



SINCLAIR SANS SINCLAIR

Jobs est dans le placard d'Apple, Wozniak s'est barré il y a quelques mois. La romance ASN-Oric, c'est fini. Tramiel a quitté Commodore, qui a largué Procep, tout en récupérant les commerciaux de Thomson. Il restait un placard libre : c'est Sinclair qui s'y colle !

En effet, Sir Clive Sinclair, fondateur de Sinclair Research, vient de revendre la quasi-totalité des actions qu'il possédait de sa propre société. Il en avait 85% (assez pour faire tout ce qu'il voulait, ou pres-

sa part, Pergamon Press est l'éditeur du "Daily Mirror", l'un des cinq principaux quotidiens londoniens et de nombreuses revues scientifiques et techniques. Sir Clive (la figure de proue de l'in-

la C5 (la voiture électrique sur laquelle il fallait pédaler en côte), les ventes médiocres du QL sur lequel le Lord fondait pourtant de gros espoirs, tout cela a contribué à conduire la société au bord du

tant dire qu'il est président du placard où il se trouve puisqu'il n'a plus aucun droit de regard sur les décisions financières. Par contre, il reste consultant de la section recherche. Ça veut dire qu'il va grignoler des projets à longueur de journée, des camions hydroponiques, des avions hypsoniques, et Maxwell lui dira "Non... Non..." Il s'en déclare d'ailleurs ravi, en souriant jaune, avec une crispation des maxillaires et une lueur acide dans les yeux : "Je suis très heureux pour Mister Maxwell, c'est quelqu'un que je connais depuis quinze ans et en qui j'ai toute confiance". Tu parles, ils ne peuvent pas se sacquer. Sinclair est conservateur, donc de droite (en rosbiif, droite se dit "conservateur" et gauche se dit "travailleuse") et ne cache pas son admiration pour Margaret Thatcher. Maxwell, lui, est tout ce qu'il y a de plus travailleuse (de gauche, voir plus haut) et ses méthodes de travail sont l'antithèse de celles de Clive.

Maxwell (qualité filtre, dix briques pour moi) bénéficie des faveurs de l'opinion publique anglaise. Il fait figure d'un Hersant de gauche qui ne s'occuperait pas que de presse. Un battant, un entrepreneur actif et efficace. Mais, me dites-vous avec un à-propos qui me stupéfie de votre part, qu'est-ce que ça va changer au marché français ? Direco (à qui je suis prêt à offrir un digestif à trois heures du matin, mais ça ne concerne qu'une partie

de la boîte) prend la chose avec bonne humeur et diplomatie : "Nous sommes très heureux que Sir Clive Sinclair puisse enfin se consacrer à la recherche, qui est un domaine où il excelle". Traduction pour les brutes qui ne comprennent pas les sous-entendus : "Ouf ! Enfin ! Il était temps qu'il se tire, parce que comme gestionnaire, au secours ! Pourvu que le remplaçant soit moins nul !".

C'est vrai que le pauvre Clive se posait un peu là, comme gérant. Il le reconnaît d'ailleurs lui-même : "Moi, je suis bon pour démarrer des sociétés et faire de la recherche. Moins pour faire tourner une affaire..." Oui, mais les recherches effectuées par la branche de développement de Sinclair ont englouti un fric monstre. Et la mauvaise politique de vente n'a fait qu'aggraver

les choses. Les baisses progressives du Spectrum ont conduit à une guerre des prix acharnée chez les revendeurs. La télévision extra-plate n'a pas été distribuée en France : il suffisait pourtant de souder quelques fils sur le modulateur pour qu'elle fonctionne en Secam, puisqu'elle est en noir et blanc. Et le QL n'a peut-être pas visé le bon créneau.

Toutefois, la firme semble renaître. La gamme du Spectrum s'agrandit avec un petit nouveau qui existe mais qui n'existe pas. Je sais, on vous a déjà fait le coup. Pas de changement cette fois-ci : il existe à l'état de prototype, mais Sinclair (euh... la compagnie, pas l'homme) nie son existence.

Suite page 12



que) et en a cédé 75% à une filiale d'un groupe britannique, Pergamon Press. La filiale en question s'appelle Hollis, et est connue dans le public (anglais) pour une revue, "Mirrorsoft", consacrée essentiellement aux logiciels éducatifs. Pour

industrie micro-informatique anglaise) a cédé ses parts sous la pression des banques. De fait, la situation économique de Sinclair Research était au plus bas depuis quelques mois. Les braderies organisées autour du Spectrum, les déboires de

gouffre. C'est donc un certain Maxwell (de Pergamon Press, bien entendu) qui se retrouve parachuté directeur du groupe. Et le bon Sir Clive, que devient-il, pendant ce temps ? Il devient président honoraire à vie. Au-

ENFONCEZ VOUS CLOU DANS LA TÊTE

Que les censeurs et autres pisse-froid s'enfoncent bien ça dans la tête : nous ne fermeront pas nos gueules ! M^ossieur le patron des salles CIC (*) a décidé d'interdire l'entrée de ses salles de projections à Clou, le critique de cinéma de l'hebdo. M^ossieur CIC ne supporte pas la critique ! M^ossieur CIC veut empêcher un journaliste de faire son boulot : quand Clou encense un bon film de M^ossieur CIC, M^ossieur CIC est content, il fait du fric. Quand Clou enfonce un film de merde qui passe dans les salles de merde de M^ossieur CIC, M^ossieur CIC fait moins de fric et M^ossieur CIC trouve que Clou est vulgaire. Et alors, M^ossieur CIC, les vulgaires sont interdits dans vos petites salles ? Les roturiers sont privés de vos minables petits écrans ? Les 30 francs que la plèbe dépose dans vos caisses ont une plus mauvaise odeur que celle de sueur et de foutre rance qui empestent vos gourbis ? Il faut être aristocrate et propre sur soi pour avoir le droit de pénétrer dans vos cinés crados ? Vous faites des réductions aux intellectuels, aux lettrés et aux précieux ? Clou est peut-être vulgaire, en tout cas il a oublié d'être con, il les verra quand même vos films, que ça vous plaise ou pas et il continuera à en dire ce qu'il veut. Une seule chose me désole : cet andouille ne va pas être assez pourri pour descendre les rares bonnes choses qui passent parfois chez vous.

Gérard CECCALDI

(*) Cinéma International Corporation

CHANGEMENT D'ADRESSE

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

C'est nouveau, ça vient de sortir :

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

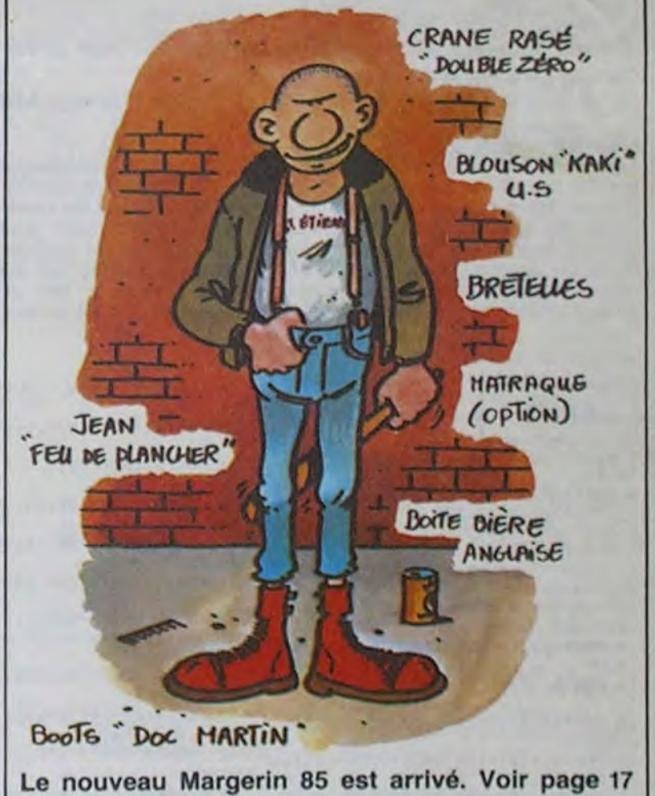
CINOCHÉ-TELOCHÉ pages 13,14

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 10.

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.

INFO-BD



Le nouveau Margerin 85 est arrivé. Voir page 17

BIDUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, pirater, modifier, trahir, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon général ! Lire page 9.

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR

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

ROBOT 3D

AMSTRAD

édito

Esclave docile et non syndiqué, cherche maître absolu.

Hedi KODJA

Mode d'emploi :

Tout d'abord, il est préférable de sauvegarder les 2 programmes sur K7 avant de les lancer. Pour animer ROBOT 3D, vous devez :
1-Charger le premier programme et lancer son exécution, afin d'implanter en mémoire la routine en langage MACHINE.
2-Charger le deuxième programme et après lancement, lire attentivement les explications. Après choix de l'option, entrer les valeurs du listing 3.



A suivre :

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

LISTING 1

```
10 MODE 2: routine LM transfert in
Plantée en 28480 transfert rapide
d'images.
20 PRINT:PRINT:PRINT:chargement ro
utines LM. 5 secondes...:PRINT:PR
INT:PRINT
30 MEMORY &6A03
40 DATA 3e,08,32,8b,6f,3e,0c,32,8a
,6f
50 DATA 2a,86,6f,ed,5b,88,6f,01,26
,00
60 DATA ed,b0,3a,8a,6f,0d,28,08,32
,8a
70 DATA 6f,01,50,00,18,10,3a,8b,6f
,3d
80 DATA c8,32,8b,6f,3e,0c,32,8a,6f
,01
90 DATA 90,04,2a,86,6f,09,22,8b,6f
,2a
100 DATA 88,6f,09,22,8b,6f,18,c6
110 RESTORE 40:FOR i=0 TO 67:R
EAD a$:a=VAL("&"+a$):s=s+a:POKE i+
28480,a:NEXT i:IF a<>5652 THEN PR
INT"erreur datas routine TRANSFER"
:STOP
120 routine LM Paint implantée en
&6A04 remplissage de contours fer
mes convexes traces en INK 3,ne bu
99e Pas,sortie du contour en haut
ou en bas écran autorise,faire 1 P
ocle avant appel(CF ROBOT)
1010 DATA 3A,7E,6B,FE,CB,3B,4,AF,3
2,7E,6B,3A,7E,6B,4F,5E,7,47,4,21,0
,88,11,0,8,19,10,FD,79,E6,F8,5F,16
,0,5,A,19,10, 3254
1020 DATA FD,22,74,6B,3E,F,32,7F,6
B,2A,74,6B,22,76,6B,CD,AB,6A,3A,7F
,6B,A7,28,25,2A,76,6B,3E,FF,BC,20
,5,3E,80,8D,28,19,2A, 3709
1030 DATA 76,6B,11,0,8,19,30,4,11
,50,C0,19,22,76,6B,18,08,AB,4F,52,5
6,48,51,48,3A,7E,6B,A7,C8,3E,F,32
,7F,6B,2A,74,6B,22, 3104
1040 DATA 76,6B,18,15,18,13,CD,AB
,6A,3A,7F,6B,A7,C8,2A,76,6B,AF,8D,2
0,4,3E,C0,BC,C8,2A,76,6B,11,0,8,AF
,ED,52,11,0,C0,ED, 3995
1050 DATA 52,19,30,6,AF,11,50,C0,E
D,52,22,76,6B,18,01,2A,76,6B,6,50
,4E,79,C8,7,CB,7,CB,7,CB,7,A1,20,8
,23,10,F0,AF,32, 3545
1060 DATA 7F,6B,C9,22,78,6B,32,7C
,6B,2A,76,6B,11,4F,0,19,6,50,4E,79
,CB,7,CB,7,CB,7,CB,7,A1,20,3,2B,18
,F0,22,7A,6B,32, 3306
1070 DATA 7D,6B,2A,7A,6B,ED,4B,78
,6B,ED,42,20,2A,7F,6B,3A,7C,6B,E
6,99,FE,99,20,3,36,99,C9,3A,7C,6B
,E6,AA,FE,AA,20,5,CB, 4563
1080 DATA 96,CB,86,C9,3A,7C,6B,E6
,55,FE,55,C0,CB,8E,CB,AE,C9,2A,78,6
B,3A,7C,6B,CB,7F,28,4,36,88,18,12
,CB,77,28,6,7E,E6,C0, 4886
1090 DATA 77,18,0,CB,6F,28,4,CB,86
,CB,86,2A,7A,6B,3A,7D,6B,CB,47,28
,4,36,11,18,12,CB,4F,28,6,7E,E6,33
,77,18,0,CB,57,28, 3423
1100 DATA 4,CB,8E,CB,9E,2A,7A,6B,E
D,4B,78,6B,ED,42,45,5,CB,2A,78,6B
,23,36,0,10,FB,C9,0,F5,E0,C1,6,CA,9
,CA,11,CC,86,10, 4423
1110 RESTORE 1010
1120 FOR serie=1 TO 10:s=0:FOR i=&
6A04+(serie-1)*32 TO &6A04+serie*3
2-1:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):s+
a:PEEK(i):NEXT i:READ controle:IF c
ontrole<>5 THEN PRINT"erreur dans
PRINT,datas serie":serie:STOP
1130 NEXT serie
1140 PRINT"remarque:-pour mettre
en evidence l'effet de chaque arti
culation"
1150 PRINT"du robot:choisir le mod
e anime,fixer toutes les art.en 45
degrés(donc"
1160 PRINT"entrer:45,45),sauf cel
le qui est mobile a mettre entre 0
et 45:entrer"
1170 PRINT"0,45":PRINT"ATTENDRE l
a realisation des 7 IMAGES,l'anim
ation suit"
1180 PRINT"le +rapide:mode PRINT L
M":PRINT"le dessin le + fin obtenu
en mode PRINT basic(est le +lent)"
1190 PRINT"le beep sonore separe l
e tracage de 2 segments (>)"
1200 PRINT"pour une perspective 'n
ormale' entrez Psi=0,teta=30"
1210 PRINT"faites NEW et entrez le
progam ROBOT"
```

LISTING 2

```
10 MODE 2:mdes=1:DEFINT x-z
20 PRINT"Robot a 6 degres de liber
te a commande directe"
30 PRINT"options:-visualisation Po
sition fixe"
40 PRINT" -animation sur 7
images"
50 PRINT"Copyright Hebdoiciciel et
l'auteur:Hedi Kodja"
60 INPUT"Presentation(o/n)":k0
70 IF k0="o" OR k0="O" THEN GOSUB
2200
80 MODE 2:DEG
90 INPUT"nombre de segments":km
100 INPUT"nombre de sections/segme
nt":jm
110 INPUT"nombre de points/section
":jm
120 km=km-1:im=im-1:jm=jm-1
130 DIM x(im,jm,km),y(im,jm,km),z(
```

```
im,jm,km)
140 DIM xe(im,jm,km),ye(im,jm,km),
ze(im,jm,km)
150 DIM l(km):a(km)
160 DIM t%(5),ord%(6),sens%(6),ctr
%(im,jm)
170 m#="" :PRINT"desirez-vous "
180 PRINT"1-lire les segments sur
cassette"
190 PRINT"2-sauvegarder les segmen
ts sur cassette"
200 PRINT"3-editer/modifier les se
gments"
210 PRINT" ###"
220 PRINT"4-rePresenter le robot s
ur une position fixe"
230 PRINT"5-rePresenter le robot a
nine"
240 PRINT"6-la Presentation"
250 PRINT"7-vue eclatee(contrôle X
YZL)"
260 PRINT"8-changer le mode de des
sin"
270 INPUT mu:IF mu<>8 GOTO 360
280 PRINT"modes dessin:"
290 PRINT"1-fil de fer"
300 PRINT"2-faces vers observateur"
310 PRINT"3-faces Peintes en LM"
320 PRINT"4-faces Peintes en BASIC"
330 INPUT mdes
340 IF mdes=3 THEN MODE 1:INK 0:10
:INK 1:1:INK 2,24:INK 3,0,24:PAPER
1:PEN 2 ELSE INK 0:1:INK 1,24:PEN
1:PAPER 0:MODE 2
350 CLS:INPUT"mene disposition(o/n
)":ms:IF ms="o" THEN GOSUB 410 ELS
E m#="" :GOTO 170
360 ON mu GOSUB 2120,2110,2070,400
,450,2200,2550:GOTO 170
370
380 'mode une image
390
400 ec=1:GOSUB 1480:FOR k=1 TO km:
PRINT"art.",k:INPUT a(k):NEXT k:IF
F mdes=3 THEN MODE 1 ELSE MODE 2
410 ord%=100:ORIGIN 500,ord%:CLSP
RINT"10 secondes de calcul":GOSUB
670:SOUND 1,100,50:LOCATE 1,2:PRIN
T"menu ?":CALL &B806:RETURN
420
430 'mode defilement 7 images
440
450 ec=0.5:GOSUB 1480:PRINT"entrez
la valeur initiale et la valeur f
inale pour chaque articulation"
460 FOR k=1 TO km:PRINT"art.",k:IN
PUT dep(k),arr(k):dart(k)=arr(k)
-dep(k):5:NEXT k
470 MODE 1-(mdes<>3):CLG -(mdes=3)
:ord%=250:ORIGIN 250,ord%,0,319,39
9,208
480 DATA &c0,&28,&c4,&10,&c4,&38,&
6b,&88,&6b,&8a,&6f,&90,&6f,&8b
490 RESTORE 480 'adresses images
500 LOCATE 1,13:PRINT"image noi"
510 FOR kim=0 TO 6
520 FOR k=1 TO 6:a(k)=dep(k)+kim*d
art(k):NEXT k:CLG -(mdes=3):LOCATE
11,13:PRINT kim+1:GOSUB 670:SOUND
1,100,50
530 READ a,b:POKE &6F89,a:POKE &6F
88,b:POKE &6F87,c:POKE &6F86,d:
CALL(&6F40):NEXT kim:temp=0:'stock
age images
540 DATA &c0,&28,&c4,&10,&c4,&38,&
6b,&88,&6b,&8a,&6f,&90,&6f,&8b
550 DATA &6f,&8b,&6f,&90,&6b,&8a,&
6b,&88,&c4,&38,&c4,&10,&c0,&28
560 'defilement
570 DATA &49,&4c,&50,&45,&4b,&42,&
&5
580 RESTORE 570:FOR kim=1 TO 7:REH
D a:POKE i+&7740,a:NEXT kim
590 LOCATE 1,13:PRINT"s'=stopper,
entrez temps(<0=fin)":
600 RESTORE 540
610 FOR kim=1 TO 14
620 READ a,b:POKE &6F89,&c0:POKE &
6F88,&b:POKE &6F87,a:POKE &6F86,b
630 CALL(&6F40):FOR t=0 TO temp:NE
XT t:SOUND 1,30,2:NEXT kim:'defile
ment
640 IF INKEY#="s" THEN INPUT:temp:
IF temp>=0 GOTO 560 ELSE RETURN
650 GOTO 600
660
670 'creation d'une image
680
690 IF m#="" GOTO 750
700 m1=0:m2=0:m3=0:m4=t11:ec=m5=t2
1:ec=m6=t31:ec=m7=t12:ec=m8=t22:ec
=m9=t32:ec=m10=t13:ec=m11=t23:ec=m
12=t33:ec
710 k=0:IF disf>50 THEN GOSUB 1410
ELSE GOSUB 1320
720 sens%(0)=SGN(m10):FOR k=1 TO k
m:ON k GOSUB 1270,1220,1220,1270,1
220,1270:sens%(k)=SGN(m10):IF disf
>50 THEN GOSUB 1410 ELSE GOSUB 132
0
730 NEXT k
740
750 'affichage
760
770 ON mdes GOTO 1040,1090
780 GOSUB 1540
790 FOR ko=0 TO km:SOUND 1,50,10:k
=ord%(ko):hp=4:IF sens%(k)>0 THEN
ini=0:ifin=im-1:pas%=1 ELSE ini=im
-1:ifin=0:pas%=-1
800 FOR i=ini TO ifin:STEP pas%:is
=i+1
810 FOR j=0 TO jm:js=j+1:IF js>jm
THEN js=0
820 GOSUB 980:IF nxe=<0 GOTO 890
830 IF mdes=3 THEN PLOT 0,999,3:GO
SUB 1970:POKE &6B7E,MINK:199,MAX:0
,199-(YPOS+ord%)/2):CALL &6A04:PL
O T 0,999,2:GOSUB 1970:GOTO 890
840 xh(1)=ye(i,j,k):yh(1)=ze(i,j,k)
```

```
850 xh(2)=ye(is,j,k):yh(2)=ze(is,j
,k)
860 xh(3)=ye(is,js,k):yh(3)=ze(is
,js,k)
870 xh(4)=ye(is,js,k):yh(4)=ze(is
,js,k)
880 GOSUB 1720:PLOT 0,1000,0:GOSUB
1950
890 NEXT j:NEXT i
900 hp=0:IF pas%=-1 THEN i=0
910 GOSUB 1010:IF nxe=<0 GOTO 950
920 IF mdes=3 THEN PLOT ye(i,jm,k)
,ze(i,jm,k):3:GOSUB 2050:POKE &6B7
E,MINK:199,MAX:0,199-(YPOS+ord%)/2)
):CALL &6A04:PLOT ye(i,jm,k),ze(i
,jm,k):2:GOSUB 2050:GOTO 950
930 FOR jtra=0 TO jm:xh(jtra+1)=ye
(i,jtra,k):yh(jtra+1)=ze(i,jtra,k)
:NEXT jtra:GOSUB 1720
940 PLOT xh(8),yh(8),0:GOSUB 2040
950 NEXT ko:RETURN
960
970 'norm.ext.facette
980 nxe=(ze(is,j,k)-ze(i,j,k))*x(ye
(i,js,k)-ye(i,j,k))-y(ze(is,j,k)-ze
(i,j,k))*x(ze(i,js,k)-ze(i,j,k)):RE
TURN
990
1000 'norm.ext.face extre.
1010 nxe=(ze(i,2,k)-ze(i,0,k))*x(ye
(i,jm,k)-ye(i,0,k))-y(ze(i,2,k)-ye
(i,0,k))*x(ze(i,jm,k)-ze(i,0,k)):IF
i<>0 THEN nxe=-nxe
1020 RETURN
1030
1040 'fil de fer
1050
1060 PLOT 0,0,1:FOR k=0 TO km:SOUN
D 1,50,5:FOR i=0 TO im:MOVE ye(i,j
m,k),ze(i,jm,k):FOR j=0 TO jm:DRAW
ye(i,j,k),ze(i,j,k):NEXT j:NEXT i
1070 FOR i=0 TO im:MOVE ye(0,jm,k)
,ze(0,jm,k):FOR i=1 TO im:DRAW ye(i
,j,k),ze(i,j,k):NEXT i:NEXT j:NEXT
k:RETURN
1080
1090 'faces ^ observ.
1100
1110 PLOT 0,0,1:FOR k=0 TO km:SOUN
D 1,50,5:FOR i=0 TO im-1:is=i+1:FO
R j=0 TO jm:js=j+1:IF js>jm THEN j
s=0
1120 GOSUB 980:IF nxe>0 THEN GOSUB
1970
1130 NEXT j:NEXT i
1140 FOR i=0 TO im:STEP im
1150 GOSUB 1010:IF nxe=<0 GOTO 117
0
1160 MOVE ye(i,jm,k),ze(i,jm,k):GO
SUB 2050
1170 NEXT i:NEXT k
1180 RETURN
1190
1200 'nota/x
1210
1220 l=(k-1):c=COS(a(k)):s=SIN(a(k)
):m1=m1+m10*l:m2=m2+m11*l:m3=m3+
m12*l:n7=m7+n7m8=n7m9=m7m9+m7c*
m4+s*m11
1230 m9=c*m9+s*m12:s=-s*m10+stn7+c
*m10:m11=stn8+c*m11:m12=stn9+c*m12
:t%(k-1)=SGN(m4):RETURN
1240
1250 'nota/z
1260
1270 l=(k-1):c=COS(a(k)):s=SIN(a(k)
):m1=m1+m10*l:m2=m2+m11*l:m3=m3+
m12*l:n4em4=n5m5=n5m6=m4c*m4+s*
m7:m5=c*m5+s*m8
1280 m6=c*m6+s*m9:s=-s*m7+stn4+c*m
7:m8=stn5+c*m8:m9=stn6+c*m9:t%(k-1)
=SGN(m10):RETURN
1290
1300 'pos/repere ecran isometrique
1310
1320 FOR i=0 TO im:FOR j=0 TO jm
1330 x=x(i,j,k):y=y(i,j,k):z=z(i,j
,k)
1340 xe(i,j,k)=m1+m4*x+m7*y+m10*z
1350 ye(i,j,k)=m2+m5*x+m8*y+m11*z
1360 ze(i,j,k)=m3+m6*x+m9*y+m12*z
1370 NEXT j:NEXT i:RETURN
1380
1390 'pos/repere ecran avec pensee
ctive
1400
1410 FOR i=0 TO im:FOR j=0 TO jm
1420 x=x(i,j,k):y=y(i,j,k):z=z(i,j
,k)
1430 xe(i,j,k)=m1+m4*x+m7*y+m10*z
:koef=disf/(disf-xe(i,j,k))
1440 ye(i,j,k)=(m2+m5*x+m8*y+m11*z
)*koef
1450 ze(i,j,k)=(m3+m6*x+m9*y+m12*z
)*koef
1460 NEXT j:NEXT i:RETURN
1470
1480 'coefficients Euler
1490
1500 INPUT"psi":psi:INPUT"teta":te
ta:INPUT"distance focale Pour Pers
pective (0 si vue isometrique)":di
sf
1510 cp=COS(psi):sp=SIN(psi):ct=CO
S(cteta):st=SIN(cteta)
1520 t11=cp*ct:t12=sp*ct:t13=st:t2
1=s-p:t22=cp:t31=st*cp:t32=st*sp
:t33=ct:RETURN
1530
1540 'ordre segments
1550
1560 FOR k=0 TO 6:Ord%(k)=k:NEXT k
1570 FOR k=0 TO 5
1580 FOR ic1=0 TO 6
1590 IF Ord%(ic1)=k GOTO 1610
1600 NEXT ic1
1610 FOR ic2=0 TO 6
1620 IF Ord%(ic2)=k+1 GOTO 1640
1630 NEXT ic2
1640 IF SGN(ic2-ic1)>0 GOTO 16
90
```

```
1650 FOR ir=ic2 TO ic1+1 STEP-1
1660 Ord%(ir)=Ord%(ir-1)
1670 NEXT ir
1680 Ord%(ic1)=k+1
1690 NEXT k
1700 RETURN
1710
1720 'peintre BASIC:peint contour
Polygone convexe 49contour
1730
1740 PLOT 0,0,1:ihm=1:ymin=9999:FO
R ih1 TO hp:IF yh(ih)>yh(ihm) GOT
0 1760
1750 ihm=ih
1760 IF yh(ih)>ymin GOTO 1780
1770 ymin=yh(ih)
1780 NEXT ih
1790 ymax=yh(ihm):IF (ymax-ymin)<d
h THEN RETURN
1800 ag=ihm:ags=ihm+1:IF ag>hp TH
EN ags=ags-hp
1810 ad=ihm:ads=ihm-1:IF ads<1 THE
N ads=ads+hp
1820 FOR yh=ymax-1 TO ymin+1 STEP
-2
1830 IF yh>yh(ags) GOTO 1870
1840 ag=ag+1:IF ag>hp THEN ags=ag-h
p
1850 ags=ags+1:IF ags>hp THEN ags=
ags-hp
1860 GOTO 1830
1870 IF yh>yh(ads) GOTO 1910
1880 ad=ad-1:IF ad<1 THEN ad=ad+hp
1890 ads=ads-1:IF ads<1 THEN ads=ad
s+hp
1900 GOTO 1870
1910 xdeb=yh(ags):xfin=yh(ags):xh(x
s)=yh(ags):yh(ags)=yh(ags)
1920 xfin=yh(ads):xfin=yh(ads):xh(x
s)=yh(ads):yh(ads)=yh(ads)
1930 PLOT xdeb,yh:DRAW xfin,yh:NEX
T yh:RETURN
1940
1950 'une facette
1960
1970 MOVE ye(i,j,k),ze(i,j,k)
1980 DRAW ye(is,j,k),ze(is,j,k)
1990 DRAW ye(is,js,k),ze(is,js,k)
2000 DRAW ye(is,js,k),ze(i,js,k)
2010 DRAW ye(i,j,k),ze(i,j,k)
2020 RETURN
2030
2040 'face extreme
2050 FOR i=0 TO im:DRAW ye(i,j,k)
,ze(i,j,k):NEXT i:RETURN
2060
2070 PRINT"edition/modif de segmen
ts"
2080 INPUT"numero du segment (entr
e 0 et 6,Negatif Pour retour menu)
":k:IF k<0 THEN RETURN
2090 INPUT"entree":l(k):FOR i=0 TO
6:PRINT"i=":i:FOR i=0 TO jm:PRI
NT"j=":j:PRINT"X(i,j,k):y(i,j,k):z(i
,j,k):NEXT j:NEXT i:GOTO 2070
2100
2110 PRINT"sauvegarde dossier":xwz
1:OPENOUT "xwz1":GOSUB 2140:CLOSE
OUT:RETURN
2120 PRINT"lecture dossier":xwz1
:OPENIN "xwz1":GOSUB 2140:CLOSEIN:R
ETURN
2130
2140 'module e/s
2150 FOR k=0 TO km:IF mui=1 THEN IN
PUT #9,l(k) ELSE PRINT #9,l(k)
2160 FOR i=0 TO im:FOR j=0 TO jm:IF
F mui=1 THEN INPUT #9,x(i,j,k),y(i
,j,k),z(i,j,k) ELSE PRINT #9,x(i,j
,k),y(i,j,k),z(i,j,k)
2170 NEXT j:IF mui=1 THEN INPUT #9
,ctr%(i,k) ELSE PRINT #9,ctr%(i,k)
2180 NEXT i:NEXT k:RETURN
2190
2200 MODE 2:PRINT"Presentation"
2210 PRINT"ce programme est destin
e a visualiser un robot compose de
7 elements(segments)":PRINT
2220 PRINT"le bati(0)est five"
2230 PRINT"le socle(1) Pivote/bat
(0)"
2240 PRINT"le Premier bras(2)"
2250 PRINT"le second bras(3)"
2260 PRINT"les segments (4)et(5)"
2270 PRINT"l'organe terminal=pin
ce(6)":PRINT"l'ensemble 456 e
st le poignet du robot":PRINT
2280 PRINT"Chacun des segments est
articule/a celui qui le Precede,e
t"
2290 PRINT"sa Position/au Preceden
t est mesuree Par un angle(degre)
,appelle variable articulaire,il y e
n a 6 en tout."
2300 PRINT"Pour eviter les c
ollisions entre segments,on doit a
voir artic.2,3 et 5":PRINT"compri
es entre -135 et 135 degres":GOSUB
2540
2310 PRINT"il existe 4 modes de de
ssin":PRINT"PRINT"-Fil de fer:tou
tes les arretes sont tracees":PRIN
T
2320 PRINT"-Faces vers observateur
(les faces non orientees vers vous
ne sont pas tracees(elimine certa
ins traits caches,mais pas tous ca
r objets non convexes)":PRINT
2330 PRINT"-Faces Peintes en BASIC
(tous les traits caches sont elimi
nes)":PRINT"PRINT"-Faces Peintes en
LM idem idem mais tres rapide":GO
SUB 2540
```

Les potes qui font le ménage dans les multinationales informatiques vont avoir à faire fabriquer d'urgence un nouveau badge: "Touche pas à mon placard à balais". Ces derniers sont, en effet, très prisés en ce moment: Sir Clive Sinclair vient de rentrer dans le sien après avoir vendu Sinclair, sa voiture à pédale lui coûte cher. Steve Jobs, co-fondateur d'Apple est déjà dans le sien depuis un mois, 20 millions de dollars de perte sont durs à avaler pour les actionnaires. Ca fait quand même mal au coeur. On a beau savoir que les créateurs sont généralement de mauvais gestionnaires, on a beau s'attendre à ce que les petits génies qui fondent leur propre société à 18 ans et qui sont milliardaires à 20, soient en faillite à 21, on a beau rigoler des boulettes des uns et des autres, c'est toute une époque qui tout le camp. Une époque où les fous géniaux fabriquaient des engins pour le fun et où le fric n'obligeait pas à faire une machine selon le bon plaisir de son altesse sérénissime le Marketing. Une époque qui n'est pas bien loin, à peine quelques années, mais qui est malheureusement révolue. Messieurs les génies, veuillez agréer mes snifs.

Gérard Ceccaldi



FUCKING BRADERY

Les pandaniagi ASN/EUREKA pour ORIC continuent de plus belle. Moi, j'en ai rien à cirer, je ne fais pas les papiers sur le sujet et heureusement car ça n'a pas l'air d'être facile à suivre. J'ai quand même vu par-dessus l'épaule du journaliste qui s'en occupe un machin marrant: le tarif spécial braderie d'ASN. Ces braves gens "bradent" le lecteur de disquettes à 3.150 francs prix public, marrant comme prix de braderie, non? Attends, c'est pas fini, y a plus drôle: le prix pour le revendeur est de 2.600 hors taxes, ce qui fait du 3.083,60 francs, soit 66 francs 40 centimes de bénéfice. Rigolo, non? Attends, attends, encore un truc, en bas du tarif, y a une petite phrase de rien: *garantie à la charge du revendeur*. C'est pas beau, ça? Le patron de la boutique gagne 60 balles et en plus, il se fait le service après-vente. Qu'est ce qu'on se marre! Si un boutiqueur a acheté un ou plusieurs drives à ce prix et avec ces conditions, qu'il nous écrive: il a gagné le prix Hebdoiciciel des marcheurs le cul en avant.



A SUIVRE...

DEFENSEUR

LE PREMIER QUI S'APPROCHE, JE LUI MONTRE UNE ÉMISSION DE PATRICK SABATIER!

COMMODORE 64

LA SOLITUDE C'EST DUR, SANS QUAND L'Y A SABATIER A LA TÊTE (GUY LUY)

Seul, face à la menace destructrice des envahisseurs ennemis, votre hélicoptère aura bien du mérite.

Eric SAUVAGE

Mode d'emploi : Il est prudent de sauvegarder ce programme avant lancement. Vous pilotez votre hélicoptère par le joystick 2. Vous perdez 10 points lorsqu'une bombe ennemie atteint son but et gagnez 100 points pour chaque vaisseau abattu. Un hélicoptère bonus est accordé à 10.000 points.



```

1020 REM DEFENSEUR
1030 REM
1100 POKES2,112:POKES6,112:CLR
1110 PRINT "LECTURE DES 'DATA' :
1 MINUTE 40"
1120 DIM MS(16)
1130 FOR I=0 TO 16
1140 READ MS(I)
1150 NEXT I
1160 FOR I=0 TO 15
1170 CS=0
1180 FOR J=0 TO 255
1190 READ A
1200 CS=CS+A
1210 POKE 26672+256*I+J,A
1220 NEXT J
1230 IF CS <> MS(I) THEN PRINT
"ERREUR BLOC "I": STOP
1240 NEXT I
1250 CS=0
1260 FOR K=0 TO 118
1270 READ A
1280 CS=CS+A
1290 POKE 32768+K,A
1300 NEXT K
1310 IF CS <> MS(16) THEN PRINT
"ERREUR BLOC 16" : STOP
1320 SYS 28672
1340 REM *** CHECSUM ***
1360 DATA 27588,27688,35166,26739,
29155,29749,33175,29161
1370 DATA 31170,35784,29916,32580,
26394,16307,18479,19049
1380 DATA 6740
1400 REM *** BLOC 0 ***
1420 DATA 32,115,121,169,0,133,198,165
1430 DATA 198,208,5,32,84,115,176,247
1440 DATA 32,128,116,162,24,32,255,233
1450 DATA 202,208,250,32,187,114,32,130
1460 DATA 114,32,97,116,32,121,113,32
1470 DATA 76,122,32,246,114,162,127,169
1480 DATA 0,157,83,3,202,16,258,173
1490 DATA 27,212,41,3,170,232,142,119
1500 DATA 3,238,21,208,173,27,212,41
1510 DATA 31,208,11,173,207,3,205,61
1520 DATA 3,176,3,32,165,118,32,99
1530 DATA 117,32,248,117,32,28,115,173
1540 DATA 31,208,141,206,3,162,6,173
1550 DATA 206,3,61,81,128,240,11,189
1560 DATA 199,3,208,6,254,199,3,32
1570 DATA 29,116,189,199,3,240,6,32
1580 DATA 96,124,76,139,112,32,39,119
1590 DATA 32,196,122,202,208,217,32,28
1600 DATA 115,173,63,3,32,190,116,32
1610 DATA 99,117,32,50,122,238,208,3
1620 DATA 174,208,3,224,3,208,11,162
1630 DATA 0,142,208,3,32,198,120,32
1640 DATA 84,123,173,208,3,41,1,240
1650 DATA 57,32,115,115,206,60,3,16
1660 DATA 24,162,12,189,106,128,157,157
1670 DATA 5,202,16,247,162,20,169,255
1680 DATA 32,198,116,202,16,248,76,0
1690 DATA 112,173,68,3,10,141,162,0
1700 DATA 56,169,6,237,162,3,170,169
1710 DATA 32,157,32,4,157,33,4,76
1720 DATA 36,112,173,30,208,41,1,208
1730 DATA 192,32,28,115,173,63,3,32
1750 REM *** BLOC 1 ***
1770 DATA 190,116,173,92,3,208,37,173
1780 DATA 21,4,201,49,208,30,238,82
1790 DATA 3,238,60,3,173,60,3,10
1800 DATA 141,162,3,56,169,8,237,162
1810 DATA 3,170,169,85,157,32,4,169
1820 DATA 86,157,33,4,168,39,185,152
1830 DATA 7,201,32,240,3,76,68,112
1840 DATA 136,16,243,172,61,3,192,6
1850 DATA 240,3,238,61,3,173,63,3
1860 DATA 201,2,144,6,56,233,2,141
1870 DATA 63,3,169,0,141,24,212,162
1880 DATA 10,32,59,122,169,14,141,32
1890 DATA 208,169,144,32,190,116,32,59
1900 DATA 122,169,6,141,32,208,169,144
1910 DATA 32,198,116,202,208,227,76,19
1920 DATA 112,162,46,189,144,113,157,0
1930 DATA 208,202,16,247,162,6,189,191
1940 DATA 113,157,248,7,202,16,247,96
1950 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1960 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1970 DATA 0,27,0,209,0,0,200,0
1980 DATA 30,121,240,0,254,1,0,0
1990 DATA 6,14,241,242,243,6,15,0
2000 DATA 11,11,11,11,11,11,11,212
2010 DATA 221,221,221,221,221,221,
120,173
2020 DATA 14,220,41,254,141,14,220,165
2030 DATA 1,41,251,133,1,169,0,133
2040 DATA 251,133,253,169,208,133,
252,169
2050 DATA 56,133,254,162,0,160,0,177
2060 DATA 251,145,253,208,208,249,
230,252
2070 DATA 230,254,202,208,240,165,1,9
2080 DATA 4,133,1,173,14,220,9,1
2100 REM *** BLOC 2 ***
2120 DATA 141,14,220,88,169,172,133,251
2130 DATA 169,124,133,252,169,0,133,253
2140 DATA 169,58,133,254,160,0,177,251
2150 DATA 145,253,208,192,184,208,
247,169
2160 DATA 108,133,251,169,125,133,
252,169
2170 DATA 0,133,253,169,53,133,254,162
2180 DATA 3,160,0,177,251,145,253,208
2190 DATA 208,249,230,252,230,254,
202,208
2200 DATA 240,96,72,138,72,152,72,160
2210 DATA 11,169,78,153,64,3,136,173
2220 DATA 27,212,41,7,170,173,27,212
2230 DATA 41,7,201,5,144,1,74,24
2240 DATA 105,64,153,64,3,136,202,16
2250 DATA 249,173,27,212,41,3,105,69
2260 DATA 153,64,3,136,169,32,153,64
2270 DATA 3,136,16,250,104,168,104,170
2280 DATA 104,96,162,0,134,251,169,6
2290 DATA 133,252,169,0,24,101,251,133
2300 DATA 251,144,2,230,252,160,0,32
2310 DATA 66,114,185,64,3,132,255,160
2320 DATA 0,145,251,164,255,24,169,40
2330 DATA 101,251,133,251,144,2,230,252
2340 DATA 208,192,12,208,229,232,224,40
2350 DATA 208,202,96,169,0,133,251,169
2360 DATA 216,133,252,160,39,169,2,145
2370 DATA 251,136,16,251,24,165,251,105
2380 DATA 40,133,251,162,23,160,39,169
2390 DATA 0,145,251,136,16,251,24,165
2400 DATA 251,105,40,133,251,144,2,230
2410 DATA 252,202,208,233,160,39,169,13
2420 DATA 145,251,136,16,251,96,162,0
2430 DATA 189,14,115,157,0,212,232,224
2450 REM *** BLOC 3 ***
2470 DATA 14,208,243,169,0,141,24,212
2480 DATA 169,0,141,209,3,96,0,0
2490 DATA 0,0,129,32,160,0,0,0
2500 DATA 0,17,0,48,169,255,141,8
2510 DATA 212,174,209,3,189,56,115,141
2520 DATA 1,212,224,27,240,4,238,209
2530 DATA 3,96,162,0,142,209,3,96
2540 DATA 22,18,14,10,6,2,0,2
2550 DATA 4,6,8,10,12,14,16,18
2560 DATA 20,22,24,26,28,30,32,34
2570 DATA 38,40,42,44,173,0,220,160
2580 DATA 0,162,0,74,176,1,136,74
2590 DATA 176,1,200,74,176,1,202,74
2600 DATA 176,1,232,74,142,83,3,140
2610 DATA 84,3,96,169,2,141,39,208
2620 DATA 169,0,152,24,105,218,141,248
2630 DATA 7,169,15,141,24,212,169,10
2640 DATA 141,1,212,32,59,122,169,10
2650 DATA 141,33,208,169,150,32,190,116
2660 DATA 32,59,122,169,14,141,33,208
2670 DATA 169,150,32,190,116,200,192,3
2680 DATA 208,208,162,14,142,24,212,169
2690 DATA 50,32,190,116,202,16,245,169
2700 DATA 0,141,21,208,162,1,189,131
2710 DATA 3,240,17,188,149,3,189,137
2720 DATA 3,133,251,189,143,3,133,252
2730 DATA 169,32,145,251,189,169,3,240
2740 DATA 17,188,175,3,189,181,3,133
2750 DATA 251,189,187,3,133,252,169,32
2760 DATA 145,251,232,224,7,208,207,162
2770 DATA 0,189,86,3,240,17,188,89
2780 DATA 3,189,92,3,133,251,189,95
2800 REM *** BLOC 4 ***
2820 DATA 3,133,252,169,32,145,251,232
2830 DATA 224,3,208,229,173,30,208,173
2840 DATA 31,208,162,6,169,0,157,119
2850 DATA 3,202,208,250,96,138,72,162
2860 DATA 4,189,19,4,201,57,208,9
2870 DATA 169,48,157,19,4,202,76,33
2880 DATA 116,254,19,4,104,170,96,138
2890 DATA 72,162,5,189,19,4,202,29
2900 DATA 19,4,202,16,250,201,48,240
2910 DATA 21,162,5,189,19,4,201,48
2920 DATA 208,9,169,57,157,19,4,202
2930 DATA 76,75,116,222,19,4,194,170
2940 DATA 96,162,1,189,7,4,201,32
2950 DATA 208,5,169,48,157,7,4,201
2960 DATA 57,208,9,169,48,157,7,4
2970 DATA 202,76,99,116,254,7,4,96
2980 DATA 32,198,113,169,6,141,32,208
2990 DATA 169,14,141,33,208,169,255,141
3000 DATA 15,212,169,128,141,18,212,169
3010 DATA 3,141,60,3,169,41,141,63
3020 DATA 3,169,2,141,61,3,169,0
3030 DATA 141,82,3,169,0,133,251,169
3040 DATA 4,133,252,160,39,185,36,128
3050 DATA 145,251,136,16,248,96,141,162
3060 DATA 3,138,72,152,72,173,162,3
3070 DATA 170,168,136,208,253,202,208,249
3080 DATA 194,168,104,170,96,162,2,189
3090 DATA 86,3,240,4,202,16,248,96
3100 DATA 173,16,208,74,173,0,208,106
3110 DATA 74,74,157,89,3,173,248,7
3120 DATA 201,214,144,5,201,216,176,20
3130 DATA 96,188,89,3,136,136,136,136
3150 REM *** BLOC 5 ***
3170 DATA 48,246,152,157,89,3,222,86
3180 DATA 3,76,29,117,188,89,3,208
3190 DATA 208,208,192,48,176,226,152,157
3200 DATA 89,3,254,86,3,169,4,157
3210 DATA 95,3,173,1,208,56,233,42
3220 DATA 72,41,248,157,92,3,160,4
3230 DATA 24,125,92,3,144,3,254,95
3240 DATA 3,136,208,244,157,92,3,133
3250 DATA 251,189,95,3,133,252,188,89
3260 DATA 3,177,251,201,32,208,13,104
3270 DATA 41,7,74,24,185,80,145,251
3280 DATA 157,98,3,96,184,169,0,157
3290 DATA 86,3,96,32,84,115,176,14
3300 DATA 173,85,3,208,14,32,213,116
3310 DATA 238,85,3,76,123,117,169,0
3320 DATA 141,85,3,173,83,3,240,94
3330 DATA 201,1,208,44,173,248,7,201
3340 DATA 216,176,6,24,105,2,141,248
3350 DATA 7,173,16,208,41,1,240,13
3360 DATA 173,0,208,201,42,176,63,238
3370 DATA 0,208,76,222,117,238,0,208
3380 DATA 208,52,238,16,208,76,222,117
3390 DATA 173,248,7,201,214,144,6,56
3400 DATA 233,2,141,248,7,173,16,208
3410 DATA 41,1,240,16,208,0,208,173
3420 DATA 0,208,201,255,208,16,206,16
3430 DATA 208,76,222,117,173,0,208,201
3440 DATA 26,144,3,206,0,208,173,84
3450 DATA 3,240,20,201,1,208,6,238
3460 DATA 1,208,76,247,117,173,1,208
3470 DATA 201,55,144,3,206,1,208,96
3480 DATA 162,2,189,86,3,208,4,202
3500 REM *** BLOC 6 ***
3520 DATA 16,248,96,72,188,89,3,189
3530 DATA 92,3,133,251,189,95,3,133
3540 DATA 252,184,201,1,208,83,192,39
3550 DATA 240,52,189,98,3,201,84,240
3560 DATA 45,177,251,201,84,240,39,208
3570 DATA 209,251,240,26,177,251,201,32
3580 DATA 240,6,201,79,240,16,144,34
3590 DATA 189,98,3,145,251,136,169,32
3600 DATA 145,251,200,76,98,118,169,84
3610 DATA 157,98,3,76,56,118,169,32
3620 DATA 145,251,169,0,157,86,3,76
3630 DATA 98,118,136,169,84,157,98,3
3640 DATA 145,251,152,157,89,3,76,255
3650 DATA 117,192,0,240,225,189,98,3
3660 DATA 201,84,240,218,177,251,201,84
3670 DATA 240,212,136,209,251,240,26,177
3680 DATA 251,201,32,240,6,201,79,240
3690 DATA 16,144,22,189,98,3,145,251
3700 DATA 200,169,32,145,251,136,76,98
3710 DATA 118,169,84,157,98,3,76,139
3720 DATA 118,200,76,91,118,174,119,3
3730 DATA 189,119,3,240,13,232,224,7
3740 DATA 208,2,162,1,236,119,3,208
3750 DATA 239,96,142,119,3,238,207,3
3760 DATA 138,10,168,173,27,212,21,93
3770 DATA 128,144,248,221,99,128,176,243
3780 DATA 153,1,208,173,21,208,29,81
3790 DATA 128,141,21,208,173,27,212,41
3800 DATA 1,208,25,173,16,208,61,75
3810 DATA 128,141,16,208,169,0,153,0
3820 DATA 208,169,221,157,248,7,254,119
3830 DATA 3,76,18,119,173,16,208,29
3850 REM *** BLOC 7 ***
3870 DATA 81,128,141,16,208,169,88,153
3880 DATA 0,208,169,222,157,248,7,222
3890 DATA 119,3,169,0,157,125,3,173
3900 DATA 1,208,217,1,208,144,4,254
3910 DATA 125,3,96,222,125,3,96,138
3920 DATA 10,168,189,119,3,208,1,96
3930 DATA 201,1,208,23,24,185,0,208
3940 DATA 105,1,153,0,208,208,32,173
3950 DATA 16,208,29,81,128,141,16,208
3960 DATA 76,95,119,56,185,0,208,233
3970 DATA 1,153,0,208,176,9,173,16
3980 DATA 208,61,75,128,141,16,208,173
3990 DATA 27,212,41,7,208,50,189,125
4000 DATA 3,201,1,240,23,56,185,1
4010 DATA 208,233,1,153,1,208,221,93
4020 DATA 128,176,29,254,125,3,254,125
4030 DATA 3,76,152,119,24,185,1,208
4040 DATA 105,1,153,1,208,221,99,128
4050 DATA 144,6,222,125,3,222,125,3
4060 DATA 189,119,3,201,1,208,29,173
4070 DATA 16,208,61,81,128,240,18,185
4080 DATA 0,208,201,88,144,11,169,0
4090 DATA 157,119,3,157,125,3,206,207
4100 DATA 3,76,201,119,173,16,208,61
4110 DATA 81,128,208,5,185,0,208,240
4120 DATA 229,185,1,208,205,1,208,144
4130 DATA 10,56,173,1,208,249,1,208
4140 DATA 76,226,119,56,185,1,208,237
4150 DATA 1,208,201,12,176,49,173,16
4160 DATA 208,41,1,141,162,3,173,16
4170 DATA 208,61,81,128,208,3,169,0
4180 DATA 44,169,1,141,163,3,56,185
4200 REM *** BLOC 8 ***
4220 DATA 0,208,237,0,208,173,163,3
4230 DATA 237,162,3,16,11,189,119,3
4240 DATA 201,1,208,3,32,34,120,96
4250 DATA 189,119,3,201,255,208,248,76
4260 DATA 20,120,138,10,168,189,131,3
4270 DATA 240,3,76,197,120,173,16,208
4280 DATA 61,81,128,240,10,185,0,208
4290 DATA 201,64,144,10,76,197,120,185
4300 DATA 0,208,201,32,144,127,189,248
4310 DATA 7,201,221,208,6,254,131,3
4320 DATA 76,86,120,222,131,3,173,16
4330 DATA 208,24,61,81,128,240,1,56
4340 DATA 185,0,208,106,74,74,157,149
4350 DATA 3,189,131,3,201,1,208,6
4360 DATA 254,149,3,76,130,120,222,149
4370 DATA 3,222,149,3,222,149,3,222
4380 DATA 149,3,169,4,157,143,3,185
4390 DATA 1,208,56,233,42,72,41,248
4400 DATA 157,137,3,160,4,24,125,137
4410 DATA 3,144,3,254,143,3,136,208
4420 DATA 244,157,137,3,133,251,189,143
4430 DATA 3,133,252,189,149,3,169,104
4440 DATA 41,7,74,24,105,80,209,251
4450 DATA 208,6,169,0,157,131,3,96
4460 DATA 145,251,157,155,3,96,162,6
4470 DATA 189,131,3,208,4,202,208,248
4480 DATA 96,72,188,149,3,189,137,3
4490 DATA 133,251,189,143,3,133,252,104
4500 DATA 201,1,208,83,192,39,240,52
4510 DATA 189,155,3,201,84,240,45,177
4520 DATA 251,201,84,240,39,208,209,251
4530 DATA 240,26,177,251,201,32,240,6
4550 REM *** BLOC 9 ***
4570 DATA 201,79,240,16,144,34,189,155
4580 DATA 3,145,251,136,169,32,145,251
4590 DATA 200,76,48,121,169,84,157,155
4600 DATA 3,76,6,121,169,32,145,251
4610 DATA 169,0,157,131,3,76,48,121
4620 DATA 136,169,84,157,155,3,145,251
4630 DATA 152,157,149,3,76,205,120,192
4640 DATA 0,240,225,189,155,3,201,84
4650 DATA 240,218,177,251,201,84,240,212
4660 DATA 136,209,251,240,26,177,251,201
4670 DATA 32,240,6,201,79,240,16,144
4680 DATA 22,189,155,3,145,251,200,169
4690 DATA 32,145,251,136,76,48,121,169
4700 DATA 84,157,155,3,76,89,121,208
4710 DATA 76,41,121,32,24,229,169,0
4720 DATA 141,32,208,141,33,208,160,7
4730 DATA 162,0,189,146,121,157,64,5
4740 DATA 152,157,64,217,232,224,160,144
4750 DATA 241,96,32,32,225,236,252,32
4760 DATA 225,236,226,126,225,236,226,126
4770 DATA 225,236,226,126,225,236,226,126
4780 DATA 108,236,251,123,225,236,226,126
4790 DATA 225,97,225,97,225,236,251,123
4800 DATA 32,32,32,225,97,225,97
4810 DATA 225,252,123,32,225,252,123,32
4820 DATA 225,252,123,32,225,160,160,97
4830 DATA 124,252,98,32,225,252,123,32
4840 DATA 225,97,225,97,225,252,254,126
4850 DATA 32,32,32,225,97,254,126
4860 DATA 225,97,32,32,225,97,32,32
4870 DATA 225,97,32,32,225,97,251,97
4880 DATA 108,123,225,97,225,97,32,32
4900 REM *** BLOC 10 ***
4920 DATA 225,97,225,97,225,236,252,32
4930 DATA 32,32,32,32,124,226,126,32
4940 DATA 124,226,226,126,124,126,32,32
4950 DATA 124,226,226,126,124,126,124,126
4960 DATA 32,226,226,32,124,226,226,126
4970 DATA 32,226,226,32,124,126,124,126
4980 DATA 32,32,173,248,7,73,1,141
4990 DATA 248,7,96,173,17,208,41,128
5000 DATA 240,249,173,17,208,41,128,73
5010 DATA 128,240,247,96,162,13,189,160
5020 DATA 122,157,0,212,202,16,247,169
5030 DATA 65,141,4,212,141,11,212,169
5040 DATA 15,141,24,212,162,0,189,174
5050 DATA 122,141,0,212,141,7,212,189
5060 DATA 185,122,141,1,212,141,8,212
5070 DATA 169,255,32,198,116,169,128,32
5080 DATA 198,116,169,0,141,0,212,141
5090 DATA 1,212,141,7,212,141,8,212
5100 DATA 169,8,32,
```

CLEMENT LE MAÇON



MSX



Dans la peau de CLEMENT l'infatigable, prenez très à coeur votre travail de maçon...

Jean Pierre MARIN

ERRATUM

MSX No 87 BLOCUS

Voici l'impression correcte des lignes suivantes :

```
25200 PLAY"LBS1M150004T128", "V15L
802T128", "V13L802T128"
25210 PLAY"GGG..AAA..", "G03B02G..F
03C02F.."
```

A suivre :

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

SUITE DU N°88

```

2500 GOSUB2890
2510 LINE(6,10)-(19,39),4,BF
2520 LINE(23,10)-(34,39),4,BF
2530 LINE(7,9)-(35,40),13,B
2540 N=Y:PLAY*t3215v5n10*
2550 IFB3=30THEN5810
2560 FORY=NT052STEP2
2570 GOSUB2890
2580 NEXT
2590 Y=Y-2
2600 INTERVALOFF
2610 YA=55:GOSUB7320
2620 DRAW*c4u8g2e2f2*
2630 INTERVALON
2640 FORT=1T04:PUTSPRITET,(0,209):
NEXT
2650 VPOKE15425,198:VPOKE15426,170
2660 VPOKE15430,238:VPOKE15431,238
2670 STRIG(JS)ON:FORT=1T010:NEXT:S
PRITEON
2680 RETURN
2690 IFX<220THENRETURN
2700 IFB1=30ORNB=4THENX=X-4:RETURN
2710 B1=B1+1:NB=NB+1
2720 LINE(XB(B1),YB(B1))-(XB(B1)+6
,YB(B1)+2),4,BF
2730 FORT=16371-4*NBTO16369-4*NBST
EP-1
2740 VPOKE0,254
2750 NEXT
2760 X=X-4
2770 RETURN
2780 RETURN
2790 IFX<240THENRETURN
2800 IFB3=30ORNB=4THENX=X-4:RETURN
2810 B3=B3+1:NB=NB+1
2820 LINE(XB(B3),YB(B3))-(XB(B3)+6
,YB(B3)+2),4,BF
2830 FORT=16371-4*NBTO16369-4*NBST
EP-1
2840 VPOKE0,254
2850 NEXT
2860 X=X-4
2870 RETURN
2880 RETURN
2890 PUTSPRITE1,(6,Y),13,32
2900 PUTSPRITE2,(22,Y),13,33
2910 PUTSPRITE3,(6,Y+16),13,34
2920 PUTSPRITE4,(22,Y+16),13,35
2930 PUTSPRITE6,(X,Y),9,0
2940 PUTSPRITE7,(X,Y+7),5,B
2950 PUTSPRITE8,(X,Y+23),2,B+1
2960 PUTSPRITE9,(X,Y+16),9,B+2
2970 PUTSPRITE5,(X+15,Y+4),63
2980 RETURN
2990 *
3000 * Clement tombe
3010 *
3020 STRIG(JS)OFF:INTERVALOFF
3030 IFSTICK(JS)=3THENDS=3
3040 ONDS+4GOSUB1070,,1070,,1200
3050 INTERVALOFF:STRIG(JS)OFF:SPRI
TEOFF
3060 PUTSPRITE6,(X,Y-1),9,40-(DS=3
)
3070 FORT=1T01700:NEXT
3080 X=X+DS*4/3
3090 IFTB=10RTB=5THENY=Y+4ELSEY=Y+
8
3100 BR=0:SOUND1,1:SOUND7,254:SOUN
D8,7
3110 Y=Y+2
3120 BR=BR+2:SOUND0,BR
3130 PUTSPRITE6,(X,Y),9,36
3140 PUTSPRITE7,(X,Y-7),2,37
3150 PUTSPRITE8,(X,Y+9),5,38
3160 PUTSPRITE9,(X,Y+16),9,39
3170 IFFPOINT(X+9,Y+28)<10THEN3110
3180 PLAY*t32118v6m3000s8n1*
3190 FORT=1T01000:NEXT
3200 X=60:Y=140
3210 CL=CL-1:IFCL=0THEN8720
3220 PUTSPRITE27+CL,(0,209)
3230 LINE(XC+37,148)-(XC+42,172),8
,BF
3240 P1=1:P2=1
3250 PUTSPRITE20,(0,209)
3260 PUTSPRITE21,(0,209)
3270 GOT0880
3280 *
3290 * affichage du score
3300 *
3310 *
3320 SC$="000"+RIGHT$(STR$(SC),LEN
(STR$(SC))-1)+*0*
3330 LINE(111,183)-(64,177),1,BF
3340 PRINT#1,RIGHT$(SC$,6)
3350 RETURN
3360 *
3370 * affichage du high-score
3380 *
3390 HI$="000"+RIGHT$(STR$(HI),LEN
(STR$(HI))-1)+*0*
3400 LINE(111,191)-(64,185),1,BF
3410 PRINT#1,RIGHT$(HI$,6)
3420 RETURN
3430 *
3440 * tests bordures tableau no2
3450 *
3460 IFX>24THENRETURN
3470 IFB4=11ORNB=4THENX=X+4:RETURN
3480 B4=B4+1:NB=NB+1
3490 LINE(XB(B4)-1,YB(B4))-(XB(B4)
+5,YB(B4)+1),4,BF
3500 VPOKE16370-3*NB,254
3510 VPOKE16369-3*NB,254
3520 X=X+4
3530 RETURN
3540 IFX<12THENRETURN
3550 IFAS<>6THENX=X+4:RETURN
3560 STRIG(JS)OFF:SPRITEOFF
3570 TB=7:X=12:AS=7
3580 GOSUB2890
3590 LINE(6,98)-(19,127),4,BF
3600 LINE(23,98)-(34,127),4,BF
3610 LINE(7,97)-(35,128),13,B
3620 N=Y:PLAY*t3215v5n10*
3630 FORY=NT052STEP-2
3640 GOSUB2890
3650 NEXT
3660 Y=Y+2
3670 INTERVALOFF
3680 YA=55:GOSUB7320
3690 DRAW*c4h2f2e2g2u8*
3700 INTERVALON
3710 FORT=1T04:PUTSPRITET,(0,209):
NEXT
3720 VPOKE15425,238:VPOKE15426,238
3730 VPOKE15430,170:VPOKE15431,198
3740 STRIG(JS)ON:FORT=1T010:NEXT:S
PRITEON
3750 RETURN
3760 IFX<12THENRETURN
3770 IFAS<>7THENX=X+4:RETURN
3780 STRIG(JS)OFF:SPRITEOFF
3790 TB=6:X=12:AS=6
3800 GOSUB2890
3810 LINE(6,54)-(19,83),4,BF
3820 LINE(23,54)-(34,83),4,BF
3830 LINE(7,53)-(35,84),13,B
3840 N=Y:PLAY*t3215v5n10*
3850 FORY=NT096STEP2
3860 GOSUB2890
3870 NEXT
3880 Y=Y-2
3890 INTERVALOFF
3900 YA=99:GOSUB7320
3910 DRAW*c4u8g2e2f2*
3920 INTERVALON
3930 FORT=1T04:PUTSPRITET,(0,209):
NEXT
3940 VPOKE15425,198:VPOKE15426,170
3950 VPOKE15430,238:VPOKE15431,238
3960 STRIG(JS)ON:FORT=1T010:NEXT:S
PRITEON
3970 RETURN
3980 IFX<220THENRETURN
3990 IFNE=25THEN4030
4000 IN=0:NE=NE+1:LINE(245,173-NE)
-(250,173-NE),8
4010 PLAY*t32164v5n40*:FORT=1T0200
:NEXT
4020 X=X-4
4030 IFX>240THENX=X-4
4040 RETURN
4050 RETURN
4060 IFX<228THENRETURN
4070 IFB5=20ORNB=4THENX=X-4:RETURN
4080 B5=B5+1:NB=NB+1
4090 LINE(XB(B5)-1,YB(B5))-(XB(B5)
+5,YB(B5)+1),4,BF
4100 VPOKE16370-3*NB,254
4110 VPOKE16369-3*NB,254
4120 X=X-4
4130 RETURN
4140 *
4150 * sp on interval tableau no1
4160 *
4170 IN=IN+1:IFIN=20THENGOSUB4820
4180 ONP1GOTO4190,4250,4280
4190 R1=- (TB=4)*34- (TB=3)*78- (TB=2
)*122- (TB=1)*166- (TB=0)*34
4200 X1=INT(RND(-TIME)*2)*240
4210 Y1=-10:P1=2
4220 D1=- (X1=0)*8+ (X1=240)*8:IFD1=
OTHENP1=1
4230 L1=- (X1=0)*248+ (X1=240)*8
4240 GOT04300
4250 Y1=Y1+22:IFY1=R1THENP1=3
4260 PUTSPRITE20,(X1,Y1),7,43
4270 GOT04300
4280 X1=X1+D1:IFX1=L1THENP1=1:PUTS
PRITE20,(0,209):GOT04300
4290 PUTSPRITE20,(X1,Y1),7,43
4300 ONMAGOT04470,4470,4310
4310 ONP2GOTO4320,4390,4420
4320 IFF1=10R1=2THEN4380
4330 R2=- (TB=4)*34- (TB=3)*78- (TB=2
)*122- (TB=1)*166- (TB=0)*34
4340 X2=INT(RND(-TIME)*2)*240
4350 Y2=-10:P2=2
4360 D2=- (X2=0)*8+ (X2=240)*8:IFD2=
OTHENP2=1
4370 L2=- (X2=0)*248+ (X2=240)*8
4380 RETURN
4390 Y2=Y2+22:IFY2=R2THENP2=3
4400 PUTSPRITE21,(X2,Y2),15,43
4410 RETURN
4420 X2=X2+D2:IFX2=L2THENP2=1:PUTS
PRITE21,(0,209):RETURN
4430 PUTSPRITE21,(X2,Y2),15,43
4440 RETURN
4450 FORT=1T050:NEXT
4460 IN=IN+1:IFIN=20THENGOSUB4820
4470 RETURN
4480 *
4490 * sp on interval tableau no2
4500 *
4510 IN=IN+1:IFIN=20THENGOSUB4820
4520 ONP1GOTO4530,4590,4620
4530 R1=- (TB=7)*78- (TB=6)*122- (TB=
5)*166- (TB=4)*78
4540 X1=176
4550 Y1=-10:P1=2
4560 D1=8*(INT(RND(-TIME)*3)-1):IF
D1=OTHEN4560
4570 L1=- (D1=-8)*8- (D1=8)*248
4580 GOT04640
4590 Y1=Y1+22:IFY1=R1THENP1=3
4600 PUTSPRITE20,(X1,Y1),7,43
4610 GOT04640
4620 X1=X1+D1:IFX1=L1THENP1=1:PUTS
PRITE20,(0,209):GOT04300
4630 PUTSPRITE20,(X1,Y1),7,43
4640 ONMAGOT04720,4720,4650
4650 ONP2GOTO4660,4730,4760
4660 IFF1=10R1=2THEN4720
4670 R2=- (TB=7)*78- (TB=6)*122- (TB=
5)*166- (TB=4)*78
4680 X2=176
4690 Y2=-10:P2=2
4700 D2=8*(INT(RND(-TIME)*3)-1):IF
D2=OTHEN4700
4710 L2=- (D2=-8)*8- (D2=8)*248
4720 RETURN
4730 Y2=Y2+22:IFY2=R2THENP2=3
4740 PUTSPRITE21,(X2,Y2),15,43
4750 RETURN
4760 X2=X2+D2:IFX2=L2THENP2=1:PUTS
PRITE21,(0,209):RETURN
4770 PUTSPRITE21,(X2,Y2),15,43
4780 RETURN
4790 *
4800 * decompte energie et bonus
4810 *
4820 IN=0
4830 LINE(37+(TA-1)*208,173-NE)-(4
2+(TA-1)*208,173-NE),12:NE=NE-1:IF
NE=OTHENGOTO3020
4840 IFTE=OTHEN4860
4850 TE=TE-1:LINE(175+TE,177)-(175
+TE,182),1
4860 RETURN
4870 *
4880 * sp on sprite
4890 *
4900 IFX1=X2ANDY1=Y2THENSPRITEOFF:
GOSUB4310:GOSUB4310:SPRITEON:RETUR
N
4910 SPRITEOFF:INTERVALOFF:GOT0302
0
4920 *
4930 * datas pour sprites
4940 *
4950 DATA30,,,,,3,7,1,1,,,,,
,,112,248,188,252,252,252,248,112
,192
4960 DATA32,,,,,3,7,15,31,31,63
,63,63,63,,,,,56,252,252,254,206
,206,206,206,222
4970 DATA26,63,31,15,3,3,1,1,1,1,
,,222,254,252,252,248,96,96,,128,
224
4980 DATA32,,,,,48,48
,48,48,48,32,32,,,,,96,96
4990 DATA32,,,,,3,7,15,31,24,60
,63,63,63,,,,,56,252,252,190,30,
62,126,254,254,254
5000 DATA26,63,31,15,7,23,54,16,8,
,,,,,254,254,252,248,120,120,24
,2,28,8
5010 DATA31,,,7,3,,,,,8,12,,,6
4,224,192,128,,,,,4,12
5020 DATA32,,,,,3,7,15,31,31,63
,63,63,63,,,,,56,252,252,246,226
,240,248,248,250,250
5030 DATA26,63,31,15,7,23,54,16,8,
,,,,,254,254,252,248,120,120,24
,2,28,8
5040 DATA31,,,,,8,12,,,8,2
8,14,6,6,4,4,,,,,4,12
5050 DATA27,,,,,14,31,61,63,63,63
,31,14,3,,,,,192,224,128,128
5060 DATA32,,,,,28,63,63,127,115
,115,115,115,123,,,,,192,22
4,240,248,248,252,252,252,252
5070 DATA26,123,127,63,63,31,6,6,,
1,7,,,,,252,248,240,192,,,,,128,
128
5080 DATA16,,12,12,12,12,4,4,,
,,,6,6
5090 DATA32,,,,,28,63,63,125,120
,124,126,127,127,127,,,,,192,22
4,240,248,120,12,28,252,252
5100 DATA24,127,127,63,31,30,30,24

```

A SUIVRE...

DISK DUMP

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'accéder 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. Sauvegardez-le sur disquette en faisant "BSAVE DISK DUMP A\$ 800, L\$ 600" et lancez-le par "BRUN DISK DUMP".
Lorsqu'apparaît le message "DUMP DE SECTEURS DE DISQUETTE" par Arnaud BONDATY, presser une touche. "PISTE" ap-

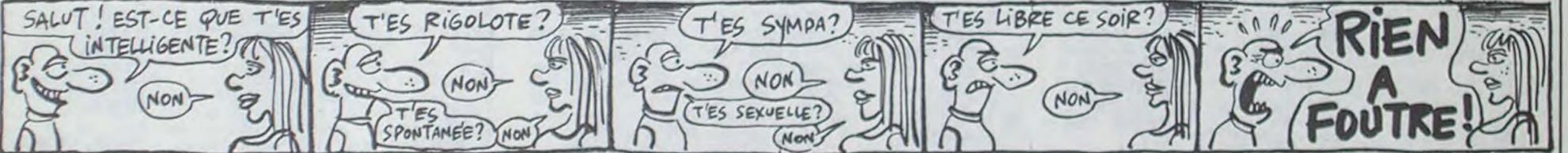
paraît en inverse, suivi d'un nombre précédé du caractère "S" qui signifie que l'on va compter en hexadécimal. Chaque fois que l'on appuie sur la flèche gauche, le nombre diminue de 1; quand on appuie sur la flèche droite, le nombre augmente de 1. Pour valider votre choix, faites "RETURN". Il vous reste 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 octets-s'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".
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.



SUITE DU N°88

LISTING 2

0800- A2 1C BD C2 0C 9D FF 02	0950- 06 20 ED FD C8 D0 F5 48	0AE0- C9 86 D0 07 A9 80 85 10	0C70- 0A 60 20 ED FD 29 0F 99	\$800-. DFF	0958- (\$D3) 0AE8- (\$0B) 0C78- (\$33)
0808- CA 00 F7 A2 05 8D 00 0C	0958- A9 05 85 24 A9 0C 20 58	0AE8- 4C 74 0A C9 8E 00 07 A9	0C78- 12 00 60 20 ED FD 18 69	\$BRUN HEX	0960- (\$B7) 0AF0- (\$E3) 0C80- (\$61)
0810- 9D 1F 03 CA D0 F7 20 58	0960- FB 68 A0 00 B9 C0 0D F0	0AF0- 00 85 10 4C 74 0A C9 8D	0C80- 09 29 0F 99 12 00 60 A5	*800-. DFF	0968- (\$93) 0AF8- (\$00) 0C88- (\$09)
0818- FC 48 A9 05 85 24 A9 0A	0968- 06 20 ED FD C8 D0 F5 48	0AF8- 00 06 20 3D 08 4C 54 08	0C88- 12 0A 0A 0A 0A 45 13 9D		0970- (\$C0) 0B00- (\$04) 0C90- (\$65)
0820- 20 5B FB 68 A0 00 B9 E2	0970- A9 0A 85 24 A9 10 20 5B	0B00- C9 C0 80 19 A4 10 C0 00	0C90- 00 20 60 48 A5 25 48 A5		0978- (\$A6) 0B08- (\$57) 0C98- (\$91)
0828- 0C F0 06 20 ED FD C8 D0	0978- FB 68 A0 00 B9 D1 0D F0	0B08- F0 06 A0 40 84 11 0D 04	0C98- 24 48 48 A9 14 85 24 A9		0980- (\$FB) 0B10- (\$14) 0CA0- (\$F5)
0830- F5 48 A9 0A 85 24 A9 0D	0980- 06 20 ED FD C8 D0 F5 20	0B10- A0 00 84 11 20 2A 0B 20	0CA0- 04 20 5B FB 68 A0 00 B9		0988- (\$E1) 0B18- (\$2C) 0CAB- (\$8D)
0838- 20 5B FB 68 A0 00 B9 00	0988- 0C FD C9 81 0D 06 20 9E	0B18- 31 0B 4C 74 0A 00 84	0CAB- E0 D0 F0 08 45 10 20 ED		0990- (\$65) 0B20- (\$46) 0CB0- (\$87)
0840- 0D F0 06 20 ED FD C8 D0	0990- 09 4C 54 08 C9 82 0D 07	0B20- 11 20 2A 0B 20 31 0B 4C	0CB0- F0 C8 D0 F3 68 85 24 68		0998- (\$10) 0B28- (\$00) 0CC8- (\$0C)
0848- F5 8D 10 C0 18 A0 00 C0	0998- 20 46 08 4C 54 08 20 58	0B28- 74 0A 20 38 08 9D 00 20	0CC8- 20 5B FB 68 60 20 58 FC		0A10- (\$14) 09A0- (\$D1) 0B30- (\$FC) 0CC0- (\$E0)
0850- C9 80 9D F8 20 58 FC A0	09A0- FC A0 00 84 10 A0 00 89	0B30- 60 20 ED FD 20 10 FC 60	0CC0- 20 00 E0 A9 03 A0 0A 20		0A18- (\$1A) 09A8- (\$10) 0B38- (\$47) 0CC8- (\$0A)
0858- 00 B9 70 0D F0 06 20 ED	09A8- 13 0D F0 06 20 ED FD C8	0B38- 45 10 45 11 60 A9 02 8D	0CC8- 09 03 60 00 00 01 60 01		0A20- (\$7E) 09B0- (\$82) 0B40- (\$2E) 0CC0- (\$17)
0860- FD C8 D0 F5 20 8E FD A0	09B0- 0D F5 A0 0E 03 20 DA FD	0B40- 16 03 20 00 03 60 20 58	0CD0- 00 12 06 20 03 00 20 00		0A28- (\$D2) 09B8- (\$20) 0B48- (\$0D) 0CC8- (\$61)
0868- 00 B9 96 0D F0 06 20 ED	09B8- A9 A0 20 ED FD 00 00 B9	0B48- FC A0 00 89 13 0D F0 06	0CD8- 00 01 00 00 60 01 00 01		0A30- (\$1B) 09C0- (\$1F) 0B50- (\$7E) 0CE0- (\$1F)
0870- FD C8 D0 F5 48 A9 0A 85	09C0- 1C 0D F0 06 20 ED FD C8	0B50- 20 ED FD C8 D0 F5 A0 0E	0CE0- EF 08 04 15 00 10 20 04		0A38- (\$F1) 09C8- (\$83) 0B58- (\$0C) 0CE8- (\$34)
0878- 24 A9 12 20 5B FB 68 A0	09C8- 0D F5 A0 0F 03 20 DA FD	0B58- 03 20 DA FD A9 A0 20 ED	0CE8- 05 20 13 05 03 14 05 15		0A40- (\$D3) 09D0- (\$1C) 0B60- (\$03) 0CF0- (\$0D)
0880- 00 B9 61 0D F0 06 20 ED	09D0- 20 8E FD 48 A9 0F 85 24	0B60- FD A0 00 89 1C 0D F0 06	0CF0- 12 13 20 04 05 20 04 09		0A48- (\$DD) 09D8- (\$F4) 0B68- (\$7F) 0CF8- (\$17)
0888- FD C8 D0 F5 48 A9 05 85	09D8- A9 15 20 5B FB 68 A0 00	0B68- 20 ED FD C8 D0 F5 A0 0F	0CF8- 13 11 15 05 14 14 05 00		0A50- (\$05) 09E0- (\$55) 0B70- (\$1F) 0D00- (\$7F)
0890- 24 A9 08 20 5B FB 68 A0	09E0- B9 27 0D F0 06 20 ED FD	0B70- 03 20 DA FD 20 8E FD 48	0D00- F0 E1 F2 A0 C1 F2 EE E1		0A58- (\$FF) 09E8- (\$89) 0B78- (\$08) 0D08- (\$77)
0898- 00 B9 13 0D F0 06 20 ED	09E8- C8 D0 F5 48 A9 14 85 24	0B78- A9 00 85 24 A9 02 20 58	0D08- F5 E4 A0 C2 CF CE C4 C1		0A60- (\$E3) 09F0- (\$E8) 0B80- (\$8C) 0D10- (\$16)
08A0- FD C8 D0 F5 20 F4 FB 20	09F0- A9 0A 20 5B FB 68 A0 00	0B80- FB 68 A2 00 8D 00 20 20	0D10- 04 09 00 10 09 13 14 05		0A68- (\$19) 09F8- (\$40) 0B88- (\$F6) 0D18- (\$8F)
08A8- F4 FB AE 0E 03 20 10 FC	09F8- B9 32 0D F0 06 20 ED FD	0B88- DA FD A9 A0 20 ED FD E8	0D18- A0 BA A4 A0 13 05 03 14		0A70- (\$7E) 0A00- (\$89) 0B90- (\$F4) 0D20- (\$79)
08B0- 20 10 FC 20 44 F9 20 0C	0A00- C8 D0 F5 48 A9 14 85 24	0B90- F0 14 A5 24 C9 24 90 EC	0D20- 05 15 12 A0 BA A4 00 C5		0A78- (\$D7) 0A08- (\$E9) 0B98- (\$48) 0D28- (\$7E)
08B8- FD C9 8D F0 1F C9 91 00	0A08- A9 0C 20 5B FB 68 A0 00	0B98- E6 25 A9 00 85 24 A5 25	0D28- 03 C3 8D 03 CF D2 04 C9		0A80- (\$EE) 0A10- (\$33) 0BA0- (\$E3) 0D30- (\$D5)
08C0- 03 4C 8D 0C C9 88 00 08	0A10- B9 41 0D F0 06 20 ED FD	0BA0- 20 5B FB 4C 84 08 A0 00	0D30- C5 00 03 14 0C 30 09 3E		0A88- (\$71) 0A18- (\$89) 0BA8- (\$97) 0D38- (\$2D)
08C8- E0 00 F0 E1 CA 4C A0 08	0A18- C8 D0 F5 48 A9 14 85 24	0BA8- B9 E5 0D F0 06 20 ED FD	0D38- 30 09 0E 16 05 12 13 05		0A90- (\$CD) 0A20- (\$EF) 0BB0- (\$AD) 0D40- (\$62)
08D0- C9 95 0D 09 E0 22 F0 05	0A20- A9 0E 20 5B FB 68 A0 00	0BB0- C8 D0 F5 48 A9 00 85 24	0D40- 00 43 54 4C 7C 46 7E 7D		0A98- (\$9C) 0A28- (\$21) 0BB8- (\$E1) 0D48- (\$15)
08D8- E8 4C A0 08 8A 8D 0E 03	0A28- B9 53 0D F0 06 20 ED FD	0BB8- A9 02 20 5B FB 68 A2 00	0D48- 43 4C 49 47 4E 4F 54 41		0AA0- (\$1F) 0A30- (\$AD) 0BC0- (\$61) 0D50- (\$B3)
08E0- 48 A9 05 85 24 A9 0C 20	0A30- C8 D0 F5 48 A9 05 24	0BC0- 20 0C FD C9 8D 00 42 20	0D50- 4E 54 00 C3 D4 CC BC CE		0AA8- (\$60) 0A38- (\$E1) 0BC8- (\$71) 0D58- (\$10)
08E8- 5B FB 68 A0 00 B9 1C 0D	0A38- A9 02 20 5B FB 68 A2 00	0BC8- 3D 08 60 C9 88 00 13 A5	0D58- 8E 8D CE CF D2 CD C1 CC		0AB0- (\$7D) 0A40- (\$8B) 0BD0- (\$0C) 0D60- (\$75)
08F0- F0 06 20 ED FD C8 D0 F5	0A40- 8D 00 20 C9 80 9D 06 C9	0BD0- 24 C9 00 F0 EB CA 20 10	0D60- 00 43 54 4C 7C 51 7E 7D		0AB8- (\$DE) 0A48- (\$28) 0BD8- (\$80) 0D68- (\$5A)
08F8- 20 F4 FB 20 F4 FB AE 0F	0A48- A0 8D 02 49 40 20 ED FD	0BD8- FC 20 10 FC 20 10 FC 4C	0D68- 51 55 49 54 54 45 52 00		0AC0- (\$67) 0A50- (\$84) 0BE0- (\$4F) 0D70- (\$09)
0900- 03 20 10 FC 20 10 FC 20	0A50- E8 F0 14 A5 24 C9 10 00	0BE0- C0 08 C9 95 D0 17 E0 FF	0D70- 05 D4 C9 CC C9 D3 C5 D2		0AC8- (\$D2) 0A58- (\$89) 0BE8- (\$2F) 0D78- (\$15)
0908- 44 F9 20 0C FD C9 8D F0	0A58- E7 E6 25 A9 00 85 24 A5	0BE8- F0 D6 A5 24 C9 21 80 D0	0D78- A0 CC C5 D3 A0 C6 CC C5		0AD0- (\$82) 0A60- (\$E8) 0BF0- (\$C8) 0D80- (\$64)
0910- 1F C9 91 0D 03 4C 8D 0C	0A60- 25 20 5B FB 4C 0A 48	0BF0- E8 20 F4 FB 20 F4 FB 20	0D80- C3 C8 C5 D3 A0 C4 D2 CF		0AD8- (\$0B) 0A68- (\$08) 0BF8- (\$1A) 0D88- (\$0E)
0918- C9 88 0D 08 E0 00 F0 E1	0A68- A9 00 85 24 A9 02 20 58	0BF8- F4 FB 4C C0 08 C9 88 D0	0D88- C9 D4 C5 A0 C5 D4 A0 C7		0AE0- (\$C0) 0A70- (\$AE) 0C00- (\$84) 0D90- (\$AF)
0920- CA 04 01 09 C9 95 D0 09	0A70- FB 68 A2 00 20 93 0C 20	0C00- 16 A5 25 C9 02 F0 B9 A0	0D90- C1 D5 C3 C8 C5 00 A7 D2		0AE8- (\$C0) 0A78- (\$EC) 0C08- (\$24) 0D98- (\$0F)
0928- E0 0F 05 E8 4C 01 09	0A78- 0C FD C9 88 00 0A 24	0C08- 0C CA 88 00 FC C6 25 A5	0D98- C5 D4 05 D2 CE A7 A0 D0		0AF0- (\$2B) 0A80- (\$CF) 0C10- (\$E8) 0DA0- (\$7A)
0930- 8A 8D 0F 03 A9 01 8D 16	0A80- C9 00 F0 CA 20 10 FC	0C10- 25 20 5B FB 4C C0 08 C9	0DA0- CF D5 D2 A0 D6 C1 CC C9		0AF8- (\$A1) 0A88- (\$16) 0C18- (\$8F) 0DA8- (\$2C)
0938- 03 20 00 23 20 58 FC 48	0A88- 4C 74 0A C9 95 00 0A 5	0C18- 8A D0 14 E0 F4 80 F5 A0	0DA8- C4 C5 D2 00 31 A0 A0 C3		0B00- (\$23) 0A90- (\$F1) 0C20- (\$26) 0DB0- (\$17)
0940- A9 05 85 24 A9 08 20 58	0A90- 24 C9 0F 0F E8 20 F4	0C20- 0C E8 88 00 FC E6 25 A5	0DB0- C1 D2 C1 C3 D4 C5 D2 C5		0B08- (\$0B) 0A98- (\$40) 0C28- (\$E8) 0DB8- (\$A8)
0948- FB 68 A0 00 B9 AC 0D F0	0A98- FB 4C 74 0A C9 88 00 16	0C28- 25 20 5B FB 4C C0 08 C9	0DB8- 03 A0 C5 C3 D2 C1 CE 00		0B10- (\$69) 0AA0- (\$C5) 0C30- (\$E3) 0DC0- (\$F4)



COMMODORE 64



Suite de la page 4

6200 DATA 32,8,192,32,16,255,224,24	6530 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0	6860 DATA 28,16,0,28,0,0,24,0
6210 DATA 131,192,63,190,64,48,48,64	6540 DATA 1,255,128,16,2,0,16,7	6870 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
6220 DATA 63,224,64,31,192,0,15,128	6550 DATA 128,16,12,64,31,252,32,15	6880 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
6230 DATA 0,0,128,0,80,64,0,63	6560 DATA 4,96,9,247,240,8,48,48	6890 DATA 160,0,0,168,0,0,168,0
6240 DATA 254,0,0,0,0,0,0,0	6570 DATA 8,31,240,0,15,224,0,7	6900 DATA 0,170,169,64,170,169,80,170
6250 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0	6580 DATA 192,0,4,64,0,0,40,1	6910 DATA 170,168,170,255,234,170,191,170
6260 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0	6590 DATA 255,240,0,0,0,0,0,0	6920 DATA 2,170,168,0,42,160,0,0
6270 DATA 15,252,0,0,16,0,0,56	6600 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0	6930 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
6280 DATA 0,0,124,0,0,254,0,1	6610 DATA 0,0,0,32,0,0,32,64	6940 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
6300 REM *** BLOC 14 ***	6620 DATA 0,48,192,6,51,128,3,183	6950 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
6320 DATA 131,0,1,1,0,1,57,0	6630 DATA 128,1,254,0,0,255,224,7	6960 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
6330 DATA 1,125,0,0,254,0,0,124	6650 REM *** BLOC 15 ***	6970 DATA 0,0,10,0,0,42,0,0
6340 DATA 0,0,130,0,1,1,0,3	6670 DATA 255,128,31,254,0,1,252,0	6980 DATA 42,1,106,170,5,106,170,42
6350 DATA 131,128,0,0,0,0,0,0	6680 DATA 3,254,0,3,247,0,7,49	7000 REM *** BLOC 16 ***
6360 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0	6690 DATA 128,4,48,128,0,16,0,0	7020 DATA 170,170,171,255,170,170,254,170
6370 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0	6700 DATA 16,0,0,0,0,0,0,0	7030 DATA 42,170,128,10,168,0,0,0
6380 DATA 0,127,224,0,16,0,0,56	6710 DATA 0,0,0,0,0,120,248,192	7040 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
6390 DATA 0,0,124,0,0,254,0,1	6720 DATA 123,240,240,255,240,252,255,224	7050 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
6400 DATA 131,0,1,1,0,1,57,0	6730 DATA 127,255,224,63,255,192,31,255	7060 DATA 0,0,0,0,14,9,22,5
6410 DATA 1,125,0,0,254,0,0,124	6740 DATA 224,15,255,252,7,255,255,31	7070 DATA 1,21,58,32,32,32,32,32
6420 DATA 0,0,130,0,1,1,0,3	6750 DATA 255,255,255,255,254,127,255,252	7080 DATA 32,19,3,15,18,5,58,48
6430 DATA 131,128,0,0,0,0,0,0	6760 DATA 31,255,240,7,255,192,7,255	7090 DATA 48,48,48,48,48,48,32,32
6440 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0	6770 DATA 192,15,255,224,15,253,224,28	7100 DATA 32,32,32,32,32,32,85,86
6450 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0	6780 DATA 253,240,24,124,112,48,60,24	7110 DATA 85,86,85,86,253,251,247,239
6460 DATA 0,15,252,8,2,0,0,7	6790 DATA 0,60,0,0,0,0,0,0	7120 DATA 223,191,2,4,8,16,32,64
6470 DATA 128,0,12,64,15,252,32,31	6800 DATA 112,0,0,56,0,0,56,64	7130 DATA 127,63,31,15,7,3,56,72
6480 DATA 4,96,17,247,240,16,48,48	6810 DATA 14,0,96,15,0,224,6,28	7140 DATA 88,104,120,136,64,80,96,112
6490 DATA 16,31,240,0,15,224,0,7	6820 DATA 0,0,14,0,0,128,0,97	7150 DATA 128,144,6,9,14,32,4,5
6500 DATA 192,0,4,64,0,0,40,1	6830 DATA 195,12,112,193,142,224,1,199	7160 DATA 32,16,1,18,20,9,5
6510 DATA 255,240,0,0,0,0,0,0	6840 DATA 0,24,0,0,56,0,1,24	
6520 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0	6850 DATA 96,7,0,112,7,128,48,0	

HEBDOGICIEL 160, rue Legendre 75017 PARIS

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

NOM : _____
 PRENOM : _____
 ADRESSE : _____
 BUREAU DISTRIBUTEUR : _____

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

LA QUETE DU GRAAL

FX 702 P



HEP! T'AURAS PAS VU LE GRAAL?



SACRE GRAAL!

Vivez intensément sur votre FX, la grande quête mystique chère au roi Arthur.
Eric SIEZIEN

Mode d'emploi :
Le GRAAL est caché dans l'une des 1000 pièces d'un chateau maudit (représenté par un cube de 10* 10* 10). Pour le retrouver, vous devez tuer un dragon, trouver une clé et posséder au moins 20 pièces d'or. Dans sa bonté, MERLIN vous octroie 9 pièces d'or, 800 points de vie et une arme (1 trident, valeur 2 au combat). Ce magicien vous téléporte dans une pièce quelconque et vous attend en 9, 9, 9, avec l'espoir de votre victoire. Le maître des lieux vous gênera dans votre quête en fermant ou en ouvrant des portes à sa guise. Arrivé en 9, 9, 9, l'ordinateur vous indique le nombre de tours effectués et le score réalisé.

Pour réussir, il faut :
1-avoir tué le dragon
2-être sur les coordonnées du GRAAL
3-posséder une clé
4-posséder 20 pièces d'or (P.O) qui seront soustraites à votre total (prix du GRAAL).

Après avoir rentré le programme, entrez les variables IS, JS, AOS à C9\$ et \$. Comme \$ ne passe pas à l'imprimante, \$ = *58# 80 I52H20-50* 0A*. faites Fi 0.
Affichage des indications du jeu :
29 | 0, 8, 9 | 19 | 523 | H =

A	B	C	D	EFG
				H

A : nombre de tours déjà effectués. Si >100, cela devient # # .
B : vos coordonnées, toujours comprises entre 0 et 9.
C : vos pièces d'or, si >99 cela devient # # .
D : points de vie, si >999 devient # # # .
H : représentation de l'état des portes; noter auparavant les déplacements possibles :
A, abandon de partie; toujours possible
0, reculer; toujours possible, sauf en 4= 0
2, descendre
4, aller à gauche
5, avancer
6, aller à droite
8, monter
Soit la représentation des portes : E, mur de gauche et G, mur de droite avec * = " porte ouverte et / " porte fermée. F, représente à la fois le mur du fond, le plancher et le plafond.
Tableau des différents symboles employés (O, ouvert et F, fermé) :

symbole	↑	#	!	H	spc	.
porte du fond	O	F	O	F	O	F
trappe du haut	O	O	F	F	F	F
trappe du bas	F	F	O	O	F	F

Par exemple, si vous avez II= à l'écran, vous pouvez aller à droite (6), avancer (5), monter (8), reculer (0) ou abandonner (A). L'ordinateur attend vos déplacements et vous indique le type de pièces ou vous vous trouvez. Chaque pièce a sa fréquence d'apparition et un événement qui lui est associé :

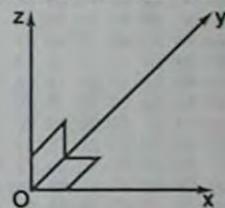
Pièces	Fréq.(%)	% de ne rien trouver	% d'évén. caract	évén.associé
Chambre	4	50	50	P.S (p.secret)
Cuisine	8	40	60	Fiote (+ PV)
Eschif	12	30	70	Dragon (combat)
Baille	16	20	80	Coffret (+ P.O)
Galerie	20	10	90	Monstre (combat)
Armurerie	16	20	80	Arme
Cellule	12	30	70	Sorcier (rens.)
Guette	8	40	60	Voleur (-P.O)
Biblio	4	50	50	Clé

Evénements :
- Un P.S : passage secret, cela change toutes vos coordonnées.
- Une fiote : vous prenez de 0 à 50 P.V.
- Un coffret : vous gagnez de 0 à 5 P.O.
- Un voleur : vous perdez de 0 à 5 P.O.
- Une clé : vous la possédez pour ouvrir le trésor (le GRAAL).
- Une arme : l'ordinateur affiche le nom et la valeur de l'arme. Si vous voulez l'acheter, tapez O EXE sinon, tapez N EXE. Valeur des armes (à l'achat et pour le combat) : trident 2, glaive 4, fléau 6, arc 8. Au départ, vous avez un trident. Ces armes peuvent être hors-service (H.S) après un combat.
- Un sorcier : il peut, lorsqu'il apparaît, vous proposer un renseignement sur l'emplacement du GRAAL, si ce n'est pas trop cher pour vous, ou s'il vous a déjà fourni au plus, un renseignement pour cela, vous devrez payer en tapant O EXE, sinon N EXE. Tarif : le premier renseignement coûte entre 10 et 20 P.O et indique la première coordonnée du GRAAL. Le second coûte entre 20 et 30 P.O et indique la seconde coordonnée.
- Un monstre : affichage du nom et de sa force. Combattez en tapant C EXE et fuyez par F EXE. La perte des P.O et P.V est proportionnelle à la force du monstre. Galerie des monstres :

Nom	Force min.	Force max.	Force moy.
Gnome	2	6	4
Vampire	2	7	5
Orque	3	8	6
Kobold	4	9	7
Gobelin	5	10	8
Balrog	6	11	9
Troll	7	12	10

Si vous combattez, répondez à la question "ARME ?" par le nom de celle que vous désirez utiliser, puis EXE. Pour un combat à mains nues, tapez n'importe quoi de moins de 3 lettres. L'ordinateur affiche ensuite la valeur du combat (V.C = force monstre, valeur de l'arme, dizaine de P.O). Par exemple, si vous combattez un GOBELIN 8 avec un trident et si vous avez 23 P.O, le combat aura pour valeur, V.C= 8-2-2 donc V.C= 4. Si V.C est inférieure à 2, V.C= 2. Ceci fait, le CASIO "lance" 2 dés, indique la somme réalisée puis le résultat du combat. Si la somme est égale à V.C, le monstre fuit, vous ne gagnez ni ne perdez. Si la somme est supérieure à V.C, vous gagnez. L'ordinateur calcule alors vos nouveaux P.O et P.V suivant la règle :
P.V = P.V + ou - 10* V.C avec + si vous avez gagné.
P.O = P.O + ou - V.C avec - si vous avez perdu.
- Un dragon : sa force est comprise entre 2 et 15, il peut apparaître n'importe quand. Vous le combattez comme un vulgaire monstre, mais sa force vous est inconnue. Si vous le tuez, cela vous ouvre les portes du GRAAL qui apparaît enfin.

REMARQUE : Vous êtes dans un repère Ox, Oy, Oz et dans ce repère, vos coordonnées sont X, Y, Z. C'est dans cet ordre que la machine vous les donne. Le premier renseignement concernant le GRAAL, précise la coordonnée suivant Ox et le second suivant Oy.



```

LIST ALL
*** PRG LIST
VAR: 56 PRG: 1440
PB: 1355 STEPS
1 SAC:6SB 51:A=X
  :0-Y:C=Z:V=000:
  :07-1:89=0
2 GSB 51:W=9:K=0:
  :T=0:D=0:C1=0:C3
  :0:R=0
3 WAIT 9:E=0:F$="
  :I$=MID(1,10):
  :IF RAN#(5):F$="
  :="E$="4"
4 $=$MID(1+3*INT
  : (RAN#*6,3)+E$+
  : "0A"
5 E$="I":IF RAN#(
  :.5):E$="":$=$+
  : "6"
6 PRT CSR 0:##:SX
  :":":#X":":":Y:
OTO #1
16 GOTO 7
17 IF D=1:IF A=X:I
  :F 0=Y:IF C=Z:PR
  :T:PRT "-LE":J
  :$:IF K=N=20:W=M
  :-20:T=1
18 IF X+Y+Z=20 T
  :HEM #2
19 STAT 1:F=RAN#0
  :=RAN#
20 PRT 1:V=Y-5:U=IN
  :T (5*RAN#+INT (
  :5*RAN#):PRT "-VS
  :ETES DANS:"
21 PRT "-UNE":A$(
  :U):IF 10*RAN#>9
  :-ABS (U-4):PRT "
  :-RIEN":GOTO 3
22 IF 10*RAN#>9-AB
  :S (U-4):U=INT (R
  :AN#*5+INT (RAN#
  :*5
23 PRT "-UN":#6SB
10*U+50:W=(M+A
  :BS W)/2:GSB #1:
  :GOTO 3
50 PRT "P.S."
51 X=INT (RAN#*10:
  :Y=INT (RAN#*10:
  :Z=INT (RAN#*10:
  :RET
60 PRT CSR 3:"E FI
  :OLE":V=V+INT (R
  :AN#*50:RET
70 PRT C6$:N=INT
  :(2*RAN#+14:GSB
  :91:IF D=0:D=H
  :71 RET
80 PRT C4$:W=M+INT
  :(RAN#*5:RET
90 M=INT (7*RAN#+9
  :N=ABS INT (M-5
  :+3*(RAN#-RAN#):P
  :RT A$(M):H:
91 INP Q:IF Q=F:W=
  :M-N:V=V-3*N:RET
92 INP "-ARME":Q$:
Q=LEN(Q$):IF Q>=
  :3:F=2*(7-Q+SGN
  :(Q-3):F=A(15+F)*
  :F
93 Q=N-INT F-INT (
  :W/10:IF Q=1:0=2
  :94 PRT "-COMBAT":
  :D:P=2+INT (RAN#
  :*6+INT (RAN#*6:
  :H=0:SGN (P-O
  :95 PRT -P:V=V+10*
  :H:IF H=0:PRT "
  :FUIITE":RET
96 W=M+IF F=1:IF
  :RAN#>3:H:PRT
  :A$(14+F):" H.S.
  :":A(15+F)=0
97 IF H=0:PRT " GA
  :GNE":RET
98 PRT " PERDU":RE
  :T
100 L=2*INT (RAN#*4
  :+8:PRT A$(L):L-
  :14:IF A(L+1)>S
6N (M+14-L:RET
101 INP Q:IF Q=0:R(
  :L+1)=1:W=M-L+14
102 RET
108 PRT C7$:S=INT (
  :10*(RAN#+1+R:IF
  :SGN (M-S)>SGN (
  :R-1):RET
111 PRT C8$:C9$:S:
  :INP Q:IF Q=0:RE
  :T
112 W=M-S:R=R+1:IF
  :R=1:PRT "-X=":A
  :RET
113 PRT "-Y=":B:RET
120 PRT C5$:W=M-INT
  :(RAN#*5:RET
130 PRT CSR 3:"E CL
  :E":K=1:RET
P1: 32 STEPS
  1 IF V>0:RET
  2 PRT :PRT I$:"VS
ETES MORT"
L = 16
M = 11
N = 7
O = 0.7264504889
P = 4
Q$ =+
R = 0
S = 38
T = 0
U = 8
V = 800
W = 9
X = 9
Y = 6
Z = 9
A$=CHAMBRE
A1$=CUISINE
A2$=ESCHIF
A3$=BAILLE
A4$=GALERIE
A5$=ARMURIE
A6$=CELLULE
A7$=GUETTE
A8$=BIBLIO.
R9$=GNOME
R0$=VAMPIRE
R1$=ORQUE
R2$=KOBOLD
R3$=GOBELIN
R4$=BALROG
R5$=TROLL
R6$=TRIDENT
R7 = 1
R8$=GLAIVE
R9 = 0
C0$=FLEAU
C1 = 0
C2$=ARC
C3 = 0
C4$=COFFRET
C5$=VOLEUR
C6$=DRAGON
C7$=SORCIER
C8$=RENSEIG
C9$=NEMENT
$
150100152H20 50*0A*0
A0A5
  
```

LE JUSTICIER GLOUP MAN



Un labyrinthe hanté regorge de pastilles, vous connaissez la suite...

Marc CODIN

Mode d'emploi :
Ce jeu propose 4 labyrinthes différents. Le début d'affichage reproduit la ligne sur laquelle vous évoluez et la fin d'affichage figure le

labyrinthe entier. Une flèche indique devant ce dernier, le niveau où vous vous trouvez. Utilisez pour vous déplacer :
- "Q" pour monter
- "Z" pour descendre
- "I" pour aller à gauche
- "P" pour aller à droite
Les tunnels vous permettent de passer d'un côté à l'autre. Les fantômes, au nombre de 7, ont bien sûr le pouvoir de traverser les murs et se dirigent toujours droit sur vous.

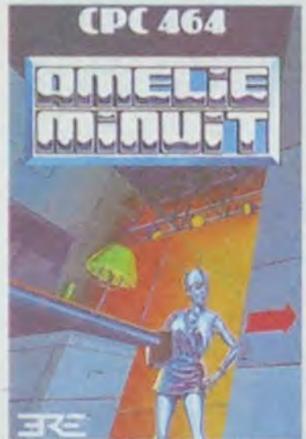


```

1:REM *****
  ** PACK-MAN **
  *****
5:"A" WAIT 5:CLS
  :A$="1C3E3E3E1
  :400":B$="14363
  :E3E1C00":FOR I
  :=0TO 7:CURSOR
  :1:GPRINT A$:
  :CURSOR (25-1):
  :GPRINT B$
6:NEXT I:CURSOR
  :9:PRINT "PACK-
  :MAN":RESTORE 1
  :200:FOR I=1TO
  :32:READ A,B:
  :BEEP 1,A,B:8:
  :NEXT I
7:INPUT "Explica
  :tion ?(O/N)":A
  :$:IF A$="O"
  :THEN 1700
8:REM *****
  INITIALISATION
  *****
9: CLEAR :DIM A$(
  :110):I, L$(0)*3
  :4, U$(0)*32, F(
  :7), T$(0)*17, W$(
  :16)*2, W(16):T=
  :1
10:U$(0)="0705050
  :00705050007050
  :500
11:T1=T-1
  :12:IF T1>3LET T1=
  :T1-4:GOTO 12
13:RESTORE 1250+T
  :1*7:FOR I=0TO
  :6:FOR J=0TO 16
  :READ A:A=(A-1
  :)*(2+1):W(J)=W
  :(J)+A
  :14:NEXT J:NEXT I:
FOR I=0TO 16:B
  :=W(I):A=INT (B
  :/16):B=B-16*A:
  :W$(I)=CHR$(A+
  :48+7*(A/9))
15:W$(1)=W$(1)+
  :CHR$(B+48+7*(
  :B/9)):NEXT I:
  :FOR I=0TO 16:L
  :$(0)=L$(0)+W$(
  :1):NEXT I
16:READ L1
  :20:PD$="1C3E3E3E1
  :400"
25:PM$="1C3E3E3E1
  :C00":PT$="1C3E
  :0E3E1C00":PB$=
  : "1C3E3E3E1C00
  :30:PG$="14363E3E1
  :C00":F$="7E3B7
  :E00
  :40:A$=CHR$ 127:B$
  ="":RESTORE 1
  :250+T1*7:FOR I
  :=0TO 6:FOR J=0
  :TO 16:READ A:A
  :$(1*17+J)=0$(A
  :)+A$(1+4)+A$(1+5
  :)+A$(1+6)
  :205:T$(0)=T$(0)+A$
  :(1+7)+A$(1+8)+
  :A$(1+9)+A$(1+1
  :0)+A$(1+11)+A$(
  :1+12)+A$(1+13
  :)+A$(1+14)+A$(1+15
  :)+A$(1+16):
  :CURSOR 0:PRINT
  :T$(0)
  :206:T$(0)=T$(0)+A$
  :(1+14)+A$(1+15
  :)+A$(1+16):
  :CURSOR 0:PRINT
  :T$(0)
  :210:CURSOR P:
  :GPRINT P$:
  :CURSOR F(H):
GPRINT F$:
  :CURSOR 19:F=2^
  :(H-1):GPRINT F
  :F:IF F*2+F/2:F
  :BEEP 1,20,5:
  :RETURN
299:REM *****
  * MOUVEMENTS *
  *****
300:B$=INKEY$:IF
  :B$="I" THEN 700
  :310:IF B$="P" THEN
  :500
  :320:IF B$="Q" THEN
  :400
  :330:IF B$="Z" THEN
  :600
  :340:P$=PB$:GOTO 80
  :0
  :400:P$=PM$:H=H-1:
  :IF H=0LET H=7
  :IF H=0LET H=7
  :410:IF ASC (A$(17*
  :(H-1)+P))=127
  :LET H=H+1
  :420:GOTO 810
  :500:P$=PD$:P=P+1:
  :IF P=17LET P=0
  :510:IF ASC (A$(17*
  :(H-1)+P))=127
  :LET P=P-1
  :520:GOTO 800
  :600:P$=PT$:H=H+1:
  :IF H=16LET H=1
  :610:IF ASC (A$(17*
  :(H-1)+P))=127
  :LET H=H-1
  :620:GOTO 810
  :700:P$=PG$:P=P-1:
  :IF P=-1LET P=1
  :6
  :710:IF ASC (A$(17*
  :(H-1)+P))=127
  :LET P=P+1
  :800:F(H)=F(H)+SGN
  :(P-F(H)):IF F(
  :H)=PTHEN 1E3
  :810:IF A$(17*(H-1
  :)+P)="*":LET K=K
  :+1:A$(17*(H-1
  :)+P)="":BEEP 1
  :8,10:IF K=L1
  :THEN 1500
  :820:GOSUB 200:GOTO
  :300
  :1000:REM *****
  ** PERDU **
  *****
1005:WAIT 9:BEEP
  :10:CURSOR P:
  :PRINT " ":
  :BEEP 1:
  :CURSOR P:
  :GPRINT "1C3E
  :3E3E1C":
  :RESTORE 1200
  Suite page 27
  
```

SECRÉTAIRE CHERCHE LUNETTES

L'histoire d'Amélie Minuit débute dans les pires conditions qu'il soit : à la recherche d'un dossier urgent, elle doit parcourir les innombrables bureaux d'une tour de vingt neuf étages, tout d'abord pour retrouver les lunettes qu'elle a malencontreusement égaré dans un bureau, mais lequel ?



Sans ses lunettes, elle ne peut bien entendu pas prendre connaissance des messages qui pourraient la guider dans

sa quête. Quelques pièges mortels parsèment les différents étages : de la panne d'électricité qui bloque les ascenseurs durant quelques secondes jusqu'à l'armoire électrifiée accidentellement, tout est prévu pour bloquer la progression de notre petite blonde. Vous ne disposez que d'une heure avant la coupure d'électricité bloquant définitivement tout dans l'immeuble. Mais cette heure dans l'aventure dure effectivement une heure en temps réel. Vous aurez donc à fournir un effort intellectuel puissant pour arriver à résoudre ce gigantesque casse-tête. Trois niveaux de jeu sont accessibles, le premier vous indique le niveau auquel se trouve les lunettes, le second comporte encore quelques indications quant à la position du dossier, le troisième est pour sa part déclaré comme infaisable par l'auteur (?), mais avec un minimum de chance... Souvenez-vous donc d'Amélie Minuit, par Ere Informatique, et précitez-vous chez votre revendeur habituel pour l'exiger tambour battant. Amélie Minuit d'Ere Informatique pour Amstrad.

BIG BLUE ECRASE LES PRIX

1985 est l'année de la grande baisse des prix. Tout le monde s'y met, il n'était que temps. Dernier arrivé dans la course au ratatouille des étiquettes : Big Blue lui-même, alias IBM. Le géant bleu a réduit de 25% en moyenne ses PC portables et PC junior. Si la braderie du junior s'explique par l'arrêt de sa production, le rabais des portables est significatif d'une nouvelle politique. IBM avait déjà entamé cette procédure en baissant le PC et le PC/XT

de près de 10% il y a peu de temps. Dans l'ensemble, ça nous fait bien plaisir et il faudrait institutionnaliser la baisse des prix comme un standard.



QUI CONDUIT QUOI

Nous vous avions annoncé après le SICOB la sortie pour cet automne d'un nouveau lecteur de disquettes pour l'Apple //e. Ce 3,5 pouces, technologie

Sony avec 800 Ko de données, verra bien le jour, à la date prévue, par contre vous aurez effectivement à changer votre contrôleur. De toutes les façons, Apple ne perdant jamais une occasion de faire raquer un maximum, le drive sera vendu avec le contrôleur. Pour tous ceux qui désirent l'acquiescer, sachez qu'il ne fonctionnera que sous Prodos et que ce même Prodos sera capable de différencier le 3,5 pouces du 5,25 pouces que vous pouvez connecter sur ce nouveau contrôleur. Donc pas de lézard : les deux types de drives pourront être câblés sur le nouveau contrôleur, l'ancien prenant bientôt le chemin de la poubelle. Ouf ! j'avais eu peur de comprendre autre chose.



PAN T'ES MORT

Pour détruire les aliens dans un confort maximum, un bon bâton de joie (traduction littérale de joystick) s'avère totalement nécessaire. Jusqu'à présent nos amours hebdomadaires nous avaient plutôt portés sur le Quickshot II de Spectravideo ou l'Hippojoyst.

Eh bien imaginez-vous que les concepteurs de la sus-dite boîte en sont déjà au septième modèle de joystick ! Le Quickshot VII mêle inextricablement la notion de joystick avec celle de trackball. Il tient dans la main : du pouce vous dirigez votre vaisseau (au hasard, ça

Aucun prix n'a encore été avancé pour le moment.

Mais gardez-vous de penser que seuls les ingénieurs de Spectravideo cherchent à innover dans ce domaine. Par exemple Impact Enterprise propose depuis quelques jours un joystick particulièrement original : le Snapshot. La base a disparu, laissant place à une énorme ventouse prête à s'accrocher à n'importe quelle surface. Vous pouvez tirer à l'aide soit de votre pouce, soit de l'index, soit des trois autres doigts. L'engin a un look sans précédent dans le domaine, on pourrait le rapprocher d'un Quickshot II s'il avait le pied plus large. Le prix au détail devrait avoisiner 150 francs.



pourrait être une bagnole !), de l'index vous disposez du tir automatique et du majeur vous activez le tir au coup par coup. Deux diodes vous indiquent quel type de tir vous êtes en train d'utiliser. Il fonctionne sur tous les micros avec une prise Atari et le tir automatique marche sur MSX grâce à une version modifiée de la bête.

CHARRETTE

Après les 1200 licenciements chez Apple USA, une nouvelle charrette de 800 personnes est en préparation. C'est le régime pain sec et austérité.



Bonjour, mademoiselle. Vous êtes seule ? Je peux vous offrir un verre ? Vous n'êtes pas française ? Ca ne fait rien, je vais parler lentement. Vous êtes d'où ? Suédoise ? Ah, excellent, excellent ! Non, je dis ça comme ça. Tenez, on n'a qu'à aller ici, on pourra s'asseoir. On peut se tutoyer ? Je préfère. Qu'est-ce que tu bois ? Un café ? D'accord. Tant mieux, ça va l'énerver. Non, j'ai rien dit. Tu es en France pour longtemps ? Jusqu'à demain ? Ah ben, faudra faire vite, alors. Non, j'ai rien dit. Vous connaissez l'Afrique ? Non ? Ca fait rien, c'est sans importance. Bon, on baise ? Non, non, j'ai rien dit. Je blaguais. Vous fâchez pas, enfin ! Vous connaissez la solution du Moyen-âge dans Euréka ? Non ? Je l'ai découverte alors qu'on m'appelait l'Ange Noir. Non, l'Ange Noir, pas l'anchois. Si tu veux, je t'apprends le français. Oui, je sais que tu pars demain, mais je peux te l'apprendre cette nuit. Oui, d'accord, on en reparlera plus tard. Bon, je vais te raconter la solution du Moyen-âge, ça meublera. Alors :

p couteau, nord, nord, est, p cheval, ouest, nord, ouest, ouest, sud, ouest, p trousseau, est, est, ouvrir porte, sud, prendre bol, nord, ouest, nord, ouest, huiler épée, p épée, est, est, nord, ouest, ouest, p coquilles, est, u coquilles, ouest, ouest, entrer, haut, tuer ogre, a, a, a, p clés, bas, libérer damoiselle, ne, est, est, sud, sud, nord, est, nord, est, couper corde, p corde, nord, ouest, nord, ne, bas, p pot, haut, planter graines, prendre, nord, donner carottes (oui, deux r deux t !), est, sud, p chiffon, nord, est, ne, est, u chiffon, bas, ouest, donner statuette, est, sud, haut, ouest, p rose, est, entrer, nord, bas, ouest, sud, ouest, nord, p lance, sud, est, sud, sud, sud, so, so, ne, tuer bête, p crucifix, so, no, ne, nord, nord, nord, nord, nord, est, haut, entrer, est, confesser péchés, donner crucifix, sud, prendre saint graal, nord, nord, bas, nord, haut, ouest, so, est, ouest, sud, so, sud, sud, ouest, sud, p roi, est, mettre roi, pousser bateau, p Excalibur, nord, lancer Excalibur, entrer, p talisman.



sud, sud, est, se, ne, tuer homme, a, a, a, ouest, ouest, se, sud, est, est, se, entrer, p statuette, manger (autant de fois qu'on veut, pour arriver à 100 de vigueur), sortir, no, ouest, sud, sud, sud, tuer nain, a, a, a,

Ca t'étonne, non ? Tu reveux un café ? Tant pis. Moi, je vais reprendre un lait. Non, je ne bois jamais. Et puis, le lait, c'est très bon pour ce que je veux faire. Non, je ne pense à rien de précis, mais ça te concerne, ma

BIDOUILLE GRENOUILLE

cocotte, ha ha ! Bon, tu dors où, ce soir ? C'est prématuré ? Bon, alors j'ai rien dit, alors. Bon, bon, bon. Voilà. T'es sûre que tu sais pas où tu dors ? Parce que j'ai qu'à aller chercher ma voiture, on est pas loin. Bon, te fâche pas ! C'est pas grave, enfin ! Tiens, tu veux savoir comment on peut avoir un nombre de vies infini dans Lode Runner Championship sur Apple ? Il suffit de taper ce programme, de mettre la disquette dans le lecteur et de faire RUN.

10 REM vies infinies sur LRC par Pierre Yves Devrieres
20 FOR I= 768 TO 775 : READ A : POKE I,A : NEXT : DATA 169, 183, 160, 232, 32, 217, 3, 96 : POKE 47081,96 : POKE 47082,1 : POKE 47083,0 : POKE 47084,21 : POKE 47085,14 : POKE 47088,0 : POKE 47089,64 : POKE 47092,1 : CALL 768
30 HOME : INPUT "NOMBRE DE VIES (1-255) :":VI : POKE 16384 + 221,VI : POKE 47092,2 : CALL 768 : PR# 6

C'est bien, hein ? Tu t'en fous ? Ah ben, tant pis, alors. Et un truc pour avoir plus de vies et de haches sur Conan ? Même principe que le précédent, écoute :

5 REM Conan Modifier par P. Y. Devrieres
20 FOR I= 768 TO 775 : READ A : POKE I,A : NEXT : DATA 169, 183, 160, 232, 32, 217, 3, 96 : POKE 47081,96 : POKE 47082,1 : POKE 47083,0 : POKE 47084,5 : POKE 47085,10 : POKE 47088,0 : POKE 47089,64 : POKE 47092,1 : CALL 768
20 B\$ = "4025 : A2 04 A9 00 9D 46 03 CA D0 F8 8E 46 03 8E 4E 03" : GOSUB 50 : B\$ = "4035 : A2 00 8E 4C 03 A2 01 8E 4D 03 A2 02 8E 4B 03 20" : GOSUB 50
30 HOME : INPUT "NOMBRE DE VIES (1-9) :":VI : PRINT : PRINT : INPUT "NIVEAU DE DEPART (1-7) :":NI : PRINT :

PRINT : INPUT "NOMBRE DE DIZAINES DE HACHES (1-9) :":HA : POKE 16438, NI-1 : POKE 16443, HA : POKE 16448, VI : POKE 47092, 2 : CALL 768
40 PR # 6
50 B\$ = B\$ + "N D9C6G" : FOR Z= 1 TO LEN(B\$) : POKE 511+ Z, ASC(MID\$(B\$, Z,1)) + 128 : NEXT Z : POKE 72,0 : CALL -144 : RETURN

Et ça, c'est pas bien ? Tu t'en fous aussi ? Ah ben c'est malin, j'ai l'air fin, moi, maintenant. Bon, tu veux pas qu'on aille chez moi ? Ca serait mieux qu'ici. Ah, tu veux un autre café ? Ben, je t'ai demandé tout à l'heure et t'en voulais pas ! Oui, je sais, tout à l'heure c'est tout à l'heure. C'est pas la peine de m'engueuler. T'as un copain en Suède ? Non ? Tu l'as largué quand t'es partie ? Tant mieux, tant mieux. Tu t'attaches pas, alors, c'est très bien. Parce que je me vois mal t'écrire tous les jours. C'est un peu disproportionné, comme peine, hein ! Ha ha ! C'est ton pied, là, ou c'est la table ? C'est ton pied ? Mmhrbrh mbrhh. Excuse-moi. T'es mignonne, quand tu rougis. Bon, on va chez moi ? Oui, je sais que pas tout de suite, mais va bien falloir se décider un de ces quatre ! Bon, en attendant je vais te filer un plan sur MO5. Si tu fais POKE 8699,57, tu peux ensuite charger un programme protégé et le lister ou le modifier. C'est Sébastien Ranc qui m'a filé ça, c'est un copain. Y en a, des MO5, en Suède ? Non ? Y a que des vrais ordinateurs ? C'est pas gentil pour Thomson, ça. Bon, alors, on va à ton hôtel ? Non ? Mais il faut causer combien de temps pour que t'acceptes ? Les nanas, elles sont toutes pareilles. Ca sert à quoi que je te serve du baratin, puisque tu sais bien que ça en est ? Ca sert à quoi, de mettre des formes, puisque le résultat est le même ? Le romantisme ? Mais il est où, le romantisme ? Moi, j'ai une copine,

Brigitte Bouzinac, qui fait pas tant de chichis. La dernière fois, je lui ai demandé des trucs sur Sorcery pour Amstrad, elle me les a filés tout de suite. Pas besoin de palabrer pendant des heures ! Ca t'intéresse aussi ? Je te les file, alors. C'est l'endroit où l'on trouve les armes qui permettent de tuer les monstres.

Ball and chain : in the castle 1, in the chateau, above the chateau, in the palace, near Stone-

henge, in the tunnel 5, in the tunnel 6, near the village, at the waterfall 2.

Cout of arms : in the castle 2, in the chateau 1, in the chateau 2, near the chateau, in the dungeons 1, in the tunnel, in the tunnel 5, in the tunnel 6, in the tunnel mouth 1, at the tunnel mouth, at the waterfall 1.

Fleur de lys : near the chateau, in the woods.

Goblet of wine : in the palace 3, in the tunnel.

Golden Calice : near the chateau 1.

Jewelled Crown : in the tunnel 3, in the wastelands.

Little lyre : at the waterfall 2.

Magic wand : in the chateau 2, in the palace 2.

Spell book : above the chateau 1, in the tunnel 2.

Scroll : in the castle 2.

Sack of spells : in the castle 1, in the chateau, near the palace, in the tunnel mouth 1, in the strongroom, in the wastelands 2.

Sharp axe : Outside the castle 1, near the chateau 1, in the dungeons, at Stonehenge, in the palace 1, in the wastelands 1.

Shooting star : near the palace, in the palace 1, in the palace 2, in the palace 3, near the village, in the woods, in the wastelands, Sorcerer's moon : in the palace, in the tunnel 1.

Strong sword : outside the castle 1, above the chateau 2, in the dungeons 1, in the tunnel 2, in the tunnel 4, near the village, near Stonehenge, in the wastelands 1.

Energy : in the castle 1, in the chateau, in the dungeons, in the palace, in the tunnel, in the tunnel 2, in the tunnel 5, in the wastelands 2, in the woods.

Large bottle : outside the castle 2, in the chateau 1, above the chateau, above the chateau 2, in the dungeons, at Stonehenge, in the strongroom, in the tunnel 4, at the tunnel mouth, near the village 1, at the waterfall 1, in the wastelands 2.

Et je peux te dire à quoi servent tous ces objets :

Ball and chain : tue certains monstres.

Cout of arms : ouvre trappes et portes.

Fleur de lys : ouvre portes.

Door key : ouvre trappes et portes.

Goblet of wine : délivre une sorcière.

Golden Calice : délivre une sorcière.

Jewelled Crown : délivre une sorcière.

Little lyre : délivre une sorcière.

Magic wand : délivre une sorcière.

Sack of spells : tue tous les monstres.

Sharp axe : tue certains monstres.

Shooting star : tue tous les monstres.

Scroll : délivre une sorcière.

Sorcerer's moon : délivre une sorcière.

Spell book : délivre une sorcière.

Strong sword : tue certains monstres.

ACTIVISION NE RATE PAS TOUJOURS TOUT

Jusqu'à très récemment, Activision n'avait pas réussi une seule fois à adapter un programme du Commodore sur le Spectrum. Pour la première fois de son histoire, un logiciel excellent sur le CBM 64 reste jouable sur le Spectrum. Joie, trompettes célestes et louanges aux dieux de l'informatique : les spectrumistes pourront très bientôt pratiquer le sport intellectuel proposé par Zenji dans des conditions parfaitement honnêtes. Vous ne vous souvenez peut-être pas du descriptif de ce jeu (autrefois logiciel de la semaine) paru lors de sa sortie sur Commodore. Vous promenez un visage doté d'un pouvoir extraordinaire : il peut faire pivoter d'un quart de tour (dans les deux sens) les éléments de sol sur lequel il se trouve. Son but est de raccorder tous les éléments de sorte qu'ils deviennent jaunes, alors qu'au départ ils sont bleus. Si les premiers tableaux brillent par leur manque de difficulté (mis à part la limite de temps) les



niveaux supérieurs se peuplent au fur et à mesure d'ennemis mangeurs de têtes et fébriles de la gachette. Laissez-vous donc conquérir par l'univers fabuleux de Zenji et tentez de passer le dixième tableau (quatre poursuivants), c'est mon record actuel. Zenji d'Activision pour Commodore 64 et Spectrum.

PÉPÉ Z 80 REPREND DU SERVICE

La seconde génération de MSX, les MSX II, ne fera pas son apparition avant janvier 86 en Europe alors que la sortie au Japon est annoncée pour Septembre. Malgré tout, les premiers prototypes ont été présentés à la presse lors du CES de Chicago par Toshiba, sous le doux pseudonyme HX 22. La définition de l'écran passe à 512 points sur 192 (au lieu de 256 sur 192), soit 80 colonnes de texte sur 24 lignes (en lieu et place des 40 colonnes actuelles), avec 256 couleurs accessibles (il y en a seize sur les MSX I). La RAM vidéo passe du coup à 96 Ko, mais c'est le seul changement notable que subit le standard.

En effet ni le processeur, le Z 80A, ni le basic MSX de Microsoft ne sont modifiés. Du coup tous les logiciels seront compatibles avec cette deuxième génération de MSX.

ALLEZ ! ON REPART TOUT FRAIS TOUT NEUFS



ATARI : ALORS, ÇA VIEN ?

Il semble qu'il y ait quelques petits problèmes chez Atari pour la mise en place chez les revendeurs du modèle 520 ST. Il ne sera pas disponible avant le 1er juillet, probablement sans le basic, celui-ci étant fourni gratuitement aux acquéreurs de la machine dans le courant du mois. Le logo est par contre prêt, ainsi que son manuel. C'est dommage, on aurait préféré le basic. Oui, mais il n'est pas disponible. Ah, ben c'est dommage. Oui, mais, Ah. Et au fait, les premiers systèmes étant vendus avec le



Gem, le logo et le basic sur disquette, combien vaudra l'échange contre des Roms, comme c'était prévu au départ ? Selon Atari, pas cher puisque seule sera payante la main-d'œuvre. Attendons de voir. Mais pas longtemps, hein ? 1er juillet, j'ai noté. Je ne tolérerai pas un jour de retard.

MINITEL ROUGE

Le groupe communiste de l'assemblée nationale vient de mettre en place un système d'archives tournant sur un Mini 6 et consultable par Minitel. Du moins, dans certaines limites : seuls les députés communistes auront pour l'instant accès à cette banque de données. Elle comprend la totalité des interventions du groupe à l'assemblée depuis 1983, l'ensemble du courrier reçu avec le traitement adéquat (réponse, rappel, accusé de réception), les noms et adresses des députés et tous les renseignements nécessaires à l'accomplissement du travail d'un député.

En quoi cela vous intéresse-t-il, me demandez-vous avec à-propos ? En rien, pour l'instant, mais les techniciens en charge du projet envisagent une ouverture vers le public à une échéance pas très lointaine. Ah ? Et j'y gagne quoi, me demandez-vous avec une petite lueur dans l'œil ? Plein de choses, notamment la consultation des lois qui sont votées. Exemple : lorsque la loi sur les droits des auteurs de programmes informatiques sera passée, vous pourrez (ou vous pourriez, puisque le public n'y a pas encore accès) vous renseigner sur les détails vicieux de la loi en question. Intéressant, non ?



On vous préviendra quand vous pourrez aller semer la panique librement dans le serveur.

CANON TOUBIB

Vous vous éclatez comme des bêtes dans le bois de Boulogne ? Si vos ébats ne sont que sportifs et si c'est en agitant vos petites jambes que vous faites fondre cet horrible bourrelet qui déforme votre tour de taille, le SPORT TESTER PE 3000 de Canon est fait pour vous. Joggers !



L'ensemble se compose de plusieurs instruments de torture réunis dans la malette que vous voyez sur la photo. Le machin noir en haut, à côté de l'ordinateur est l'émetteur de ce **CARDIO-FREQUENCEMETRE**, vous devez vous le mettre autour de la poitrine. Le boîtier qui ressemble à une montre est le récepteur et la mémoire de l'engin, il se porte autour du poignet et capte la fréquence des battements de votre cœur. Le boîtier en bas, à gauche dans la jolie malette est l'interface pour votre Canon X07.

Votre sport préféré terminé, vous enlevez l'émetteur qui vous barre la poitrine, vous branchez le capteur que vous avez au poignet sur l'interface et les données enregistrées passent dans votre Canon X07 qui sort sur son imprimante les graphiques de la fréquence cardiaque recueillis pendant l'exercice, vous saurez ainsi si vous avez insuffisamment forcé ou si vous êtes bon pour l'infarctus. Le prix ? Je ne vous en parle pas, vous êtes peut-être cardiaque !

DEULIGNES SONT PASSES PAR ICI, ELLES REPASSERONT PAR LA...

Sous le soleil exactement, votre ordinateur vous avez oublié. Mais qui donc de ses deulignes endiablés satisfiera les deuligneurs ? A qui seront ces softs qui sifflent sur vos têtes ? L'art de la deulignerie serait-il en train de se perdre ? Qui répondra à toutes ces questions qui me laissent pantelant et tremblotant à trois heures du matin ? Peut-être sera-ce les heureux élus de cette semaine qui voient le retour de deux oubliés des deulignes !

Nicolas HUMPAPA a la tête qui tourne de trop programmer, du coup sa machine reçoit un coup dans l'E.

Listing Oric

```
1 FOR I=1 TO 25: READ A$: POKE 36864+I, VAL ("#" + A$): NEXT DATA 6E, 2B, B6, 6E, 29, B6, 6E, 2A, B6
2 DATA 6E, 2B, B6, 6E, 2C, B6, 6E, 2D, B6, 6E, 2E, B6, 6E, 2F, B6, 40: DOKE 587, 36865: POKE 586, 76
```

Le grand gagnant, Olivier GOGUEL, remporte deux softs avec son clavier accentué AZERTY. SHIFT 2 pour é, SHIFT 5 pour è, SHIFT 7 pour ê et SHIFT 0 pour à.

Listing Texas

```
1 CALL CLEAR: E$="007C407B407C": CAL L CHARPAT (65, A$, B1, 0$, B7, W$, 90, Z$, 97, A1$, 113, 01$, 119, W1$, 122, Z1$): CALL CHAR (B1, A$, B7, Z$, 65, 0$, 90, W$)
2 CALL CHAR (113, A1$, 119, Z1$, 97, 01$, 122, W1$, 37, "1B24" * E$, 41, "300C003B447C4444", 64, "0C30" * E$, 38, "300C" * E$): ON WARNING ST OP: PRINT "X REDDY DWERTY X": I/O
```

Emile PEREZ vous propose un hello particulièrement original et efficace qui plaira beaucoup à votre femme (mari).

Listing Apple n° 2

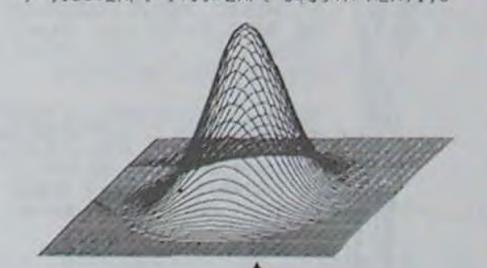
```
1 HOME: A$ = "": H = 15: M = H: L = 2: B$ = "CTTGUGELLL0": FOR I = 1 TO 9: A$ = A$ + CHR$ (ASC ( MID$ (B$, I, 1) ) - 2): NEXT I: HTAB H: VTAB 23: PRINT "W M": INVERSE: PRINT SPC ( 7 ): PRINT "!": NORMAL
2 FOR TP = 1 TO 50: POKE 35, 22: D = INT ( RND ( 1 ) * 3 ) + 1: H = M + SGN ( 2 - D ): HTAB H: VTAB 22: PRINT "..." : A = PEEK ( 49200 ): NEXT TP: TEXT: HTAB 15: VTAB 23: PRINT LEFT$ ( A $, L ): INVERSE: PRINT SPC ( 9 - L ): PRINT "!": NORMAL
: L = L + 1: M = 12 + L: IF L < 10 THEN 2
```

Salut la jeunesse et roulez en deuligne !

Thierry BENCHETRIT compose à volonté et sur deulignes des paysages dignes du cousin de Vasarely.

Listing Canon X07

```
0 LPRINT CHR$ ( 18 ): LPRINT "M, -300": LPRINT "I": FOR J = -3 TO 3 STEP 1: LPRINT "M", "H": H = H + 2
1 FOR I = -3 TO 3 STEP 2: LPRINT "D": 150 + 50 * I + H: ", " : 180 * EXP ( - I * I ) * EXP ( - J * J ) + H: NEXT I, J
```



Jean PERRIN trouve exagéré de lui faire pondre deuligne, du coup par excès de flemme il trouve uneligne dans son micro.

Listing Apple n° 1

```
1 GR: FOR A = 0 TO 255: FOR I = 1024 TO 2048: POKE I, A: NEXT I, A
```

Philippe VAGNER récidive dans cette rubrique avec un plus court que lui tu meures.

Listing Commodore

```
10 PRINT "MINI POKE, MINI PLACE, M RIS IL FAIT LE MAXIMUM..."
20 POKE 808, 251: REM: ET NA !!!!
```

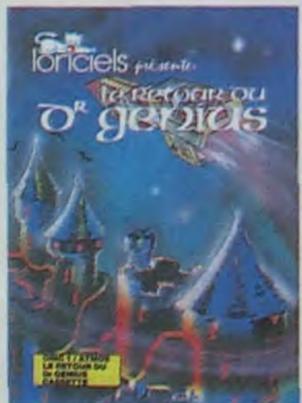
JEYE SUIYE DECUYE

On connaissait "Le manoir du Docteur Génius", c'était un ancêtre pour les oriens juvéniles de l'Oric naissant, au début. En voyant "Le retour du Docteur Génius", je me suis pris à espérer : "Aie aie aie, l'auteur a-t-il appris l'assembleur depuis deux ans ?" En effet, Genius 1 souffrait de

Pour de l'original, on vous écrira.

Le jeu commence dans le vaisseau spatial où Génius est caché. Les dessins sont sombres, heureusement ils s'affichent vite et avec un peu d'imagination peuvent "intéresser". La où ça ne va plus, c'est lorsqu'on s'aperçoit que le jeu lui-même n'a aucun intérêt. On doit récolter des objets qui n'ont rien à faire dans un vaisseau spatial, comme une tronçonneuse, un ventilateur ou des lunettes que l'on trouve là comme par hasard. Aucune réflexion n'est nécessaire, il suffit de faire un plan et de jouer 60 ou 80 fois pour en venir à bout. Heureusement, il n'y a aucun temps d'attente et les réponses arrivent vite. L'analyse syntaxique est nulle : deux mots seulement, avec de grossières erreurs (tapez REGARDE CASQUE, il vous répondra REGARDE QUOI ?). L'humour est quasi absent de ce soft. C'est dommage, ça aurait pu le sauver.

Je ne le cache pas, j'ai un peu honte de voir que les seuls à se crever le cul en matière de softs d'aventure ont été les gars de Melbourne House avec The Hobbit. A ce train-là, Genius n° 1254 sera peut-être amusant, qui sait ? Comme il ne manquerait plus que vous foutiez votre cassette en l'air avec un verre de whisky-coca (j'aime pas le café), vous pouvez aisément en faire un double et même le transférer sur lecteur de disquettes. Mais mérite-t-il un tel traitement, surtout à 180 balles ?



troubles basiques graves dont les principaux symptômes étaient la lenteur, le graphisme pauvre, le thème exécrable, la musique minable. Souate, Loricels a certainement voulu se faire oublier avec ce nouveau soft.

La face A est remplie par une présentation soignée, dans laquelle il est fait appel à quelques routines en langage machine. Le thème y est introduit. Première douleur. La banalité s'installe : sauver l'humanité des mains de Génius qui du haut de son satellite a braqué une arme de mort dernier cri.

LA VITESSE, ÇA GRISE

La société américaine **Computill** propose depuis une dizaine de jours en Angleterre un nouveau lecteur de disquettes 5,25 pouces, le **MSD**, pour le Commodore 64, le Vic 20, le PET, le C128 et le C16. Le branchement peut s'effectuer de deux façons différentes : soit vous reliez le drive à votre C64 par le port série (le drive travaille alors à la même vitesse que le 1541 de Commodore), soit vous achetez une cartouche d'interface qui se branche sur le port parallèle IEEE (votre drive tournera alors approximativement sept fois plus vite). Le drive simple coûte 3000 francs, la cartouche permettant le branchement sur le port IEEE vaut pour sa part 650 francs; enfin une version "duo disk" est proposée à



6000 francs. Le constructeur recherche des distributeurs pour le reste de l'Europe, seule la Grande-Bretagne étant servie actuellement.

ENVOLONS-NOUS MES FRÈRES

Fighter Pilot, le simulateur de combats aériens produit par **Digital Integration**, vient de sortir dans sa version pour le CPC 464. Jusqu'à présent,



seuls les possesseurs de Spectrum et de C64 pouvaient s'éclater dans la joie et la

bonne humeur avec ce simulateur de vol. La société vient d'autre part de signer un accord de distribution sur les USA avec Epyx, pour ce titre, et pour la version Commodore uniquement. D'autre part les programmeurs de Digital se sont attaqués tambour battant au problème d'une simulation réaliste en 3D sur le Spectrum au sein de deux nouveaux programmes de simulation : **TT Racer** et **Tomahawk**. Les problèmes de programmation sont si ardues que Digital annonce la sortie pour "un moment dans l'année", sans autre précision sinon que les produits finis atteindront un niveau de complexité algorithmique jamais atteint sur le Spectrum.

ELEMENTAIRE MON CHER BASIC

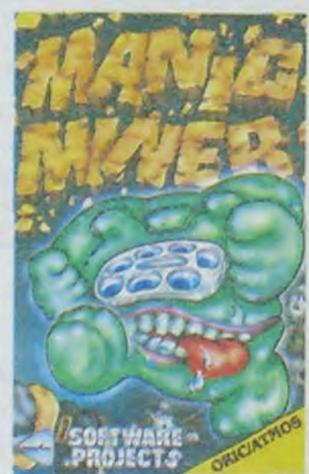
La dernière version en date de **Ghostbuster** a été réalisée pour l'Amstrad. A croire que les programmeurs d'Activision n'en ont pas assez pris dans les dents à la suite de la version Spectrum. Quand je pense qu'ils diffusent des programmes comme **Web Dimension** ou **Master of The Lamps** et qu'ils n'ont pas honte de sortir des merdes comme ce **Ghostbuster**, ils n'ont vraiment aucun scrupule ces gens-là. Franchement ! Vous n'auriez pas mieux fait de le sortir un mois plus tard en langage machine, plutôt qu'un mois plus tôt en Basic, hein, Monsieur Activision ? Le basic c'est lent,



ça gère mal le graphique et encore plus mal le son. Alors poubelle **Ghostbuster** sur Amstrad. Dépêchons-nous de l'oublier et attendons les adaptations de **Web dimension** et **consoit**, en langage machine SVP.

SYMPA

En Angleterre, il y a un type qui aime bien **Oric**. Je dis bien **UN** type. Le cas est assez rare pour y prêter attention. Ce type, les plus perspicaces d'entre vous l'auront déjà reconnu, se nomme **Grun**, ou **Green** selon les softs. Donc, à l'instar du **Dr Genius**, **Grun** revient, avec dans sa musette l'adaptation du fameux **Manic Miner**, qui existait déjà sur Spectrum et Commodore. Adaptation géniale, et surtout vendue dans notre beau pays (par **Software Project**). Inutile de décrire les 32 tableaux, sachez simplement que la musique est **sympa**, les graphismes **sympa** et le prix **sympa**, 130 balles. **Sympa**.



Nouveauté : ce soft se charge en plusieurs parties. Si l'une d'elles se charge mal, il vous suffit de rembobiner un petit

coup (tout petit) et de recommencer, d'où gain de temps. **Sympa**.

L'AVENTURE ÉPIQUE D'EPYX

Le fameux label **Epyx**, actuellement distribué par **CBS** au Royaume-Uni et en Europe, cherche pour le premier Juillet un nouveau distributeur. En effet malgré la qualité de nombre de produits de cet éditeur (**Summergames 1 et 2**, **Impossible Mission**, **Breakdance...**) **CBS** Etats Unis a décidé de clore l'accord de distribution au 30 juin. La société anglaise **Softsel** se trouve en première ligne pour reprendre le flambeau des mains défaillantes de **CBS** Angleterre et s'octroyer le droit de faire des cartons avec

des titres comme **Rescue On Fractalus** (sur Commodore et Apple) ou **Ballblazer** (sur les mêmes micros).



LES OSCARS DU LOGICIEL SQUATTÉS PAR U.S. GOLD

Chaque année aux Etats Unis, douze prix sont remis aux douze meilleurs logiciels lors de l'**American Games Awards**. L'annonce des résultats prouve le dynamisme de la société anglaise **US Gold** qui remporte haut la main cinq des douze récompenses annuelles. **Ultimate III** a reçu l'équivalent local de la Palme d'or, **Blue Max** remporte le titre de meilleur jeu d'action, **Buck Rogers** s'adjuge la récompense du meilleur jeu pour console vidéo, **Congo Bongo** gagne pour sa part le titre des meilleurs effets visuels et sonores, enfin **Miner 2049er** est consacré par le prix du meilleur jeu d'arcade.

vous transportera dans le ciel soviétique aux commandes d'un **Mig 23**, le chasseur bombardier actuellement en service



Des certificats de bonne qualité ont été d'autre part remis à **Bruce Lee**, **Zaxxon** et **Pole Position** ainsi que **Mig Alley Ace** qui sortira à la fin du mois en Angleterre. Ce dernier logiciel

de l'autre côté du rideau de fer. Le responsable du service de presse de chez **US Gold** a décerné un autosatisfecit à sa boîte en déclarant à nos confrères anglais : "nous sommes enfin reconnus, ce qui prouve que nous avons réalisé les bons choix aux bons moments". Nos félicitations à cet éditeur et à sa modestie.

ONE MOUSE FOR THE MAC

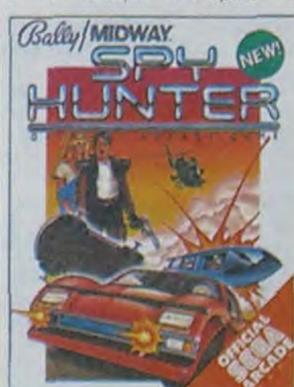
On vous avait annoncé le gagnant du concours de dessins organisé par **Polygone** sur **Mac** : **Jean Solé**. Voici maintenant son dessin ! J'ai oublié quelque chose ? Non.



DOUDOU DA DOU DA DOU DADA DOU

Eh oui, chers petits amis ! Vous avez cherché depuis des semaines, désespérément, un logiciel d'arcade correct sur Spectrum et vous avez opté pour la vente de votre micro. **Domage !** **Spy Hunter** (adapté par **US GOLD**) existe sur votre machine et n'est pas complètement raté : si la musique a disparu, le

scrolling de l'écran est miraculeusement réussi (performance à souligner sur cette machine) alors que le jeu ressemble encore à l'original autant par le dessin que par l'intérêt. Vous avez toujours votre camion de ravitaillement prêt à vous approvisionner en nuages de fumée, missiles divers, flèches d'huile et autres gadgets jama-bondiens, deux problèmes majeurs apparaissent malgré tout dans cette version : le jeu au clavier pose des problèmes incommensurables au niveau de l'utilisation des différents armements, et l'hélicoptère lanceur de bombes se déplace plus vite que vous, ce qui signifie une mort immédiate si vous n'avez pas de missile sol-air en réserve. Sinon à vous le plaisir indéniable de bousiller tout ce qui bouge en tirant dans tous les azimuts. Quelques heures de plaisir vous seront assurées avec ce logiciel, garanti **HHHHebdo !** **Spy Hunter** d'**US Gold** pour Commodore 64 et Spectrum.



FUNKY TOWN

Le nouveau futur hit de **Virgin Games** vient d'être lancé en Angleterre. **Ghettoblaster** remet en scène **Rockin' Rodney** (à ne pas confondre avec **Rapin' Rodney**, le chanteur de funk de cinquante balais qui fait "rapper" les prisons et le Paradis) le héros de **Jammin'**. J'ouvre ici une parenthèse pour signaler à nos bien-aimés importateurs que le programme **Jammin'** n'est disponible que dans sa version pirate, alors que ce soft est géniaaaaa : il serait bon d'agir par moments (fin de la parenthèse destinée aux importateurs) ! Dans cette aventure comportant une soixantaine de tableaux, **Rockin' Rodney** devra remettre la main sur une dizaine d'enregistrements sur cassette et faire danser tous les personnages qu'il rencontre sur sa route avant de retourner au bureau d'**Interdisc** pour leur restituer



l'Amstrad ayant lui aussi la capacité musicale suffisante devrait prochainement recevoir une version bien à lui. **Ghettoblaster** par **Virgin Games** sur Commodore 64.

QUI DIT PATRON DIGESTION



Les clubs sont vachement à la mode. Surtout pour les **PDG** : clubs de gym, clubs de squash, clubs de golf, clubs perspectives et réalités, etc... A cette longue liste vient de s'en

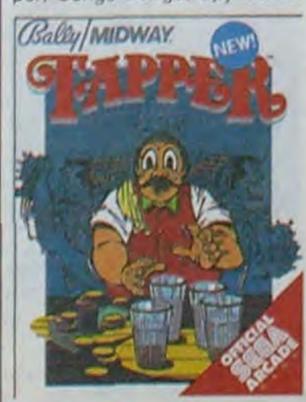
ajouter un nouveau créé par les **Chambres de Commerce** et **d'Industrie** de la région parisienne. De quoi t'es-tu retourné-t-il vous demandez-vous, car comme moi, vous êtes à la tête d'une entreprise de 3276 personnes et vous commencez à vous poser des questions sur la bonne utilisation de vos loisirs. Ne cherchez plus : en fréquentant ce club, vous apprendrez les nouvelles méthodes de gestion et de production en tripatouillant des ordinateurs qui vous aideront à faire de vous ce que vous êtes déjà : un bon décideur. Terriblement excitant comme programme.

L'UNION FAIT LA FORCE

US Gold, actuellement le plus gros distributeur de logiciels en provenance des Etats Unis sur le Royaume Uni et l'Europe, vient de conclure un accord avec **Amsoft** pour l'adaptation sur les **CPC 464** et **664** des softs américains. La filiale commune, appelée (quelle originalité !) **Amsoft Gold**, proposera prochainement des versions, pour votre Amstrad, de **Beachhead**, **Zaxxon**, **Raid over Moscow**, **Buck Roggers**, **Tapper**, **Congo Bongo**, **Spy Hunter**

et **Up and Down**. La politique des prix sera celle adoptée par **US Gold**, soit 120 francs (environ) pour les cassettes et 160 francs pour les disquettes. Un soft échappe à la razzia organisée par **Amsoft Gold** : la version cassette de **Beachhead** restera une propriété à part entière de **US Gold** alors que la version sur disquette appartiendra au nouveau label.

Pour les autres titres du catalogue d'**US Gold**, des négociations ultérieures auront lieu (pas avant Septembre en fait), en particulier pour le nouveau Hit de la marque : **Dambusters**. D'autres titres venant d'autres éditeurs que **US Gold** devraient aussi être distribués par **Amsoft Gold**. Ainsi, dès le mois de juillet **Sorcery II** de **Virgin Games** sera disponible outre-Manche. Enfin l'existence de cette nouvelle filiale d'Amstrad n'empêchera pas **Amsoft** de sortir de nouveaux produits : **Hurricane Higgins**, **World Pool** et **Hurricane World Pool Snooker** sortent début juillet sur le marché anglais.



MOINS PLUS 4 ET MOINS 16

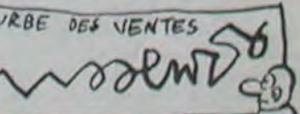
Commodore a annoncé l'arrêt de la fabrication du **Plus 4** et du **16** aux Etats-Unis. Je vais les regretter intensément, d'autant que je n'ai jamais eu la moindre intention de m'en payer un. D'ailleurs je n'ai pas bien compris l'attitude de **Commodore** ces derniers mois : on fait du neuf, on vend du vieux, on va faire mieux, mais pas tout de suite, en attendant on fait pas mieux avec ce qu'on aurait pu avoir et ce



qu'on vous propose c'est déjà pas si mal, mais au moins vous aurez toujours ça à vous mettre sous la dent sauf ceux qu'on a arrêté de fabriquer. C'est vachement clair, non ?

MAL DE MER

Si vous fixez la courbe des ventes de micro-ordinateurs familiaux dans le monde entier, vous risquez de choper le mal de mer et de gerber sur votre clavier. C'est la raison pour laquelle je ne l'ai pas dessinée



ici : \rightarrow . Toutefois je peux vous donner quelques chiffres : 2 millions de machines vendues en 82, 4,8 en 83, 5,1 en 84. Les prévisions pour 85 tournent autour de 4,5. Il y a encore du blé à faire.

Suite de la page 1

Cependant, il sort en Octobre. Pas mal, pour un appareil qui n'existe pas, non ? Un peu contradictoire ? Certes, mais vous avez l'habitude... Il possède 128 Ko de mémoire vive



Ce qui ne veut pas dire pour autant que vous puissiez écrire un programme basic de 70 Ko : la mémoire additionnelle n'est accessible que par "bank switch" (technique qui consiste à modifier une valeur dans un circuit, le PIA, pour pouvoir travailler sur un second groupe de Rams). On ne peut qu'y stocker des variables, des informations, des écrans, des blocs-mémoires. En fait, ces 64 Ko servent de disque virtuel (comme sur l'Apple IIc, l'Atari 130 XE, l'Amstrad CPC6128, etc...), la vitesse d'accès est bien supérieure à toute autre forme de stockage. Deux petites améliorations viennent

agrémenter la machine : il garde le clavier du Spectrum plus (le nouveau, pas celui dont les touches tombent) mais bénéficie des couleurs du clavier de l'ancien Spectrum. Et il comporte une prise RVB qui permettra de se connecter à un téléviseur ou à un moniteur directement sans passer par un démodulateur Secam. L'image sera meilleure, et on ne cassera pas l'interface péritel en inclinant les pieds du micro. Il sera totalement compatible avec les anciens modèles. Le prix est pour l'instant inconnu. On sait que plusieurs sociétés anglaises de logiciels (dont Ultimate) se préparent à développer des softs dessus, ainsi que, peut-être, une société française.



Voilà, vous savez tout. Pas grand chose de changé, en fait : l'affaire a été reprise par des gens plus compétents que les fondateurs. Comme Apple, comme Oric, comme Atari... Avec un peu de chance, la semaine prochaine, vous aurez droit à "IBM sans charlot" !

HEHO SPECTRUMISTES!

SPECTUMISTES, MÉFIEZ-VOUS

Si vous aviez l'intention d'acquiescer l'interface RS 232 C ou le lecteur de disquettes fabriqués par Watford Electronics, retenez-vous et trouvez un produit équivalent chez un autre constructeur. En effet, Watford a décidé l'arrêt de la production de ces produits pour consacrer tous ses efforts aux périphériques pour BBC. Cette décision marque le désintéressement progressif que subit Spectrum actuellement outre-Manche autant de la part des fabricants de périphériques que de la part des distributeurs du Spectrum lui-même.



CINÉMINFORMATIQUE OU INFORMATINÉMA ?

A l'occasion de la présentation à la presse, en Angleterre, du nouveau film de James Bond **A View to a Kill**, la société anglaise Domark a installé des Commodore 64 et des Spectrum pour lancer son nouveau jeu, directement tiré du film et portant curieusement le même titre. Dans ce logiciel, vous pourrez trouver trois jeux en un : le premier, sur une musique de Duran Duran, est tiré de la vidéo du groupe **Top of the Pops** alors que le second provient d'un des épisodes du film à savoir désarmer la bombe placée par les méchants dans la faille de San Andreas aux seules fins de séparer la Californie du reste du continent américain. Le contenu du troisième jeu n'a pas été dévoilé, des versions pour MSX, Amstrad et Lansay arriveront d'ici la fin du mois

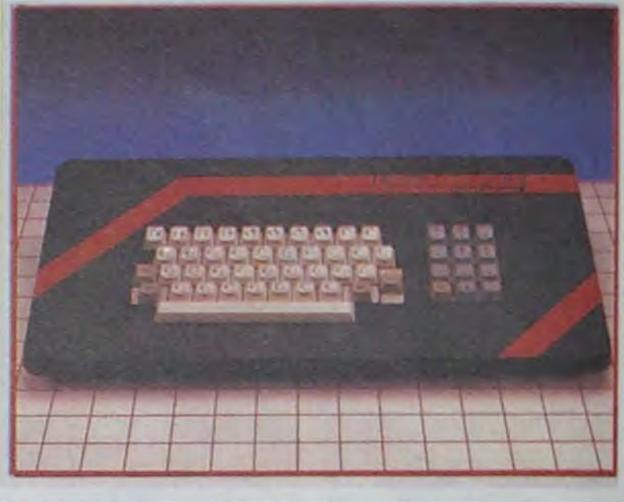
chez les distributeurs alors que la version pour Macintosh ne sera pas prête avant Septembre. La distribution française sera, elle, assurée par **Euréka!**. Dix mille exemplaires sont déjà arrivés en France. **A view to a Kill** de Domark pour Commodore 64 et bientôt MSX, Amstrad et Lansay.



UN VRAI CLAVIER POUR SPECTRUM

Vous prenez votre vieux Spectrum, pas un Spectrum +, un vieux avec les touches en guimauve, vous l'introduisez dans le boîtier que vous voyez là, sur la photo, vous faites un petit branchement fastoche et vous vous trouvez devant un ordinateur, un ordi-

nateur qui ressemble à un vrai ordinateur, de la taille d'un Apple, avec des touches mécaniques et un pavé numérique, ça coûte environ cinq cent balles et c'est Cadre qui distribue ça. Appelez le 16 (7) 803 24 93 de notre part, vous vous ferez jeter.



A FOND LA CAISSE

La société anglaise **Palace Software** n'aura mis en fin de compte que six mois à adapter ses deux hits **Cauldron** et **The Evil Dead** du Commodore 64 au Spectrum. Les deux programmes ont atteint les dix premières places du Hit anglais des jeux d'aventure et **Palace Software** a préféré retarder la mise sur le marché des versions pour Spectrum de manière à sortir des logiciels capables de défoncer le plafond de ces mêmes hit-parades anglais. Il faut quand même que je vous explique pourquoi nous ne suivons pas toujours l'opinion de nos confrères anglais : pour obtenir une place dans un chart en Angleterre, il suffit de bien vendre son logiciel alors que pour l'HHHHébo, pour mériter une

place il faut réussir le soft ou le rater complètement. Ainsi des programmes comme ceux de **Palace Software** n'ont-ils

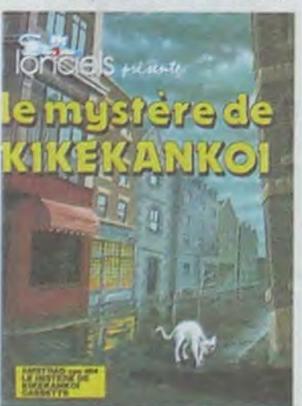


pas eu droit à la critique maison dans la mesure où ils n'étaient ni suffisamment bon ni suffisamment mauvais.

L'AVENTURE FRANÇAISE EXISTE

Les propriétaires d'Amstrad commencent à se poser des questions : qui, que, quoi, comment, pourquoi, avec qui ??? Effectivement ces multiples interrogations aboutissent toujours à la même constatation : les logiciels d'aventure en français n'existent pas. Aujourd'hui, vous ne pouvez plus le prétendre : **Loricels** a laissé tomber dans l'oubli la machine qui lui permit de démarrer (l'Oric) pour se consacrer à des micros plus tournés vers l'avenir. Sage décision qui aboutit en premier à l'adaptation de son premier jeu d'aventure : **Le Mystère du Kikékankoi**. La version pour le CPC 464 est la plus réussie de toutes celles existant actuellement, elle profite pleinement des possibilités graphiques de l'Amstrad, oubliant malheureusement d'exploiter à fond les capacités sonores de la machine. Vous pourrez donc partir en exploration dans le monde étrange et souterrain imaginé par les trois auteurs, et vous y perdrez de longues heures durant, à la recherche de celle qui vous envoya un message de détresse si poignant, quelques jours auparavant.

Arriverez-vous à sauver votre future fiancée de la mort certaine qui l'attend tout en évitant les innombrables pièges conçus et installés par le maître de céans dans la seule intention de vous faire tourner en bourrique à chaque mort (nombreuses et variées s'il en est) ? Vous le saurez en



allant des maintenant chez votre droguiste habituel pour acquiescer cette cassette fabuleuse. **Le Mystère du Kikékankoi** par **Loricels** pour Oric, ZX 81, Amstrad.

LA FÊTE EST FINIE

La fête d'Apple Expo battait son plein quand la sinistre nouvelle est tombée. Boum : 20 millions de dollars de perte pour le second trimestre 85, 20 milliards de centimes. Boum once more : trois des six usines du groupe prennent des vacances illimitées, avec leurs employés. D'après Jean-Louis Gassée, il reste quand même 200 millions de dollars dans les caisses pour voir venir et la filiale française n'aura pas à souffrir de ces petits embêtements. Que la fête continue.



ÇA RECOMMENCE?!?

Décidément, ils n'ont pas fini de nous prendre pour des cons. Ça faisait longtemps qu'on n'avait plus de Bisons futés ni de Gaspis, c'est reparti avec **Winkie**. Cette fois-ci, c'est palpable : un petit circuit électronique de deux centimètres de côté comportant deux piles et deux diodes, l'une verte, l'autre rouge. Lorsqu'on appuie sur le coin droit, la diode rouge clignote. Un appui à gauche, c'est le vert qui s'allume. En bas à droite, vous aviez deviné, les deux s'allument alternativement. Ça vient des Etats-Unis, où plus de 8 millions de cons ont déjà acheté la bête. Et ça sert à quoi ? A rien. Enfin, si, à communiquer, selon les cinq kilos de doc qui sont fournis avec. Mais je demande à voir. Imaginez : une belle blonde plantureuse, des jambes finement galbées dans un tissu arachnéen, une poitrine ferme et généreuse, bref, un canon, s'approche de vous et vous propose un verre. Aus-



sitôt, vous épinglez votre machine sur votre chemise et vous appuyez (4 fois) parce que ça ne marche pas du premier coup) sur le coin gauche, non, droit, non, c'était bien le gauche, pour lui signifier que vous êtes d'accord. Eh bien moi, je préfère m'étrangler, tousser, rougir, la regarder d'un air incrédule avant de bavocher un vague "Glurp", comme avant, à l'époque où la communication n'était pas ce qu'elle est. En plus, ça vaut 95 balles. Moins cher qu'un Patouf quand même. Heureusement.

BOEÏNG STRATOSPHERIQUE

Vous n'avez, j'en suis sûr, jamais eu l'occasion de piloter un Boeing. Non, pas un vulgaire coucou du style 737 ou 707 ; un vrai, un jumbo, un 747 quoi ! Pour les commodoristes, c'est désormais possible de se prendre pour un pilote de ligne de la Scottish Airways. **Doctor SOFT** vous propose une promenade à bord de son zoziaou grâce au programme **747 Flight Simulator**. Votre mission consiste à partir de Glasgow et à vous balader d'aéroport en aéroport, vous posant et décollant en tentant de respecter l'horaire. Une dure épreuve vous attend là, car la majorité des opérations se déroule aux instruments. Les commandes simples permettent aux plus jeunes d'appréhender sans malaise l'effet du manche à balai ou des dérives sur le comportement de l'avion.

ports, et une seconde carte donne l'orientation des pistes de chacun d'entre eux. Un reproche essentiel reste à formuler : la limite de structure empêche théoriquement un 747 de dépasser un plafond de l'ordre de 30.000 pieds, pourtant le logiciel supporte parfaitement une altitude de croisière de l'ordre de 60.000 pieds.



La documentation fournie avec le soft, parfaitement bien présentée et claire, offre une carte de l'Europe avec le positionnement des principaux aéro-

ESPION ES-TU-LA ?

(1 coup pour oui, 375 coups pour non)

Avez-vous entendu parler d'un logiciel baptisé **INTELLIGENCE SERVICE** ? Moi, oui. Si vous ne le savez pas, l'Intelligence Service est l'équivalent britannique de la CIA. On pouvait donc supposer que le logiciel en question traitait de terroristes, d'espionnage ou de docs ultra-secrets (carlos, passe-moi les micros-films). He bien, pas du tout. Il s'agit d'un programme d'aide aux placements bancaires pour les



ENCORE PLUS D'AVENTURE

Tous les spectrumistes et cbmistes avertis s'épuisent sur **Jet Set Willy** depuis le début de l'année dernière. Les propriétaires de Commodore ont eu la primeur de **Jet Set Willy II** depuis quelques jours. Ne revendez pas votre Spectrum immédiatement : la version pour votre micro va être lancée dans les prochains jours en Angleterre. L'éditeur, **Software Projects**, annonce le logiciel comme d'une difficulté largement supérieure à la première partie de l'aventure. Le jeu se décompose en plus de 130 pièces dont chacune est peuplée de dangers mortels. Le joueur aura le choix entre sept

points de départ différents dans le nouvel univers créé par **Derek Rowson**, son auteur et programmeur. **Jet Set Willy II** par **Software Project** pour Commodore 64 et Spectrum.



J'ADAPTE, TU ADAPTES, ILS ADAPTE

Ere Informatique, non content de distribuer certains de ses produits au Royaume-Uni (paradis européen de la vente de logiciel) vient d'adapter son programme **Micro Sapiens** du Spectrum sur le CPC 464. Tous les petits enfants pourront donc désormais se familiariser avec notre langue la plus belle du monde en jouant contre l'ordinateur. La décomposition de l'action se passe en deux phases, l'une d'arcade ou le joueur doit prendre possession d'un maximum de lettres avant d'être dévoré et l'autre de réflexion ou ordinateur et joueur cherchent le mot rapportant le plus de points à partir des lettres gagnées durant la première partie. Le match se déroule en cinq manches et vous avez le choix entre cinq niveaux de jeu. Le programme est doté d'un dictionnaire non négligeable qui lui permet d'être un partenaire de haut niveau. Le soft est quand même destiné prioritairement aux fa-

natiques des jeux de lettres et aux enfants, les adolescents et les cartésiens souffrant rapidement du manque de renouvellement dans la phase d'arcade. **Micro Sapiens** d'Ere Informatique pour Amstrad et Spectrum.



CINOCHE!

édito

DIS-DONC CLOU, TU CROIS PAS QUE JE VAIS FAIRE TON ÉDITO À TA PLACE NON?

PAF

MAIS CARALI C'EST JUSTE POUR UNE FOIS

PAS QUESTION!

box office

01) ROSE POURPRE DU CAIRE	18/20	33) LOUISE L'INSOUMISE	14/20
02) APRES LA REPETITION	18/20	34) MOJADO POWER	14/20
03) BRAZIL	17/20	35) LE JEU DU FAUCON	14/20
04) PERIL EN LA DEMEURE	17/20	36) FLIC DE BEVERLY HILLS	14/20
05) LA VIE DE FAMILLE	16/20	37) THE BOSTONIANS	14/20
06) ESCALIER C	16/20	38) ANGES SE FENDENT LA G.	14/20
07) LA MAISON ET LE MONDE	16/20	39) STARFIGHTER	14/20
08) AU-DELA DES MURS	16/20	40) LA ROUTE DES INDES	14/20
09) RENDEZ-VOUS	15/20	41) LE KID DE LA PLAGE	14/20
10) BLANCHE ET MARIE	15/20	42) RAS LES PROFS	14/20
11) ADIEU BONAPARTE	15/20	43) JUSQU'A UN CERTAIN POINT	14/20
12) WITNESS	15/20	44) BROTHER	14/20
13) SERIE NOIRE/NUIT BLANCHE	15/20	45) MARLENE	13/20
14) BIRDY	15/20	46) LA RIVIERE	13/20
15) PIANOFORTE	15/20	47) SPLIT IMAGE, L'ENVOUEMENT	13/20
16) LA BALADE INOUBLIABLE	15/20	48) GIGOLO	13/20
17) NUIT PORTE JARRETTES	15/20	49) LE THE A LA MENTHE	13/20
18) SUBWAY	15/20	50) MISHIMA	13/20
19) REPO MAN	15/20	51) MONSIEUR DE POURCEAUGNAC	13/20
20) CHOOSE ME	15/20	52) LADYHAWKE	13/20
21) RETOUR MORTS-VIVANTS	15/20	53) SOLDIER'S STORY	13/20
22) SAC DE NOUËTS	15/20	54) THAT'S DANCING I	13/20
23) LES SAISONS FERMES	15/20	55) GLENN MILLER STORY	13/20
24) LES SAISONS DU COEUR	15/20	56) COUNTRY	13/20
25) ELECTRIC DREAMS	15/20	57) MASK	12/20
26) FRENCH LOVER	14/20	58) TERMINATOR	12/20
27) FASTER PUSSYCAT	14/20	59) BABY	12/20
28) LA DECHIRURE	14/20	60) ADIEU BLAIREAU	12/20
29) LE FIL DU RASOIR	14/20	61) COCAINE	12/20
30) 2010	14/20	62) DIVORCE A HOLLYWOOD	12/20
31) POULET AU VINAIGRE	14/20	63) VOLEUR DE DESIRS	12/20
32) LES SPECIALISTES	14/20	64) VISAGES DE FEMMES	12/20

PUTAIN DE DROIT DE RÉPONSE A C.I.C.

Cinéma International Corporation vient de m'interdire l'entrée à ses projections de presse, et ce à partir de dorénavant jusqu'à désormais. C'est le PDG qui veut ma peau.

Pourquoi ? A cause de mon article sur Mask de P. Bogdanovitch dans le numéro 86 du 7 Juin. J'ai été vulgaire.

Soit. C'est un peu vrai, dans le premier et le dernier paragraphe. Mais ça me semble un peu juste pour me saquer là-dessus. J'ai descendu le film en flèche, et alors ?

Ca arrive tout le temps, ce genre de truc. Je ne suis pas le seul à ne pas avoir aimé ce film, simplement, moi j'étais vulgaire, et en plus j'ai attendu une semaine après sa sortie avant de faire passer mon article !

Je n'y suis pour rien, moi, si le film ne marche que moyennement, 71000 entrées Paris Périphérie sur 25 salles en 2 semaines (1420/salle).

Ce n'est pas moi qui, dans la campagne de pub télé a montré le monstre à toute la France à heure de grande diffusion, erreur fatale pour ce genre de film.

De plus, nous sommes tellement de critiques sur la France qu'aucun ne vaut comme prescripteur, l'époque

FRENCH LOVER de Richard MARQUAND



avec Thierry LHERMITTE (tout dans les yeux, sans compter le talent), Karen ALLEN (vue dans Split Image, mais aussi dans les Aventuriers de l'arche perdue). 1h31. USA. 1983. 14/20

Richard MARQUAND, c'est le type qui a fait "le retour du Jedi". Je vous raconte pas comment qu'il a changé pour ce film ! Des vaisseaux spatiaux à la romance bon ton !

Thierry LHERMITTE, l'homme aux yeux qui tuent, le seul en face de qui on a envie de dire "T'as de beaux yeux, tu sais !" sans avoir l'air d'un con.

Bon. Je vous rassure tout de suite,

des Truffaut est terminée et on se demande souvent à quoi on sert. L'HHHHebdo est un des seuls journaux où l'on parle librement et je compte bien y rester. Vous n'avez plus envie de voir ma tronche, fort bien.



Mais je ne me priverai pas de voir vos films et de les descendre s'il le faut, ni de les porter aux nues d'ailleurs (voir WITNESS et SERIE NOIRE POUR UNE NUIT BLANCHE entre autres). Voilà, je continuerai à dire merde !

Lhermitte n'est ni le prochain Han Solo, ni le prochain Luke Skywalker, il est et reste français, baguette + béré + charentaises, un Superdupont en puissance, au cas où les ricains voudraient absolument faire de la SF à la française. Trêve de bêtises, c'est très joli.

Karen Allen est une gonzesse qui rate son avion à Roissy et doit rester une journée à Paris en attendant, elle va chez une copine (absente) et elle rencontre le voisin de palier, jeune sèpèrbanquier qui vient d'envoyer sa femme et ses gosses en vacances. Il la drague, presque machinalement, elle craque et décide de rester jusqu'en Septembre. Manque de pot, ils tombent amoureux l'un de l'autre. Dur dur ! Pour ce mec habitué à femme + maîtresse, non !

Ben c'est bien. J'vous avoue que chuis surpris, j'm'attendais pas à quelque chose d'aussi sympa et bien joué. Marquand s'est quand même arrangé pour ne pas donner une image carte postale de Paris et des français, faut dire qu'il est anglais, ça joue sûrement.

A noter que les décors sont de Hilton McCONNICO, favori de J.J. BENEIX qui prépare actuellement "37° 2 le matin". Good !

CHOOSE ME d'Alan RUDOLPH

avec Keith CARRADINE (le frère du fils du père, super), Geneviève BUJOLD (très bien), Lesley Ann WARREN (vue dans Victor, Victoria), Patrick BAUCHAU (vu dans Phénoména), Rae Dawn CHONG (noire et belle !). 1h50. USA. 15/20

Si vous êtes des téléphages avertis, vous avez pu voir Keith Carradine dans "Duellistes" de Ridley Scott. C'est un acteur qui joue peu et, masqué, on est bien content de le revoir. Quand je suis sorti de la proje de CHOOSE ME, j'vous avouerais que j'étais pas franchement emballé,



disons que ça m'plaisait, sans plus. Mais quand j'y pense maintenant... Chuis pas du tout mécontent. En fait j'me rends compte que le scénario est très compliqué, mais à la vision du film ça n'apparaît pas, c'est pour ça qu'on a un peu cette impression de déjà vu.

Vous allez voir comme c'est complexe :

Un type s'échappe d'un asile, mais il n'a pas vraiment l'air fou, sauf qu'on dit qu'il est mythomane.

Une femme se confesse au téléphone auprès du docteur Love, lors d'une émission radiophonique quotidienne. Le type rentre dans un bar qui est tenu par la gonzesse sus-citée, Eve. Elle attend une nana qui doit partager son appart' : Doc' Love !

Mais jamais personne, à part le spectateur, ne saura que cette gonzesse ti-

mide et coincée est le docteur Love ! On apprend que le mec a été prof de poésie à Yale, qu'il a bossé à l'usine de camions Mercedes en Allemagne, qu'il était pilote d'essai (USAF), agent secret chassé de l'Est, photographe professionnel et qu'il fut 2 fois marié ! Vous voyez un peu pourquoi on le prend pour un mythomane ! Et après avoir "dragué" bizarrement Eve, ils s'embrassent et... il la demande en mariage ! Etonnant, non ? Comme ça, tout de go, sans prévenir, ça jette un froid dans la salle ! Et ça, ce n'est que le début du film ! Parce qu'après vient le suspense :

-Est-ce que ce qu'il dit est vrai ? -Est-ce qu'Eve va lui céder et l'épouser, elle qui n'a jamais pu s'attacher et qui a tendance à se faire un mec par nuit ?

-Est-ce que le Doc' Love va arriver à se décoincer ?

-Est-ce que Patrick BAUCHAU va finir par descendre Carradine, eux qui n'arrivent pas de se retrouver et de s'affronter ?

Comme vous voyez, y a du sport !

Vous avez vraiment de quoi vous titiller les méninges pendant et après le film. C'est très joliment photographié, pratiquement tout se passe de nuit. La musique, de Teddy PENDERGRASS, cool comme le film, en vente dans tous les Prisunic !

Et, masseu, mes acteurs ! Voilà une tranche de bon cinéma à vous mettre dans les mirettes !

SUGARLAND EXPRESS de STEVEN SPIELBERG

Avec William ATHERTON, Goldie HAWN (très rigolote), Michael SACKS et BEN JOHNSON. 1h48. USA. 1974. 14/20.

Prix du scénario, Cannes '74

Le deuxième film de Spielberg, pas n'importe quoi !

C'est con, j'y pense seulement maintenant, mais j'aurais dû vous prendre



une photo où on voit l'enfilade de caisses !

Chais pas si c'est vraiment un hasard, mais apparemment Spielberg avait une passion pour les voitures au début des années '70 : Duel = 1 35 tonnes contre une voiture, Sugarland Express = 1 voiture contre 200 (ou plus).

Une femme fait évader du pénitencier son mec pour récupérer leur gosse confié à un couple de vioques à 300 bornes de là. Ils réquisitionnent un flic comme chauffeur de sa caisse.

Et voilà, c'est parti, pendant 2 jours ils se font courser à 40 km/h par une ribambelle de flics qui ne cessent de grandir.

Le père Spielberg s'en est donné à coeur joie avec toutes ces bagnoles, parce que y en a au moins... tout ça, et encore je suis en-dessous de la réalité, là !

Au fur et à mesure, ils se lient d'amitié avec le flic, qu'est un mec normal (ah bon, ça existe ?), tout gentil, les gens dans les villes qu'ils traversent leur font un accueil délirant, majorettes, flonflons, cadeaux et tout le tintouin. Evidemment, ça finit pas bien.

Bon. Il y a des maladroites dans le film, mineures mais existantes. Cela dit, j'aimerais bien faire un petit court-métrage de la moitié du quart du dixième de cette qualité et je serais content. Donc, vous voyez, j'ai une grande gueule et c'est tout !

GROS DEGUEULASSE de Bruno ZINCONE

Avec Maurice RISCH (fidèle au personnage), Valérie MAIRESSE (par hasard), Florence GUERIN (abonnée aux adaptations de BD, voir LE DECLIC) et Dora DOLL. 1h30. FRA. 11/20

Comment transposer au cinéma l'album d'un grand maître défunt de la BD ?

Surtout quand ce n'est pas du figuratif plaqué comme du Hergé ou du Moëbius et même pas en couleur ?

Surtout lorsque l'album est un recueil d'histoires d'une page qui n'ont rien à voir entre elles si ce n'est la constance du personnage principal ?

Surtout quand c'est GROS DEGUEULASSE de REISER (Jean-Marc pour les intimes) ?

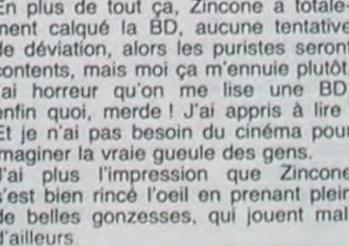
Donc, déjà, c'était pas extrêmement futé d'adapter cette BD de Reiser, si ce n'est peut-être pour attirer le gogo, et encore c'est pas prouvé.

C'est sûr, Maurice RISCH est très convaincant et le slip kangourou bien dégueulbil et les couilles qui pendent aussi. Mais il fait trop bon gros, Gros Dégueulasse c'est le mec channé, donc...

En plus de tout ça, Zincone a totalement calqué la BD, aucune tentative de déviation, alors les puristes seront contents, mais moi ça m'ennuie plutôt, j'ai horreur qu'on me lise une BD, enfin quoi, merde ! J'ai appris à lire !

Et je n'ai pas besoin du cinéma pour imaginer la vraie gueule des gens.

J'ai plus l'impression que Zincone s'est bien rincé l'oeil en prenant plein de belles gonzesses, qui jouent mal, d'ailleurs.



Ne vaut que pour ceux qui ne connaissent pas Reiser, d'ailleurs ils feraient mieux de lire la BD !

J'vous dis pas comme il doit se retourner dans sa tombe, le père Jean-Marc !

LES JOURS ET LES NUITS DE CHINA BLUE de Ken RUSSEL

de Ken RUSSEL

Avec Kathleen TURNER (A la poursuite du Diamant vert, oui ? Vous voyez qui c'est ? Good !), Anthony PERKINS (vieilli mais étonnant) et John LAUGHLIN. 1h46. USA. 14/20

Je suis déçu. On sait au titre même du film qu'il s'agit de l'histoire d'une double vie, donc pas de surprise.

On aurait même pu mettre le titre d'un porno : "Styliste bourgeoise le jour, pute la nuit" ou bien "fermée le jour, ouverte la nuit".

La grosse différence avec un porno, c'est que les personnages sont bien plus complexes.

La gonzesse, secrète et hyper fermée, est très proche de la schizophrénie (on arrête pas en ce moment). La nuit c'est une pute de luxe avec une perruque blonde, chambre bourrée d'accessoires et costumes divers. Elle joue tous les rôles possibles dans l'érotisme, à la limite, on pourrait dire que son phantasme est de réaliser les phantasmes pour 50\$ la passe, et elle veut le coût.

Deux mecs rentrent dans sa vie : un



adolescent attardé, genre muscle-man marié à une gonzesse nunuche qui l'ennuie et un pasteur fou, obsédé qui garde dans la mallette l'attirail du parfait plaisir solitaire, dont un godemichet découper pas jojo (PERKINS). Evidemment, l'un tombe amoureux d'elle et l'autre veut la tuer.

Je suis déçu parce que je m'attendais à quelque chose de dément et que ce n'est qu'un bon film.



Oh, bien sûr, les gens bien pensants sont choqués par son comportement, et c'est pour ça que les ricains l'ont charcuté à la censure. Disons qu'à la réflexion je suis peut-être un peu trop moderne pour ce film franchement, moi, le cul ça ne m'épate pas des masses.

Cela dit, c'est très bien filmé, les acteurs sont excellents, Kathleen TURNER est une actrice avec des possibilités de changements qui sont remarquables, et je suis sûr qu'elle n'a pas fini de faire des pitreries en tous genres (ça c'est sûr), de toutes manières, on devrait bientôt la voir dans PRIZZI'S HONOR, le dernier John HUSTON, miam !

Juste une vanne pour finir, l'assistant de production s'appelle Frank CAPRA III !

Allez le voir si ça vous dit, je ne me prononce pas.

VIVE LE FRIC de Raphaël DELPARD

avec Raphaël DELPARD, Evelyne DRESS, Hubert DESCHAMPS, Daniel PREVOST et Jacques LEGRAS. 1h30. FRA. 8/20

Comment peut-on donner de l'argent à des gens aussi incompetents, qui ont la prétention de faire rire et qui n'arrivent qu'à endormir ?

Tout faux, c'est mal joué, mal filmé, mal monté, le son est mauvais, bref, rien, nul, inexistant.

Mon seul regret c'est que le scénario n'est pas plus mauvais qu'un autre, un chômeur qui a l'idée de récupérer les billets usagés et sales envoyés au pilon, de les laver, les repasser et les remettre en circulation, avec toutes les péripéties imaginables.

C'est nul, nul, nul ! Ou bien Raphaël DELPARD va reprendre des cours de cinéma, ou bien il se reconvertis dans le business, car pour trouver l'argent pour faire ce caca, il a dû user de rares trésors de diplomatie.

Des coups si vous allez voir ça !

UN MONDE NOUVEAU
la nuit de varennes

Film de Ettore Scola avec Marcello Mastroianni, Jean-Louis Barrault, Laura Betti, Harvey Keitel, Hanna Schygulla, Jean-Claude Brialy, Daniel Gélin, Andréa Ferreol, Michel Vitold, Evelyne Dress, Jean-Louis Trintignant et Hughes Quester.



Je vous laisse le meilleur

En ce temps-là, juin 1791, les nuits étaient belles et douces en ce beau royaume de France où règne Louis le XVIème, premier serrurier du pays. Nicolas Rétif de la Bretonne, écrivain libertin, philosophe du bouddoir, libraire en faillite se fait saisir pour cause de dettes. Fort mari de l'événement (du jeudi), il sort se calmer les sangs après avoir badiné avec sa fille. Intrigué par le départ furtif d'un carrosse mystérieux sortant du Palais-Royal, Nicolas (J.-L. Barrault) se lance à sa poursuite.

Hébergé dans la carriole d'un vieux beau qui se révèle être Casanova (M. Mastroianni),

célèbre séducteur et écrivain, les deux vieillards conversent puis versent sur la route pour cause d'essieu brisé. Recueillis par la mystérieuse berline, ils font connaissance avec les passagers : Tom Paine (H. Keitel), écrivain américain, chantre de la révolution; De Wendel (D. Gélin), industriel lorrain, chancre de la révolution; une cantatrice (L. Betti) et son amant, une veuve joyeuse; plus une noble accompagnée de deux domestiques, en laquelle Nicolas finit par reconnaître la comtesse Sophie de la Borde (H. Schygulla), amie intime de Marie-Antoinette, la ci-devant reine de France. Le couple royal aurait-il pris la clé des champs? Vous saurez tout en regardant le second épisode, demain soir.

Ettore Scola, grand prêtre de la comédie italienne, s'est recyclé dans l'évocation historique pleine de bons sentiments. L'emballage est superbe, les acteurs ont un beau texte et le font savoir, la perspective historique est correcte et originale, la comédie humaine ren- contre le drame historique et les deux font bon ménage. Une plus grande rigueur dans la construction dramatique aurait parfait ce qui n'est qu'un chef-d'oeuvre raté.

Diffusion le 3 et le 4 à 20h35 sur FR3.

BONJOUR TRISTESSE
tristana

Film de Luis Bunuel (1970), avec Catherine Deneuve, Fernando Rey et Franco Nero

Imaginez "Carmen", dans une mise en scène de Sigmund Freud, avec dans les rôles principaux, Jacques Lacan, Jung et Françoise Dolto, et vous aurez une vague idée du film de Bunuel. Au cours de sa carrière, ce réalisateur surréa-



Photo A2

liste ibérique s'est attelé à un certain nombre de dadas qui avaient pour noms : religion, amour, mort, mariage, sexe (pour les pronostics se référer à votre magazine habituel). Ce film ne fait pas exception à la règle.

Tristana (Deneuve) est sous la tutelle de Don Lope (Rey). Lope est un vieux bon vivant, ex-richissime, qui a dilapidé

en plaisirs divers et avariés sa fortune. Ce libidineux quinquagénaire est séduit par sa pupille au regard cristallin qui n'est encore qu'innocence et pureté. Mais ce fourbe éduqué Tristana dans la négligence des grands principes de la civilisation occidentale qui sont notre fierté. Pas de mariage car cette lope de Don estime que le mariage détruit l'amour, et que seule la liberté est désirable (de lapin). Survient alors Horatio (qui marche au Curaçao), qui tombe amoureux fou de Tristana. Cette dernière, fidèle au principe de son tuteur, refuse bien évidemment le mariage, mais accepte néanmoins de suivre le peintre à Madrid. Victime de la maladie, elle revient auprès de don Lope, et exige de ce dernier qu'il l'épouse. A ces mots, le tuteur ne se sent plus de joie, et laisse échapper son dernier soupir.

Bunuel nous a habitué à un cinéma obscur, et il ne nous déçoit pas. Ce film au goût étrange venu d'un peu trop loin, sent la redite. Pour être complet, sachez quand même qu'il offre un très beau rôle à la belle Deneuve, qui ne nous a pas souvent habitués à ce genre de prestation.

Diffusion le 5 à 23h00 sur A2

curiosités :

HARLEQUIN

Film de S. Wincer avec Robert Powell, David Hemmings et Carmen Duncan.

Enfin un beau film fantastique qui ne confond pas hémoglobine et terreur, ni horreur avec laideur. Harlequin, personnage multicolore à multiples facettes reste ambigu jusqu'à la fin de l'histoire (cambrioleur, il pré-



Photo C+

tend guérir l'enfant d'un sénateur atteint de leucémie). Un scénario habile, des rebondissements, une belle image, un sens du merveilleux, on n'est pas loin du conte pour enfants y compris dans ses aspects les plus ridicules.

Diffusion le 27 à 21h00 sur C+

LA NUIT ET LE MOMENT

Téléfilm de J. D. Simon avec A. Lacoste, Amidou, C. Melki et N. Juvet

Ce film retrace l'action d'un groupe de tirailleurs maghrébins contre des positions allemandes durant la seconde guerre mondiale. Ca dure une nuit et un moment, ils gagnent et ils s'en vont vers de nouvelles aventures, après avoir procédé à l'accouchement d'une

fermière. Sur une idée plutôt pleine de bonnes intentions, la réalisation n'est pas toujours à la hauteur du propos. Un aspect de la guerre méconnu, le patriotisme de nos ex-colonisés. Après les communistes, les maghrébins, Le Pen va-t-il revendre sa télévision? Diffusion le 4 à 20h35 sur TF1

VIVE LA SOCIALE

Film de G. Mordillat (1983) avec F. Cluzet, R. Renucci et E. Bourguin

Et un film autobiographique, un !! Voici la terrible histoire du petit Mordillat, sous les traits de Maurice Decques (F. Cluzet). Fils de père communiste, et de mère anarchiste, le petit Maurice est élevé au coeur de la révolution; coincé entre le marteau et le drapeau noir, il



Photo C+

Lundi 1^{er} Juillet

- 20h30 C+ : **SUNBURN** (les fossettes à Fawcett)
- 20h35 FR3 : **LA 317ème SECTION** (318ème redif)
- 20h35 TF1 : **CORRESPONDANT 17** (voir article)
- 20h35 A2 : **LA VISITE DE LA VIEILLE DAME** (théâtre)
- 22h35 TF1 : **LES ATELIERS DU REVE** : Cinecitta
- 23h00 FR3 : **THALASSA** (chasse sous-marine)

Mardi 2 Juillet

- 20h30 C+ : **LISTE NOIRE** (pour le réalisateur)
- 20h35 FR3 : **DIABOLIQUEMENT VOTRE** (voir article)
- 20h35 TF1 : **H. TAZIEFF** : La Terre, son visage
- 20h35 A2 : **DES TERRORISTES A LA RETRAITE**
- 21h35 TF1 : **MILLE FRANCS DE RECOMPENSE** d'après V. Hugo
- 22h05 C+ : **LE ROI DES CONS** (au pays des av..)
- 22h30 TF1 : **TINTAM'ARTS** (variétés)

Mercredi 3 Juillet

- 20h30 TF1 : **LES HOMMES DE BONNE VOLONTE** n° 3
- 20h35 FR3 : **LA NUIT DE VARENNES** (voir article)
- 20h35 A2 : **L'AFFAIRE GADET** (Mrs les jurés)
- 21h00 C+ : **PSYCHOSE PHASE 3**
- 21h30 TF1 : **PETROLE** n° 8
- 22h30 C+ : **FITZCARRALDO** (voir article 88)
- 22h35 TF1 : **COTE D'AMOUR**

Jeudi 4 Juillet

- 20h30 C+ : **VIVE LA SOCIALE** (voir CURIOSITES)
- 20h35 FR3 : **LA NUIT DE VARENNES** n° 2
- 20h35 TF1 : **LA NUIT ET LE MOMENT** (voir CURIOSITES)
- 20h35 A2 : **RIEN N'ARRETE LA MUSIQUE**
- 21h30 TF1 : **BONJOUR M. DUMEZIL** (docuclul)
- 22h10 A2 : **CARTE DE PRESSE** : Bon appétit
- 22h10 C+ : **MACABRA** (sinistre)
- 22h30 FR3 : **OPERA VITRIL** (documentaire)

Vendredi 5 Juillet

- 20h35 A2 : **CHATEAUVALLON**
- 20h35 FR3 : **MANIMAL** n° 3
- 20h35 TF1 : **VARIETES** : J. Brel
- 21h00 C+ : **HERCULE ET LA REINE DE LYDIE** (peplum) avec Sylvia Koscina
- 21h35 A2 : **APOSTROPHES** : Images de la guerre
- 21h35 TF1 : **BONSOIR AIMEE** (portait)
- 22h30 C+ : **LE SURVIVANT D'UN MONDE PARALLELE**
- 23h00 A2 : **TRISTANA** (voir article)
- 23h00 FR3 : **SPECIAL TROPIQUES** (musik)

Samedi 6 Juillet

- 20h35 TF1 : **VOLPONE** (Théâtre de bon niveau)
- 20h35 A2 : **UN JOUR A NICE** (Bedos en liberté)
- 20h35 FR3 : **DISNEY CHANNEL**
- 22h10 TF1 : **DROIT DE REPONSE**
- 22h15 A2 : **LES ENFANTS DU ROCK**
- 22h15 FR3 : **DYNASTIE**
- 23h00 C+ : **DORTOIR DES GRANDES** avec M. Legend et W. Delgrande

Dimanche 7 Juillet

- 18h00 C+ : **HARLEQUIN** (voir CURIOSITES)
- 20h35 A2 : **LA CHASSE AU TRESOR** à Samarkand
- 20h35 TF1 : **CESAR ET ROSALIE** (rediffusion)
- 20h35 FR3 : **MEDITERRANEE** : L'aube
- 21h00 C+ : **P'TIT CON** (deviendra grand)
- 21h30 FR3 : **JAZZ** : Avery's archives
- 21h45 A2 : **CATCH** (jeux de mains, jeux de vilains)
- 22h30 FR3 : **L'HONORABLE CATHERINE** (1943) de M. L'Herbier avec E. Feuillère



EDITO

TOUCHE PAS A MON POTEAU

Après moult volte-faces A2 diffuse dans les dossiers de l'écran du 2 Juillet "Des terroristes à la retraite", documentaire qui raconte l'histoire d'un groupe de résistants (FTP-Main d'Oeuvre Immigrée, dépendant du parti communiste français), dont 23 de ses membres (le groupe Manouchian) ont été arrêtés puis exécutés par les nazis. L'hypothèse de ce film est que la direction du PC de l'époque "aurait" laissé tomber ce groupe (Manou est chiant) alors qu'elle savait qu'un résistant avait parlé sous la torture. Voilà pour l'histoire assez moche des éternels cocus de l'Histoire. Que ceux qui ont gardé les mains propres jettent la première pierre en sachant que de toutes façons la dialectique marxiste lave plus blanc.

Ce film date de 1983, les communistes étaient encore au gouvernement, et la direction d'A2, "indépendante du pouvoir", ne l'avait pas programmé pour raison de cohabitation forcée. En 1985, la guérrerie des partis bat son plein, et l'état de grâce porte le coup de grâce à son ami d'hier. Les partisans, les sans partis, les partis de rien et les revenus de tout s'affronteront dans le débat qui risque de tourner cours, vu qu'il sera sans Parti (communiste), pourtant partie prenante. Ce seront donc les dossiers de l'écran de fumée. La Vérité, un jour? Dans l'immédiat le plus inquiétant demeure la fuite des responsables télévisuels devant l'événement, les tentatives de censure qui se multiplient depuis le début de l'année (Ami entends-tu le vol noir des ciseaux sur les chaînes?). La téloche française sera adulte le jour où elle arrêtera de prendre ses téléspectateurs pour des imbéciles.

BOMBYX

AMNESIQUEMENT VOTRE
diaboliquement vôtre

Film de J. Duvivier (1967) avec Alain Delon et Sandra Berger

Pauvre Alain Delon. Décidément, tout le monde lui en veut. Heureusement qu'il a eu le CESAR du meilleur acteur 1984, il pourrait croire à un complot contre lui : ce soir, une fois de plus, il n'est pas à la fête.

Le voilà qui se réveille un jour sur son lit d'hôpital affublé du nom de Georges Campo. Vu qu'il est amnésique, on lui aurait dit qu'il s'appelait Ceccaldi, Tintin ou Goldorak, il l'aurait cru. Ses souvenirs (des bribes de scènes éparées) ne correspondent pas à ce qu'on veut bien lui raconter. Suivent une série d'événements bizarroïdes du genre : une trappe qui s'ouvre sous ses pieds, un lustre qui tombe sur le siège qu'il vient de quitter... Et comme il découvre dans son propre jardin un cadavre qui n'est pas lui, ni quelqu'un qu'il connaît, n'en pouvant plus de ne rien comprendre (mettez-vous à sa place, c'est frustrant), il demande des comptes à sa sois-disant femme.

Là je suis désolé, mais c'est tellement complexe et un tant-



photo FR3

Moi, c'est moi, et lui...

sienne, son chien non plus, qu'il y a eu une machination MACHIAVELIQUE dont il a été la seule victime, et que pour finir sa femme qui n'est toujours pas la sienne risque de le devenir pour de vrai. Bref, une fin à enregistrer au magnétoscope et à se repasser au ralenti. Vu que c'est le dernier film de Duvivier je n'aurai qu'un mot, il était temps qu'il s'arrête. Enfin ne crachons pas dans la soupe, c'est bien filmé et bien joué, alors...

Diffusion le 2 sur FR3 à 20h35.

LE HOLLANDAIS VOLÉ
correspondant 17

Film de A. Hitchcock avec Joel Mac Réa, Herbert Marshall, Lorraine Day et Georges Sanders.

1939. Johnny "Walker" Jones, journaliste new-yorkais, vient en Europe remplacer Stelkin, un correspondant miné par le whiskey, et se renseigner sur la guerre imminente. A Londres, il rencontre Van Meer, diplomate néerlandais, unique détenteur de la clause archi-secrète d'un traité entre les alliés et son pays, traité tellement secret que je ne devrais même pas vous en parler. Sous le nom de Harvey Haverstock, Johnny suit Van Meer au pays des moulins à vent, en compagnie charmante de Carol Fisher et de son père Stephan, chef d'une organisation pacifiste anglaise. Tea time.

Début des hostilités, Van Meer est enlevé, l'assassinat public de son sosie mis en scène. Johnny, à la poursuite de Van Meer, découvre que Stéphan (le père de celle qu'il aime) n'est autre que le dangereux chef d'un réseau d'espions nazis, le redoutable organisateur du kidnapping du hollandais volant (bonne mère, quelle histoire). Fisher père engage Rowley, un tueur à gages, pour le débarrasser de Johnny (capédiou, mais c'est Satan en personne). Mi-temps.

Le troisième tiers-temps oppose la fille à son père (c'est pas dieu possible des horreurs pareilles), Johnny à un nazi déguisé en prêtre (Seigneur Marie-Joseph!) et la marine national-socialiste à la British Airways.



Hitchcock venait d'être engagé à Hollywood lorsque l'Empire britannique déclara la guerre. Alfred contribua à l'effort de guerre en réalisant des films anti-nazis, des films sur la résistance, l'espionnage... qui pour l'essentiel tiennent encore le choc aujourd'hui. Premier du genre, CORRESPONDANT 17, contient certes un appel mélodramatique à l'Amérique, pays de la liberté (et gnanngnan) mais il montre des nazis ridicules, des traîtres presque sympathiques. En filigrane s'infiltre l'idée que le danger vient non du nazisme mais de la faiblesse des démocraties. Subtil et audacieux. Le père Alfred est un bon gros pervers pépère.

Diffusion le 1 à 20h35 sur TF1

ELLE A DU POIL AUX PATTES

Je vais commencer en empiétant sur la rubrique B.D. Je suis le type qui n'en fait qu'à sa tête. Mais on ne m'en veut pas. On sait que j'ai un bon fond. Carali qui travaille à l'Hebdo avait obtenu un très bon dessin de Wolinski pour son Psikopat. Wolinski l'a repris pour la couverture de son nouvel album : "Tu m'aimes?". On vous la montrera. Comme il m'en a donné un et qu'il me l'a dédicacé, je vous montre la dédicace maintenant qu'on se connaît bien. Wolinski chaque fois qu'il voit ma compagne dit qu'elle lui fait penser à je ne sais plus quelle star américaine du cinéma noir et blanc. Comme je lui dis à elle : "il doit te voir avec les yeux de l'amour parce que moi franchement je te trouve pas lobiche, s'il n'y avait ton fric...". En me faisant le dessin,



Wolinski téléphonait à un producteur de cinéma justement. C'est pour ça que la femme du dessin a du poil aux pattes. Il ne l'a pas fait exprès. A un moment où il était plus concentré sur le téléphone que sur la page, il s'est mis à mettre les points sur les mauvaises jambes. J'aime bien les dessins de Wolinski, au journal Hara-Kiri pour lequel je travaille avec acharnement, on aime bien Wolinski et ses dessins. C'est le désinvolte du sexe. On n'est pas choqué. Avec lui une bite c'est comme un nez. Amusante si elle est longue. Une envie sexuelle est comme une envie pâtissière. Il remet le sexe à sa place, tout en restant étonné que ce soit si compliqué dans la réalité, et qu'il garde cette importance, ce mystère.

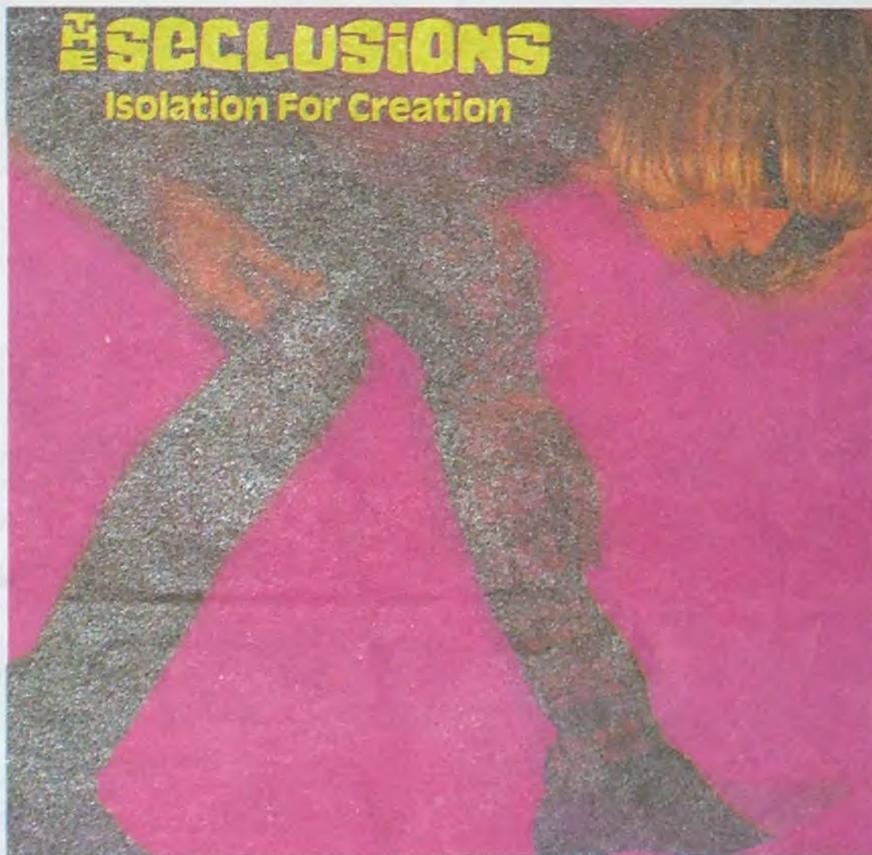
LES CLIPS, C'EST CON

Assez parlé de cul. Image et musique cette fois. Rita Mitsuko c'est un duo. Un type et une tyesse. Plutôt sympathiques. Extraite d'un disque Virgin la chanson "Marcia Baila" qu'ils ont écrite est devenue un clip du talentueux Philippe Gauthier. Vous savez comme c'est con la plupart du temps les clips vidéo. Il faut bien le dire. Là, sans dépenser des sommes folles, avec tout de même des beaux costumes, lumières et décors, plus la prestation, très agréable et déconnaute, des deux partenaires il nous fait des images formidables. Bonne utilisation des danseurs et des peintures (des gens comme Ricardo Mosner, Nina Childress). Si vous cherchez un réalisateur, Philippe Gauthier bonne adresse. Je ne le connais pas. C'est pas du copinage. Wolinski c'en est. Mais on ne roule pas pour le client pour autant.

ELVIS A CINQUANTE ANS

Les disques maintenant. Pour les cinquante ans qu'aurait eu Elvis, on en sort un spécial blues. On a réuni tout ce qui pouvait ressembler de près ou de loin à du blues et on a compilé. Il n'y a pas longtemps, il en était sorti un rien qu'avec les chansons de Mort Shuman. Bientôt, on va voir un disque de toutes les chansons d'Elvis commençant par F ou U, n'importe. Avec les Beatles on a pas mal tiré sur la corde. On commence par les hits, ensuite les chansons d'amour, et puis les rocks et puis on trouve d'autres formules. C'est ça le commerce. Au fond c'est pas grave. Ce disque d'Elvis est très bien d'ailleurs. Il y a beaucoup de choses des débuts. Pas trop de nouilleries. Plus le temps passe et plus le "King" grandit. Plus on s'aperçoit qu'il n'en arrive pas un comme ça tous les huit jours. "Je ne suis pas allé au concert de Spear of

Destiny à l'Hippodrome, il y avait trop de monde, et puis je les préférais au début. Aujourd'hui ils font trop de concessions au commerce". Voilà ce qu'on entendra peut-être un jour. On en est peut-être pas si loin. A chaque apparition ce groupe marque un tas de gens qui étaient venus là pour d'autres. Cette fois ils vont faire la première partie de "U2". Avec Billy Bragg d'ailleurs dont on vous conseille également les deux albums distribués en France par Ariola. Et ils vont jouer dans quelques festivals cet été. Ce groupe a, principalement en la troublante personne de Kirk Brandon, pas mal d'atouts. C'est un chanteur et auteur compositeur étonnant, en plus il a un physique particulier et une manière d'être en scène qui sort du lot. Ils viennent de sortir un 45 t, on attend l'album. Mais vous pouvez toujours vous procurer le premier, "Grapes of Wrath". Celui dont on dira peut-être plus tard que c'était le meilleur. Un peu brut de fonderie, d'accord, mais tellement plus émouvant, plus poétique.



LA NÉO POP SYNTHÉTIQUE EN SEPTEMBRE

C'est ce qu'on dit des Talking Heads. Leurs fêtes funky ont déçu. On préférerait la simplicité du début. Eh bien ils y reviennent figurez-vous. On a vu ça vite fait, on en parlera plus la semaine prochaine. Mais c'en est fini avec la formule, presque Big Band avec choristes et autre Busta Jones. Que fait-il, à propos, ce bassiste ? Il faut bien qu'il travaille ! On le trouve dans un groupe bizarre dont "Music Action", disquaire spécial imports américains, sort sous son propre label un album. Et qui est le batteur ? Jay Dee Daugherty. "C'est Jay Dee, René ! Le batteur de Télévision. C'est lui !". "Mais enfin, Raymonde, fais attention, tu renverses la soupe !". Le groupe est une association bizarre comme ça, avec des gens de partout. Le nom : "The Seclusions". Ils vont un peu dans tous les sens, font quelques reprises comme "In-A-Gadda-da-Vida". Rappelons que le revival concerne des choses assez récentes ces temps-ci. Bientôt on pourra parler de réhabilitation précoce. Si ça continue on en sera à la Néo Pop synthétique à la rentrée. Quoiqu'il y a une reprise de Fortune Teller (les Stones période Poison Ivy), c'est vraiment le moyen-âge, mais avec un traitement reggae -ah, ça nous rapproche-enfin, plutôt "ska", avec la pompe rapide à la guitare -ah, ça nous éloigne. Enfin, c'est un très bon album inclassable. Au fait, c'est New Rose qui distribue le maxi de Stan Ridgway. On en a parlé la semaine dernière. Il vous faut ça, c'est très beau. Vous savez, l'ex-chanteur de Wall of Woodoo, mais si, on ne va pas répéter quinze fois la même chose. Toujours chez New Rose, enfin, l'un sous leur label et l'autre en distribution seulement. C'est important tous ces détails. Avant de trouver Ridgway que je cherchais, je l'ai de-

mandé à la Fnac. Le vendeur m'a dit : "Je le cherche mais je ne sais pas qui en est le dis-



tributeur". Guadalcanal Diary est en distribution. Green on red est un disque New Rose.

ou moins manouchiantes, qu'on nous réserve les mêmes guerres. Pourquoi, ma mère ?

JE L'AI ECHAPPÉ BELLE

Et le dernier Robert Piazza ? C'est pas progressiste non plus, Little Bob (Seeger ?) Story. Mais alors, qu'est-ce qu'il est bon ! C'est notre meilleur chanteur de rock en France. Et ses compositions font le poids. Ce disque "Live" dans sa ville natale n'ira pas chez les soldeurs. Je me le garde. Plus maniéré et anglais cette fois : "Scritti Politti". Au début ce groupe était très marginal. Il a pris une direction plus pop mais ça lui réussit assez bien. C'est la meilleure variété qu'on puisse souhaiter avec tout de même des rythmiques, très originales et excitantes à base de boîtes à rythmes et de basses de synthé, plus une production étonnante. La production c'est, rappelons-le, la manipulation du studio en vue de donner un son à l'ensemble. On voit passer Marcus Miller, le premier bassiste de la dernière période de Miles Davis. Oh, le temps qu'on y pense, à propos de bassiste, Jammaaladeen Tacuma passe le 2 juillet en quintet à 21h30 les 1er et 2 juillet au New Morning. A votre place on irait, puisqu'on sera encore à Paris, ou qu'on y sera venu exprès justement.



SPEAR OF DESTINY

Pour revenir aux anglais de Scritti Politti. C'est pas rien. Bien sûr, c'est malin. Pas émouvant comme "Spear of Destiny". Le type chante avec une voix haute et maniérée. Il en rajoute. Mais c'est beau tout de même. Un autre qui en tartine pas mal mais qui a sa manière aussi, c'est Jimmy Sommerville, l'ex-chanteur de Bronski Beat. Il est parti pour une carrière solo. Pour les premiers concerts qu'il donne, il exige un public uniquement "gay". Il le fait par militantisme. On les emmerde assez comme ça. Il le fait en signe de protestation. Mais à quoi les reconnaîtra-t-on, s'écrient les gros, évoquant déjà l'humiliant examen médical. Ils ont des cartes de clubs. Voilà. Le dernier 45 t de Bronski Beat s'intitule "I feel love". Il est bien spécifié sur la pochette "Bronski Beat. Marc Almond". Mais la face B est une très belle chanson accapella par Sommerville. On parlait de bassiste, on en parle encore. Sting (bassiste) y va de son album solo avec l'actuel bassiste de Miles Davis "Darryl Jones" et d'autres grosses pointures. C'est un bon disque. A Mogador lors du tournage du film qu'on verra sur sa petite personne, j'ai assisté à des bouts de répétitions. Je m'y trouvais parce qu'un ami travaille dans l'équipe technique. J'y suis venu en tant que figurant. On était une trentaine en tout, et on devait figurer dans des plans d'assez près, qui seraient montés avec des plans de concert. Finalement, faute de temps, on ne s'est pas servi de nous. Et heureusement. Figurez-vous qu'une accessoiriste était venue demander à un moment si elle devait distribuer les briquets. Elle en avait un plein sac. Je me serais retrouvé immortalisé en gros plan, levant un briquet allumé en hommage à Sting. Je ne le trouve pas mauvais, mais tout de même, je sais me tenir.



derniers qu'on prend. Vous avez vu le retour rockabilly, tout ce qu'il a fallu se farcir ? Sans compter les vieux qui vont ressortir de partout. Ah, on en est écoeuré d'avance. Un peu de décence. Pourquoi toujours ces retours en arrière. Si encore tout le monde avait l'art de la synthèse comme les Beatles. Mais c'est que la majorité se vautre dans la copie du vieux cuir. Quand c'est pas dans la mauvaise copie de l'ancien skai. Allons ! A l'heure de la révolution par la physique quantique à laquelle on doit l'informatique, il faut qu'on nous ressasse toujours les mêmes histoires plus

- Scritti Politti : "Cupid and Psyche 85" (Virgin)
- Sting (Polydor)
- Guadalcanal Diary : "Walking in the shadow of the big man" (New Rose)
- Bronski Beat : "I feel love" (Polygram)
- Green on Red : "Gas food lodging" (New Rose)
- Elvis Presley : "Reconsider Baby" (RCA)
- Spear of destiny : "Grapes of Wrath" (CBS)
- Little Bob Story : "Live" (Musidisc dist)
- The Seclusions : "Isolation for creation" (Music action)

DESIRE GOGUENEAU et la micro-informatique

Desire allait faire laver ses chaussettes au lavofoid...

Quel bonheur! Mes chaussettes vont etre toutes propres!



Tiens! Ça fait longtemps que je n'ai pas de nouvelles de ce crétin de Tamponn...



salut! Qu'est-ce que tu fabriques?

salut, Desire! Je suis entrain de faire de la micro-informatique!



Hmpf! un abruti comme toi ne doit pas y connaitre grand chose!

Detrompe-toi! Cet appareil de mon invention est unique! Tiens! Passe-moi ces chaussettes!



Regarde! Je les glisse dans l'ordinateur!

HELA!



Et elles ressortent minuscules! C'est ça la micro-informatique!



Mais Je vais avoir l'air ridicule avec ces mini chaussettes aux pieds!

c'est fantastique! Même leur odeur est devenue une micro-odeur!



SO GAVE

Mais, Desire, il faut vivre avec son temps! Une Société dite évoluée restera une utopie tant que sa technologie d'avant-garde se heurtera à l'obscurantisme de beotiens tels que toi!



Charlie-Schlingo 85

B.D!

ebdito

Cette semaine, rien d'incontestable. Les ceux qui n'aiment que les douceurs édulcorées contesteront Willem et Ptiluc qui ne sont pas exactement des tendres, plutôt exactement le contraire. Les ceux qui n'aiment pas s'encanailler par BD interposée contesteront Margerin et ses gentils loubards. Les ceux qui n'aiment pas la fraîcheur des adolescents bien pensants et bien propres sur eux contesteront Jannin. Les ceux qui aiment les fadaises

pour la belle jeunesse de chez nous qu'édite généralement Dupuis ne contesteront rien du tout, ils ont encore de la morve au nez ou pire, ils en sont restés à avant 68, période où les moutons étaient encore plus de Panurge qu'aujourd'hui.

Les promos, concours et autres gâteries sont, à partir de cette semaine, sur la page épicerie, plus loin. Le hit-parade fait par contre son entrée, ici, à côté.

Milou

STUPIDE JACQUES



Génial Olivier est une BD qui me faisait rêver quand j'étais môme. J'avais huit ans, je lisais Spirou et je planais en pensant que, peut-être, toutes les inventions de ce petit génie pouvaient exister. Maintenant je suis vieux, le poids des ans ploie mes épaules et je trouve ça nul. Et même désespérant, le dessinateur n'a pas évolué depuis vingt ans, le niveau de ses gags est toujours aussi nul et c'est toujours aussi mal dessiné. Entre l'auteur et le lecteur, c'est dommage qu'il n'y en ait qu'un qui ait grandi.

UN GENIE GAI NICKELE, de Jacques DEVOS chez DUPUIS, 33 francs à ne surtout pas sortir de votre poche.

BD-PARADE

TRAGIQUES DESTINS	17
FOLIES ORDINAIRES	17
HISTOIRES A LA CON	16
CHEZ LUCIEN	15
SUPER PHACOCHERE	15
DESTIN FARCEUR	15
LA TERRE CREUSE	15
GUERRES FROIDES	14
GWEN D'ARMOR	14
SERRE MOI FORT	14
COLOMBO	13
NOCES DE BRUME	13
LOTUS DE SANG	12
LUC LEROI	12
GRAND DERANGEMENT	11
NON MAIS	11
BOB MARONE	11
EL FORESTERO	11
LA PISCINE	10
ROCKY LUKE	10
MARIA LANUIT	10
VUILLEMIN	17
SCHULTHEISS	17
CARALI	16
MARGERIN	15
SHELTON	15
PTILUC	15
SCHUITEN	15
SCHULTEISS	14
ROUGE	14
WILLEM	14
ALTAN	13
SOKAL	13
MICHETZ	12
DENIS	12
CHARLES	11
JANNIN	11
YANN CONRAD	11
TITO	11
BARU	10
COLLECTIF	10
PONS	10

HE CARALI, TU VEUX BIEN ILLUSTRER LE "BD PARADE" DANS LEQUEL TU N'ES QU'EN 35 POSITION?



MAIS BIEN SÛR MONSIEUR LE REDAC CHEF! TU SAIS BIEN QUE JE SUIS BEAU JOUEUR VOYONS



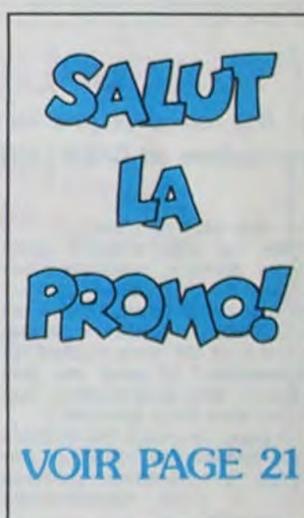
LE ROCKER



LE PUNK



LE NOVO



VOIR PAGE 21



LE FUNKY



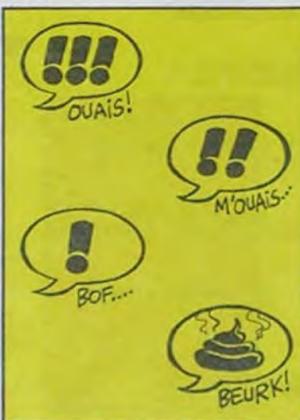
LE BABA

DEMAIN, LES RATS



Dans une décharge, des rats ont reconstitué une société qui ressemble beaucoup à celle de l'homme. Parmi eux, des rats de laboratoire, des pédés, des casseurs de pédés, une femme pour le moins maternelle (voir illustration), un hamster qui sait lire et des chauves-souris assoiffées de sang. L'album est à la bande dessinée ce que Dark Crystal est au cinéma : apparemment, les rats, on s'en fout, mais dès la première page on est pris dans ce qui leur arrive et on ne peut plus s'en détacher. Le contraste dessin à la plume/aquarelle intensifie le malaise qui se dégage de l'histoire. Ptiluc, l'auteur, n'a rien fait d'autre, sinon les trois premiers tomes de cette série (Pacush Blues). C'est dommage, il a un trait original et très beau. Et la cruauté de ses scénarios n'enlève rien à leur intérêt. Au contraire.

DESTIN FARCEUR, de PTLUC chez VENTS D'OUEST, 64 ratons.

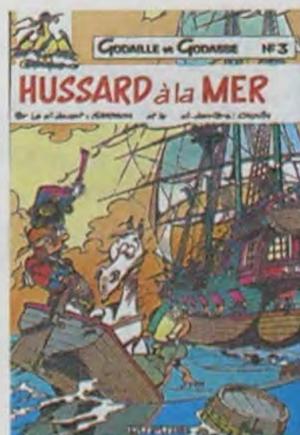


HUSSARD A LA POUBELLE

Quand j'étais petit... Désolé. Le pigiste qui s'occupait de la bande dessinée et qui commençait TOUS ses articles par "quand j'étais petit" vient d'être viré. Nous en avons engagé un autre. La rédaction.

Désolé. Le pigiste qui s'occupait de la bande dessinée et qui vient de piquer un gag à Monty Python vient d'être viré. Nous allons faire l'article nous-mêmes. La vraie rédaction.

Cauvin est l'un des scénaristes-piliers de Spirou. Il s'est fait le pape de la bd éducative où, nonobstant l'humour, on trouve de nombreuses connotations instructives, pour le plus grand plaisir de nos chères têtes blondes. C'est le cas de "Hussard à la mer", qui met Napoléon en scène, tout en émaillant l'action de renseignements historiques non dénués d'intérêt. Malheureusement, nous (la rédaction) ne sommes pas des chères têtes blondes. En conséquence, nous n'aimons pas cet album. Mais les chères têtes blondes qui nous servent de mômes aiment bien. Voilà. La rédaction.



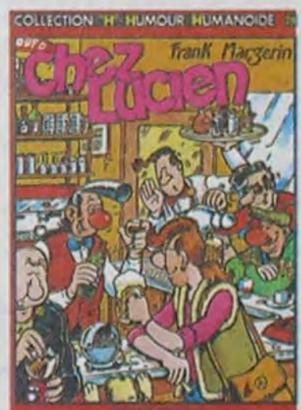
HUSSARD A LA MER, de CAUVIN et SANDRON chez DUPUIS, 33 francs. Nous n'avons pas l'intention de faire un jeu de mot sur le prix. La rédaction.

JE LE AIME BIEN

Willem a dessiné durant des années dans Charlie Hebdo. C'est là qu'il a notamment inauguré sa revue de presse (reprise depuis dans Libération, jeune fanzine régional décadent) et qu'il publiait les aventures de Fred Fallo. Celui-ci est un héros de bandes dessinées, qui a eu son heure de gloire, mais est au chômage. Il passe son temps à monter des combines, à essayer de coucher avec tout ce qui ressemble de près ou de loin à une femme, à chercher (ou plutôt à éviter) du travail. C'est un salaud de la pire espèce, qui a déjà tué père et mère dans au moins trois ou quatre bandes. Willem, on aime ou on aime pas. Son trait noir et torturé peut irriter, son apparente vulgarité peut choquer, son français maladroit peut énerver, mais quand on aime, c'est inconditionnel. On prend tout en bloc et c'est génial.

SERRE-MOI FORT, FRED FALLO! de WILLEM chez MAGIC-STRIP, 66 francs pour l'élite.

LUCIEN MARGERIN



Margerin c'est bin, Margerin c'est très bin. Chez Lucien c'est donc aussi très bin : Lucien, Ricky et Gillou sont là avec leurs bananes, Nanard avec son fromage de chèvre, Flipo et Albert ne manquent pas à l'appel et vous aurez même droit à deux recettes inédites : comment sauver deux vies humaines avec 7 francs et comment vous lancer dans le commerce de la farine en petite dose. Ceux qui ne lisent pas sont pas bin dans leur tête.

CHEZ LUCIEN de Margerin, Humanoides, 30 balles les 45 pages en leurcou.

OUI, JE ME RENDS BIEN COMPTE

Non, c'est le titre, ça. Je vous dis : non mais vous vous rendez compte ? Ca c'est moi qui parle et le titre du bouquin c'est : non mais vous vous rendez compte Bon, ça fait rien ... Alors, je disais, cet album dont le titre est, bon, vous regardez là, en dessous, le titre est imprimé en gras, vous vous rendez mieux compte. L'album en question regroupe 45 bandes de la bande à Germain qui a remplacé Gaston Lagaffe dans Spirou. C'est

jeune, c'est frais, ça cause d'adolescents qui ont des problèmes sains du style comment vivre avec un père qui ne sait pas faire fonctionner un magnétoscope, comment faire une lettre de rupture à sa fraîche petite amie, comment s'échapper d'une réunion familiale pour rejoindre ses copains, etc. Bref, un jeune album frais pour des jeunes bien de chez nous qui n'ont que de saines et fraîches occupations. Allez, je suis sympa, je lui mets la moyenne à cet album, et c'est bien parce que j'aime le dessin et les couleurs, parce que la fraîcheur, moi

NON MAIS VOUS VOUS RENDEZ COMPTE? de JANNIN chez Dupuis. 33 francs frais.



Non mais vous vous rendez compte ? Aller chercher un titre comme ça : non mais vous vous rendez compte ?

HYPER CRASH



Quand j'étais petit, tout petit, trois ou quatre ans, je piquais les Astérix de mes parents pour les lire. Enfin, pour regarder les images, parce que je ne savais pas lire. Et il y avait quelque chose qui me fascinait : la tête d'Assurancetourix, le barde, sur la page de garde, là où il y a marqué "quelques héros". Elle me fascinait parce que je ne savais pas dans quel sens la prendre. Je croyais, dans mon innocence infinie, que les cheveux représentaient le nez et réciproquement. Depuis, j'ai compris pourquoi. Lorsqu'on est petit, tout petit, on n'a pas assez de points de

référence pour tout identifier. On embellit tout, on a tendance à considérer n'importe quelle histoire comme un fait



réel. J'aimerais bien être encore petit, tout petit. Parce que ça me permettrait de lire Archie Cash comme je le lisais à l'époque. Je trouvais que le héros était drôlement bien dessiné, qu'il causait vaivement bien, qu'il défendait des causes justes (quand je sera grand, je sera super-héros), qu'il était super fort. Maintenant, c'est un peu raté. Archie Cash est un imbécile incapable d'aligner trois phrases sans faire une faute de français et deux d'orthographe (à moins que ce ne soit l'auteur ?), il est facho, ses causes sont plus que douteuses, les personnages sont caricaturaux. Je suis peut-être trop vieux.

ARCHIE CASH, de MALIK et BROUYERE chez DUPUIS, 33 balles en plomb.

HIPPO JOYST

C'est japonais, c'est un des meilleurs et des plus costauds que l'on connaît : trois boutons de tir, une bonne prise en mains et quatre ventouses pour le coller définitivement sur la table de la salle à manger (super pratique pour les repas !). Prise standard pour Amstrad, Atari, Commodore 64, MSX, Vic 20. Compatible avec les interfaces d'Oric et de Spectrum. Pour Apple, Thomson et Texas, tintin : ça ne marche pas ou alors il faudra bidouiller !
Ah, au fait, c'est 120 balles...
C'est bon, c'est pas trop cher ? Envoyez vos sous après avoir rempli le bon de commande ci-joint. Le ministre du commerce extérieur du Japon vous remercie bien bas.



Bon de commande à découper et à renvoyer à SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS.
 Nom
 Prénom
 Adresse
 DATE : **PU = 120 F ... x ... = ... F**
frais d'envoi = +15 F
chèque joint : TOTAL = ... F

HEBDOGICIEL SOFTWARE

Le logiciel à sa juste valeur

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



"Dork crystal" est sans nul doute un des plus beaux et rapides jeux écrits pour TI 99 : votre héros doit récupérer des fragments de cristal dans le labyrinthe qui est le lieu à la mode pour tous les monstres branchés de la galaxie ! Les autres jeux sont tout aussi efficaces : un superbe sauteur sur sa pyramide, un duel pour deux joueurs en armure, un casino avec 3 jeux de cartes, une centrale nucléaire et "Mission pénibleuse" 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 Onc 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 Albert 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 désamorcez facilement les bombes de "Caramba" ! Six super-programmes pour 120 francs.

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



Des jeux, de l'électricité et du plaisir, voilà de quoi faire frémir les électrons dans votre MO5 et quand en plus ces jeux sont multiples et douze vous 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 MO5 n'en croira ses jeux !



BON DE COMMANDE A ENVOYER A SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS.
 Nom/prénom
 Adresse
 Code postal
 Ville
 ORIC N° 4 120 F
 ORIC N° 5 120 F
 SPECTRUM N° 1 120 F
 TEXAS N° 4 120 F
 ZX 81 N° 1 120 F
 MO5 N° 1 150 F
 - REGLEMENT JOINT 00F
 DATE :

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer ! De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle. Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau. Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications né-

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

ture du concours mensuel.
 ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
 ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.
 ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
 ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.
HEBDOGICIEL : 160, rue Legendre 75017 PARIS.
 Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.
 Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

Eureka!

Personne n'a encore trouvé!

250 K of pure mystery

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

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

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

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

désire recevoir la cassette du jeu EUREKA pour :
 Commodore 64 Spectrum
 Ci-joint 250 Francs en règlement de ma commande (Franco de port)



BON DE PARTICIPATION

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

Je 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.



Directeur de la Publication
 Rédacteur en Chef :
Gérard CECCALDI
 Directeur Technique :
Benoite PICAUD
 Rédaction :
 Michel DESANGLES
 Michaël THEVENET
 Secrétariat :
 Martine CHEVALIER
 Dessins :
 CARALI
 Editeur :
 SHIFT Editions 160, rue Legendre 75017 PARIS
 Distribution NMPP
 Publicité au journal
 Commission paritaire 66489
 RC 83 B 6621
 Imprimerie :
 DULAC et JARDIN S.A
 Evreux

VISMO

Sélection

Vente Informations Services Micro-Ordinateurs
Micro-ordinateurs familiaux

84, bd Beaumarchais - 75011 Paris
 Métro Bastille ou Chemin Vert
 De 10 h à 20 h sauf dimanche 338-60-00

88, bd de Reuilly - 75012 Paris
 Métro Daumesnil ou Dugommier
 De 14 h à 20 h sauf dimanche et lundi

Jacky ZDUNEK
 Christian JACQUIER

EXPLOITEZ VOTRE

AMSTRAD

VISM'EDIT PRESENTE

**BON DE
 COMMANDE**

VISMO
 VOUS OFFRE
 UN BON
 D'ACHAT
 CONFIDENTIEL

DATE :

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

TELEPHONE :

VILLE :

CODE POSTAL :

VEUILLEZ LIBELLER
 VOTRE REGLEMENT A L'ORDRE
 DE VISMO INFORMATIQUE

PRIS TTC

138.00

FRANCS

SANS FRAIS DE PORT

CONDITIONNE
 SUR UN SUPPORT
 EN POLYSTYRENE
 AVEC LA K7
 PROGRAMMES

Jeux

1. L'ordinateur.....
2. Le langage Basic.....
3. La notion de programme.....
4. Quelques instructions Basic.....
5. Test des connaissances.....

CHAPITRE 2 : Les jeux.

1. Le Loto.....
2. Deviner des chiffres.....
3. Le pendu.....

CHAPITRE 3 : Mathématiques

1. Manipuler des degrés.....
2. Résoudre des équations.....
3. Statistiques.....

CHAPITRE 4 : Graphismes

1. L'histogramme.....
2. Une table à dessin.....

CHAPITRE 5 : la gestion de fichiers

1. Les notions de données et de fichiers.....
2. La gestion des fichiers.....
3. Une application des fichiers.....
4. Programme AGENDA.....
5. Budget familial.....

CHAPITRE 6 : Comptabilité

1. Facturation.....
2. Comptabilité générale.....
3. bulletin de paye.....

Gestion

Education

Domestique

Impression Documents

VISM'EDIT

COMPTAMSTRAD

LOGICIEL COMPTABILITE sur AMSTRAD:
 Version cassette
 200 Comptes 750 lignes d'écritures

Ce logiciel vous permet de gérer vos comptes suivant les indications ci-dessous, les 750 lignes d'écritures pouvant être définies par séquence soit mensuelle soit d'une durée réduite quinzaine, hebdomadaire, ou autre suivant le nombre d'écritures que vous avez à comptabiliser. Vos comptes et leurs mouvements sont tenus en permanence dès que vous avez saisi toutes les écritures.

Vous pourrez donc à tout moment les consulter, tirer une balance, qui non seulement sera conforme au PLAN COMPTABLE mais qui de plus par une gestion de COLLECTIFS BILAN et GESTION sera un TABLEAU de BORD de votre ENTREPRISE à condition bien entendu que toutes vos écritures soient correctement passées ce qui ne dépendra que de vous.

Procédure de chargement

1. Presser simultanément la touche CTRL et la petite touche ENTER.
2. Presser la touche PLAY du lecteur de cassettes.
3. Appuyer sur une touche du clavier.

CPC 464
 CPC 664

AMSTRAD

Comptabilité générale

VISM'EDIT

AMSTRAD

Comptabilité générale
 (nouveau plan comptable)

750 écritures
 200 comptes
 OPERATIONNEL
 DE
 SORTE

- Compte clients-fournisseurs
 avec sortie Listing

- Compte Banque - Caisse
 avec sortie Listing

- Journaux - Ventes -
 Achats avec sortie Listing

- TVA - Achats - Ventes
 avec sortie Listing

ETC.

NOUS N'AVONS PAS

TROUVE MIEUX

POURQUOI ATTENDRE ?

**prix d'une vrai
 COMPTA**

450.00 FRANCS TTC

COMMANDE A ADRESSER A VISMO INFORMATIQUE
 VEUILLEZ LIBELLER VOTRE REGLEMENT A L'ORDRE DE VISMO

ENVOI EFFECTUER PAR CORRESPONDANCE EN 48 HEURES
 SANS FRAIS DE PORT

AMSTRAD

LES LOGICIELS FRANÇAIS
SONT ARRIVÉS !

COBRA Soft



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 !

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

SALUT LA PROMO!

Cette semaine, c'était promis, juré, une belle promo : le nouvel album de Margerin ! Nous vous offrons dix cartes postales de Margerin pour tout achat d'un album CHEZ LUCIEN. Le tout vous aurait coûté 60 francs dans n'importe quel bazar, nous lâchons le colis à 30 francs + 6 francs de port. C'est pas beau, ça ? En plus, l'offre est illimitée, nous fournirons toutes les demandes. Ca vous évitera d'envoyer des cartes postales tristes à chialer pendant les vacances. Qu'est ce qu'on dit ? Merci SALUT LA PROMO

	PRIX
TRAGIQUES DESTINS	49,00
FOLIES ORDINAIRES	69,00
HISTOIRES A LA CON	46,00
CHEZ LUCIEN	30,00
SUPER PHACOCHERE	46,00
DESTIN FARCEUR	64,00
LA TERRE CREUSE	60,00
GUERRES FROIDES	49,00
GWEN D'ARMOR	38,00
SERRE MOI FORT,	
FRED FALLO	66,00
COLOMBO	64,00
NOCES DE BRUME	38,50
LOTUS DE SANG	33,00
LUC LEROI REMONTE	
LA PENTE	64,00
GRAND DERANGEMENT	39,00
NON MAIS, VOUS VOUS	
RENDEZ COMPTE	33,00
BOB MARONE : L'AF	
FRONTEMENT	38,00
EL FORESTERO	38,00
LA PISCINE	39,00
ROCKY LUKE	40,00
MARIA LANUIT	56,00

Bon de commande

Vous avez quatre possibilités :

- Envoyez-moi... exemplaires de CHEZ LUCIEN au prix de 30 francs + 6 francs de port, pour chaque album commandé je recevrais dix cartes postales de Margerin. Je joins la somme de
- Je désire commander d'autres albums. Ci-joint ma commande accompagnée de son règlement
- Je veux juste recevoir votre bulletin de vente par correspondance.
- Je ne veux rien du tout et j'en suis fier

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal + ville :

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

Une nouvelle boutique dans le Nord MICROGICIEL

2 PL. P. Bonhomme - 62500 St-Omer

➔ TOUTE LA GAMME AMSTRAD
+ Commodore, Sinclair, Thomson,
Yamaha, etc.

Livres - Logiciels - Accessoires...
TEL. : (21) 93.67.99

MICRO DIFFUSION

L'AFFAIRE DU MOIS !
MONITEUR COULEUR
14" TTL
3.690 F.T.T. **2.099 F HT**

L'AFFAIRE DU MOIS !
LECTEUR DISQUETTE
5 1/4 pour Apple II C
2.890 F.T.T. **1.690 F.T.T.C.**

L'AFFAIRE DU MOIS !
LASER 3000 X
compatible unité centrale
+ lecteur disquette
+ écran monochrome
2.980 F.T.T. **5.980 F.T.C.**

NEWS
PARIS BORDEAUX TOULOUSE
et ce n'est qu'un début !...

Disquettes grandes marques	Cassettes VIDEO grandes marques	Cartes compatibles Apple	Logiciels professionnels	Moniteurs	Imprimantes grandes marques
<p>Les Rois de la Disquette</p> <p>5 1/4 48 TPI</p> <p>Simple face Simple densité 16 F Simple face Double densité 20 F Double face Double densité 27 F</p> <p>5 1/4 96 TPI</p> <p>Simple face Double densité 32 F Double face Double densité 37 F</p> <p>100% sans erreur Garantie 5 ans</p>	<p>VHS 120 mn 60 F VHS 180 mn 58 F VHS 120 mn HG 80 F VHS 150 mn HG 90 F</p> <p>Super OFFRE. Quantité limitée: Beta L 500 HG 90 F</p>	<p>Carte mère Carte Z 80A Carte 80 colonnes avec 64 K Carte contrôleur lecteur disquette Carte programmation Eprom Carte asynchrone RS 232C Lecteur de disquette 143 KF Carte imprimante + câble Souris Apple Crayon optique</p>	<p>Tableur Professionnel sur Commodore 64 (en français) 1.990 F Tableur sur Apple II (en français) 3.490 F Gestion professionnelle de paie toutes sociétés 5.990 F CPM sur Apple, muni Z 80A (en anglais) 2.890 F + 600 logiciels professionnels (remise importante aux adhérents) nous consulter</p>	<p>Monochrome 12", 25 MGHZ 1.890 F Monochrome 12", compatible IBM PC 2.290 F Couleur 14" TTL 3.690 F</p>	<p>Type MCP 40 Couleur 1.590 F Type 50 40 cps 1.590 F Type à aiguilles 130 cps 80 colonnes Bidirect 5.042 F Type à aiguilles 130 cps 136 colonnes Bidirect 6.728 F</p>
<p>Lecteurs de cassettes informatiques</p> <p>Marque : TWD Japon</p> <p>Pour MSX 540 F Pour Commodore 540 F Pour Thomson MO 5 600 F Pour Alice 490 F Pour Amstrad 664 490 F</p>	<p>Ordinateurs Familiaux</p> <p>LASER 200 990 F LASER 310 avec lecteur de disquettes 3.490 F LASER 3000 complet avec lecteur 6.980 F</p> <p>+ de 1 000 logiciels pour ordinateurs familiaux Thomson, Amstrad, MSX, LASER, Commodore.</p>	<p>Cartes compatibles Hard et Soft pour IBM PC</p> <p>IBM PC est une marque déposée de IBM Computer</p> <p>Carte mère Carte contrôleur avec câble Carte monochrome graphique Carte couleur graphique Carte sortie Série X2 Carte multifonctions Carte réseau PC Transmission 3 Mgo/s 1,2 km 255 postes Carte tampon imprimante 64 X Carte parallèle Clavier AZERTY, garantie 3 ans Alimentation 135 W</p>	<p>Notre prix T.T.C.</p> <p>990 F 790 F 2.490 F 2.490 F 4.980 F 4.980 F</p>	<p>Notre prix T.T.C.</p> <p>1.490 F 1.490 F 1.890 F 1.890 F 2.290 F 2.290 F 2.890 F 2.890 F</p>	<p>Notre prix T.T.C.</p> <p>1.490 F 990 F 1.490 F 990 F 1.690 F 990 F 790 F 990 F 2.290 F 990 F 1.290 F 990 F 1.290 F 990 F</p>

MICRO DIFFUSION, C'EST AUSSI :

- « Micro Diffusion/news » la lettre bi-mestrielle pour tous les adhérents (adhésion 60 F).
- Le service locations, avec remboursement total en cas d'achat.
- La fameuse garantie Micro Diffusion.
- Essais dans tous les points de vente.

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS Apple IIe (01/85), 2 drives, moniteur, un joystick, modem Digitelec V23, carte Gin, 200 disquettes de programmes, 3 originaux (Sorcery, The Witness, Deadline), 2 livres sur l'assembleur du 6502, boîte de rangement, nombreuses règles de jeux, 15000F à débattre. Jean-Michel Mabille, 50-58 rue Pierre Dulac, 94120 Fontenay sous Bois. Tel : 875 44 62.

VENDS Apple IIc, moniteur couleur, joystick (le tout sous garantie), nombreux livres, nombreux programmes, valeur : 16000F, vendu : 11000F à débattre. Tel : 666 60 39 après 19H.

Un **ECHANGE** infructueux nous a conduit à échanger un directeur contre un autre. Le second n'étant pas mieux que le premier, nous en cherchons un troisième. Ecrire à Apple Seedrin.

VENDS carte unité centrale genre Apple II, 1000F, carte 80 colonnes 500F, carte 64K, 500F, floppy Apple II et contrôleur, 1500F, ou le lot 3000F. Tel : (1) 235 17 89 le soir.

VENDS Apple IIe, 2 drives (contrôleur), moniteur vert, disquettes, bouquins, programmes, prix intéressant. Tel : (73) 65 50 48 après les heures de bureau.

VENDS Apple IIe, 2 drives, moniteur couleur, carte 80 colonnes, le tout sous garantie, 8500F à débattre. Milou Moulou au 824 37 40.

VENDS tous programmes pour Apple II et Macintosh avec notices. Vends moniteur vert 13, 700F. Philippe Diemme, 2 Square Rocan, 75016 Paris. Tel : (1) 647 48 66.

VENDS Apple IIe, neuf (01.85, sous garantie jusqu'au 01.86), 64K, 2 drives, moniteur vert, Multiplan, utilitaires, documentation, livres, 9000F. Tel : 550 25 44.

ATARI

VENDS lecteur de disquettes Atari 1050 avec 40 jeux sur disquette. 2000F. Ronald Van Assche, 18 rue de la Chérasse, 77720 Yvernaies.

VENDS Atari 600 XL, magnéto 1010, Basic 2, 2 K7 : Forbidden forest et Aztec challenge, manette, cordon, moniteur, 4 livres, nombreux listings, très bon état, 1500F (valeur actuelle : 2400F). M.Laroche (92). Tel : 649 31 98.

CHERCHE possesseurs d'Atari 600 ou 800 XL pour échange de jeux ou utilitaires. Dans un rayon de 5 Km autour de Dunkerque (59). Possède Spitfire Ace, Pittfall II, Caverns of Khafka, etc. Laurent Neuqueman, 98 boulevard République, 59240 Dunkerque. Tel : (28) 69 21 94.

Echange 4000 programmes sur Atari 520 ST. Ecrire au journal.

ECHANGE toutes sortes de programmes (sur K7 ou disquette) pour Atari 800 XL. Arnaud De-neuféglise, 9 rue Paul Obry, 62570 Blendecques Wizernes.

CHERCHE contacts pour échange, vente ou achat de programmes pour 800 XL sur K7 ou cartouche. Patrick Chaillet, 19 lotissement les cordées, 38113 Veury. Tel : (76) 53 81 96.

VENDS Atari 800 XL pal, lecteur de K7 Atari, 1200F, ou 2100F avec moniteur ambre, ou en péritel sans moniteur mais avec lecteur de K7, 1600F. Vends collections de revues micro-informatique à 30 % du prix d'achat : l'HHHHebdo, SVM, l'OI, Ordinateur de poche, Micro-systèmes, Your Computer, etc. Vente au numéro possible. Jean Jacques Kerneis. Paris. Tel : (1) 344 53 00 poste 358 aux heures de bureau.

COMMODORE

VENDS jeux pour Commodore 64, 40F pièce. Eric Menuet, 17 route de Vannes, 44160 Pont Château, ou téléphoner au 88 17 54 le week-end. NDG : Vends les mêmes, 30 francs pièce. C'est la guerre.

CHERCHE contacts pour échange programmes pour Vic 20. Achète extension 16K entre 250 et 300F. Y.Delforge, 197 rue Emile Zola, 62800 Lievin. Tel : (21) 29 21 23.

CHERCHE Flight Simulator II pour Commodore 64, l'échange contre d'autres programmes sur disquette. Tel : 962 60 57 après 19H.

ECHANGE programmes pour Commodore 64 sur disquette et K7. Tel : (8) 381 55 39. Pascal Michel, 61 rue Charles de Gaulle, 54121 Vandières.

VENDS Commodore 64, magnéto, état neuf, 2200F. Demander Marc Lorenzi au 225 52 75.

VENDS Commodore 64, lecteur de disquettes 1541, moniteur, synthétiseur de paroles, livres, nombreux programmes (plus de 300), 4500F. Tel : 589 17 76, demander Philippe.

VENDS nombreux programmes sur CBM 64 (200), en K7 : 8F, en disquette : 10F. Pierre Bour-noville, villa "Le Polo", allée des pâquerettes, 62520 Le Touquet.

VENDS C 64 avec péritel, UHF, lecteur de K7, formation Basic, garantie 6 mois, livres, logiciels, 4000F à débattre, pour 300F en plus : une télé N/B adéquate. Tel : (46) 49 48 31.

HECTOR

VENDS Hector HR 48K, péritel, 14 logiciels, Basic, Forth, livres, très bon état, 3600F. Tel : (75) 46 82 24 après 19H. Jean-Marie Cipriano, HLM les Raymonds, 26220 Dieulefit. NDG : 3600 francs...

VENDS Hector 2HR 48K, 2 joysticks, logiciels (Forth, Micro-chess, Glouton, etc.), 2900F. Sylvain Sauty, rue P.Baroux, 80330 Longueau. Tel : (22) 46 13 15 aux heures de repas. NDG : Plus 2900 francs...

VENDS Hector 2HR+ (2.84), 48K, magnéto K7 incorporé, manette de jeu, 8 K7 de logiciels, documentation (manuels, revues, livres, etc.), 2500F (valeur 5500F). Dominique Merresse, 14 rue du rivage nivelle, 59230 Par St Armand-les-eaux. Tel : (27) 48 71 84. NDG : Plus 2500 francs égale 9000. Encore 1000 et je me paie un Atari 520 ST.

VENDS Hector 2 HR+ (84), manette de jeu, dictionnaire du Basic, 2 K7 de jeux, programmes, 4000F. M.Doche, Couloumicx, 24000 Perigueux. Tel : (53) 08 73 05.

VENDS Hector 2 HR+ , 48K, alimentation péritel, 5 K7 de jeux, 2 manuels (Hector 2 HR, Basic 3X), 2 contrôleurs à main, 4000F. Tel : 681 86 12 après 18H. NDG : Recherche contrôleurs à casquette.

VENDS Hector 2 HR+ , moniteur vert, livres explicatifs, 12 K7 de jeux, 12 programmes tapés, 2 manettes, entre 5000 et 5500F. David Schuldiner, 19 avenue de liège, 94210 La Varenne St Hilaire. Tel : 889 33 75.

VENDS Hector HRX, 64K, Forth résident, Basic 3X version 3.5 en K7, 50 K7 de jeux (Jungle run, Formule 1, Glouton, Grenouille, etc.) et logiciels (Assembleur, Moniteur, Traitement de texte), 2 manettes de jeu, modulateur N/B, cordon imprimante, nombreuses documentations. A saisir. Tel : (56) 90 39 12 aux heures de bureau.

TI 99

VENDS TI 99/4A très bon état (boîte d'origine), péritel, câble magnéto, module échecs, jeux sur K7 de l'HHHHebdo, 1000F. Demander Frédéric au (92) 72 26 46 après 12H.

VENDS pour TI 99, module "retour du pirate", 200F, divers jeux sur K7, livres sur le TI 99, 60F chaque. Cherche modules de jeu. Echangerai jeux en BS ou BE. Contacter Guillaume Lair-loup au (43) 08 54 59 le week-end.

VENDS TI 99/4A, péritel, 2 joysticks, magnéto, cordons, Basic étendu, module, plus de 70 programmes Tome III, 99 Magazine, K7 Sum Games, Lunar Lander 2, 2100F, 1400F sans le BE. Tel : (7) 805 41 57. NDG : Ca fait 700 balles pour le basic étendu. Pour ce prix-là, tu le garantis quinze ans ?

VENDS TI 99/4A, péritel, Basic étendu, magnéto Texas, câble double magnéto, 2 joysticks Texas, 1 joystick Quickshoot II, interface pour joysticks Quick, modules (gestion privée, munch man, chasse aux wimpus, music maker), K7 programmation des jeux I et II, K7 Basic par soi-même, K7 aide à la programmation, K7 lunar lander II, K7 Hebdogiciel No 4, livres (Conduite du TI, exercices pour TI, No 1 et 2 de 99 Magazine), 20 programmes de jeux en K7, 100 listings de l'HHHHebdo, trucs et astuces du TI, manuels français, 3300F à débattre. Michel Richer au 981 01 00 après 18H. NDG : Au secours !

CREATION, Laurent Pelé, 5 clos d'ergal, 78310 Elancourt, a l'honneur de vous annoncer la création d'une boîte aux lettres pour TI 99 avec Minitel. Le nom du groupe est "TI 99" et il est à la messagerie de Cyan au 615 91 77.

VENDS TI 99/4A, péritel, Basic étendu, Minimem, cordon K7, K7 de jeux, revues, 1200F. Tel : (42) 42 15 14.

VENDS pour TI 99/4A, module Basic étendu, manuel en français jamais servi, nombreux programmes en K7 ou disquette, 500F. Vends disquettes Flexette 8 pouces ou échange contre 5 pouces 1/4. Téléphonez au (1) 885 27 25. NDG : Vends manuel dont la page 243 n'a jamais été lue.

VENDS TI 99/4A, module TI invaders, joystick superjoy 28 compatible Atari, Commodore, ZX Spectrum, une quinzaine de programmes de l'HHHHebdo. Le tout 1200F (valeur réelle 2000F). Denis Jourdan, Tel : (75) 29 32 36 après 19H30.

VENDS TI 99/4A, manettes, cordon K7, 7 modules, programmes sur K7, 1250F. Portmann au (6) 421 23 35.

VENDS pour TI 99/4A, cause double emploi, boîtier d'extension périphérique, carte interface, câble liaison, carte extension mémoire de 32K (emballage d'origine), 2000F. Pierre Bourcheix, Le grand Beaulieu, 63000 Clermont Ferrand. Tel : (73) 92 71 71 après 18H.

VENDS pour TI 99/4A, Basic étendu : Le rubis sacré, 70F, Hebdogiciel Software No 4, 100F, Lunar lander, 70F, Basic simple : K7 aide à la programmation No 1, 50F, Jeu d'entreprise Texas, 50F, le tout avec manuel, ou le tout 300F (valeur réelle 460F). Guillaume Soyer, 328 avenue de Napoléon Bonaparte, 92500 Rueil Malmaison. Tel : 751 51 19.

VENDS pour TI 99, modules TI invaders, Football, Munchman, Music maker, Wumpus, 100F chacun, 10F de frais d'envoi, K7 bon état, Lunar lander, Lunar Jumper, Solar system, 80F chacune, 10F de frais d'envoi. Tel : (65) 42 71 41.

VENDS pour TI 99/4A, 13 modules de 80 à 300F et 11 K7 de 60 à 90F. Tel : 452 56 06.

VENDS TI 99/4A, péritel, cordon magnéto, paire de joysticks Texas, jeux et programmes pour TI 99 tomes 1 et 2 (70 programmes), 50 programmes pour TI 99, la découverte du TI 99, le TI à l'affiche, K7 le Basic par soi-même, 1200F. M.Belbega, 81 boulevard Einstein, 62100 Calais. Tel : (21) 36 22 10.

VENDS TI 99, péritel, câble magnéto, 11 livres, cartouches de jeux (Foot, Vidéo games 1, Attack), K7 de jeux, 1000F. Tel : (74) 89 34 35.

DIFFICILE DE TROUVER LE BON LOGICIEL ?

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

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

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

LOGICIEL PILOTE
5, rue des COLONNES 75002 PARIS.
(angle 7, rue de la Bourse)

VIDEOTROC

2000 jeux!

NOS PRIX NEUFS!

MSX CANON V20 + 1 jeu, cartouche + câble	2 980 F	MONITEUR ZENITH	950 F
IMPRIMANTE MSX CANON	1 990 F	MONITEUR COULEUR FIDELITY CM 15	2 590 F
COMMODORE 64 PAL + 3 jeux	2 290 F	MAGNETO ORDINATEURS	299 F
COMMODORE 64 PERITEL + 3 jeux	2 590 F	DISQUETTES PAR 10	139 F
FLOPPY DISK 1541 + 1 jeu	2 590 F	QUICKSHOT II	120 F
AMSTRAD CPC 464		CONSOLE CBS	1 190 F
moniteur vert + 8 jeux	2 990 F	JOYSTICK HIGH SCORE	295 F
moniteur couleur + 12 jeux	4 490 F	+ Atari, SPECTRUM, ORIC, etc.	

ECHANGE-REPRISE

DÉPÔT-VENTE

JEUX ET

MICRO-ORDINATEURS

OUVERT DU MARDI
AU SAMEDI DE 10 h A 19 h

89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS
tél. : 342.854
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
CBM64 + Lect. K7	2 990 F
ORIC ATMOS	1 690 F
AMSTRAD VERT	2 990 F

Tél. : 201.22.34 - 201.46.09

GENERAL

le temple d'AMSTRAD

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

CADEAU DE BIENVENUE
à tous les fidèles munis de cette annonce

10, boulevard de Strasbourg
75010 Paris ☎ 206.50.50

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

PETITES ANNONCES GRATUITES

MARTINE (LA CLAVISTE) EST REVENUE. LES LECTEURS D'HEBDOGICIEL SONT CONTENTS.



TI 99 suite

CHERCHE manuel ou photocopie de mini-mémoire en français, Editor-assembler, initiation à l'assembleur ou tout livre se rapportant 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 jeux, K7 35 jeux, 3 livres de 170 programmes au total, 2 manuels, très bon état, 1800F. Tel : (4) 452 16 89 le soir. F.Delcive, 56 route de Lardieres, 60110 Meru.

VENDS TI 99/4A, péritel, interface secam UHF, Basic étendu, 2 manuels, Speech Synthesizer, cordon magnéto, manettes de jeu, Basic par soi-même, Parsec, module Adventure, Pirate adventure, Pyramid of doom, Sun games, Rubis 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, péritel, magnéto, manettes de jeux, Basic étendu, 200 programmes sur K7, livres et documentation, 1200F. Patrice Angéniol, 298 route de Benas, 69500 Bron. Tel : 826 62 94.

VENDS TI 99/4A, système complet, ou par lots, tous les modules. Contacter le 671 93 60 après 18H.

VENDS TI 99/4A, péritel, câble magnéto, 2 manettes de jeux, K7 Basic par soi-même, 5 K7 jeux utilitaires, modules de jeux (TI invaders, Star trek, Soccer, Ms Pacman), modules éducatifs (Beginning Grammar, Maths magiques). Valeur 3500F, vendu 2000F. Appeler Denis au (62) 09 73 65 après 18H30.

VENDS TI 99/4A, interface magnéto, interface pour toutes manettes, modules divers dont Echecs, Adventure (+ 8 aventures), TI invaders, Parsec, etc. Prix à débattre avec Michel au 246 38 90 entre 9H et 17H. NDG : L'interface, elle marche aussi avec le joystick Machbro ?

VENDS TI 99/4A, extension mémoire 32K, magnéto, câble de raccordement, manette de jeu, extension Basic, Vidéo Graphs (DAO), 7 modules de jeux, jeux et programmes pour l'ordinateur familial Texas Instrument tome 2 et 3, La conduite du TI, 3 K7. Le tout indissociable 5000F (au lieu de 10000F). Tel : (61) 40 09 75.

CHERCHE pour TI 99/4A, pour brancher imprimante, carte RS 232 C (PHP 1220), 1000F maxi. Tel : (6) 941 32 61.

VENDS TI 99/4A, manuel français, péritel, manettes de jeu, câble liaison magnéto, 2 modules de jeux, 11 programmes sur K7, K7 Basic par soi-même, documentation, 1100F, magnéto cedex 695, 200F, valeur globale, 2300F. Christophe Pansier, Rougville, 88100 Taintrux. Tel : (29) 55 35 32. NDG : Valeur globale ? Ah, globale, pardon, j'ai rien dit.

VENDS TI 99, péritel, manettes, 2 modules, 19 super jeux sur K7 (Yatze, TI cathlon, Tierce, Chiffre et des lettres, etc.), manuel, nombreuses revues, prix actuel : 2000F, vendu 980F. Vends également adaptateur péritel 300F. Dan Binabout. Tel : 201 02 19.

VENDS pour TI 99, Basic étendu, K7 d'initiation, 2 K7 de jeux, 500F, 3 modules, Football, Carmards, Vidéo Game, 400F, documentation, 8 No de 99 Magazine, 200F. J.F. Vaisiere, 5 impasse les anémones, 30200 Bagnols/ceze. Tel : (66) 89 79 08.

VENDS TI 99/4A, manettes de jeu, câbles K7, Basic étendu, magnéto, livres, 15 cartouches dont (Parsec, Buger Time, Mooch, Jawbreaker II), 10 K7 (Lunar lander, 1, 2, 3, 4 HHHHebdo jeux, Solar System), programmes, Basic 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 4000F au lieu de 7500F. Arnaud Brachet au 321 94 33.

VENDS TI 99, boîtier périphérique, RS 232, lecteur de K7, moniteur Zenith, imprimante Seiksha GP 100 A, cordons, documentation, 6000F. Max Joly, 10 rue Henri Barbusse, 69008 Lyon. Tel : (7) 869 16 59. NDG : Help !

VENDS TI 99/4A, péritel, câble magnéto, 900F, magnéto, 300F, manettes de jeu TI, 200F, module BE et manuel, 600F, module mini mémoire, K7 assembleur, livre français, 600F, module Car-wars, 120F, module Hustle, 120F, ou le tout pour 2400F. Girod au (43) 45 53 03.

VERNDS TI 99/4A, câble K7, magnéto compatible TI, livre d'initiation au TI Basic, interface pal ou secam, prix réel 2225F, vendu 1500F à débattre. Tel : 524 04 66. NDG : Au fou !

VENDS TI 99/4A, péritel, câble, magnéto, pro, K7, livres, Moonweeper, 1200F. Gilles au 415 52 58.

VENDS modules pour TI 99, TI invaders, 145F. Hunt the wumpus, 120F, K7 HHHHebdo No 2 (BE), 100F, ou le tout 340F. Vends HHHHebdo No 1 à 83, 5F pièce ou par lot. Tel : 368 24 49 (19H). NDG : Vends HHHHebdo 90 à 300, 10 francs pièce.

DIVERS

VENDS CBS coléco, K7 Donkey Kong, 800F. K7 de jeux à prix variés. M.Belbegra, 81 bd Einstein, 62100 Calais. Tel : (21) 36 22 10.

VENDS Dragon 32, 1984, accessoires, programmes et livres, 2000F, cause double emploi. Tel : (26) 08 11 15.

VENDS HP41C, lecteur, cartes, quadrom, module horloge, X-fonctions, chargeur, batterie pour 3000F. Régis Kerlero de Rosbo. Tel : (3) 460 03 05 après 19H.

VENDS PC 1500 (12/83), imprimante (CE 150), extension 8K (CE 155), 2000F. Yves Galy, en semaine au (7) 869 48 65.

ECHANGE ou vends programmes sur K7 pour EXL 100. Claude Gindre, 55 rue Wilson, 24000 Périgueux.

ECHANGE plus de 90 programmes. Envoi sous 15 jours. Envoyez-moi votre liste. Olivier Marier, 51 rue nationale, 62550 Perner.

VENDS orgue électronique Casio PT20, prise secteur 17 rythmes, 25 accompagnements, 508 pas de mémoire non volatile, 600F. Jean Michel Dassac, 15 rue Blanchard, 92260 Fontenay-aux-roses.

VENDS Casio FP 200, extension 8K, cordon magnéto, 2 logiciels K7 easy bank, K7 easy graph, documentation, 1 livre de programmes, 1 K7 de programmes divers (02-85) peu servi, prix 2900F. Thierry Dumas, 968 45 35, Sartrouville.

VENDS Vidéopac G7400, extension Basic neuve, 3 K7 (1-34-42), 2 livres de programmes, manettes, fil, alim. Prix à débattre. Tel : 26 82 50.

VENDS ou échange logiciels (The Hobbit, Zargon) sur K7, commerce à prix très bas : 10 à 15F. C.Lucan, St Bernard, 21700 Nuits St Georges. NDG : Tu nous enverrais pas un peu de pinard, des fois ?

VENDS PC 2, interface K7/imprimante, 2500F, module CE 155 (8K), 500F, module CE 161 (16K), 1000F, assembleur-désassembleur PC-macro avec documentation, 150F. P. Garric, res parc Capeyron, bat Listrac C, 33700 Herignac. Tel : (56) 97 19 42.

VENDS VG 5000, câbles, 2 logiciels, programmes, 2 livres sur le VG 5000, documentation, 1200F. Matthieu Guillotin, 24 place d'Avesnieres, 53000 Laval. Tel : (43) 53 70 01.

VENDS CBS, 12 K7, adaptateur UHF, le tout pour 2000F ou vends séparément la console CBS avec 1 K7, 600F et les K7 entre 100 et 290F. David My, 2/28 allée Anatole France, 92220 Bagneux. Tel : 663 44 83.

VENDS Alice complet, 16K, cordon magnéto, 2 K7 jeux, 4K et 20K, 2 livres, programmes, schémas, 600F. Tel : 383 90 38. NDG : Gonflable ?

VENDS Spectravideo (SV318, Pal, 32K), compatible MSX, magnéto, 6 logiciels dont 2 utilitaires, nombreux programmes, 4 livres, 3300F. Sous emballage, Stéphane Meimoun, Tel : 670 09 73.

VENDS Lynx 48K, péritel, manuel, K7, revues "œil de lynx", câble de liaison mini K7, 2500F. Béatrice Zimmermann, 3 rue Simon Guiltévitch, 93250 Ville-momble. Tel : (4) 855 91 35.

ECHANGE jeux MSX (environ 30), s'adresser à Sylvain Bichout, Viens quartier fontaine basse, 84400 Vaucluse. Tel : (90) 75 23 82.

EXCEPTIONNEL ! URGENTIS-SIME !
Vends Commodore SX 64 accompagné de superbes logiciels originaux avec leur doc, sans oublier les nombreux bouquins qui vous permettent de devenir un professionnel de la programmation. En prime vous hériterez de nombreux softs déplombés. Valeur 22.000 francs. Cédé la mort dans l'âme à 9.500 francs (à débattre). (1) 257 40 88 Michaël ou Anne. (NDJC: Ho le pauvre chéri, n'a gros chagrin !!!)

MESSAGES PERSO



« Celle gloofy, ta raisin Mais n'oublie pas David de faire la bise à Carole la prochaine fois que tu la verras, car il faut toujours satisfaire une fille Signé ton ami live's.

Y a-t-il un Spectrum équipé d'un modem Digitelec en France ou faut-il que je m'adresse à l'étranger ? Le Spectrum fonctionne bien avec un lecteur de disquettes, si vous voulez en savoir plus, donnez votre adresse.

Message 1: eC egassem esserdas à sout sel snoc iug es tons sémba tirse'l à el rerrfihcéd, dnauq à xuec iug tno'n sap issuer à el rerrfihcéd sli tnos erocne sulp snoc. éngiS retlaW tesolc.
Message 2: Y'en a pas
Message 3: Non plus.
Cherche édition japonaise de Playboy ou Newlook pour plaisir solitaire. Gustave 845 40 05.

Collaborateur journal, cherche parking ou box dans le 17ème, 18ème ou 10ème. Téléphoner au journal.

Vends bagnole superprime JUVA 4 (vach'ment plus qu'une R5) de 1957. Etat impeccable: 13000 F. Fred 263 49 94.

Standard MSX le 1er magazine MSX

Pour tout savoir sur ce fabuleux Standard de l'informatique grand public...
Tous les Ordinateurs MSX disponibles...
Tous les Logiciels MSX, plus de 164...
Des tests uniques, des prix, des listings et plein d'adresses...

Ce numéro 1 est disponible dans tous les kiosques. Mais vous pouvez aussi profiter de conditions exceptionnelles d'abonnements.

RECEVEZ GRATUITEMENT 2 LOGICIELS

CETTE OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT EST LIMITEE DANS LE TEMPS.
Les abonnés qui nous auront fait parvenir leur bulletin et règlement avant le 12 juillet 1985 (le cachet de la poste faisant foi), recevront 2 logiciels de jeu MSX gratuits simultanément à réception du numéro 2 de Standard MSX.

BULLETIN D'ABONNEMENT
Joignez votre règlement à l'ordre de MEVIA-PRESSE et retourner l'ensemble à :
MEVIA-PRESSE, Standard MSX-Abonnements, 15, rue d'Astorg, 75008 PARIS

Je désire m'abonner à Standard MSX pour 6 numéros à partir du N° 1 N° 2 au prix de :
 168 F pour la France
 210 F pour l'étranger (avion nous consulter)

Je vous adresse ci-joint mon règlement par :
 Chèque bancaire
 Chèque postal
 Mandat

NOM : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :

Date et Signature :

Formation à l'assembleur

COURS D'ASSEMBLEUR

Vous êtes, grâce à l'HHHbdo, 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 disques suivants, dans votre page chérie par-dessus tout :

- ZX 81 ----> 55 56 61 66 71 76 81 86
- ORIC ----> 57 62 67 72 77 82 87
- APPLE ----> 58 63 68 73 78 83 88
- THOMSON ----> 59 64 69 74 79 84
- COMMODORE ----> 60 65 70 75 80 85

Voici l'algorithme qui découle directement de cet ordino-gramme :

- 100 charger dans A le premier octet de poids faible
- 110 soustraire dans A le second 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 à 0 alors aller en 160
- 150 décrémenter le contenu de A (en binaire, la retenue est soit égale à 1, soit à zéro; lorsqu'il n'y a pas retenue -C = 1- nous devons enlever 1 à notre résultat car en logique de complément à 2, nous nous devons de corriger le calcul automatiquement)
- 160 soustraire dans A le second octet de poids fort
- 170 stocker l'octet de poids fort du résultat
- 180 fin de la soustraction seize bits

Si le test sur la retenue vous paraît illogique, reprenez la partie sur le complément à 2 et vérifiez que lors d'opérations sur des nombres négatifs (une soustraction revient à additionner un nombre négatif) le sens de la valeur de la Carry s'inverse par rapport au sens qu'elle a lors d'opérations sur des nombres positifs.

Si vous désirez étendre cette méthode à plus de deux octets, il vous suffira de répéter la séquence d'instructions comprise entre les lignes 130 à 170. Je vous rappelle enfin que la numérotation que j'utilise ici est purement indicative et ne correspond en aucun cas à la numérotation que votre programme d'assembleur ou votre moniteur peut vous imposer.



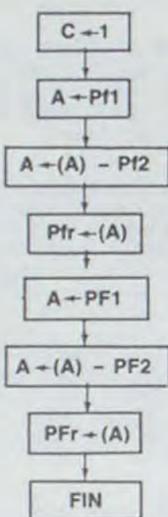
Méthode 2: cette fois nous allons regarder la méthode de travail d'un micro-processeur travaillant avec une instruction de soustraction correspondant à l'opération suivante :

A < ----(A) - (adresse second opérande) - C

N'oubliez pas que puisque notre ordinateur jongle avec des nombres codés sur le principe du complément à deux, le bit C égal à 1 indiquera l'absence de retenue. De ce fait, nous aurons à positionner le bit de retenue à 1 avant d'effectuer la première partie de notre calcul. Si vous oubliez cette précaution, vous

aurez aléatoirement (une fois sur deux en fait, mais ceci est un calcul statistique !) un résultat ou juste ou faux.

Organigramme méthode 2



Admirez dans le recueillement le plus absolu l'algorithme qui découle logiquement de ce splendide ordino-gramme :

- 100 mettre le bit de Carry à 1
- 110 charger le premier octet de poids faible dans A
- 120 soustraire 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 soustraire dans A le second octet de poids fort
- 160 stocker l'octet de poids fort du résultat
- 170 fin de la soustraction seize bits

Après la première soustraction, nous n'avons plus à nous préoccuper de l'état de la retenue, le processeur se débrouille avec son contenu, sans notre intervention.

Tout comme pour la première méthode, vous pouvez souhaiter étendre cette soustraction à plus de deux octets. Il vous suffira de recopier (au nombre d'exemplaires désiré) la séquence d'instructions allant de la ligne 140 à la ligne 160.

Je sens votre cerveau prêt à exploser devant tant de nouvelles connaissances. Aussi pour vous permettre de digérer les algorithmes précédents, nous ne nous attaquerons pas à un problème particulièrement complexe pour nous remettre de nos efforts passés. De plus, ce cours comporte intrinsèquement une logique subtile et puissante qui me conduit à me poser la question suivante : nous avons traité globalement deux des quatre opérations logiques que l'on utilise couramment (à savoir addition, soustraction, multiplication, division), aussi serait-il sans aucun doute judicieux et bien-



seant de nous préoccuper des deux opérations restantes soit la multiplication et la division.

Bien sûr, j'entends d'ici les bidouilleurs du 6809 râler et maugréer dans leur barbe naissante : nous autres nous avons des instructions permettant les opérations sur 16 bits en direct, sans avoir à les programmer. J'entends bien, mais, seul parmi les huit bits, ce micro-processeur propose ce genre d'instructions et d'autre part la pratique du raisonnement qui aboutit à un algorithme (même s'il est simpliste) est nécessaire comme entraînement pour prendre le pli du bon programmeur en langage machine.

Revenons à notre propos et occupons-nous donc, pour progresser sur la voie de la programmation, de la multiplication sur seize bits. Pour attaquer ce sujet dans de bonnes conditions nous allons effectuer une régression dans le temps de telle façon que nous nous retrouvions sur les bancs de l'école primaire. Nous sommes en train d'apprendre à multiplier deux nombres de deux chiffres : 13 et 31.

```

    16 (multiplicande)
    x31 (multiplicateur)
    ---
    16 (produit partiel)
    + 48
    ---
    = 496 (produit final)
  
```

Si nous décomposons correctement le raisonnement que nous suivons pour aboutir à ce résultat nous pouvons dégager trois grandes étapes dans la multiplication de ces deux nombres. Tout d'abord nous multiplions le chiffre de droite du multiplicateur par le multiplicande (soit 1x16) puis nous multiplions le deuxième chiffre du multiplicateur par le multiplicande (soit 3x16). Le produit partiel est additionné au résultat de la seconde opération après que ce dernier ait subi un décalage à gauche. Ce décalage forme l'opération supplémentaire : soit le produit partiel est décalé d'une position vers la droite, soit le résultat de la deuxième multiplication est décalé d'une position vers la gauche. Le produit final est formé par le résultat de cette addition (soit 436).

Cette exemple nous donne déjà une idée de la démarche à suivre pour concevoir notre algorithme. Examinons maintenant le cas d'une multiplication binaire. Nous effectuerons le calcul d'une manière totalement similaire avec ce qui précède.

```

    110
    x101
    ---
    110
    000
    110
    ---
    = 11110
  
```

Nous venons de multiplier 5 par 6 et nous avons bien obtenu 30. Notre méthode de calcul est correcte, reste à savoir comment faire travailler notre micro-ordinateur de façon à ce qu'il suive le schéma directeur que nous venons de découvrir au travers des deux exemples qui précèdent.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... sur T07.

Notre extraordinaire programme du numéro 84 avait pour but d'étudier à travers l'exécution d'une addition, le comportement mystérieux des différents bits du registre d'état. Il est temps maintenant de vous expliquer en détail, l'algorithme fabuleux de la routine d'affichage des bits de ce registre. Il faut savoir que deux instructions de branchement correspondent à chaque indicateur (sauf pour le "H"). Chacune de ces instructions "teste" l'état de l'indicateur (1 ou 0) et effectue suivant le cas, un branchement relatif au PC (program counter) en mode complément à deux. Nous avons déjà parlé du PC (n° 74). Il contient toujours l'adresse de la prochaine instruction à exécuter. Donc, procédons de la manière suivante : effectuons l'addition pour chaque indicateur et par les instructions de branchement qui lui sont propres, effectuons un branchement à la routine d'affichage. Celle-ci vous est déjà connue; on charge le registre B avec le code ASCII de la valeur à afficher et on fait un JSR à la routine système d'affichage (\$ E803). Dans notre cas, les valeurs à afficher seront "1", "0" pour les indicateurs H, N, Z, V, C, ou bien "-" pour les indicateurs E, F, I concernant les interruptions, que nous traiterons ultérieurement. Il est évidemment possible de faire plus simple, mais notre programme a le mérite et l'avantage de vous faire découvrir les instructions de branchement propres à chaque indicateur. Reste à vous décrire la routine d'affichage en binaire. On utilise ici l'instruction "ROL" (rotate left), qui effectue un décalage des bits vers la gauche, à travers l'indicateur de retenue C. Le bit 7 sortant de l'octet, "tombe" dans C et la valeur d'origine de C passe dans le bit 0. Ainsi, en effectuant 8 décalages et en affichant à chaque fois le contenu de C, on obtient l'affichage en binaire de la valeur de l'octet concerné.

- 7D01 C6 2D LDB # \$ 2D : charge B de la valeur \$ 2D, code ASCII du signe "-".
- 7D03 BD E803 JSR >\$ E803 : affichage à l'écran de "-".
- 7D06 BD E803 JSR >\$ E803 : affichage du 2ème signe "-".
- 7D09 BD 7D60 JSR >\$ 7D60 : JSR en \$ 7D60, où se situe le sous programme d'addition.
- 7D0C 1F A8 TFR CC,A : transfère le contenu du registre d'état dans A.
- 7D0E 84 20 ANDA # \$ 20 : ET logique entre A et la valeur immédiate \$ 20 (00100000). Le résultat de l'opération est remplacé dans A.
- 7D10 26 04 BNE 04 : si résultat

- non nul, branchement relatif au PC (en CPL2) de 4 octets, soit en \$ 7D16.
- 7D12 C6 30 LDB # \$ 30 : charge B de la valeur \$ 30, code ASCII du signe "0".
- 7D14 20 02 BRA 02 : branchement relatif inconditionnel (branch always) de 2 octets, soit en \$ 7D18.
- 7D16 C6 31 LDB # \$ 31 : charge B de la valeur \$ 31, code ASCII du signe "1".
- 7D18 BD E803 JSR >\$ E803 : affiche le caractère contenu dans B.
- 7D1B C6 2D LDB # \$ 2D : charge B du code ASCII de "-".
- 7D1D BD E803 JSR >\$ E803 : affiche le signe "-".
- 7D20 BD 7D60 JSR >\$ 7D60 : JSR au sous programme d'addition en \$ 7D60.
- 7D23 2B 04 BMI 04 : branchement relatif de 4 octets (en \$ 7D29) si le bit N est à 1 (branch if minus), donc si le résultat en CPL2 de notre addition est négatif. A noter que l'instruction BPL (branch if plus), branche lors d'un résultat positif (bit N à 0).
- 7D25 C6 30 LDB # \$ 30
- 7D27 20 02 BRA 02
- 7D29 C6 31 LDB # \$ 31
- 7D2B BD E803 JSR >\$ E803 : affiche 0 ou 1, selon la valeur de N.
- 7D2E BD 7D60 JSR >\$ 7D60 : JSR au sous programme d'addition.
- 7D31 27 04 BEQ 04 : branchement relatif de 4 octets (en \$ 7D37), si le bit Z est à 1, donc si le résultat de l'addition est nul.
- 7D33 C6 30 LDB # \$ 30
- 7D35 20 02 BRA 02
- 7D37 C6 31 LDB # \$ 31
- 7D39 BD E803 JSR >\$ E803 : affiche 0 ou 1, selon la valeur de Z.
- 7D3C BD 7D60 JSR >\$ 7D60 : JSR au sous programme d'addition.
- 7D3F 29 04 BVS 04 : branchement relatif de 4 octets (en \$ 7D45), si le bit V de débordement est à 1 (branch if overflow set). A noter que l'instruction BVC (branch if overflow clear), branche si le bit V est à 0.
- 7D41 C6 30 LDB # \$ 30
- 7D43 20 02 BRA 02
- 7D45 C6 31 LDB # \$ 31
- 7D47 BD E803 JSR >\$ E803 : affiche 0 ou 1, selon la valeur de V.
- 7D4A BD 7D60 JSR >\$ 7D60 : JSR au sous programme d'addition.
- 7D4D 25 04 BCS 04 : branchement relatif de 4 octets (en \$ 7D55), si le bit de retenue C est à 1, donc si résultat supérieur à 255 (branch if carry set). A noter que l'instruction BCC (branch if carry clear), branche si notre retenue est à 0.

- 7D4F C6 30 LDB # \$ 30
- 7D51 20 02 BRA 02
- 7D53 C6 31 LDB # \$ 31
- 7D55 BD E803 JSR >\$ E803 : affiche 0 ou 1, selon la valeur de C.
- 7D58 B7 7D69 STA >\$ 7D69 : dépose le contenu du registre A à l'adresse \$ 7D69.
- 7D5B 19 DAA : corrige la valeur de A, pour l'obtention d'un résultat exact en notation BCD.
- 7D5C B7 7D6A STA >\$ 7D6A : dépose la nouvelle valeur du registre A à l'adresse \$ 7D6A.
- 7D5F 39 RTS : fin du sous programme MACHINE, on retourne au pépère BASIC.
- 7D60 B6 7D67 LDA >\$ 7D67 : charge A de la valeur se trouvant à l'adresse \$ 7D67.
- 7D63 BB 7D68 ADDA >\$ 7D68 : additionne le contenu de A avec la valeur située en \$ 7D68 (add memory into accumulator).
- 7D66 39 RTS : fin du sous programme d'addition.
- 7D67 à 7D6A : l'instruction NOP (no operation) signifie que le microprocesseur n'a aucune opération à effectuer.
- Routine d'affichage BINAIRE:
- 7D6B 86 08 LDA # \$ 08 : charge la valeur 8 dans le registre A.
- 7D6D 79 7D69 ROL >\$ 7D69 : les bits contenus à l'adresse \$ 7D69, subissent une rotation vers la gauche, le bit sortant (7) est transféré dans le bit de carry (C).
- 7D70 25 04 BCS 04 : branchement relatif de 4 octets (en \$ 7D76) si le bit C est à 1.
- 7D72 C6 30 LDB # \$ 30
- 7D74 20 02 BRA 02
- 7D76 C6 31 LDB # \$ 31
- 7D78 BD E803 JSR >\$ E803 : affiche 0 ou 1 selon l'état de C.
- 7D7B 4A DECA : décrémente le contenu de A.
- 7D7C 26 EF BNE EF : branchement relatif de -17 octets en \$ 7D6D (\$ EF = -17 en CPL2) si le bit Z est à 0 (valeur de A non nulle).
- 7D7E 39 RTS : boulot fini, on rentre chez BASIC.

A noter 3 particularités du listing ASSEMBLEUR :

- ORG \$ 7D01 indique à l'assembleur l'adresse du début d'implantation.
- SWI signifie le retour sous moniteur. En effet, il n'est pas question de retour BASIC lors de l'emploi de la cartouche ASSEMBLEUR.
- L'emploi d'étiquettes (ici B1,S1 etc...) facilite les branchements.

Jean-Michel MASSON
Jean-Claude PAULIN
Franck CHEVALLIER

Listing ASSEMBLEUR:

7D01	ORG	#7D01	7D43 20	02		BRA	S4
7D01 C6	LDB	#2D	7D45 C6	31	B4	LDB	#31
7D03 BD	JSR	>#E803	7D47 BD	E803	S4	JSR	>#E803
7D06 BD	JSR	>#E803	7D49 BD	7D60		JSR	ADD
7D09 BD	JSR	ADD	7D4B C6	30		BCS	B5
7D0C 1F	TFR	CC,A	7D4D 20	02		LDB	#30
7D0E 84	AND	#20	7D4F C6	31	B5	LDB	#31
7D10 26	BNE	B1	7D51 20	02	S5	JSR	>#E803
7D12 C6	LDE	#30	7D53 C6	31		STA	>#7D69
7D14 20	BRA	S1	7D55 BD	7D69		DAA	
7D16 C6	LDE	#31	7D58 B7	7D6A		STA	>#7D6A
7D18 BD	JSR	>#E803	7D5B 19			DAA	
7D1B C6	LDB	#2D	7D5E 3F	7D6A		STA	>#7D6A
7D1D BD	JSR	>#E803	7D60 B6	7D67	ADD	LDA	>#7D67
7D20 BD	JSR	ADD	7D63 8B	7D68		ADDA	>#7D68
7D23 2B	BMI	B2	7D66 39			RTS	
7D25 C6	LDB	#30	7D67 12			NOP	
7D27 20	BRA	S2	7D68 12			NOP	
7D29 C6	LDB	#31	7D69 12			NOP	
7D2B BD	JSR	>#E803	7D6A 12			NOP	
7D2E BD	JSR	ADD	7D6B 86	08		LDA	#8
7D31 27	BEQ	B3	7D6D 79	7D69	DEB	ROL	>#7D69
7D33 C6	LDB	#30	7D70 25	04		BCS	B6
7D35 20	BRA	S3	7D72 C6	30		LDB	#30
7D37 C6	LDB	#31	7D74 20	02		BRA	S6
7D39 BD	JSR	>#E803	7D76 C6	31	B6	LDB	#31
7D3C BD	JSR	ADD	7D78 BD	E803	S6	JSR	>#E803
7D3F 29	BVS	B4	7D7B 4A			DECA	
7D41 C6	LDB	#30	7D7E 39	RTS	EF	BNE	DEB
			7D7E 3F			SWI	

Ze sauft auf soeur SO DARA mais bi iouze foul tout teste ioure nolaidje auf english irréguläre verbz.

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.

COUDE iou RIPITE
PLIZ? AIL WOZ INE
ZEU OATAIRE
CLOZAIDE
TAIN KSEU



Mode d'emploi :
Le menu offre trois options : version, thème et thème/version. Après choix, rentrez le nombre de verbes à réviser et le numéro de rang, début ou fin de liste, en respectant la limite maximum de 143 verbes. Exemple : si vous choisissez 5 verbes à partir du numéro

10, l'ordinateur affichera aléatoirement 5 verbes compris entre le numéro 10 et 15. Introduire l'infinitif avec "TO" et le prétérit avec "T". En cas d'oubli, l'appui sur ENTER fera apparaître, lettre par lettre, le verbe recherché. Vous pourrez, une fois découverte, rentrer votre réponse.

VERBES IRRÉGULIERS ANGLAIS

10 REM PRINCIPAL
20 REM VERBES
30 REM IRREGULIERS
40 REM ANGLAIS
50 '-----Verbes à Plusieurs sens-----

60 MODE 1
70 PAPER 0 DIM RA*(200) RESTORE 11
80 FOR RAP= 1 TO 40
90 READ RA*(RAP)
100 NEXT
110 DATA ORDONNER ou CONVIER, LIER
ou RELIER
120 DATA CASSER ou ROMPRE, ELEVER
ou ENGENDRER
130 DATA BATIR ou CONSTRUIRE, SE CR
AMPONNER ou TENIR BON
140 DATA RAMPER ou S'INSINUER, AGIR
ou DISTRIBUER ou S'OCCUPER
150 DATA FAIRE ou ACCOMPLIR, TIRER
ou DESSINER
160 DATA SENTIR ou EPROUVER, VOLER
ou DEROBER
170 DATA OBTENIR ou DEVENIR, SUSPE
NDRE ou PENDRE
180 DATA CACHER ou SE CACHER, FRAP
PER ou COGNER
190 DATA BLESSER ou FAIRE MAL, GAR
DER ou CONSERVER
200 DATA SAVOIR ou CONNAITRE, COND
UIRE ou MENER
210 DATA LAISSER ou PERMETTRE ou
LOUER, FAIRE ou FABRIQUER
220 DATA SIGNIFIER ou VOULOIR DIRE
, ALLER A CHEVAL ou MONTER
230 DATA TIRER ou FUSILLER, SOMBRE
R ou COULER
240 DATA S'ASSEoir ou ETRE ASSIS, R
ENVERSER ou REPANDRE
250 DATA FENDRE ou SE FENDRE ou D
IVISER, ETENDRE ou SE PROPAGER
260 DATA SAUTER ou JAILLIR, SE TENI
R ou ETRE DEBOUT
270 DATA LAISSER ou QUITTER, ENFLER
ou S'ENFLER
280 DATA DIRE ou RACONTER, JETER ou
LANCER
290 DATA MARCHER SUR ou FOULER AU
PIED, PENSER ou CROIRE
300 DATA PORTER ou SUPPORTER, POSER
ou PLACER
310 '----- MUSIC -----

320 DATA 190, 190, 190, 190
330 DATA 127, 127, 127, 127
340 DATA 95, 95, 95, 95, 95, 95
350 DATA 106, 119
360 DATA 127, 127, 127, 127, 127, 127
370 DATA 95, 95, 106, 106
380 DATA 119, 119, 127, 127
390 DATA 119, 119, 119, 119, 119, 119
400 DATA 127, 127
410 DATA 142, 142, 142, 142, 142, 142
420 DATA 169, 169, 159, 159
430 DATA 142, 142, 142, 142, 142, 1
42
440 DATA 159, 127, 127, 127, 127
450 DATA 127, 127, 127, 119, 119
460 DATA 106, 106, 106, 106
470 DATA 119, 119, 95, 95, 95, 95
480 DATA 142, 142, 127, 127
490 DATA 119, 119, 127, 127
500 DATA 142, 142, 127, 127
510 DATA 159, 159, 142, 142
520 DATA 127, 127, 142, 142
530 DATA 159, 159, 142, 142
540 DATA 169, 169, 159, 159
550 DATA 142, 142, 159, 159
560 DATA 213, 213, 190, 190, 190, 190, 1
90, 190, 190, 190, 190, 190
570 '-----143 VERBES IRRÉGULIERS

580 RESTORE 590
590 DATA S'ELEVER, TO ARISE, I AROSE
, ARISEN
600 DATA S'VEILLER, TO AWAKE, I AWU
KE, AWAKED
610 DATA ETRE, TO BE, I WAS, BEEN

620 DATA PORTER ou SUPPORTER, TO BE
AR, I BORE, BORNE

630 DATA BATTRE, TO BEAT, I BEAT, BEA
TEN
640 DATA DEVENIR, TO BECOME, I BECAM
E, BECOME
650 DATA COMMENCER, TO BEGIN, I BEGH
N, BEGUN
660 DATA COURBER, TO BEND, I BENT, BE
NT
670 DATA ORDONNER ou CONVIER, TO BI
D, I BADE, BIDDEN
680 DATA LIER ou RELIER, TO BIND, I

BOUND, BOUND
690 DATA MORDRE, TO BITE, I BIT, BITT
EN
700 DATA SAIGNER, TO BLEED, I BLEED, B
LED
710 DATA SOUFFLER, TO BLOW, I BLEW, B
LOWN
720 DATA CASSER ou ROMPRE, TO BREAK
, I BROKE, BROKEN
730 DATA ELEVER ou ENGENDRER, TO BR
EED, I BRED, BRED
740 DATA APPORTER, TO BRING, I BROUG
HT, BROUGHT
750 DATA BATIR ou CONSTRUIRE, TO BU
ILD, I BUILT, BUILT
760 DATA BRULER, TO BURN, I BURNT, BU
RNT
770 DATA ECLATER, TO BURST, I BURST,
BURST
780 DATA ACHETER, TO BUY, I BOUGHT, B
OUGHT
790 DATA ATTRAPER, TO CATCH, I CAUGH
T, CAUGHT
800 DATA CHOISIR, TO CHOOSE, I CHOSE
, CHOSEN
810 DATA SE CRAMPONNER ou TENIR BO
N, TO CLING, I CLUNG, CLUNG
820 DATA VENIR, TO COME, I CAME, COME

830 DATA COUTER, TO COST, I COST, COS
T
840 DATA RAMPER ou S'INSINUER, TO C
REEP, I CREEPT, CREEPT
850 DATA COUPER, TO CUT, I CUT, CUT

860 DATA AGIR ou DISTRIBUER ou S'O
CCUPER, TO DEAL, I DEALT, DEALT
870 DATA CREUSER, TO DIG, I DUG, DUG

880 DATA FAIRE ou ACCOMPLIR, TO DO,
I DID, DONE

890 DATA TIRER ou DESSINER, TO DRAW
, I DREW, DRAWN
900 DATA REVER, TO DREAM, I DREAMT, D
REAMT
910 DATA BOIRE, TO DRINK, I DRANK, DR
UNK
920 DATA CONDUIRE, TO DRIVE, I DROVE
, DRIVEN
930 DATA DEMEURER, TO DWELL, I DWELT
, DWELT
940 DATA MANGER, TO EAT, I ATE, EATEN

950 DATA TOMBER, TO FALL, I FELL, FAL
LEN
960 DATA NOURRI, TO FEED, I FED, FED

970 DATA SENTIR ou EPROUVER, TO FEE
L, I FELT, FELT
980 DATA COMBATTRE, TO FIGHT, I FOUG
HT, FOUGHT
990 DATA TROUVER, TO FIND, I FOUND, F
OUND
1000 DATA S'ENFUIR, TO FLEE, I FLED, F
LED
1010 DATA JETER, TO FLING, I FLUNG, F
LUNG
1020 DATA VOLER (en l'air), TO FLY, I
FLEW, FLOWN
1030 DATA INTERDIRE, TO FORBID, I FO
RBADE, FORBIDDEN
1040 DATA OUBLIER, TO FORGET, I FORG
OT, FORGOTTEN
1050 DATA PARDONNER, TO FORGIVE, I F
ORGAVE, FORGIVEN
1060 DATA GELER, TO FREEZE, I FROZE,
FROZEN
1070 DATA OBTENIR ou DEVENIR, TO GE
T, I GOT, GOT
1080 DATA DONNER, TO GIVE, I GAVE, GI
VEN
1090 DATA ALLER, TO GO, I WENT, GONE

1100 DATA MOUDRE, TO GRIND, I GROUND
, GROUND
1110 DATA CROITRE, TO GROW, I GREW, G
ROWN
1120 DATA SUSPENDRE ou PENDRE, TO H
ANG, I HUNG, HUNG
1130 DATA AVOIR, TO HAVE, I HAD, HAD

1140 DATA ENTENDRE, TO HEAR, I HEARD
, HEARD
1150 DATA CACHER ou SE CACHER, TO H
IDE, I HID, HIDDEN
1160 DATA FRAPPER ou COGNER, TO HIT
, I HIT, HIT
1170 DATA TENIR, TO HOLD, I HELD, HEL
D
1180 DATA BLESSER ou FAIRE MAL, TO
HURT, I HURT, HURT
1190 DATA GARDER ou CONSERVER, TO K
EEP, I KEPT, KEPT

1200 DATA TRICOTER, TO KNIT, I KNIT,
KNIT
1210 DATA S'AGENOUILLER, TO KNEEL, I
KNELT, KNELT
1220 DATA SAVOIR ou CONNAITRE, TO K
NOW, I KNEW, KNOWN
1230 DATA POSER, TO LAY, I LAID, LAID

1240 DATA CONDUIRE ou MENER, TO LEA
D, I LED, LED
1250 DATA S'APPUYER, TO LEAN, I LEAN
T, LEANT
1260 DATA SAUTER, TO LEAP, I LEAPT, L
EAPT
1270 DATA APPRENDRE, TO LEARN, I LEA
RNT, LEARNT
1280 DATA LAISSER ou QUITTER, TO LE
AVE, I LEFT, LEFT
1290 DATA PRETER, TO LEND, I LENT, LE
NT
1300 DATA LAISSER ou PERMETTRE ou
LOUER, TO LET, I LET, LET
1310 DATA ETRE COUCHE, TO LIE, I LAY
, LAIN
1320 DATA ALLUMER, TO LIGHT, I LIT, L
IT
1330 DATA PERDRE, TO LOSE, I LOST, LO
ST
1340 DATA FAIRE ou FABRIQUER, TO MA
KE, I MADE, MADE
1350 DATA SIGNIFIER ou VOULOIR DIR
E, TO MEAN, I MEANT, MEANT
1360 DATA RENCONTRER, TO MEET, I MET
, MET
1370 DATA SE MEPRENDRE, TO MISTAKE,
I MISTOOK, MISTAKEN
1380 DATA FAUCHER, TO MOW, I MOWED, M
OWN
1390 DATA PAYER, TO PAY, I PAID, PAID

1400 DATA METTRE, TO PUT, I PUT, PUT

1410 DATA LIRE, TO READ, I READ, READ

1420 DATA DEBARRASSER, TO RID, I RID
, RID
1430 DATA ALLER A CHEVAL ou MONTER
, TO RIDE, I RODE, RIDDEN
1440 DATA SONNER, TO RING, I RANG, RU
NG
1450 DATA SE LEVER, TO RISE, I ROSE,
RISEN
1460 DATA COURIR, TO RUN, I RAN, RUN

1470 DATA SCIER, TO SAW, I SAWED, SAW
N
1480 DATA DIRE, TO SAY, I SAID, SAID

1490 DATA VOIR, TO SEE, I SAW, SEEN

1500 DATA CHERCHER, TO SEEK, I SOUGH
T, SOUGHT
1510 DATA VENDRE, TO SELL, I SOLD, SO
LD
1520 DATA ENVOYER, TO SEND, I SENT, S
ENT
1530 DATA POSER ou PLACER, TO SET, I
SET, SET
1540 DATA SECOUER, TO SHAKE, I SHOOK
, SHAKEN
1550 DATA BRILLER, TO SHINE, I SHONE
, SHONE
1560 DATA TIRER ou FUSILLER, TO SH
OOT, I SHOT, SHOT
1570 DATA MONTRER, TO SHOW, I SHOWED
, SHOWN
1580 DATA SE RETRECIR, TO SHRINK, I
SHRANK, SHRUNK
1590 DATA FERMER, TO SHUT, I SHUT, SH
UT
1600 DATA CHANTER, TO SING, I SANG, S
UNG
1610 DATA SOMBRE ou COULER, TO SIN
K, I SANK, SUNK
1620 DATA S'ASSEoir ou ETRE ASSIS,
TO SIT, I SAT, SAT
1630 DATA DORMIR, TO SLEEP, I SLEPT,
SLEPT
1640 DATA GLISSER, TO SLIDE, I SLID,
SLID
1650 DATA FENDRE, TO SLIT, I SLIT, SL
IT
1660 DATA SENTIR (une odeur), TO SME
LL, I SMELT, SMELT
1670 DATA SEMER, TO SOW, I SOWED, SOW
N
1680 DATA PARLER, TO SPEAK, I SPOKE,
SPOKEN
1690 DATA EPELER, TO SPELL, I SPELT,
SPELT
1700 DATA DEPENSER, TO SPEND, I SPEN
T, SPENT
1710 DATA RENVERSER ou REPANDRE, TO
SPILL, I SPILT, SPILT

1720 DATA FILER, TO SPIN, I SPIN, SPU
N
1730 DATA CRACHER, TO SPIT, I SPAT, S
PIT
1740 DATA FENDRE ou SE FENDRE ou D
IVISER, TO SPLIT, I SPLIT, SPLIT
1750 DATA ETENDRE ou SE PROPAGER, I
O SPREAD, I SPREAD, SPREAD
1760 DATA SAUTER ou JAILLIR, TO SPR
ING, I SPRANG, SPRUNG
1770 DATA SE TENIR ou ETRE DEBOUT,
TO STAND, I STOOD, STOOD

1780 DATA VOLER ou DEROBER, TO STEA
L, I STOLE, STOLEN
1790 DATA COLLER, TO STICK, I STUCK,
STUCK
1800 DATA PIQUER, TO STING, I STUNG,
STUNG
1810 DATA PUER, TO STINK, I STANK, ST
UNK
1820 DATA FRAPPER, TO STRIKE, I STRU
CK, STRUCK
1830 DATA JURER, TO SWEAR, I SWORE, S
WORN
1840 DATA BALAYER, TO SWEEP, I SWEPT
, SWEPT
1850 DATA ENFLER ou S'ENFLER, TO SW
ELL, I SWELLED, SWOLLEN
1860 DATA NAGER, TO SWIM, I SWAM, SWU
M
1870 DATA BALANCER, TO SWING, I SWUN
G, SWUNG
1880 DATA PRENDRE, TO TAKE, I TOOK, T
AKEN
1890 DATA ENSEIGNER, TO TEACH, I TAI
GHT, TAUGHT
1900 DATA DECHIRER, TO TEAR, I TORE,
TORN
1910 DATA DIRE ou RACONTER, TO TELI
, I TOLD, TOLD
1920 DATA PENSER ou CROIRE, TO THIN
K, I THOUGHT, THOUGHT
1930 DATA JETER ou LANCER, TO THROW
, I THREW, THROWN
1940 DATA MARCHER SUR ou FOULER AU
PIED, TO TREAD, I TROD, TRODDEN

1950 DATA COMPRENDRE, TO UNDERSTAN
D, I UNDERSTOOD, UNDERSTOOD

1960 DATA RENVERSER, TO UPSET, I UP-S
ET, UPSET
1970 DATA REVEILLER, TO WAKE, I WOKE
, WOKE
1980 DATA PORTER, TO WEAR, I WORE, WU
RN
1990 DATA PLEURER, TO WEEP, I WEPT, W
EPT
2000 DATA GAGNER, TO WIN, I WON, WON
2010 DATA ECRIRE, TO WRITE, I WROTE,
WRITTEN

2020 '-----DECORS-----
2030 DIM F*(200), I*(200), P*(200), P
P*(200), E*(200)
2040 FOR V= 1 TO 143
2050 READ F*(V), I*(V), P*(V), PP*(V)
2060 NEXT
2070 CLS: BORDER 10: INK 0,0: INK 1,2
0: INK 2,13: INK 3,25: PAPER 0: CP3=1
C3=0: C4=C3: X1=C3: X2=X1: CC1=X1: Y2=X
2: LOCATE 10,5
2080 PAPER 2: PEN 1: PRINT " 1 -> VE
RSION " : LOCATE 10,7: PAP
ER 2: PEN 3: PRINT " 2 -> THEME
2090 LOCATE 10,9: PAPER 2: PEN 1: PRI
NT " 3 -> THEME / VERSION "
2100 LOCATE 10,13: PAPER 2: PEN 3: PR
INT " A votre choix "
2110 IF D<>0 THEN RETURN
2120 RESTORE 320
2130 FOR I=1 TO 117: READ S
2140 IF INKEY(64)=0 OR INKEY(13)=0
THEN D=1: GOSUB 2200
2150 SOUND 1, S+0, 5, 15, 4: SOUND 2, S,
14, 55, 4
2160 IF INKEY(65)=0 OR INKEY(14)=0
THEN D=2: GOSUB 2200
2170 IF INKEY(57)=0 OR INKEY(5)=0
THEN D=3: GOSUB 2200
2180 NEXT
2190 GOTO 2120
2200 LOCATE 2, 15: PAPER 2: PEN 3: INP
UT " NOMBRE DE VERBES A REVISER (1
43) ": M
2210 LOCATE 2, 17: PAPER 2: PEN 1: IN
PUT " NUMERO DU RANG (1 -> 143) ": K
1: PAPER 0
2220 IF M+K1>144 OR M<=0 OR K1<=0
OR K1>143 THEN PRINT CHR*(7): LO:AT

A SUIVRE...

SIR LANCELOT

EXELVISION-EXL 100

PLUS ON EST
DE JAPONAIS
PLUS ON
RIZ
JAUNE

Un bon chevalier se doit d'être épris d'une belle, malheureusement toujours prisonnière d'abominables monstres.

Laurent DOULEY

Mode d'emploi :
Les règles sont incluses.



HEP, CHEVALIER, SI TU VIENS PAS REPRENDRE TA MÈGÈRE TOUT DE SUITE, JE LA ZIGUILLE!

TIENS, JE TE PRÊTE MON ÉPÉE! JE L'AI AIGUISÉE CE MATIN!

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.

```

1 REM -----
2 REM -SIR LANCELOT -
3 REM -
4 REM -DOULEY LAURENT -
5 REM -MARS-AVRIL 1985-
6 REM -----
7 REM *****INITIALISATION*
8 CALL C
9 RESTORE 117
10 ON ERROR 226
11 DIM MO(2),MX(2),MY(2),DX(2),DY(2),OX(5),OY(5),OB*(5)
12 REM *****CARACTERE GRAPHIQUE*
13 CALL CHAR(69,"000143A5B78FBFB783B1")
14 CALL CHAR(70,"B080C2A5EDDFDDEDC0BD")
15 CALL CHAR(71,"47070F0F1F1F3F7FÉEDD")
16 CALL CHAR(72,"C2ECF0F8F8FCFC65DBDB")
17 CALL CARAG
18 EX$="0398A4A00165850D20A7F206E439D180BC263AA0803C27049068890418107B39071810"
19 EX$=EX$+"58190162AB24406C190888891C000410688500624E23403C190888AD1C013197FF"
20 CALL CHAR(111,"20402010090F3F7FEFEF")
21 CALL CHAR(112,"0102040890F0FCFE7E7")
22 CALL CHAR(113,"7F3F0F11113130424482")
23 CALL CHAR(114,"FEFCF088888C0C122241")
24 CALL CHAR(1,"55AA7DBE7DBE7DBE7DBE")
25 CALL CHAR(2,"000000000000FFFF0000")
26 CALL PRESENTATION
27 REM *****JEU*
28 CLS "YBB"
29 PIECE,OB=1
30 LOCATE (18,1):CALL COLOR("0wb"):PRINT "OBJET COLLECTE :"
31 CALL COLOR("0wr"):LOCATE (21,1):PRINT "SCORE :"
32 CALL COLOR("0wm"):LOCATE (5,34):PRINT "TABLEAU"
33 CALL COLOR("0wg"):LOCATE (21,20):PRINT "TEMPS :"
34 CALL COLOR("1wb")
35 FOR I=50688 TO 51200:CALL POKE(I,0):NEXT
36 FOR I=1 TO 16:LOCATE (I,1):PRINT RPT$(" ",32):NEXT
37 ON PIECE GOSUB 114,127,135,142,149,157,163,171,177,184,205,213
38 CALL COLOR("1mh"):LOCATE (7,36):PRINT PIECE
39 CALL COLOR("1wh"):LOCATE (8,36):PRINT PIECE
40 CALL CA1:TEMP=100
41 CALL COLOR("1wb")
42 IF RND(.5) THEN A$="FF818181FF10101010" ELSE A$="55AA7DBE7DBE7DBE7DBE"
43 CALL CHAR(1,A$)
44 REM *****DEPLACEMENT LANCELOT*
45 CALL KEY1(A,B):CX,CY=0
46 GOSUB 105
47 REM *****ANALYSE*
48 IF B=0 AND TE=1 THEN A=TA:B=TB
49 IF B=0 THEN 80 ELSE IF B=-1 THEN B=2
50 IF A=131 AND X<>1 THEN 56
51 IF A=129 AND X<31 THEN 62
52 IF A=130 AND Y<>15 THEN 67
53 IF A=128 AND Y<>1 THEN 70
54 IF A=32 AND Y>2 THEN 73
55 GOTO 80
56 FOR I=1 TO B
57 CALL L(X-1,I,Y-1,V1):CALL L(X-1,I,Y,V2)
58 IF V1<>1 AND V2<>1 THEN CX=CX+1 ELSE I=3
59 CALL L(X-2,I,Y-1,V1):CALL L(X-2,I,Y,V2):IF V1<>1 AND V2=1 THEN CX=-1:CY=-1
60 NEXT
61 CALL CARAG:GOTO 78
62 FOR I=1 TO B:IF X+I>31 THEN 65
63 CALL L(X+I,I,Y-1,V1):CALL L(X+I,I,Y,V2):IF V1<>1 AND V2<>1 THEN CX=CX+1 ELSE I=3
64 CALL L(X+1,I,Y-1,V1):CALL L(X+1,I,Y,V2):IF V1<>1 AND V2=1 THEN CX=1:CY=-1
65 NEXT
66 CALL CARAG:GOTO 78
67 FOR I=1 TO B:CALL L(X-1,I,Y+I,V1):CALL L(X,Y+I,V2)
68 IF V1=2 AND V2=2 THEN CY=CY+1 ELSE I=5
69 NEXT:CALL CARAG:GOTO 78
70 FOR I=1 TO B:CALL L(X-1,I,Y-I,V1):CALL L(X,Y-I,V2)
71 IF V1=2 AND V2=2 THEN CY=CY-1 ELSE I=5
72 NEXT:CALL CARAG:GOTO 78
73 FOR I=-2 TO -4 STEP -1
74 CALL L(X,Y+I,V1):CALL L(X,Y+1,V2)
75 CALL L(X-1,Y+I,V3):CALL L(X-1,Y+1,V4)
76 IF V1=0 AND V2<>0 AND V3=0 AND V4<>0 THEN CY=CY-1 ELSE I=-5
77 NEXT:CALL CARAG
78 LOCATE (Y,X):PRINT P1$:LOCATE (Y+1,X):PRINT P2$:X=X+CX:Y=Y+CY
79 CALL SPEECH("L,0D7C8BAAB502FC")
80 CALL L(X-1,Y+1,V1):CALL L(X,Y+1,V2):IF V1<>0 OR V2<>0 OR CY<>0 THEN 84
81 GOSUB 105:LOCATE (Y,X):PRINT P1$:Y=Y+1
82 CALL L(X-1,Y+1,V1):CALL L(X,Y+1,V2)
83 IF V1=0 AND V2=0 THEN LOCATE (Y,X):PRINT P2$:Y=Y+1
84 LOCATE (Y,X):PRINT "AB":LOCATE (Y+1,X):PRINT "CD"
85 REM *****OBJETS*
86 FOR I=0 TO 5
87 IF OY(I)<>Y AND OY(I)<>Y+1 THEN 92
88 IF OX(I)<>X AND OX(I)<>X+1 THEN 92
89 LOCATE (19,OB*(I)):PRINT OB*(I):OX(I)=OB:OY(I)=19+OBY:OB=OB+1
90 SC=SC+ASC(OB*(I)):IF OB=41 THEN OB=1:OBY=1
91 CALL CA1:GOTO 93
92 LOCATE (OY(I),OX(I)):PRINT OB*(I)
93 NEXT
94 IF X=1 AND Y=1 THEN PIECE=PIECE+1:GOTO 110
95 CALL TEMP(TEMP)
96 CALL SCORE(SC)
97 REM *****DEPLACEMENT MONSTRE*
98 FOR I=0 TO 2
99 GOSUB 237
100 ON MO(I)GOSUB 193,194
101 GOSUB 243
102 NEXT
103 IF CX=0 AND CY=0 THEN TE=0 ELSE TE=1:TA=A:TB=B
104 GOTO 45
105 CALL L(X-1,Y-1,V1):CALL L(X,Y-1,V2):P1$=CHR$(V1)&CHR$(V2)
106 CALL L(X-1,Y,V1):CALL L(X,Y,V2):P2$=CHR$(V1)&CHR$(V2):RETURN
107 CALL L(MX(I)-1,MY(I)-1,V1):CALL L(MX(I),MY(I)-1,V2):P1$=CHR$(V1)&CHR$(V2)
108 CALL L(MX(I)-1,MY(I),V1):CALL L(MX(I),MY(I),V2):P2$=CHR$(V1)&CHR$(V2)
109 RETURN
110 A=SGN(TEMP)
111 FOR I=0 TO TEMP STEP A
112 SC=SC+10:CALL SCORE(SC)
113 CALL SPEECH("L,0D77BE"):NEXT:GOTO 35
114 REM *****PIECE*****
115 REM *****PIECE*****
116 REM *****PIECE*****

```

```

117 DATA 1,3,30,19,7,12,20,6,5,7,7,6,6,8,8,24,10,7,24,13,7,17,13,5
118 DATA 1,15,14,1,13,2,1,14,3,8,13,4,7,14,6,3,10,3,5,9,2
119 DATA 13,9,2,17,9,2,18,8,2,14,10,4
120 DATA 30,3,11,24,10,6,24,3,5
121 DATA 1,10,3,9,3,4,25,3,13
122 E=3:H=19:V=3
123 GOSUB 253
124 DATA 1,1,1,2,0,1,17,14,2,0,1,1,4,0,2
125 DATA 22,15,f,29,6,b,13,14,c,29,12,d,30,1,e,23,5,a
126 X=30:Y=14:RETURN
127 ! PIECE 2
128 DATA 1,3,2,5,5,13,5,10,10,25,4,6,26,10,7,22,11,5,15,13,2,1,13,2
129 DATA 6,1,27,5,1,13,15,14,2,22,12,4,23,12,4,18,4,4,19,4,4
130 DATA 8,5,5,31,4,6,24,10,6,3,1,15
131 H=9:V=6:E=4:GOSUB 253:X=31:Y=14
132 DATA 1,5,14,1,-1,1,18,14,1,0,1,19,2,1,1
133 DATA 20,5,a,9,11,b,17,15,c,22,10,d,25,3,e,1,12,f
134 RETURN
135 DATA 3,3,14,1,6,19,9,9,4,7,11,2,3,13,4,20,9,13,29,3,4,29,6,4
136 DATA 18,12,5,19,1,5,17,7,6,17,3,3,1,3,3,11,6,3,7,9,2,5,11,2
137 DATA 1,13,3,18,9,3,22,12,4,27,3,13
138 H=9:V=2:E=9:GOSUB 253:X=29:Y=14
139 DATA 1,24,14,2,0,1,28,1,-1,1,2,7,1,2,0
140 DATA 20,8,a,29,2,b,28,10,c,15,15,d,7,10,f,6,5,e
141 RETURN
142 DATA 1,3,2,1,4,4,1,5,8,11,3,19,32,3,1,24,6,9,30,9,3,28,12,2
143 DATA 16,8,5,9,8,2,5,14,4,3,15,9,7,11,2,11,11,2,17,15,7,18,14,6
144 DATA 19,13,5,20,12,4,21,11,3,11,3,3,23,6,5,9,3,5,17,3,5,30,6,3
145 H=19:V=2:E=3:GOSUB 253:X=1:Y=14
146 DATA 1,29,10,2,2,2,1,1,2,0,2,11,1,2,0
147 DATA 9,7,a,28,15,b,20,7,c,26,5,d,22,10,e,32,1,f
148 RETURN
149 DATA 1,3,4,4,4,11,3,7,6,6,10,8,3,13,11,17,3,11,30,3,3,19,8,4
150 DATA 17,11,14
151 DATA 19,4,4,30,7,4,23,8,8,14,1,13,3,7,4,8,7,3
152 DATA 7,4,3,11,10,3,1,13,3,20,3,5,20,11,5,24,8,8,28,7,4
153 H=9:V=6:E=7:GOSUB 253:X=15:Y=14
154 DATA 2,1,1,2,0,2,26,1,-2,0,1,5,14,2,0
155 DATA 7,9,a,3,6,b,9,9,c,27,10,d,23,7,e,28,15,f
156 RETURN
157 DATA 1,3,21,24,3,9,1,6,32,1,9,32,1,12,21,26,12,5,25,13,2,24,14,3
158 DATA 23,15,4,31,15,2,15,4,2,4,3,3,8,6,3,28,6,3,16,9,3,6,12,4
159 H=10:V=1:E=5:GOSUB 253:X,Y=14
160 DATA 2,10,1,-2,0,2,10,7,2,0,2,14,10,2,0
161 DATA 27,15,a,32,2,b,5,5,c,15,8,d,15,11,e,25,8,f
162 RETURN
163 DATA 3,3,3,9,13,15,26,12,7,27,9,6,28,3,5,28,6,5,9,3,6,12,4,3
164 DATA 13,5,2,22,4,4,21,5,2,20,6,2,18,9,2,9,12,3
165 DATA 1,3,13,2,3,7,2,12,4,6,8,6,6,3,3,15,3,7,29,4,3,26,13,3
166 DATA 30,12,4,30,3,6,26,9,3,16,3,10
167 H=14:V=8:E=4:GOSUB 253:X,Y=14
168 DATA 2,30,1,-2,0,2,28,10,-2,0,1,19,10,2,-2
169 DATA 28,5,a,27,15,b,2,11,c,18,8,d,32,5,e,12,12,f
170 RETURN
171 DATA 1,3,3,1,13,32,8,10,25,14,9,19,9,3,20,10,6,8,8,7,4,31,8,2
172 DATA 3,4,2,3,8,3,22,4,3,28,4,3,4,1,15,31,1,7,29,8,5,18,4,5,18,13,3
173 H=8:V=4:E=5:GOSUB 253:X=5:Y=11
174 DATA 1,4,1,0,2,1,12,7,2,0,1,1,11,2,0
175 DATA 1,9,a,12,7,b,15,2,c,31,5,d,22,8,e,8,6,f
176 RETURN
177 DATA 2,6,5,9,3,8,9,6,20,31,6,2,9,9,24,12,8,2,12,7,2,7,12,26
178 DATA 1,3,13,9,4,2,8,13,3,17,13,3,1,3,3,11,3,3,7,9,3,15,6,6,27,9,3
179 DATA 23,12,4,19,12,4,11,12,4,5,12,4
180 H=8:V=4:E=9:GOSUB 253:X,Y=14
181 DATA 2,11,1,-2,0,2,9,10,-2,0,2,31,4,-2,0
182 DATA 2,15,a,22,15,b,11,8,c,10,5,d,20,5,e,18,8,f
183 RETURN
184 DATA 1,3,13,3,7,2,3,8,6,3,9,8,13,4,1,3,10,6,3,13,4,16,13,11
185 DATA 16,12,1,25,12,2,26,11,6,19,7,12,19,3,12
186 DATA 16,1,9,13,7,9,6,11,2,14,3,13,11,7,9,21,13,3
187 DATA 31,3,13
188 H=13:V=3:E=4:GOSUB 253:X,Y=14
189 DATA 1,1,5,2,0,1,14,9,0,2,2,31,1,0,2
190 DATA 5,12,a,23,12,b,26,6,c,5,7,d,14,12,e,10,15,f
191 RETURN
192 REM *****MONSTRE*
193 M1$="EF":M2$="GH":GOSUB 231:RETURN
194 !DONKEY KONG
195 MY(I)=MY(I)+1:GOSUB 107
196 IF P2$=CHR$(1)&CHR$(1) THEN MY(I)=MY(I)-1 ELSE 198
197 GOSUB 231
198 M1$="op":M2$="qr":IF MY(I)=14 AND RND(.4) THEN 200
199 RETURN
200 MY(I)=1:CALL SPEECH("L,"&EX$)
201 LOCATE (14,MX(I)):PRINT CHR$(12):CHR$(12)
202 LOCATE (15,MX(I)):PRINT CHR$(12):CHR$(12):PAUSE .05
203 LOCATE (14,MX(I)):PRINT " ":LOCATE (15,MX(I)):PRINT " ":RETURN
204 REM *****SUIVE PIECE*****
205 DATA 1,3,14,17,3,6,25,3,6,10,7,11,27,7,4,1,6,4,1,9,4
206 DATA 1,13,4,8,11,7,10,6,5,23,7,2,23,8,2,27,8,1,20,8,1
207 DATA 22,4,1,25,4,1,17,11,2,18,12,2,18,13,3,18,14,4
208 DATA 11,15,12,25,15,4,25,14,4,27,13,4
209 DATA 7,3,4,7,9,7,5,3,13,31,7,9
210 H=24:E,V=2:GOSUB 253:X=15:Y=13:RETURN
211 DATA 2,21,1,2,0,2,9,9,2,0,2,23,5,2,0
212 DATA 24,15,f,30,1,b,29,15,c,2,12,d,29,6,e,23,3,a
213 CLS "BCC":CALL COLOR("ORC"):IF OBY=1 AND OB=27 THEN 221
214 PRINT "VOUS ETES BIEN ARRIVEE A TRAVERSER TOUTES LES PIECES DU CHATEAU"
215 PRINT "MAIS HELAS VOUS AVEZ OUBLIE DES OBJETS."
216 PRINT
217 PRINT
218 PRINT TAB(20);"ADIEU...!!!!"
219 A$=KEY$
220 GOSUB 251
221 PRINT "BRAVO,VOUS AVEZ RETROUVE VOTRE FIANCEE,MAIS JE NE DECRIRAI PAS LA"
222 PRINT "SCENE..."
223 A$=KEY$
224 GOSUB 251
225 REM *****TRAITEMENT DES ERREURS
226 CALL ERR(A,B,C,E)
227 IF A<>29 THEN PRINT "ERREUR ";A;" LIGNE ";E:END
228 IF X=0 THEN X=1:GOTO 230

```



A SUIVRE...

TIR AUX PIGEONS

CHAT!

TI99 / BASIC
SIMPLE



Vivez intensément une passion très "beauif", sans toucher une plume de ces sympathiques volatiles.

Frédéric TIREL

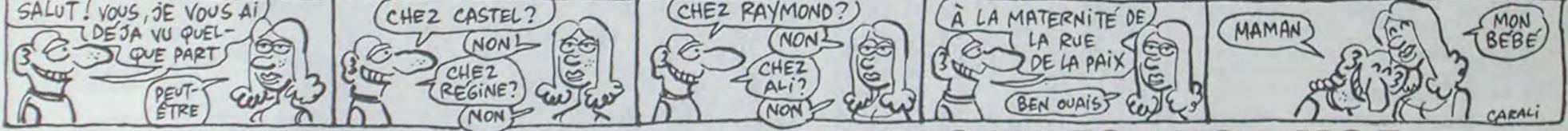
Mode d'emploi :
Le déplacement s'effectue à l'aide du joystick et le massacre par le bouton de tir.



SUITE DU N°88

```

4550 LIG=9
4560 COL=5
4570 GOSUB 4860
4580 MSG$="FORT. VOUS AVEZ GAGNE"
4590 LIG=10
4600 COL=5
4610 GOSUB 4860
4620 MSG$="CETTE SUPERBE PELUCHE"
4630 LIG=11
4640 COL=5
4650 GOSUB 4860
4660 REM nouveaux *carac >
4670 CALL COLOR(14,9,1)
4680 CALL COLOR(15,9,1)
4690 CALL COLOR(16,9,1)
4700 CALL CHAR(154,"00C0C0C0F01C0202")
4710 CALL CHAR(156,"080810201C04FC")
4720 CALL HCHAR(13,17,146)
4730 CALL HCHAR(13,18,150)
4740 FOR T=1 TO 3
4750 CALL HCHAR(13+T,16,142+T)
4760 CALL HCHAR(13+T,17,146+T)
4770 CALL HCHAR(13+T,18,150+T)
4780 CALL HCHAR(13+T,19,153+T)
4790 NEXT T
4800 GOSUB 4360
4810 GOSUB 4940
4820 GOSUB 5040
4830 GOSUB 5120
4831 CALL SCREEN(8)
4832 CALL COLOR(13,NIV+1,1)
4840 GOTO 3700
4850 STOP
4860 REM ----->
4870 REM print at >
4880 REM ----->
4890 FOR Q=1 TO LEN(MSG$)
4900 CALL HCHAR(LIG,COL+Q,ASC
(SEG$(MSG$,Q,1)))
4910 CALL SOUND(-10,-5,0)
4920 NEXT Q
4930 RETURN
4940 REM ----->
4950 REM enter >
4960 REM ----->
4970 MSG$="Appuyez sur une touche."
4980 GOSUB 6190
4990 CALL KEY(S,K,S)
5000 IF S=0 THEN 4990
5010 CALL SOUND(500,-1,0)
5020 CALL HCHAR(22,4,32,28)
5030 RETURN
5040 REM ----->
5050 REM cls cadre 1 >
5060 REM ----->
5070 FOR T=8 TO 17
5080 CALL HCHAR(T,6,32,24)
5090 CALL SOUND(-100,T*100,19-T)
5100 NEXT T
5110 RETURN
5120 REM ----->
5130 REM cls cadre 2 >
5140 REM ----->
5150 CALL HCHAR(5,6,32,24)
5160 FOR U=1 TO 3
5170 FOR T=0 TO 20 STEP 2
5180 CALL SOUND(-100,-1,T)
5190 NEXT T
5200 NEXT U
5210 RETURN
5220 REM ----->
5230 REM accompagnement2 >
5240 REM ----->
5250 FOR I=1 TO 2
5260 CALL SOUND(100,440,5,880,5)
5270 CALL SOUND(100,466,5,932,5)
5280 NEXT I
5290 CALL SOUND(800,440,2,880,2)
5300 CALL SOUND(200,392,0,784,0)
5310 CALL SOUND(200,349,0,688,0)
5320 CALL SOUND(200,330,0,659,0)
5330 CALL SOUND(200,294,0,587,0)
5340 CALL SOUND(800,277,0,554,0)
5350 CALL SOUND(1000,294,0,587,0)
5360 RETURN
5370 REM ----->
5380 REM affi resultats >
5390 REM ----->
5400 CALL HCHAR(5,12,32,3)
5410 CALL HCHAR(5,24,32,2)
5420 CALL HCHAR(5,27,32,3)
5430 IF SC>0 THEN 5450
5440 SC=0
5450 MSG$=STR$(SC)
5460 LIG=5
5470 COL=11
5480 GOSUB 4860
5490 IF REU<100 THEN 5510
5500 REU=REU+100
5510 MSG$=STR$(REU)
5520 LIG=5
5530 COL=23
5540 GOSUB 4860
5550 MSG$=STR$(TIR)
5560 LIG=5
5570 COL=26
5580 GOSUB 4860
5590 RETURN
5600 REM ----->
5610 REM cliqn chif >
5620 REM ----->
5630 FOR T=1 TO 10
5640 CALL COLOR(3,8,5)
5650 CALL COLOR(4,8,5)
5660 CALL SOUND(300,8000,0)
5670 CALL SOUND(100,110,30)
5680 CALL COLOR(3,2,5)
5690 CALL COLOR(4,2,5)
5700 NEXT T
5710 CALL COLOR(3,2,1)
5720 CALL COLOR(4,2,1)
5730 RETURN
5740 REM ----->
5750 REM nom du jeu >
5760 REM ----->
5770 GOSUB 5040
5780 CALL VCHAR(5,3,32,15)
5790 CALL VCHAR(5,32,32,15)
5800 MSG$="FreDa et Ti/99 ;))enTenT"
5810 GOSUB 6190
5820 A$="TIR AU PIGEON"
5830 FOR T=1 TO LEN(A$)
5840 CALL HCHAR(T+4,3,ASC
(SEG$(A$,T,1)))
5850 CALL HCHAR(T+4,32,ASC
(SEG$(A$,T,1)))
5860 CALL SOUND(500,(T*100)+10,T)
5870 NEXT T
5880 REM ----->
5890 REM jeu de couleur >
5900 REM ----->
5910 FOR T=3 TO 16 STEP 2
5920 CALL COLOR(5,2,1)
5930 CALL COLOR(13,1,1)
5940 CALL COLOR(6,16,1)
5950 CALL COLOR(7,11,1)
5960 CALL COLOR(8,14,1)
5970 CALL COLOR(5,15,1)
5980 CALL COLOR(13,17,1)
5990 FOR TP=5 TO 8
6000 CALL COLOR(TP,5,1)
6010 CALL SOUND(-100,TP*100,T)
6020 NEXT TP
6030 NEXT T
6040 CALL COLOR(13,NIV+1,1)
6050 RETURN
6060 REM ----->
6070 REM repos >
6080 REM ----->
6090 GOSUB 5040
6100 MSG$="R E P O S"
6110 LIG=13
6120 COL=13
6130 GOSUB 4860
6140 GOSUB 5220
6150 GOSUB 4940
6160 GOSUB 5040
6170 GOSUB 1730
6180 RETURN
6190 REM ----->
6200 REM print cadre 3 >
6210 REM ----->
6220 CALL HCHAR(22,4,32,28)
6230 FOR T=1 TO LEN(MSG$)
6240 CALL HCHAR(22,4+T,ASC
(SEG$(MSG$,T,1)))
6250 CALL SOUND(-10,-2,0)
6260 NEXT T
6270 RETURN
6280 REM ----->
6290 REM print cadre 2 >
6300 REM ----->
6310 GOSUB 5120
6320 FOR T=1 TO LEN(MSG$)
6330 CALL HCHAR(22,4+T,ASC
(SEG$(MSG$,T,1)))
6340 CALL SOUND(-10,-1,0)
6350 NEXT T
6360 RETURN
    
```

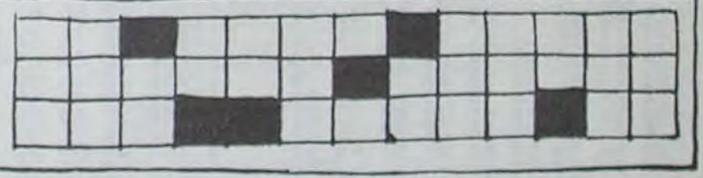


BALLES

THOMSON T07, T07, M05

De bonds en bonds, super pupuce devra défendre les gentils clouclous des méchantes baballes (?).
Bertrand CHERRIER

LE JEU VOICI UN JEU POUR GAGNER UN ABONNEMENT D'UN AN A HEBDOGICIEL: DECHIFFREZ CES MOTS-CROISES SANS DEFINITIONS (SOLUTION DANS 15 ANS)



```

1 '----->
2 ' BALLES
3 '----->
4 '
5 ' Cree sur M05 par CHERRIER Bertrand
6 '
7 ' COMPATIBLE T07/T07 70
8 '
9 '----->
10 ' HEBDOGICIEL 85
11 '----->
12 '
13 '
14 '
15 ' DIM V1(15),Y2(15),TU(15)
16 ' RESTORE:LOCATE0,0,0
17 ' FOR I=0 TO 7
18 ' READ A,B,C,D,E,F,G,H
19 ' DEFGR$(I)=A,B,C,D,E,F,G,H
20 ' NEXT I
21 ' GOSUB 2000:GOSUB 5000
22 ' GOSUB 1500:VIE=3:VIE=GR$(1)+GR$(1)+GR
23 '(1)
24 ' 66 BOX(0,193)-(130,182),-4:BOX(287,193)-
25 '(165,182),-2
26 ' 70 X=5:Z=99:COLOR6:GOSUB4000:COLOR7:LOC
27 ' ATES,0:ATTRB1,0:PRINT"VIE : ":COLOR3:
28 ' PRINTVIE: " :COLOR6:ATTRB0,0:BOX(0,
29 ' 0)-(319,8),-3
30 ' 75 FOR U=1 TO 5:GOSUB 500:NEXT
31 ' 76 PSET (Z1(X),Z2(X))GR$(1),3
32 ' 80 GOSUB 100
33 ' 90 GOTO 80
34 '----->
35 ' DEPLACEMENT
36 ' DU BONHOMME
37 '----->
38 '
39 '
40 '
41 ' X0=X:AS=INKEY$:IF A$="" THEN AS=B$
42 ' 11 AS=ASC(A$)-7:ON AS GOTO 120,120,300,
43 ' 400 ELSE190
44 ' 120 B$=AS:X=X+(AS=CHR$(8))-(AS=CHR$(9)):
45 ' AS=""
46 ' 130 X=-8*(X=0)-(X=9)-X*(X<0 AND X<9)
47 ' 135 PSET (Z1(X0),Z2(X0))=""
48 ' 140 IF SCREEN(Z1(X),Z2(X))=0 THEN 900
49 ' 150 PSET(Z1(X),Z2(X))GR$(1),3
50 ' 190 GOSUB 520
51 ' 200 RETURN
52 '----->
53 ' TIR
54 ' DU BONHOMME
55 '----->
56 '
57 '
58 ' IF Z2<99 THEN RETURN ELSE Z2=Z1(X):A
59 ' S=B$
60 ' 310 FOR I=Z2(X)-3 TO 2 STEP -1
61 ' 315 CS=-(SCREEN(Z2,I)=0)+(SCREEN(Z2,I+1)
62 ' )=0):ON CS GOTO 700,320
63 ' 320 PSET(Z2,I+1)=""
64 ' 330 PSET(Z2,I)CHR$(124),5
65 ' 335 GOSUB 110
66 ' 340 NEXT:PSET(Z1(X),Z2(X))GR$(1),3:PSET(
67 ' Z2,I+1)="" :Z2=99:RETURN
68 '----->
69 ' SAUT
70 ' DU BONHOMME
71 '----->
72 '
73 '
74 ' X1=-8*(X=0)-(X=9)-X*(X<0 AND X<9)
75 ' THEN B$=CHR$(8) ELSE B$=CHR$(9)
76 ' 411 X2=-8*(X1=0)-(X1=9)-X1*(X1<0 AND
77 ' X1<9)
78 ' 415 X2=-7*(X1=0)-(X1=9)-X2*(X1<0 AND
79 ' X1<9)
80 ' 416 X1=-8*(X1=0)-(X1=9)-X1*(X1<0 AND X1
81 ' <9)
82 ' 420 PSET(Z1(X),Z2(X))=""
83 ' 421 X=X2
84 ' 430 PSET(Z1(X1),Z2(X1)-5)GR$(1),3
85 ' 440 PLAY"LIT9A9D0S1S1S1"
86 ' 450 GOSUB 520
87 ' 455 X=-8*(X=0)-(X=9)-X*(X<0 AND X<9)
88 ' 460 PSET(Z1(X1),Z2(X1)-5)=""
89 ' 461 IF SCREEN(Z1(X),Z2(X))=0 THEN 900
90 ' 465 PSET(Z1(X),Z2(X))GR$(1),3:AS=B$
91 ' 470 RETURN
92 '----->
93 ' DEPLACEMENT
94 ' DES BALLES
95 '----->
96 '
97 '
98 ' IF U<3 THEN T(U)=1:UU=5:TT=1 ELSE T
99 '(U)=-1:UU=4:TT=5
100 ' 512 RN=(INT(RND*UU)+TT)*2-1
101 ' 513 R(U)=Y1(RN):S(U)=2:SI(U)=Y2(RN):G(U)
102 ' =1:X(U)=RN
103 ' 514 FF=-(R(U)=R(1))ANDG(1)=1+(R(U)=R(2)
104 ' )ANDG(2)=1+(R(U)=R(3))ANDG(3)=1+(R(U)=R
105 ' (4))ANDG(4)=1+(R(U)=R(5))ANDG(5)=1):ON F
106 ' F GOTO 515,512
107 ' 515 RETURN
108 ' 519 '----->
109 ' CHUTE
110 '----->
111 '
112 '
113 ' U=(COMPT MOD 5)+1:COMPT=COMPT+1
114 ' 525 ON G(U) GOTO 530,600
115 ' 530 IF S(U)=1:U=1 THEN G(U)=2:AR(U)=1
116 ' 531 S(U)=S(U)+1
117 ' 540 PSET(R(U),S(U)-1)=""
118 ' 541 IF SCREEN(R(U),S(U))=0 AND G(U)=2 TH
119 ' EN 630
120 ' 545 PSET(R(U),S(U))GR$(2),6
121 ' 550 RETURN
122 ' 599 '----->
123 ' REBOND
124 '----->
125 '
126 '
127 ' 601 IF AR(U)=1 THEN AR(U)=0:Y2(X(U))=Y2(
128 ' X(U))-Y2(X(U))<19:COLOR 15:LOCATE R(U)
129 ' -1,Y2(X(U)):PRINT " :LOCATE R(U)-1,Y2(
130 ' X(U))+1:PRINT TU#2:Z2(INT(X(U)/2)+1)=Y2(X
131 ' (U)):SU=1:SC=SC-25:GOSUB4000:IFY2(X(U))=
132 ' 19 THEN TU(X(U))=1:GOSUB4500
133 ' 603 IF S(U)+SU=Y2(9) THEN PSET(R(U),S(U)
134 ' )="" :PLAY"L401D0D004":SC=SC-25:GOSUB4000
135 ' :GOSUB500:RETURN
136 ' 605 X(U)=X(U)+T(U):R(U)=Y1(X(U)):S(U)=Y2
137 ' (X(U))
138 ' 610 PSET(RR,SS)=""
139 ' 611 IF SCREEN(R(U),S(U))=0 THEN GOSUB 63
140 ' 0
141 ' 612 PSET(R(U),S(U))GR$(2),6
142 ' 620 RETURN
143 ' 630 IF R(U)=Z1(X) AND S(U)=Z2(X) THEN 90
144 ' 0 ELSE 800
145 ' 640 RETURN
146 '----->
147 ' EXPLOSION
148 ' D'UNE BALLE
149 '----->
150 '
151 '
152 ' 705 FORF=1TO2:ATTRB1,1
153 ' 710 COLOR1:LOCATEZ2-1,I+1:PRINTGR$(0):PL
154 ' AY"TIARL1DOMI"
155 ' 711 COLOR15:LOCATEZ2-1,I+1:PRINTGR$(0):P
156 ' LAY"DOMI"
157 ' 712 COLOR3:LOCATEZ2-1,I+1:PRINTGR$(0):PL
158 ' AY"DOMI"
159 ' 715 NEXT:ATTRB0,0
160 ' 720 SC=SC+50:HIL=-LEV*(LEV>HIL)-HIL*(HIL
161 ' )=LEV:HI=-SC*(SC>HI)-HI*(SC=HI):HI=HI*
162 ' -HI<10000):COLOR6:LOCATEZ2-1,I+1:ATTRB1
163 ' ,1:PRINT " :LOCATEZ2-1,I:PRINT " :GOSU
164 ' B 4000
165 ' 730 U=-(R(1)=Z2)-2*(R(2)=Z2)-3*(R(3)=Z2)
166 ' -4*(R(4)=Z2)-5*(R(5)=Z2):GOSUB 500
167 ' 740 Z2=99:RETURN
168 ' 800 '----->
169 ' COLLISION
170 ' DE DEUX BALLES
171 '----->
172 '
173 '
174 ' 810 R1=R(U):S1=S(U):GOSUB 500
175 ' 815 U=-(R(1)=R1 AND S(1)=S1)-2*(R(2)=R1
176 ' AND S(2)=S1)-3*(R(3)=R1 AND S(3)=S1)-4*(
177 ' R(4)=R1 AND S(4)=S1)-5*(R(4)=R1 AND S(4)
178 ' )=S1):GOSUB 500
179 ' 816 FOR FF=1 TO 2
180 ' 820 PSET(R1,S1)GR$(0),1:PLAY"L3SILA"
181 ' 821 PSET(R1,S1)GR$(0),15:PLAY"DODO"
182 ' 822 PSET(R1,S1)GR$(0),3:PLAY"SILA"
183 ' 830 NEXT
184 ' 840 PSET(R1,S1)=""
185 '----->
186 ' RETURN
187 '----->
188 ' EXPLOSION
189 ' DU BONHOMME
190 '----->
191 '
192 '
193 ' 910 VIE=VIE-1
194 ' 920 FORFF=0TO15:PSET(Z1(X),Z2(X))GR$(0),
195 ' FF:PLAY"L1S1D0S1":NEXT
196 ' 930 PLAY"AT2503L24D0D0L12D0L24D0M1L12REL
197 ' 24REL12D0L24D0D0L12S103L24D0D0L12D0L24D0
198 ' 04L1"
199 ' 940 FORFF=1TO15:LINE(V1(FF),2)-(Y1(FF),Y
200 ' 2(FF)):" :NEXT
201 ' 950 IF VIE=-1THEN3000 ELSE VIE=LEFT$(VIE
202 ' ,VIE)
203 ' 990 GOTO 70
204 ' 1000 DATA 40,133,16,58,84,9,132,34
205 ' 1010 DATA 124,84,124,56,254,124,108,230
206 ' 1020 DATA 60,126,255,253,253,251,102,60
207 ' 1030 DATA 241,235,241,235,241,235,241,23
208 ' 5
209 ' 1040 DATA 255,237,255,63,15,3,1,0
210 ' 1050 DATA 255,170,253,254,245,250,245,23
211 ' 5
212 ' 1060 DATA 255,1,145,156,112,192,120,0
213 ' 1070 DATA 255,51,102,204,153,204,102,51
214 ' 1400 '----->
215 ' NEXT
216 ' 1401 '----->
217 ' DECOR
218 '----->
219 '
220 '
221 ' 1500 CONSOLE0,24:CLS:TU#GR$(4)+GR$(5)+G
222 ' R$(6)
223 ' 1505 B$=GR$(3)+CHR$(8)+CHR$(10)+GR$(3)+C
224 ' HR$(8)+CHR$(10)
225 ' 1506 B1$=GR$(3)+CHR$(8)+CHR$(10)
226 ' 1510 LOCATE 5,13:COLOR15:PRINTTU#:LOCATE
227 ' 6,14:PRINTB$+B1$:LOCATE5,17:PRINTTU#:LOCA
228 ' TE6,18:PRINTB$+B1$:LINE(0,21)-(39,21):GR$(
229 ' 7),15,0:LINE(0,176)-(319,176),15
230 ' 1511 LOCATE 0,10:PRINTTU#:PRINTTU#:PRINT
231 ' TU#:LOCATE1,13:PRINTB$+B1$:LOCATE0,16:
232 ' PRINTTU#:LOCATE1,19:PRINTB$
233 ' 1512 LOCATE 10,15:PRINTTU#:LOCATE11,16:P
234 ' RINTB$+B1$:LOCATE10,18:PRINTTU#:LOCATE11,
235 ' 19:PRINTB$
236 ' 1513 LOCATE 15,16:PRINTTU#:LOCATE16,17:P
237 ' RINTB$+B1$:LOCATE15,19:PRINTTU#
238 ' 1514 LOCATE 20,17:PRINTTU#:LOCATE20,18:P
239 ' RINTTU#:LOCATE21,19:PRINTB$:LOCATE20,19:
240 ' PRINTTU#
241 ' 1518 LOCATE 25,16:PRINTTU#:LOCATE26,17:P
242 ' RINTB$+B1$:LOCATE25,18:PRINTTU#
243 ' 1519 LOCATE 30,15:PRINTTU#:LOCATE31,16:P
    
```

Suite page 30

TRIATHLON

Course, tir à l'arc, course automobile ! Champions en forme, voici un triathlon à votre mesure...

Jean Pierre POIVEY

Mode d'emploi :
Les indications nécessaires sont dans le programme.

```
0 data7,125,28,125,18,125,18,75,32,125,53,125,53,1
25,53,100,53,100,32,100,32,100,53,75,32,125,32,75,57
,125,78,125,67,125,67,75,57,75,78,75,82,75,92,125,92
,125,103,75,87,100,98,100,107,125,128,125,118,125,11
8,75,132,125
5 data132,75,153,125,153,75,132,100,153,100,157,12
5,157,75,157,75,178,75,182,125,182,75,182,75,203,75,
203,75,203,125,203,125,182,125,207,125,207,75,207,12
5,228,75,228,75,228,125
10 color0,1,7,3: speed0:wipe: for I=1to27: readA,B,C,D
: lineA,B,C,D,3: tone100,100: next
20 C=1: for I=23to140step-5: plot0,I,240,5,C:C=C+1: i
fC=3thenC=1
30 next
45 for I=65to5step-5: plot0,I,240,5,C:C=C+1: ifC=3the
nC=1
46 next: pause3
60 dataA,T,T,E,N,T,I,O,N,!,!,!, "C,E,C,I," "E,S
,T," "S,T,R,I,C,T,E,M,E,N,T," "C,O,N,F,I,D,E,N,
T,I,E,L," "S,T,O,P," "T,R,I,A,T,H,L,O,N," "
A,D,M,E,T," "J,U,S,O,U," "9," "J,O,U,E,U,R,S,
" "S,T
65 dataO,P,,,,,,,,,,,,,D,E," "2," "A,
" "9," "J,O,U,E,U,R,S," "E,L,I,M,I,N,A,T,I,O,N,S,
" "D,I,R,E," "C,T,E,S," "S,T,O,P,"
,,,,,A," "1," "2," "J,O,U,E,U,R,S," "O,U,A,L,I,F,
I,C,A,T,I,O
70 dataN,S," "S,T,O,P,,,,,,,,,,,,,S
,C,O,R,E,/,1,0,0," "M,E,T,R,E,S,/,2,0
80 data "P,O,I,N,T,S,/,C,O,U,R,S,E,/, "D,O,U
,B,L,E," "D,I,S,T,A,N,C,E," "P,A,R,C,O,U,R,U,E,C,E,
" "M,E,S,S,A,G,E," "V,A," "S," "A,U,T,O,D,E,T,R,U
,I,R,E," "D,A,N,S," "S," "S,E,C,O,N,D,E,S,
,,,,,
85 wipe: color0,1,3,7: pen0: speed200: for I=1to40: line
20,I,240,I,3: next
90 for K=1to6: cursor30,31: for I=1to60: readA: printA
: tone50,10: next: plot20,12,220,12,3: scroll110: #64: plot
20,12,220,12,3: pause.5: tone100,100: print: for I=1to2: s
croll110: #64: plot20,12,220,12,3: next: next
150 print: speed0: for I=1to5: pause: tone50,50: next: f
or I=1to200: X=rnd(20,220): Y=rnd(27,230): plotX,Y,20,20
,rnd(1,3): tone1,5: next
195 M1=15: M2,M3=1: for I=120to5step-5: sound1,0: M1=
M1+4.6: M2=M2+10: M3=M3+9: plotI,M1,M2,M3,0: next: sound7
,4096
200 gosub210: goto280
210 data15,8,28,62,126,127,126,60,24,24,126,126,12
6,126,126,126,126,126,62,60,60,60,60,60,60,28,28
,28,31,31,0,224,224,224,255,255,248,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,252,252,124,62,30,30,15,7,7,7,14,14,15,15,0
220 data 63,63,63,62,62,62,62,60,120,120,112,240,2
40,240,0
230 restore210: for I=63937to64013
240 readV: pokeI,V: next
250 A=63937: R1=int(A/256): R2=A-R1*256
260 poke24548,R1: poke24547,R2
270 return
280 gosub290: goto370
290 pause2: wipe: color0,1,7,3: X=0: Y=230: I=1: I1=0
300 plotX,Y,20,15, I1: tone100+(I*100),10: X=X+23: ifX<
222then goto310: else I1=I1+1: Y=Y-18: ifY<15then goto330:
else I1=I1 then X=I1: I1=I1-1: else X=0: I1=0: I=2
310 I=I+1: if I=3then I=1
320 goto300
330 Y=230: for I=1to11: plot231,Y,7,15,1: Y=Y-18: next
340 plot50,135,140,40,0: output "POUR JOUER",90,128,
2: output "APPUYEZ SUR ACTION",66,113,2: tone3500,20
350 for C=65to1step-1: toneC,5: next: B=0: for I=1to10: i
f fire(0)=0then B=1: next: else next
360 if B=1then goto1120: else return
370 I=0: A=0: wipe: color1,0,7,7: plot0,230,240,118,1:
line0,10,240,10,2: line0,40,240,40,2: line0,70,240,70,
2: line0,100,240,100,2
380 Y=230: X=0
390 outputchr$(192),X,Y,int(rnd(0,4)): X=X+8: ifX>23
5then Y=Y-15: X=0
400 ifY<170then plot0,158,240,40,2: goto410: else goto
390
410 line50,0,80,100,2
420 outputchr$(192),47,48,3: outputchr$(195),48,33,
1: outputchr$(196),46,33,1: outputchr$(194),50,40,1
430 outputchr$(195),67,96,1: outputchr$(196),65,96,
1: outputchr$(192),66,111,3: outputchr$(194),69,103,1
440 screen65,156,120,36: cls1
450 pen2: print "100 metres": printtab(1) "Matc
h": 1: "HECTOR/": "TOM"
460 output "TOM",25,26,2: output "HECTOR",25,89,2
470 R=2: for I=1to10: output "TROUVEZ LE RYTHME DE L'O
RDINATEUR",20,58,R: tone100+(R*50),100: pause.5: output
"AVEC VOTRE MANETTE",80,27,R: tone200+(R*50),100: paus
e.5: R=R+1: ifR=3then R=1: next: else next
480 output "TROUVEZ LE RYTHME DE L'ORDINATEUR",20,5
8,0: tone30,30: pause.5: output "AVEC VOTRE MANETTE",80,
27,0: tone10,10: pause.5
490 pause2: sound3,30: for P=1to5: output "A VOS MARQUE
S",72,58,2: pause.2: output "A VOS MARQUES",72,58,0: pau
se.2: next: for P=1to5: output "PRET",85,58,2: pause.1: out
put "PRET",85,58,0: pause.1
500 next: sound3,66: pause.5: sound2,140
510 X=47: XH=66: V=1
520 outputchr$(195),X+1,33,0: outputchr$(196),X-1,3
3,0: outputchr$(194),X+3,40,0: outputchr$(193),X,33,1:
pause.07: outputchr$(193),X,33,0: outputchr$(192),X,48
,0: lineX-3,40,X+10,4,2
530 plot120,58,V*2,4,2
540 outputchr$(195),XH+1,96,0: outputchr$(196),XH-1
,96,0: output "VITESSE",70,58,0: plot120,58,V*2,4,0: out
putchr$(194),XH+3,103,0: outputchr$(193),XH,96,1: paus
e.05: outputchr$(193),XH,96,0: outputchr$(192),XH,111,0
550 lineXH-3,100,XH+10,100,2
560 ifA=32then line210,0,240,100,2
570 ifA<8then X=X+8: else ifA>20then V=V+2
580 ifA>8then scroll14: plot220,110,25,110,0: line215,
10,240,10,2: line215,40,240,40,2: line215,70,240,70,2:
line215,100,240,100,2: ifA=9then plot215,230,25,118,1:
plot215,158,25,40,2
590 output "VITESSE",70,58,2
600 outputchr$(193),X,33,0: outputchr$(193),XH,96,0
: D=V-(15+(D1*2)): A=A+1: ifD<0then X=X+8: ifA>8then X=X
-.5*abs(D)
610 ifD>0then X=X+8: XH=XH-.6*abs(D)
620 ifXH>130then XH=130
630 ifX>130 then X=130
640 ifXH<50then XH=50
650 ifX<3andA>8then X=3
660 outputchr$(192),X,48,3: outputchr$(195),X+1,33,
1: outputchr$(196),X-1,33,1: outputchr$(194),X+3,40,1:
tone50,10
670 outputchr$(195),XH+1,96,1: outputchr$(196),XH-1
,96,1: outputchr$(192),XH,111,3: outputchr$(194),XH+3,
103,1
680 ifA<40then goto520: else pause2: goto690
690 output "VITESSE",70,58,0: output "VAI NQUEUR: TOM",
70,58,2: sound5,910: pause: sound1,0: flash3,10: sound7,
4096
700 gosub290: wipe: color2,1,7,0
710 color2,1,7,2: wipe: color2,1,7,0
720 wipe: for T=-70to70: Y=-(T*150)+105: lineT+110,Y
,T+120,Y,2: plotT+120,Y,3: next: X=50
730 plotX,220,11,15,2: lineX+2,205,X+2,200,2: lineX+
8,205,X+8,200,2: output "o",X+3,217,1: X=X+20: ifX<180th
engoto730
740 line0,199,240,199,2: line116,130,114,70,1: line1
06,199,0,47,2: line124,199,240,47,2: line86,199,0,120,
2: line144,199,240,120,2: line66,199,0,160,2: line164,1
99,240,160,2: line46,199,0,185,2: line184,199,240,185,
2
750 plot0,57,240,57,0
760 plot15,55,70,50,3: plot155,55,70,50,3: line70,5,
70,25,2: plot70,20,1: line50,70,180,70,1
770 plot165,55,50,50,2: for T=1to3: for T1=0to6.28step
-.2: X=5*T*cos(T1): Y=7*T*sin(T1): plot190+X,30+Y,1: next
780 next
790 P=2: for I=1to6: output "POUR TENDRE L'ARC",67,185
,P: tone100+(P*50),100: pause.5: output "TIREZ LA MANETT
E VERS VOUS",41,165,P: tone150+(P*50),100: pause.5: out
put "APPUYEZ SUR ACTION +OU- LONGTEMPS",21,145,P: tone
200+(50*P),100
800 output "POUR DONNER L'ANGLE",61,125,P: tone250+(
P*50),100: pause.5: P=P+1: ifP=4then P=2: next: else next
810 output "POUR TENDRE L'ARC",67,185,0: tone2000,10
: pause.2: output "TIREZ LA MANETTE VERS VOUS",41,165,0
: tone2000,10: pause.2: output "APPUYEZ SUR ACTION +OU-
LONGTEMPS",21,145,0: tone2000,10
820 output "POUR DONNER L'ANGLE",61,125,0: tone2000,
10: pause.2
830 for L=1to3: V=0: H=70: A=0
840 pause.5: output "ESSAI",90,40-(L*9),2: outputL,11
4,40-(L*9),1: tone100,100: pause.5
850 plot109,230,20,10,0: output "TOM",110,227,1: line
116,130,114,70,0: line50,70,180,70,1: line115,H+80,115
,H,1
860 for Q=1to70: line115,H+80,115,H,0: line50,70,0: li
ne180,70,115,H,0: H=H-.3: line115,H+80,115,H,1: line50,
70,1: line180,70,115,H,1: tone100,2
870 next: V=int(rnd(50,70)): pause2
880 P1=80: T=150: for P=Hto196step4: T=T-1: toneT,10: li
ne115,P+P1,115,P,1: pause.03: line115,P+P1,115,P,0: ifP
<=70then line50,70,115,P,1: line115,P,180,70,1: pause.0
3: line50,70,115,P,0: line180,70,115,P,0
890 P1=P1-2: next: line50,70,180,70,1: sound6,3500: pa
use.2: sound7,4096: pause.5
900 A=.09: for S=0to50step2: Y=-(4.905*S*S)/(V*S*cos
(A)*cos(A))+tan(A)*S: if(Y*10)+S<50: if(Y*10)+S>55the
n next: else plotS+20,(Y*10)+5,L-1: tone10,50: next: pause
.5
910 Y=Y-1.5: if abs(Y)>.25then output "RATE",130,40-(L
*9),2: tone2500,15: goto930: else plot190,(Y*100)+30,2,2
,3
920 ifY<0then outputint((Y*100)+25),130,40-(L*9),1:
sound5,910: pause.9: sound7,4096: else outputint(25-(Y*1
00)),130,40-(L*9),1: sound5,910: pause.9: sound7,4096
930 next
940 gosub290
950 wipe: I1=1: J1=0: G=0: O=0: D1=0: T=0: A2=0: W2=0
960 color0,1,2,3: bright1: K=150: WA=.025: W1=30
970 A=3: H=230: P=230
980 X=85+35*sin(T): T=T+(A*WA): plotX+40,170,3: lineX
,170,X-W1,P,2: line0,H,2: lineX+80,170,X+80+W1,P,2: lin
e240,H,2: ifO1<80then tone2,600
990 ifO1=80then sound3,66: pause2: sound0,302
1000 scroll-int(A)*64: O1=O1+1: O=O+1: ifO1>100then D1
=85
1010 ifO1<80then goto1040: else A2=A2+A: A=A+.30: ifA>1
2then A=12: sound0,792
1020 ifD=355then K=80+35*sin(T-(160/A)*WA*H): plotK,
10,7,10,1: plotK+7,7,10,7,3: plotK+17,10,7,10,1: sound1
,512: flash1,10: sound1,513: goto1100
1030 K=115+35*sin(T-(160/A)*WA*H): plotK,10,7,10,1:
plotK+7,7,10,7,3: plotK+17,10,7,10,1
1040 ifD>200andO<271then gosub1070
1050 ifD>160andO<200then H=H-2: W1=W1-1: ifW1<0then W
1=0
1060 goto980
1070 color0,1,2,7: I=rnd(0,20): for M=1to11: plot20*M+
I,230,3: next
1080 ifD=270then color0,7,1,0,3: W2=A
1090 return
1100 pause2: color0,1,7,3: wipe: pen2: print: for I=1to
37: print " ": next: print: print: print "VOUS AVEZ
PARCOURU " : A2/1000: "KILOMETRES": print: print: for I=1to
37: print " ": next: pause2: gosub290: goto370
1110 goto1030
1120 wipe: color0,7,1,7: for I=1to9: A*(I)="": B(I)=0: n
ext: P=1: for I=1to35: penP: print " ": P=P+1: ifP=3then P=1
1130 next
1140 P=2: cursor5,230: for I=1to21: penP: print " ": P=P+
1: ifP=3then P=1
1150 next
1160 P=1: for I=1to35: penP: print " ": P=P+1: ifP=3then
P=1
1170 next
1180 cursor220,230: P=1: for I=1to21: penP: cursor223,p
os(4): print " ": P=P+1: ifP=3then P=1
1190 next
1200 color0,1,7,7: pen3: cursor65,180: print "NOMBRE D
E JOUEURS": W=val(instr$(1)): W1=W
1210 X=100: S=65
1220 for I=1toW: screen10,230,232,230: cursor33,160: p
rint "JOUEUR " : I: "ENTREZ VOS INITIALES"
```



```
1230 screen X,140,20,24: S=65
1240 color0,7,1,7
1250 if joy(0)=1then pause.1: S=S+1: if S=91then S=10: el
se if S=11then S=65
1260 color0,1,7,7
1270 printchr$(S): if fire(0)=0then X=X+15: A*(I)=A*(
I)+chr$(S): goto1280: else goto1240
1280 if fire(0)=0then goto1280: else goto1290
1290 if X=145then X=100: screen30,200,185,110: cls0: ig
oto1300: else goto1230
1300 next
1310 gosub210: wipe: color0,1,7,3: print: print: print:
print: pen1: printtab(5) "1": pen2: print "POUR ENTRAINE
MENT": print: print: printtab(5) "2": pen2: print "POUR LA
COMPETITION"
1320 print: print: pen1: printtab(5) "3": pen2: print "
POUR LA DEMONSTRATION": print: print: pen1: printtab(5) "4":
pen2: print "POUR LES INITIALES": K=1: YY=188: gosub
1330: if K=2then D1=0: B(1)=0: Z=0: goto1510: else goto1380
1330 output "SELECTIONNEZ",75,225,3: sound5,910: flas
h3,10: sound7,4096
1340 output "→",17,YY,3: pause.07: output "→",17,YY,
0: if joy(0)=4then K=K-1: YY=YY+30: pause.1: if YY>188then K
=1: YY=188
1350 if joy(0)=8then YY=YY-30: K=K+1: pause.1: if YY<98t
hen YY=98: K=4
1360 if fire(0)=0then return
1370 goto1340
1380 if K=3then print: print: pen3: print "VEU
IL LEZ PATIENTER": tone100,100: goto280
1390 if K=1then goto1410
1400 if K=4then goto1120: else goto1310
1410 wipe: print: pen1: print: print: print: pen1: printtab
(5) "1": pen2: print "POUR LE 100 METRES": print: print:
pen1: printtab(5) "2": pen2: print "POUR LE TIR": pr
int: print: pen1: printtab(5) "3": pen2: print "POUR LA
COURSE"
1420 print: print: pen1: printtab(5) "4": pen2: print "
POUR LE RETOUR"
1430 YY=188: WW=1: gosub1440: if WW=1then Z=1: D(1)=0: go
to1510: else goto1480
1440 output "SELECTIONNEZ",75,225,3: sound5,910: flas
h3,10: sound7,4096
1450 output "→",17,YY,3: pause.07: output "→",17,YY,
0: if joy(0)=4then WW=WW-1: YY=YY+30: pause.1: if YY>188the
n WW=1: YY=188
1460 if joy(0)=8then YY=YY-30: WW=WW+1: pause.1: if YY<9
8then YY=98: WW=4
1470 if fire(0)=0then return: else goto1450
1480 if WW=2then Z=1: goto2040
1490 if WW=3then Z=1: goto2380
1500 if WW=4then goto1310: else goto1430
1510 "le stade
1520 if Z=1then N=1: goto1530: else for N=1toW
1530 I=0: A=0: wipe: color1,0,7,7: plot0,230,240,118,1
: line0,10,240,10,2: line0,40,240,40,2: line0,70,240,70,
2: line0,100,240,100,2
1540 Y=230: X=0
1550 outputchr$(192),X,Y,int(rnd(0,4)): X=X+8: ifX>2
35then Y=Y-15: X=0
1560 ifY<170then plot0,158,240,40,2: goto1570: else go
to1550
1570 line50,0,80,100,2
1580 outputchr$(192),47,48,3: outputchr$(195),48,33
,1: outputchr$(196),46,33,1: outputchr$(194),50,40,1
1590 outputchr$(195),67,96,1: outputchr$(196),65,96,
1: outputchr$(192),66,111,3: outputchr$(194),69,103,1
1600 screen65,156,120,36: cls1
1610 printtab(6) "100 metres": printtab(1) "Match": N
: "HECTOR/": A*(N)
1620 outputA*(N),25,26,2: output "HECTOR",25,89,2
1630 pause2: B=0: sound3,30: for P=1to5: output "A VOS M
ARQUES",72,58,2: pause.2: output "A VOS MARQUES",72,58,
0: pause.2: next: for P=1to5: output "PRET",85,58,2: pause.
1: output "PRET",85,58,0: pause.1: if joy(0)<>0then B=1
1640 next: if B=1then goto1660
1650 sound3,66: pause.5: sound2,140: goto1670
1660 sound0,24844: output "FAUX DEPART",75,58,2: paus
e.5: sound7,4096: output "FAUX DEPART",75,58,0: goto1630
1670 pause.1: sound7,4096: for P1=1to10: if joy(0)<>0th
en I1=1
1680 next
1690 X=47: XH=66: V=1
1700 if I=0and joy(0)<>0then V=V+3.5: I=1
1710 for P1=1to10: if joy(0)<>0then I1=1
1720 next
1730 V=V-.8: if joy(0)=0then I=0
1740 ifV<1then V=1
1750 outputchr$(195),X+1,33,0: outputchr$(196),X-1,
33,0: outputchr$(194),X+3,40,0: outputchr$(193),X,33,1
: pause.07: outputchr$(193),X,33,0: outputchr$(192),X,4
8,0: lineX-3,40,X+10,4,2
1760 plot120,58,V,4,2
1770 outputchr$(195),XH+1,96,0: outputchr$(196),XH-1,
96,0: output "VITESSE",70,58,0: plot120,58,V,4,0: outp
utchr$(194),XH+3,103,0: outputchr$(193),XH,96,1: paus
e.05: outputchr$(193),XH,96,0: outputchr$(192),XH,111,0
1780 lineXH-3,100,XH+10,100,2
1790 ifA=33then line195,0,225,100,2
1800 if I1=1andA<8then X=X+8
1810 ifA>8then scroll14: plot220,110,25,110,0: line215
,10,240,10,2: line215,40,240,40,2: line215,70,240,70,2
: line215,100,240,100,2: ifA=9then plot215,230,25,118,1
: plot215,158,25,40,2
1820 if I=0and joy(0)<>0then V=V+3.5: I=1
1830 V=V-.7: if joy(0)=0then I=0
1840 output "VITESSE",70,58,2
1850 outputchr$(193),X,33,0: outputchr$(193),XH,96,
0: D=V-(15+(D1*6.5)): A=A+1: ifD<0then X=X+8: ifA>8then
X=X-.5*abs(D)
1860 for P1=1to10: if joy(0)<>0then I1=1
1870 next
1880 ifD>0then X=X+8: XH=XH-.6*abs(D)
1890 ifXH>130then XH=130
1900 ifX>130 then X=130
1910 if I=0and joy(0)<>0then V=V+3.5: I=1
```

A SUIVRE...

DAMBUSTERS par U.S. GOLD

Vérifications de dernière minute. Chargement correctement armé. Moteurs okay. Plein de kérosène fait. Contact ! Prendre la piste face au vent. Ouvrir les gaz. Tirez tout doucement sur le manche à balai. Décollage. Direction les barrages du haut Rhin. Le copilote semble un peu nerveux. Normal, une première mission ça vous secoue toujours les nerfs, surtout ce genre d'opération : un équipement léger pour faire face à un ou deux chasseurs, mais rien pour résister à une attaque massive.

Ce Lancaster se pilote comme une voiture à pédale : aucune difficulté pour le faire plonger ou se redresser, et il traîne

quelques tonnes de bombes dans ses soutes ! Après le Spitfire, c'est un vrai plaisir de se retrouver aux commandes d'un engin pareil. Le survol de la Manche est toujours aussi reposant, mais gare à l'arrivée sur la Belgique, les radars ennemis montrent une sensibilité qui n'a d'égal que la rapidité d'intervention de la chasse nazie. Une solution s'impose : gagner l'altitude la plus élevée possible pour tenter d'échapper au moins aux batteries de DCA, si ce n'est aux radars.

Le navigateur me signale que nous nous sommes légèrement dérotés. Une correction de cap semble nécessaire, mais cette erreur paraît intéressante : pas de trace du

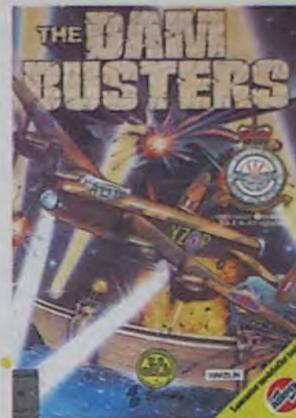
moindre avion ennemi dans le ciel nocturne. Nous sommes actuellement pratiquement à la verticale de Bruges. Les lumières se reflètent dans les canaux, parsemant d'étoiles le sol. Bon, c'est peut-être pas le moment de poétiser, visiblement la chasse allemande a l'air au courant de notre visite. Un grand piqué, et on tente de disparaître derrière les nuages s'annonçant au-dessus de la mer. Un petit survol des Pays-Bas avant de repiquer franchement vers l'intérieur des terres. Destination les barrages.

pour Commodore 64

Notre radio a perdu le contact avec deux des neuf autres bombardiers qui nous accompagnaient dans cette mission. Il faudra se serrer les coudes et rallonger notre mission pour

avoir la garantie de la réussite totale et la destruction des vingt huit barrages de la vallée du Rhin et de ses affluents. Le plus gros problème réside dans l'angle d'approche du lac artificiel créé par la retenue d'eau. Allumage des projecteurs et dès que les deux faisceaux se superposent, conserver l'altitude jusqu'au largage des bombes.

Dambusters reconstitue fidèlement l'épopée des hommes qui accomplirent une déstabilisation morale et économique du troisième Reich, sur la fin de la seconde guerre mondiale. La relative simplicité du pilotage du Lancaster permet un intérêt augmenté au niveau du but ultime du jeu : la destruction de barrages. La qualité graphique supérieure de ce logiciel autorise un plaisir comme on en éprouve rarement à l'utilisation d'un simulateur de vol. Du point de vue



sonore, la réussite des programmeurs de US GOLD est moins spectaculaire, laissant place à des blancs de mauvais aloi. Malgré tout, voici encore un soft qu'il vous faut absolument acquérir pour être fier de votre logithèque.

AMSTRAD	Robot 3D	Page 3
Hedi KODJA	Disk dump	Page 7
APPLE	Arnaud BONDATY	Page 2
CANON X07	Eric CAPELLARI	Page 4
Eric SAUVAGE	FX 702P	Page 26
EXL 100	La quête du Graal	Page 8
Laurent DOULEY	Eric SIEZEN	Page 31
FX 702P	HECTOR	Clément le maçon
Eric SAUVAGE	J. Pierre POIVEY	Page 5
EXL 100	MSX	Pengo
Laurent DOULEY	Jean Pierre MARIN	Page 28
FX 702P	ORIC	Group man
Eric SAUVAGE	Luc PAQUOT	Page 8
EXL 100	PC 1500	Glourk
Laurent DOULEY	Marc GOUDIN	Page 27
FX 702P	SPECTRUM	Alerte rouge
Eric SAUVAGE	Pierre CHAZOT	Page 6
EXL 100	TI 99 (bs)	Tir aux pigeons
Laurent DOULEY	Claude STEEN	Page 29
FX 702P	TI 99 (bs)	Balles
Eric SAUVAGE	Frédéric TIREL	Page 29
EXL 100	TO7 70	Attack
Laurent DOULEY	Bernard CHERRIER	Page 2
FX 702P	VIC 20	Jeu de briques
Eric SAUVAGE	Pascal SUBTIL	Page 30
EXL 100	ZX 81	
Laurent DOULEY	Gérard TOUVENOT	



la Règle à Calcul

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4

- Micro-ordinateur TI 99/4A Pal 1 100 F
- Modulateur Secam France 500 F
- Modulateur Pétrel 500 F
- Câble liaison magnéto cassettes 95 F
- Magnéto cassettes Texas Instruments 595 F
- Magnéto cassettes Lanson / Computer et câble 370 F
- Imprimante Seikosha GP 50 A 1 250 F
- Imprimante Seikosha GP 500 2 200 F
- Imprimante Epson RX80 friction/traction 4 150 F
- Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire 2 390 F
- Interface parallèle extérieure pour TI 99 1 090 F
- Interface série extérieure pour Brother pour TI 99 1 090 F
- Manette Quick Shot à ventouse tir bloqué avec adaptateur pour 2 manettes 230 F
- Manette de jeux Texas USA, la paire 250 F

PROGRAMMATION

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

K7 EPSILON/SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ÉTENDU

- Lunar Lander 95 F
- Lunar Jumper 120 F
- Solar system 120 F
- Sum Games 120 F
- La malédiction du Kouillili 120 F
- Intercepteur 120 F
- L'ascenseur infernal 120 F

K7 HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99

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

MODULES TEXAS ORGANISATION

- Gestion de fichiers 260 F
- Gestion de rapports 375 F
- Gestion privée 360 F
- Statistiques 350 F

MODULES AVENTURE

- Panec 250 F
- Adventure pirate 350 F
- Munch mobile 250 F
- Buck rogers 350 F
- Retour du pirate 250 F
- Mosh 250 F
- Microsurgeon 250 F
- Hopper 250 F
- Jaw breaker 250 F
- Tunnel of doom 350 F
- Moonmine 250 F
- Moon sweeper 250 F
- Papeye 400 F
- Demon attack 250 F
- Burger time 250 F
- Star trek 250 F
- Treasure island 250 F

MODULES ATARISOFT POUR TI 99

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

MODULES LOISIRS

- Connect Four 147 F
- Jeux rétro 1 ou 2 147 F
- Invaders 206 F
- Car wars 147 F
- Soccer 147 F
- Zero zap 147 F
- Alpiner 206 F
- Jeux vidéo 2 174 F
- The attack 147 F
- Othello 206 F
- Munch man 206 F
- Chasse aux wimpus 147 F
- Video Chess 250 F
- Buck Rogers 350 F

NOUVEAU ! AMSTRAD

Succès après succès CPC 664

- Unité centrale CPC 664 avec moniteur monochrome 4.490 F
- Unité centrale CPC 664 avec moniteur couleur 5.990 F

AMSTRAD/CPC 464 AVEC LECTEUR K7

- Unité centrale CPC 464 avec moniteur monochrome 2.990 F
- Unité centrale CPC 464 avec moniteur couleur 4.490 F
- Disk pour 464 2.490 F
- 2° Disk pour 464 ou 664 1.990 F

Adaptateur petitel pour :

- CPC 464 ou 664 Mono 390 F
- Joystick spécial Amstrad 149 F
- Disquettes 3" à l'unité 70 F
- Disquettes 3" par 10 667 F

LOGICIELS JEUX

- Rally 2 200 F
- Mistère de Kikankoi 180 F
- Manic miner 99 F
- Roland à l'assaut 99 F
- Roland aux oubliettes 99 F
- Roland fait des petits trous 99 F
- Roland voyage dans les temps 99 F
- Faucons de l'espace 99 F
- Flight Path 737 (simulateur de vol) 99 F
- Echec et mat 99 F
- Jardins hantés (Pacman) 99 F

LOGICIELS UTILITAIRES

- Easi AMSCALC (tableur électronique) 245 F
- Amword (traitement de texte pro) 245 F
- Assembleur DEVAPAC 290 F
- Pascal HISOFT 390 F
- Firmware (listing rom) 245 F
- DDI 1 Firmware (listing rom disk) 245 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 (codes ASCII), Vpeek et Vpeek accès direct à la Ram de contrôle écran 1 200 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'extension 32 K 800 F

LOGO 2 (module)

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

MÉMOIRE 32 K

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



L'ordinateur personnel complet avec lecteur de disquettes intégré

64 K RAM, 32 K ROM, 20-40-80 colonnes. 640 X 200 PIXELS, 27 couleurs, clavier 74 touches avec pavé numérique et touches de fonction, connecteur joystick, sortie son stéréo, interface centronics, bus Z 80. Sortie contrôleur pour le 2° disk, DOS CP/M 2.2. Éditeur, assembleur, logo, utilitaires CP/M fournis.

BON DE COMMANDE TARIFS JUIN 1985

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

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

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

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.
 Parking gratuit Maubert-Lagrange

MINI-MÉMOIRE
 Ce module ne se contente pas de vous offrir 4 Ko de mémoire RAM (alimentée par pile) permettant la sauvegarde des programmes et données lorsque vous éteignez l'ordinateur... Le modèle avec manuel + manuel assembleur sur mini-mémoire 895 F

LOT N° 1 INDISPENSABLE
 • Module BASIC ÉTENDU manuel en français
 • K7 Basic par soi-même
 • K7 Lunar Lander 2
 • K7 Introduction aux jeux sur TI 99 n° 1 850 F

LOT N° X
 Module supergraph + mémoire 32 K 2390 F

EXCLUSIF Plus besoin du boîtier d'extension périphérique TEXAS

Connectez directement sur votre TI994A un contrôleur de disquettes pouvant recevoir 2 lecteurs de disquettes D.D./D.F. 5"1/4 360 ko. Permet la lecture de toutes les disquettes des programmes Texas existants.

L'ensemble comprenant le contrôleur et une unité de disquettes 4.500 F
 L'unité de disquette supplémentaire 360 Ko 2.500 F
 (garantie 1 an pièces et main-d'œuvre)

