0):: CALL PATTERN(#7.108):: CALL SOUND(1 00.-8.10):: CALL PATTERN(#7.112):: NEXT

1500 CALL POSITION(#1.L.Z):: SP=INT(((L+ 2) /32) +2) 1510 IF SP=5 THEN DI=-1 ELSE DI=1

1520 CALL MOTION(#SP,O,VT*DI):: CALL KEY (2,K,S):: IF K=18 THEN 1600 1530 RETURN

1599 REM*****SUB*SAUT****** 1600 CALL SOUND (50,-1.5)

1610 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL JOYST(2,

1620 FOR SA=-18 TO -10 1630 CALL MOTION(#1.SA.X+3):: CALL COINC (ALL.C):: IF C=-1 THEN 1900

1640 NEXT SA 1650 CALL MOTION(#1.0.0)

1660 FOR SA=10 TO 18 1670 CALL MOTION(#1.SA.X*3): CALL COINC (ALL.C):: IF C=-1 THEN 1900

1680 NEXT SA

1690 CALL MOTION (#1.0.0) 1700 CALL POSITION(#1,L,Z):: IF L)154 TH EN 1750 ELSE IF Z>61 AND Z<100 DR Z>134 AND Z 172 THEN 1800

1710 SP=INT(((L+2)/32)+2) 1720 IF SP=5 OR SP=3 THEN DI=-1 ELSE DI=

1730 IF Z>99 AND Z<135 THEN SC=SC+5 :: D ISPLAY AT(1.6)SIZE(5):SC

1740 CALL MOTION (#SP.O. VT*DI) 1750 CALL KEY (2, K.S):: IF K=18 THEN 1600

1800 REM*****SUB*CHUTE***** 1810 CALL MOTION(#1,0.0):: FOR D=1 TO 4 1820 CALL PATTERN (#1.36):: CALL SOUND(1. 220.8):: CALL PATTERN(#1,100):: CALL SOU ND(2,440.8) 1830 NEXT D

1840 CALL MOTION(#1,20.0) 1850 CALL POSITION(#1.F,G):: IF F>166 TH EN CALL MOTION(#1,0.0):: GOTO 1940

1899 REM*****SUB*CHOC****** 1900 CALL MOTION(#SP.O.O):: CALL MOTION(

1860 FR=1000-F :: CALL SOUND(5,FR.5):: G

1910 CALL COINC (#1. #7.8.C):: IF C=-1 AND NG=6 THEN TBL=TBL+1 :: IF TBL=7 THEN 20 90 :: 6070 2060

1920 FOR D=1 TO 6 :: CALL SOUND (50.660.5):: CALL COLOR(#1.12):: CALL SOUND(50.88 0.5):: CALL COLOR(#1.10):: NEXT D 1930 FOR D=1 TO 8 :: CALL PATTERN(#1.100

):: CALL SOUND(10.-1.5):: CALL PATTERN(# 1,36):: CALL COLOR(#1.D+7):: NEXT D 1940 VI=VI-1 :: DISPLAY AT(1,21)SIZE(5): "T: ": STR\$ (BO) 1950 IF VI=0 THEN 2090

1960 FOR D=1 TO 6 :: CALL SOUND (4.700.5) :: CALL SOUND (2, 800, 5):: NEXT D 1970 FREQ=139

1980 FOR JOIE=1 TO 4 :: CALL SOUND (50.FR EQ.5.FREQ*8.10) 1990 FOR S=-22 TO -20 :: CALL MOTION(#7. S. -4):: NEXT S

2000 CALL MOTION (#7,0,0) 2010 FOR S=20 TO 22 :: CALL MOTION(#7,S. -4):: NEXT S :: CALL MOTION(#7.0.0) 2020 FREQ=FREQ-7 :: NEXT JOIE

=1 TO 100 :: NEXT D 2040 CALL DELSPRITE (ALL):: FOR SPR=1 TO 7 :: CALL MOTION (#SPR.O.O):: NEXT SPR 2050 GOTO 610

2030 CALL SOUND (200.110.5,880.8):: FOR D

2060 FOR D=1 TO 8 :: CALL COLOR(#7.11):: CALL SOUND (60, 220, 5):: CALL SOUND (60, 44 0.5):: CALL COLOR(#7,9):: NEXT D 2070 DISPLAY AT(1,21)SIZE(5):"T:"1STR*(B

2080 CALL DELSPRITE (ALL):: FOR SPR=1 TO 7 :: CALL MOTION(#SPR.O.O):: NEXT SPR :: GOSUB 2160 :: GOTO 610

2090 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL HCHAR(24 2100 DISPLAY AT (14.10) SIZE (9): "GAME OVER

2110 DISPLAY AT (24,3): "UNE AUTRE PARTIE 7 <0 N>" 2120 CALL KEY (2, K, S):: IF K=6 THEN 2140

ELSE IF K=15 THEN END 2130 DISPLAY AT(14.10) SIZE(9):: 80T0 210

2140 DISPLAY AT (14, 10) SIZE (9):: DISPLAY AT(1.7)SIZE(19):"0 0000 T:200" :: GOTO 590 2150 END

2160 REM *****BONUS****** 2170 FOR D=1 TO INT(BD/10) 2180 SC=SC+10 :: CALL SOUND(-10,330,5):: CALL SOUND (-10, 415, 4):: CALL SOUND (-10,

494,31 2190 DISPLAY AT(1.6)SIZE(5):SC 2200 NEXT D 2210 RETURN

2300 !******BUB REGLES***** 2310 CALL COLOR(5,3,7,6,7,1,7,3,1,8,7,1, 12,7,1):: CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2) 2320 RESTORE 2340

2330 READ A.A* :: IF A=0 THEN 2390 :: CA LL CHAR (A, A\$):: GOTO 2330 2340 DATA 65, FFFF6D4908, 66, 0000BA9ADBD3F

7FF, 67, FFDB4A02, 68, 0000000024B4FEFF 2350 DATA 80.1F3F3624242.81.F8FC6C242404 ,82,000000010103070F,83,0000000000000000000 .84.FF7F5E170504

2360 DATA 72.FFFEFF7FFFFFFFF,73.80C0E0F OFBFCFEFF,74.FFFEFCF8F0E0C080 2370 DATA 88,0101010303030707,89,070F0F0 F1F1F1F3E, 90, 3E3E7C7C7CF8F8F8, 123, FFFFFF

E7E7E7C3C3, 124, C381D7FFFFFFF52 2380 DATA 125,808080COCOCOEOEO,126E0F0F0 FOF8F8F87C.127.7C7C3E3E3E1F1F1F.75.0E173 D7B73EDFA7C.0.00

2390 DISPLAY AT(3.2):" K 2400 DISPLAY AT(4.2): PAOPACAOPACIPAOPA OPACAOPAC H HIM H H H X() HIM X() H HTH H H H Y ! T HTH Y ! T RBS BSBSRBDJR BSZ BSBSZ

. 29. 1271 2420 CALL CHAR (136. "OAOFOFOD37323D1E0303 OFOEOC1COOOOSOFOFOBOEO40B078D8D8COCOCOCO

2410 CALL HCHAR(8.21,127):: CALL HCHAR(8

2430 CALL CHAR(128."070F000B07030F0F0B0B 03030206060780E000B0E0C080F0E0B090F07000 2440 CALL CHAR(132."070F000B07030F0F1717

07073C3C2000B0E000B0E0C0B0F0E00000C0C0C0 2450 CALL CHAR (140, "OAOFOFODO7020D1E1B1B

03030303030F50F0F0B0EC4CBC7BC0C0F0703038 00000") 2460 FOR COUL=9 TO 11 :: CALL COLOR(COUL ,15,1):: NEXT COUL

2470 CALL MAGNIFY(3):: CALL COLOR(4,15.1 2, 15, 1) 2480 DISPLAY AT(12,14): "avec" :: DISPLAY .AT(14,12): "dr jones"

2490 CALL SPRITE (#1, 128, 15, 136, 128) 2500 GOSUB 4000 2510 FOR .D=1 TO 100 :: NEXT D

2570 NEXT C

2700 READ B.C.

2520 CALL PATTERN(#1,136) 2530 DISPLAY AT(14.11): "kali sahn" :: CA LL COLOR(#1.9) 2540 FOR C=1 TO 4

2550 CALL SOUND (100, -8.5):: CALL PATTERN (#1,136) 2560 CALL SOUND (100, -8,5):: CALL PATTERN (#1.140)

2580 W=0 2590 DISPLAY AT (24,16): "regles? (o/n)" : : CALL KEY(2,K,S) 2600 W=W+1 :: IF W=20 THEN 2620 ELSE IF

W=40 THEN 2640 2610 DISPLAY AT (24.16):: IF K=6 THEN 266 O ELSE IF K=15 THEN 2900 ELSE 2590 * 2620 DISPLAY AT(14,11):" dr jones" :: CA

LL COLOR(#1.15) 2630 CALL PATTERN(#1,128):: GOTO 2610 2640 DISPLAY AT(14,11): "kali sahn" :: CA LL COLOR(#1,9) 2650 CALL PATTERN(#1.140):: W=0 :: GOTO

2610 2660 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CHARSET

2670 FOR COUL = 1 TO 14 :: CALL COLOR(COUL , 15, 1):: NEXT COUL 2680 RESTORE 2720 2690 READ A :: IF A=0 THEN 2890

2710 DISPLAY AT (A.B) SIZE (LEN(C\$)):C\$ 1: GOTO 2690 2720 DATA 1,1, "DEPLACEMENTS : manette No

2730 DATA 2.3, "Bouton TIR :saut" 2740 DATA 4.1. "BUT du JEU:"

2760 DATA 7.2."il vous reste 250 seconde 2770 DATA 8.2, "a vivre. Votre seul chance

2750 DATA 6.2, "KALI SAHN vous a envouter

2780 DATA 9,2,"les 6 pierres sacrees !!" 2790 DATA 10.2," Elles seules peuvent vo

2800 DATA 11.2, "donner la force d'annule

2810 DATA 12,2,"I'envoutement de KALI SA 2820 DATA 13.2, "Vous ne pourrez le vainc

2830 DATA 14.2. "que si vous touchez tout 2840 DATA 15,2, "les pierres. Vous pourre

2850 DATA 16.2, "alors vaincre KALI SAHN. 2860 DATA 17,2," A vous de jouer...ma

2870 DATA 18,2, "attention aux ESPRITS!!! 2880 DATA 24.20, "<enter>",0

2890 GOSUB 4000 :: CALL COLOR(0.15,1):: ACCEPT AT (24, 28) SIZE (1): W\$ 2900 CALL DELSPRITE (ALL):: CALL CHARSET

2910 RETURN 2999 ! ***SUB POSITION ****** 3000 CALL FOSITION(#1.L.Z):: IF L>154 TH EN RETURN ELSE IF Z>61 AND Z<100 OR Z>13 4 AND ZC172 THEN 1800

3010 RETURN 4000 RESTORE 4020 4010 FOR T=1 TO 7 :: READ A.B :: CALL SO UND (A, B, 5, B*6, 10, B/2, 20) :: NEXT T 4020 DATA 250.392.100,415,200,466,600,62 2,250,349,160,390,-650,415

4030 RETURN

CARTOMANCIA

En ces temps de crise où l'incertitude règne en maître, les conseils mirifiques de CARTOMANCIA (la madame soleil du CBM 64), vous aideront à défier votre destin.

Vincent AL-SAADI

MA BOULE ME DIT DE YOUS CON-SEILLER D'ALLER VOUS FAIRE

POCTEUR TUTUT

BONDOUR DOCTEUR, DE

STOP

VIENS POUR ...



DATA226, 160, 266, 160

4102 DATA61,268,421,254

4520 DATA"LE DIX DE PIQUE

4540 DATA"L'AS DE COEUR

DATA"LE ROI DE PIQUE:

4218 DATA0,0,0

4017 DATR226, 160, 266, 160
4020 DATR270, 95, 230, 160, 190, 160, 150, 160, 110, 233, 111, 160, 112, 160, 113, 160, 114
4022 DATR222, 154, 160, 194, 160, 234, 160, 274, 195, 273, 160, 272, 160, 271, 160, 192, 160
4025 DATR603, 160, 563, 160, 523, 160, 483, 160, 443, 160, 444, 223, 484, 160, 524, 95, 525, 160
4027 DATR626, 105, 485, 160, 486, 160, 446, 233, 447, 160, 487, 160, 527, 160, 567, 160, 607, 160
4030 DATR609, 160, 569, 160, 529, 160, 489, 160, 449, 233, 450, 160, 451, 160, 452, 160, 453
4032 DATR623, 493, 160, 533, 160, 573, 160, 613, 160, 532, 160, 531, 160, 530, 160
4032 DATR615, 160, 575, 160, 535, 160, 495, 160, 455, 160, 456, 223, 496, 160, 536, 95, 497, 223
4037 DATR657, 160, 577, 95, 538, 223, 578, 160, 618, 95, 619, 160, 579, 160, 539, 160, 499, 160
4040 DATR459, 160, 625, 223, 624, 160, 623, 160, 621, 95, 581, 160
4042 DATR541, 160, 501, 160, 461, 233, 462, 160, 463, 160, 464, 160, 465, 105
4045 DATR667, 160, 468, 160, 469, 160, 470, 160, 471, 160, 509, 160, 549, 160, 589, 160
4047 DATR627, 160, 628, 160, 629, 160, 630, 160, 631, 160

4216 DATA13,127,92,5,127,84,5,93,84,5,93,84,5,93,84,5,93,84,5,93,84,5,93,84

4500 DATA"L'AS DE PIQUE:"
4500 DATA"LL ANNONCE DES DECEPTIONS
4505 DATA"LE SEPT DE PIQUE:"
4506 DATA"MEFIEZ-VOUS! VOUS ALLEZ RENCONTRER UNE FEMME TRES DANGEREUSE."

4510 DATA"LE HUIT DE PIQUE:"
4511 DATA"IL VA Y AVOIR DES LARMES!!"
4515 DATA"LE NEUF DE PIQUE:"
4516 DATA"VOUS ALLEZ DEVOIR AFFRONTER DE NOMBREUX OBSTACLES..."

4521 DATA"AIE! JE VOIS UN DANGEREUX ENNEMI DANS VOTRE ENTOURAGE..."
4525 DATA"LE VALET DE PIQUE:"

4536 DATA"IL A DES CHEVEUX TRES SOMBRES...IL EST MECHANT ET MAUVAIS."

4526 DATA"GARE!C'EST UN HOMME TRES RUSE ET EN PLUSC'EST UN GROS PARASITE!" 4530 DATA"LA DAME DE PIQUE:"

4531 DATA"ELLE EST SOIT VIEILLE, SOIT VEUVE. EN TOUTCAS, C'EST UNE MECHANTE FEMME."

4541 DATA QUELLE JOIE! UNE CELEBRATION SE PREPARE, AVEC UNE FETE, DES CADEAUX..."

4090 DATA1,7,8,9,10,11,12,13,1,7,8,9,10,11,12,13 4092 DATA1,7,8,9,10,11,12,13,1,7,8,9,10,11,12,13,1,7,8 4100 DATA1,7,8,9,10,11,12,13,1,7,8,9,10,11,12,13 4101 DATA1,7,8,9,10,11,12,13,1,7,8,9,10,11,12,13

LA NUIT TOUS SONT GRES DIES CHATTES SONT

ET DES DISPUTES."

PERIODE DE PROSPERITE."

SUITE DU N°87

1206 FORN=1T03STEP2 POKEBO(Z)+120+N,SY:POKE54272+BO(Z)+120+N,CY 1208 NEXTH 1210 RETURN 1297 REM***** AFFICHE LE NEUF ***** REM車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車 FORM=1T05STEP2:FORN=1T03
POKEB0(Z)+40*M+N,SY:POKEB0(Z)+40*M+N+DI,CY 1300 1302 NEXTH, M 1304 1306 RETURN 1397 REM東東東東東東 AFFICHE LE DIX 東東東東東東東 FORM=1T05:FORN=1T03STEP2 POKEB0(Z)+40*M+N,SY:POKEB0(Z)+DI+40*M+N,CY 1400 1402 1494 NEXTN, M 1406 RETURN 1497 REM**** AFFICHE LE VALET ***** 1498 1499 POKE2040+Z-1,13 1500 1510 POKEGR+21, PEEK(GR+21)OR(2*(Z-1)) 1580 RETURN REM車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車 1597 REM###### AFFICHE LA DAME ****** REM非常水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水 1599 POKE2040+Z-1,14 POKEGR+21,PEEK(GR+21)OR(2↑(Z-1)) 1600 1619 1680 RETURN 1697 REM車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車 REM###### AFFICHE LE ROI ####### 1698 REM車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車 1700 POKE2040+Z-1,15 POKEGR+21, PEEK(GR+21)OR(2*(Z-1)) 1710 1780 RETURN 1997 REM車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車車 1998 REM****** SAISIE CLAVIER ******

1999 REM********************* 2000 2004 GETR\$: IFR\$<>CHR\$(13)THEN2004 2005 IFWC>0ANDZC>0THENHH=0:GOSUB3010 2006 RETURN 2098 REM*** EFFACE CARTE PRECEDENTE *** 2099 REM來來來來來來來來來來來來來來來來來來來來來來來來來 2100 FORM=0T06:FORN=0T04 2102 POKEBO(Z)+M*40+N,32 2104 NEXTH, M 2110 PRINTCH\$; "XXX"; 2120 FORM=0T0158: PRINT" "; : NEXTM 2125 POKEGR+21, PEEK(GR+21)AND(255-2*(Z-1))

2497 PEM※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

2498 REM****** ROUTINE CHIFFRES *****

2500 SI=CA(AB, AA) 2502 IFSI=1THENRF(1)=32:RF(2)=49 IFSI=7THENRF(1)=32:AF(2)=55 2506 IFSI=8THENRF(1)=32:AF(2)=56 2508 IFSI=9THENRF(1)=32:AF(2)=57 2510 IFSI=10THENRF(1)=49:RF(2)=48 2512 IFSI=11THENAF(1)=32:AF(2)=22

2150 RETURN

2514 IFSI=12THENAF(1)=32:AF(2)=4 2516 IFSI=13THENAF(1)=32:AF(2)=18 2518 I=BO(Z):IFSI=10THEN2524 2520 GOSUB2610:I=BO(Z)+4:GOSUB2610

2522 I=B0(Z)+240:G0SUB2610:I=B0(Z)+244:G0SUB2610:G0T02530 GOSUB2600: I=BO(Z)+3:GOSUB2600 2526 I=BO(Z)+240:GOSUB2600:I=BO(Z)+243:GOSUB2600

2530 IFSIC11THEN2550 2532 POKEBO(Z)+40,SY:POKEBO(Z)+DI+40,CY:POKEBO(Z)+44,SY:POKEBO(Z)+DI+44,CY

2534 POKEBO(Z)+200,SY:POKEBO(Z)+200+DI,CY:POKEBO(Z)+204,SY:POKEBO(Z)+204+DI,CY 2550 RETURN

2598 REM***** AFFICHE LES CHIFFRES **** 2599 REM***************** 2600 POKEI, AF(1) : POKEI+1, AF(2) : POKEI+DI, 0 : POKEI+DI+1, 0

2602 RETURN 2610 POKEI, AF(2) POKEI+DI, 9

2612 RETURN 2997 REM******************* 2998 REM********** SON ********* 2999 REM*****************

3000 POKESO+24,212 POKESO+23,243 POKESO+22,128 POKESO+21,4 3002 POKESO+5,0 POKESO+12,0 POKESO+6,4 POKESO+13,196 POKESO+1,70 POKESO,0 3004 POKESO+8,128:POKESO+7,0:POKESO+4;33:POKESO+11,129 3005 FORM=0TO4:NEXTM

3006 POKESO+4,31 POKESO+11,127 3008 RETURN

3010 POKESO+24,15:POKESO+5,9:POKESO+6,8:POKESO+12,26:POKESO+13,16:POKESO+19,8 3011 POKES0+20,240:M=1 3012 POKES0+4,36:POKES0+11,36:POKES0+18,16

3013 IFHH=1THENREADT, M1, N1, M2, N2, M3, N3 GOTO3015 3014 T=KC(M):M1=KC(M+1):N1=KC(M+2):M2=KC(M+3):N2=KC(M+4):M3=KC(M+5):N3=KC(M+6):

3015 IFT=0THEN3030

3016 POKESO+1,M1:POKESO,N1:POKESO+4,33 3017 POKESO+8,M2:POKESO+7,N2:POKESO+11,33:POKESO+15,M3:POKESO+14,N3

3018 POKESO+18,17 M=M+7

3020 FORAC=1TO(2.5)*T:NEXTAC:GOTO3012

3030 FORAC=1T0200 NEXTAC:FORAC=S0T030+23:POKEAC:0:NEXTAC

3032 RETURN 3050 POKESO+24,15 POKESO+5,5 POKESO+6,8 POKESO+1,100 POKESO,65 POKESO+4,129 3052 FORT=1T0300 NEXTT

3054 POKESO+5,0:POKESO+6,0:POKESO+1,0:POKESO,0:POKESO+4,0 3056 RETURN

3060 POKESO+24,15:POKESO+5,2:POKESO+6,2:POKESO+1,10:POKESO,125:POKESO+4,129 3062 FORT=1T025:NEXTT

3064 POKESO+5,0:POKESO+6,0:POKESO+1,0:POKESO,0:POKESO+4,0 3066 RETURN

3070 POKESO+24, 15 POKESO+5, 2 POKESO+6, 2 POKESO+1, 29 POKESO, 175 POKESO+4, 17 3072 FORT=1T025 NEXTT

4007 DATA96,223,136,160,176,160,216,160,256,160,175,160,174,160,173,160

3074 POKESO+4,0 POKESO+5,0 POKESO+6,0 3076 RETURN

3997 REM******************* 3998 REM********* DATAS ********* 3999 REM******************

4000 DATA90,105,89,160,88,160,87,160,86,233,126,160,166,160 4002 DATA206,160,246,95,247,160,248,160,249,160,250,223 4005 DATA252,160,212,160,172,160,132,160,92,233,93,160,94,160,95,160

(DEVINER)

LAISSEZ-

Moi



APPLIYEZ SUR 'RETURN'



墨";

CARALI

4545 DATA"LE SEPT DE COEUR:"
4546 DATA"SI VOUS ETES MARIE, VOTRE FEMME SERA BIENTOT TRES JALOUSE..."
4550 DATA"LE HUIT DE COEUR:"
4551 DATA"SI VOUS ETES MARIEE, VOTRE MARI DEVIENDRAJALOUX DANS PEU DE TEMPS..." DATA"LE NEUF DE COEUR DATA"SURPRISE! JE VOIS UN MARIAGE ET UN GRANDSUCCES EN AMOUR!"

4535

4560 DATA"LE DIX DE COEUR:" 4561 DATA"VOTRE PORTE-MONNAIE VA CONNAITRE UNE 4565 DATA"LE VALET DE COEUR:"

4566 DATA"C'EST UN JEUNE HOMME BLOND ET AIMABLE. IL ME FAIT PENSER A UN AMANT.. 4570 DATA"LA DAME DE COEUR:"

4571 DATA"C'EST UNE JEUNE FILLE BLONDE: UNE FEMME AMARIER OU UNE EPOUSE." 4575 DATA"LE ROI DE COEUR:" 4576 DATA"JE VOIS UN HOMME BLOND, SYMPATHIQUE ET TOUJOURS PRET A VOUS DEFENDRE.

4580 DATA"L'AS DE TREFLE:"
4581 DATA"VOUS ALLEZ REALISER DE TRES BONNES AFFAIRES!" 4585 DATA"LE SEPT DE TREFLE:"
4586 DATA"JE VOIS UN PETIT CADEAU, MAIS IMPOSSIBLE DE DIRE QUI VOUS LE DONNERA."
4590 DATA"LE HUIT DE TREFLE:"

4591 DATA"VOTRE AMI VA FAIRE DES DEMARCHES UTILES.REMERCIEZ-LE D'AVANCE!"
4595 DATA"LE NEUF DE TREFLE:"
4596 DATA"VOUS ALLEZ PARTIR POUR UN LONG VOYAGE, MAIS JE NE SAIS PAS OU."
4600 DATA"LE DIVINE NOUVELLES JE VOIC DE LO JOIE ET UN PETIT VOYAGE."

4601 DATA"DE BONNES NOUVELLES JE VOIS DE LA JOIE ET UN PETIT VOYAGE." 4605 DATA"LE VALET DE TREFLE 4606 DATA"J'AI DU MAL A DISTINGUER UN AMANT, MAIS IL A L'AIR DOUTEUX..."

4610 DATA"LA DAME DE TREFLE:"
4611 DATA"C'EST UNE FEMME AUX CHEVEUX NOIRS, TRES BIEN INTENTIONNEE."
4615 DATA"LE ROI DE TREFLE:"
4616 DATA"C'EST UN HOMME AUX CHEVEUX NOIRS: VOUS POUVEZ AVOIR CONFIANCE EN LUI.

4620 DATA"L'AS DE CARREAU:" 4621 DATA"VOUS ALLEZ BIENTOT RECEVOIR DES LETTRES ANNONCANT DE BONNES NOUVELLES.

4626 DATA"JE VOIS DES PETITS GAINS C'EST TOUJOURS BON A PRENDRE." 4630 DATA"LE HUIT DE CARREAU " 4631 DATA"ACHETEZ UN PLUS GROS PORTE-MONNAIE: JE VOIS DES GAINS TRES IMPORTANTS

4635 DATA"LE NEUF DE CARREAU:" 4636 DATA"DE LA REUSSITE DANS VOS PROJETS LES PLUSDIFFICILES! PROFITEZ-EN!"
4640 DATA"LE DIX DE CARREAU:"

4641 DATA"VOUS ALLEZ REALISER DE BONS ACHATS OU DEBONNES AFFAIRES." 4645 DATA"LE VALET DE CARREAU DEBAUCHE PEUT-ETRE UN SOLDAT." 4646 DATA" J'APERCOIS UN JEUNE HOMME BLOND ET

4650 DATA"LA DAME DE CARREAU "
4651 DATA"JE VOIS LA CHAMBRE D'UNE FEMME BLONDE...CELA M'INSPIRE LA TROMPERIE... 4655 DATA"LE ROI DE CARREAU "

4656 DATA"ATTENTION! CET HOMME EST DANGEREUX: C'ESTPEUT ETRE VOTRE ENNEMI..."
4660 DATA20,25,30,6,71,1,145,10,28,49,7,12,1,195,10,31,165,7,233,1,250,10,28
4662 DATA49,7,12,1,195,10,25,30,6,71,1,145,25,37,162,9,104,2,90,20,31,165,7 4664 DATA233, 1, 250, 10, 42, 62, 10, 143, 2, 163, 15, 37, 162, 9, 104, 2, 90, 5, 33, 135, 8, 97, 2

Suite page 7

LABYRINTHE 3D DENTRER DIFFICILE Un labyrinthe, même en 3 dimensions, se doit d'être DESORTIR peuple de monstres. Soyez comblé, celui-ci abrite une véritable ménagerie. Claude MICHOUX IFB=3THENM3=1 8055 SC=SC-R1#100 **SUITE DU N'87** 5107 IFB=4THENM4=1 8060 GOSUB480: PAUSE2: WIPE: GOSUB75 8070 GDSUBB*1000+500+(20*X1)+Y1 5300 DUTPUTCHR\$(192),80,100,0:DUTPUTCHR\$(193),96,10 0.0: DUTPUTCHR\$ (194), 80,84,0: DUTPUTCHR\$ (195),96,84.0: 8100 RETURN B200 ' 5310 OUTPUTCHR\$ (196),90,78,2:GOTO5600 3713 D1=0:GOSUB642:RETURN 8220 WIPE \$320 OUTFUTCHR\$ (197), 90, 195, 3: RETURN 3714 D1=1:GOSUB628: RETURN B230 As="LABYRINTHE" 5330 DUTPUTCHR\$(198),80,115,0:DUTPUTCHR\$(199),96,11 3715 D3=1: D2=0: D1=0: GOSUB702: RETURN 8240 OUTPUT"Par c. MICHOUX", 20, 220, 3 8250 LINE120,180,40,180,1:LINE40,60,1:LINE80,60,1:L INE100,60,200,60,1:LINE200,180,1:LINE140,180,1 8260 LINE80,160,80,120,1:LINE140,120,1:LINE140,140, 3724 D4=0: D2=1: GOSUB622: RETURN 5.0: DUTPUTCHR\$ (200), 80, 99, 0: DUTPUTCHR\$ (201), 96, 99, 0: 3725 D2=0: D1=0: GOSUB619: RETURN OUTPUTCHR\$ (202),80,83,0:OUTPUTCHR\$ (203),96,83,0:GOTO 3726 D1=1:D2=1:GOSUB627:RETURN 3727 D1=0:D2=0:GOSUB629:RETURN 5600 1:LINE60,80,120,80,1:LINE120,100,1:LINE160,100,1:LIN 5400 " 5450 V=B*1000+500+(X1*20)+Y1 3728 D1=1:D2=1:GOSUB628:RETURN E160,80,1:LINE180,80,1 3729 D1=0: D2=0: D3=1: GOSUB702: RETURN 8270 LINE180, 160, 160, 160, 1:LINE160, 120, 1:LINE180, 12 5500 FORI=11020 3762 D4=0: D2=1: GOSUB611: RETURN 0,1:LINE100,180,100,140,1:LINE60,160,60,120,1:LINE40 5501 IFV=SE(I) THENSOUND3, 84: GOSUB5310 3763 GOSUB616: RETURN ,100,60,100,1:LINE80,100,80,80,1:LINE100,120,100,100 5502 IFV=CR(I) THENSOUNDS, 398: GOSUB5300 5503 IFV=S0(1) THENSOUND3, 182: GOSUB5330 3764 GOSUB609: RETURN 3765 D2=0:D3=1:GOSUB703:RETURN 8280 LINE120, 140, 120, 160, 1:LINE140, 160, 1:LINE180, 14 5504 IFV=FL(I)ANDFL(7THENFL=FL+1:SOUND3,80:PAUSE.5: 3768 D2=1: D4=0: GOSUB609: RETURN SOUNDO, 4096: FL (1) =0: GOTO5510 0,200,140,1:LINE180,100,200,100,1:LINE140,80,140,60, 3769 D3=1: D2=0: GOSUB703: RETURN 5510 NEXT: RETURN 3772 D4=0: D2=1: D1=0: GOSUB691: RETURN 5600 IFB=1THENM1=1:M3=1:M4=1 8290 FDRI=0TD9 3773 D1=1:D2=0:GOSUB605:RETURN 5602 IFB=2THENM2=1:M3=1:M4=1 8300 W=125: Z=195 3774 D2=1:GOSUB609:RETURN 5604 IFB=3THENM1=1:M2=1:M3=1 8310 IFI=ODRI=50RI=8THENRESTORE8490 5606 IFB=4THENM1=1:M2=1:M4=1 3775 D3=1:D2=0:GOSUB703:RETURN 8320 IFI=10RI=30RI=60RI=9THENRESTORE8470 4521 Y1=Y1+1:GOTO1000 5610 RETURN 8330 IFI=20RI=40RI=7THENRESTORE8480 4541 GOSUBBOO: B=D: Y1=Y1+1: RETURN 8340 B\$=MID\$ (A\$, 1+1.1) 5800 8350 OUTPUTB\$, W. Z. 2: FLASH2, 10 4581 D1=0:D2=1:D4=1:GOSUB703:RETURN 5850 RESTOREAGOO 4582 D2=0: GDSUB660: RETURN 5900 A=64256 8360 FORJ=1T021 4583 D3=0:D1=1:GOSUB667:RETURN 5910 FORI=AT064641 8370 OUTPUTB\$, W, Z, O 4587 D4=1:D1=0:GOSUB703:RETURN 5920 READV: POKEI, V: NEXT 8380 GOSUB8450 4588 GOSUB609: RETURN 5930 POKE&SFE3, 0: POKE&SFE4, &FB 8390 DUTPUTB\$, W, Z, 2 4589 D3=0:D1=1:GOSUB616:RETURN 5000 DATA15.16 8400 PAUSE. 2: NEXT 8410 OUTPUTB\$, W, Z, O 4592 D4=1:D1=0:GOSUB703:RETURN 6010 DATA0, 60, 0, 112, 0, 242, 1, 228, 3, 200, 3, 240, 7, 128, 7 .0.6,0,2,0,3,0,1,0,1,140,0,204,0,101,0,47 4593 GOSUB609: RETURN 8420 DUTPUTB\$,50+1*12,40,2 4594 D3=0:D1=1:GOSUB616:RETURN 6020 DATA14, 0, 7, 128, 1, 192, 8, 192, 4, 224, 3, 224, 0, 224, 0 8430 PAUSE. 2: NEXT 4623 D2=1:D1=0:D4=1:GOSUB703:RETURN ,112,0,48,0,24,0,24,0,48,24,96,24,192,209,128,251,0 8440 GOTO8520 4624 DZ=0:50SUB660:RETURN 6030 DATA3, 255.6, 63, 8, 127, 16, 191, 33, 30, 66, 38, 68, 76, 8450 ' 4625 GDSUB662: RETURN 8460 READW. Z 196, 152, 140, 156, 137, 142, 201, 3, 73, 0, 73, 128, 76, 64, 36, 6 4626 D3=0: D2=1: GDSUB667: RETURN 8470 DATA125,175,145,175,165,175,185,175,185,155,16 4.22.64 4629 D2=1:D4=1:D1=0:GOSUB703:RETURN 6040 DATA255, 240, 254, 56, 255, 12, 126, 130, 60, 66, 50, 34, 5, 155, 165, 135, 185, 135, 185, 115, 165, 115, 165, 95, 185, 95, 4630 D2=0:GOSUB660:RETURN 25, 19, 12, 153, 24, 201, 48, 73, 96, 73, 0, 74, 0, 218, 1, 18, 1, 36 185, 75, 165, 75, 145, 75, 145, 95, 125, 95, 125, 75, 105, 75, 85, 4631 D2=1:60SUB662:RETURN 75,85,55 4632 D1=1:D2=0:GOSUB674:RETURN 6050 DATAO, 0, 15, 224, 27, 240, 31, 48, 30, 24, 32, 24, 192, 24 8480 DATA125,175,145,175,145,155,125,155,125,135,10 5,135,85,135,85,155,85,175,65,175,45,175,45,155,45,1 ,64,24,0,16,0,48,0,96,0,206,1,145,1,161,1,150,0,120 4633 D1=0:GOSUB679:RETURN 4634 D3=0: D2=1: GOSUB677: RETURN 6060 DATAO, 0, 0, 0, 0, 8, 16, 48, 12, 120, 30, 201, 179, 135, 35, 45, 115, 65, 115, 65, 95, 45, 95, 45, 75, 65, 75, 85, 75, 85, 55 4641 D4=1:D2=0:GOSUB704:RETURN 225, 3, 192, 1, 128, 2, 64, 2, 64, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 4642 D1=1:D2=1:D3=0:GDSUB607:RETURN 6070 DATAO, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 15, 0, 31, 0, 55, 0, 61, 0, 29, 0 8490 DATA125,175,105,175,105,155,105,135,125,135,12 4665 D1=0: D4=1: GOSUB703: RETURN ,15,0,7,0,5,0,7,0,2,0,2,0,15 5, 155, 145, 155, 145, 135, 145, 115, 125, 115, 105, 115, 105, 95 4666 D1=1:GOSUB609:RETURN 6075 DATAO, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 128, 0, 192, 0, 96, 0, 224, 0, 192 ,85,95,85,115,65,115,65,95,45,95,45,75,65,75,85,75,8 5,55 4667 D1=0: GDSUB605: RETURN ,0,128,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,0 4668 D2=1:GDSUB653:RETURN 6080 DATA1, 191, 7, 250, 14, 242, 28, 34, 24, 18, 48, 79, 96, 34 8500 RETURN 4669 D2=0: GOSUB658: RETURN 96, 18, 48, 79, 56, 34, 28, 31, 14, 2, 15, 159, 14, 2, 27, 74, 42, 1 8520 WIPE 4670 D3=0:D1=1:GDSUB682:RETURN 8530 OUTPUT"REGLE DU JEU", 80, 220, 1: PRINT: PRINT: PRIN 4673 D4=1:D2=0:GOSUB704:RETURN 6085 DATA236,0,255,0,123,192,33,240,64,56,144,24,32 4674 D3=0:D1=1:GOSUB607:RETURN 48, 64, 96, 144, 192, 33, 128, 195, 128, 3, 0, 207, 128, 23, 192, 8540 PRINT" VOUS DEVEZ PARCOURIR UN LABYRINTHE": PRI 4681 D4=1:D1=0:GOSUB703:RETURN 135, 160, 218, 128 6090 DATA10, 29, 10, 12, 0, 56, 0, 112, 0, 224, 1, 192, 1, 128, 1 4682 D1=1:D2=1:D3=0:GDSUB609:RETURN 8550 PRINT" SAUREZ-VOUS EN TROUVER LA SORTIE ?":PRI 4709 D4=1:D1=0:GOSUB703:RETURN ,64,1,64,1,64,1,64,1,64,1,64,7,192,11,192,2,0 NT: PRINT 6095 DATA194, 128, 194, 128, 224, 0, 96, 0, 96, 0, 112, 0, 48, 0 4710 D1=1:D2=1:GDSUB609:RETURN 8560 PRINT" POUR VOUS DIRIGER, UTILISEZ LA MA- NET 4711 D1=0:D2=0:GOSUB633:RETURN ,48,0,40,0,40,0,40,0,40,0,40,0,56,0,63,0,62,0 TE DU CONTROLEUR. ": PRINT 6100 RETURN 8570 PRINT" SI VOUS ETES PERDU CONSULTEZ LE PLAN (F 4712 D1=1:D2=1:GOSUB640:RETURN 7000 FI=FIRE(0) IRE) SEULEMENT 3 FOIS AU COURS DU JEU." 4713 D1=0: GOSUB697: RETURN 8572 PRINT: PRINT" VOUS RENCONTREREZ DES MONSTRES QUE 4714 D3=0:D1=1:D2=1::GDSUB698:RETURN 7003 SC=SC-2 VOUS POUVEZ DETRUIRE (FIRE) OU FUIR" 4723 D4=1:D2=0:GOSUB704:RETURN 7010 IFFI=OTHENGOTO7015: ELSERETURN 4724 D1=1:D2=2:GOSUB607:RETURN 7015 IFFL<1THENOUTPUT"PLUS DE MUNITION", 50, 40, 2: PAU 8580 PAUSE15: RETURN SE1:PLOT49, 41, 100, 12, 1: RETURN 9000 WIPE: DUTPUT"ANCIEN RECORD"+STR\$ (RE) . 70, 160, 2 4725 D1=0: D2=0: GDSUB615: RETURN 9020 DUTPUT"DETENU PAR "+MM\$, 70, 140, 2: PAUSE3 4726 D1=1:D2=1:GOSUB630:RETURN 7016 FORI=1T020 7020 IFCR(I)=VTHENCR(I)=0:GDT07050 9030 DUTPUTNN\$, 40, 110, 2: DUTPUT"VOTRE SCORE"+STR\$ (SC 4727 D1=0:D2=0:GOSUB631:RETURN 7030 IFSQ(I)=VTHENSQ(I)=0:G0T07050 4728 D3=0:D1=1:D2=1:GOSUB634:RETURN),80,90,1:PAUSE3 9060 IFSC>RETHENOUTPUT"RECORD BATTU", 80, 60, 3: FLASH3 4761 D2=0:D4=1:GOSUB704:RETURN 7040 IFSE(1)=VTHENSE(1)=0:GOTO7050 4762 GOSUB607: RETURN 7050 NEXT: SOUND3, 328: SC=SC+20: FL=FL-1: PAUSE1: PLOT17 , 20: ELSEGOTO9100: PAUSE5 5+10*FL,111,10,10,1:SOUNDO,4096:M1=0:M2=0:M3=0:M4=0: 4763 GOSUB610: RETURN 9070 RE=SC: MM\$=NN\$ 4764 D2=1:D3=0:GDSUB608:RETURN GOSUBV 9100 CLS: OUTPUT "VOULEZ VOUS REJOUER (O/N) ",50,120,2 7060 RETURN 4767 D2=0:D4=1:GOSUB704:RETURN 4768 D3=0: D2=1: GDSUB607: RETURN 8000 RETURN 9120 RP\$=INSTR\$(1) 4771 D1=1:D4=1:D2=0:GOSUB704:RETURN 8010 FI=FIRE(0) 9130 IFRP\$="0"ORRP\$="0"THENGOTO50 4772 D2=1:D1=0:GOSUB636:RETURN 9140 IFRP\$="N"ORRP\$="n"THENGOT09200 B012 IFE=00RM1=10RM2=10RM3=10RM4=1THENRETURN: ELSEGO 4773 D2=0:GOSUB692:RETURN T08020 9150 GDT09120 THENGOTOBOSO: ELSERETURN D3=0: D2=1: GOSUB693: RETURN 7200 WIPE: DUTPUT"AU REVOIR", 100, 120, 2 5000 8050 X=44+10*Y1: Y=46+10*X1 9210 END 5010 GOTO5400 8051 R1=R1+1 9300 CLS: CURSOR60, 140: INPUT"VOTRE NOM"; NS 5100 IFB=1THENM1=1 8053 IFRI>RTHENOUTPUT"DESOLE, PLUS D'AIDE", 30, 40, 2:P 9310 Ns=MIDs(Ns,1,9) 5101 IFB=2THENM2=1 AUSE2: PLOT25, 42, 120, 20, 1: RETURN 9320 NN\$=N\$: RETURN 115 IF S1=0 GOTO 127 116 IF (I-1)*(I-8)00 GOTO 118 ",S1,"PT(S)" 205 N1=N1+1 206 GOSUB 267 148 LOCATE #2,1,12 PRINT #2,"JE RE 179 IF A(I.J)=0 THEN 184 180 CLS #2, LOCATE #2,1,5 PRINT #2 117 51=51+52 TIRE VOS! IF C1=0 THEN 210 CASE DEJA" 118 IF (J-1)*(J-8)<>0 G0T0 120 149 LOCATE #2,1,14 PRINT #2," IF N1=64 THEN 210 208 31=31+32 181 LOCATE #2.1.8 PRINT #2," 209 GOTO 101 120 IF \$1(B1 GOTO 127 121 IF \$1)B1 GOTO 124 122 R=RND(1)-1 150 GOSUB 337 210 CLS 151 GOSUB 267 182 LOCATE #2.1.11 PRINT #2." 211 Me-"VOUS AVEZ PIECES" CC Suite de la page 3 152 CLS #2, =9 LL=2 GOSUB 283 JOUEZ":GOSUB 337 123 IF R)0.5 GOTO 127 153 IF H1=0 GOTO 210 183 GOTO 157 212 LOCATE 21,2 PRINT H1 213 Ma="ET J'AI 124 B1=S1 154 IF N1=64 GOTO 218 184 GOSUB 233 PIECES" CC 125 13=1 155 T1=H 185 IF F1=1 THEN 189 -9:LL-4:GOSUB 283 91 XS=UPPERS(INKEYS): IF XS="" GOTO 156 T2*C 126 13=1 186 CLS #2, LOCATE #2,1,4 PRINT #2 214 LOCATE 21,4 PRINT C1 "COUP INCORRECT" 127 NEXT 157 CLS #2, LOCATE #2,1,2 PRINT #2 215 IF H1=C1 THEN 219 187 LOCATE #2,1,8 PPINT #2." REJO 92 IF X="A" THEN 95 128 NEXT I , "LIGNE 216 IF H10C1 THEN 221 93 C=B 129 IF 81>0 GOTO 136 158 As=INKEYS: IF As="" GOTO 158 UEZ" GOSUB 337 217 MS="JE SUIS LE VAINQUEUR" CC=1 94 H=W 130 LOCATE #2.1.4 PRINT #2," 159 I=VAL(At) 188 GOTO 157 8 LL-8 GOSUB 283 95 MS="VOULEZ-VOUS PARTIR LE PREMI DIS 160 PRINT #2, I 189 U=-1 218 GOTO 222 ER" CC=5 LL=19 GOSUB 283 190 GOSUB 242 131 LOCATE #2,1,6 PRINT #2," PHSS 161 LOCATE #2,1,4 PRINT #2, "COLONN 219 MO-"MATCH NUL" CC=15 LL=8 GUSU 96 Ms="OUI-NON": CC=16: LL=21 GOSUB 191 IF S1>0 THEN 196 B 283 132 LOCATE #2,1,8 PRINT #2," MON 192 CLS #2. LOCATE #2.1.4 PRINT #2 220 GOTO 229 221 Ma="VOUS ETES LE VAINQUEUR" CC 162 X##UPPER#(INKEY#): IF X##"" THE 97 GOSUB 279 98 CLS GOSUB 295 TOUR" GOSUB 337 133 IF Z=1 GOTO 210 N 152 193 LOCATE #2,1,8 PRINT #2," 163 PRINT #2,X# *9 LL *8 GOSUB 283 164 IF 1>8 GOTO 157 165 IF 1<>0 THEN 175 99 IF X\$="N" OR X\$="n" GOTO 103 134 Z=1 222 Ma="RESULTAT DU JEU" CC=12 LL= 135 GOTO 155 194 LOCATE #2.1.12 PRINT #2." 12:GOSUB 283 223 IF H1<C1 THEN 225 100 GOTO 155 101 IF F2=0 G0TO 103 JOUEZ" GOSUB 337 166 CLS #2, LOCATE #2,1.5 PRINT #2 192 GOSUB 299 224 IF H1>C1 THEN 228 137 LOCATE #2.1.4 PRINT #2, "JE JOU 195 GOTO 157 103 CLS #2. LOCATE #2.1.2 PRINT #2 196 Z#0 197 LOCATE #2.1.8 PRINT #2." (ELP E EN" 167 LOCATE #2,1.8 PRINT #2," VOTRE 225 Ma="JE SUIS LE PLUS FORT" CC=9 "PATIENCE" 138 LOCATE #2.1.6 PRINT #2." LL=16 GOSUB 283 194 B1=-1 168 LOCATE #2.1.11 PRINT #2." "C#(J3) 226 IF H1(C1 THEN 227 227 GOTO 229 105 13=J3=0 139 I=13 I-NON' 198 LOCATE #2,1,10 PRINT #2, "DONNE 228 MS="VOUS ETES LE PLUS FORT" CL 186 T1=C 140 J=J3 169 GOSUB 279 ISII"PT(S 107 T2=H 170 CLS #2. 171 IF X0<>"0" THEN 157 172 IF Z=1 THEN 210 141 U=1 199 LOCATE #2,1,12 PRINT #2," JE RE =9 LL=16 GOSUB 283 108 FOR I=1 TO 8 142 GOSUB 242 TIRE MES 229 Ms * "VOULEZ-VOUS REJOUER + OUL-N 109 FOR J=1 TO 8 143 C1=C1+81+1 200 LOCATE #2,1,14 PRINT #2," ON)" CC=5 LL=20 GOSUB 283 GOSUB 27 110 IF ACI, JOCOB GOTO 127 111 GOSUB 233 144 H1=H1-S1 ECES" GOSUB 337 174 GOTO 101 175 FOR J=1 TO 8 176 IF CS(J)=X\$ THEN 179 177 NEXT J 230 IF X\$="0" THEN CLS GOTO 74

202 GOSUB 242 203 H1=H1+S1+1

284 C1=C1-81

231 MS="MERCI POUR LE JEU." CC=11

Suite page 28

145 HI=HI+1

146 LOCATE #2,1,8 PRINT #2," CE 0

147 LOCATE #2,1,18 PRINT #2, "DONNE

112 IF F1=0 G0T0 127

114 GOSUB 242

MARATHON

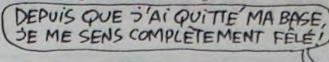
Vous n'auriez jamais dû quitter votre base, les rebelles de votre espèce ont peu de chances de sortir vivant d'une telle aventure...

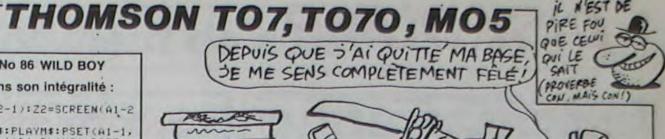
Julien CAMPAGNE

ERRATUM TO 7 du No 86 WILD BOY

voici la ligne 8080 dans son intégralité : 8873 Z1=SCREEN(A1-1.A2-1):Z2=SCREEN(A1-2

,A2-1) 8080 PSET(A1-1,A2-1)D\$:PLAYM\$:PSET(A1-1, A2-1)" ":PSET(A1-2,A2-1)D\$:PLAYS\$:PSET(A 1-2,A2-1)" ":PSET(A1-1,A2-1)CHR\$(Z1),7:P SET(A1-2,A2-1)CHR\$(Z2),7:A1=A1-3:B=B-3:G







SUITE DU N°87

333 LOCATEX, Y:COLOR7:PRINTH4\$:LOCATEX, Y-1:PRINTH3\$:LOCATEX, Y-2:PRINTH2\$:LOCATEX, Y-3:PRINTH1\$:LOCATEX, Y-4:PRINT* *:LOCA TEX, Y-5: PRINT"

334 1F(TX=X+1 ORTX=X+2)ANDY=19 THEN2000 335 NEXT:PSET(TX,TY)* *

336 TX=GX-1: RETURN

350 LINE(X+3, Y-1)-(GX-1, Y-1)" ":FORI=1 T 015: COLORI

351 LOCATEGX, GY: PRINTG4#: LOCATEGX, GY-1:P RINTG3*:LOCATEGX, GY-2:PRINTG2*:LOCATEGX, GY-3:PRINTG1*:PLAY*TIL18A1802DOREMIFALA* 352 FORI=1 TO15: COLORI

353 LOCATEGX, GY:PRINTG3*:LOCATEGX, GY-1:P RINTG2*:LOCATEGX, GY-2:PRINTG1*:LOCATEGX, GY-3:PRINT* ":PLAY*TIL10A1002D0REMIFAL A": NEXT

354 FORI=1 TO15: COLORI 355 LOCATEGX, GY:PRINTG2*:LOCATEGX, GY-1:P RINTG1*:LOCATEGX, GY-2:PRINT ":PLAY*TI L10A1002DOREMIFALA": NEXT

356 FORI=1 TO15: COLORI 357 LOCATEGX, GY:PRINTG1*:LOCATEGX, GY-1:P RINT* *:PLAY*T1L18A1802D0REMIFALA*:NEX

358 LOCATEGX, GY: PRINT" 359 FORX=X TO30
360 LOCATEX, Y:COLOR7:PRINTH4\$:LOCATEX, Y-1:PRINTH3::LOCATEX, Y-2:PRINTH2::LOCATEX,

361 PLAY "T5L5A105FA*DO*SO*RE*LA*MI*SI*": 362 FORI=12 TO19:LOCATEX+3, 1:PRINTCHR\$(2 4):PLAY*T1L10A1001D005SI01D0D005SI01D0*

363 NEXT 364 FORX=X T036 365 LOCATEX, Y: COLOR7: PRINTH4#: LOCATEX, Y-

1:PRINTH3#:LOCATEX, Y-2:PRINTH2#:LOCATEX, Y-3:PRIMTH1\$ 366 PLAY "TSL5A105FA DO SO RE BLASMISSIS":

367 S=S+200 400 CLS:TA=4

401 BOXF(0,160)-(319,199),15:BOXF(0,0)-(

402 FORI=112 T0256 STEP48:BOXF(I,0)-(I+8,104),15:NEXT:BOXF(265,0)-(319,104),15
403 FORI=20 T032 STEP6:LINE(I,13)-(I,19)

404 COLOR0,5:LOCATE1,0:PRINT"SCORE:":LOC ATE31,0:PRINT"SCREEN:":IFVIE>1 THENLOCAT E17, 0: PRINT "MEN: " ELSELOCATE17, 0: PRINT "M

405 LOCATE1,1:PRINTSTR\$(S):LOCATE17,1:PR
INTVIE:LOCATE33,1:PRINT4:COLOR5,0:PLAY"T
5L12A004D0PL6D0#PL12MIPL6D0PL12MIPL6D0PL 12MIPL6DOPL48MID003SI04D0D00RE"

406 FORX=0 TO15
407 COLOR7:LOCATEX, Y:PRINTH4\$:LOCATEX, Y1:PRINTH3\$:LOCATEX, Y-2:PRINTH2\$:LOCATEX, Y-3:PRINTH1\$:PLAY*T1L10A1802DOREMIFALA*

408 MEXT 409 LINE(14,13)-(14,19)FI\$,3 410 H1\$=GR\$(0)+GR\$(1):H2\$=GR\$(2)+GR\$(3):

H3\$=GR\$(4)+GR\$(5):H4\$=GR\$(6)+GR\$(7) 411 FORZ=1 T05:I=X 412 FORJ=2 T015

413 IFSTICK(0)=3 AMDX(18 THEMLINE(X,13)-(X,19)* ":X=X+1:COLOR7:LOCATEX,Y:PRINTH4 \$:LOCATEX,Y-1:PRINTH3\$:LOCATEX,Y-2:PRINT H2\$:LOCATEX,Y-3:PRINTH1\$

414 IFSTICK(0)=7 ANDX)15 THENLINE(X+1,13)-(X+1,19)* *:X=X-1:COLOR7:LOCATEX,Y:PRI NTH4*:LOCATEX,Y-1:PRINTH3*:LOCATEX,Y-2:P RINTH2 : LOCATEX, Y-3: PRINTH1 \$

415 COLOR5:LOCATEI, J:PRINTGR\$(21):LOCATE I, J-1: PRIMT"

416 MEXT

IF(I=X ORI=X+1)THEN2000 418 LOCATEI, J:PRINT" ":S=S+25:NEXTZ
419 LOCATEI, 1:PRINTSTR\$(S):LOCATEI7, 1:PR INTVIE:LOCATE33, 1:PRINT3:COLOR5, 0

420 FORX=X T023 COLOR7:LOCATEX, Y:PRINTH4:LOCATEX, Y-1:PRINTH3*:LOCATEX, Y-2:PRINTH2*:LOCATEX, Y-3:PRINTH1*:LINE(X-1,13)-(X-1,19)* *:PL AY"TIL10A1002DOREMIFALA"

422 MEXT 423 LINE(20,13)-(20,19)FI\$,3 424 H1\$=GR\$(0)+GR\$(1):H2\$=GR\$(2)+GR\$(3): H3\$=GR\$(4)+GR\$(5):H4\$=GR\$(6)+GR\$(7)

425 FORZ=1 T05:I=X:FORJ=2 T015 426 IFSTICK(0)=3 ANDX(24 THEMLINE(X,13)-(X,19)" ":X=X+1:COLOR7:LOCATEX,Y:PRINTH4 \$:LOCATEX, Y-1:PRINTH3\$:LOCATEX, Y-2:PRINT H2\$:LOCATEX, Y-3:PRINTH1\$

428 IFSTICK(0)=7 ANDX>21 THENLINE(X+1,13

)-(X+1,19)* *:X=X-1:COLOR7:LOCATEX,Y:PRI NTH4*:LOCATEX,Y-1:PRINTH3*:LOCATEX,Y-2:P RINTH2*:LOCATEX,Y-3:PRINTH1* 429 COLOR5: LOCATEI, J:PRINTGR\$(21):LOCATE

I.J-1:PRINT"

430 NEXT 431 IF(I=X ORI=X+1)THEN2000 432 LOCATEI, J:PRINT" ":S=S+25:NEXTZ 433 FORX=X T029 434 LOCATEX, Y: COLOR7: PRINTH4\$: LOCATEX, Y-1:PRINTH3*:LOCATEX, Y-2:PRINTH2*:LOCATEX, Y-3:PRINTH1*:LINE(X-1,13)-(X-1,19)" "

Y-3:PRINTHI\$:LINE(X-1,13)-(X-1,19)" "
435 PLAY"TILI0A1002DOREMIFALA":NEXT
436 LINE(26,13)-(26,19)FI\$,3
437 FORZ=1 TO5:I=X
438 FORJ=2 TO15
439 IFSTICK(0)=3 ANDX(30 THENX=X+1:COLOR
7:LOCATEX,Y:PRINTH4\$:LOCATEX,Y-1:PRINTH3
\$:LOCATEX,Y-2:PRINTH2\$:LOCATEX,Y-3:PRINT
H1\$:LINE(X-1,13)-(X-1,19)"
440 IFSTICK(0)=7 ANDX>27 THENX=X-1:COLOR
7:LOCATEX,Y:PRINTH4\$:LOCATEX,Y-1:PRINTH3
\$:LOCATEX,Y-2:PRINTH4\$:LOCATEX,Y-1:PRINTH3

\$:LOCATEX, Y-2:PRINTH2\$:LOCATEX, Y-3:PRINT

H1\$:LINE(X+2,13)-(X+2,19)* *
441 COLOR5:LOCATEI, J:PRINTGR\$(21):LOCATE
1, J-1:PRINT* *

442 NEXT 443 IF(I=X ORI=X+1)THEN2000 444 LOCATEI, J:PRINT" ":S=S+25:NEXTZ 445 H1\$=" "+H1\$:H2\$=" "+H2\$:H3\$=" "+H3\$: H4\$=" "+H4\$

446 LINE(32,13)-(32,19)" ":FORX=X T036 447 COLOR7:LOCATEX,Y:PRINTH4\$:LOCATEX,Y-1:PRINTH3\$:LOCATEX,Y-2:PRINTH2\$:LOCATEX, Y-3:PRINTH1\$:PLAY"T1L18A1805FA8D0#S08RE8 LASMISSIS"

448 MEXT 500 CLS: TA=5

503 LINE(0,24)-(39,24)DE\$,4,0 504 LINE(0,13)-(19,13)GR\$(21),5,0 505 COLOR7:Y=12:FORX=0 TO17

LOCATEX, Y: PRINTH45: LOCATEX, Y-1: PRINT H3\$:LOCATEX, Y-2:PRINTH2\$:LOCATEX, Y-3:PRI

507 PLAY"TIA10L1002DOREDORESIRE": NEXT 508 VX=0:VY=19:TIM\$="TIME:##":TI=50 509 V1\$=" "+CHR\$(27)+"F"+GR\$(13):V2\$= " "+GR\$(14)+CHR\$(127)+CHR\$(127)+CHR\$(127) +GR\$(13):V3\$=" "+GR\$(14)+CHR\$(127)+CHR\$ (127)+CHR\$(127)+GR\$(12)

(127)+CHR\$(127)+GR\$(12)
510 COLOR1:LOCATEYX, YY:PRINTV3\$:LOCATEYX
,YY-1:PRINTV2\$:LOCATEYX, YY-2:PRINTV1\$
511 COLOR0, 5:LOCATE1, 0:PRINT "SCORE: ":LOC
ATE31, 0:PRINT "SCREEN: ":IFVIE>1 THENLOCAT
E17, 0:PRINT "MEN: " ELSELOCATE17, 0:PRINT "M

512 LOCATE1,1:PRINTSTR\$(S):LOCATE17,1:PR INTVIE:LOCATE33,1:PRINT5:COLOR5,0 513 LOCATE17,5:COLOR0,14:PRINTUSINGTIM#; TI: COLOR7, 8 514 PLAY*T5L1205A0MIFAPL24D0PL36D004L18S

OLAOSDOPL24DOPL12RERE** 515 IFSTICK(0)=3 THENVX=VX+1:IFVX=34 THE NLOCATEVX, VY: PRINTCHR\$(24): LOCATEVX, VY-1 :PRINTCHR\$(24):LOCATEVX, VY-2:PRINTCHR\$(2

516 COLOR1:LOCATEVX, VY:PRINTV3\$:LOCATEVX

, YY-1:PRINTY2*:LOCATEYX, YY-2:PRINTY1*
517 IFSTRIG(0)=-1 THEN530
518 TI=TI-1:IFTI=0 THENLOCATE17,5:COLOR6
,5:PRINTUSINGTIM*;TI:GOTO2000 519 LOCATE17,5:COLOR0,14:PRINTUSINGTIM\$;

TI: COLOR7, 0

531 LOCATEX, Y:PRINTH4\$:LOCATEX, Y-1:PRINT H3\$:LOCATEX, Y-2:PRINTH2\$:LOCATEX, Y-3:PRI NTH1\$:LOCATEX, Y-4:PRINTCHR\$(24) 532 NEXT

533 IFX=VX+1 THEN550 534 COLOR7:FORY=Y TO23 535 LOCATEX, Y:PRINTH4*;:LOCATEX, Y-1:PRIN TH3*:LOCATEX, Y-2:PRINTH2*:LOCATEX, Y-3:PR INTHIS:LOCATEX, Y-4:PRINT" "
536 COLORI:LOCATEVX, YY:PRINTY3\$:LOCATEVX , VY-1: PRINTV2\$: LOCATEVX, VY-2: PRINTV1\$

537 NEXT:GOT02000 550 V1*=" "+H1*+CHR*(27)+"F"+GR*(13) 551 LOCATEX, Y-1: PRINTCHR\$(24): LOCATEX, Y-2:PRINTCHR\$(24):LOCATEX, Y-3:PRINTCHR\$(24):LOCATEX, Y-4:PRINTCHR\$(24):PLAY*T1L18A1 005FA@DO@SO@RE&LA@MI@SI@

553 COLOR1:LOCATEVX, VY:PRINTV3\$:LOCATEVX, VY-1:PRINTV2\$:LOCATEVX, VY-2:COLOR7:PRINTV1\$

554 PLAY*T1L10A1002DOREDORE* 555 NEXT

556 S=S+TI#3 600 CLS:TA=6:ESC\$=CHR\$(27) 601 COLORO, 5:LOCATE1, 0:PRINT"SCORE: ":LOC ATE31, 0:PRINT"SCREEN: ":IFVIE) 1 THENLOCAT E17, 0:PRINT"MEN: " ELSELOCATE17, 0:PRINT"M

):LOCATE2,18:COLOR1:PRINTGR\$(14);:COLOR, ,1:PRINT*5*;:COLOR,,1:PRINTCHR\$(127)CHR\$ (127):LOCATE2,19:PRINTGR\$(14)GR\$(14)GR\$(606 FORVX=0 T034:COLOR1:VY=10 697 LOCATEVX, VY:PRINTV3\$:LOCATEVX, VY-1:PRINTV2\$:LOCATEVX, VY-2:COLOR7:PRINTV1\$:PL AY"TIL10A1002DOREDORE 608 NEXT: V1\$=CHR\$(9)+GR\$(0)+GR\$(1)+ESC\$+
"F"+GR\$(13)+" ": V2\$=GR\$(14)+CHR\$(127)+C
HR\$(127) +CHR\$(127)+GR\$(13)+" ": V3\$=GR\$ (14)+CHR\$(127)+CHR\$(127)+CHR\$(127)+GR\$(1

(39,3)F1\$,3:COLOR7,0 604 LINE(0,20)-(5,20)GR\$(21),5:LINE(1,24)-(1,21)GR\$(21),5:LINE(4,24)-(4,21)GR\$(2

605 COLOR1:LOCATE2,17:PRINTGR\$(13);:COLO R7:PRINTGR\$(0)GR\$(1);:COLOR6:PRINTGR\$(13

609 PLAY*T5L24A005DOREL12D0L24D4LALALAL1 2S0L24LAL12LA0L48LAL24LA0S005L12D004L48L AL24FAREL12SOL24DO*

610 FORVX=VX TO5 STEP-1 611 IFSTICK(0)=5 ANDVY(23 THENVY=VY+1:L0 CATEVX, VY-4:PRINTCHR\$(24)

612 IFSTICK(0)=1 ANDVY>10 THENVY=VY-1:LO CATEVX, VY+1:PRINTCHR\$(24) 613 COLOR1:LOCATEVX, VY:PRINTV3\$:LOCATEVX , VY-1:PRINTV2\$:LOCATEVX, VY-2:COLOR7:PRIN TV1\$:LOCATEVX, VY-3:PRINTCHR\$(24):LOCATEV X, VY+1:PRINTCHR\$(24);

614 MEXT 615 IFVY(>)19 THEN620 616 V1*=" "+GR*(13)+ESC*+"G"+GR*(0)+GR*(1)+ESC*+"F"+GR*(13)+ESC*+"G"+GR*(0)+GR*(1)+ESC*+"F"+GR*(13)+" ":V2*=" "+GR*(14)+ ESC*+"0"+ESC*+"0"+CHR*(53)+ESC*+"A"+ESC* +"P"+GR*(14)+CHR*(127)+CHR*(127)+CHR*(12 7)+CHR*(127)+GR*(13) 617 V3*=" "+GR*(14)+GR*(14)+GR*(14)+CHR* (127)+CHR*(127)+CHR*(127)+CHR*(127)+GR*(12)+GR*(127)+CHR*(1

12):S=S+25:G0T0650

628 FORI=1 TO15: COLORI 621 LOCATEVX, VY:PRINTV3\$;:LOCATEVX, VY-1: PRINTV2\$:LOCATEVX, VY-2:PRINTV1\$:PLAY*TIL 18A1802DOREDORESIREDOREMIFALA* 622 MEXT:V1\$=" "+V1\$:V2\$=" "+V2\$:V3\$=" "

+V3\$:CLS:GOTO2003 650 FORVX=0 TO30:COLOR1:LOCATEVX, VY:PRIN TV3\$:LOCATEVX, VY-1:PRINTV2\$:LOCATEVX, VY-

651 PLAY*TIL10A1002DOREMIFALA*:NEXT 652 CONSOLE2:CLS:VY=24:CONSOLE0 653 BOXF(0,16)-(104,168),15:BOXF(199,16) -(319,168),15:LINE(13,0)-(13,21)*/*,5:LI NE(24,0)-(24,21)*/*,5 654 FORVX=0 TO14:COLOR1:LOCATEVX,VY:PRIN

TV3\$;:LOCATEVX,VY-1:PRINTV2\$:LOCATEVX,VY -2:PRINTV1\$;:PLAY*T1L18A1802DOREMIFALA*: 655 LOCATEVX, VY: PRINT*

VY=VY TO22 STEP-1:COLOR1:LOCATEVX, VY:PRI MTV3*;:LOCATEVX, VY-1:PRINTV2*:LOCATEVX, V Y-2:PRINTV1\$:LOCATEVX, VY+1:PRINT"

Y-2:PRINTY1\$:LUCATEVX, VY+1:PRINT"
";:PLAY"TIL10A102DOREMIFALA":NEXT
656 K=0:FORI=20 TO24:K=K+1:IFK)1 THENK=0
657 IFK=1 THENLINE(13,2)-(13,1)"/",5:LIN
E(24,2)-(24,1)"/",5 ELSELINE(13,2)-(13,1)
CHR\$(92),5:LINE(24,2)-(24,1)CHR\$(92),5
658 LINE(0,1)-(12,1)" ",15,15:LINE(25,1)
-(39,1)" ",15,15:PLAY"TIL10A1002DOREDORE

":COLORS, 0: NEXT 659 K=0:FORI=0 TO25: K=K+1: IFK>1 THEMK=0 660 IFK=1 THEMLIME(13,2)-(13,24)"/",5:LI ME(24,2)-(24,24)"/",5 ELSELIME(13,2)-(13,24)CHR\$(92),5:LIME(24,2)-(24,24)CHR\$(92)

661 PLAY*T1L18A1802DOREDORE*:NEXT 662 FORI=2 T024:LINE(0,I)-(13,I)* ",0,8: LINE(24,I)-(39,I)* ",0,8:COLOR7:PLAY*T1L 18A1802DOREDORE*:MEXT

664 FORI=39 TO0 STEP-1:PLAY*T1L10A1002D0 REDORE*:PSET(1,15)GR*(21),5,0:PSET(1,24) GR\$(21),5:LIME(1,2)-(1,14)CHR\$(127),15:N

781 PLAY*T5L48A804RE@L24D0@04L48RE@FA@MI L24FA@L48SIO5L24PDO@RE@RE@O4FA@FA@L48FA@ FA@L48SO@L24LA@SI*:BA\$=GU\$+* *:I1=38:J1=

702 FORZ=1 T015: J=VY-1 703 FORI=38 TO8 STEP-1 784 COLOR3:LOCATEI, J:PRINTBA\$;:COLOR1:IF RND>.5 THENII=II-1:IFII=7 THENLOCATEII, J I:PRINT" ";:I1=38:J1=YY

715 LOCATEII, JI:PRINTBAS; IL A TOU BOUFFE

716 IFSTICK(8)=1 AMDVY)18 THENLOCATEVX, V ": VY=VY-1: COLOR1: LOCATE VX, VY: PRINTV3\$: LOCATEVX, VY-1: PRINTV25: LO CATEVX, VY-2: PRINTV1\$

717 IFSTICK(8)=5 ANDVY(23 THEMLOCATEVX, V Y-2:PRINT* ":VY=VY+1:COLOR1:LOCA TEVX, VY:PRINTV3\$:LOCATEVX, VY-1:PRINTV2\$: LOCATEVX, VY-2: PRINTVIS 718 IF(I1=8 AMD(J1=VY ORJ1=VY-1 ORJ1=VY-

2))THEN758 **719 NEXT**

719 MEXT 728 IFJ=YY-1 ORJ=YY ORJ=YY-2 THEM758 721 LOCATEI, J:PRINT" ":MEXT:GOTO788 758 FORI=8 TO15:SCREEMI, J:PLAY*T1L18A18 D2DOREDORESIRE":MEXT:SCREEM, 8:LOCATEI, J :PRINT" ";:LOCATEII, J1:PRINT" ";:GOTO2

788 LOCATEI, J:PRINT ";:LOCATEII, J1:PRI NT" ";:PLAY*T5L5A804DOMISOOSDOMISOMIDOO 4SOMIDO. 781 FORI=39 TO0 STEP-1:PSET(I,16)* *:PSE T(I,24)CHR*(127),15:LINE(I,2)-(I,15)* *: PLAY*T1L10A1002DOREDORE*:NEXT

782 S=S+125 800 TA=8

801 FORI=31 TOVX STEP-1:LIME(I,2)-(I,VY-3)GR*(21),5,0:LIME(I+1,2)-(I+1,VY-3)* *, 8,0:LIME(I+9,2)-(I+9,23)GR*(21),5,0:PLAY *T1L10A1002DOREDORESIRE*:MEXT

802 FORVY=VY TO3 STEP-1:LOCATEVX, VY:COLO R1:PRINTY3*:LOCATEVX, VY-1:PRINTV2*:LOCAT EVX, VY-2:PRINTY1*:LOCATEVX, VY+1:PRINT* ":PLAY"TIL18A1802DOREDORESIRE":NE

803 CLS:MES\$="Yous avez GAGNE !"
804 FORI=1 TOLEN(MES\$)
805 COLOR7,4:ATTRB0,1:LOCATE0,11:PRINTRI
GHT\$(MES\$,I):FORJ=0 TO500:NEXT:NEXT
806 FORI=0 TO39-(LEN(MES\$)+1):COLOR,0:LO
CATEI,11:PRINT ";:COLOR7,4:PRINTMES\$:FO TO25: NEXT: NEXT 807 FORI=11 TO23:COLOR7,4:LOCATE22,1:PRI MTMES\$;:FORJ=0 TO25:NEXT:COLOR,0:LOCATE2 2,1:PRINTSPC(LEN(MES\$));:NEXT 988 COLOR7,4:LOCATE22,24:PRINTMES\$;:COLO

809 ATTRB1,1:COLOR7
810 LOCATE0,11:PRINTH4*:LOCATE0,9:PRINTH
3*:LOCATE0,7:PRINTH2*:LOCATE0,5:PRINTH1* :FORI=0 TO25:NEXT

811 MES\$="Je vous salue, MAITRE." 812 FORI=1 TOLEM(MES\$):ATTRBB,1:COLOR6,5 :LOCATE39-I,5:PRINTLEFT\$(MES\$,1):FORJ=8 813 FORI=17 TO6 STEP-1:COLOR6,5:LOCATE1, 5:PRINTMES*;:COLOR, 0:PRINT* ":FORJ=0 TO2

5: NEXT: NEXT 814 VIE=VIE+1:S=S+5000 815 FORI=8 TO25 816 PLAY*A8T5L504D0MIS005D0MIS0MID004S0M

819 ATTRB0,0:LOCATE9,16:COLOR0,7:PRINT"U
ne autre partie ?";:R\$=INPUT\$(1)
820 IFR\$="0" THEN2 ELSECLS:SCREEN4,6,6:E

2000 FORI=1 TO15

2001 LOCATEX, Y:COLORI, 0:PRINTH4*;:LOCATE
X, Y-1:PRINTH3*:LOCATEX, Y-2:PRINTH2*:LOCA
TEX, Y-3:PRINTH1*:PLAY*A10T1L1002DOREDORE
SIRE*

2002 MEXT:CLS 2002 MEXT:CLS 2003 VIE=VIE-1:IFVIE=0 THEN3000 2004 IFTA=1 THEN100 2005 IFTA=2 THENH1\$=" "+GR\$(0)+GR\$(1):H2 \$=" "+GR\$(2)+GR\$(3):H3\$=" "+GR\$(4)+GR\$(5)):H4\$=" "+GR\$(6)+GR\$(7):GOTO200

2006 IFTA=3 THEN300 2007 IFTA=4 THENH1*=" "+GR*(0)+GR*(1):H2 \$=" "+GR*(2)+GR*(3):H3*=" "+GR*(4)+GR*(5)):H4*=" "+GR*(6)+GR*(7):GOTO400 2008 IFTA=5 THEN508

2009 IFTA=6 THEM600 2010 IFTA=7 THEMSCREEN, 0:GOTO650 3000 CLS:S=SOTA:SCREEN1, 6,14:LOCATE9,9:P RINT VOTRE SCORE EST DE";S 3001 IFS>R THEMR=S: MR\$=NM\$ 3002 LOCATE9, 11: PRIMT*LE. RI RECORD EST DE"; R; "PAR "; NM\$

3003 LOCATE9, 13: PRINT"UNE AUTRE PARTIE ? 3004 R\$=INPUT\$(1):IFR\$()*N" THENS=0:CLS:

J. CAMPAGNE vous a presente: 4001 MARATHON 4002 14736 octets. 2 14 kilo-octets. 2 xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

(MERGE! TROP TARD! CE CON! VILAIN GOURMAND!

Suite de la page 5

4666 DATR24,10,31,165,7,233,1,250,10,33,135,8,97,2,24,10,21,31,5,71,1,81,10,28 4668 DATR49,7,12,1,195,25,23,181,5,237,1,123,25,18,209,4,180,1,45,20,25,30,6 4670 DATR71,1,145,10,28,49,7,12,1,195,10,31,165,7,233,1,250,10,28,49,7,12,1 4672 DATA195,20,25,30,6,71,1,145,25,42,62,10,143,2,163,20,37,162,9,104,2,90,10 4674 DATA50,60,12,143,3,35,10,47,107,11,218,2,246,10,42,62,10,143,2,163,10,37 4676 DRTR162,9,104,2,90,10,42,62,10,143,2,163,20,35,134,8,225,2,56,55,37,162,9

4678 DATR104,2,90,0,0,0,0,0,0,0 4700 DATR32,8,2,16,8,4,8,8,8,4,8,16,2,62,32,1,127,64,0,255,128,1,255,192,3,255 4701 DATR224,3,255,224,63,255,254,3,255,224,3,255,224,1,255,192,0,255,128,1 4702 DATR127,64,2,62,32,4,8,16,8,8,8,16,8,4,32,8,2

4712 DATA3,252,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0

4721 DATA170,0,138,160,0,138,160.0.64,0,0,10,160,0,3,192,0,3,192,0,3,192,0 4722 DATA63,192,0,48,192,0,0,19:0,0,240,0,0,0,0 4730 DATA15,240,0,63,255,0,5,80,0,5,16,0,5,84,0,5,81,0,1,64,0,10,160,0,10 4731 DATR160,0,42,160,0,74,168,0,0,1,0,10,160,0,3,192,0,3,252,0,3,12,0

4720 DRTR15,240,0,63,255,0,5,80,0,5,16,0,5,84,0,5,81,0,1,66,0,10,162,0,170

S'ARRIVE!

4732 DATA3,12,0,3,15,0,3,0,0,3,192,0,0,0,0 4740 DATA13,240,0,62,255,0,6,80,0,6,16,0,6,84,0,6,80,0,2,64,0,10,160,0,10 4741 DATA160.0.10.160.0.10.160.0.0.0.0.0.10.160.0.3.192.0.3.192.0.3.192.0

4742 DATA3,192,0,3,192,0,3,192,0,3,240,0,0,0,0 4750 DATA128.0.0,64.8.33.32.132.16.16.66.136.8.33.68.0.16.32.0.8.16.0.0.8

4752 DATA0,0,0,0 4760 DATA0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.16.0.0.136.0.2.68.8.129.34.132.72.17.66.36.0 4762 DATA0,0,0

4790 DRTR15,240,0,63,255,0,5,80,0,5,16,0,5,84,0,5,80,240,1,67,240,10,160,128 4791 DATA10,170,64,10,160,128,10,160,128,0,0,0,10,160,0,3,192,0,3,192,0

4792 DATA3,192,0,3,192,0,3,192,0,3,192,0,3,240,0,0,0,0
4800 DATA15,240,0,63,255,0,5,80,0,5,16,0,7,212,0,7,233,128,1,194,0,10,162,0
4801 DATA10,170,0,10,160,0,10,160,0,0,0,10,160,0,3,192,0,3,192,0,3,192,0

4802 DATA3,192,0,3,192,0,3,192,0,3,240,0,0,0,0 4810 DATA15,240,0,63,255,0,5,80,0,5,16,0,5,84,0,5,80,0,1,64,0,10,160,0,10,160 4811 DATA0.10.160.0.10.160.0.2.60.0.41.188.0.3.240.0.3.192.0.3.192.0.63.192.0 4812 DATA48, 192, 0, 0, 192, 0, 0, 240, 0, 0, 0, 0

4820 DATA15,240,0,63,255,0,5,80,0,5,16,0,5,84,0,5,80,0,1,64,0,10,160,0,10,160 4821 DATA0,10.160,0.10.160.0.2,60.0.41,188.0.3,240.0.3.252,0.3,12.0,3.12.0.3 4822 DATR15,0,3,0,0,3,192,0,0,0,0

READY.

DISKDUMP

La curiosité est une super qualité et si avec DISK-DUMP, vos disquettes ont encore le moindre secret pour vous, laissez tomber l'informatique...

Arnaud BONDATY

Mode d'emploi

Ce programme permet d'accèder très facilement à un octet quelconque d'une disquette pour le lire, l'écrire ou le modifier. Si vous avez un assembleur BIG MAC, entrez le listing 1 tel quel; sinon, faites "CALL-151", "800 : A2 1C BD C2 ..." pour entrer le listing 2. Sauve-gardez-le sur disquette en faisant "BSAVE DISKDUMP A\$ 800.L\$ 600" et lancez -le par "BRUN DISKDUMP".

Lorsqu'apparaît le message "DUMP DE SECTEURS DE DIS-QUETTE" par Arnaud BONDATY, presser une touche. "PISTE" ap-

paraît en inverse, suivi d'un nombre précédé du caractère "\$ " qui signifie que l'on va compter en hexadécimal. Chaque fois que l'on appuie sur la flèche gauche, le nombre diminue de 1; quand on appuie sur la flèche droite, le nombre augmente de 1. Pour valider votre choix, faites 'RETURN'. Il vous reste alors à faire la même chose avec le secteur. Après l'avoir validé, vous avez le choix entre travailler sur les codes ASCII (le contenu du secteur -256 octetss'affiche en code écran), ou sur les codes hexadécimaux du secteur. Lorsque vous aurez fait toutes les modifications nécessaires, il vous reste le choix de les fixer ou non sur la disquette. Pour les écrire, faire "RETURN"; sinon faire "Esc".

MES DISQUETTES N'ONT PLUS LE MOINDRE SECRET POUR MOI!

Pour vous déplacer, utilisez les flèches. Il est possible de modifier ainsi tout ce que votre APPLE garde en mémoire sur la disquette : ordres du DOS, messages d'erreur, catalogue ou venir à bout de la dernière porte de votre jeu d'aventure favori.

A QUEL POINT T'ES CON.

LAISSE TOMBER L'INFORMATIQUE!

> C'EST UN DEU A TOUS LES,

En raison	de	la lor	ngue	ır in-
habituelle	du	listin	g. ce	pro-
gramme				plu-
sieurs fois				

SCRONCH

LIOTING		50 POSCURS	MAC PHA		103 * ORG	\$309			156 157	BNE JSR	SB2 CHAINE		209	JSR CMP	RDKE £\$88
LISTING 1		52	LDA	£91		- 100			158	JMP	DEBUT		211		
		53	STA	CH		e 10B	534		159 SB2	CMP	£\$B2		212	ENE	TI
						\$300			160	BNE	DEM			LDA	CH
**********	****	54	LDA	£52	107 *				161	JSR	OCTET		213	CMP	£0
2 *	*	55	JSR	TABU	108 ******					JMP	DEBUT		214	BEQ	RK
3 * DISKDUMP		56	PLA		109 INITIOE		£\$1C		162				215	DEX	
*		57	(((110	LDA	10B-1,X		163 *******				216	JSR	\$FC1
par Arnaud	*	58 PRINT	MAC		111	STA	T10B-1,X		164 * sous p				217	JMP	RK
BONDATY	*	59	LDY	EO	112	DEX	1117100.0		165 ******				218 T1	CMP	£\$95
7 *		60 S	LDA	51,Y	113	BNE	INITIOB+2		166 CHAINE	JSR	HOME		219	ENE	T2
************	****	61	BEQ	FPRINT	114 INITRUT		£\$5		167	LDY	£\$00	44	220	LDA	CH
*		62	JSR	COUT	115	LDA	TRW-1,X		168	STY	MODE	+1	221	CMP	£\$0F
* assembleur		63	INY		116	STA	RWTS-1,X		169	>>>	PRINT	MESS3	222	BEQ	RK
*		64	BNE	S	117	DEX			170	LDA	PISTE		223	INX	
* BIG MAC		65 FPRINT	(((118	BNE	INITRWTS+2		171	JSR	PRBYTE		224	JSR	\$FBF
*	*	66 INPUT	MAC		119	JSR	HOME	2.02	172	LDA	£\$A0		225	JMP	RK
* APPLE 11,11+		67	JSR	\$FBF4	120	>>>	POSCURS	5,10	173	JSR	COUT		226 T2	CMP	£\$81
* et //e		68	JSR	\$FBF4	121	>>>	PRINT	MESS1	174	>>>	PRINT	MESS4	227	BNE	Т3
		69	LDX	52	122	>>>	POSCURS	10,13	175	LDA	SECTEUR		228	LDA	CU
* sous DOS 3.3		70 INPDEC	JSR	\$FC10	123	>>>	PRINT	MESS2	176	JSR	PRBYTE		229	CMP	£\$0
*	*	71	JSR	\$FC10	124	STA	\$C010		177	JSR	CROUT		230 RELAI	BEO	RK
***********	****	72	JSR	PRNTX	125 CLAV	CLC			178	>>>	POSCURS	15,21	231	LDY	£\$1
*		73	JSR	RDKEY	126	LDA	\$C000	; ADRESSES BIEN CONNUES	179	>>>	PRINT	MESS5	232 DX	DEX	
* INITIALISATIO	ON *	74	CMP	£\$8D	127	CMP	£\$80		180	>>>	POSCURS	20,10	233	DEY	
		75	BEO	P1	128	BCC	CLAV		181	>>>	PRINT	MESS6	234	BNE	DX
* ********	*	76	CMP	£\$91	129 ******	*****	*****		182	>>>	POSCURS	20,12	235	DEC	CV
DRG	\$800	77	ENE	P2	130 * DE	BUT	*		183	>>>	PRINT	MESS7	236	LDA	CV
HOME =	\$FC58	78	JMP	SORTIE	131 ******	*****	*****		184	>>>	POSCURS	20,14	237	JSR	TAB
COUT =	\$FDED	79 P2	CMP	£\$88	132 DEBUT	JSR	HOME		185	>>>	PRINT	MESS8	238	JMP	RK
CROUT =	\$FD8E	80	BNE	P3	133	>>>	PRINT	MESS10	186	>>>	POSCURS	0,2	239 T3	CMP	£\$84
BASIC =	\$E000	81	CPX	£\$0	134	JSR	CROUT		187	LDX	£\$0		240	BNE	T4
BUFFER =	\$2000	82	BEQ	INPDEC	135	>>>	PRINT	MESS11	188 BOUCLE	LDA	BUFFER,X		241	LDA	CV
PRNTX =	\$F944	83	DEX		136	>>>	POSCURS	10,18	189	CMP	£\$80	;ATTENTION	242	CMP	£\$11
RDKEY =	\$FD0C	84	JMP	INPDEC	137	>>>	PRINT	MESS9	190	BCC	JC	; aux caracteres	243	BEQ	RELA
TABV =	\$F858	85 P3	CMP	£\$95	138	>>>	POSCURS	5,8	191	CMP	£\$A0	;de controle	244	LDY	£\$11
PRBYTE =	SFDDA	86	BNE	INPDEC	139 -	>>>	PRINT	MESS3	192	BCS	JC	Out of the same	245 IX	INX	
RWTS =	\$320	87	CPX	£51	140	>>>	INPUT	\$22,PISTE	193	EOR	£\$40		246	DEY	
T108 =	\$300	88	BEQ	INPDEC	141	>>>	POSCURS	5,12	194 JC	JSR	COUT		247	BNE	IX
SECTEUR =	\$30F	89	INX		142	>>>	PRINT	MESS4	195	INX			248	INC	CU
PISTE =	\$30E	90	JMP	INPDEC	143	>>>	INPUT	\$OF, SECTEUR	196	BEQ	ENTREE		249	LDA	CV
COMM =	\$316	91 P1	TXA		144	LDA	£\$01		197	LDA	CH		250	JSR	TAB
	4010	92	STA	52	145	STA	COMM	//	198	CMP	£\$10		251	JMP	RK
* PAGE ZERO *	410	93	(((146	JSR	TIOB	4	199	BNE	BOUCLE		252 T4	CMP	£\$9
MODE =	\$10	94	FIN		147	JSR	HOME		200	INC	CV		253	BNE	T5
STOKE =	\$12	95	DO	0	148)))	POSCURS	5,8	201	LDA	£\$0		254	RTS	13
	324	96	ELSE		149	>>>	PRINT	MESS12	202				255 T5	CMP	£\$8
	\$25	97 ******								STA	CH		256		
**********	****			*****	150	>>>	POSCURS	5,12	203	LDA	CV			BNE	T6
*	*	98 *		122 2	151	>>>	PRINT	MESS13	204	JSR	TABU		257	LDA	£\$C
* MACROS	*	99 * initi	alisat	TON *	152 DEM	>>>	POSCURS	10,16	205	JMP	BOUCLE	0.0	258	STA	MOD
*	*	100 *		- 5	153	>>>	PRINT	MESS14	206 ENTREE	>>>	POSCURS	0,2			
*********		101 * de 1	a MWIS		154	JSR	RDKEY		207	LDX	£\$0			Suite	page
DO	0	102 *		*	155	CMP	£\$B1		208 RK	JSR	AFFMOD				-0

Suite de la page 3

Cane as in page 5
7150 GO TO 7010 7200 IF R=2 THEN LET R=3 7205 IF R=19 THEN LET R=18 7210 IF S=2 THEN LET S=3 7215 IF S=29 THEN LET S=3 7220 IF ATTR (R,5) =24 THEN GO TO 7230
7225 GO TO 7250 7230 IF G=1 THEN LET 3=5+1 7235 IF D=1 THEN LET 5=5-1 7240 IF H=1 THEN LET R=R+1 7245 IF 5=1 THEN LET R=R-1 7250 RETURN
7250 REM ***********************************
7311 LET NT=NT-1 7312 LET U=INT (RND+3)+1
7314 IF U=1 THEN LET P(H) =8 7315 IF U=2 THEN LET P(H) =7 7315 IF U=3 THEN LET P(H) =7 7316 IF U=3 THEN LET P(H) =7 7318 PRINT PAPER 2; INK P(H); BR IGHT 1,AT Q(H),Z(H); "X" LET K(H) =1 PAINT PAPER 7; INK 0; AT 19, Z(H); "E" 7320 RETURN 7330 PRINT PAPER 2; INK 0; AT Q(H),Z(H); "A" LET Q(H)=Q(H)+1 7340 IF ATTR (Q(H),Z(H)) ()56 THE N GO TO 7390 7350 PRINT PAPER 7; INK 2; FLASH 1,AT Q(H),Z(H); "F BEEP .005,3; LET
K(H) =0 7355 LET NB=NB-1: LET MO=MO+1 7360 IF H=1 OR H=4 OR H=5 THEN L ET Q(H) =7 7370 IF H=2 OR H=3 THEN LET Q(H) =11
=11 7374 IF P(H) =0 THEN LET SC*SC-NM 7376 IF P(H) =7 THEN LET SC*SC-SM 7378 IF P(H) =5 THEN LET SC*SC-JM 7380 RETURN 7390 LET I*I+1: IF I*5 THEN LET I*1
7395 PRINT PAPER 2; INK P(H); BR IGHT 1; AT 0(H); Z(H); E\$(I): BEEP .05, H: RETURN 7400 IF ATTR (R.S) = 60 THEN LET S C=5C+NU 7410 IF ATTR (R.S) = 67 THEN LET S
C=SC+BU 7415 C=SC+JU 7420 LET Y=ATTR (R,S)=86 THEN LET S C=SC+JU 7420 LET Y=ATTR (R,S)-80; PRINT PAPER 2; INK 0,AT A,S, "A"; PRINT PAPER 4; INK 0,AT A,S, "A"; PRINT PAPER 4; INK 0,AT A,S, "A"; BEE

PAPER 4, INK Y, AT 19,2, X BEE P .3,3 BEEP .1,2 PRINT PAPER 4

VOICE UN JEU POUR GAGNER UN ABONNEMENT D'UN AN À HEBDOGICIEL INK Y 19, 22 1, 32 PRINT PAP ERA4, 87 3-1 HEN LET K (4) = 0: LET 7426 IF 3-1 THEN LET K (4) = 0: LET 7426 IF 3-1 THEN LET K (1) = 0: LE 7427 IF 3-10 THEN LET K (1) = 0: LE 7429 IF 3-20 THEN LET K (5) = 0: LE 7429 IF 3-20 THEN LET K (5) = 0: LE 7429 IF 3-20 THEN LET K (5) = 0: LE 7429 IF 3-20 THEN LET K (5) = 0: LE 7429 IF 3-20 THEN LET K (5) = 0: LE 7429 IF 3-20 THEN LET K (5) = 0: LE 7429 IF 3-20 THEN LET K (5) = 0: LE 7429 IF 3-20 THEN LET K (5) = 0: LE 7429 IF 3-20 THEN LET K (5) = 0: LE 7429 IF 3-20 THEN LET K (5) = 0: LE 7429 IF 3-20 THEN LET K (5) = 0: LE 7429 IF 3-20 THEN LET K (5) = 0: LE 7429 IF 3-20 THEN LET K (5) = 0: LE 7429 IF 3-20 THEN LET K (5) = 0: LE 7420 LET NO-INT (RND-10) 7420 LET NO-INT (RND-10) 7420 LET JU-INT (RND-10) 7420 LET JU-INT (RND-10) 7421 LET JU-INT (RND-10) 74220 LET JU-INT (RND-10) 74230 LET HH-INT (RND-10) 74240 PRINT (RND-10) 7425 LET JU-INT (RND-10) 7426 LET JU-INT (RND-10) 7427 BORDER 1: BEEP .04, 1: 8 BORDER 8 BEEP .04, 1: 8 BORDER 3: BORDER 9 BEEP .04, 1: 8 BORDER 3: BORDER 9 BEEP .04, 1: 8 BORDER 3: BEEP .05, 1: 4: 10 JU-INT (RND-10) 7420 LET JU-INT (RND-10) 7420 REM		
UN ABONNEMENT D'UN AN A PERDOGICIEL	Voice	ci un jeu pour Gagner)
INK Y; AT 19,2,""; AT 20,1; "%"; BEEP 3,4; BEEP 1,5; PRINT PAPER 4; AT 20,1; "%"; PRINT PAPER 2; INK 0; AT 20,20; AT 20,	UN	ABONNEMENT D'UN AN À
INK Y; AT 19,2," "; AT 20,1; "%": BEEP .3,4: BEEP .1,5: PRINT PAPE ER 4.AT 20,1; "	7	
7426 IF S=11 THEN LET K(2) =0: LE T 0(2)=11 7427 IF S=16 THEN LET K(1)=0: LE T 0(1)=7 7428 IF S=20 THEN LET K(5)=0: LE T 0(3)=11=25 THEN LET K(5)=0: LE T 0(5)=7 7435 LET X=INT (RND=10): IF X(2) THEN 00 SUB 7900 7440 LET NB=NB=1 7450 00 TO 7035 7900 REM ***********************************	-	
7426 IF S=11 THEN LET K(2) =0: LE T 0(2)=11 7427 IF S=16 THEN LET K(1)=0: LE T 0(1)=7 7428 IF S=20 THEN LET K(5)=0: LE T 0(3)=11=25 THEN LET K(5)=0: LE T 0(5)=7 7435 LET X=INT (RND=10): IF X(2) THEN 00 SUB 7900 7440 LET NB=NB=1 7450 00 TO 7035 7900 REM ***********************************	1	BEEP .3.4: BEEP .1.5 PRINT PAP
7426 IF 5=11 THEN LET K(2)=0: LE T 0(2)=11 7427 IF 3=18 THEN LET K(1)=0: LE T 0(1)=7 7428 IF 5=20 THEN LET K(3)=0: LE T 0(3)=11 7429 IF 5=25 THEN LET K(5)=0: LE T 0(5)=7 7435 LET X=INT (RND+10): IF X(2) THEN GO SUB 7900 7440 LET NB=NB-1 7450 GO TO 7035 7900 REM ***********************************		
7427 IF 5=18 THEN LET K(1)=0: LE T 0(1)=7 7428 IF 5=20 THEN LET K(3)=0: LE T 0(5)=7 7439 IF 5=25 THEN LET K(5)=0: LE T 0(5)=7 7435 LET X=INT (RND*10): IF X(2) THEN GO 5UB 7900 7440 LET NB=NB-1 7450 GO TO 7035 7900 REH ***********************************		7425 IF 5=11 THEN LET K(2) =0: LE
7910 LET NU=INT (RND=10) 7915 LET JU=INT (RND=10) 7926 LET JU=INT (RND=10) 7927 LET JM=INT (RND=10) 7938 LET M=INT (RND=10) 7937 SORDER 1: BEEP .04.1: BORDER R 2: BEEP .04.1: BORDER 3: BEE R 2: BEEP .04.1: BORDER 3: BEE R 3: BEEP .04.1: BORDER 3: BEEP R 4: BORDER 5: BEEP .06.1: BORDE R 5: BEEP .04.2: BORDER 7: BEEP R 6: BEEP .04.2: BORDER 7: BEEP R 7940 PRINT PAPER 8: INK 0, AT 0, 20 R 6: NU; AT 0, 2; NU; AT 0, 31; JM 7950 PRINT PAPER 8; INK 7; AT 21, 13; 35; "" RT 21, 24; NB; " 7940 RETURN 7950 RETURN 7950 RETURN 5000 REM *** **** **** **** **** **** **** ***		7427 IF 5=16 THEN LET K(1) =0: LE T Q(1) =7
7910 LET NU=INT (RND=10) 7915 LET JU=INT (RND=10) 7926 LET JU=INT (RND=10) 7927 LET JM=INT (RND=10) 7938 LET M=INT (RND=10) 7937 SORDER 1: BEEP .04.1: BORDER R 2: BEEP .04.1: BORDER 3: BEE R 2: BEEP .04.1: BORDER 3: BEE R 3: BEEP .04.1: BORDER 3: BEEP R 4: BORDER 5: BEEP .06.1: BORDE R 5: BEEP .04.2: BORDER 7: BEEP R 6: BEEP .04.2: BORDER 7: BEEP R 7940 PRINT PAPER 8: INK 0, AT 0, 20 R 6: NU; AT 0, 2; NU; AT 0, 31; JM 7950 PRINT PAPER 8; INK 7; AT 21, 13; 35; "" RT 21, 24; NB; " 7940 RETURN 7950 RETURN 7950 RETURN 5000 REM *** **** **** **** **** **** **** ***		7428 IF 5=20 THEN LET K(3) =0: LE T 0(3) =11
7910 LET NU=INT (RND=10) 7915 LET JU=INT (RND=10) 7926 LET JU=INT (RND=10) 7927 LET JM=INT (RND=10) 7938 LET M=INT (RND=10) 7937 SORDER 1: BEEP .04.1: BORDER R 2: BEEP .04.1: BORDER 3: BEE R 2: BEEP .04.1: BORDER 3: BEE R 3: BEEP .04.1: BORDER 3: BEEP R 4: BORDER 5: BEEP .06.1: BORDE R 5: BEEP .04.2: BORDER 7: BEEP R 6: BEEP .04.2: BORDER 7: BEEP R 7940 PRINT PAPER 8: INK 0, AT 0, 20 R 6: NU; AT 0, 2; NU; AT 0, 31; JM 7950 PRINT PAPER 8; INK 7; AT 21, 13; 35; "" RT 21, 24; NB; " 7940 RETURN 7950 RETURN 7950 RETURN 5000 REM *** **** **** **** **** **** **** ***		T 9(5)=7
7910 LET NU=INT (RND=10) 7915 LET JU=INT (RND=10) 7926 LET JU=INT (RND=10) 7927 LET JM=INT (RND=10) 7938 LET M=INT (RND=10) 7937 SORDER 1: BEEP .04.1: BORDER R 2: BEEP .04.1: BORDER 3: BEE R 2: BEEP .04.1: BORDER 3: BEE R 3: BEEP .04.1: BORDER 3: BEEP R 4: BORDER 5: BEEP .06.1: BORDE R 5: BEEP .04.2: BORDER 7: BEEP R 6: BEEP .04.2: BORDER 7: BEEP R 7940 PRINT PAPER 8: INK 0, AT 0, 20 R 6: NU; AT 0, 2; NU; AT 0, 31; JM 7950 PRINT PAPER 8; INK 7; AT 21, 13; 35; "" RT 21, 24; NB; " 7940 RETURN 7950 RETURN 7950 RETURN 5000 REM *** **** **** **** **** **** **** ***	0	THEN GO SUB 7900
7910 LET NV=INT (RND=10) 7915 LET JV=INT (RND=10) 7920 LET JV=INT (RND=10) 7920 LET SW=INT (RND=10) 7930 LET SM=INT (RND=10) 7937 SORDER 1: BEEP .04.1: BORDER R 2: BEEP .04.1: BORDER 3: BEEP P .04.1.4: BORDER 4: BEEP .04.1: SORDER 5: BEEP .04.1: BORDER R 5: BORDER 5: BEEP .06.1 SORDER 1: BEEP .06.1 SORDER 1: BEEP .06.1 FORDER 2: INK 0; AT 0, 20 FORDER 1: BEEP .06.1 FORDER 2: INK 7; AT 21. FORDER 2: INK 7; AT 21. FORDER 3: F		
7935 LET NM=INT (RND=10) 7937 BORDER 1: BEEP .04.1: BORDER R 2: BEEP .04.1.2: BORDER 3: BEEP P .04.1.4: BORDER 4: BEEP .04.1.6: BORDER R 6: BEEP .04.2: BORDER 7: BEEP .04.2: BORDER 0: BEEP .05.1.4: BORDER 1: BEEP .05.1 7940 PRINT PAPER 2: INK 0: AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.10; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.20; AT 0.20 100; AT 0.9; AT 0.20; AT 0.20 100; AT 0.9; AT 0.20; AT 0.20 100; AT 0.20; AT 0.20; AT 0.20; AT 0.20 100; AT 0.20;		**********
7935 LET NM=INT (RND=10) 7937 BORDER 1: BEEP .04.1: BORDER R 2: BEEP .04.1.2: BORDER 3: BEEP P .04.1.4: BORDER 4: BEEP .04.1.6: BORDER R 6: BEEP .04.2: BORDER 7: BEEP .04.2: BORDER 0: BEEP .05.1.4: BORDER 1: BEEP .05.1 7940 PRINT PAPER 2: INK 0: AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.10; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.20; AT 0.20 100; AT 0.9; AT 0.20; AT 0.20 100; AT 0.9; AT 0.20; AT 0.20 100; AT 0.20; AT 0.20; AT 0.20; AT 0.20 100; AT 0.20;		7910 LET NU=INT (RND+10)
7935 LET NM=INT (RND=10) 7937 BORDER 1: BEEP .04.1: BORDER R 2: BEEP .04.1.2: BORDER 3: BEEP P .04.1.4: BORDER 4: BEEP .04.1.6: BORDER R 6: BEEP .04.2: BORDER 7: BEEP .04.2: BORDER 0: BEEP .05.1.4: BORDER 1: BEEP .05.1 7940 PRINT PAPER 2: INK 0: AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.15; BU; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.10; AT 0.20 100; AT 0.9; NM; AT 0.20; AT 0.20 100; AT 0.9; AT 0.20; AT 0.20 100; AT 0.9; AT 0.20; AT 0.20 100; AT 0.20; AT 0.20; AT 0.20; AT 0.20 100; AT 0.20;	•	7920 LET BU-INT (RND-10) 7925 LET JM-INT (RND-10)
TABLEAU DE JEU TO SOUS PAPER 4: CLS TO 15 FOR C=0 TO 31 PAPER 5: PRINT AT L,C," NEX T C: NEXT L PAPER 5: PRINT AT 1, T C: NEXT L PAPER 5: PRINT AT 1, T C: NEXT L PAPER 5: PRINT AT 0, T C: NEXT L PAPER 7: NEXT L PRINT AT 0, T C: NEXT C: NEXT L PRINT AT 2, T C: NEXT C: NEXT L PRINT AT 2, T C: NEXT C: NEXT L PRINT AT 2, T C: PRINT AT 2,	1	7930 LET SM=INT (RND+10) 7935 LET NM=INT (RND+10)
TABLEAU DE JEU TO SOUS PAPER 4: CLS TO 15 FOR C=0 TO 31 PAPER 5: PRINT AT L,C," NEX T C: NEXT L PAPER 5: PRINT AT 1, T C: NEXT L PAPER 5: PRINT AT 1, T C: NEXT L PAPER 5: PRINT AT 0, T C: NEXT L PAPER 7: NEXT L PRINT AT 0, T C: NEXT C: NEXT L PRINT AT 2, T C: NEXT C: NEXT L PRINT AT 2, T C: NEXT C: NEXT L PRINT AT 2, T C: PRINT AT 2,		7937 BORDER 1: BEEP .94,1: BORDE R 2: BEEP .94,1.2: BORDER 3: BEE
TABLEAU DE JEU TO SOUS PAPER 4: CLS TO 15 FOR C=0 TO 31 PAPER 5: PRINT AT L,C," NEX T C: NEXT L PAPER 5: PRINT AT 1, T C: NEXT L PAPER 5: PRINT AT 1, T C: NEXT L PAPER 5: PRINT AT 0, T C: NEXT L PAPER 7: NEXT L PRINT AT 0, T C: NEXT C: NEXT L PRINT AT 2, T C: NEXT C: NEXT L PRINT AT 2, T C: NEXT C: NEXT L PRINT AT 2, T C: PRINT AT 2,		5: BORDER 5: BEEP .04,1.5: BORDE
TABLEAU DE JEU TO SOUS PAPER 4: CLS TO 15 FOR C=0 TO 31 PAPER 5: PRINT AT L,C," NEX T C: NEXT L PAPER 5: PRINT AT 1, T C: NEXT L PAPER 5: PRINT AT 1, T C: NEXT L PAPER 5: PRINT AT 0, T C: NEXT L PAPER 7: NEXT L PRINT AT 0, T C: NEXT C: NEXT L PRINT AT 2, T C: NEXT C: NEXT L PRINT AT 2, T C: NEXT C: NEXT L PRINT AT 2, T C: PRINT AT 2,		.04,7.2: BORDER 0: BEEP .05,1.4: BORDER 1: BEEP .08,1
TABLEAU DE JEU TO SOUS PAPER 4: CLS TO 15 FOR C=0 TO 31 PAPER 5: PRINT AT L,C," NEX T C: NEXT L PAPER 5: PRINT AT 1, T C: NEXT L PAPER 5: PRINT AT 1, T C: NEXT L PAPER 5: PRINT AT 0, T C: NEXT L PAPER 7: NEXT L PRINT AT 0, T C: NEXT C: NEXT L PRINT AT 2, T C: NEXT C: NEXT L PRINT AT 2, T C: NEXT C: NEXT L PRINT AT 2, T C: PRINT AT 2,	3	7940 PRINT PAPER 2; INK 8; AT 8,5
TABLEAU DE JEU TO SOUS PAPER 4: CLS TO 15 FOR C=0 TO 31 PAPER 5: PRINT AT L,C," NEX T C: NEXT L PAPER 5: PRINT AT 1, T C: NEXT L PAPER 5: PRINT AT 1, T C: NEXT L PAPER 5: PRINT AT 0, T C: NEXT L PAPER 7: NEXT L PRINT AT 0, T C: NEXT C: NEXT L PRINT AT 2, T C: NEXT C: NEXT L PRINT AT 2, T C: NEXT C: NEXT L PRINT AT 2, T C: PRINT AT 2,		7970 RETURN POPED 8: TNK 7:9T 21.
TABLEAU DE JEU TO SOUS PAPER 4: CLS TO 15 FOR C=0 TO 31 PAPER 5: PRINT AT L,C," NEX T C: NEXT L PAPER 5: PRINT AT 1, T C: NEXT L PAPER 5: PRINT AT 1, T C: NEXT L PAPER 5: PRINT AT 0, T C: NEXT L PAPER 7: NEXT L PRINT AT 0, T C: NEXT C: NEXT L PRINT AT 2, T C: NEXT C: NEXT L PRINT AT 2, T C: NEXT C: NEXT L PRINT AT 2, T C: PRINT AT 2,	4	13,5C;"";AT 21,24;NB;"
SOUS PAPER S. TO 7: FOR C. O. TO 31 PAPER S. PRINT AT L.C. NEX T C. NEXT L SO20 INK 7: PAPER S. PRINT AT 1, O.C. PAPER 2: INK 1: PRINT AT 0, INK 7: PRINT AT 0,12; "X" INK 8: PRINT AT 0,23; "X" SO25 FOR L. S. TO 10: FOR C. S. TO 2 S. PAPER 2: INK 8: PRINT AT L.C. "A" NEXT C. NEXT L SO30 PAPER S. INK 3: PRINT AT 2, 11: "T" PRINT AT 2,19; "A" PRINT AT 2, 11: "T" PRINT A		SOOO REM SOOSSOOSSOOSSOOSSOOSSOOSSOOSSOOSSOOSSO
SOIS LET CO	1	TABLERU DE JEU **********************************
O'CS PAPER 2: INK 1: PRINT AT 6 O'CS PAPER 2: INK 1: PRINT AT 6 O'CS PAPER 2: INK 1: PRINT AT 6 PRINT AT 0.12; "%" INK 6: PRINT AT 1.0; O'CS PAPER 2: INK 6: PRINT AT 1.0; O'CS PAPER 3: INK 6: PRINT AT 1.0; O'CS PAPER 5: INK 5: PRINT AT 2.10; "M": PRINT AT 2.10		3010 LET C
O'CS PAPER 2: INK 1: PRINT AT 6 O'CS PAPER 2: INK 1: PRINT AT 6 O'CS PAPER 2: INK 1: PRINT AT 6 PRINT AT 0.12; "%" INK 6: PRINT AT 1.0; O'CS PAPER 2: INK 6: PRINT AT 1.0; O'CS PAPER 3: INK 6: PRINT AT 1.0; O'CS PAPER 5: INK 5: PRINT AT 2.10; "M": PRINT AT 2.10		PAPER S: PRINT AT L.C. " NEX
AT 1,11; PRINT AT 2,19; AT PRINT AT 2)	SORO INK 7: PAPER 5: PRINT AT 1,
AT 1,11; PRINT AT 2,19; AT PRINT AT 2	7	OCE PAPER 2: INK 1: PRINT H
AT 1,11; PRINT AT 2,19; AT PRINT AT 2	H	INK 7 PRINT AT 8,12,"X" INK 6
AT 1,11; PRINT AT 2,19; AT PRINT AT 2		5 PAPER 2: INK 6: PRINT RT L.C;
AT 1,11; " INK 0 PRINT AT 2 13; "COLE " INK 0 PRINT AT 2 13; "COLE " INK 0 PRINT AT 2 20: PRINT AT 19.C; " NEXT C: P RINT AT 20 2; " ", AT 20, 26; " "; AT 21,1; " AT 21,2; " " 1 8040 PAPER 3 INK 0 PRINT AT 18 27; " PRINT AT 18,3; " " 4 8045 INK 0 FOR L-19 TO 21 LET	•	BOSO PAPER S INK S PRINT AT 2
13, "ECOLE" 5035 PAPER 7: INK 0: FOR C=3 TO 20: PAPER 7: INK 0: FOR C=3 TO 20: PAPER 7: INK 0: POR C=3 TO 20: PAPER 7: INK 0: PRINT AT 18 20: PAPER 7: INK 0: PRINT AT 18 20: PAPER 7: INK 0: PRINT AT 18 20: PAPER 7: PRINT AT 16,3; " 4 5045 INK 0: FOR L=19 TO 21: LET	5	AT 1.11; THE OF PRINT AT 2
26: PRINT AT 19.C; "" NEXT C: P RINT AT 20.2; "; AT 20.26; ""; AT 21.1; ""; AT 21.29, ""; T 6040 PAPER 3: INK 6: PRINT AT 16 27; "": PRINT AT 18.3; """ 4 6045 INK 6: FOR L=19 TO 21: LET		13, "COLE" TINK 8: FOR C+3 TO
T 6040 PAPER 3 INK 9 PRINT AT 18	5	26: PRINT AT 19.C: "" NEXT C: P
6045 INK 0: FOR L=19 TO 21 LET	T	5040 PAPER 3 INK 6 PRINT AT 18
	4	5045 INK 0: FOR L=19 TO 21 LET

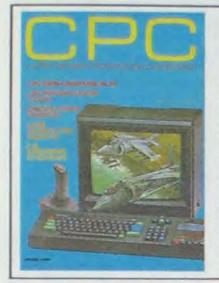
	purch H	GAGN
C.0::	PRINT AT L.C; "B"; AT L.C NEXT L: PRINT PAPER 7; 15,0; FLASH 1; "+"; AT 16 FLASH 0 LET L=20: FOR C=4 TO 27 0: INK 7: PRINT AT L.C; "	+31; INK ,31;
NEXT	LET 1 -01. FOR C-3 TO 38	PA PA
DEEX 55 55 55 55 55 55 55 55 55 55 55 55 55	PRINT PAPER 0; INK 7; AT CORE: 0"; AT 21,20; "NB: 2" FOR C=7 TO 25 STEP 9: PINK 0: PRINT AT 5,C; """" FOR C=11 TO 20 STEP 9: INK 0: PRINT AT 9,C; """	
5076	RETURN	****
9040	USR "5"+7: READ d: POKE	, d :
9050 9051 9053 90554 9055 9055 9055 9059	DATA BIN 00111100 DATA BIN 01000016 DATA BIN 11000011	
9850 9852 9853 9854 9855 9857 9857	DATA BIN 11001011 DATA BIN 11001001 DATA BIN 11010001 DATA BIN 01111111 DATA BIN 00111110 DATA BIN 00011100 DATA BIN 0000000	
9878 9871 9872 9873 9874 9875 9876 9877	DATA BIN 10001011 DATA BIN 10001011 DATA BIN 11111110 DATA BIN 01111100 DATA BIN 001111000	
9959 9951 9953 9955 9955 9955 9957	DATA BIN 01000010 DATA BIN 00111100 DATA BIN 00111100 DATA BIN 00111100 DATA BIN 01111110 DATA BIN 10011001	
9090	DATA BIN 11000000 DATA BIN 11000000 DATA BIN 10011000	

UN CH	HEQU	E DE 42	OFRANC	S ET VOU D'UN AN	s ca	PS ON
11; 1K 11;	9895 9896 9897 9899	DATA BIN	10011000 01111100 00100110	9167 9169		, assesses
PA		DATA BIN			DATA BI	V 20100010 V 00100010
PA	9102	DATA BIN DATA BIN DATA BIN	11110111	9173 9174 9175	DATA BIT DATA BIT DATA BIT DATA BIT DATA BIT	00100010
1,	9100 9101 9102 9104 9105 9107 9109	DATA BIN DATA BIN DATA BIN DATA BIN REM G	00101110 01100110 11110111 11100111 0111111	9172 9173 9174 9178 9176 9177 9177		10001000
ER T	9189	REM Q -	00100100	9189 9181 9183 9183 9185 9185 9187 9189	DATA BI	111111111
AT	9111	DATA BIN DATA BIN DATA BIN DATA BIN	00100100	9183 9184	DATA BI	N 10101010 N 01010101 N 10101010
***	9110 91112 91113 91114 91115 91117 91119	DATA BIN DATA BIN DATA BIN DATA BIN DATA BIN	11100111	9185 9186 9187	DATA BI	11111111 0101010101 101010101 101010101
d:	9117	DATA BIN	901110100	9189	DATA BI	
	9120	DATA BIN	01100100	9190 9191 9192 9193 9195 9195 9197 9199	DATA BI	000000000 000001000 00001000 000010000 000110000
	9120 9121 9122 9123 9124 9125	DATA BIN	00111101	9194 9195 9196	DATA BI	00001000 00001000 000110000 00110000 001111000 10101100
		DATA BINN DATA BINN DATA BINN DATA BINN DATA BINN DATA BINN DATA BINN DATA	00000011	9197	DATA BIN	
	9130	DATA BIN	* - - - - -	9200	DATA BI	000000000000000000000000000000000000000
	9131 9132 9133	DATA BIN DATA BIN	00000000 00001001 11011111	9204	DATA BI	00111111
	9130 9131 9132 9133 9134 9135 9136 9137 9139	DATA BIN DATA BIN	111111111	99 99 99 99 99 99 99 99 99 99 99 99 99	DATA BI	00000011
	9137	DATA BIN	_ 00000000	9210	DATA BI	9 9 9 9 9 9 9 9
	9140 9141 9142 9143	DATA BIN DATA BIN DATA BIN DATA BIN	00000000	9212 9213 9214	DATA BI	111111000
	9145	DATA BIN		921123 9221124 92221124 9222110 9222110 9222110	DATA BI	90000000 110000000 111111000 111111000 111111
	9145 9147 9149	DATA BIN	00000000	9219	DATA BI	F 11110000
			00000000	9221 9221 9222 9222 9222 9222 9222 9222	DATA BI	11110000 111100000 111000000 110000000
	9159 9151 9152 9153 9154	DATA BIN DATA BIN	00111111 00000000 0001111 1111111 10001111	9224 9225 9226	DATA BI	10000000 11111111 10001000 10001000 10001000
	9155 9155 9157 9159	DATA BINN DATA BINN DATA BINN DATA BINN DATA BINN DATA BINN DATA BINN DATA BINN	10001111	2552	HCH 5 -	71
				9230 9231 9232	DATA BI	000001111
	9169 9161 9162 9163 9164	DATA BIN	10010000	9233 9234 9235	DATA BIN	00010001
	9164 9165 9166	DATA BIN DATA BIN DATA BIN	10010000 11111011 11111111 10111000 00010000	9230 9231 9232 9234 9235 9235 9237 9237	DATA BIT	4 00010001

ENVOYEZ-NOUS UNE LETTRE AVEC VOS COORDONNÉES JOIGNEZ-Y

9093 DATA BIN 10111100 9094 DATA BIN 10111100

C'est nouveau, ça vient de sortir



AMSTRUD MEGAZONE

Comme vous pouvez le voir sur la photo, les possesseurs d'Amstrad pourront bientôt se délecter d'un nouveau magazine: CPC. Il sortira durant la seconde quinzaine du mois de Juin, vaudra 18 francs, sera bourré de petites lettres qui formeront des articles et aussi de photos. Je ne vois pas ce que je pourrais dire d'autre. Ah si, il sera mensuel. Et édité par Soracom.

Voilà, c'est tout.

CANON MSX/XO7

Non, ce n'est pas un nouvel ordinateur, il s'agit d'une interface permettant de faire communiquer un Canon MSX et un Canon X07. Super! C'est pas encore sorti, je n'ai pas encore le prix, tout ce que je peux vous dire c'est que ça s'appelle X 740 et que ça me

fait bien plaisir que ça existe,

ie pourrai passer mes programmes tapés dans le métro



REVE-JE OU VOLE-JE?

C'est bien la seule question qu'il me reste à poser après les quelques heures de promenade au travers des centaines de pièces, forêts et autres paysages du premier soft à arriver France en provenance d'Orpheus: Elidon. Vous dirigez le vol hésitant et hasardeux d'une femelle mi-femme mi-éphéméride. Votre but ? La survie dans un univers vertical à souhait dans lequel votre maman vous a envoyé, à la poursuite d'un ensemble de mythiques fers à cheval qui devrait vous apporter richesse et amour (la beauté vous l'avez déjà, alors pas de souci de ce côté). Cet inimitable simulateur de vol vous transportera d'aise à visiter ces catacombes peuplées de monstres plus qu'originaux parce qu'imprévisibles. La musique n'a pas été laissée de côté et accompagne agréablement votre séjour dans ces lieux hantés. Et vlan! Encore un logiciel à se procurer dans les plus brefs

délais et même avant si possi-



C-O-M-M-O-D-O-R-E 64



ble, à condition de posséder un Commodore, aucune adaptation n'étant actuellement pré-

ON ECHAPPE AU GOUDA ET ON CUEILLE LA TULIPE

Les manies s'installent rapidement au pays de la micro-informatique. Après le succès de la pomme d'Apple, de nombreuses marques ont pris comme emblème des produits comestibles. La pêche, l'abricot, l'ananas. Cela vous prouve que les micros sont des produits de consommation rapide. Il manque encore la date limite de vente sur l'unité centrale pour parachever l'oeuvre entamée. En poussant plus loin le raisonnement, on pourrait voir apparaître bientôt de nouvelles machines dans les magasins. Je donne quelques idées aux constructeurs : "Foie de Veau", l'ordinateur qui s'en paye une tranche. "Munster", le micro qui pue. "BIQUE", l'ordinateur jetable dont la première disquette tire les programmes dans la Ram et dont la seconde les coupe avant qu'ils ne se rétractent. Les zollandais ne m'ont pas attendu pour appli-

quer ce principe, et ils viennent de présenter TULIPE, un compatible IBM PC de 128 k pour un prix un peu inférieur à moins de 20000 balles. On ne peut pas encore cueillir TU-LIPE en France, mais ça ne devrait pas tarder à fleurir.



TAM, TAM DANS LA JUNGLE

Six mois que je progresse dans cette putain de jungle. Ma chemise est collée à ma peau. Le pire, c'est les nuits. Froides comme tu ne peux pas imaginer. C'est marrant, ce contraste entre le jour et la nuit. En fait, c'est pas tant qu'il fait froid, c'est surtout l'humidité qui te donne cette impression.

La moitié du temps, je suis obligé de me frayer un chemin à coups de machette. Les lianes barrent la route, ou plutôt le sentier. Des fois, il disparait. Plus moyen de se repérer. Je suis forcé de me diriger à la boussole, de trouver un point de repère et de m'orienter en fonction.

Il y a trois mois, j'ai trouvé un relais postal. Pour te dire, un relais postal, dans ce pays, le postier habite dedans, avec sa femme et ses douze mômes. Il y a un avion qui passe toutes les semaines en larguant une caisse par parachute. Dans la caisse, de la bouffe, quelques médicaments et trois lettres qui se battent en duel.

J'ai eu du mal à envoyer le télégramme à G.L. J'avais pas un flèche et j'ai du donner un singe au type qui s'occupait de la machine pour qu'il m'envoie le mot. Les singes, ils les vendent à des européens qui les refourguent

G.L., je lui avais demandé de l'aide, voilà ce qu'il m'a envoyé : Voici quelques magouilles intéressantes sur Spectrum.

Underwurlde

 place la cassette d'Underwurlde. 2) tape ce programme :

> 1 CLEAR 24300: DATA 221,33,0, 200,17,0,8,62,255,55,205,86,5,20 1: FOR i=0 TO 13: READ X: POKE 5 4000+i,X: NEXT i: PRINT "demarre Z la cassette": RANDOMIZE USR 64 Z la cassette": RANDOMIZ 000: RANDOMIZE USR 54000

3) fais RUN, NEW et arrête le magnéto. 4) Tape celui-ci

> 1 PRINT "attendez": FOR i =561 TO 1500: POKE 23755+i, PEEK (512 00+i): NEXT i: DATA 33,164,96,22 7,51,51,251,201: CL5 : FOR i=0 T O 7: READ X: POKE 24791+i,X: NEX T i: RANDOMIZE USR 24740

5) RUN, NEW 6) et celui-ci

> 1 POKE 62373,243: 251: POKE 62411,201: marrez_la cassette": PRINT "rede marrez RANDOMIZE U SR 52373

7) fais RUN, et en faisant attention de ne pas effacer l'image : remplace la cassette Underwurlde par une cassette vierge, puis déroule-la d'une dizaine

de tours 8) SAVE "WURLDE"SCREENS 9) SAVE ". "CODE 26610,34840

10) rembobine la bande.

11) NEW.

12) Et encore celui-là

1 LOAD ""SCREENS : PAPER 0: I NK 0: PRINT AT 20,0: LOAD ""CODE : RANDOMIZE USP 26610

13) sauvegarde-le par un SAVE "UNDER" LINE 1. Attention : ne dépasse pas 10 tours afin de ne pas effacer l'image

14) NEW. -15) C'est tout. Si tu veux jouer, RANDOMIZE USR 26610. Et paf, tu as unecopie d'Underwurlde en vitesse normale! A partir de cette copie, tu peux t'amuser à trafiquer le programme. Eteins l'ordinateur, rallume-le, et tape

10 LOAD ""CODE : LOAD ""CODE 20 LET x=13: FOR y=2 TO 13: LE 1 a=236: GO SUB 100: NEXT y 30 LET a=186: LET x=10: GO SUB 100: LET x=11: GO SUB 100 40 RANDOMIZE USR 25510 100 POKE 25573+32*y+x*2,a 110 RETURN

BIDOUILLE GRENOUILLE

Un RUN te permettra de charger le jeu, d'y jouer et de gagner très facilement car le jeu consiste à s'échapper par les 3 sorties qui se trouvent au sommet du labyrinthe. Tu n'as plus qu'à te laisser porter par une bulle. Attention ! Garde ce programme précieusement, il te resservira pour d'autres jeux comme Knight Lore. A propos de Knight Lore.

Pour avoir une copie en vitesse normale, suis le même déroulement que précédemment, mis à part qu'à l'étape 4, il faut changer le RANDOMIZE USR 24740 en 24744, en 8 faire SAVE "LORE" SCREENS, en 9 : SAVE "." CODE 24832,30720, en 12 le USR 26610 devient USR 24832, le 13 est SAVE "KNIGHT" LINE 1 et finalement, le 15 est USR 24832 au lieu de USR

A partir de cette copie, fais

LOAD " CODE : PRINT AT 20,0 : LOAD " CODE : POKE 50081,0 : POKE 50082,0 : POKE 50083,0 : POKE 53567,0 : RANDOMIZE USR 24832



Les trois premiers pokes arrêtent le cours du temps (donc, plus de loupgarou). En temps normal, tu n'as que 40 jours pour rassasier la marmite! Et le dernier procure des vies infinies.

Un peu de Ghostbusters ? Allez, c'est parti. Voici les changements par rapport à Underwurlde

4) USR 24740 devient USR 24731 A partir de 6, c'est complètement différent. Tape ce programme :

1 DATA 251,1,254,127,237,120, 31,56,248,221,33,0,64,17,0,155,6 2,255,205,194,4,195,0,131: POKE 56443,243: FOR i=0 TO 23: READ X : POKE 56467+i,X: NEXT i: RANDOM IZE USR 56443

Fais RUN et fais repartir le magnéto. 7) l'écran se fige. Remplace la K7 par une K7 vierge, et passe une dizaine

8) déclenche l'enregistrement

9) presse espace. 10) éteins, puis rallume l'ordinateur.

11) tape le programme suivant

1 DATA 221,33,0,64,17,0,155,6 2,255,55,205.56,5,195,0,131: FOR i=0 TO 15. READ X: POKE 64000+i ,x: NEXT i: RANDOMIZE USR 64000

12) sauve-le au début de la cassette par SAVE "GHOST" LINE 1. En passant, tu peux avoir un acompte de 45000\$ en tapant 24070004 comme numéro de compte.

Doomsday Castle t'intéresse ? Tu veux des vies infinies ? Alors, fais ce qui

1) place la K7. 2) tape ça :

1 LOAD ""CODE : POKE 44927,17 7: POKE 44923,62: POKE 44924,1: POKE 44925,50: POKE 44926,73: PO KE 45044,123: RANDOMIZE USR 3272

3) fais RUN, charge, joue. Attention : tu es quand même vulnérable dans les antichambres. Le meilleur chemin pour gagner

Prendre la pierre bleu foncé, aller en haut à droite, prendre la rouge, aller en haut à droite, puis en bas à droite, prendre la bleu clair, aller en bas à droite, en haut à droite, prendre la verte, aller en haut à gauche, en bas à gauche, en haut à gauche, prendre la blanche, aller deux fois en bas à droite, prendre la violette, aller deux fois en bas à droite et dans la dernière chambre, ouvrir la porte en haut à droite sans entrer à l'intérieur, ouvrir le coffre vidé par la porte de droite et déposer toutes les pierres. A ce moment-là, tu n'as plus que quelques secondes pour sortir.

Lords of Midnight... Ca te branche ? Allons-y. Le but du jeu consiste à détruire la couronne de glace, source de pouvoir des armées de Doomdark. Attention ! Seul Morkin peut la trouver et la transporter (elle se trouve à l'origine dans la tour de Mort à la cinquième ligne, 27ème colonne sur ton plan). Malheureusement, il ne peut la détruire seul : comme les voix peuvent te l'indiquer, il existe trois personnages et un lac qui ont le pouvoir de détruire la couronne : Fawkrin the Sulkrim (nain), Farflame the Dragonlord (dragon), Lorgrim the Wise (sage) et le lac Mirrow (pas très loin au nord de la tour de lune).

Pour t'aider dans ta tâche, voici un programme qui, à partir d'une sauvegarde de position, permet de sortir sur écran et imprimante le plan. A cause de sa grande taille, il est découpé en 6 parties comme suit :

Prépare la sauvegarde et tape le programme suivant



Démarre par un RUN 150 pour charger ta position. Et si tu te sens seul, charge Lords of Midnight par ce programme :

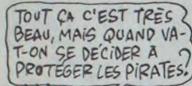
10 DATA 33,128,108,17,31,0,1,1 2,28,62,40,113,35,119,25,51,15,2 49,195,117,96: LOAD ""CODE 16384 20 FOR I=0 TO 20: READ X: POKE 23317+1,X: NEXT I: RANDOMIZE US 23300

APPLE EXPOSE

Vendredi, Samedi et Dimanche derniers s'est tenu à Paris, Porte de Versailles, l'Apple Expo 85.

Quelles nouveautés nous a apporté ce luxueux salon ? Aucune.

Rien de rien, pas l'amorce d'une nouvelle carte, pas de périphérique fou, pas même un nouvel octet perdu au fin fond d'une disquette qui traînait dans un placard.





Seul truc un peu rigolo, une conférence sur le piratage. Organisé par Jean-Louis Cour-leux (journaliste à France-Inter), il réunissait Jean Calmon (nouveau Directeur d'Apple France), Aldo Reset (pirate), Michael (simili-pirate), Maître Bensoussan (spécialiste français de la législation sur l'informatique), Jean-Louis Le Breton (Directeur de Froggy Software), Jean-Claude Dalle (directeur de Version Soft), M. Duthil (Agence pour la Protection des Programmes), Fabrice Gille (programmeur de Froggy Software) et Lionel Lumbroso (responsable du réseau Calva-

Qu'ont-ils dit, tous ces braves gens? Pas grand chose qui fasse vraiment avancer le problème du piratage.

Jean Calmon, par la stupidité de ses interventions (nous sommes très concernés par ce problème, c'est très grave, nous allons prendre des mesures, au moins persévérer dans celles qui existent déjà) et son air amorphe s'est annoncé comme le digne successeur de Gassée. C'est pas demain la veille que la politique d'Apple va changer.

Aldo Reset est le seul a avoir tiré son épingle du jeu. Ce petit crétin de 21 ans (ah, ces jeunes!) a réussi à mettre PROTEGER LES PIRATES!) toute la salle de son côté, se gaussant de tous ceux qui prétendaient avoir créé des protections efficaces. Non seulement il est pirate, mais en plus il a la tchatche. Petit con.

Michael n'a rien dit, pour la bonne raison qu'il n'avait rien à dire (et à voir sa tête, il ne doit pas parler souvent), Maître Bensoussan a légiféré tout son soûl, Jean-Louis Le Breton a réussi à parler 174 fois de Froggy Software et 24 fois de son nouveau jeu (deux fois moins cher et non protégé!), JC Dalle a prononcé une phrase immortelle ("Les pirates attendent que les auteurs aient des couilles en or pour leur faire des pipes"), Duthil s'est fait huer en déclarant qu'il se battrait contre les pirates, les copieurs, les déplombeurs et tout ce qui bouge, Fabrice Gille et Lionel Lumbroso n'ont rien dit parce qu'ils étaient occupés à parler d'autre chose entre eux.

Le plus drôle, c'était les téléphones échangés après la conférence (moi, j'ai le dernier Broderbund, je te l'échange contre le dernier Infocom). En fait, c'était le seul bon plan de toute l'Expo.

DANS LE ROLE DU DECOUVREUR: LE JOUEUR!

Les gens d'Activision semblent changer leur stratégie de sélection des logiciels. Alors qu'ils se cantonnaient dans les programmes d'arcade classiques, leurs derniers-nés sortent des sentiers battus. Ainsi Master of The Lamps vous emportait dans l'univers facécieux des notes de musique et des mauvais génies. Web Dimension vous bascule dans un univers encore plus incroyable et pourtant merveilleux. Pour la première fois dans l'histoire du logiciel de jeu, aucune indication n'est offerte. C'est à vous de découvrir, à la pratique, quelles règles régissent ce monde envahi d'une gigantesque toile d'araignée (d'où le nom : web en anglais, c'est une toile d'araignée en français). Autre originalité de ce logiciel, lors-que vous réussissez à franchir un niveau, vous n'aurez pas à le recommencer indéfiniment : l'épreuve qu'il constituait est considérée comme définitivement franchie. Le nombre de vies est une donnée inconnue dans cette dimension. Seuls comptent la stratégie et la ré-



se fera un plaisir d'y jouer. Le logiciel n'existe pour le moment que pour Commodore, une adaptation sur Spectrum et Atari est attendue.

flexion. A chaque couple de tableaux réussi, vous recevez une récompense sonore et vi-

suelle proportionnelle à la difficulté surmontée. Encore un soft que vous allez être obligés d'acquérir, et plus vite que ça : s'il ne vous plait pas, votre petite soeur ou votre petit frère

MÉCÉNAT

organisait un concours de dessin sur Mac dont le thème était : créez un personnage de BD représentant le dynamisme dans la micro-informatique. dans la micro-informatique.
C'est notre copain Jean SOLE,
dessinateur de Superdupont
dans Fluide Glacial qui l'a emporté haut-la-main. Ca nous fait vachement plaisir, d'autant

Dans le cadre d'Apple Expo, la donc plus aucune excuse pour société Polygone informatique ne pas nous envoyer très prochainement des planches pour



ET ALLONS-Y LES FRÈRES LES SŒURS

BAL TRAGIQUE CHEZ APPLE: 1200 LICENCIEMENTS PRÉVUS

gamme Apple// est également

caractéristique d'une désaffec-

tion pour la machine. Toute-

fois, il serait prématuré de ba-

lancer Apple aux orties. La

restructuration entreprise par

John Sculley est de nature à

rassurer les banquiers. Vu de

l'extérieur on pourrait dire : fini

la rigolade, maintenant on va

faire du sérieux. Les Etats

Unis n'étant pas la France.

Apple peut donc se séparer de

plus de 1000 personnes et re-

trouver un ballon d'oxygène

BAL TRAGIQUE, GAME

RAPPELLE QUELQUE

pour prendre le virage qui lui

permettra de ne pas quitter la

route. Parce qu'en cas d'acci-

dent, on dit que plusieurs gros

requins de la finance sont

prêts à venir ramasser les morceaux. En ce qui concerne

Apple France, pas de problè-

mes. Le nouveau patron, Jean

Calmon a le look sérieux qui

correspond parfaitement à la

nouvelle politique d'Apple US.

CHOSE, MAIS QUOIS

Pendant que la fête battait son

plein à la porte de Versailles,

d'importantes décisions se pre-

naient à Cupertino concernant

la restructuration de la société.

Apple emploie près de 6000

personnes aux Etats-Unis. Le

chiffre des licenciements

prévus dépasserait le millier de

personnes. La pilule devient

une citrouille, autant dire

qu'Apple va avoir du mal à

l'avaler. En France le person-

nel semblait un peu triste de devoir faire la fête alors que la

société mère passe un très

mauvais cap. Depuis plusieurs

mois, Apple est en perte de vi-

tesse. Le Mac n'a pas rencon-

tré le succès escompté et

l'usine de Frémont à ralentit sa

production à 25000 pièces par

mois alors qu'elle peut en pro-

duire jusqu'à 80000. Le ma-

rasme qui frappe Apple est dû à plusieurs raisons et en parti-

culier l'indécision de la société

à se positionner sur le marché.

Apple n'a jamais vraiment opté

pour le professionnel ou pour

le familial. Si en France

l'image de marque est très

PME/professions libérales, aux

Etats-Unis et au Canada, les

Apple sont considérés comme

des micros familiaux plutôt dé-

modés (exception faite du Ma-

cintosh qui reste un jouet de

luxe). Le ralentissement des

ventes de logiciels pour la

Le break fut ces deux dernières années le premier mouvement politico-musical d'origine purement populaire. Les frères et les soeurs, tous unis dans la lutte acrobatique des B.Boys (praticants du break) oubliaient parallèlement de boire, de fumer ou de se droguer : enfin un mouvement propre pour notre belle jeunesse (pas encore) perdue. Jusqu'à présent, pas un auteur n'avait trouvé comment rendre l'ambiance passionnée des rencontres entre B.Boys dans un coin de place publique ou de cour, à moins que ce ne soit au milieu d'une avenue de Harlem.

Epyx diffuse depuis peu de temps le must de l'entraînement de base au Break: Breakdance. Vous pouvez débuter par un échauffement contre le meilleur breaker de la



ville, avant de défier l'ensemble des B.Boys du coin en une lutte farouche et déhanchée. Summum du logiciel, la musi-que vous porte (sur les nerfs, un peu aussi) dans vos virevoltes et autres positions cassées. La chose n'existe que pour Commodore, pour le moment, mais des versions Apple et Atari sont prévues.

SOS SOS DEULIGNES EN PERDITIONS

Encore une semaine creuse. C'est les vacances ou quoi ? Si les vacances nouvelles sont arrivées, donnez-m'en des nouvelles qu'une nouvelle fois un appel inutile ne lance pas. C'est pas beau ça? C'est pas bien tourné ? Alors faites-en autant, mais Olivier BILLARD, champion toutes catégories de la sur vos micros avec deuligne!

Philippe VAGNER subit un décalage permanent par rapport à son époque. Visiblement, il est en avance sur son époque.

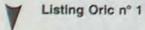
Listing Commodore nº 1

1 DATA169, 11, 141, 38, 3, 169, 192, 141, 39,3,96,133,251,198,251,41,127,201 Vainqueur du jour, la cour a jugé bon de se ras-,33,16,2

2 DATA230,251,165,251,76,202,241,: : NEXT : SYSX



Nicolas BOURDIN s'attache à vaincre les défis les plus difficiles... Pourvu que ça ne serve à rien!



0 A\$="78A930A2069D02BCCHD0FHA206F E02BCBD02BCC939D0F6A9309D02BCCABD0 2BCC939F0F3"

1 A\$=A\$+"FE02BC4C1B04":FOR1=11096 STEP2: POKEI/2+#410, VAL("#"+MID\$(A\$ 11,2)):NEXT



des applaudissements croissants.



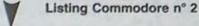
Listing Apple

INPUT "IMA1, IMA2";NM\$(1),NM \$(2): PRINT CHR\$ (4); "BLOAD "NM\$(1)",A\$2000": PRINT CHR\$ 169,0,162,255,173,87,192,173 ,80,192,173,82,192,173,84,19 2,138,32,168,252,173,80,192, 173,82,192,173,85,192,138,32 ,168,252,202

RESTORE : FOR I = 0 TO 36: READ A: POKE 768 + I,A: NEXT I: CALL 768: TEXT : HOME : PRINT "OK

?": GET A\$: DATA 208,224,96: IF A\$ = "0" THEN 20

brièveté se lance impunément dans la zone de grande classe.



1 POKE126,0 2 GOT01



sembler au grand complet pour asséner un ban d'honneur à Jacques NAPIERAJ qui évitera à X=49152: FORI=XT0X+27: READA: POKEI, A beaucoup de distraits de craquer trop vite. Entrez votre listing en mémoire, puis tapez LOAD" et LIST puis enfin SAVE. Vous pourrez ainsi récupérer les listings Basic protégés par erreur ou récupérer la source détruite (toujours) par erreur.

Listing Amstrad

1 MEMORY &AB79: FOR I=1 TO 3: READ A POKE &ACOO+I, A: NEXT I: FOR I=1 TO 5: READ A: POKE &AB79+I, A: NEXT I: DAT A &C3,&7A,&AB,&AF,&32,&45,&AE,&C9



Vous pouvez obtenir des résultats similaires avec les ordres suivants rentrés en mode commande :

Listing Amstrad (2)

Pierre-Yves RONDELET n'en est pas à son coup CLS:?"TYPE FICHIER: ". CHR\$(PEEK(&B8 d'essai, mais sa production de qualité mérite bien 19) XOR 36):?"ADRESSE CHARGEMENT:" .PEEK(&B81D)*256+PEEK(&B81C)-(PEEK (&B820)*256+PEEK(&B81F)):?"LONGEUR FICHIER: ".PEEK(&B820)*256+PEEK(&B 81F): ?"POINT D'ENTREE: ". PEEK(&B822)*256+PEEK(&B821)



(4); "BLOAD "NM\$(2)", A\$4000": DATA Et pour François JULIENNE nous remuerons en rythme et secouerons notre micro en cadence. Listing Oric

> 1 PRINT"Au bip secouez votre oric ":WAIT100:SOUND1,60,15:SOUND1,0,0 2 PRINTCHR\$(27); "Z"; CHR\$(27); "Y"; GOTO2

Adios los muchachos, hasta la vista!

EMULEZ-VOUS LES UNS LES AUTRES

Ca y est! Cette fois-ci, ce n'est pas une vanne de publicitaire en mal d'inspiration. L'émulateur de programmes Apple-Commodore a débuté sa carrière au début du mois sur le marché canadien et américain. La société canadienne Mimic annonçait sa sortie depuis octobre 84 mais ne réussissait pas à sortir de ses problèmes de hard et de soft. A l'arrivée, le produit fini se présente sous la forme d'une carte qui se connecte par un bout à l'Apple // et par l'autre au C64. Vous devez ensuite charger un soft dans chaque bécane puis transmettre les programmes de l'un à l'autre (mais pas de l'autre à l'un, l'Apple ne comprenant pas tout

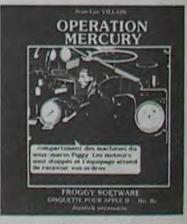


ce que lui raconte le Commodore). La compatibilité est garantie à 100% pour le basic, mais pour le langage machine des doutes subsistent quand à l'efficacité. Le gadget n'est pas encore destiné à l'Europe, mais s'il devait traverser l'Atlantique il ne coûterait pas moins de 7000 francs!

JEAN-LUC VILLAIN CRÉE DE BELLES CHOSES

Opération Mercury est en basic et en assembleur, il n'est pas protégé, il coûte moins de 200 balles et il vaut le coût... euh, le coup! C'est le nouveau produit de Froggy Sofware, mais c'est Jean-Luc Villain qui l'a programmé. Pour tout vous dire, je soupçonne JLV (ça va plus vite comme ça !) d'être né dans un sous-marin, parce que franchement j'en suis resté comme deux ronds de flan. Le programme simule (pratiquement à la perfection) une mission qui eut lieu dans un lointain passé, en 1941 pour être plus précis.

Vous devez, en moins de neuf jours, découvrir une base sous-marine secrète plus un carnet dans une sacoche plus un saboteur à votre bord tout en gênant au maximum les mouvements ennemis. Pour cela vous disposez quand même d'un sous-marin sympathique (au moins par son nom): le Piggy (humour an-glais, bien sûr). Vous manipulez votre sous-marin entièrement à coups de joystick, grâce à une soixantaine de commandes réparties dans une dizaine de menus. Tous les paramètres de commande de votre navire sont contrôlables (ballasts, moteur électrique ou diesel, périscope, mand'aération...) modifiables.Les paramètres extérieurs à vos manipulations sont la météo, l'emplacement des positions ennemies, les actions du saboteur (quoique vous puissiez l'éliminer si vous le découvrez), etc. Bref si vous appréciez les jeux axés sur la tactique et la stratégie maritime (en surface ou en-dessous) vous serez rapidement convaincu de la très grande qualité de ce soft.



Dernier détail : la présentation Mission Impossible (photos et textes) vous emballeront, dès que JLV vous aura souhaité (à haute et intelligible voix) bienvenue à bord du Piggy.

AMSTRAD CPC 6128: UN ORDINATEUR NORMAL

Suite de la page 1

qu'on vous a dégotté un avis

-Bonjour, rutilant Avis Contraire. Pour quand prévoyez-vous l'arrivée de l'Amstrad CPC 6128 en France ? -Pour Septembre, valeureux Journa-

-Merci, scintillant Avis Contraire.* Pour des raisons de discrétion. nous avons changé le nom de ce courageux informateur. Il n'en reste pas moins que c'est la date de commercialisation qui était annoncé au Consumer Electronic Show de

Bon, c'est bien joli, tout ça, mais si nous parlions -ne serait-ce qu'un peu-dex bifteck? En gros, combien vaut la bécane ?

Prix prévu aux Etats-Unis : 800 dollars. Vous avez sûrement mal lu, je recommence. 800 dollars. C'est bon, là ? Je peux continuer ? C'est le prix avec un moniteur couleur, le traitement de textes Amstrad (normal-oups), quelques jeux et un moniteur couleur que j'ai déjà dit. Le prix de la configuration comprenant un moniteur monochrome et un traitement de textes Wordstar (berk !) est de 700 dollars tout ce qu'il y a de plus américains.

Table d'équivalence : 800 dollars égale au moins 8500 balles, 700 dollars... allez, je vous le fais à 7500 balles. Mais pas sûr, parce que cette fois, au lieu d'être importé, c'est nous (l'Europe) qu'on l'exporte.

Alors, vous attendrez bien encore un petit peu, avant d'acheter quelque chose ?

LE PERE **DU STANDARD** STANDARDISE

PERIPHERIQUES

Contrairement à moult concurrents du standard, Philips ne balance pas Vous avez déjà le choix pour brancher n'importe quoi ou presque à votre machine. Pour imprimer, votre coeur balancera entre la VW 0010 (matricielle à impact, unidirectionnelle, 40 colonnes, 35 caractéres/seconde, papier en rouleau) à 1490 balles et la VW 0020 (matricielle à impact, 80 caractères, 37 caractères/seconde, papier paravent ou feuille à feuille) à 2490 francs.



Tous les magnétos autonomes de Philips se connectent au deux modèles, les prix allant de 490 à 650 francs. Une exception : la superbe bête de la photo a été conçue pour ne pas déparer le design impressionnant de la gamme informatique de la maison. Trois moniteurs monochromes sont immédiatement disponibles (environ 1200 francs) en vert ou ambre, les deux moniteurs couleur n'arriveront pas avant novembre. Les joysticks normaux (150 francs) rappelleront de bons souvenirs aux thomsonistes, puisque leur manette est fabriquée par Philips, mis à part la couleur : boîtier noir et bouton rouge; alors que la version de luxe (220 balles) ne ressemble à rien, mais est cent fois plus confortable et efficace.

DISQUETTES PHILIPS ?

Eh non! Encore une fois, c'est Sony qui impose son matériel. Le lecteur 3,5 pouces sera beau, c'est sûr, et se distinguera de ses petits copains par l'introduction de la disquette verticalement au lieu de l'horizontal traditionnel. Simple face, double densité, il absorbera 500 Ko en non formaté et 360 Ko une fois passé à la moulinette du DOS. Le premier, avec son contrôleur intégré, vaudra 3190 francs alors que le drive supplémentaire ne coûtera que 1890 francs. O surprise! Les drives ne sont pas encore prêts pas avant le mois d'Octobre. Tiens, étonnant de la part de Philips, tout n'est pas disponible. A quoi ont servi les quelques dix mois d'attente pour la sortie de ce matériel ? A pouvoir offrir des périphériques. bien sûr, mais aussi des logiciels et des interfaces.

LOGICIELS

Cinq grandes catégories ont été dégagées par les gars du marketing dans le domaine soft. Dans chacune des catégories, un appel a été fait à des éditeurs réputés pour leurs connaissances dans un domaine précis. Vifi International et Hatier se

(d'origine non précisée). Le côté lu-dique n'a pas été oublié avec Zax-xon, Buck Rogers, Congo Bongo. Chess Master, Beamrider, River Rad, Hero... Bien sûr, ils fonction-nent sur tous les MSX, les utilitaires demandant une RAM minimum

INTERFACES

Pour le moment une seule performance made by Philips: une connection minitel, accompagnée d'un programme développé chez eux permettant la mémorisation et l'édition de pages écran. Un problème majeur : la capacité de sto-ckage en RAM est ridicule : avec les 28 Ko du programme, sur le VG 8020, vous n'aurez guère plus de dix pages en mémoire; du coup obligation absolue de posséder un lecteur de disquettes.



partagent le gâteau éducatif, dispatché sous les rubriques éducation générale et éducation à la création et l'informatique. Les programmes de productivité personnelle sortiront en septembre, tirés des cartons de Aackorsoft (inconnu au bataillon). Vous trouverez traitement de textes et de fichiers, Calc... Deux langages, en plus du Basic et du langage machine, seront disponibles à la rentrée : un Logo (de Logo Compu-ter Systems) et un Pascal USCD

ACHETER OU PAS ?

La sempiternelle question se pose ici avec plus d'acuïté que d'habitude: nous avons un nouveau MSX certes, mais ce n'est qu'un MSX après tout ! Alors pourquoi ne pas l'acheter ? Rien ne vous en empêche! Mais de mon point de vue mieux vaudrait attendre (longtemps ?) le MSX nouveau avec ses 128 Ko de RAM, sa RAM vidéo

POUR LA CRYPTE SUIVEZ LE GUIDE

Alors que la Grenouille de Mustang Informatique brille par son universalité et son faible coût, d'autres protections hard vivotent sur le marché, se satisfaisant d'une utilisation spé-



machines contemporaines. Microphar, société française (cocorico) spécialisée dans les applications informatiques, diffuse depuis maintenant deux ans un système de protection hard performant. Une clé s'enfiche dans le port parallèle ou RS 232C et autorise le décryptage du logiciel grâce au misubtilement croprocesseur noyé dans un boîtier de résine dure. Le principe, s'il est simple, ne monopolise en rien le port puisqu'il s'agit de clé gigogne, mais se trouve limité aux ordinateurs disposant du port (d'une part) et du logiciel adapté à la machine (d'autre part). La clé en elle-même ne vaut guère plus de 380 francs. ce qui ne représente pas une plus-value démentielle par rapport au prix des softs professionnels. Le système peut devenir coûteux lorsque vous souhaitez protéger seulement une partie des fichiers accessibles par un logiciel. Un module de cryptage deviendra alors nécessaire, ainsi qu'un chèque d'un montant de l'ordre de 6000 francs. Pour le grand public, cette miraculeuse clé restera sans doute dans le domaine des rêves, la Grenouille offrant bien des avantages supplémentaires (portabilité totale, quel que soit le matériel, faible coût, pas de branche-

d'enfer et ses 80 colonnes.

cifique sur l'une ou l'autre des



ment...).

BIDOUILLE -GRENOUILLE

Suite de la page 9

Et suis l'axe Nord-Sud!

Voilà. J'espère que tous ces conseils pourront l'aider. N'hésite pas à faire appel à moi en cas de difficulté.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que ça ne m'était pas très utile. J'étais là, paumé au milieu de la brousse, dans le relais postal, en train de lire cette lettre stupide; autour de moi, les mômes grattaient la terre, cherchant je ne sais quoi, le chef-postier (tu parles !) me regardait d'un air soupcon-neux et j'entendais les cris des singes dans les arbres. J'avais l'air fin.

J'avais quand même une bonne raison pour être là. Il fallait absolument que je trouve la dernière partie de la pierre sacrée de "Meurtrh agran dhvitès". Le seul indice que j'avais était un morceau de peau sur lequel était gravé quelques idéogrammes. Déchiffrés, cela donnait

la version Spectrum de la quatrième aventure d'Eurèka comporte une er-

reur. Pour la corriger, faire CLEAR 23999, charger la quatrième partie par LOAD ** CODE, et effectuer les pokes suivants : POKE 30188,210

POKE 30189,240

POKE 30251,210 POKE 30252,240

Sauvegarder ensuite cette partie au même endroit ou sur une cassette différente par SAVE ** CODE 24000,41536.

Pour jouer, après avoir pris le chocolat dans le dortoir, revenir dans la première salle et faire DONNER CHOCOLAT. A ce moment-là, le sergent Bruiser vous donnera le cirage.*

C'était un peu maigre, comme indice. J'ai quand même réussi à arriver au temple sacré de lvrevoth, au terme de péripéties qu'il serait inutile d'énumérer ici. J'ai trouvé cette fameuse pierre. Le dialecte Maya n'ayant plus aucun secret pour moi, j'ai réussi à la déchiffrer sans problème.

"Commission d'enquête sur la drogue. C'est demain que le sénateur Pérignac doit prononcer son intervention. Dans les milieux bien informés, on murmure que d'imortantes personnali-

tés sont inquiétées avant le discours de celui qui s'est juré de faire tomber les gros bonnets. Objets intéressants à la fouille :

1) Dans la valise, voiture 2, bagage haut : -Divers habits.

-Une lettre adressée à Louis Pérignac. 2) Dans la poubelle, voiture 2, wc haut :

-Des serviettes en papier.

-Un morceau de lime à ongles.
-Il se dégage une très forte odeur d'eau de toilette.

-Un dossier portant la mention : République Française - Sénat. Rapport sur la vente de la drogue par les milieux financiers traditionnels. Commission d'enquète sous la présidence d'Albert Pérignac, sénateur du Lot et Ga-

3) Dans le sac vert, voiture 7, bagage haut : -Un costume croisé trois pièces.

-Une feuille de papier listing.

-Un micro-ordinateur portable.

-Une pochette contenant une feuille de paie. -Des petits bouts de papier.

-Faites action 1720.

4) La mallette verouillée, voiture 1, wc haut : -Faites action 6275.

-Un dictaphone.

 -Une cassette audio. -Une lettre du Narcotic Bureau (USA).

5) Une valise, voiture 7, bagage haut :

-Un revolver 357 Magnum. -Le plan d'un entrepôt.

-Des fromages de brebis -Une lettre adressée à M. Mozarella.

-Dans la poche externe une bague spéciale avec une pointe comme pour les

6) Une mallette, voiture 5, place 1, fenêtre bas :

-De la lingerie fine.

-Une seringue.

-Plusieurs ampoules de Neurofix.

7) Un sac, voiture 3, place 9, couloir haut : -Une boîte de viande pour chats.

-Des vêtements divers.

-Un livre "j'apprends à tricoter". 8) Une poubelle, voiture 5, wc haut :

Des serviettes en papier usagées.

-Un portéfeuille renfermant seulement de la petite monnaie française et

 -Une carte d'identité au nom de Pérignac Albert. Contenu des poches des personnages prir

Le contrôleur : un mouchoir, la carte d'hôtel, dans sa sacoche de cuir : une clé à carré, une pince, un indicateur d'horaires. Madame Pérignac : une petite clé noire, une enveloppe contenant un

contrat d'assurance-vie de son mari à son bénéfice.

Madame Tricot : action... un billet de TGV et une réservation pour la voiture 2, un flacon marqué Thanatax.

Le barman : un briquet, un trousseau de clés, un décapsuleur, un portefeuille.



Melle Voss : Un collier doré cassé, traces de piqure sur le bras, une page d'agenda, des photos très spéciales

M. Mozarella : beaucoup d'argent liquide en francs et dollars, une carte de crédit au nom de M. Pérignac, un flacon d'eau de toilette "Macho", une montre-gousset en or.

Louis Pérignac : un portefeuille, une pochette rafraichissante, un morceau de lime à ongles, une carte de visite.

Le cadavre : des cles de voiture, un trousseau de clés avec une étiquette marquée Kate, une lettre en allemand."

J'avais enfin trouvé ce que je cherchais. Un seul problème se posait à moi : j'avais oublié de prévoir comment je sortirais de là

J'ai épluché mes carnets pour trouver une solution. J'avais des numéros minitel, comme MS1 au 808 44 37 (769 09 54 en 300 bauds), j'avais le 169000347DCHEMDATA, password CHEMDATA suivi d'un retour chariot (shift + envoi), suivi de NC:0311030100159 (ui donnait accès à The Source pour une taxe de base sur le 613 91 55, j'avais le moyen d'accéder à un Cray One en faisant 134 020 036, puis TSO et retour chariot, PQT2980 et retour chariot (deux fois), puis plusieurs retours chariot jus-

qu'à ce que Ready s'affiche. J'avais tout ce dont j'avais besoin pour s'amuser en société. Malheureusement, au fond de cette saloperie de piège dans lequel je venais

de tomber, je n'en avais pas vraiment besoin. Pourtant, dans les films, ils s'en sortent toujours. Moi, ça me parait mal

sa console toute nue sur le marché.

LA LETTRE DE LA SEMAINE

Monsieur

Conformément aux accords que nous avons passé, veuillez trouver ci-joint le compte-rendu de la visite que j'ai effectué pour vous au Consumer Electronics Show de Chicago (Juin 85). Je tiens à préciser que je profite du fait que le billet est open pour rester ici quelque temps.

Compte-rendu:

Pas de problème pour trouver un hotel.

Pas de problème pour trouver un restaurant. Pas de problème pour trouver un taxi.

Le CES est-il mieux organisé que les autres années? Réponse: NON! L'indice de participation des exposants dans le satellite Micro Mac Cormic West a du chuter de

moitié, celui des visiteurs aussi. Alors, pour combler le vide, les organisateurs n'ont installé comme vidéo que la section porno. Il y avait un monde fou, d'autant que les stars du X venaient donner des dédicaces. Pour les exposants, le CES est-surement trop cher. Ce qui explique que nombre d'exposants -et non

des moindres, Electronic Arts, Wico, etc ... - avaient loué des suites dans les hotels de la ville plutot que dans l'expo elle-me me. Et puis, Janvier n'est pas si loin... La version hivernale du CES est plus importante. Tout le monde garde ses forces.

Finis les stands luxueux... Finies les prodigieuses hotesses (style poupées Barbie) qui attendaient le client joystick à la

Dieu, que ce CES fut morose!

COTE HARD:

main

Immense stand Commodore avec des 128 partout.

Epson: mais que venait-il faire dans cette galère?

Amstrad (mais oui monsieur!) avec un 128 Ko. Je pense que vous etes au courant.

Atari présentait son 130 ST et son Jackintosh dans un couloir boudé... NINTENDO par contre exposait sa fameuse console de jeu et des softs... superbes (ils sont fous ces Japonais!).

MSX me direz-vous? J'en ai vu quelques-uns dans le satellite principal entre les fours à micro-ondes et les téléviseurs.

COTE SOFT:

Epyx: les nouveautés -toujours les memes, entre autres Summergames 2- sont enfin disponibles. US GOLD a traité pour distribuer les produits Epyx en Angleterre- RCA aurait signé pour la France. Access vient de sortir Beach Head 2 -un nouveau tube en prévision. Broberbund sortait Karatéka pour Commodore 64 et présentait une pré-version de Lode Runner's rescue.

avec graphisme 3D de Synapse. Après Bruce Lee et Conan, Datasoft sort Zorro. Meme scénario. Activision -seul américain à avoir une stratégie commerciale internationale- sort des nouveautés

toujours marquées des jeux vidéo: Bull Blazer et Rescue on Fractalus. Electronic Arts: Skyfox est disponible sur Commodore 64. En préparation: Star Flight sur IBM (je ne

vous parle pas du graphisme!). Sierra OnLine ... circulez. Mind Scape sort Racter, un logiciel qui répond à toutes les questions idiotes. Humour typiquement

américain. Hayden, après Sargon III, édite Vidéo Works sur Mac, un utilitaire de création de dessins animés sur ordinateur qui waow.

Conclusion:

Ce CES avait le gout amer de l'échec des MIJID, VIDCOM et autres MICRO expositions que je pensais réservé uniquement aux salons français.

Veuillez agréer, Monsieur le Directeur, l'expression de mes salutations distinguées.

MICRO-ONDES l'indiscrétion

Film de Pierre Lary (1982) avec J. Rochefort, JP. Marrielle et D. Sanda

Attention, film à thèse : ne te mêle pas de ce qui ne te regarde pas ou il t'en cuira (poil au nez). A part cet aspect moral, il manque quand même quelque chose à ce film espiono-schizo-micro-policio...

Trop chargé pour être digesti-

Alain Tescique (Jean Rochefort) surprend par on ne sait quel phénomène électroacoustique une conversation indiscrète. Alain qui se mêle de ce qui ne le regarde pas se trouve embringué dans une histoire d'espionnage à dormir debout. Son nouveau voisin (Daniel, alias J.P.Marielle) est une réplique presque exacte d'Alain. Même appartement, mêmes antécédants, même maîtresse, tout pareil. Et Alain s'enfonce, il s'enfonce inexorablement, dans des histoires sordides de complot, d'espionnage, etc..

Mais le réalisateur s'enfonce aussi avec ses personnages. A2



Lundi 24 juin

nement)

teur)

être)

(redif)

22h15 C+ : RAGTIME (voir No 87)

21h30 TF1 : PETROLE nº 7

22h00 A2 : VIDEO SUR SABLE

Jeudi 27 juin

20h30 C+ : LITAN (voir CURIOSITES)

20h35 FR3: HISTOIRE D'UN JOUR: Ranucci

22h05 A2 : CARTE DE PRESSE : La Beauté

Vendredi 28 juin

20h35 A2 : CHATEAUVALLON 20h35 FR3 : MANIMAL nº 2

21h00 C+ : LE PIGEON (voir article) ♥ 21h20 FR3 : MEDICALES : les voyages

Schneider

Samedi 29 juin

VELLE(théâtre)

20h35 FR3 : DISNEY CHANNEL 22h10 TF1 : DROIT DE REPONSE

TES)

20h35 FR3: MEDITERRANEE (doculturel)

souffle de DIEU

21h00 C+ : FITZCARRALDO (voir article) ♥

: CHAMPS ELYSEES

Dimanche 30 juin

19h00 A2 : ET LA VIE CONTINUE (fin)
20h35 A2 : LE GRAND RAID
20h35 TF1 : LA FUREUR DE VIVRE (voir CURIOSI-

21h35 A2 : LA SPLENDEUR DES MOGHOLS : Le

22h30 FR3: MAM'ZELLE BONAPARTE (1941), film

de M. Tourneur avec Edwige Feuillère

20h35 TF1 : GALA DU MIDEM

20h30 C+ : RETENEZ-MOI OU JE FAIS UN MAL-

20h35 A2 : LES CAPTIFS DE L'AN 40 (documen-

20h30 C+ : LE ROI DES CONS (être ou ne pas

20h35 FR3 : AGUIRRE (voir article) ♦ 20h35 FF1 : UN ADOLESCENT D'AUTREFOIS

20h35 A2 : L'INDISCRETION (voir article) ♣

22h05 TF1 : CONTRE-ENQUETE (magazine)

Mercredi 26 juin

20h30 TF1 : DALLAS 20h35 FR3 : MANIMAL (série anomalie policière)

Daniel Olbrinchsky

LELE(retourne-s-y)

(l'image comme mirage)

22h05 FR3: LE MUR DE L'ATLANTIQUE: Royan

22h25 C+ : SIGNES EXTERIEURS DE RICHESSE 22h35 TF1 : COTE D'AMOUR (disques en stock)

20h35 TF1 : LES HOMMES DE BONNE VOLONTE

20h35 A2 : LA TROISIEME GUERRE MONDIALE

21h30 TF1 : QUESTIONS A DOMICILE : F. Léotard

22h40 C+ : MADAME CLAUDE rf 2(pubis repetita)

21h35 A2 : APOSTROPHES : Au risque de l'aventure

23h00 C+ : TRIPLE CROSS (1967), film de C. Plummer avec Yul Brynner et Romy

23h00 A2 : THERESE DESQUEYROUX (1962), film

20h35 TF1 : LA VIE SENTIMENTALE DE LOUIS

L. Franju avec P. Noiret et E. Riva

21h50 TF1: L'ENFANT FUSILLE de J-M. Drot 23h00 FR3: TOURNOI DE DANSE EUROPEEN

20h35 A2 : LE MONDE DESERT avec O. Carlisi et

21h00 C+ : LE SURVIVANT D'UN MONDE PARAL-

22h10 TF1 : HOCKEY (ok ?) 22h20 C+ : ETOILES ET TOILES (Freddy s'étiole)

20h35 FR3 : LE FAÚSSAIRE (voir CURIOSITES)

20h35 TF1 : C'ETAIT DEMAIN (voir article)

23h00 FR3 : THALASSA (vague à l'âme)

Mardi 25 juin

HEUR (laissez-vous aller, résiliez l'abon-

Et quand il se rend compte que tout ça devient vraiment inextricable, "abracadabra hop là" il vous donne une solution des plus vaseuses. Si vous vous sentez d'attaque pour faire travailler vos boyaux de la tête, n'hésitez pas. Avec 1 litre de café et deux paquets de cigarettes ça devrait aller. Bonne chance...

Diffusion le 25 à 20h35 sur

VENI, VEDI, VERDI

Fitzcarraldo

Film de Werner Herzog (1983) avec Klaus Kinki et Claudia Cardinale.

Amazonie bis, versant brésilien. Un fou d'opéra, Brian Sweenie (oh! Swanie) Fitzgerald, veut inviter Caruso et Sarah Bernhart afin de les entendre chanter Verdi sur fond de forêt vierge. Dément, peutêtre, grandiose en tout cas. Pour cela, il doit devenir richissime afin de leur construire un opéra digne de l'événement. Il va donc chercher un nouveau passage pour les bateaux chargés de caoutchouc afin d'exploiter de nouveaux territoires.

Jusque - là, ça ressemble à AGUIRRE comme un méandre de l'Orénoque à un bras de l'Amazone, la différence réside dans le remplacement des arquebuses par un gramophone, la technologie occidentale servant toujours à exploiter l'indi-

L'ennui, c'est que c'est très

long (157 mn), que Claudia Cardinale (charmante) joue les utilités inutiles, que la tension du film se dilue alors que le tournage fut épique (le casting a craqué, des indiens sont morts,...), que Kinski nous fatigue avec son sempiternel et grimaçant masque de la folie, que le sommet du film (le fran-



K.K Phone home

chissement d'une montagne par un bateau) est complètement raté. Pour me résumer : des fulgurances géniales au milieu d'un film échoué dans la

Diffusion le 30 à 21h00 sur

curiosités .

LE FAUSSAIRE

Film de V. Schlondorff (1981) avec B. Ganz, H. Schygulla et J. Carmet

drame psychologique. Laschen (Ganz), journaliste, part en reportage au Liban, en plein conflit israëlo-arabe. Il retrouve Ariane (H. Schygulla), une de ses nombreuses conquêtes pré-mariage. Elle est là pour pouvoir enfin adopter un enfant, lui, il est venu pour fuir sa femme. Autant dire qu'il échange une jument borgne contre une pouliche aveugle.



D'un réalisme à vous couper le souffle (l'horreur au quotidien), il se dégage du film un léger parfum de pourriture. Rassurez-vous, rien à voir avec "La peau". Si l'un, est un ramasis de merde, l'autre est un tas de fumier, qui je vous le rappelle, est un très bon engrais.

Diffusion le 24 à 20h35 sur

LITAN

Film de J-P Mocky (1982) avec Marie-José Nat, Jean-Pierre Mocky et Nino Ferrer.

En veux-tu, en voilà, attention Litan, petite ville isolée, vit à l'heure de son carnaval. La fête devient vite un cauchemar, la ville se transforme en parc d'attractions démoniaque, chaque lieu en épreuve à surmonter, chaque décor en

> Film garanti pur fantastique; l'étrange, l'inquiétant donnent force et vie à cette farce macabre. On peut y rester insensible, il n'en reste pas moins une superbe idée à méditer : les morts révent la vie des vivants qui ne sont que les simples exécutants de leurs phantasmes d'outre-tombe. Lorsqu'ils cessent de rêver, les vivants meurent et vont les rejoindre. Faites de beaux rêves.

Diffusion le 27 à 20h30

LA FUREUR DE VIVRE

Film de Nicholas Ray avec James Dean, Nathalie Wood, Sal Minéo et Dennis Hopper.

Film moralisateur, danger. Sous prétexte de dénoncer l'hypocrisie d'une société bien

20h35 A2

22h15 A2 : RUGBY

22h15 FR3: DYNASTIE

pensante pratiquant l'autosatisfaction morale et le pardon évangélique, Nick lui oppose une morale contraire (la quête de l'identité, la révolte salutaire). Un lecteur averty valant deux Jean-Christophe, le film se réduit à sa simplicité biblique : Adam et Eve. Cain et Abel, Dieu (papa), la bonne et moi..., ou les problèmes éternels de l'adolescence (teen-age du côté de Stonehenge).

Si l'histoire vaut pas tripette, la manière sauve l'ensemble. Les acteurs ont l'âge des rôles, ils sont mal dans leur peau, ils sont VRAIS. D'ailleurs ils finiront tous par mourir de mort violente dans la réalité. Au jeudu 'plus célèbre que moi, tu meurs' c'est James Dean qui a tiré le gros lot. Il a même pas pu assister à la première du film pour cause de dérapage outre-tombe. Trois petits tours et puis s'en va. Un rapide.

Diffusion le 30 à 20h35 sur

111111/

LA FIEVRE DE L'OR

Aguirre, la colère de Dieu .

Film de Werner Herzog (1971) avec Klaus Kinski, Helena Rojo, Ruy Guerra et los Indios de la coopérative de Laura Marca. Musique: Popol Vuh



toujours pas de poteau indicateur

En l'an 1560, le commandant Gorgonzola Pizzaro et son armée de 1000 hommes s'enfoncent dans la forêt amazonienne, côté Pérou, à la recherche de l'Eldorado.

Le pays de l'or, légende Inca ou réalité fabuleuse (voir Tintin et le Temple du soleil), fait rêver les espagnols assoiffés de richesses (patron, et trois ricglès). La maladie, la fatigue et les Indiens Moustiquos (bzzzz, bzzz... argh) contraignent à la multiplication des patrouilles de reconnaissance.

Quarante soldats sous les ordres de Pedro de Mozzarella (R. Guerra) vont descendre un fleuve inconnu.

Perdu au milieu de la jungle, Lope de Aguirre (K. Kinski) se révolte contre Pedro, rejetant par la même occasion. l'autorité de la couronne d'Espagne. Aguirre nomme Fernando de Parmesan, empereur des contrées traversées, étouffe dans le sang les tentatives de désertion, institue une étiquette impériale sur le radeau à la dérive. Affamée, hébétée, la troupe paralysée subit la folie meurtrière d'Aguirre (quand les pâtes rouillent, la reconnaissance meurt).

Werner Herzog est le cinéaste de l'obsession; il filme l'idée fixe, la quête du Grâal, les défis impossibles que l'homme se donne pour se dépasser. AGUIRRE est l'une de ses premières oeuvres, c'est aussi la plus belle, la plus troublante. Il faut la voir en cinémascope et en V.O. pour en savourer toute la démesure.

Diffusion le 25 à 20h35 sur FR3

DEBOIRES UCHRONIQUES

c'était demain

M. McDowell, D. Warner et vont reprendre de plus belle. M. Steenburgen.

A la fin du siècle dernier, Her-bert George Wells (Malcolm McDowell), qui s'ennuie dans son époque, invente une machine à explorer le temps. Alors qu'il discute avec ses amis de l'intérêt de sa découverte, la police vient lui apprendre que Stevenson, ici présent, n'est autre que le trop célèbre Jack l'Eventreur (David Warner). Celui-ci profite de la confusion pour s'enfuir en 1978 avec la machine.

Wells, humaniste convaincu, est persuadé que le futur nous réserve la paix, l'amour et la fraternité. Par sa faute, un assassin sanguinaire se retrouve laché dans ce monde paisible, il se doit d'aller le rechercher. Et voilà nos deux anachroniques en 1978, entourés de technologies qui les stupéfient. Wells, surtout tel un naïf huron paumé au pays du vermeil. ack l'Eventreur. s'adapte naturellement au climat de violence sanguinaire

Film de N. Meyer (1979) avec qui règne. Les éventrations



Impuissant, dégoûté, Wells reviendra vers son époque et écrira des bouquins d'anticipation extraordinaires de clairvoyance, des articles sur l'humanisme, sur la libération des femmes.

Un climat de suspense remarquable, des images à couper le souffle, une musique de Miklos Rosza, une interprétation qui oscille entre l'actor's studio (Warner) et l'école dramatique anglaise (McDowell), un scénario sans faille, à ne pas rater, ou c'est mon pied au

Diffusion le 24 à 20h35 sur



LES OISEAUX le pigeon ♡

de- Mario Monicelli (1958), avec V. Gassman, C. Cardinale, M. Mastroiani et Toto.

truands s'aimaient d'amour tendre. Hélas, plus le moindre quidam à détrousser. Quand la dèche fût venue, ils allèrent demander conseil à Toto, professeur ès cambriole. Toto a un principe: "on ne nait pas cambrioleur, on le devient" (évangile selon Spaggiari verset 28). Il faut donc que ces trois petits voleurs apprennent -durant d'interminables leçons de travaux pratiques la mé-thode clé. Trois sujets sont à l'étude : le coffre de paille (passons), le coffre de bois



(passons), et enfin le coffre d'acier (paillassons), lequel servira de support à l'épreuve pratique.

Après une série de cours du soir, il est temps de passer à l'action. Munis de tous les ustensiles nécessaires à ce genre d'exercices, ils repèrent un appartement qui correspond aux normes, dans lequel se trouve un coffre-fort réglementaire. Après moult efforts, ils ne sont plus séparés de l'objet aimé que par un mur. Ce dernier percé, ils se retrouvent -dans la cuisine-oh déception. avec pour seul butin une superbe casserole en aluminium, remplie d'une énorme platée de spaghettis "alla mafiosi". Résultat : recalés, avec la mention médiocre. Moralité : "rien ne sert de coffrer, il faut percer à point".

Ce film est un classique de la comédie italienne où on retrouve Toto, cet immense comédien, père spirituel de nos De Funès. Bourvil et Ser-

Diffusion le 28 à 21h05 sur

DESTRUCTOR de Max KLEVEN



Avec Dirk BENEDICT (vous r'gardez la télé le dimanche? Eh ben lui, c'est le mec qui joue le beau blond hachement futé dans Agence Tous Risques, vu?), Linda BLAIR (assurément la comédienne la plus demandée dans les séries B, C, et pire) et Ben JOHNSON. 1H39. USA. 10/20.

Oh Masseu! Ca c'est un film que les scénaristes se sont creusés pour le faire, l'histoire, elle est hachté originale, sans dec'. J'avais jamais rien vu de pareil, c'est d'une puissance évocative rare. On regrette un peu le fait qu'il y ait si peu d'action, c'est tellement stati-

Et puis je crains qu'à un certain point le spectateur décroche et n'arrive plus à suivre la portée et finesse de l'analyse du GI revenant du Viet-Nam, et complètement traumatisé par les exactions qu'il dût commettre dans ce pays de sauvages.

C'est, vous l'avez compris, un film d'une importance capitale pour bien se rendre compte à quel point une grande partie de l'industrie cinématogrphique américaine se trouve dans le désarroi le plus total : il n'y a plus de scénarios !!! Les mecs n'ont plus d'idées. Les types sont enfermés dans un bureau 8 heures par jour, à boire des cigarettes et fumer des cafés, mais de scénarios, que nenni! Bon, suffit, basta. Vous avez vu Rambo ? Bon, ben la même chose, mais en pire, mais tellement mauvais que ça en devient drôle.

de Paul Morissey



Avec Marilia PERA, Richard ULACIA, Angel DAVID et Linda KERRIDGE (belle.). 1H38. FRA/USA. 12/20.

Paul MORRISSEY! Ah, Paul MORRISSEY! Oui, Paul MOR-RISSEY! C'est Paul MORRIS-SEY!

Lui qui fut le chantre du cinéma underground des années '60/'70 avec son vieux pote Andy Warhol, qui soit dit en passant, a toujours eu beaucoup plus de talent que Morrissey!

Vous vous souvenez de Trash, Flesh and Co? Ces films qu'on vous a passé au cinéclub de votre lycée, en fumant des cigarettes, que même que c'étaient même pas des cigarettes!

Bret, lorsqu'on parle de cette bande, on a tout une masse de souvenirs, plus ou moins nostalgiques, de cette belle époque où on croyait aux communautés et au flower power. La drogue c'était pas si mauvais que ça, bien que dans ses films, Warhol (et Morrissey) la dénonçât. C'était bien.

Crak! Boum! G'zneu! Retour à la réalité! Elle est bien dure, mais il s'agit pour nous de revenir sur les bases plus réelles des années '80.

Les années '80, c'est Alphabet City, et les Shooting Galleries (les impasses où les mecs font la queue pour se payer leur dose quotidienne, voire horaire, de dope, les mecs jouent à l'épicière avec de la coco et

CONDICHE!

cher?

Chetou pas à mon tepo! . Lutsa les queums!

Après la persu néejour du noch'ci de la main'se dernière, 'faut qu'j'vous affranchisse à propos d'un c'tru important. C'était bien, vous êtes contents, c'était pas trop

Bon, c'est bien. Eh bien maintenant il faut continuer d'aller au cinoche, parce que bonjour la catastrophe au niveau des

selon les 3 premiers mois de 1985, la fréquentation pour l'année devrait être de 14% inférieure à celle de 1984. Dur ! Kes-kiya? Ca vous plaît plus le ciné ? Vous allez nous faire croire que c'est trop cher ? Oh, vous foutez pas de moi, vous avez une femme et trois

gosses à nourrir sur un SMIC? Parce que c'est la seule raison valable pour n'y aller qu'une seule fois par mois

Moi, j'y vais plusieurs fois par

semaine, bon, d'accord, c'est mon boulot, mais quand même, c'est pas une raison. Bon, donc il faut que vous vous bougiez le derrière et que vous sortiez de vos chaumières et courir remplir les salles

obscures, où vous attendent

des messieurs avec des longs

imperméables...sur l'écran!

Quoi ! vous êtes encore là ? Mais masseu, devant une telle harangue, je me serais déjà précipité au cinéma le plus proche, pour accomplir ce devoir national!

CLOU (ya vraiment personne pour le faire taire ?)



PERIL EN LA DEMEURE LA VIE DE FAMILLE 6) ESCALIER C 7) LA MAISON ET LE MONDE **AU-DELA DES MURS RENDEZ-VOUS**

10) BLANCHE ET MARIE 11) ADIEU BONAPARTE WITNESS

13) SERIE NOIRE/NUIT BLANCHE 14) BIRDY 15) PIANOFORTE

16) LA BALADE INOUBLIABLE 17) NUIT PORTE JARRETELLES 18) SUBWAY 19) REPO MAN

20) CHOOSE ME 21) RETOUR MORTS-VIVANTS 22) SAC DE NOEUDS 23) LES SAISONS DU COEUR 24) ELECTRIC DREAMS 25) FRENCH LOVER

26) FASTER PUSSYCAT 27) LA DECHIRURE 28) LE FIL DU RASOIR

29) 2010 30) POULET AU VINAIGRE 18/20 18/20 17/20 17/20 16/20 16/20 16/20 16/20 15/20 15/20 15/20 15/20 15/20 15/20 15/20 15/20 15/20 15/20 15/20 15/20 15/20 15/20 15/20 15/20 14/20 14/20 14/20 14/20 14/20 14/20

est complètement inadapté,

mais aussi complètement à la

Un petit gamin dont le père est

dans le coma, est envoyé par

sa mère chez une dame, dont

le fils, Henri, revient de la

Entre le gosse et Henri, s'ins-talle une relation très bizarre,

parce que l'Henri, l'est pas très

Pauv' gars qui se sent inutile... Ce qu'il sait faire, c'est faire la

guerre, se terrer dans les tran-

chées en rusant pour ne pas

se faire voir, rouler des clopes

avec tous les mégots qu'on

Mais la putain de vie trop fa-

cile, se faire servir par maman,

ne pas se battre.. Heureuse-

ment qu'il y a le gosse pour

Et ils jouent à la guerre, et ra-

pidement ça devient pour de vrai, pas de fusil mais un lance-pierres, et ça suffit large-

L'Ardèche est superbe, très

Mon seul regret dans l'histoire,

c'est qu'on arrive trop vite au maximum de tension. On dé-

couvre trop vite qu'Henri est fou, et n'est pas juste un sol-dat heureux parce qu'enfin

Et c'est dommage, enfin, pas trop, on a un peu l'impression

que le réa', une fois sur son

banc de montage, n'avait pas

du tout envie de laisser à son

film le cachet "film intimiste sur

la campagne française" qu'il a

au début. J'le comprends,

mais, enfin, c'est son choix,

grapille à droite, à gauche.

jouer à la guerre.

bien photographiée.

sorti de l'enfer du front.

ment.

quoi.

C'est beau.

net depuis qu'il a r'venu.

guerre.

masse, à cause de la guerre.

Linda BLAIR (dès qu'elle joue dans un film, on sait déjà à quoi s'en tenir), Pat PULSEN, Jaye P. MOR-GAN. 1H25. USA. 11/20.

PATROUNLE

DE NUIT

de Jackie Kong

Dommage, v'là un film raté de plus dans l'escarcelle de mes critiques.

Et puis non. C'est pas dommage d'abord, c'est normal, ca fait partie des choses. Ya pas de quoi être spécialement étonné.

L'histoire était pourtant pas mal et aurait permis beaucoup plus de délires, mais, bon.

C'est l'histoire d'un type gauche, timide, maladroit (puisqu'il est gauche), qu'est flic le jour. Il a un patron qu'est un nain teigneux, parano et pétomane. Ne m'faites pas dire que c'est un pléonasme, tous les nains ne sont pas pétomanes.

Tiens d'ailleurs, pendant que j'y pense, faut vraiment le savoir que ce sont des pets qu'on entend à chaque fois qu'on voit le chef, heureusement que de temps en temps, ya des mecs qui se bouchent le nez, histoire de bien mettre les points sur les i.

J'dis ça, parce qu'au niveau du son, il leur reste des cours à prendre.

Donc, le jour il est flic, et la nuit il est le "comique masqué". Evidemment il remporte un succès fou, et en plus de ça il est de patrouille de nuit, ce qui ne l'arrange pas trop, on s'en doute, sans compter qu'il y a un type dans la ville qui fait des hold-ups, en se faisant passer pour le concombre

masqué, lui aussi. Alors, schizophrénie, ou usur-pation d'identité ?

Vous voyez le scénar n'est pas si nul, simplement c'est super mal filmé, mal cadré, mal monté, au point que certains gags tombent plus qu'à plat.

Conclusion, au moins ce film remet des tas de pendules à l'heure : les réalisatrices sont aussi nulles que les réalisateurs, fini le sexisme!

LES POINGS **FERMES**

de Jean-Louis BENOIT

plein d'inconnus : André WILMS, Laurent PAHUD, Karen RENCUREL Laurent et Marie Hélène DASTE (qui n'est pas du tout inconnue. elle a 82 ans et 60 ans de carrière au théâtre, c'est pas rien !). 1H35. FRA. 15/20.

Oyez! Oyez! Réalisateurs de tous poils, vous qui cherchez des scénaristes éperdument! Oyez! Oyez la complainte du soldat Henri!

Et découvrez que le cinéma français n'est pas près de mourir, surtout si Jean-Louis Benoit, Leos Carax, Luc Besson, Danièle Dubroux et consorts forment un club!

Jean-Louis Benoit n'est pas un ieune réalisateur au sens propre du terme, j'veux dire qu'il aura bientôt 40 ans. C'est un réalisateur jeune.

Il n'y a aucune honte à faire son premier long-métrage à 35 piges, c'est à peu de choses près l'âge de Beneix au moment de Diva ! Donc pas de lézard.

D'habitude ce sont les Ricains qui font des films sur les séquelles de la guerre, celle du Viet-Nam en général, parce qu'ils se sentent tellement honteux. Faut dire qu'ils s'étaient bien gourés, m'enfin, c'que j'en dis moi!

Bien sûr, c'est une partie de la

réalité d'Alphabet City à New-

York, mais merde, y'a pas que

ça! Je veux bien reconnaître à

Morrissey la paternité de tous

ces films sur la dope et les

jeunes et New-York, et tout ça, de Trash, à Alphabet City

d'Amos Poe, en passant par

Ce qui est dommage, c'est que

depuis cette époque glorieuse,

où il était le seul à oser parler

de cette réalité, plein de gens

Surtout ne me faites pas croire

que son film est différent parce

que c'est l'histoire d'une

Mamma brésilienne qui tient

son fils débile et son gang de

dealers de 14 ans d'une main

de fer. Bon ce sont des en-

fants de 13/14 ans et non des

Mais, doune de doune, faut

pas nous prendre pour des

cons: les guerres de gangs,

c'est pas nouveau, dealers ou

voleurs, enfants ou adultes, ça

fait pas une grande différence. Non, là franchement, c'est non.

Bunuel, vous en avez entendu

parlér ? Oui ? Eh ben allez re-

voir Los Olvidados, c'est le

seul film qui vale le coût sur

les jeunes délinquants, et ça

date d'il y a 20 ans. Mais lui,

c'était Bunuel, un grand Mai-

enfants de 18/19 ans.

French Connection.

l'ont fait.

de la poudre).

Donc toujours est-il que ce sont d'habitude les Ricains qui font des films dessus, histoire de se foutre bien les boules en sortant de la salle, en pensant au cousin ou au fils qui y est resté (lucky guy!), ou bien qu'est revenu complètement accro à la dope, (et je n'parle pas de la fumette) et/ou à moitié ou entièrement barjo.

Des films de ce genre on en a eu un bon paquet ces 10 dernières années: Taxi Driver, tout et tout avec plein de sang et de tortures et tout. Il y a ceux qui dénoncent la

guerre du Viet Nam, ceux qui dénoncent la guerre tout court, ceux qui disent qu'après tout c'était pas si mal de casser du jaune, etc... On passe par tous les extrêmes possibles en ce qui concerne le point de vue du film.

Mais disons que ceux qui eurent le plus grand succès furent ceux qui étaient contre.



Voyage Au Bout De L'Enfer, Hair, Apocalypse Now, Coming Home, Rambo, Birdy, La Déchirure et j'en oublie des tas (Portés Disparus ou Destruc-

Le thème central de ces films, c'est généralement l'inadaptation après le retour. Bien sûr, il y a ceux qui se passent dans la guerre avec des morts parNormal, vu que généralement les gens, y z'aiment pas la guerre, parce que, vraiment ça fait désordre!

Oui, mais quel rapport avec Les Poings Fermés, hein ? Eh ben écoutez, le rapport il est grand : on a dans le film un soldat de la guerre de 14 qui a été démobilisé et qui rentre chez lui, et, pour changer, il

m'rappelle Chien Enragé de Kurosawa avec Toshiro Mifune, mais ça c'est une autre

putain d'histoire). Comme c'est un flic qu'il est hachement rusé, il sort de tôle pour 48 heures, un excomplice de ces gars-là, ex, parce qu'ils l'ont balancé.

Et voilà ces deux locdus qui se tapent sur la queule et se donnent des claques dans le dos, j'parle de Nolte le flic et

de Murphy le mac'. D'un côté Murphy se cherche une meuf, parce que ça fait longtemps qu'il a pas tringlé (2 ans en tôle, c'est long, le Paris-Marseille, ça va un temps, mais c'est lassant, et puis il paraît que ça rend sourd, en plus). Et d'un autre côté, Nolte a des problèmes avec sa légitime, parce qu'il la voit jamais et qu'elle en a ras le cul de l'attendre.

Evidemment, ils arrivent à buter les méchants, après moult poursuites et descentes chez les gens à pas piquer des hannetons, et c'est fini. Ils jouent bien, ils sont drôles,

y a de l'action, c'est pas trop facho et on s'ennuie pas une minute. Alors que demande le peuple, hein ?

Bon ça va je sais, de la fesse, allez, y en a un tout petit peu, mais surtout y a plein de gros mots et de violence ! Ouéééh!

LE BAISER DE LA EMME ARAIGN



Avec William HURT (super !), Raul JULIA, Sonia BRAGA. 1H55. BRA. 14/20.

William HURT, Prix d'Inter-Masculine prétation Cannes '85

A la base, un très joli roman d'un certain Manuel PUIG, pas du tout brésilien.

C'est l'histoire de 2 types qui sont enfermés dans la même cellule d'une prison sud-américaine. L'un est un révolutionnaire pur, dur, avec les maximes du Che tatouées sur le dos à l'envers, comme ça il peut les lire dans la glace le soir, si par hasard il se rendait compte qu'il ne les connaît plus par

coeur. L'autre est un homosexuel, qui se d'mande un peu ce qu'il fout là, gentil et fin, amoureux de l'autre sur les bords.

Imaginez un bouquin qui décrit ce qui se passe dans une cellule. Vous vous doutez qu'il n'y a pas des masses d'action (sauf si les mecs ont le projet de s'évader, ce qui n'est pas le propos ici), au moins on peut se raccrocher aux mots, mais dans un film aussi statique on se raccroche à quoi, alors ? Pauvre réalisateur!

Ben heureusement qu'il y a toute cette histoire de Femme Araignée dans le book! Le Baiser de la Femme Araignée est un film qu'a vu l'homo, et il en raconte des bribes à l'autre pour le sortir de son petit vélo révolutionnaire! Bon prétexte pour le réa' de montrer autre chose que la cellule.

Jistmon, dans le livre ça n'en était pas un, et dans le film ça en devient un. Dommage, on a un peu trop l'impression que le scénariste n'a pas vraiment

compris le texte. Un peu bien quand même.

de Walter Hill

Avec Eddie MURPHY, Nick REPRISE.

Y a un mec qui s'évade de tôle grâce à un pote à lui. Les deux mecs c'est pas des enfants de choeur, plutôt dans le genre fuckin' bastard, dig' ?

Ils butent un nombre assez sympa de mecs, et dans le lot y a deux flics. Généralement, les bourres z'aiment pas trop qu'un d'leurs potes se fasse descendre. C'est le flic Nolte qu'est sur le coup, d'autant plus qu'il s'est fait tirer son flin-



48 HEURES

NOLTE. 1H35. USA. BONNE

gue par les deux marlous (ça

LOGIZA QUE

LE SOUDAN **MEURT** PEU A PEU

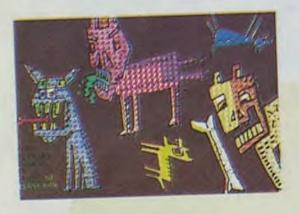
"On est le weurd, on est les childrènes et l'Ethiopie meurt peu-ta-peu-eu-eu". Bob Geldof, acteur et chanteur des Boomtown Rats, est à l'origine d'une sorte de festival de musique qui se déroulera simultanément à Philadelphie et à Londres et sera retransmis par satellite un peu partout dans le monde. On y verra des stars et le tout sera organisé au profit de ces profiteurs d'Ethiopiens, encore! Qui se mettent tout dans les fouilles. En ce moment, il vaut mieux crever de faim en Ethiopie qu'au Soudan (il y meurt cent enfants par jour). Mais on ne va pas entrer dans la polémique, bonne action bonne conscience, faut-il faut-il pas? Dans quelle me-sure? De quelle façon? Etc... On l'annonce, voilà tout. C'est le 13 juillet. Et Miles Davis va y aller d'une nouvelle tournée d'été en Eu-



mieux. C'est marrant parce que son dernier disque "You are under arrest" est bien accueilli alors qu'il avait tout pour se faire descendre. Y compris quelques ratages. Pour une fois, ils auraient eu raison, les critiques, avec des choses comme "Katia prélude" sous-Herb Alperterie popisante, avec batterie Simmons pour faire jeune, indigne du maître, mais il a ses accès de mauvais goût. Pas un, ou presque, n'a moufté. Je dois avoir chez moi une quarantaine de concerts de Miles Davis enregistrés un peu partout ces dernières années, je fais partie d'un réseau de gangsters qui font du piratage amoureux. On fait des échanges. J'aime autant vous dire que certains titres extraordinaires en concert ont pris un bon coup de ringardise en studio, mais qu'importe, il y a de beaux restes et c'est toujours mieux qu'un tas d'autres choses venant d'ailleurs.

PÉPÉ DYLAN

Voici donc un disque de chroniqué, vite un autre jeune premier. Bob Dylan. Il est plutôt bien, vous pouvez trust myself. Bien sûr il n'y a pas de surprises. C'est pas le progressiste musical, Dylan, mais il se tient bien, pond de beaux textes et de belles mélodies. S'il vit jusqu'à 70 ans, on le voit bien faire encore des disques avec sa voix de vieux nègre. Beaucoup voient avec soulagement qu'il en a terminé avec sa phase mystique. Mais c'est un bonhomme qui cherche, qui ne dort pas. C'était pas si grave, ses accès christianistes ou judaïstes. Bien sûr, y avait pas plus bateau. On aurait préféré de l'illumination un



Tol & mol pour toujours

peu plus originale, enfin, aujourd'hui il dit "trust yourself", comme Lennon après les Indes, "ni Dieu ni maître". En fait, c'est pas une règle générale, il y a des gens qui ont besoin de guide, d'autres qui se démerdent bien tout seuls. Il devrait dire : "fais confiance à qui tu veux, ça te regarde". Au lieu de ça, ils sont tous un peu pareil, les messagers, ils nous invitent à nous tourner vers nousmêmes ou vers Dieu. Jamais à choisir. Il y a des cérébraux dont les méninges patinent et des tripaux, dont le bide se met le doigt dans l'oeil en toute occasion, ceux-là ont peut-être plutôt intérêt à faire confiance à leur voisin de palier. Il n'y a pas de chanson qui dise "Crois en ton voisin". On cause, on cause, mais la musique là-dedans? Elle est bonne, on vous a dit, il y a des gens dans ce disque qui font très bien ce qu'ils ont à faire.

JAZZERIES

rope. On va le voir un peu partout. Tant Un autre beau disque. Un peu cher parce qu'importé du Japon, c'est le double live de Gil Evans et son orchestre du lundi soir enre-gistré au "Sweet Basil". C'est une boîte du Village à New York. J'y suis déjà vas-y. Ah, New-York !... Remarquez, on voit à peu près tout à Paris, si on veut. Tous ceux qui jouent à New-York, les meilleurs finissent toujours

commande à Jacques-Elie Charbert, 56 rue de la Roquette, 75011 Paris. Vraiment, si vous faites ce qu'on vous dit, votre vie va changer en bien. Regardez le billet de loterie de la tranche du poète. Il est remboursé. Un jour, on en publiera un autre. S'il gagne le gros lot, il vous suffira de le découper dans le journal

30004 (BE 60ASS

"Royal Canin" exécutées par divers graphis-

tes modernes éditées par "Toi et Moi pour

toujours". Il y en a dix-huit. 100 f la pochette.

Ca met la carte postale à un peu plus de cinq francs. Pour de la sérigraphie, ça va. On

trouve ça à la librairie La Hune, à celle de

Beaubourg, aux Yeux Fertiles ou on les

ROBERT DESNOS



Philippe Gerbaud

petits clubs, bars, restaurants.

L'autre soir, on est allés voir Zanini, excellent clarinettiste et saxophoniste (que vous le vouliez ou non) avec son fils, l'écrivain Nabe, à la guitare. Ils ont trouvé un assez bon batteur dont on devrait entendre parler un jour. Il se nomme Sam Woodyard. Surveillez les programmes du "Petit Journal" en haut du boulevard St Michel. Ils y passent de temps en temps. Parlons du disque. Gil Evans a toujours son Big Band, d'ailleurs notre Mino Ci-nelu national, qui n'est plus à nous, on n'a qu'à faire attention à nos affaires, un jour l'Amérique nous prendra peut-être aussi Sam Woodyard, est dedans comme percussioniste. Ce double album est plein de vie. Les thèmes sont de Parker, Mingus, Hancock, Hendrix, Gil Evans et arrangés avec astuce par le même. D'Hendrix, il faut entendre le "Woodoo Chile" avec tuba et guitare. Et "Up from the sky" qui semble être un thème original pour Big Band. Oh, mais si vous me suivez, vous allez avoir de bons disques. Ca va changer. Vous allez impressionner vos amis. Devenir crédible, en toute occasion retrouver votre assurance. Voilà l'Hebdogiciel augmenté d'un chroniqueur thérapeute. Et d'un amateur d'art.

LE GROS LOT

A propos, cette semaine les illustrations de la page ont été faites au Macintosh qui n'a pas de couleur, mais ce sont des sérigraphies. Une série de cartes postales sur le thème

par passer au New Morning. Et puis il y a les et d'aller toucher magot. On inventera d'autres choses encore. On ne reculera devant rien pour faire votre bonheur.

ÉLÉGANT LE MILITANT

Il y a un 45 t des Talking Heads qui vient de sortir. Quelque chose de pas désagréable. On attend l'album. Le deuxième de Style Concil "Our favorite shop" est sorti. Paul Weller, plus il a l'air variéteux plus il est engagé. Voilà le paradoxe. Il a gardé son positivisme de la flambée rock 1976 quand avec "Jam" il s'opposait aux nihilistes punks, criant, en résumé, qu'on pouvait faire du rock énergique et violent sans se traîner dans la merde et qu'il n'y a pas de futur à attendre de ceux qui se complaisent à dire qu'il n'y en a pas.

Il jouait la carte impec, sapé clean, et ne mâchant pas ses mots. Il y a toujours eu un mélange de grâce et de lourdeur, de naïveté et de pertinence, de chic et maniérisme cocot te, chez ce type qui en tout cas se prend en charge, se fait une vie intéressante, s'amuse beaucoup à travailler et n'aime pas stagner.

Evidemment, au premier coup d'oreille, ses jazzeries, violon néo-caravellien, ses tentatives vers tous les genres peuvent être rebutantes. Encore une fois, avec une écoute consciencieuse on trouve de grandes qualités, un subtil décalage, un grand chanteur, un très bon guitariste. On peut seulement regretter que l'esprit musical rock l'ai quitté. On nous demanderait: "En bref, nous conseillezvous ce disque", "Oui", qu'on répondrait.

TUER LE WOODOO

On sort en même temps qu'un maxi solo de son ex-chanteur Stanad Ridgway une compilation du défunt Wall of Woodoo. Du groupe, on regrettera peut-être Marc Moreland, guitariste original, mais l'essentiel est que Ridgway continue une carrière.

Voilà bien un autre grand chanteur, doublé d'un bon écriveur, spécialiste de la chanson "petit film", écoutez ses "Mexican radio", "lost week-end", "call of the west" qui sont de grandes choses de ce quasi-inconnu. La production est un peu tocarde et l'abus de boîte à rythme fait déjà dater le produit mais il y a tellement de poésie là-dedans, mon vieux



René, que ce serait con de ne pas en profiter. Hein? Ca serait con, non!?... "Un peu, mon n'veu !". Vous voyez, il le dit lui-même.

ALLEZ REIMS

On espère qu'on va vous voir l'année prochaine au festival des musiques de traverses de Reims. Il y a toujours quelque chose à voir et entendre là-dedans. L'organisateur Patrick Plunier s'obstine à dégauchir des tordus qui lui semblent intéressants. Parfois il se trompe mais souvent c'est bon. Pas vu grand chose, cette année, on faisait que passer mais rien que le trio de batteurs Guigou Chenevrier (Etron fou), Rick Brown (V Effect) et Charles Hayward (This heat at Camberwel now) ont beaucoup impressionné. De l'autre côté, dans le "off" courageusement organisé par une association (faire le festival off du moins commercial des festivals!) un duo hollandais (percussions), dont j'ai oublié le nom perdu le dépliant s'est également fait remarquer. Il semblerait que l'avenir soit aux formules nouvelles, formations non conventionnelles, concept groupe, etc... On peut faire son marché de bizzareries dans cet endroit, disques, cassettes, revues introuvables chez votre épicier habituel. L'année prochaine, si ça existe encore, ainsi que vous-mêmes, on vous fera un reportage détaillé de ce festival. Il mérite de la presse. Et la presse, bourrée de paresseux, ne lui rend pas beaucoup hommage.

Rangez vos affaires et attendez la sonnerie pour partir.

Berroyer.

Talking Heads, "The lady don't mind" (Pathé Marconi) The Style Concil,

"Our favorite shop" (Polydor) Wall of Woodoo. "Granma's house" (CBS)

Gil Evans, "Live at Sweet Basil" (King record company) Miles Davis,

"You're under arrest" (CBS) Bob Dylan,

"Empire burlesque" (CBS)

CONCOURS

1° Prix: 20 albums de B.D. 2° Prix: 10 albums de B.D. 3° Prix: 5 albums de B.D.

Règlement: Trouvez l'album caché (titre et auteur) et répondez-nous avant le 28 juin, le cachet de la poste faisant foi, IMPRESSIONS 3 impasse du Colombier 95230 SOISY, Concours HEBDOGICIEL -B.D. Tirage au sort parmi les réponses exactes et résultats annoncés dans le journal.

Question: ALLO ? ALLO !

LES AVENTURIERS DU LOTUS PERDU





Lecteur-Shan, permet à ma misérable personne de te recommander cet album. Kogaratsu, le mystérieux Samouraï à l'armure bleutée t'attend pour te faire vivre une fabuleuse aventure moyennageuse. Si la qualité de cet album ne te satisfait pas, si le dessin de Michetz, le découpage, le lettrage, les couleurs et le scénario de Bosse n'obtiennent pas ton enthousiasme, je me ferai Seppuku comme le Bushido

l'exige. LE MON AU LOTUS DE SANG de Michetz chez 33 Dupuis, misérables



ebdito

Cette semaine, plus de mauvais que de bons : actualité oblige. Les mauvais, c'est soit des vieux trop vieux pour être (Starter et Timour), soit des jeunes trop jeunes pour être bien (Panzer Panik). Le bon (il est tout seul), c'est Folies Ordinaires. Je sais, il y a l'article dessous, mais je voudrais vraiment insister : c'est LE bon plan de la semaine (bien que Luc Leroi et

le Grand Dérangement.. bref). Achetez-le d'urgence ou je fais pipi par terre et je me roule

En passant, les fanzineux, faites pas comme si vous étiez morts: envoyez-nous vos oeuvres, qu'on en cause. Au fait, ça existe, les fanzines d'infor-matique? Si vous avez ça dans vos relations, disez-leur qu'on les cherche.

En avant vers de nouvelles aventkhcxsdxsqdqv.

MILOU

PANZER NOSTALGIQUE



Max est un dessinateur qui a sévit dans Zoulou. C'est là qu'il a publié par épisodes son premier album, "Bad Max". Zoulou, c'était l'organe de la jeunesse décalée. Qui s'est remise dans le rang, probablement, car Zoulou n'existe

Le style de Max est un peu choquant au départ, mais moyennant quelques concessions au style, on peut s'y faire très bien. C'est du Néo-Punk, ça arrive un peu après la vague mais c'est marrant quand

Malheureusement, ici, le scenario n'est ni drôle, ni intéressant. Ce qui ne donne pas envie de faire des concessions, donc de lire ces 10 histoires centrées chacune sur un modèle différent de char d'assaut pendant la dernière guerre. A moins que vous n'ayez la nostalgie des chars d'assaut.

PANZER PANIK de Max et JL Bocquet, 30 francs et pas d'ouvre-boite.

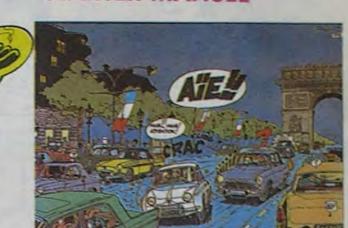
LES LIVRES DE LA SEMAINE

FOLIES ORDINAIRES SCHULTHEISS-BUKOWSKI GLENAT LE MON AU LOTUS DE SANG MICHETZ-BOSSE DUPUIS LUC LEROI REMONTE LA PENTE/J.C. DENIS/CASTERMAN LE GRAND DERANGEMENT/J.F. CHARLES/MICHEL DELIGNE EL FORESTERO/TITO/GLENAT STARTER CONTRE LES CASSEURS JIDEHEM-DELPORTE

LE FILS DU CROISE/SIRIUS-SNOECK/DUPUIS DORIANNE/CRESPIN/HUMANOIDES



STARTER MANUEL



Dans la rubrique automobile de Spirou, les bagnoles étaient superbement dessinées par Jidéhem. On les retrouve dans cette aventure de Starter : les dauphines, DS citroën et autre Peugeot 403 sont plus vraies que nature. Ce n'est pas le

cas de l'histoire et du scenario qui gagneraient à rester à leur place : le musée !

STARTER CONTRE LES CASSEURS de Jidéhem chez Dupuis. 33 vis platinées dans tous les garages Pan-

PROVINCE'BLUES

COPY **DEUX PLUS**



Il vous est sûrement déjà arrivé d'être invité à une soirée déguisée. Vous renâclez, vous allez avoir l'air ridicule, mais finalement vous acceptez. Vous choisissez quelque chose de bien, tant qu'à faire. Un super costume, ressemblant et tout, et vous vous rendez à la fête. La, on vous accueille en disant "Mais il est génial, ton costume! Vraiment ressemblant! Et c'est quoi ?"

C'est dans "Luc Leroi remonte la pente". Ca, et un tas d'autres trucs, qui vous sont sûre-

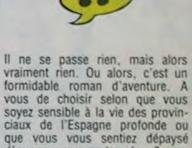
NLC DENS - LUC LEROI REMONTE LA PERTE











EL FORASTERO par Tito, chez Glénat. 38 francs et l'odeur du foin.

dès que vous sortez des 6 pre-

miers arrondissements de Paris. A

lire au calme, un verre de lait non

stérilisé posé sur la margelle du

TIMOUR

Dix-neuvième album de l'interminable série éducative des TIMOUR commencée avant la guerre. Mais qu'on le fasse

Le fils du Croisé de Sirius, chez Dupuis, collection "Images de l'histoire du Monde", 33 francs et pas toutes ses dents.



ment arrivés, ou que vous aimeriez bien voir. La vérité sur les lunettes grâce auxquelles on voit à travers les vêtements, par exemple. L'art et la manière de draguer une nana qui a 20 centimètres de plus que vous. Ce qu'il y a vraiment dans les couloirs désaffectés

du métro.

Ca ressemble à du Martin Veyron, ça a la patte de Veyron, le style de Veyron. D'ailleurs, Jean-Claude Denis a travaillé avec lui. Mais c'est pas du Veyron. C'est mieux : on hurle de rire à toutes les pages. Vous êtes sensés le savoir, c'est pas le premier album qu'il fait, loin de là. M'enfin, si vous l'avez raté, c'est le moment de vous rattraper

????????



Circulez, y'a rien à voir ! Prix Hebdogiciel de la masturbation intellectuelle incompréhensible et gratuite.

DORIANNE de Crespin, Humanoïdes, 50 francs à économiser.

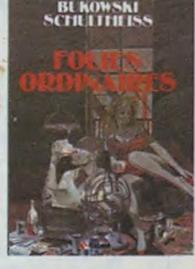
LUC LEROI REMONTE LA PENTE, de JEAN CLAUDE DENIS chez CASTERMAN, 64 francs, un luxe nécessaire.

MEMOIRES D'UN VIEUX DEGUEULASSE



Bukowski est un vieux salaud. Ce vieil enfoiré ne pense qu'à picoler, à baiser et à écrire. Ses nouvelles, qui sont auiourd'hui universellement connues, portent des noms évocateurs comme Mémoires d'un vieux dégueulasse ou Erections, éjaculations, exhibitions and general tales of ordinary madness que l'on a pudiquement traduit par Contes de la folie ordinaire

On n'aurait d'ailleurs pas dû car le titre original de Bukowski dit bien ce qu'il veut dire, la folie n'est pas tout : la misère, le macabre, le sexe et l'horreur sont le pain quotidien de ses



pitoyables héros. Faulkner, Hemingway, Miller et Céline sont de doux enfants de coeur à côté de lui.

Schultheiss, lui non plus, n'est

pas un romantique, ses Guerres froides dont je vous ai parlé il y a trois semaines, ne sont pas exactement des BD à l'eau de rose. Inspiré ici par Bukowski, il s'est défoncé dans des découpages et des plans géniaux.

Attention, le cocktail Bukowski-Schultheiss que je vous propose aujourd'hui risque de vous péter à la gueule, ne vous attendez pas à autre chose qu'à un profond écoeurement. C'est de la BD qui remue l'estomac, dans le mauvais sens.

Les 143 pages noires et blanches de beau papier épais ne vous coûteront que 69 balles, couverture cartonnée couleurs comprise Achetez ou je cogne.

FOLIES ORDINAIRES de Schultheiss chez Glénat. 69 francs le petit bout d'enfer



LES INDIENS AVANT LES COWBOYS

reux. Les cowboys n'existent

pas encore, du moins ils ne

Nous survons une famille et un

détachement militaire qui font

route vers l'Acadie. L'amour va

naître entre deux des protago-

nistes, l'équipage va rencontrer

des indiens (qui disent "pa-

poose" et "eau-de-feu" tout le

temps, ce qui prouve bien

qu'ils sont authentiques), des

moments difficiles et des

Le dessin est réaliste, très

beau. Le scénario a de quoi

s'appellent pas comme ça.



Nous sommes à la moitié du XVIIIe siècle (dix-huit, tout le monde ne parle pas latin comme moi) dans la région des grands lacs en Amérique du Nord. C'est l'époque où les immigrants commencent à s'installer pour les plus casaniers, à chercher de nouveaux horizons pour les plus aventu-

satisfaire le plus acharné des historiens ("comment ça, le personnage a une montre à quartz ? ! ? !") et le tout est la suite du premier album de la série "Les pionniers du nouveau monde". J'avais oublié de vous le dire ? Ben oui, c'est le deuxième tome. De toutes façons, il y a un résumé au début et on s'en sort très bien

heures de repos.

LE GRAND DERANGEMENT, de JF CHARLES chez DELI-GNE, 39 peaux de bison.

VOUS DETESTEZ VOTRE LIBRAIRE BRAVO! Your pouvez noths commander tous les abums de BD de votre choix Envoyez-nous simplement votre adresse nous vous enverons notre buffetin de vente par correspondance. Oue ça ne vous empeche pas de profiler de la promo hebbomistaire l'aprimo concerne Le grand dérange ment. Cet album est le deuxième forte de la serie.

moyement 74 peaus de bisons au lieu de 90 (39 - 6 fancs de port francs paraltum). Mais qu'est ce que vous allez ben pouvoir farer de ce 16 francs d'accordine 7.



DU SOLUTION

























COMPAREZI



ORIC ATMOS+MONITEUR COULEUR+MAGNETO K7

Performant: On ne présente plus l'ORIC ATMOS: 48 k Octets de mémoire, BASIC performant, graphisme haute résolution couleurs, etc... Pour afficher clairement ces performances, nous avons fait construire spécialement un moniteur couleur, l'OR 14: il est équipé d'un câble qui se branche directement dans l'ordinateur, ce qui facilite les branchements. L'écran assure un contraste et un rendu des couleurs exceptionnel, et l'amplitude a été spécialement réglée pour obtenir un affichage « pleine page ».

Complet: l'ensemble que nous vous proposons est « prêt à travailler » (ou à jouer!) : un ordinateur ORIC ATMOS, un moniteur couleur 36 cm OR 14 de haute qualité, et un magnétocassette. Vous avez tout de suite tout ce qu'il faut pour démarrer.

Evolutif: Bien que largement assez performant, l'ensemble construit autour de l'ORIC ATMOS peut s'agrandir au fur et à mesure de l'évolution de vos besoins ou de vos connaissances grâce à de nombreuses possibilités de branchements Intelligent: Déjà établi comme un bestseller sur le marché français, l'ORIC ATMOS a fait ses preuves et bénéficie d'une très large bibliothèque de logiciels de toutes sortes (jeux éducatifs, applications professionnelles) dont un très grand nombre en français.

L'ATMOS et les matériels qui l'entourent sont couverts par une garantie constructeur d'un an par EUREKA INFORMATIQUE, qui a récemment acheté ORIC Angleterre et qui est à ce titre propriétaire de la marque ORIC et distributeur exclusif de ses produits.



LE TUBE DE L'ETE

DERNIERE MINUTE: LES 1000 PREMIERES COMMANDES SERONT ACCOMPAGNEES DE 10 CASSETTES DE PROGRAMME GRATUITES. Bon de commande à retourner à

Eureka Informatique

39, rue Victor Massé 75009 PARIS Tél : 281.20.02 Télex : 649 385 F

Disponible chez votre revendeur ou par correspondance

	Les maté	riels suivants :	*
M. :	Qté	Désignation	Prix
Adresse :			
CodeVille	Ci-joint m	non règlement par	
désire commander :	Ci joint ii	ion regioniem par	
Un ensemble ORIC à 3 490 F	(Ajouter	25 F de frais de p	ort si votre
Un ORIC ATMOS à 990 F		le est inférieure à !	

HIPPO JOYST

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

Ah, au fait, c'est 120 balles...

C'est bon, c'est pas trop cher? Envoyez vos sous après avoir rempli le bon de commande cijoint. Le ministre du commerce extérieur du Japon vous remercie bien bas.



Bon de commande à découper et à renvoyer à

SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS.

Prénom.

DATE:

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

HEBDOGICIEL SOFTWARE

Le logiciel à sa juste valeur

Les nouvelles boites 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" fonce 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 régalez-vous avec de la tequila: plus vous en buvez, plus vous desamorcez facilement les bombes de "Caramba"! Six super-program-mes pour 120 francs.

Deux jeux d'arcade: ou vous serez un courageux pompier, ou pilote d'une moto de course fonctionnant au langage machine. Viennent ensuite la réflexion avec "Puzzle" et la statégie 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 frétiller les électrons dans votre M05 et quand en plus ces jeux sont multiples et douze vous envisagerez quelques nuits blanches d'Othello, de Poker, de Mémo 7... Dès que l'immobilité vous paraîtra insupportable, partez pour l'espace profond (Worp) ou retrouvez vos amis (fichier d'adresse). Vous verrez, vous n'en croirez pas plus vos yeux que votre M05 n'en croira ses jeux!

	DITION: e 7501
т	120 F
ä	120 F.
	120 F.
	120 F
H	120 F
1000	.001
	egendre

TU T'OCCUPES UN)

(NON, PAS CE SOIR IL FAUT

BULLETIN

BONNEMEN

PEU DE MOI, DIS?

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!

grille récapitulative

mensuelle.

Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'indes programmes qui devront être ORIGINAUX et FRAN-CAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau. Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du ART.5: Le prix alloué pour le de toutes les explications né-

cessaires à l'utilisation de ce programme.

Bonne chance! Règlement :

ART.1: HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre. ART.2: Ce concours est ouvert De plus, ce seront les lecteurs à tout auteur de logiciel quel eux-mêmes qui voteront pour que soit le matériel sur lequel il leurs programmes préférés est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette pagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature. tervenant que dans le choix ART.3 : La rédaction d'HEBDO-GICIEL se réserve le droit de selectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le

ART.4: Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuel et trimestriels.

bon de participation ainsi que 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

ART.8: HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs

ART.9: La participation au concours entraıne l'acceptation par les concurrents du présent

HEBDOGICIEL:160, rue Legendre 75017 PARIS.

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes recus pour un même ordinateur.

Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

Personne n'a encore trouvé!



Avec 5 jeux d'aventures passionnants en francais, avec effets sonores, plus Jeux d'arcade, EUREKA a déjà occupé les longues soirées d'hiver de plus de 8000 Fans. Avec en concours et 250000 France au premier qui trouvers le code d'EUREKA.. voils bien ioup vous rendre enragés 1 Personne n'ayant trouvé la bonne réponse au 31 Mars, date de cloture du concours, celui-ci a été prorogé jusqu'à la fin de l'année... ou jusqu'à ce que quelqu'un all trouvé !

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

Bon de Commande à retourner às EUREKA INFORMATIQUE 39 Rue Victor Massé. 75009 PARIS

м																				
Adresse	3.												*							
Code				1	v	4	1	1	0						5.					

la cassette du jeu désire recevoir EUREKA pour :

Commodore 64 Spectrum. Ci-joint 250 Francs en reglement de ma commande (Franco de port)



Directeur de la Publication Rédacteur en Chef: Gérard CECCALDI Directeur Technique: Benoîte PICAUD Rédaction: Michel DESANGLES Michael THEVENET Secrétariat: Martine CHEVALIER Dessins: CARALI SHIFT Editions 160, rue Legendre 75017 PARIS

Distribution NMPP Publicité au journal Commission paritaire 66489 RC 83 B 6621

Imprimerie: et JARDIN S.A Evreux

BON DE PARTICIPATION

Nom Prenom Age Adresse

Profession

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.



POURQUOI PAYER PLUS CHER?



ORIC ATMOS+PERITEL+ALIM+3CASSETTES DE JEUX

LOGICIELS ORIC 1

ASSEMBLER DISASS 102.00	INTERTRON 60.49
ASTEROIDS 69.97	MONITEUR 1.0 105.55
CARN 3 60.49	MULTIGAMES
CASPAK 71.16	ORIBLE 60.49
CASSE BRIQUES 49.81	ORIC FLIGHT 37.95
CENTIPEDE/CHENILLE INF., 79.46	ORIC FORTH
DICO 5 60.49	ORIC MON
DINKY KONG 79.46	PUISSANCE 4 49.81
EUROPE OU GEOFRANCE . 73.53	SPACE CRYSTAL 79.46
GALAXTON 71.16	STARFIGHTER 79.46
GALAXY 5 79.46	THE ULTRA 79.46
GENCAR	TRAITEMENT 3D 105.55
HOPPER OU JOGGER 79.46	WORD PROCESSOR 166.04
HYPER MASTER MIND 60.49	ZODIAC

PERIPHERIQUE & ACCESSOIRES

Moniteur couleurs OR14	2750
Cable peritel avec alimentation	150
Moniteur monochrome vert	950
Câble pour moniteur monochrome	80
Modulateur pour télé noir et blanc	260
Magnétocassette ZETA	350
Cassettes vierges (les 10)	75
Imprimante 4 couleurs MCP40	1290
Imprimante 4 couleurs MCP80	2850
Cable pour imprimante	150
Interface joystick programmable	350
Joystick QUICKSHOT 1	95

LOGICIELS ORIC 1 & ATMOS

3D INVADERS 79.46	J'APPRENDS LA CAO 135.20
ACHERON'S RAGE 79.46	KIT ECRAN
L'AIGLE D'OR 135.20	COMPILATEUR BASIC 171.97
ANNUAIRE 105.55	LE PROTECTOR 71.16
AS DES AS	LOTORICIELS 90.14
AUTHOR 130.46	MYSTERY TOWER 79.46
CHESS 79.46	ORIC BASE
CRIBBAGE 79.46	ORIC BASIC PLUS 112.67
CROCKY 90.14	ORIC CALC
D.A.O	ORIC GESTION 1 142.32
DAMBUSTER 79.46	ORIC GESTION 2 142.32
DEFENCE FORCE 71.16	ORICADE 97.25
DONT PRESS LETTER Q 79.46	ORION
DRAUGHTS (Dames) 79.46	ORISCRIBE 171.97
FRIGATE COMMANDER 74.72	PROBE 3 85.39
GASTRONOM 71.16	QUACK A JACK 79.46
GESTION DE STOCK 135.20	RAT SPLAT 79.46
GHOST GOBBLER 85.39	SCUBA DIVE 79.46
GODILLORIC 71.16	SUPER COPY ECRAN 112.67
GREEN CROSS TOAD 85.39	SUPER FRUIT 79.46
HARRIER ATTACK 79.46	TRICK SHOT 79.46
HU*BERT 90.14	ULTIMA ZONE 79.46
INVADERS 85.39	XENON 1 97.25
J'APPRENDS L'ANGLAIS 105.55	ZORGON'S REVENGE 88 95

PROMO LOGICIELS ORIC 1

6 best sellers des jeux d'arcade pour ORIC 1 pour 200 F!



LE TUBE DE L'ETE

Disponible chez votre revendeur ou par correspondance

EUREKA INFORMATIQUE, 39, rue Victor Massé 75009 PARIS

Pour commander, utiliser le bon à découper de la page précédente.



ZX 81

VENDS ZX 81 16K, 550F, ou en 64K, 1000F, imprimante ZX printer, 500F, Radio K7 très fiable, 350F, télé N/B, 500F, soixante programmes sur K7 dont Flm, Ass-désass, MOS-70, HRG, Forth, Echecs, Multifichiers, Compilateur, Vu-file, Vu-calc, etc., 400F, une dizaine de livres sur le ZX, 300F. Valeur d'achat totale: 5500F. Le tout-système informatique complet, en bon état, cédé à 3200F. Vente au détail possible, prix à débattre. Jean Jacques Kerneis. Paris. Tel: (1) 344 53 00 poste 358 aux heures de bureau. NDG: unité centrale à refroidissement

VENDS ZX 81 de 1984, 16K, clavier ABS, manuel d'utilisation et alimentation, parfait état, 600F. G.Malet, BP 29, 94267 Fresnes Cedex, ou téléphoner avant midi au (1) 668 10 77.

VENDS ou échange logiciels pour ZX 81. Armel Jimenez, 7 rue Thiers, 29130 Quimperle. Tel: (98) 39 11 76.

VENDS ZX 81, 16K, livres, K7 dont celle de l'HHHHebdo, TV N/B 31cm bon état, 1250F le tout, Tel : (91) 66 58 54.

VENDS ou échange ZX 81 (3/85) sous garantie, clavier ABS, cordons, manuel, nombreux programmes 16K ou 1K (Galaxians...), revues pour 800F. René Nathan, 23 allée des Effes, 94260 Fresnes. Tel: 237 55 27 entre 17H30 et 20H30

VENDS ZX 81, 16K, sous garantie, câbles TV et magnéto, alimentation, manuel de programmation (le tout en excellent état), 750F. Emmanuel Rochou, 25 rue Jean Lebon, (85) La Roche sur Yon. Tel : (51) 05 03 82.

BRADE, pour ZX 81, 19 K7 du commerce, 15F et 4F de port. Stephane Moenner, 1 rue du Tinouff, 29200 Brest.

VENDS ou échange 17 jeux pour ZX 81 dont Rocketman, The Gauntlet, Inca curse, etc. Pour plus de renseignements, me téléphoner au 997 63 46 de 17H à 19H ou m'écrire. Stéphane Frappot, 31 rue des tantres, 95240 Cormeilles-en-Parisis

VENDS ZX 81, 16K, programmes, listings, livres, cábles, 700F à débattre, et imprimante ZX printer (révision récente), 600F. C.Fontaine, 12 rue Gillardie, 16600 Ruelle. Tel : (45) 69 08 42.

VENDS ZX 81, module 16K, inverseur vidéo, alimentation, cordons, manuel de base, 3 livres (Montages périphériques, la pratique du ZX 81 1 et 2), 4 K7 (Toolkit, HRG, Chess, Invaders), une K7 de programmes, 900F. Tel: (79) 70 32 26 après 18H.

VENDS ZX 81, 16K, plus de 50 programmes divers, excellent état, un livre, listings, 800F. Christophe Massuyeau, cité Maridor, bâtiment 3N, 40012 Mont-de-Marsan. Tel: (58) 46 46 61. NDG: Oh cong! Mont de Marsan? Oh cong!

VENDS ZX 81, 16K, alimentation, cordons, K7 de jeux, 2 livres Basic ZX 81, 3 livres langage machine ZX 81, un livre programmes ZX 81, 700F. Tel: (47) 05 68 61 après 19H.

VENDS ZX 81, clavier ABS, cordons, alimentation, 2 K7 de 5 jeux chacune, manuel, nombreux programmes, 490F. Youaf Ouara, 25 rue de l'émancipation, 93700 Drancy. Tel: 832 08 70. NDG: youaf youaf!!!

VENDS ZX 81, 16K, clavier ABS, interface manette, joystick, magnéto, K7 (Echecs, Scramble, etc.), le tout garantie 6 mois. Valeur 1700F, vendu 1200F. Tel: (7) 237 49 58. NDG: Vends rf 76 de l'HHH-Hebdo. Valeur 10F, vendu 327232F.

CHERCHE pour ZX 81, programmes Ball (HHHHebdo No 68 et 69) et Football (No 80) copiés sur K7, les échange contre nombreux jeux (Flipper, Géographie, Puissance 4, Blitz, Moon patrol...). Fabrice Moreau, 8 rue du parc, 45380 La chapelle St Mesmin. Tel : (38) 72 62 22 après 18H. VENDS ZX 81, 16K, livres, clavier ABS, prix 1300F, cédé 950F (TTC), ordinateur de Juin 84. Philippe Gaubert, 5 place Jean Jaurès, 12110 Aubin. Tel: (65) 63 18 96 après 18H30. NDG: TTC = Très Très Cher?

VENDS ZX 81, 16K, carte graphique et sonore, 200 programmes, 8 K7, 2 livres, pièces détachées, 1000F port inclus. Thierry Baillard, 131 rue du chemin, 62152 Neufchatel-Hardelot. Tel: (21) 83 87 70.

VENDS ZX 81, 64K, ABS, alimentation, cordons, magnéto, K7, livres, listings, le tout sous garantie, 1500F. J.Appert, 100 avenue d'Epernay, 51100 Reims.

VENDS interface liaison satellite par fibre optique pour ZX 81. Clive, BP Z80H, Jvatletrafiquer.

VENDS ZX 81 avec inversion vidéo, 64K Mémotech, interface avec poignée de jeu , magnétophone, Fast load, 5 K7 de jeux, 3 livres, 1500F. J.lacchetti au (3) 413 56 73.

CHERCHE correspondant possesseur de ZX 81 16K pour échange de programmes. Pascal Sivault, 10 rue Gambetta, Rosières aux salines, 54110 Dombasle-sur-Meurthe.

VENDS ZX 81 complet, sous garantie, 16K, manuel, clavier ABS, transformateur, cordons pour magnéto et TV, 4 K7 de jeux (3D formule 1, simulateur de vol, etc.), une K7 avec de nombreux programmes de l'HHHHebdo, 1000F. Carlos Das Neves, 1 rue Bleury, 95230 Soisy/Montmorency.

VENDS ZX 81 (1983) complet, manuel, extension mémoire de 64K, clavier ABS, livres, 2 K7 (Panique, Simulateur de vol), 1000F. Daniel Metge, 59 chemin de la citadelle, 69230 St Genis Laval. Tel: (7) 856 24 95 entre 18 et 21H.

ORIC

VENDS Atmos 48K, moniteur couleur, livres sur la programmation, cordons et alimentation péritel, 2 interfaces joysticks, listings, accessoires divers, 2600F à débattre. J.C.Isacard, 6 bis rue Aubry Vittet, 95100 Argenteuil. Tel: 980 67 58 après 18H. NDG: Moi je le veux avec un livre sur les radis.

VENDS Oric Atmos (6 mois), péritel, 2 livres, 5 Théoric, magnéto (720F), 7 K7 (Tyrann, Aigle d'or,etc.). Prix d'achat : 3500F, laissé 1300F. B.Sampol au (68) 55 44 34 aux heures de repas. NDG : si jeune ...

VENDS Atmos 48K, péritel, transformateur de 1 ampère, 13 jeux d'aventures, logo, garantie, 1300F. Tel: (50) 53 46 33 à 20H.

VENDS nombreux programmes originaux pour Oric à prix très intéressants. Eric au 543 37 20. NDG: Allo... Microsoft à l'appareil, c'est combien ?

VENDS pour cause de folie profonde Atmos à plus de 990 francs

VENDS Oric Atmos 48K (07/84) sous garantie, magnéto, péritel, alimentations, cordons, K7 de jeux et de démonstration, manuels, 1500F. Tel : (76) 90 13

CHERCHE correspondant Oric Atmos pour échange et bidouilles sur région parisienne Sud Est. Vends Hoper, 3D Fongus et Invaders (< 25F). Gregory Picard, 71 rue Danton, 91210 Draveil. Tel : 940 70 56.

AMSTRAD

VENDS ou échange Amstrad CPC 464 couleur, nombreux jeux et utilitaires (70) contre le CPC 664 monochrome. Ste Rousselle, 95470 Survilliers. Tel : 468 41 39.

VENDS ou échange plus de 150 programmes pour l'Amstrad CPC 464. Envoyez vos listes à : Fabrice Schuller, 5 rue St Bruno, 67200 Strasbourg.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad CPC 464. Ecrire à Lilian Fraysse, 12 rue Paulin Marty, 12200 Villefranche de Rouergue, ou téléphoner le week-end au (65) 45 30 80.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, lecteur de disquettes, interface péritel, 40 logiciels, 5000F. Région parisienne uniquement. Tel: 837 07 52.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, 4 K7: Gosthbuster, Flight path 737, joystick, 10 K7 vierges, livres, 4200F (acheté le 5.3.85). Hubert Prenchez. Tel: 951 44 98. VENDS CPC 464 couleur, 7 K7, livre d'initiation, rien du tout, 4000F (valeur 5200F). Tel : 543 63 69 entre 19H et 23H.

VENDS pour Amstrad CPC 464, 11 jeux, budget, Décathlon, le tout : 100F. Tel : (67) 76 18 01.

APPLE

CHERCHE possesseurs d'Apple Ile pour échanger programmes de jeu Cyril Vurpillot, 8 chemin des Tourtelots, Dambenois, 25600 Sochaux. Tel : (81) 94 38 20 après 19H.

VENDS Apple IIe, 2 drives, moniteur IIe vert, carte 80 colonnes étendue, interface parallèle, imprimante matricielle Apple, joysticks, livres, 200 logiciels et documentations, état absolument neuf. Valeur 32000F, prix 23000F. Tel: 946 09 84. Demander François. NDG: T'as inventé une lessive qui lave plus neuf?

CHERCHE frères et soeurs possèdant Apple IIc et nombreux logiciels. Pour tout èchange, une adresse : Laurent Métout, 8 avenue René Coty, 87100 Limoges. Ecrire aux heures de repas uniquement.

ECHANGE nombreux programmes de jeux et utilitaires (Conan, Sorcellerie...) pour Apple IIe, II+, IIc. Pierre-Emmanuel Durand, Les eparres, 38300 Bourgoin-Jaillieu. Tel: (74) 92 02 48 après 18H30.

VENDS Apple IIc en excellent état (avec interface couleur "Chat mauve"), écran monochrome vert 12 pouces (Apple), souris (avec Mousepaint), joystick, livres, 10000F. Téléphoner à Marc-André au (1) 534 74 26.

CASIO FX 702P

VENDS Casio FX 702P complet, 600F. Hervé Bouqueuniaux, 46 rue Henry Bodot, 59153 Grand-Fort-Philippe. Tel: (28) 26 24 41.

RECHERCHE Casio-istes gracieux, pouvant me faire parvenir les programmes parus dans l'HHHHebdo (du No 1 au 78). Recherche aussi un module FP 10 pas cher. Xavier de Beauchesne, 2 rue François Bruneau, 44000 Nantes. Tel: (40) 93 30 32.

CHERCHE logiciels pour FX 702P. Echange copie pour copie (K7 jaquette et manuel). Emmanuel Dupas, 12 rue Pierre Curie, 91390 Morsang sur Orge.

VENDS pour FX 702P, imprimante FP 10 jamais utilisée, interface FA 2, 5 K7 83 programmes, divers. Valeur 1350F, vendu 900F.

VENDS FX 702P, interface, imprimante, 2 K7 (Graphisme et Jeux 4), bouquins, 1000F. Michel Clivet, 6 rue des près, 25640 Roulans.

CHERCHE donnateur d'un FX 702P ou échange contre TI 57 LCD avec programmes ou contre appareil photo Kodak polaroïd EK 100, flash électronique (900F). Réponse assurée. Rudy Mertens, Tumulus, 6320 Villers-la-ville, Belgique. NDG: Non, non, ne m'écrivez plus pour me donner vos stocks de FX 702P, je sais plus où les mettre.

COMMODORE

VENDS programmes pour CBM 64 (20 à 30F). Exemples: Raid over Moscow, Tales of arabian nights, Gyruss, Falcon patrol 1 et 2, Ghostbusters. Liste complète en écrivant à Jean-Roch Mailly, 14 rue de Boulogne, 62520 Le Touquet.

ECHANGE ou achète programmes pour CBM 64 sur K7 uniquement. Jean-Pierre Staquet, 49 rue Max Fassiaux, 7401 Naast (Belgique).

VENDS Commodore 64, moniteur couleur de haut de gamme, magnéto, joystick, manuel informatique, Simon's Basic, 150 logiciels (meilleurs titres), prix à débattre. Patrick Barrier à "Perrin", 32500 Fleurance. Tel : (62) 06 03 07.

VENDS Vic 20, 2 cartouches de jeux, 2 K7 de jeux, joystick (Pointmaster), 4 revues (Spacegames, Battlegames, Fantômes et lieux hantés, micro pratique), 1500F. Jean-Marie Bertin, 3 passage Chaussin, 75012 Paris. Tel: 340 23 88 après 17H.

VENDS Vic 20, magnéto K7, joystick, autoformation 1 et 2, 8K super expander, cartouche avenger, 2 logiciels sur K7, livres sur le Vic, quelques accessoires et programmes à taper, le tout 3800F. Tel: (21) 42 01 01. Pascal Ngga, 13 rue Euclide, 62300 Lens.

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...

5, rue des COLONNES 75002 PARIS. (angle 7, rue de la Bourse)

VIDEOTROC ECHANGE-REPRISE DÉPÔT-VENTE 2000 jeux! MICRO-ORDINATEURS NOS PRIX NEUFS! MSX CANON V20 + 1 jeu, cartouche + câble ... 2 980 F MONITEUR ZENITH IMPRIMANTE MSX CANON. 1990 F MONITEUR COULEUR FIDELY CM 15 2 590 F COMMODORE 64 PAL + 3 jeux 2 290 F MAGNETO ORDINATEURS..... 299 F COMMODORE 64 PERITEL + 3 jeux 139 F . 2590 F DISQUETTES PAR 10 . AMSTRAD CPC 464. CONSOLE CBS 1 190 F 2 990 F JOYSTICK HIGH SCORE moniteur vert + 8 jeux + AJARI, SPECTRUM, ORIC, Etc.

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10 h A 19 h 89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS tél. : 34218.54 métro : gare de Lyon et Ledru-Rollin

HERCET MICRO-INFORMATIQUE

41, esplanade Fléchambault (26) 82.57.98 51000 Reims

ORIC - SINCLAIR - MEMOTECH MSX (sanyo, yeno, yamaha...)

Librairie et nombreux logiciels.

VISMO

Vente informatique service micro ordinateurs

ORIC, SINCLAIR, AMSTRAD Moniteurs couleur et N/B. Tous périphériques

ASSEMBLEUR MONAMS Recommandé par Hebdogiciel

84, bd Beaumarchais 75011 PARIS
 12, bd de Reuilly 75012 PARIS
 338.60.00

VIDÉO 107 INFORMATIQUE



PLACE DES FÊTES 75019 PARIS

SINCLAIR QL 5 490 F SPECTRUM + 1 900 F CBM 64 + Lect. K7 2 990 F ORIC ATMOS 1 690 F AMSTRAD VERT 2 990 F

Tél.: 201.22.34 - 201.46.09



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

à tous les fidèles munis de cette annonce

10, boulevard de Strasbourg 75010 Paris ② 206.50.50

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



TI 99

CHERCHE manuel ou photocopie de mini-mémoire en français, Editor-assembler, initiation à l'assembleur ou tout livre se raportant au TMS 9900 ou architecture interne du TI 99/4A. Tel: (86) 28 46 62 après 18H.

VENDS pour TI 99/4A, module mini-mémoire, K7 assembleur, manuel, 600F, module Basic étendu, manuel en français, 600F, carte d'extension mémoire + 32K, 700F. Guy Ayello, 21 rue A.France, 81400 Carmaux. Tel: (63) 36 49 53.

VENDS TI 99/4A, péritel, 2 manettes, cordon K7, 2 modules de jeu , K7 35 jeux, 3 livres de 170 programmes au total, 2 manuels, très bon état, 1800F. Tel : 452 16 89 le soir. F.Delcleve, 56 route de Lardieres, 60110 Meru.

VENDS ou échange pour Texas, 2 K7 de 55 programmes en Basic étendu contre le module Demon attack, 7 rue Suzanne Lannoy, 59950 Auby. Tel: (27) 88 88 61.

VENDS cartouches TI 99/4A, TI BE et sa documentation, 650F, Football, 250F, Brother EP 22 (2000F) MAE électronique et imprimante micro. M.Drouet au 776 41 40.

VENDS pour TI 99/4A, Parsec, 200F, livre 102 programmes pour TI 99/4A, 50F, et achète HHHHebdo No 76-77, 4F l'un ou 10F les deux. Tel: (76) 26 45

VENDS TI 99/4A, péritel, interface secam UHF, Basic étendu, 2 manuels, Speech Synthetizer, cordon magnéto, manettes de jeux. Basic par soi-même, Parsec, module Adventure, Pirate adventure, Pyramid of doom, Sun games, Áubis sacré, Tractors folie, 2 No de 99 magazine, nombreuses K7, 3000F. Lionel Rey, 145 avenue Barthélémy Buyer, 69005 Lyon. Tel: (7) 836 13 58 après 19H.

VENDS pour TI 99/4A, adaptateur pal/péritel, 450F, transformateur secteur pour 99/4A, 200F, 1 numéro de 99 Magazine, 30F, le livre 50 programmes pour TI 99/4A, 60F, etc. Gilbert Renzacci au (93) 84 76 83 à Nice.

VENDS TI 99/4A, interface péritel, module Basic étendu, magnéto Texas, câble double magnéto, 2 joysticks Texas, un joystick Quick shoot II, interface pour 2 joysticks Quick, modules (gestion privée, Munch man, Chasse aux Wimpus, Music maker), K7 programmation des jeux 1 et 2, K7 Basic par soi-même, K7 aide à la programmation, K7 Lunar lander 2, K7 HHHHebdo No 4, livres, K7 20 programmes de jeux, 100 listings de L'HHHHebdo, trucs et astuces du TI, manuels en français, 3300F à débattre. Michel Richer au 981 01 00 après 18H.

VENDS TI 99/4A, câble K7, péritel, 700F. E. Poissonnier, 33 B Chemin des petites brosses, 69300 Caluire. Tel: (7) 808 50

VENDS TI 99/4A en bon état, modulateur pal (couleur), manettes de jeu , cordon K7, jeux : Echecs, Driving demon, Star trek, Basic étendu, K7 avec programmes, livres, mode d'emploi et programmes. Faire offre à Jean Bohly, 9 rue des tulipes, 68230 Turckhein.

VENDS TI 99/4A, magnéto, cordon, 5 programmes sur K7, 20 listings, manuel, 1500F, console Atari et 3 modules, 1000F, walkman, 200F. David Mirel, 9 rue de la source, 59320 Emmerin. Tel: (20) 38 18 30.

DIVERS

CHERCHE dictionnaire anglaisfrançais contenant traduction du mot RS 232 pour francisation. Ecrire à l'Ordinateur Individuel.

VENDS Séga-Yéno SC 3000, 3 cartouches (Basic, N-Sub, Champion tennis), 1 magnéto pour les programmes, 1 livre de programmes, état neuf, très ra-rement utilisé, 3000F. Tel: (88) 96 04 90. Bruno Thiel, 7 rue des Aulnes, Ernolsheim sur Bruche, 67120 Molsheim.

VENDS Yashica MSX 64K, 25 logiciels de jeux en très bon état, 4000F (valeur 6500F) Thierry Charriot, 11 bis rue du pavé de grignon, 94320 Thiais. Tel: (1) 884 25 40 après 20H.

ECHANGE ou vends à bas prix, programmes de jeux passionnants sur K7 pour EXL 100. Tel: (47) 59 61 31 pendant le week-end ou écrire à Axel de Diesbach, Piegv, 37240 Ligueil.NDG: Echange 3000 programmes différents pour EXL. Etonnant, non?

CHERCHE boulier pour changement de nom. Ecrire à la Règle à Calcul.

VENDS console de jeu CBS en très bon état avec 6 K7, Donkey Kong, Time Pilot, Zaxxon, Subroc, Star Wars, Toutankham, 2200F. Tel: 994 26 61. Lionel Bignon, 21 bd Henri Bergson, 95200 Sarcelles.

VENDS Aquarius I, extension 16K, raccord péritel, rallonge péritel, valeur 1800F, vendu 1000F. Tel: (74) 59 24 49.

VENDS EXL 100, TBE (début 85), 2 joysticks, Tennis, 2 livres de programmes. Faire offre. Ou l'échange contre Commodore 64, Amstrad, MSX, etc. Demandez Miguel. Tel: (99) 54 09 37.

VENDS Dragon 32 (sept. 83), magnéto, péritel, 2 manettes avec 5 K7 de jeux et livres, 2500F, cause achat d'un CBM 64. Pour rendez-vous, Tel: (20) 87 05 23 de 18H30 à 20H.

CHERCHE correspondant(e) pour échanges et contacts durables. Cherche collectionneur de timbres pour échanges CDS MNTL. Echange K7 Oric contre livres de SF (collection livre de poche, la grande anthologie de la SF, Histoire de...) ou autres. Si vous cherchez des sous-programmes en Basic ou en langage machine pour presque rien ou des listings pour Oric ou toute autre machine, contactez moi. Cherche serveur MNTL dans circonscription de taxe de St Avold. Thomas Bousser, 24 rue Mangin, 57500 St Avold. Réponse assurée. NDG: Toi, c'est la dernière. Et il n'y a pas de serveur à St Avold.

VENDS OI No 50, 51, 54, 57, 62 à 68 et le guide micro 84/85, le tout 200F ou 15F chaque et le guide micro 25F. Laser No 6, 10F. OI hors série spécial programmes, 20F. List No 6, 10F. "ZX Spectrum votre ordinateur", 25F. Nicolas Meynet. Tel: (94) 53 34 03.NDG : Ah, tu as enfin compris.

VENDS moniteur Philips 12 pouces vert antireflets, 1 prise coaxiale, 900F (très bon état, valeur 1750F). Thierry Charriot, 11 bis rue du pavé de grignon, 94320 Thiais. Tel: 884 25 40 après 20H.

VENDS console CBS en très bon état avec 4 K7 (Gorf, Donkey Kong, Donkey Kong JR, Popeye), le module turbo avec sa K7, 2200F. Tel: 821 39 25. Franck Turzo, 70 rue parmentier, 93240 Stains.

VENDS Spécial Strange No 28 à 39. Achète Titans No 1 à 36, Strange spécial Origines No 133 bis, 136 bis et 145 bis, Spidey No 1 à 41 (le No, 10F maxi). Faire offre à Christophe Miramond, 6 avenue Léon Blum, 87000 Limoges.

VENDS HHHHebdos No 1 à 50, Micro7 No 1 à 23, Votre ordinateur No 1 à 6, 5F pièce. Alain Jacquot, 127 rue Michel Ange, 75016 Paris. Tel: 651 97 70.NDG: C'est pas un peu fini de revendre vos vieux bouquins?

VENDS Vidéopac C-52, 650F, cassettes de jeux à 70F l'unité ou les 11 cassettes 700F ou le tout 1300F. Tel: 308 01 75. Demander Tony.

VENDS console CBS, 2 K7, adaptateur antenne, péritel, très bon état, 1800F. Tel : (4) 557 66 82 après 18H30. Gouvieux (Oise).

CHERCHE programmes MSX (utilitaires, jeux) pour faire des échanges. Réponse assurée. Jean-Didier Allongue, St Boul Felix Martin, 80700 St Raphael. Tel: (94) 82 23 40.

ACHETE TV N/B ou moniteur monochrome pour Commodore 64 Pal. Faire offre à Olivier Dauvers, 17 bd Armand Praviel, 32600 L'isle Jourdain.

MESSAGES PERSO

Phillipe j'ai plein de jeux pour l'Apple Signé : Pascal.

CHERCHE doux jeune homme pour m'aider à rentrer le programme "Sodomie" du No 69. Michou Baltroud.

Réalisateur français cherche acteurs et actrices de préférence hystériques et vulgaires pour réalisation de film Français.

6 mois sont largement passés et l'absence d encouragement nous a acculé au désespoir. De ce fait, nous nous immolerons par le feu sur une pile d'Hebdogiciels. Les frères testeurs.



ECHANGE jeux et utilitaires pour MSX 64K, je possède Zen (ass, désass, moni), 737 Flight Simulator, Blagger et Buzz Off. Téléphoner à Troyes au (25) 75 22 20, demander Sébastien (c'est moi !).

CHERCHE généreux donateur de tout matériel Alice, en bon ou mauvais état, ainsi que des périphériques, des revues, des listings et des jeux sur K7. Ecrire à Xavier Fisselier, 86 rue Félibien, 44000 Nantes.NDG: Demande à Matra, ils ont des stocks.

175

120

210

115

115

115

125

95

95

135

135

140

180

135

135

145

135

155

210

125

118

125

150

135

118

Vif-Argent cherche contact télépathique avec clerc de Zeus ou Druide à psy ou Vermine chaotique. (47)54 37 55 après 17H.

Le MOURF ne changera pas ses opinions sur Amstrad et cherche sympathisants à la cause MOURF. S'adresser aux F2 LET SENS.

Salut les paysans, ouais c'est à vous que je parle, vous qui avez une vieille caisse dans une de vos granges , téléphonez moi, ça m'interresse (ouais mon gars). Tel: (1) 263 49 94 HDB.

AU 32 RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS

ESPACE MATÉRIELS LOGICIELS LIVRES

ANKH ARCHON AZTEC CHALENGE BATTLE FOR NORMANDY BC QUEST FOR TYRE BEACH HEAD BRUCE LEE **BUCK ROGERS** CAVELON CASTLE OF TERROR CAVERN OF KAFKA CHINESE JUGGLER CHOPLIFTER CLASSIC **ADVENTURE** COMBAT LEADER CONAN CONGO BONGO DALEY THOMSON DALLAS QUEST DARK TOWER F15-STRIKE EAGLE FLAK FOOTBALL MANGER FORBIDEN FOREST

GILIGANS GOLD

HARD HAT MACK

COMMODORE

130

135

115

190

105

120

135

115

155

130

115

135

190

135

125

120

190

120

200

130

130

115

HULK HUNTCK BACK **IMPOSSIBLE** MISSION INDIANA JONES JETSET WILLY JUMPMAN KARATEKA KNIGHT OF THE DESERT KONG STRIKE BACK LODE RUNNER LORD OF MIDNIGHT MANIC MINER MULE MURDER OF ZINDERNEUF **MYCHESS** NATO COMMANDER ONE ON ONE O'RILLEYS MINE PIRATE ADVENTURE POLE POSITION POOYAN **PSYTRON** PITSTOP RAID OVER MOSCOU SHERLOK HOLMES SLINKY SOLO FLIGHT

SNOKKY SECRET MISSION 135 SPITFIRE ACE SPY VS SPY SUMMER GAMES 130 135 HGER IN THE SNOW 115 130 WINPY ZAXXON 135 ZIM ZALA BIM 190 120 135 AIRWOLF 115 ALIEN 8 160 BEACH HEAD **BLUE MAX** 170 BRUCE LEE CAVELON 155 145 120 COMBAT LYNX CONAN 135 DECATHLON 135 DOMDARK'S

135

115

130

125

195

130

200

Bon à retourner à : ESPACE MICRO 32, rue Maubeuge, 75009 Paris. Tél. 285.25.20 Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h.

CHINESE JUGGLER REVENGE DUKES OF HASARD FLAK GILLIGAN GOLD **GRAND NATIONAL** HAMPSTEAD HOBBIT HULK

HUNCHBACK HURG JETSET WILLY KNIGHT LORE KOTONI WILF LD TERRADACTYL LODE RUNER LORD OF MIDNIGHT MUGSY ORION **PROJECT GIBRALTAR** PROJECT VOLCANO **PSYTRON** OVER MOSCOU SABRE WULF

SECRET MISSION SCUBA DIVE SHERLOK HOLMES SPORT HERO SPY HUNTER STARION STELLAR TAPPER **THRUSTA** TRASHMAN UNDERWULDE WHITE LIGHTENING ZAXXON

135

115

115

90

115

135

150

135

AMSTRAD 190 **GOHSTBUSTER** 90 BATTLE FOR MIDWAY 120 FLIGHT PATH 737 110 HORRII JET SET WILLY 110 120 135 LANCELOT MOON BUGGY 115 RING OF DARKNESS 105 STRIP POKER SURVIVAL 135 TECHNICIAN TED 135 WORLD CUP 115 SORCERY KNIGHT LORE 90 MSX 120 BUCK ROGERS 135 BUZZOFF 115 160 CHESS COCO IN 110 120

140

205

120

105

110

120

215

90

THE CASTLE FIRE RESCURE FLIGHT 737 HOBBIT JETSET WILLY LES FLICS MANIC MINER ALNIN SHARK ATTAK TIME BANDIT

TOTAL

ZAXXON 175 ZEN ASSEMBLEUR 275 APPLE LOISIRS 2E/C BRUCE LEE 245 245 CONAN DALLAS **FARHENHEIT 451** 570 FLIGHT SIMUL II 670 GEOPOLITIQUE 535 1990 GERMANY 1985 800 **EPIDEMIE** 405 L'ENLEVEMENT 450 PARANOIAK 405 **QUESTION** 670 **RUD WITH RAMA** 570 SHADOWHEEP 570 **ULTIMA III** 810

LES PROMOTIONS **DU MOIS**

SPECTRUM

• EXEL COMMODORE

 TO7. MO5 MSX

EXCLUSIF

EINSTEIN

 CONSOLE LECTEUR INCORPORE + MONITEUR MONOCHROME 7990 F TTC

NOUVEAUTE

 TABLE GRAPHIQUE POUR COMMODORE DRAGON SPECTRUM 1490FTTC

BON DE COMMANDE

Prénom Ville Code postal ☐ Paiement comptant chèque bancaire, mandat, ou contre-remboursement signature Matériel lourd en port dû * Par cassette PORT 20 F

DEMANDEZ LE PROGRAMME

Achetez vos logiciels les yeux fermés, nous les avons testés pour vous !

Nous avons sélectionné pour vous les meilleurs logiciels actuellement disponibles en France. Nous ne prétendons pas que cette liste est complète et définitive et il est évident que nous y rajouterons réguliérement des programmes. Pourtant, vous chercherez en vain certains programmes qui jouissent d'une bonne réputation et qui se vendent surtout grâce à la publicité et aux conseils des vendeurs qui ne peuvent pas connaître tous les logiciels disponibles.

Les prix sont, nous l'espérons, les meilleurs du marché et les abonnés - anciens ou nouveaux - bénéficient en plus d'une remise de 10 %. Si vous êtes nombreux à nous suivre dans cette expérience nous pourrons rapidement arriver à faire baisser les tarifs des fournisseurs pour atteindre l'objectif que nous nous sommes fixé: ramener les prix à une plus juste valeur!

Les classements sont faits en fonction de l'intérêt du programme et ne tiennent pas compte des prix, c'est à vous de juger de l'opportunité de la dépense. N'oubliez quand même pas que si le rapport qualité/prix est mauvais, le logiciel ne peut figurer dans cette page !

nouveau

KRYSTAL OF ZONG

De l'action et de l'arcade, le tout dans un même programme. Incroyable mais... (merci les chœurs). A ne rater sous aucun prétexte (sauf avis médical contraire).

UP'N DOWN

Jamais vu de route pareille, et pourtant ça monte et ça descend comme les montagnes russes de la Foire du Trône.

Un p'tit coup à servir, facile. Cent grands coups? Dur, très dur et pourtant on y arrive!

SORCERY

Voilà un jeu d'aventures qu'il est bon ! Pas de problème de vocabulaire : tout au joystick. Et il est beau.

MACADAM BUMPER

Le meilleur simulateur de flipper et avec un éditeur de flippers. Pourquoi aller au café ?

DEFEND OR DIE

Le plus dingue des jeux d'arcade, chez vous, et en stéréo!

MEURTRE A GRANDE VITESSE

Une enquête à 260 Km/h à mener tambour battant, en vous basant sur les indices fournis avec le soft.

SERIE NOIRE.

Un véritable jeu de meurtre (Killer) entre les différents joueurs. Qui embrasserez-vous, tuerez-vous ou volerez-vous?

De l'aventure, vite et bien servie, en couleur et haute résolution, sans problème complexe à résoudre : survivre sera votre seul

MESSAGE FROM ANDROMEDA

En voilà un super jeu d'aventure, largement plus beau qu'un camion et encore plus largement passionnant.

FOREST AT WORLD'S END

Le bout du monde à vos portes, juste après le troisième arbre à gauche. Un dédale d'aventures rocambolesques ou angois-

HOUSE OF USHER

Claustrophobes éloignez-vous, cette aventure s'adresse exclusivement aux agora-

BC'S QUEST FOR TIRES

La course à l'échalotte préhistorique, rien de tel pour rester en jambe !

LUNAR LEEPER

Des tonnes de ferraille vous sautent dessus, sachez les éviter pour mieux servir votre natale planète.

JAW BREAKER II

Comme vous n'avez pas peur des plus gros que vous, défoncez ces dents qui vous quettent

AQUATRON

Défendre la Terre passe encore, mais nettoyer en plus les océans, faut pas pousser... A moins que vous ne soyez plus balèze que

LE CRIME DU PARKING

Résoudre une affaire aussi sordide et crapuleuse que le meurtre d'Odile Conchoux nécessite un sang-froid et un esprit déductif acérés. Seriez-vous la réincarnation de Sherlock Holmes?

mandés. Chèque renvoyé en cas de rupture de stock

SPY HUNTER

Vous passez de la voiture de James Bond au bateau de 007. Un must du jeu d'arcade.

DARK STAR

Partez à la rescousse de la Galaxie, sans peur et sans reproche. Votre écran n'y verra que du feu en plongeant de planète en trou noir et de combat spatial en hyperespace.

De l'arcade comme au café... Et largement plus abordable! Un classique qui manquait au Spectrumiste averti.

PSI WARRIOR

Des combats à coups d'énergie psychique, des ballades en skate antigravité, des dizaines d'heures de recherches avant d'atteindre la Source de tout le Mal. Génial.

SPY VS SPY

Retrouvez tous les documents secrets, placez des bombes et partez le premier de ce pays surpeuplé par les espions. Un must pour deux joueurs.

BOULDER DASH

Depuis Lode Runner, les jeux d'arcade vous ennuyaient? Ce problème ne se pose plus dorénavant : vingt tableaux et cinq niveaux pour passer des heures uniques.

MEURTRE A GRANDE VITESSE

De l'aventure, du suspense et de la réflexion. Un vrai polar d'Agatha Christie où vous devenez Hercule Poirot. Extraordinaire de subtilité et d'ingé-

XAVIOR

Plus vite, toujours plus vite! Des kilomètres de pièces à fond les manettes. Heureusement, pas de radar à l'horizon et le comp-teur qui s'envole. Waow, c'est le pied d'acier.

FBI

Une bonne enquête vaut mieux que deux gangsters dans le dos, dans une impasse avec un réverbère en panne. Un vrai bon

3D FONGUS

Le Paris-Dakar en avion, ça vous dit ? C'est tout pareil, on perd la piste, on s'emplafonne des rhinocéros, mais on se marre bien.

INVASION

Des Aliens comme s'il en pleuvait, des dangers à tous les coins de la galaxie, de l'action et du sang-froid : voilà ce qui vous guette dès que vous prendrez les commandes de votre vaisseau

COBRA PINBALL

"Beau comme un camion" vous connaissez. "Splendide comme un flipper" vous allez l'apprendre avec ce super soft de course. Du massage et du bourrage en quantité, d'accord, mais aussi en qualité.

BATTLE FOR MIDWAY

Si vous avez la mégalo galopante, précipitez-vous: l'Amiral Fletcher, c'est vous! A votre casquette.

Bande de petit salopards, vous n'êtes pas là pour frimer! C'est la guerre, et malgré les ennemis qui nous canardent, il faut aller réparer ce sacré pont! Le premier qui crie "Maman" a mon pied aux fesses!

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS Nom/Prénom Adresse Ville. Code postal LOGICIELS **Ordinateurs** Qté Montant Prix TOTAL + 15,00 Participation aux frais de port en recommandé REDUCTION 10% SPECIAL ABONNES A DEDUIRE Nº ABONNE (obligatoire) MONTANT à payer date de la commande : Les chèques reçus ne seront en aucun cas encaissés avant la livraison des logiciels com-

ette de jeu nécessaire

APPLE			
1 CONAN	DISK	AJ .	245
2 CRIME DU PARKING	DISK	FV .	190
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	AJM.	275
4 BRUCE LEE	DISK	AJM.	245
5 SKYFOX	DISK	A J M .	395
6 PARANOIAK	DISK	FVR'	350
7 DALLAS	DISK	AVR.	245
8 EPIDEMIE	DISK	FVR.	350
9 AXIS ASSASSIN	DISK	AJM	380
10 BC'S QUEST FORTIRES	DISK	AJ .	190
11 LUNAR LEEPER	DISK	AJ .	190
12 AQUATRON	DISK	AJ .	190
13 JAW BREAKER4I	DISK	AJ .	190
14 ONE-ON-ONE	DISK	ARM	380
15 AZTEC	DISK	AJM	350
16 IFR, SIMULATEUR DE VOL	DISK	FJR	380
17 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	AJM	380
18 CHOPLIFTER	DISK	AJM	300
19 HARD HAT MACK	DISK	AJM	380
AMSTRAD			
1 SORCERY	K7	AJM.	110
2 DEFEND OR DIE	K7	AJ .	110
3 MACADAM BUMPER	K7	FJ .	160
4 MEURTRE A GRANDE VITESSE	К7	FJ .	180
5 SURVIVOR	K7	AJ .	110
6 BATTLE FOR MIDWAY	K7	AJM.	120
7 HOUSE OF USHER	K7	AV .	110
8 FOREST AT WORLD'S END	K7	AV .	95
9 MESSAGE FROM ANDROMEDA	K7	A .	95
10 SERIE NOIRE	K7	A J .	145

Pas mal, les jeux de réflexion. Bien, les jeux d'arcade. Super, les tableaux speeds. Alors, le mélange des trois, qu'en dites-vous ?

Explorez, cartographiez ce monde encore inconnu pour en préparer la défense avant que les pirates ne s'y incrustent. Puis défen-

SCORPIRUS

"Argh!", pensez-vous ; "ça va vraiment mal..." Bien pensé, car guider cette fichue bestiole dans ces sacrés labyrinthes, ce n'est pas de la tarte!

Plus vrai que nature le pilotage de cet Airbus. A vous de démontrer que vous en êtes

HOVER BOVVER

Imaginez une belle pelouse, mais alors vraiment super belle. Et imaginez que personne ne la tonde et que vous pouvez subrepticement utiliser une superbe tondeuse de course.

si vous êtes ABONNÉS déduisez VOUS-MÊMES vos 10 % de remise sur le bon de commande

10 % de remise pour les abonnés!

SOFT-PARADE

COMMODORE 64	new		350
1 REALM OF IMPOSSIBILITY 2 LODE RUNNER	MODULE	MLA	380
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP 4 BOULDER DASH	DISK K7	AJM:	275 125
5 PSI WARRIOR	K7	AFJM.	140
6 UP'N DOWN 7 TAPPER	K7 K7	AJM.	160
8 SPY HUNTER 9 SPY VS SPY	K7 K7	AJM.	135
10 CONAN	DISK	A.J .	330
11 SEVEN CITIES OF GOLD 12 TOURNAMENT TENNIS	DISK	AJM.	150
13 RAID OVER MOSCOW 14 SUMMER GAMES	K7 DISK/2 K7	AJM.	125
15 KRYSTAL OF ZONG	K7	AVJM.	60
16 BATTLE FOR MIDWAY 17 GHOSTBUSTERS	DISK/K7 DISK/K7	FJRM.	250/150
18 BRUCE LEE	DISK ou K7 DISK	AJM.	230/120
19 SPELUNKER 20 HYPER BIKER	K7	FJM.	90
21 WHISTLER'S BROTHER 22 DECATHLON	DISK/K7	AJM.	275
23 BEACH HEAD	K7	AJM.	105
24 BLUE MAX 25 PSYTRON	K7 K7	ARJ.	115
26 MASK OF THE SUN 27 VOYAGEUR	DISK K7	AVR.	340
28 CHINESE JUGGLER	K7	AJM.	95
29 DALLAS 30 HOBBIT	DISK K7	AVR.	190
31 HOVER BOVVER	K7	AJM.	120
33 KILLER WATT 34 ZENJI	K7 K7	AJRM.	120
35 AXIS ASSASSIN 36 ONE-ON-ONE	DISK	AJM.	380
37 ARABIAN NIGHTS	DISK	AJM.	220
38 PINBALL CONSTRUCTION 39 CHOPLIFTER	DISK MODULE	AJM	380 380
40 HARD HAT MACK	DISK	AJM	380
ORIC 1 / ATMOS			
1 3D FONGUS	K7	FJ .	140
2 MEURTRE A GRANDE VITESSE 3 AIGLE D'OR	K7 K7.	FVR	135
4 MR WIMPY 5 DOGGY	K7 K7	FJ .	95 120
6 SUPER JEEP	K7	FJ .	140
7 HOBBIT 8 COBRA PINBALL	K7 K7	AVR	210 140
9 FRELON	K7	FJ .	120
10 LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE 11 BIG BASTON	K7 K7	FV .	160
12 PSYCHIATRIC 13 TENDRE POULET	K7 K7	FJ .	120
14 LANCELOT	K7	FJ .	150
15 TERMINUS 16 ULTIMA ZONE	K7 K7	AJ .	120
17 MISSION DELTA	K7	FJR	95
SPECTRUM			
1 DARK STAR	K7	AJ .	95
2 XAVIOR 3 BRUCE LEE	K7 K7	AJ .	110
4 ZAXXON 5 MATCH POINT	K7 K7	AJM.	90
6 SABRE WULF	K7	AJ .	120
7 UNDERWORLDE 8 BEACH HEAD	K7 K7	A	110
9 LORDS OF MIDNIGHT	К7	A V .	100
10 ATIC ATAC 11 PSYTRON	K7 K7	ARJ.	115
12 HOBBIT 13 PAINTING JOE	K7 K7	AVR.	135
14 LOMBRIX	K7	FJ .	95
15 VOX 16 3D MOVER	K7 K7	FL .	180
17 INTERCEPTEUR COBALT 18 MANOIR Dr GENIUS	K7 K7	FJR	95
TO MANUAL DI GENIUS	154		140
TEXAS TI/99			
1 LUNAR LANDER	K7	FJM	95
2 DRIVING DEMON 3 AMBULANCE	MODULE	AJM	110
4 RABBIT RAIL	MODULE	AJM	110
THOMSON	TOUR OF S	NOW CO.	
SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, COMPATIBLES MOS, TOT AVEC EXT	ENSION 16K ET	TO7. 70	
1 AIGLE D'OR 2 FBI	K7 K7	AJM.	190
3 INVASION 4 AIRBUS	K7 Module	FJ .	155 475
5 ELIMINATOR	K7	FJM.	120
6 PULSAR II 7 STANLEY MOS	K7 K7	FJM.	140
8 SPACE SHUTTLE SIMULATOR MO		FRJ.	260
9 VOX MO 5 10 YETI	K7 K7	JM .	140
11 LABYRINTHE SURVIE 12 BACKGAMMON	K7	FVM.	190
ZX 81		-	110
1 RIGEL	К7		95
2 SCORPIRUS 3 INTERCEPTEUR COBALT	K7 K7	FR	75 95
4 CROCKY 5 COBRA	K7	AJ .	85
	1000	200	-
		-	

AMSTRA

LES LOGICIELS FRANÇAIS **SONT ARRIVÉS!**



Commandes, renseignements 85/41.36.16



COBRA SOFT édite aussi pour les autres micro-ordinateurs familiaux ! Pour recevoir le catalogue : Envoyez une enveloppe timbrée à 2.10 Frs, portant votre adresse complète à : COBRA SOFT 5, av. Monnot 71100 CHALON S/SAONE [Précisez la marque de votre ordinateur).

Programmeurs, contactez-nous ! =

GRANDE VENTE PROMOTIONNELLE DIRECTE D'USINE

MICRONIQUE

61, rue Fernand Laguide, 91100 CORBEIL-ESSONNES

Tél. (6) 088.35.58 (a 300 mètres de la gare de VILLASE



jusqu'au 31 juillet 1985

DIRECTE D'US

micro-ordinateurs necto

HECTOR LOISIR PLUS 48K

+ MONITEUR Couleur Fidelity CM14 36 cm

PRIX PUBLIC 4490 F

HECTOR HRX 64K FORTH et BASIC

+ MONITEUR Couleur Fidelity CM14 36 cm

PRIX PUBLIC 5490 F

l'ordinateur personnel français

imprimantes Moniteurs Périphériques

à l'occasion de la grande VENTE PROMOTIONNELLE organisée par la Société MICRONIQUE, dans son usine à CORRETT.

Des ordinateurs familiaux de très haute qualité à des

PRIX CONSTRUCTEUR **Garantie constructeur**

Une occasion à ne pas manquer !

BON DE COMMANDE

LIVRAISON IMMÉDIATE PAR SERVICE EXPRESS

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

Code postal Téléphone bureau

Type d'appareil BR HR HR HRX

Prix unitare

MONTANT A RÉGLER (A + B)







LASER 3000 complet avec	
lecteur 6.980 F	4.980 F
+ de 1 000 lógiciels pour ordinateurs familiaux Thomson, LASER, Commogure.	Amstrad, MSX
Ordinatours D	
Professionnels Men	Notre prix T.T.C.
En avant-première, le nouveau LASER SUPER PC compatible IBM PC Hard et Soft 128K + 1 X 360K + RS 232	1.1.6.
+ Série + Carte couleur + écran monochrome + clavier AZERTY	14,980 F
Autre configuration disponible : 256K + 2 X 360K	
+ RS 232 + Série + Carte couleur + clavier AZERTY . 24 980 F	16,980 F





et ce n'est qu'un début!.. Monitours Logiciels Monochrome 12", 25 MGHZ 1.890 F 1,490 1 Monochrome 12", compatible Tableur Professionnel sur IBM PC 1.890 F Commodore 64 (en français) Couleur 14" TTL 1 990 F 990 F 3.690 F 2,490 F Tableur sur Apple II (en français) 3 490 F 1.290 F Gestion professionnelle de **Imprimantes** paie toutes sociétés 5,990 F grandes marques 2,690 1 CPM sur Apple, muni Z 80A (en anglais) 2.890 F + 600 logiciets professionnels Type MCP 40 Coule (remise importante aux adhérents) Type 50 40 cps 1.590 F Type à aiguilles 130 cps 80 colonnes Bidirect 5.042 F 2.980 F Type à aiguilles 130 cps

136 colonnes Bidirect

6.728 F

4.490 F

MICRO DIFFUSION PARIS

* Apple est une marque céposée de Apple Compute

2.890 F

Pour Apple II c*

Pour Macintosh

99, rue Balard - 75015 PARIS - Tel. (1) 554,18.90 5. rue Philippart - 33000 BORDEAUX - TM. (56) 52.53.11

1.690 F

nous consultar

MAICRO DIFFUSION BORDEAUX

MICRO DIFFUSION TOULOUSE

43, boulevard Carnot - 31000 TOULOUSE - Tél. (61) 22.81.17

690 F

2.490 F

390 1

1.249 F

1.590 F

DERNIERE HEURE! MUCRODIFIUSION MTI

MICRO DIFFUSION Regitronic 5, rue des Filles du Calvaire 75003 PARIS 19, rue St Honoré 78000 VERSAILLES TM, (1) 278.50.52 Tel. (3) 951.60.31

Possibilité pour nos adhérents de profiter des meilleures conditions sur tout autre matériel.

Clavier AZERTY, garantie 3 ans

Alimentation 135 W

Formation à l'assembleur

COURS D'ASSEMBLEUR

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

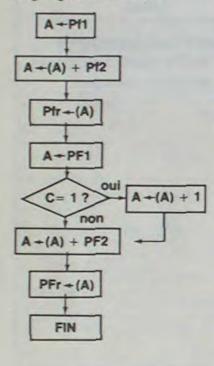
Vous avez déjà eu droit aux dis-cours suivants, dans votre page

ZX 81 ---> 55 56 61 66 71 76

COMMODORE ---> 60 65 70 75 80 85

Je vous donne directement l'organigramme et l'algorithme, à vous de remonter la piste si vous sentez certaines difficultés à appréhender la méthode qui a abouti à ce résultat.

Organigramme méthode 1



légende : Pf : poids faible PF : poids fort r: résultat (A) : contenu de A

En voici l'algorithme qui en découle directement :

100 charger dans A le premier octet de poids faible

110 additionner dans A le se-

cond octet de poids faible

120 stocker l'octet de poids faible du résultat

130 charger dans A le premier

octet de poids fort

140 si le bit de carry est égal à 0 alors aller en 160

150 incrémenter le contenu de A (en binaire, la retenue ne peut ètre égale qu'à 0 ou 1 donc lorsqu'il y a retenue, nous devons ajouter 1 à l'un des deux opérandes de poids fort)

160 additionner dans A le second octet de poids fort

170 stocker l'octet de poids fort de notre résultat

180 fin de l'addition seize bits

Dans cette méthode, nous n'aurons donc à nous préoccuper de la retenue qu'après avoir effectué et rangé le résultat de notre première addition. Si vous désirez étendre cet algorithme à plus de deux octets, il vous suffira de dupliquer la séquence des lignes 130 à 170 de notre

algorithme.

Méthode 2 : nous arrivons maintenant au problème de l'addition avec report automatique de la retenue. L'opération ressemble

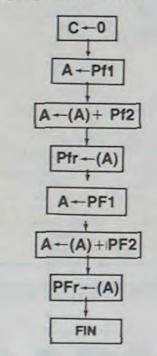
A < --- (A) + (adresse deuxième opérande) + C

chérie par-dessus tout :

ORIC ---> 57 62 67 72 77 82 87 APPLE ---> 58 63 68 73 78 83 THOMSON ---> 59 64 69 74

Dans cette méthode, nous allons devoir nettoyer le contenu du bit de Carry avant de pratiquer la première opération. Si nous oublions de réaliser ce nettoyage, nous risquons (une fois sur deux) d'ajouter à notre résultat de poids faible une retenue qui n'a rien à voir avec notre calcul. En revanche d'un point de vue stockage des données et des résultats, nous n'aurons pas de différence sensible avec la méthode précédente.

Organigramme méthode 2



Regardons maintenant l'algo-

100 nettoyer la Carry

110 charger le premier octet de poids faible

120 additionner dans A le second octet de poids faible

130 stocker l'octet de poids faible du résultat

140 charger dans A le premier octet de poids fort

150 additionner dans A le second octet de poids fort

160 stocker l'octet de poids fort

170 fin de l'addition seize bits

remarquerez qu'après notre première opération, nous n'avons pas à nous occuper de la retenue. En effet, comme le processeur ajoute automatiquement celle-ci lors de l'instruction d'addition, s'il n'y avait pas de retenue lors de l'opération précédente nous ajouterons 0 (car C = 0) lors de notre seconde addition, ce qui ne modifie en rien notre résultat!

Comme pour la première méthode, si vous désirez étendre cette formule à plusieurs octets, il vous suffira de répéter la sé-

quence des lignes 140 à 160. Je vous sens intrinsèquement réjoui à l'idée d'exploiter dans tous les sens ces magnifiques algorithmes d'addition multioctets. Mais vous ne vous en contenterez pas, j'en suis sûr. Car quitte à additionner sur seize bits, autant réaliser le même exploit, toujours sur autant de bits, mais en soustrayant

HE MEC, JE SUIS À COURS D'ASSEMBLEUR! MAIS PUTAIN MAIS QU'EST-CE QUE D'EN FOOTRE? Sois SYMPA

Là encore nous allons nous trouver confrontés aux deux méthodes couramment usitées par les micro-processeurs lors de cette opération arithmétique. Les uns soustraient, sans se préoccuper le moins du monde du bit de retenue, alors que les autres enlèvent systématiquement la valeur de C du résultat qu'ils ont obtenu. Nous avons cette fois-ci aussi deux algorithmes à construire, un pour chaque cas de fiqure. Repartons donc à l'étude de nos deux méthodes, séparément. Auparavant. rafraîchissons-nous la mémoire au niveau de la structure de données que nous utilisons pour ces opérations :

* d'une part deux octets nous servent à stocker le premier opérande

d'autre part deux octets s'occuperont du rangement du deuxième opérande

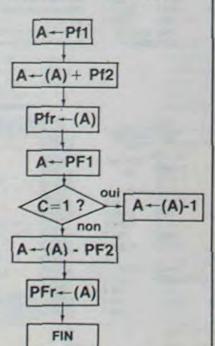
enfin deux octets conserveront



Méthode 1: nous consacrerons nos efforts, en premier, à la soustraction sans report automatique de la retenue.

Encore une fois, je vous donne directement l'organigramme et l'algorithme de cette méthode de calcul sur seize bits. Si vous éprouvez la moindre difficulté à appréhender le raisonnement qui aboutit à ce résultat, reprenez la démarche explicitée antérieurement dans ce cours et effectuez une nouvelle fois l'ensemble du raisonnement.

Organigramme méthode 1



L'ASSEMBLEUR PRATIQUE Langage machine ... sur APPLE



Bonjour à tous les mécanos de l'octet et du bit à vapeur. Cette semaine marque un tournant radicalement décisif dans la série des articles sur le langage machine Apple, puisque j'ai décidé moi-même personnellement de vous révéler les grandes lignes et les détails de ce qui vous passionne tous: le GRA-PHISME haute résolution. J'en vois déjà qui se mettent à leur tablette graphique. Du calme. Commençons par le commencement. Zat is to say par un poil de théorie. Ca n'a jamais fait de mal à personne. Or donc, de quoi t'est-ce qu'il retourne-t-il et par où entamé-je ? Je vous parlerai d'abord de la représentation de la page graphique. Mais à tout prendre, qu'est-ce qu'une page graphique? Excellente question et je me rumercie de me l'être posée. La page graphique est une zone de la mémoire vive réservée au stockage des informations qui seront envoyées sur l'écran par le circuit vidéo. Cette zone mémoire est fixe sur l'Apple II et se trouve située de l'adresse \$ 2000 à l'adresse \$ 3FFF. On l'appelle première page haute résolution". Pas radin pour deux sous, les concepteurs d'Apple ont doté leur machine d'une seconde page graphique qui suit la première et qui se trouve (par conséquent) placée de l'adresse \$ 4000 à l'adresse \$ 5FFF. Bon. Nous avons donc deux pages graphiques, mais comment s'en servir eu égard au fait que lorsqu'on allume sa bécane, c'est pas du dessin qui apparaît, mais du texte. A cette pertinente intervention, je répondrai : le plus simplement du monde! Il existe des commutateurs à l'intérieur de l'Apple. Il suffit de basculer le bon pour faire apparaître la page graphique désirée, ou le

texte, et lycée de Versailles. Oui mais pardon, me rétorquerez-vous, où se trouvent ces commutateurs, et dois-je faire sauter le capot de mon Apple chaque fois que je veux dessiner ? Non, bénét que vous êtes. Les commutateurs en question ne sont pas des interrupteurs 'physiques', mais softs. En l'occurence, ce sont donc des cases mémoire d'un type particulier: il suffit d'envoyer n'importe quelle information dans ces cases pour qu'elles agissent comme un commutateur. Vous ne me croyez pas? Ok, faites l'essai immédiatement, bande de Saint Thomas

Allumez votre Apple préféré et passez illico dans le moniteur en tapant 'call-151'. C'est fait? Bien. Tapez maintenant: C050 return. Alors ? Alors ? Si tout se passe bien, vous obtenez une image purement surréaliste ne correspondant à rien. Tapez ensuite: C057 return. Puis C055 return et enfin C054 return puis C051 return. Ah! II va s'en passer des choses sur votre écran.

C'est le souk, l'enfer, la Bérésina! Ne vous affolez pas, vous venez juste de faire joujou avec quelques-uns de ces précieux commutateurs dont je vous ai parlé plus haut. Après les avoir tripatouillé, je

vais vous les montrer de plus près et vous expliquer leur utilité C050 permet de passer en

mode graphique. C051 nous met en mode texte. C'est ou l'un ou l'autre qui est

C056 affiche la basse résolution (c'est caca)

C057 affiche la haute résolution (c'est Xtra) - C054 affiche la première page

- C055 affiche la seconde page C053 laisse 4 lignes de texte en bas de la première page haute résolution.

 C052 supprime les 4 lignes de texte en bas de cette même

Vous n'imaginez pas le nombre d'astuces possibles avec ces commutateurs. On peut faire toutes sortes de choses, et on ne va pas se gêner, vu qu'on est là pour ça. Et comme je possède un sens particulièrement aigū de la pratique et de la pédagogie, je vous invite à réaliser immédiatement tout de suite une animation qui en mettra plein les mirettes à votre petit neveu de huit ans qui fait des merveilles avec son ZX et ça commence à vous filer des complexes, c'est vrai quoi merde, avec un Apple à 13000 balles (environ), on doit pouvoir frimer de temps en



Marche à suivre : dans un premier temps, il s'agit de réaliser deux dessins avec un utilitaire quelconque. Je vous entends d'ici : si son cours sur le graphique se résume à nous conseiller KOALA ou EASY DRAW, il peut se le rouler en pointe et se le glisser jusqu'au fin fond de son lecteur de disquette. Calmezvous. Nous décortiquerons le graphique comme les pinces d'un crabe un soir de Noël. Nous apprendrons à faire de l'animation et toute cette sorte de choses. Mais pour l'heure je cherche à vous aguicher en vous montrant quelques possibiexcitantes. donc, commencez facile: avec un joystick, ou avec Mousepaint et sa souris, réalisez une tête simple et souriante, puis sauvegardez ce premier dessin. Ensuite, reprenez le même dessin, et modifiez simplement la bouche, par exemple, pour en changer la physionomie. Sauvegardez ce second dessin. Cela dit et ceci fait, éteignez tout et laissez refroidir. Quelques secondes plus tard, rallumez et c'est reparti. Dès lors procédez de la façon suivante Call -151 (vous entrez dans le

moniteur)

- Bload (nom de votre premier dessin), A\$ 2000 (vous le chargez dans la première page graphique)

Bload (nom de votre second dessin), A\$ 4000 (vous le chargez dans la seconde page graphique) Le plus dur est fait. Maintenant.

en place pour le quadrille. A vos claviers, et tapez ce qui suit : CO57 (return): vous êtes en haute résolution

C050 (return): vous passez en graphique. Le premier dessin apparaît !(joie !)

C052 (return): les quatres lignes de texte disparaissent. Désormais, vous tapez sans

C055 (return): la deuxième page graphique apparaît. La tête change d'expression. Tout bai-

Fort de ces premières manipulations, nous allons écrire un small soft (en français un 'petit programme'), very easy français 'vachement facile') et exciting. En voici le listing (en français la liste):

ORG \$ 300 BIT \$ C050 BIT \$ C052 BIT \$ C057 **BOUCLE BIT \$ C054** LDA # \$ DO JSR \$ FCA8 BIT \$ C054 LDA # \$ DO JSR \$ FCA8 LDA \$ C000 **BPL BOUCLE**

Voici le code de ce petit programme placé en \$ 300 300 : 2C 50 CO 2C 57 CO 2C 52 C0 2C 54 C0 A9 D0 20 A8 FC 2C 55 C0 A9 D0 20 A8 FC AD 00 C0 10 EB 60

Entrez ce programme et tapez 300G. Pour l'arrêter, il suffit de taper une touche. Vous venez de découvrir les joies du 'flipping' qui est l'une des techniques souvent utilisées pour réaliser des animations simples. On fait apparaître alternativement l'une ou l'autre des pages graphiques à l'écran. Vous noterez, observateurs comme l'êtes, que j'ai eu recours à une sous-routine du moniteur. Je fais deux fois appel à celle-ci : JSR \$ FCA8. Il s'agit simplement d'une boucle de temporisation qui retarde le passage d'une page à l'autre. Si je la supprimais, la bascule serait beaucoup trop rapide (nous sommes en langage machine!). Pour utiliser cette sous-routine dénommée WAIT, il faut mettre dans l'accumulateur A une valeur entre 0 et # \$ FF (255) avant de l'appeler. Plus cette valeur est élevée, et plus la boucle de temporisation sera longue. Faites des essais en la modifiant. Ici, i'ai pris # \$ D0 qui permet d'obtenir une bonne animation.

Bien. Je fais un résumé rapide de la situation pendant que vous branchez votre cerveau sur l'imprimante: l'Apple possède 2 modes d'affichage qui sont le graphisme ou le texte. Dans les deux cas, on peut afficher l'une ou l'autre des deux pages mémoires (il y a 2 pages de texte et 2 pages graphiques). Pour cela, il suffit de basculer des commutateurs softs. N'importe quelle opération de lecture ou d'écriture suffit à activer ces commutateurs. Ici j'ai utilisé BIT, j'aurais pu mettre LDA ou STA. Entraînez-vous à flipper comme des malades. La prochaine fois, nous commencerons à étudier la structure de l'écran Apple. Ca n'est pas du gâteau, mais je tâcherai de vous l'arranger à ma sauce pour que ce soit digeste!

== la page pédagogique ===== la page pédago==

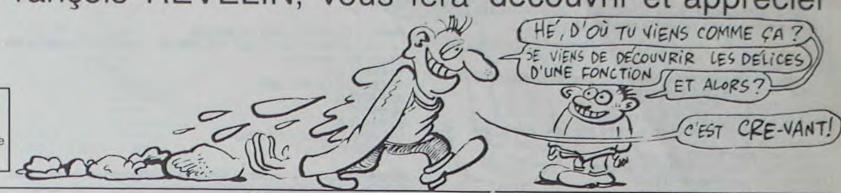
la page pédagogique la page pédago

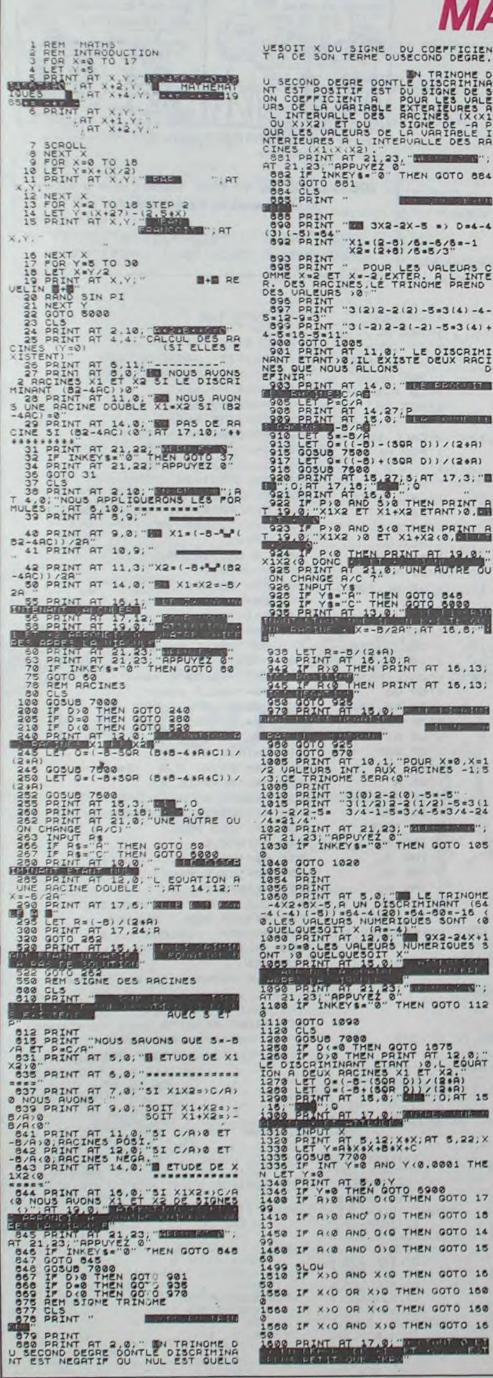
Le programme de Jean François REVELIN, vous fera découvrir et apprécier les délices d'une fonction.

Ce programme étudie la fonction 3-Signe du trinôme

quatre parties :

du type Y = AX2+ BX+ C. en 4-Tracé de courbe La marche à suivre est précisée 1-Etude de l'existence des racines dans le programme





MA	THS sur ZX
T A DE SON TERME DUSECOND DEGRE.	1610 PRINT AT 21,2, "UNE AUTRE OU ON CHANGE: A/C ?" 1615 INPUT Z\$ 1820 IF Z\$ "A" THEN GOTO 1120 1630 IF Z\$ "C" THEN GOTO 5000
U SECOND DEGRE DONTLE DISCRIMINA NT EST POSITIF EST DU SIGNE DE S ON COEFFICIENT A POUR LES VALE URS DE LA VARIABLE EXTERIEURES A L INTERVALLE DES RACINES (X(X1 OU X)X2) ET DU SIGNE DE -A P OUR LES VALEURS DE LA VARIABLE I	1700 GOTO 1510 1799 SLOU
OUR LES VALEURS DE LA VARIABLE I NTERIEURES A L INTERVALLE DES RA CINES (X1(X(X2)). 881 PRINT AT 21,23,"***********************************	1810 IF X>O AND X<0 THEN GOTO 18 30 1812 IF X<0 OR X>O THEN GOTO 182 0 1813 IF X>O OR X<0 THEN GOTO 182
882 IF INKEYS - "0" THEN GOTO 884 883 GOTO 881 884 CLS 883 PRINT "	1814 IF X(0 AND X)0 THEN GOTO 18
885 PRINT "EM 3X2-2X-5 => D=4-4 (3) (-5) =64" X1=(2-8) /6=-6/6=-1 892 PRINT "X1=(2-8) /6=-6/6=-1 X2=(2+8) /6=5/3"	1822 CO10 1610 1838 BBXXT 8T 17.02
593 PRINT "PUR LES VALEURS C 595 PRINT "PUR LES VALEURS C 696 PRINT PUR LES VALEURS C R. DES RACINES, LE TRINOME PREND DES VALEURS 30:"	1835 GOTO 1618 1878 PRINT BY 12.0; " LF PISCRIN 1007 PRINT BY 12.0
897 PRINT "3(2)2-2(2)-5=3(4)-4- 5=12-9=3" 899 PRINT "3(-2)2-2(-2)-5=3(4)+ 4-5=18-5=11"	1880 PRINT AT 17.0;" EL. 1885 INPUT F 1887 LET V=F+F
901 PRINT AT 11,0;" LE DISCRIMI NANT ETANT,0, IL EXISTE DEUX RACI NES QUE NOUS ALLONS	1890 PRINT AT 4,13; U,AT 4,23; F 1892 LET Y=A+F+F+B+F+C 1893 GOSUB 7700 1894 IF INT Y=0 AND Y<0.0001 THE
903 PRINT AT 14,0;" DE PROMOTE 905 LET P=C/A 905 PRINT AT 14,27; P 909 PRINT AT 15,0;" P 909 P 9	1897 PRINT AT 4.0; Y 1898 IF Y=0 THEN GOTO 8900 1899 IF A;0 THEN PRINT AT 17.0;"
913 LET 0=((-B)-(59R D))/(2+R) 915 GOSUB 7500	1900 IF A 0 THEN PRINT AT 17,0;"
918 GOSUB 7600 920 PRINT AT 15,27;5;AT 17,3;" 921 PRINT AT 16,0;" 921 PRINT AT 16,0;" 922 IF P:0 AND 5:0 THEN PRINT A	1908 REM COURBE 1909 CLS 1910 PRINT AT 13,10; " B X=-2A Y=-4
923 IF PYO AND 500 THEN PRINT A T 19.0; "X1X2 ET X1+X2 ETANTYO, ET 923 IF PYO AND 500 THEN PRINT A T 19.0; "X1X2 YO ET X1+X2 00.	NT (B2-490) D ETANT LE DISCRIMINA
124 IF POR THEN PRINT AT 19.0;" X1X2 (0 DONC PRINT AT 21.0; "UNE AUTRE OU ON CHANGE A/C 7"	1911 PRINT AT 0,11, "", AT 1,11," COURSED"; AT 2,11, "", AT 1,11," COURSED"; AT 2,11,"", AT 2,11," COURSED TO A COURSE REPRESENT ATIVE EST UNE PARABOLE DON'T LA CONCAUITE EST TOURNÉE VZRS LES Y + SI A EST X0, VERS LES Y - SI A EST X0, ELLE A SON AXE DE SY METRIE PARALLELE A L AXE DES Y.
926 INPUT YS "THEN GOTO 848 929 IF YS "C" THEN GOTO 8000 935 PRINT AT 13,0;"	1912 PRINT AT 21,23; "MILLION"; AT 21,23; "APPUYEZ 8" 1913 IF INKEYS: "8" THEN GOTO 191
935 LET R=-5/(2+A) 940 PRINT AT 16,10 R 942 IF R>0 THEN PRINT AT 16,13;	1914 GOTO 1912 1915 CLS 1915 PRINT AT 0.0:"
945 (F R() THEN PRINT AT 16,13; 958 GOTO 928 979 PRINT AT 15,0;	1917 PRINT AT 2,0;" SI A EST >0 LA FONCTION Y=AX2+BX+C EST DECR OISSANTE POUR X VARIANT DE - L I NFINI A -B/2A; CROISSANTE POUR X VARIANT DE -B/2A A + L INFINI.ET PRESENTE UN MINIHUM -D/4A POUR X=-B/2A."
988 GOTO 925 1000 GOTO 570 1000 FRINT AT 10.1."POUR X=0.X=1	1919 PRINT AT 9,0; " SI A EST (0) LA FONCTION Y=AX2+BX+C EST CROIL SSANTE POUR Y URBIANT DE - LI
1000 GOTO 570 1005 PRINT AT 10,1, "POUR X=0,X=1 /2 UALEURS INT. AUX RACINES -1;5 /3,CE TRINOME SERA(0" 1005 PRINT 1010 PRINT "3(0)2-2(0)-5=-5" 1015 PRINT "3(1/2)2-2(1/2)-5=3(1	X UARIANT DE -8/2A A + L INFINI ET PRESENTE UN MAXIMUM -0/4A POU
74)-2/2-5= 3/4-1-5=3/4-5=3/4-24 /4=21/4" AT 21,23; "APPUYEZ 0" 1030 IF INKEYS="0" THEN GOTO 105	1919 PRINT AT 15.0; TOTAL L ECHE LLE EST DE 1/20 POURLES Y.L ORSO UE Y/400, Y=-400 ET L ORSO EST ARRONDI A L UNITE LA PLUS PROCHE
0 1040 GOTO 1020 1050 CL3 1054 PRINT	1920 PRINT AT 21,23,"ME "; AT 21,23,"APPUYEZ 0" 1921 IF INKEYS "" THEN GOTO 192
1056 PRINT 1050 PRINT AT 5,0; TE LE TRINOME -4(2+6x-5,8 UN DISCRIMINANT (64 -4(-4)(-5))=64-4(20)=54-80=-15 (0.LES UNLEURS NUMERIQUES SONT (0	1922 GOTO 1920 1925 CL5 1926 PRINT AT 5.0; " THE TOTAL OF
OUELQUESOIT X (A=-4)" 9X2-24X+1 1080 PRINT AT 12.0;" 9X2-24X+1 6 = 0.0=0.LES UNLEURS NUMERIQUES 3 ONT >0 OUELQUESOIT X" 1005 PRINT AT 15.0;"	1930 PRINT AT 21,23, "STEET", AT 21,23, "STEET", AT 21,23, "APPUYEZ 8", THEN GOTO 193
1000 PRINT HT 21,23," RT 21,23,"APPUVEZ 8" 1100 IF INKEYS "" THEN GOTO 112	1934 GOTO 1930 1935 CL5 1935 FRST 1937 FOR L=0 TO 38 1938 LET M=31 1939 PLOT M.L
0 1110 GOTO 1090 1120 CL5 1200 GOSUB 7000	1940 NEXT L 1950 FOR M=0 TO 50 1950 LET L=21 1970 PLOT M,L
1250 IF D (=0 THEN GOTO 1675 1250 IF D>0 THEN PRINT AT 12,0;" LE DISCRIMINANT ETANT >0,L EQUAT ION A DEUX RACINES X1 ET X2." 1270 LET 0 = (-5 - (50R D)) / (2+A) 1250 LET 0 = (-5 + (50R D)) / (2+A) 1290 PRINT AT 15,0;" 15;" (5) AT 15	1990 PRINT AT 0.0, "MONTHER THE
1300 PRINT AT 17.0: "MANAGEMENT	1993 PRINT AT 1,14,"Y/20" 1994 PRINT AT 11,31,"X" 2000 PRINT AT 2,16," WARREN
1310 INPUT X 1320 PRINT AT 5,12; X+X; AT 5,22; X 1330 LET Y=0*X+X+5*X+C 1335 GOSUB 7700 1335 IF INT Y=0 AND Y<0.0001 THE N LET Y=0	2005 SLOU 2010 INPUT A 2020 PRINT AT 17.0, "20", A 2030 INPUT B 2040 PRINT AT 19.0, "35", B
1345 IF Y=0 THEN GOTO 5980 1400 IF A>0 AND OO THEN GOTO 17	2050 PRINT AT 21.0; " C 2070 PRINT AT 2.16; " C 2050 FOR X=-15 TO 15 2052 LET E=(A*X*X+5*X+C) 2052 LET E-INT E>0.5 THEN LET Y=I
13 1450 IF A(0 AND O(0 THEN GOTO 14 99 1460 IF A(0 AND O)0 THEN GOTO 15	NT E+1 2007 IF E-INT E(0.5 THEN LET Y=1
50 1499 SLOU 1510 IF X>O AND X <o 15<br="" goto="" then="">50 1550 IF X<o or="" x="">O THEN GOTO 150</o></o>	2002 IF Y)400 THEN LET Y=400 2100 PLOT X+31. (Y/20)+21 2120 PRINT AT 21,20; " X-AT 21
1560 IF X>O OR X <o 150<="" goto="" td="" then=""><td>2130 RAND SIN SIN SIN SIN SIN PI 2135 RAND SIN SIN SIN SIN PI 2140 PRINT AT 21,22, AT 21</td></o>	2130 RAND SIN SIN SIN SIN SIN PI 2135 RAND SIN SIN SIN SIN PI 2140 PRINT AT 21,22, AT 21
1000 PRINT AT 17.9;	2150 NEXT X 2200 PRINT AT 20.23, "MARNIE" 3 2210 PRINT AT 20.23, "APPLYEZ 0 2250 IF INKEY . "0" THEN GOTO 230



31	
00 PRINT RT 15.0;" T THE THE TABLE TO THE TO THE TABLE TABLE TO THE TABLE TABLE TO THE TABLE	5+*/-+*/-" 11" PARFRANCOIS " 15+= REUELIN **-" 24AX2+BX+C*@" 271) 293)"
99 REM PRESENTATION 00 CLS 05 PRINT "NOUS PROPOSONS ICI L TUDE DE LA"	36EN RESUME" 401)" 502)" 55LE ZX VA MAINTENANT CALC
12 PRINT AT 1,5, "FONCTION 12 PRINT AT 2,6," (SANS PARAME 15 PRINT AT 3.6, "EN QUATRE PARES" 15 PRINT AT 5,11," EXISTENCE D	DIS A QUATRE CHIFFRES A PRES LA VIRGULE SO "POUR VOUS" 240"L EQUATION A 2 RACINES X
RACINES: 20 PRINT AT 10,2," SIGNE DES CINES: 22 PRINT AT 12,2," SIGNE DU T NOME: 24 PRINT AT 14,2," TRACE DE C	250" LE DISCRIMINANT ETAN T NUL" 290"ELLE EST EGALE A :" 520"LE DISCRIMINANT ETANT NE GATIF L EQUATION N A P AS DE SOLUTION"
25 PRINT AT 17.0; " AUEC A,B,C L ENSEMBLE DES REELS ET D FERENTS DE ZERO 30 PRINT AT 21.23, "MARILLE D"; 21.23, "APPUYEZ 0" 35 IF INKEY\$="0" THEN GOTO 504	1, X2) D UNE EQUATION SI ELLES EXISTENT 6432" 844 ATTENTION X1 ET X2 ARRO NOIS A QUATRE CHIFFRES A
45 CLS T "POUR HEMOIRE NOUS RA ELLONS QUE" PEUT S E IRE" PEUT S E IRE" A ((X+(8/2A)) (82-4AC) /4A)) (82-4AC) /4A) (82-4AC) (82-4AC) (82-4AC) (82-4AC) (82-4AC) (82-4AC) (82-4AC) (82-4AC)	PRES LA VIRGULE" 845. "APPUYEZ 8" 876. "SIGNE DU TRINOME" 880. "U" 881. "APPUYEZ 8" 885. "OUELQUES EXEMPLES" 890. "R)" 903. "LE PRODUIT DES RACINESC
72 PRINT AT 11,1,"AVEC X1 ET X LES RACINES (Y.0)" 73 PRINT AT 13,1, "S LEUR SOAHE	909" LA SOMME DES RACINES -5
00 PRINT RT 21,23, "00 00 00"; 21,23, "APPUYEZ 0" 35 IF INKEY \$="0" THEN GOTO 500	935 LE DISCRIMINANT ETANT NUL IL N EXISTE QU'UNE RACINE X X=" 942 ICI POSITIUE" 945 ICI NEGATIUE" 970 LE DISCRIMINANT ETANT NEGATIF IL N Y A PAS DE SOLUTION"
00 CLS 02 PRINT "VOUS POUVEZ CHOISIR GUE VOUS VOULEZ FAIRE,S T "05 PRINT " ++" 05 PRINT "06 PRINT "10 P	1050B) 1050B) 1050C) 1055 ATTENTION Y ARRONDI A QUATRE 5 LA VIRGULE 1090APPUYEZ 0"
TREZ 1" 12 PRINT	1300 "ENTREZ UNE VAL. DE X ET ATTENDEZ" 1600 "A ETANT (0 ET X EN DEHORS DE X1 ET X2, Y EST PLUS PETIT GUE ZERO" 1650 "A ETANT (0 ET X ENTRE X1 ET X2, Y EST PLUS GRA ND GUE ZERO"
TREZ 2" 16 PRINT "B P	1820 A ETANT O ET X EN DEHORS DE X1 ET X2 Y EST PLUS GRAND QUE ZERO 1830 A ETANT O ET X ENTRE T QUE ZERO T PLUS PET I T QUE ZERO T
23 PRINT 25	CAD LA FONCTION EST QUELQUESOIT X DU SIGN E DE SON COEFFICIENT A D E SON TERME DU SECO ND DEGRES 1880 ENTREZ UNE VAL. DE X ET ATTENDEZ
20 RAND SIN SIN SIN SIN SIN PI 21 PRINT AT 13.2: "15 SIN SIN PI 20 PAUSE 100 40 PAUSE 100 40 GOTO 7000 00 RAND SIN SIN SIN SIN PI	1912APPUVEZ 8"LA
15 SAGE WEST STATE OF THE STATE	1917
# TO INPUT A S. S. A TO INPUT B SO PRINT AT 3. S. B SO PRINT AT 3. 16. B SO PRINT AT 3. 25. C SO PRINT AT 9. 25. C	ALORS 1917 1918 1919 1919 1920 1920 1920 1920 1920 1920 1920 1920 1920 1930 1930 1930 1930
04 PRINT AT 2.6. 10 AT 2.16. 10 AT 2.25. 10 OF 8=0 OR C=0 THEN G O 6520 10 PRINT AT 7.4.	1990"VOILA LA COURBE DE Y=AX2 +BX+C" 2000"RENTREZ A.B.C" 2020"B="
20 PRINT AT 9, 10. (30 JAN) 30 LET D=((8+8) - (4+8+C)) 40 PRINT AT 9 17.D 30 RETURN 30 LET O1*(0*10000) -INT (0*100 10 IF O1(0.5 THEN LET O=(INT (2120Ye"Ye" 2200APPUYEZ 0 2300LA COURBE EST TERMINE E.VOULEZ VOUS RENTRER O QUITRES VALEURSOU CHAN GER? A/C"
20 IF G1:0.5 THEN LET G*((INT +10000))+1:/10000 30 RETURN 60 LET G1*(G*10000)-INT (G*100	5016"1" 5020"2" 5022"3" 5075"NOTA SI X2"51 X2
10000))/10000 20 IF Q1:0.5 THEN LET Q:(INT :10000)):1)/10000 30 RETURN 00 LET Y1:(Y:10000)-INT (Y:100 10 IF Y1:0.5 THEN LET Y:(INT 10000))/10000	SOLO SETUDIER LE SIGNE DES R SOLO SETUDIER LE SIGNE DE 1 F SOLO SETUDIER LE SIGNE D 1 F SOLO SETUDIER LE SIGNE D 1 F GOZO SETUDIER LE SIGNE D 1 F GOZO SETUDIER LE SIGNE D 1 F GOZO SETUDIER LE SIGNE D 1 F
20 IF V110.5 THEN LET 1 = ((INT +10000)) +11 / 10000 30 RETURN 30 STOP RITURE ON VIDEO NORMALE DES PACTERES EN VIDEO TOURASEE:	OSELS.U.P PAS DE 8 ON RECOMM OSELX ETANT UNE RACINE Y=0 7130 RENTREZ LES VALEURS DE A.B.C. 7202 YEART TRINOME Y=AX2+BX+
GNE: CARACTERES S"123457890*123456790""	7204 CALCUL OU DISCRIMINANT

la page pédagogique _____ la page pédago___

EXTBAS

Offrez à votre CANON quelques instructions de BASIC structuré, il vous en sera reconnaissant...

Roland VAN LEEUWEN

Ce programme en langage MACHINE, permet de doter le BASIC de votre CANON des instructions suivantes :

COLOR O pour REPEAT COLOR 1, cond pour UNTIL cond (ition)

COLOR 2, cond pour WHILE cond (ne pas oublier les avant COLOR 2).

COLOR 3 pour WEND PAINT n, B pour PROCEDURE (begin) PAINT n. E pour PROCED.END PAINT n, C pour CALL PROCD. Avec "n" variant de 0 à 9

UTILISATION COLOR 0... COLOR 1, cond; exemple :

10 COLOR 0 20 I= I+ 1 :PRINT I;

30 COLOR 1,I >10 le programme boucle jusqu'à la condition I >10.

-: COLOR 2,cond... COLOR 3; exemple : 10 |= 10 20 :COLOR 2, 1>0

30 I= I-1 :PRINT I; 40 COLOR 3 le programme boucle durant la condition I >0.

 PAINT n,B... PAINT n,E doivent être définies avant leur appel par PAINT n,C; exemple:

10 X= 435 20 PAINT 0,B 30 PRINT 12" X+ 1 40 PAINT O.E

50 PAINT O.C Lors de la rencontre de PAINT n,B, le programme n'effectue pas les instructions de procédure; exemple :

PRINT "OK"

PAINT O.E

PAINT 0.C affiche une seule fois OK. Le ON I GOSUB (ou GOTO) 100, 200 etc... peut être remplacé par PAINT n.C; exemple :

10 PAINT 0.B 20 ON I GOTO 100, 200 30 PAINT O.E 40 INPUT I

50 PAINT O.C 100 PRINT"BONJOUR" :END 200 PRINT"SALUT"

REMARQUE: il est possible d'imbriquer COLORO. COLOR1, :COLOR2, COLOR3; exemple :

COLORO :COLOR2, I< 10 I= I+ 1 :PRINTI COLOR3 J= J+ 1 :PRINTJ COLOR1,J>10

Par contre, il se produira des erreurs dans le cas suivant :

PAINT 0,B PAINT 1,B PAINT 1,E PAINT O.E

Il faut faire : PAINT 0,B PAINT O.E PAINT 1,B PAINT O.C. PAINT 1,E

l'instruction PAINT n,C, ne peut être suivie d'un ELSE dans les tests sous peine de SN Error.



QUI NE DIT MOT

COV'ON SENT

ERRATUM CANON X-07

JOE DALT'KID des Nos 86-87 Veuillez, dans le listing 2, modifier ainsi les lignes suivantes :

180 FORI=OTO150: NEXT: C=STICK(O) 950 FORI=OTO200:NEXT:C=STICK(0)

10 ' BASIC ETENDU 225 DATA 21, EF, 1D :'LD HL. 1DFE 510 DATA 3E, A7 :'LD A.A7 15 ' POUR X-07 230 DATA 23 :'INC HL 515 DATA 2B :'DEC HL 20 ' :'LD (HL) .A 235 DATA 77 520 DATA BE :'CP (HL) 25 'VAN LEEUWEN : 'POP HL 240 DATA E1 525 DATA 20,FC :'JR NZ. 1DC1 30 ' 245 DATA CD, EE, 1D : 'CALL IDEE 530 DATA 2B : 'DEC HL :'CALL FFCC 35 DATA CD, CC, FF 250 DATA 23 :'INC HL 535 DATA 7E :'LD A. (HL) :'LD D.0 40 DATA 16,00 : 'CALL FFCC 255 DATA CD, CC, FF 540 DATA EE, 3A :'XOR 3A :'LD A.E 42 DATA 7B 260 DATA CF :'RST 8 545 DATA C2, AA, F1 :'JP NZ.FIAA 45 DATA FE, OA : 'CP \$0A 265 DATA 2C :'DEFM . 550 DATA CD, 96, 1D :'CALL 1D96 50 DATA DZ, AA, F1 : 'JP NC.FIAA :'INC HL 270 DATA 23 555 DATA E1 : 'POP HL : 'CP "E 55 DATA CB, 23 : 'SLA E 275 DATA FE, 45 560 DATA CF :'RST 8 60 DATA D5 : 'PUSH DE :'JR NZ.1D3F 280 DATA 20,F2 :'DEFM , 565 DATA 2C 65 DATA CF :'RST 8 285 DATA C9 : 'RET 570 DATA CD, CC, FF :'CALL FFCC : 'DEFM , 70 DATA 2C 290 'DEFB 22 : 'LD A.D 575 DATA 7A : 'INC HL 75 DATA 23 295 'emplot PROC 580 DATA B3 :'OR E : 'POP DE 80 DATA DI 300 DATA CD, 5E; FE : 'CALL FESE 585 DATA CO : 'RET NZ : 'CP "B 85 DATA FE, 42 :'CP \$05 305 DATA FE, 05 590 DATA E5 : 'PUSH HL :'JR Z.1D26 90 DATA 28,30 :'JR C.1D74 310 DATA 38,05 595 DATA 3E, A7 :'LD A.A7 95 DATA FE, 45 : 'CP "E 315 DATA 1E,05 :'LD E.5 600 DATA 21, EF, 1D :'LD HL. IDEF :'JR Z.1D14 100 DATA 28,1A 320 DATA C3, C7, F1 :'JP F1C7 605 DATA 23 :'INC HL :'CP "C :'LD B.A 105 DATA FE, 43 325 DATA 47 610 DATA 77 :'LD (HL).A 110 DATA C2, AA, F1 :'JP NZ.FIAA : 'SLA B 330 DATA CB, 20 615 DATA EL : POP HL :'CALL 1D96 115 DATA CD, 96, 1D 335 DATA 16,00 :'LD D.\$00 620 DATA CD, EE, 1D : 'CALL IDEE : 'PUSH IX 120 DATA DD, E5 :'LD E.B 340 DATA 58 625 DATA 23 : 'INC HL 125 DATA DD, 21, 4E, 1D: 'LD IX. 1D4E 345 DATA DD, E5 :'PUSH IX 630 DATA CD, 5E, FE : 'CALL FESE 350 DATA DD, 21, 8C, 1D: 'LD IX.1D8C :'ADD IX.DE 635 DATA FE, 03 130 DATA DD, 19 : 'CP 03 :'LD E. (IX+0) 355 DATA DD, 19 :'ADD IX.DE 640 DATA 20,F5 : 'JR NZ. 1DE1 135 DATA DD, 5E, 00 140 DATA DD, 56, 01 :'LD D. (IX+1) 360 DATA DD, 5E, 00 :'LD E. (IX+0) 645 DATA 18, CA :'JR 1DB8 : 'POP IX :'LD A. (HL) 145 DATA DD.E1 :'LD D. (IX+1) 650 DATA 7E 365 DATA DD, 56, 01 : 'EX DE.HL : 'POP IX 655 DATA FE.00 : 'CP \$00 150 DATA EB 370 DATA DD, E1 : 'PUSH DE :'RET Z :'RET 660 DATA CB 155 DATA C9 375 DATA D5 160 DATA ED, 73, DE, 1C: 'LD (1CDE) . SP 665 DATA B7 410 DATA ED, 73, DE, 1C: 'LD (1CDE).SP : 'OR A 165 DATA ED, 78, DC, 1C: 'LD SP. (1CDC) 415 DATA ED, 7B, DC, 1C: 'LD SP. (1CDC) 670 DATA 28,03 :'JR Z.1DF8 : 'POP HL 170 DATA E1 420 DATA E5 : 'PUSH HL 675 DATA 23 :'INC HL 175 DATA ED,73, DC, 1C: 'LD (1CDC).SP 425 DATA ED, 73, DC, 1C: 'LD (1CDC). SP 680 DATA 18.F6 :'JR IDEE 180 DATA ED, 78, DE, 1C: 'LD SP. (1CDE) 430 DATA ED, 7B, DE, 1C: 'LD SP. (1CDE) : 'INC HL 685 DATA 23 : 'INC HL 185 DATA C9 :'RET 435 DATA C9 : 'RET 690 DATA 23 190 DATA DD, E5 : 'PUSH IX 440 DATA CF : 'RST B 695 DATA 23 : 'INC HL 195 DATA DD, 21, 4E, 1D: 'LD IX. 1D4E 445 DATA 2C : 'DEFM , 700 DATA 23 : 'INC HL : 'ADD IX.DE 197 DATA DD, 19 450 DATA CD, CC, FF : 'CALL FFCC 705 DATA 23 : 'INC HL 710 DATA 18, EF 200 DATA DD, 75,00 :'LD (IX+0).L 455 DATA 7A :'LD A.D :'JR IDEE 380 DATA C9 : 'RET 460 DATA B3 : 'OR E 715 POKE&HICDC, &HD6: POKE&HICDD, &HI 385 DATA 96,1D :'DEFW 1D96 :'JR NZ.1DB8 465 DATA 20,07 980 I=1:COLOR2, I (50:BEEPI, 1:I=I+1 :'DEFW 1DA8 390 DATA A8, 1D 470 DATA CD, 14, 1D : 'CALL 1D14 720 FOR I=&HICEO TO &HID4D : 'DEFW IDBE 985 CLS: PRINT Pour les procedures 395 DATA BE, 1D : 'CALL 1D96 475 DATA CD, 96, 1D 725 READ AS 400 DATA 14,1D :'DEFW 1D14

480 DATA C9 730 A=VAL (*&H *+A\$) : 'RET 735 POKE I, A 485 DATA ES : 'PUSH HL 490 DATA CD, 14, 1D :'CALL 1D14 740 NEXT I 495 DATA E1 : 'POP HL

745 FOR I=&HID68 TO &HIDFE 750 READ AS 755 A=VAL (*&H * +A\$)

TENEZ BON!

O'ARRIVE!

760 POKE I, A 765 NEXT 1 770 CLS: BEEP 14,5 775 'PRINT' BASIC ETENDU' 780 PRINT" POUR X-07* 785 POKE154, &HEO 790 POKE155, &HIC 795 POKE139, &H68 800 POKE140, &HID 805 I=0: COLORO 810 I=I+1:BEEP I,2 815 COLOR1, I=15 820 PAINTO, B 825 CLS: PRINTAS, " pour ", B\$ 830 I=0:COLORO 840 I=I+1 845 COLOR1, 1>300 850 PAINTO, E 855 As= "COLORO" 860 BS= "REPEAT" 865 PAINTO.C 870 As="COLOR1, cond" 875 Bs="UNTIL cond" 880 PAINTO, C 885 As=":COLOR2, cond" 890 Bs="WHILE cond" 895 PAINTO, C 900 As= "COLOR3" 905 BS="WEND" 910 PAINTO, C 915 As="PAINT N,B (Begin) 920 Bs= DEFPROC Nº 925 PAINTO, C 930 AS="PAINT N,E (End) 935 B\$= "END PROC" 940 PAINTO, C 945 As= "PAINT N,C (Call)" 950 Bs="CALL PROC" 955 PAINTO, C 960 CLS :PRINT ATTENTION" 965 PRINT AUX : DEVANT 970 PRINT* : COLOR2, cond

405 DATA AA,F1

210 DATA DD, E1

215 DATA 3E, B1

220 DATA ES

205 DATA DD, 74,01

Sulte de la page 4

1105: REM SCROLL ING HORIZONTAL NON FERME DE DROJTE A GAUCHE

1110: "N"CLEAR :E= 87158 1115: POKE E, &B5, 0 , &5A, Ø, &5E, & 9B, &89, 1, &9A

878 1120: POKE &7163, & 75, 4, 850, &BE , &ED, &EF, &BA 871,854 1125: PRINT " SHAR P PC 1500 CO MPUTER" 1138: CALL E: GOTO 1138 1285: REM SCROLLING HORIZONTAL NON FERME DE GAUCHE A DROITE 1287: REM . DE DROITE A GAUCHE 1218: "J"CLEAR :E=

: 'DEFW FIAA

: 'POP IX

:'LD A.B1

: 'PUSH HL

:'LD (IX+1).H

1111

00

, 850, 814, 852

, &BE, &EE, &CE

, &A, &14, &AE,

87158 1220: POKE E, &B5, 8 , &5A, &4E, &5E , 8, &89, 3, &BA , &71, &6E, &52 , &14, &58, &BE , &EE, &CE, &A,

AU SECOURS,

NON! PAS LE

500 DATA C9

505 DATA E5

1225: POKE &7163, & AE, &78, &75, 4 , &52, &BE, &ED , &EF, &BA, &71 , 854, 85A, 84E 8B5, B, &5E, & 98, 889 1238: POKE &7175, 1 , 899, 858, 814 , &52, &BE, &EE , &CE, &A, &14, 8AE, 878, 875, 4, 850, 8BE, 8E

D, &EF

1235: POKE \$7187, &

0 BA, &71, &72 1240: PRINT " SHAR P PC 1500 C OMPUTER" 1250: CALL E: 6010 1258 1305: REM SCROLLING HORIZONTAL

:'RET

: 'PUSH HL

NON FERME DE DROJIE A GAUCHE 1307: REM . DE GAUCHE A DROJIE 1318: "M"CLEAR :E= 87158 1320: POKE E, &B5, 0 , &5A, &9B, &5E , &4E, &89, 3, & BA, &21, &6E, & 52, &14, &50, &

BE, &EE, &CE, &

A, 814 1325: POKE &7163, & AE, &78, &75, 4 , 852, 8BE, 8ED , &EF, &BA, &71 , &54, &5A, Ø, & B5, 8, &5E, &4E 889 1330: POKE &7175, 1 , &3A, &58, &14

, &52, &BE, &EE , &CE, &A, &14, &AE, &28, &25, 4, 850, 8BE, 8E D, &EF 1335: POKE &7187, & BA, &71, &72 1340: PRINT "SHARP PC 1588 CO MPUTER" 1358: CALL E: 6010

1358

2000: REM

APPLICATION: METEORITES ******** 2010:" "CLEAR :E= \$7158:P=18 2015: POKE E, &5A, 0 , &4A, 8, &14, & AE, &78, &75, & BE, &EE, &CE, & D9, &BE, &ED, & EF, &14, &DD, & 82, 898

MERDE.

TARO.

TROP

2020: POKE \$7163, & BB, 4, &1A, &BA , 871, 854, 814 , &A5, &70, &58 , &AE, &78, &75 , &BE, &EE, &CE 8F9 2025: POKE &7174, &

83, 1, &BE, &ED

. &EF, &9A

2030: ON ERROR GOTO "X' 2035: WAIT 8: CLS : TIME =8 2040: "*"POKE & 205 8, RND 28: CALL &7158 2050: S=POINT P: B= SAND 16: 1F B ()860SUB "CR

TO

N peut varier de

990 FORI=0T0400: NEXT

995 PRINT: PRINT "N peut etre une

1110 PRINT *ex: PAINT 3*1+2,C*

expression numerique";

ASH" 2060: 6CURSOR P: GPRINT SOR 2 2020:6010 "*"+ INKEYS. 2080: "*7" JF P>2 GCURSOR P: GPRINT ((SOR 224)-224):P=

2085: GOTO "*"

2090: "*9" JF P(20

P-1:6010 "*"

GCURSOR P: GPRINT ((SOR 224)-224):P= P+1:6010 "#" 2095:6010 "*" 2200: "CRASH"FOR I #8TO 28: GCURSOR P-1: GPRINT "2888 28": POKE# 64 888, 1: GCURSOR P-1: **GPRINT "1028**

O a 9 inclus";

000, 1:NEXT 1 2310:WALT : A=INT (TIME *100), B=11ME *1000 0-A*100: PRINT "Vous avez tenu";A ;" mn";B;" s

18": POKE# 64

D.A.ORIC

Ce programme n'est pas n'importe quel DAO, c'est CTRL -----> haut précisément celui dont vous avez besoin. En effet les SHIFT gauche - > bas routines LM qu'il comporte lui confère une maniabilité hors pair!

Emmanuel GUYOT

Mode d'emploi : ce programme est compatible Oric 1/Atmos, cependant la touche "FUNCT" a été remplacée par la touche "SHIFT droit"

Pour dessiner, vous disposez des touches suivantes

---> droite -----> ralentissement -----> accélération -----> écriture ----- > effacement ESPACE ----- > clignotant FUNCT+ ESC ---> menu

Le menu vous renseignera sur les 14 fonctions du programme. Il est à préciser que pour certaines fonctions la touche 1 valide le point de départ et la touche 2 le point d'arrivée.

10220 POKET C C=C+1 IFC=7THENC=1

10230 NEXTI UNTILKEY\$=CHR\$(32

TOUCHE PAS A MON DOTE ORIC/ATMOS SAUF STL SALUT! CA VA LES BOF! Y A PAS EST FACHO. AFFAIRES? MAL DE . CONCURRENCE CES TEMPS-CI THE B

SUITE DU N°87

2614 IFX2()X1THENX=X1 X1=X2 2615 Y2=(-Y*(Y(=Y1)-Y1*(Y1(Y))) 2616 IFY2()Y1THENY=Y1 |Y1=Y2 2620 DOKE#20.X1*256+Y1:POKE#22.VA L(G#) DOKE0 X#256+Y 2630 CLEAR Y1=PEEK(#20) X1=PEEK(# 21):X=PEEK(1):Y=PEEK(0):G=PEEK(#22

2648 DIMP&(-INT((X1-X)*(Y-Y1)/255 2645 CALL#9800 2650 FORI=0TOX-X1 FORJ=0TOY-Y1

2660 PS(C)=PS(C)+RIGHTS(STRS POIN 2665 IFLEN(P\$(C))=255THENC=C+1 2666 NEXTJ.I 2670 X2=(X-X1)/2:Y2=(Y-Y1)/2:C=0 2680 FORI=0TOX-X1:FORJ=0TOY-Y1

2690 A=(1-X2)*G B=(J-Y2)*G 2700 P=VAL(LEFT\$(P\$(C),1)) P\$(1)= RIGHTs(Ps(C), LEN(Ps(C))-1) 2705 IFPs(C)=""THENC=C+1

2707 FORZ=1TOG FORW=1TOG 2710 Z1=A+Z+X2+X1 Z2=B+Y2+Y1+W 2715 IFZ1>2390RZ1(00RZ2>1990RZ2(0 THEN2730 2720 CURSETZ1 . Z2 . P 2730 NEXTW. Z. J. I CLS CURSETM. Y. 2

G0T09005 3000 Ls="" REPEAT GETAS 3010 IFAs#CHR\$(127)ANDL\$()""THENL #=LEFT\$(L\$, LEN(L\$)-1) PRINTAS; GOT 03939 3020 IFASC(A\$)>31ANDASC(A\$)<127TH

ENPRINTAS: La=La+As 3025 IFLEN(L\$)>21THENL\$=LEFT\$(L\$, 21) PRINTCHR\$(127);

3030 UNTILA#=CHR#(13)ANDL#<>"" 3035 PRINT RETURN 9000 HIRES : POKE#26A, 10: DOKE2, 512 DOKE#9800, #6078 DOKE#9802, #6058 DO

KE#2F5, #6800 9003 X=120:Y=100:CURSETX,Y,1 9885 Z#=CHR\$(11): W#="EFFACEMENT"

XS=" ECRITURE " QS=CHRS(14)

9007 DOKE#BFE0.0: DOKE0.256*X+Y 9010 REPERT CALL#9800 C=PEEK(3) I FC=OTHENYS=WS 9015 IFC=1THENY9=X9 9020 PRINTSPC(5)ZSYS YS=QS CURSET

X.Y.C GOSUBSO 9060 CALL#6600 UNTILDEEK #BFE0) 9070 GOSUBDEEK(#BFE0) GOTO9005 10000 IS P=0 10040 TEXT DOKE#9800. #6078: DOKE#9

802, #6038 CALL #9800 10045 A#=CHR#(96)+" 1985 GUYOT E " FOR I=1 TOLEN(AS) mmanuel 10048 POKE#8887+1, ASCCMID&CA&. 1.1 DINEXT

19050 CLS: POKE#26A, 10: PRINTCHR#(4

10060 PRINTCHR#(27)"N"SPC(10)"\ //"CHR#(4) PRINT PRINT 10070 PRINTSPC(3)"Les fonctions s obtienment avec la"
10075 PRINTSPC(3)"touche 'FUNCT'

la lettre de la 10080 PRINTSPC(3)"fonction." 10090 PRINT PRINTSPC(2)"A => AFF ICHAGE ALPHA-NUMERIQUE 10095 PRINTSPC(2)"B => COULEURS 10100 PRINTSPC(2)"C => CERCLES

10105 PRINTSPC(2)"D => 10110 PRINTSPC(2)"E => T PARTIEL DE L'ECRAN EFFRCEMEN 10115 PRINTSPC(2)"F => DROITES 10120 PRINTSPC(2)"G => 10125 PRINTSPC(2)"1 => EFFACEMEN TOTAL DE L'ECRAN

10130 PRINTSPC(2)"L => LECTURE S

UR CASSETTE 10135 PRINTSPC(2)"M => | MIROIR 10140 PRINTSPC(2)"0 => ROTATION 10145 PRINTSPC(2)"P => DEPLACEME NT DE BLOCS 10150 PRINTSPC(2)"R => RECTANGLE

10155 PRINTSPC(2)"S => SAUVEGARD E SUR CASSETTE 10200 PRINT:PRINTSPC(3)"Pour reto urner au dessin 'ESPACE' 10205 A\$=KEY\$: CALL#9802: DUKE#306,

10210 REPERT: FOR I=#8BD1TO#BF41STE

10235 DOKE#306, #2710 HIRES IFP=1T HENRETURN IC POKE#26A, 10 RETURN 10240 20000 DATA#4C. #F5. #66. #4C. #DF. #66 #4C. #88 20001 DATA#66, #4C, #EA, #66, #4F, #65 20002 DATA#D2, #66, #AE, #09, #02, #AD #98. #92 20003 DATA#E0, #A5, #D0, #30, #C9, #86 WF0.#39 20004 DATR#C9, #92, #F0, #40, #C9, #8D 20005 DATA#C9, #8F, #F0, #50, #C9, #BA #F0, #59 20006 DATA#C9, #B9, #F0, #62, #C9, #99 20007 DATA#C9, #9E, #F0, #74, #C9, #AE #F9, #70 20008 DATA#C9, #9D, #F0, #C2, #C9, #82 20009 DATR#C9,#91,#F0,#C3,#C9,#95 #F0, #B3 20010 DATA#C9, #96, #F0, #B5, #C9, #A9 20011 DATA#60, #A9, #C8, #80, #E0, #BF 28012 DATA#8D, #E1, #8F, #60, #A9, #20 20013 DATA#BF, #A9, #01, #8D, #E1, #BF #60,#R9 20014 DATA#AD, #8D, #E0, #8F, #A9, #00 20015 DRTR#BF, #60, #55, #55, #A9, #90 20016 DATA#BF, #A9, #01, #8D, #E1, #BF 20017 DATR#55, #A9, #C2, #8D. #E0, #BF #A9, #01 20018 DATA#8D, #E1, #8F, #60, #55, #55 20019 DATA#8D, #E0, #BF, #A9, #02, #8D 20020 DATA#60, #55, #55, #89, #84, #8D

20021 DATAWA9, #03, #80, #E1, #BF, #60

20022 DATR#A9, #4C, #8D, #E0, #BF, #A9

20023 DATAWE1, #8F, #60, #55, #55, #A9 20024 DATA#E0.#BF.#A9.#05.#8D.#E1 20025 DATR#55, #55, #89, #DC, #80, #F0 20026 DATA#05, #80, #E1, #8F, #60, #55 #55, #89 20027 DATA#08, #8D. #E0, #8F, #89, #07 #8D, #E1 20028 DATA#BF, #60. #55, #55, #A9. #E0 20029 DATA#BF, #A9. #07. #8D, #F1. #BF #60, #55 20030 DATA#55, #A9, #98, #80, #E0, #BF 20031 DATA#8D, #E1, #BF, #60, #A9, #C4 #8D 20032 DATAWED, WBF, WA9, W09, W8D, WE1 20033 DATA#A9,#10,#8D,#E0,#8F,#A9 20034 DATA#E1, #BF, #60, #58, #A9, #80 #8D,#03 20035 DATA#03, #A9, #00, #80, #01, #03 #AC, #01 20036 DATA#03. #A9. #FF. #8D. #03. #03 #RE, #09 20037 DATA#02, #AD, #08, #02, #00, #6F 20038 DATAWCO, #77, #F0, #42, #F0, #7E 20039 DATA#C0, #7D, #F0, #44, #C0, #6E 20040 DATAWCO, #6D, #F0, #48, #C0, #75 #F9,#4B 20041 DATA#C0, #76, #F0, #4E, #C9, #8C 20042 DATA#C9, #94, #F0, #58, #C9, #BC 20043 DATA#C9, #AC, #F0, #77, #C9, #B4 #F0,#70 20044 DATA#C9, #9C, #F0, #7E, #C9, #84 20045 DATA#E0, #A4, #F0, #4B, #E0, #A2 #F0, #50

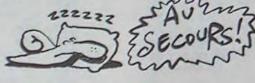
20046 DATA#60. #R2. #A2. #4C. #39. #67

20047 DATA#4C,#39,#67,#A9,#8C,#4C

20048 DATAWA9, #94, #4C, #39, #67, #A9

1200 REM BONS

20049 DATR#R2, #4C, #39, #67, #R9, #94 20050 DATR#4C,#39,#67,#89,#94,#82 #84. #4C 20051 DRTR#39, #67, #R9, #8C, #R2, #R4 20052 DATA#67. #A5, #01, #C9, #00, #F0 20053 DATA#01.#4C.#55.#67.#R5.#01 #C9, #EF 20054 DATA#F0,#86,#E6,#01,#40,#55 #67, #A5 20055 DATA#00, #C9, #C7, #F0, #B3, #E6 #80,#68 20056 DATAWA5, #00, #09, #00, #F0, #AA #C6,#88 20057 DATA#60, #A6, #02, #E0, #00, #D0 20058 DATR#C6, #02, #60, #R6, #02, #E0 20059 DATA#01,#60,#E6,#02,#60,#A9 20060 DATA#03. #60, #89, #00, #85, #03 20061 DATA#02,#85,#03,#60 20070 DATAWA0, #80, #81, #E9, #E6, #E9 4D9, 492 20071 DATR#E6, #EA, #C9, #43, #F8, #1D 20072 DATAMF0, #06, #20, #12, #F4, #40 20073 DATAWA9, #00, #85, #05, #85, #07 20074 DRTR#85,#06,#89,#70,#85,#08 20075 DATA#68, #A9, #00, #85, #05, #85 29076 DATA#R0, #85, #98, #R9, #78, #85 20077 DATR#24. #A0. #00, #81, #05. #91 20078 DATA#D0, #F9, #E6, #96, #E6, #08 #CA, #00 20090 DOKE#9800, #6078 CALL#9800 20100 FORI=OTOWIER READS POKE#65E E+I, A : NEXT





Petit jeu très speed, cherche joueur allumé plein de réflexes. Ramollis du joystick s'abstenir...

Christophe REULIER

Mode d'emploi Une extension 3 K est nécessaire, les règles sont incluses.

1 REM YABOON PEM DE PEULIER CHRISTOPHE

3 PEM POUR VIC-20 + 3K 4 PEM SOMME DES DATAS=29774 10 GOSUB1000 POKE36869,255 20 GOSUB2000

58 DIMD(64):B(12)=-22 D(28)=-1:D(21)=1 D(36)=22:HI#= "100000" 100 DX=1 DY=1 J=8153 B=7703 JJ=5 D(64)=0 TI\$="000000"

160 FORT=7680T07701 POKET.3 POKET+484.4 NEXT FORT= 7680T08164STEP22:POKET:1

162 POKET+21,2 NEXT 165 POKE7680,6 POKE7701,7 POKE8164,8 POKE8185,9 170 FORT=1T03 172 A=INT(RND(1)*481)+7705 174 IFPEEK(A) \$\infty\$20PPEEK(A+1) \$\infty\$320RPEEK(A+22) \$\infty\$320RPEEK

(A+23)<>32THEN172 176 POKEA, 6 POKEA+1, 7 POKEA+22, 8 POKEA+23, 9 178 NEXT

180 A=INT(RND(1)#481)+7705 182 IFPEEK(A)<>320RPEEK(A+21)<>320RPEEK(A+23)<>320RPEEK

184 POKEA, 14 POKEA-1,6 POKEA+1,7 POKEA+21,12 POKEA+23,13 185 POKEA+44,15 POKEA+43,8 POKEA+45,9 190 FORU=0T05STEP5 191 FORT=1T05

195 POKEA, U: NEXTT, U 200 E=PEEK(197) D(64)=D(E) 210 POKEJ, JJ J=J+B(E) 220 JJ=PEEK(J) IFJJC>32THEN500

230 POKEJ, 19 300 IFPEEK(653)=1THENJJ=0 IFINT(RND(1)*2)=1THENJJ=5

192 A=INT(RND(1)#506)+7680 IFPEEK(A)()32THEN192

400 REM BALLE 410 POKEB,32 Y=Y+DY X=X+DX 420 DB=7680+Y*22+X

430 IFPEEK (DB) C>32THENY=Y-DY X=X-DX: G03UB600: C0T0450 440 B=DB

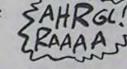
450 POKEB, 11 460 GOTO200

500 POKE36876.200 FORT=1TOS NEXT POKE36876.0 510 IFJJ<STHENPRINT"TOOM SOUDD PERDU" FORT=1TO400 NEXT

#EQ. #BF

#94, #8D









20120 RETURN

+I, A NEXT



20110 FORI=0TO#49 READA POKE#6800



520 IFJJ=11THEN700 550 G0T0230 600 DY=-DY

610 H=INT(RND(1)#2) 620 IFA=0THENDX=1

625 IFA=1THENDX=-1 630 PETUPN

1020 RETURN

1100 REM DATAS GRAPH.

788 GOSUB988:PRINT"JENERN GAGNE"
785 PRINT"ENDERSCORE: ";MID\$(TI\$,3,2)" MIN "MID\$(TI\$,5,2)

" SEC"
710 IFTI*CHI*THENHI*=TI*:PRINT" MAN RECORD BATTU !!!"
720 PRINT" MANRECORD: "MID*(HI*, 3, 2)" MIN "MID*(HI*, 5, 2)"
SEC"

800 PRINT" # TPOUR REJOUER TAPEZ '*' "
810 GETA# IFA#<> "*"THEN810

820 GOTO100 900 REM MUSIQUE 905 POKE36878,8

910 RESTORE FORT=1T024 READA READB POKE36876, A FORU=1T0B*80 NEXT POKE36876.8: NEXT

950 DATA228.2.225.1.225.4.225.2.221.1.221.4.221.2.219.1. 219.4.219.2.215.1.215.4 955 DATA228.2.225.1.225.4.225.2.221.1.221.4.221.2.219.1. 219.4.225.2.221.1.221.4

1000 PEM GRAPHISMES

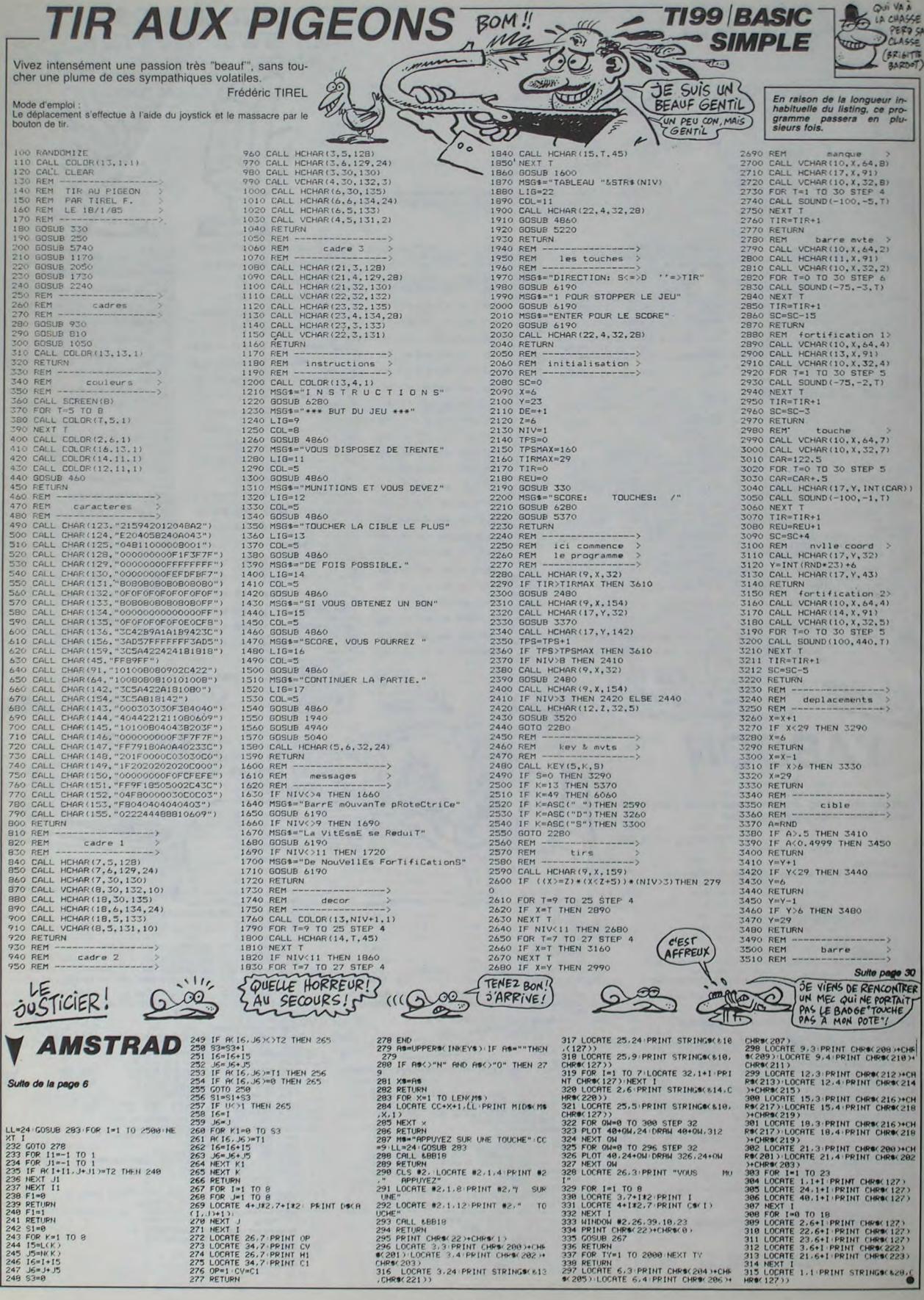
1882 POKE52, 27 POKE56, 27 1885 PEADA IFAC 1888THEN1885 1818 FORT=7168T07327 READA POKET, A: NEXT 1815 FORT=7424T07431 POKET, 8: NEXT

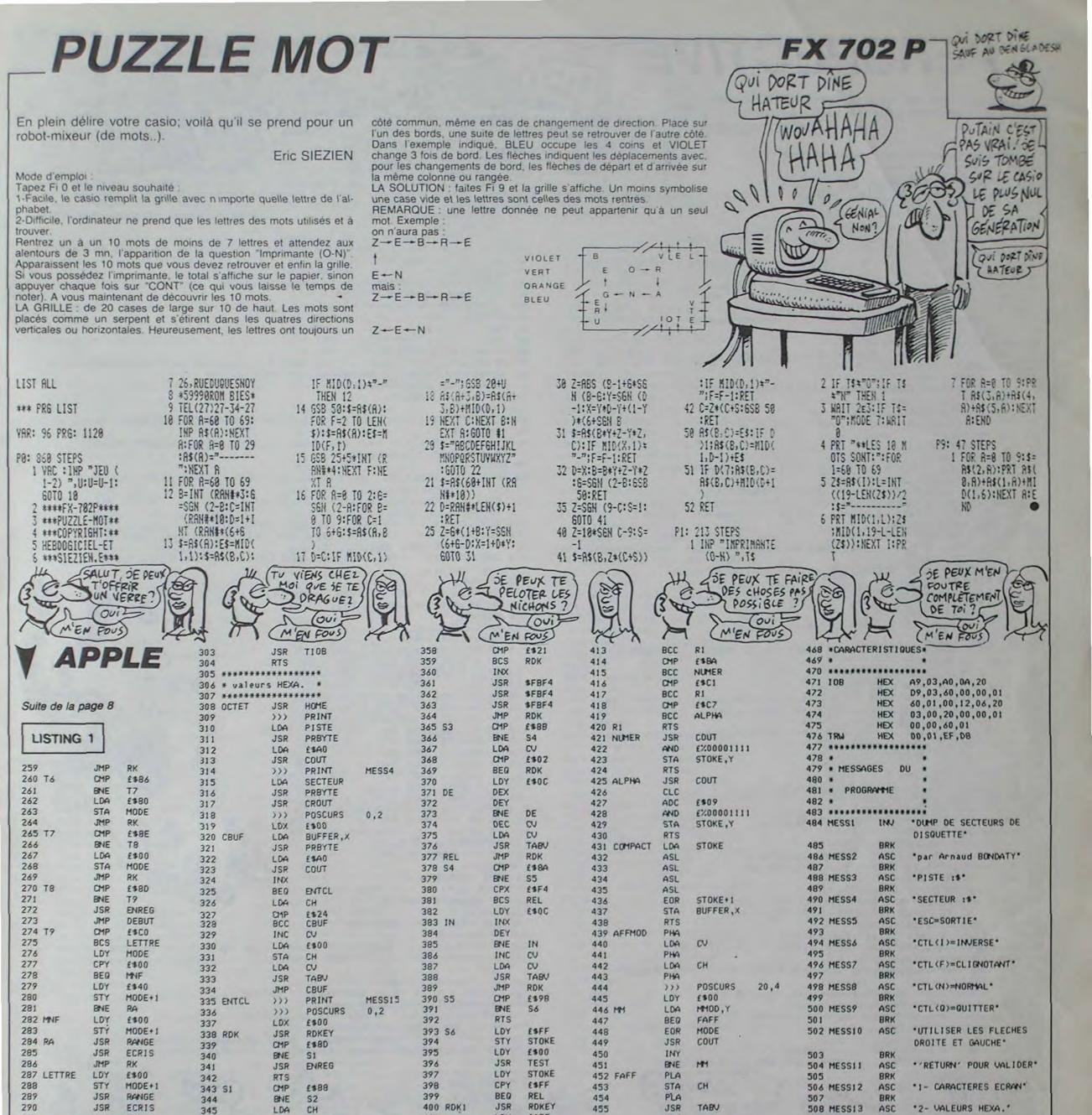
1100 REM DATAS GRAPH.
1101 DATA1000
1105 DATA24.24.36.219.219.36.24.24
1110 DATA240.240.240.240.240.240.240.240
1120 DATA15.15.15.15.15.15.15.15.15
1130 DATA255.255.255.255.00.0.0
1140 DATA....255.255.255.255.126.60
1150 DATA63.127.255.255.255.255.126.60
1160 DATA63.127.255.255.248.240.240.240
1170 DATA6252.254.255.255.31.15.15.15
1180 DATA250.240.240.248.255.255.127.63

1190 DATA15, 15, 15, 31, 255, 255, 254, 252

3050 RETURN READY.

1210 DATA0.24,36,66,66,36,24,0 1220 REM BAR2 1230 DATA240,240,240,240,240,240,240,240,240 1230 DATA15,15,15,15,15,15,15,15 1250 DATA255,255,255,255,0,0,0,0 1260 DATA0,0,0,0,255,255,255 1270 DATA255,255,255,255,240,240,240,15,15,15,15,255 1280 DATA255,255,255,255,15,15,15,15 1290 DATA255,129,129,129,129,129,129,255 2000 POKE36879,8 PRINT"D#" 2002 PRINT"MOMON" 2100 PRINT"PARME" 2104 PRINT"A BCCCCCCCCCCCCCCCCCC"; 2250 GOSUB900 'LES BORDS ET LESE @#." 3025 PRINT"MS# DOIT EVITER
PRINT"#IL TRAVERSE LE RESTE." DES MERA ET ENCERCLE PRINT" MAVEC SHIFT, IL SEME 明(以. 3030 PRINT ARE POUR JOUER TAPEZ * #"
3032 GETA* 1FA*C>"*"THEN3032





HEBDOGICIEL 160, rue Legendre 75017 PARIS

LDY

STY

LDY

JSR

LDY

CPY

BED

JSR

JSR

JSR

JMP

CMP

£SFF

£\$01

TEST

ESFF

RDK1

STOKE+1

STOKE+1

COMPACT

\$FC10

\$FC10

RDK

456

457

465 *

466 #

467 *

PLA

RTS

JSR

BASIC

458 *************

461 ************

464 *************

TABLE 108

et

460 . DU PROGRAMME

462 SORTIE JSR

SORTIE

401

402

403

404

405

406

407

408

409

410

411

412 TEST

CMP

BEQ

DEX

JSR

JSR

JSR

JMP

BNE

CPX

BEQ

LDA

346

347

349

350

351

354

355

356

353 52

£\$00

\$FC10

\$FC10

RDK

53

ESFF

RDK

CH

£\$95

RDK

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

NOM:
PRENOM:
ADRESSE:
BUREAU DISTRIBUTEUR:

JMP

JSR

STA

RTS

JSR

JSR

RTS

EOR

EOR

RTS

LDA

STA

CALCUL

COUT

\$FC10

MODE

£\$02

COMM

MODE+1

BUFFER,X

291

293

294

296

297

299

292 RANGE

295 ECRIS

298 CALCUL

301 ENREG

MATERIEL UTILISE : CONSOLE : PERIPHERIQUES : REGLEMENT JOINT :

CHEQUE

CCP

509

511

514

515

510 MESS14

513 MESS15

512 MMOD

BRK

ASC

BRK

HEX

INV

BRK

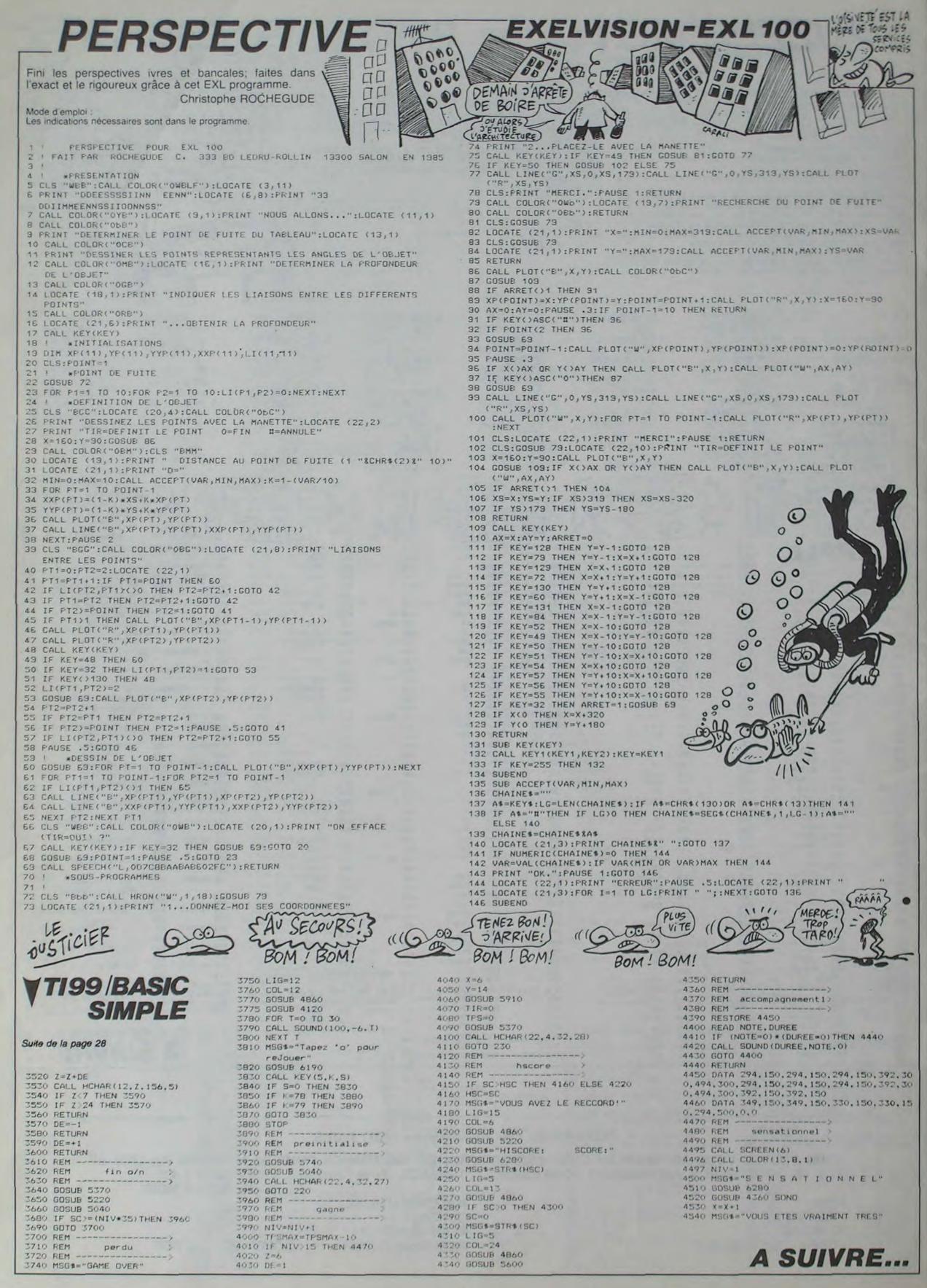
FIN

"VOTRE CHOIX : "

FLECHES.ESC.CR.0-9.A-F

CD, CF, C4, C5,00

A SUIVRE...



CLEMENT LE MAÇON

Dans la peau de CLEMENT l'infatigable, prenez très à coeur votre travail de maçon... Jean Pierre MARIN

Ce jeu d'une qualité exceptionnelle, occupe environ 22 Ko. Clément se propose d'achever la construction de quelques maisons et son travail sur chacune d'elles est partagé en deux tableaux.

1er tableau : il doit achever la construction d'un mur à l'aide de 30 briques réparties sur 3 palettes. Pour cela, il doit transporter au maximum 4 briques et les poser une à une, en sautant au niveau des briques manquantes. Son travail terminé, il accéde à la partie supérieure de la maison en prenant l'ascenseur.

2ème tableau : Notre ami doit maintenant poser 20 tuíles, disposées initialement sur 2 palettes et ce, de la même manière que pour le premier tableau. Vous obtenez un Clément supplémentaire plus un bonus à chaque tableau et 10000 points à chaque maison. Suivant le choix joystick ou clavier, vous sautez d'un échafaudage à l'autre et évitez les bidons, par appui sur la barre d'espacement ou le bouton de tir. A noter qu'un emploi judicieux de l'ascenseur facilite le jeu. Tapotez "J" pour rejouer. Niveaux de difficulté : 1er maison, un seul bidon; 2ème maison, un

bidon plus quelques seaux; 3ème maison, 2 bidons plus des seaux;

4ème maison et suivantes, identiques à la troisième.

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

```
10 ' CLEMENT LE MACON
20 ' par Jean-Pierre MARIN
30 ' 1985
40 '
50 .
60 COLOR, 1, 1
70 SCREEN2, 2, 0
80 DEFINTA-Y
90 DIMXB(30), YB(30)
100 '
110 ' enregistrement des sprites
120 '
130 FORX=14336T016000STEP32
140 READA: Z=Z+A
150 FORY=ITOA
160 READB: VPOKEX+Y-1, B: Z=Z+B
180 IFZ()116622'THENSCREENO:PRINT*
erreur dans les datas des sprites"
:END
190 '
200 ' presentation
220 LINE (56, 21) - (194, 100), 6, BF
230 FORY=21T0100STEP8
240 LINE (56, Y) - (199, Y), 1
250 LINE (56, Y+4) - (199, Y+4),1
260 FORX=59T0193STEP8
270 LINE(X,Y+1)-(X,Y+3),15
280 LINE (X+4, Y+5) - (X+4, Y+7), 15
290 NEXT: NEXT
300 FORY=98T020STEP-4
310 PSET(195, Y): DRAW"c6d2e2u2g1d1"
330 FORX=189T052STEP-8
340 PSET(X, 20): DRAW*c6r6e216g1r5*
360 DRAW"bm-10, +1c1r6e216g1r5"
370 LINE (75, 34) - (175, 88), 4, BF
390 DRAW*16u5r7u2h1d216u3r6h114d1g
2d7f1r5":RETURN
400 DRAW dliriulOelr3fleir3fld1011
u1014d1011u1013*:RETURN
410 DRAW"dllrlu10r4d10r1u10h113":R
ETURN
420 COLOR7: PSET (98, 40)
430 DRAW"u2h1113g2d17f2r13e1u212d1
rld1113e112u17r2g1d16u18r13d211u1"
440 DRAW"bm+8, -1d19f1r4e115u19"
450 DRAW"bm+16,+19":GOSUB390
460 DPAW"bm-1,-14e211g2"
470 DRAW"bm+8,+3":GOSUB400
480 DRAW"bm+20, +9":GOSUB390
490 DRAW"bm+6, -11": GOSUB410
500 DRAW"bm+9, -6d16f1r3e114u12r3e1
14u3": PSET (80,65)
510 DPAW"d19f1r4e115u19"
520 DRAW "bm + 16, +19": GOSUB390
530 DRAW"bm+18, -11": GOSUB400
540 DRAW*bm+21,+9u518d5r7u416d5r6u
1016e1r541d3*
550 DRAW*bm+12,-2u117d9r7u1d1g112d
3h1u213h1u9e1r6"
560 DRAW*bm+6,+0r6d1116u10r7d918u9
570 DRAW"bm+12, -1":GOSUB410
580 OPEN"grp: "ASH1
590 PSET (224, 0), 1: COLOR15: PRINT#1,
600 COLORII
610 Y=120:E=11:F=14:G=17:H=11
```

620 AB="

630 B#="

```
640 G05UB6430
650 FORX=OTO252STEP4
660 PR=PR+1
670 IFFR=2THENPR=0:L0=L0+1:PSET(X.
130),1:PRINT#1,MID$(A$,LO,1):PSET(
X, 142), 1: PRINT#1, MIDs(Bs, LO, 1)
680 SWAPE, F: SWAPE, G: SWAPG, H: GOSUBI
230.
690 FORT=1T0100:NEXT:NEXT
700 FORT=5T09: PUTSPRITET, (0, 209):N
EXT
710 CS=INKEYS
720 IFVAL (C$)() IANDVAL (C$)()2THEN7
10
730 JS=VAL (C$)-1
740 GOSUB7690
750 GOSUB6490
760 NB=0
770 CL=4:GOSUB7780
780 A=1:B=4:C=7:D=1
790 E=11:F=14:G=17:H=11
800 I=20:J=24:K=28:L=20
810 MA=1:AM=1:GOSUB6240
820 B1=16:B2=3:B3=0:TA=1:TB=1
830 P1=1:P2=1
840 BM=0
850 NE=25:TE=74
860 TB=1
870 FORX=16353T016368: VPOKEX, 0: NEX
880 '
890 ' interruptions
900 '
910 TB=-(TA=1)-(TA=2) +5
920 X=60:Y=140
930 ONSTRIGGOSUB1610, 1610
940 IFTA=1THENONINTERVAL=10-(MA)2)
GOSUB4170ELSEONINTERVAL=10-(MA)2)G
OSUB4510
950 ONSPRITEGOSUB4900
960 COLOR15:NE=25
970 GOSUB1190
980 STRIG(JS)ON: INTERVALON
990 SPRITEON
1000 '
1010 ' deplacements
1020 '
1030 ONSTICK(JS)+1GOSUB1050,1320,1
190, 1190, 1190, 1450, 1060, 1060, 1060
1040 FORT=1T05:NEXT:GOT01030
1050 RETURN
1060 IFPOINT (X+3, Y+33) ()10THEN3020
1070 SWAPA, B: SWAPA, C: SWAPC, D
1080 X=X-4:DS=-3
1090 ONTBGOSUB2070, 2140, 2230, 2460,
3460.3540.3760
1100 STRIG(JS)STOP: SPRITEOFF
1110 PUTSPRITE6, (X, Y), 9,0
1120 PUTSPRITEZ, (X, Y+7), 5, B
1130 PUTSPRITEB, (X, Y+23), 2, B+1
1140 PUTSPRITE9, (X, Y+16), 9, B+2
1150 PUTSPRITE5, (X+15, Y+4),,63
1160 FORT=1T015:NEXT
1170 STRIG(JS) ON; SPRITEON
1190 IFPOINT(X+11, Y+33)(>10THEN302
1200 SWAPE, F: SWAPE, G: SWAPG, H
1210 X=X+4:DS=3
1220 ONTBGOSUB2690, 2780, 2790, 2880,
3980,4050,4060
1230 STRIG(JS)STOP:SPRITEOFF
1240 PUTSPRITE6, (X,Y),9,10
1250 PUTSPRITE7, (X, Y+7),5,F
```

```
1260 PUTSPRITEB, (X, Y+23) , 2, F+1
1270 PUTSPRITEP, (X, Y+16), 9, F+2
1280 PUTSPRITES, (X-6, Y+4) , ,63
1290 FORT=1T015:NEXT
1300 STRIG(JS)ON: SPRITEON
1310 RETURN
1320 IFPOINT (X+7, Y+29) (>10THENRETL
1330 SWAPI, J:SWAPI, K:SWAPK, L
1340 Y=Y-4: DS=0
1350 TB=-(Y=140)-2*(Y=96)-3*(Y=52)
-4*(Y=8)+(TA-1)*4
1360 STRIG(JS)STOP: SPRITEOFF
1370 PUTSPRITE6, (X, Y+3), 9, J
1380 PUTSPRITE7, (X, Y+7), 5, J+1
1390 PUTSPRITEB, (X, Y+23), 2, J+2
1400 PUTSPRITE9, (X, Y+19), 9, J+3
1410 PUTSPRITES, (X+4, Y-11),,63
1420 FORT=1T015: NEXT
1430 STRIG(JS) ON: SPRITEON
1440 RETURN
1450 IFPOINT (X+7, Y+37) (>10THENRETU
1460 SWAPI, J:SWAPI, K:SWAPK, L
1470 Y=Y+4:DS=0
1480 TB=-(Y=140)-2*(Y=96)-3*(Y=52)
-4*(Y=8)+(TA-1)*4
1490 STRIG(JS)STOP: SPRITEOFF
1500 PUTSPRITE6, (X, Y+3),9,J
1510 PUTSPRITE7, (X, Y+7),5, J+1
1520 PUTSPRITE8, (X, Y+23), 2, J+2
1530 PUTSPRITE9, (X, Y+19), 9, J+3
1540 PUTSPRITES, (X+4, Y-11),,63
1550 FORT=1T015: NEXT
1560 STRIG(JS)ON: SPRITEON
1570 RETURN
1580 '
1590 ' sp on strig
1600 '
1610 STRIG(JS)OFF: INTERVALON
1620 ONDS+4GOT01640,,,1630,,,1640
1630 RETURN
1640 IFSTICK(JS)=OTHEN1710
1650 FORM=YTOY-12STEP-4
1660 X=X+DS:GOSUB1760:NEXT
1670 FORM=Y-12TOYSTEP4
1680 X=X+DS:GOSUB1760:NEXT
1690 IFPOINT (X+7, Y+33) <>10THENX=X-
DS*2:GOT03020
1700 STRIG(JS) ON: RETURN
1710 FORM=YTOY-12STEP-4
1720 GOSUB1760: NEXT
1730 FORM=Y-12TOYSTEP4
1740 GOSUB1760: NEXT
1750 STRIG(JS) ON: RETURN
1760 IFX(ODRX)240THENX=(X(0)*0-(X)
2401 * 240
1770 SPRITEOFF
1780 PUTSPRITEG, (X, M)
1790 PUTSPRITE7, (X,M+7)
1800 PUTSPRITES, (X,M+23)
1810 PUTSPRITE9, (X,M+16)
1820 PUTSPRITES, (X+(DS=3) #6-(DS=-3
) *15, M+4)
1830 FORT=1T010: NEXT
1840 SPRITEON
1850 IFPOINT (X+(DS=3) #4-(DS=-3) #12
```

```
1900 LINE (XB+1, M+13) - (XB+7, M+15),6
1910 FOR9=16365-4*NBT016367-4*NB
1920 VPOKE9,0
1930 NEXT
1940 SC=SC+10:GOSUBJ320:INTERVALON
1950 IFBM=30THENGOSUE5590
1960 RETURN
1970 LINE (XB, M+12) - (XB+3, M+18), 8, B
1980 LINE (XB+4, M+13) - (XB+6, M+19),8
, BF
1990 VPDKE16366-3*NB. 0
2000 VPOKE16367-3*NB,0
2010 SC=SC+10:GOSUBJ320:INTERVALON
2020 IFBM=20THEN6070
2040 '
2050 ' tests bordures tableau nol
2060 '
2070 IFX>4THENRETURN
2080 IFNE=25THEN2120
2090 IN=0:NE=NE+1:LINE(37,173-NE)-
(42,173-NE),8
2100 PLAY*t32164v5n40*:FORT=1T0200
: NEXT
2110 X=X+4
2120 IFX OTHENX=X+4
2130 RETURN
2140 IFX)24THENRETURN
2150 IFB2=160RNB=4THENX=X+4:RETURN
2160 B2=B2+1:NB=NB+1
2170 LINE (XB(B2), YB(B2)) - (XB(B2)+6
, YB(B2)+2),4,BF
2180 FOR0=16371-4*NBT016369-4*NBST
EP-1
2190 VPOKER, 254
2200 NEXT
2210 X=X+4
2220 RETURN
2230 IFX>12THENRETURN
2240 IFAS()3THENX=X+4:RETURN
2250 STRIG(JS)OFF: SPRITEOFF
2260 TB=4:X=12:AS=4
2280 LINE (6,54) - (19,83),4,BF
2290 LINE (23,54) - (34,83),4, BF
2300 LINE (7,53) - (35,84),13,8
2310 N=Y:PLAY"t3215v5n10"
2320 IFBM=30THEN5810
2330 FORY=NTO8STEP-2
2340 GOSUB2890
2350 NEXT
2360 Y=Y+2
2370 INTERVALOFF
2380 YA=11:GOSUB7320
2390 DRAW"c4h2f2e2g2u8"
2400 INTERVALON
2410 FORT=1T04: PUTSPRITET, (0, 209):
2420 VPOKE15425, 238: VPOKE15426, 238
2430 VPOKE15430,170: VPOKE15431,198
2440 STRIG(JS)ON:FORT=1T010:NEXT:S
PRITEON
2450 RETURN
2460 IFX>12THENRETURN
2470 IFAS()4THENX=X+4:RETURN
2480 STRIG(JS)OFF: SPRITEOFF
2490 TB=3:X=12:AS=3
```

A SUIVRE ...



1- CLAVIER"

2- JOYSTICK"

Micro Application vous souhaite de bonnes vacances! et vous signale qu'elle reste à votre service pendant les mois de juillet et août.

,M+12)=OTHENIFNB(>OTHENGOSUB1870

1870 INTERVALOFF: BM=BM+1: NB=NB-1:X

B=X+(DS=3) *4-(DS=-3) *12:PLAY" t3213

1860 RETURN

0v6m2000s8n55"

1880 IFTA=2THEN1970

1890 PSET (XB, M+12),1

MICRO APPLICATION

92500 RUEIL-MALMAISON 147, av. Paul Doumer

Tel.: (1) 732.92.54 Télex: MA 205944 F

IMPOSSIBLE MISSION d'EPYX

La paix du Monde est en danger! Ce matin, le briefing du Colonel M.K. Duke n'a laissé planer aucun doute à ce sujet. Deux des meilleurs agents de notre équipe viennent de périr en tentant de stopper la folie mégalomane du Pr Elvin Atombender. Le Colonel nous a tous soupesé du regard-avant de me demander de le suivre dans son bureau. Je porte désormais le matricule numéro 4125. Mon objectif est simple: arriver à casser tous les codes de protection de la forteresse d'Atombender pour l'empêcher de déclencher l'envol des missiles nucléaires de notre pays, ainsi d'ailleurs que ceux des rouges. Mes prédécesseurs

n'ont pas totalement échoué dans leur mission, ils ont ainsi réussi à repérer certaines des fonctions du système informatique qui protègent l'ensemble des bâtiments d'Atombender.

pour commodore,

Atari

Minuit. J'ai réussi à pénétrer dans le labyrinthe d'ascenceurs et de pièces qui forment la résidence d'Atombender depuis sa disparition du territoire. D'après les informations fournies par mon micro de poche, il me reste six heures avant que notre fou de service les derniers codes vainque de l'ensemble des ordinateurs

de contrôle des silos. Les robots semblent limiter leurs mouvements aux pièces, me laissant les couloirs et les ascenceurs pour me reposer. L'ensemble des documents que je dois retrouver sont complètement disséminés dans les différents locaux. A moi de ne pas trop traîner, et à ne plus jouer avec le super-ordinateur installé au dernier niveau! Vraiment je doute de la santé d'esprit d'Élvin, car seule une folie profonde peut justifier de planquer les morceaux des neuf codes d'accès dans les sofas ou sous les lampes. quand ce n'est pas derrière les machines à café...

Quatre heures déjà. Vraiment le casse-tête se complique au lieu de se simplifier et il ne me reste plus que deux heures. J'espère que je peux me considérer suffisamment à l'abri des écoutes pour me

brancher directement à l'ordinateur central de l'Agence. Je vais faire tourner la grosse bête quelques minutes sur les différentes cartes que j'ai dénichées. Peut-être notre Cray arrivera-t-il à recomposer ou à replacer certaines des fiches. Il est vraiment grand temps de remplacer notre matériel informatique, il glande et ne réussit qu'à me faire perdre un peu plus de temps, alors que l'échéance se rapproche à grands pas.

Ca y est ! J'ai enfin l'ensemble des codes d'accès à la salle centrale de la construction. Il va me falloir désactiver tous les robots des dix pièces à parcourir pour rejoindre la porte d'entrée de la salle de commande. Vu l'heure, Atornbender doit s'y trouver, frétillant à l'idée de détruire le monde. Plus je m'attarde, plus je risque d'échouer. Mais il me manque encore des mots de passe pour inhiber les tendances agressives de ces infâmes boîtes de conserve à cerveaux. Un petit tour à la salle des codes et ça ira! Il suffit d'avoir un minimum de sens musical pour arriver, dans le tempo, à vaincre cette putain de machine! Plus que trois mètres et j'arrive à la serrure, mais... Il est six heures. Aaaaaaahhhhhhhh....

Pour la première fois dans l'histoire du logiciel de jeu, le personnage que vous dirigez court dans un mouvement souple et puissant qui vous laissera coi. Je ne parle pas des superbes sauts périlleux qu'il réalise à tout bout de champ dans des envolées dignes des gymnastes les plus cotés. La synthèse de la voix d'Elvin Atombender vous fera trembler, dès lors que vous l'aurez entendu conseiller à ses robots de vous détruire. Le bruit de votre course vous rappellera à chaque pas l'immense solitude et la lutte désespérée que vous menez contre le mégalomane génial qui n'a pu suppor-ter la panne d'électricité qui l'empêcha de justesse de dépasser les 100 milliards de points au Space Penguins Invaders. En voilà un soft qui vous remuera les tripes jusqu'à la victoire finale. A possédrer impérativement!

BON DE COMMANDE TARIFS JUIN 1985

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis.

Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.

Parficipation aux frois de port et d'expédition en recommandé express pour les logiciels : + 30 F. Se renseigner pour les colls au-dessus de 5 kg ainsi que pour les expéditions à l'étranger.

Livroison des produits disponibles sous 8 jours

Parking gratuit Maubert-Lagrange

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...

• 4 Ko de mémoire morte (ROM) et 6 Ko de mémoire morte

graphique (G - ROM) contenant des utilitaires très intéres-

- chargement de programmes-objets écrits en assembleur,

utilisation de PEEK et POKE, appel de sous-programmes

programme de recherche d'erreurs (Easy Bug – Debug).

Le module avec manuel + manuel assembleur sur mini-

-accès possible à l'extension 32 K en TI basic;

soit sur mini-mémoire, soit sur extension 32 K;

habituellement non accessibles:









Page 29 rinthe 3D Page 6 E.GUYOT PC 1500 O.BOURGNAC SPECTRUM S.CHAVES TI 99(be) P.COURTULLAT Page 2 TI 99(ba) TO7 70 J.CHAMPAGNE VIC 20 C.REULIER Page 7 Yaboon age 27 ZX 81 F.LEJEUNE

1100 F

120 F 🗆

100 F []

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4 Micro-ordinateur TI 99/4A Pal

Modulateur Secam France	500 F L
Modulateur Péritel	500 F 🗆
Câble Ilaison magnéto cassettes	95 F 🗆
Magnéto cassettes Texas Instruments	595 F 🗆
Magnéto cassettes Lansay / Compteur et câble	370 F 🗆
Imprimante Seikoscha GP 50 A	1 250 F 🗆
Imprimante Seikoscha GP 500	2 200 F
Imprimente Epson RX80 friction/traction	4150 F 🗆
Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire	2390 F 🗆
Interface parallèle extérieure pour TI 99	1090 F 🗆
Interface série extérieure pour Brother pour TI 99 Manette Quick Shot à ventouse Tir bloqué	1090 F 🗆
avec adaptateur pour 2 manettes	230 F 🗆
Manette de jeux Texas USA, la paire PROGRAMMATION	250 F □
Extended Basic manuel français	800 F
Super extended basic graph manuel français	1200 F 🗆
Extension mémoire 32K extérieure	1340 F 🗆
Ti Logo nº 2 en français livrable avril (Module)	895 F 🗆
Mini mémoire livrable avril (Module)	895 F 🗆
K7 EPSILON/SOFTWARE POLID TI 99 BASIC FT	FNDU

K7 EPSILON/SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ETENDU Lunar Lander 95 F \square Lunar Jumper 120 F \square Solar system 120 F \square Sum Games 120 F \square La malédiction du Kouillif 120 F \square Intercepteur 120 F \square L'ascenseur infernal 120 F ...

Pour tout achat de 3 cassettes, il sera offert gracieusement le K7 Lunar

K7 HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99 Nº 3 rubis sacré Basic étendu 95 F 🗌 Nº 4 6 jeux dont Dark Crystal Basic étendu 120 F 🗆 Nº 2 12 jeux dont Roland Garros Basic étendu 150 F 🗆

MODULES TEXAS ORGANISATION

Gestion de fichiers 260 F Q, Gestion de rapports 375 F Q Gestion privée 360 F

MODULES FUNWARE POUR TI 99/4

Rabbit Rail; Driving Demon; St nick; Ambulance 400 F 🗆 **MODULES ROMOX POUR TI 99** Princess and frog 120 F ☐ Antegter

100 F ☐ Hen pecked Rotor raiders MODULES ÉDUCATION

Addition/Substraction

nº 1 ou 2 147 F Addition Cannon 147 F 🗆 147 F □ Division/Démolition 147 F □ Mission moins Météor-Multiplication 147 F
Multiplication 1 147 F Beginning Grammar 147 F 🗆 Early Learning 250 F 147 F 🗆 Nombre magic

LOT N° Z TOUT LE LOGO Module logo + mémoire 32 K 1995 F

NOUVEAU! AMSTRAD



2.2 - DR LOGO.

complet avec lecteur de disquettes intégré

MODULES LOISIRS 147 F ☐ Jeux vidéo 2 Connect Four 147 F 🗆 Jeux rétro 1 147 F . The attack 147 F 🗆 Jeux rétro 2 147 F □ Othello 206 F 🗆 206 F Munch Man Invaders 206 F 🗆 Car warks 147 F 🗆 Chasse aux wimpis 147 F 🗆 250 F ☐ Video Chess 450 F 🗆 Soccer 147 F 🗆 Zero zap

LOT N° 1 INDISPENSABLE

· Module BASIC ÉTENDU manuel en français

• K7 Basic par soi-même • K7 Lunar Lander 2

K7 Introduction dux jeux sur TI 99 nº 1. 850 F □

BASIC ÉTENDU

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'exten-

sion 32 K.

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 sousprogrammes en assembleur et de les exécuter. Le module 1340 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 1200 F

LOGO 2 (module)

Enseignez à votre ordinateur formes, couleurs, musique, procédures, caractères dessinés. variables de tous genres, constructions grammaticales et arithmétiques ie module logo. ... 895 F 🗆

Succès après succès CPC 664

CPC 664 Monochrome Vert lecteur de disquettes CPC 664 Couleur lecteur de disquettes 64 K RAM - 32 K ROM - 80 colonnes - 640 X 200 pixels - Clavier 74 touches - Interface - I/O -Joysticks - Centronics - Bus Z80 - 2º lecteur - CP/M

L'ordinateur personnel

Demander la liste des logiciels et matériels

MODILLES AVENTUDE

Jungle hunt

Protector II

Pole Position

MODOLES WATLL	UKE		
Parsec Adventure pirate Munch mobile Buck rogers	250 F 🗆 350 F 🖂 250 F 🖂 350 F 🖂	Tunnel of doom Moonmine Moon sweeper Popeye	350 F C 250 F C 400 F C
Retour du pirate Mash Microsurgeon Hopper Jaw breaker	250 F	Demon attack Burger time Hopper Star treck Treasure Island	250 F
MODULES ATARI	SOFT POUR		219 F

219 F Picnic Paranoia

210 F Donkey kong

250 F 🗆 EXCLUSIF

Connectez directement sur votre Tl/994A un contrôleur de disquettes pouvent recevoir 2 lecteurs de disquettes D.D./D,F. 5"1/4 360 ko. Permet la lecture de toutes les disquettes des programmes Texas existants.

Adresse

Cade Postal

LA RÈGLE A CALCUL

MINI-MÉMOIRE

65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS

Tel.: 325.68.88 - Télex : ETRAV 220064 F / 1303 RAC

L'ensemble comprenant le contrôleur et une unité de disquettes L'unité de disquette supplémentaire 360 Ko (garantie 1 an pièces et main-d'œuvre)

250 F 🗆

250 F 🗆

4.500 F 2.500 F



Module Logo 2

AMSTRAD F.RADIGUET APPLE A.BONDATY CANON R.VAN LEEUWEN CBM 64 V.AL-SAADI EXL 100 C.ROCHEGUDE FX 702P E.SIEZIEN HECTOR C.MICHOUX MSX J.P.MARIN ORIC