N° 91

le 1er hebdromadaire des programmes informatiques

10 F

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

16 FRANCS LE KILO!

Tout le monde n'a pas une brique pour se payer un ATARI 520 ST. Et de toutes façons, il n'est pas encore là. Mais pour 2000 balles, on peut avoir son petit frère... ou plutôt son ancètre. Un ancètre tout neuf.

ET UN 128 KO, UN!

-Dis, Tonton, pourquoi qu'il s'appelle 130 XE, le nouvel Atari ? -Parce qu'il a 128 Ko de mémoire

-Pourquoi il s'appelle pas 128 XE, alors ?

-Parce que 130, ça fait riche. -Ca veut dire quoi, XE ? -Cela signifie Expanded, étendu, en

français.
-C'est pas français ?

-Non, c'est américain.
-La mémoire vive, on peut l'utiliser complètement ?

-Tu rêves! Vive ne veut pas dire utilisateur.

-Quelle est la différence ?

-La mémoire vive, c'est la totalité des Rams contenues dans l'appareil. Mais de celles-ci, il faut retirer celles qui comporte le basic, celles qui comprennent l'écran vidéo, celles où sont stockées les pages-système ...

-Alors, combien y a-t-il de mémoire utilisateur ?

-Tu vas rire: 37902 octets, 37 Ko! -Mais c'est pas un 128 Ko?

-Mais alors ? -Alors rien. Lis la suite, tout est exoliqué. Eh bien, c'est un 800 XL tout bête, avec 64 Ko de mémoire en plus, comme prévu. Un bon point pour Tramiel : ça le rend crédible.

Mais, me dis-je avec pertinence, 128 Ko, ça doit douiller! Au cours de l'octet aujourd'hui, ça fait mal: chez Apple, le Macintosh, c'est près de 200 balles le kilo! A ce prix-là, on comprend que les gens gardent leurs kilos durement gagnés pour eux tout seuls, au lieu d'en envoyer un peu en Ethiopie.

comment ça marche. Lorsque vous écrivez un listing, par exemple, ce que vous tapez modifie des cellules mémoire. Pour affecter une cellule mémoire, le processeur envoie trois vagues successives de signaux. La première contient l'adresse de la page où se trouve la cellule (une page est un groupe de 256 octets), la seconde la place de la cellule dans cette page et la troisième contient la valeur qui y est affectée. Or, un processeur 8 bits comporte

Ceci dit, il y a quand même un écran, une Rom (24 Ko, balèze!), reste 101 Ko utilisateur. Mais pas question de faire un listing basic de plus de 37 Ko! Les 64 restants, c'est juste un disque virtuel, un moyen de stockage. Faut pas rêver.

MAINTENANT VOUS SAVEZ TOUT

Nous sommes en 1985 (Enfin, moi j'y suis. Si vous avez glissé dans

800 XL) sont situées au-dessus du clavier, inclinées façon clean-clipnew wave bléca (ça n'existe pas, mais c'est évocateur).

LE CLAVIER J'TE DIS PAS

Le clavier est le même que celui du 800 XL (en fait, alors que je progressais plus avant dans cette forêt, ie m'apercevais que le 130 XE ressemblait vraiment au 800 XL...). II est qwerty comme tout bon clavier anglais qui se respecte, il a des touches de curseur malfoutues au possible (nécessité d'appuyer sur "control" et d'autres touches en même temps), une touche "Atari" qui ressemble à la touche "Commodore" du Commodore et qui sert à accéder aux caractères en vidéo inverse, deux "shift", un "caps lock", un "tab", un "esc", un "break" (les touches appuyées en même temps que "control" affichent des caractères semi-graphiques, d'où l'utilité de la touche "break", puisqu'on ne peut pas arréter le déroulement d'un programme par Control-C), un "clear", un "insert" et un "delete" qui ressemblent aux mêmes du Commodore, et qui servent d'ailleurs aux mêmes choses, puisque l'éditeur plein écran est très simi-

laire à celui de cette dernière machine.

Le confort de frappe ? Très moyen. Et aggravé par le fait que la touche Return est à peine plus grande qu'une touche alphanumérique, et de plus située juste au-dessus de la touche "caps lock". Ce qui fait que sans un minimum de quinze ans de pratique, on passe en minuscules au lieu de valider une ligne.

LEU TESTEU

Valider une ligne ? Mais alors, vous avez fait un programme ? Un peu, mon neveu: notre test fou habituel, qui à force d'être habituel va finir par ne plus être fou (je fais une parenthèse pour plusieurs choses : pour savoir ce qu'est le test en question, achetez les numéros précédents, je ne vais pas le recopier à chaque fois. D'autre part, je trouve que cet article est très mal structuré : on passe du coq à l'ane, du clavier au basic, vous allez voir que tout à l'heure on va parler des connecteurs. Tiens, je vous le fais à cent contre un. Dernière chose : comment fait-on pour ne pas surcharger un texte en parenthèses ?).

Suite page 17



LA SUITE OU L'ON EXPLIQUE

En janvier dernier, Jack Tramiel (président d'Atari) annonçait la mise en oeuvre de plusieurs machines nouvelles : un 8 bits 128 Ko, un 16 bits, un 32 bits... Le 32 bits est dans les choux, le 16 bits est arrivé la semaine dernière (non, c'est cette semaine. Ah non, finalement, c'est la semaine prochaine. Bon, on verra bien.) et le 8 bits 128 Ko... est là. Bravo, on n'en attendait pas moins.

Qu'est-ce qu'il avait dit, le père Tramiel ? Que ce serait un 800 XL tout bête, avec 64 Ko en plus, si ma mémoire est bonne ? Pas du tout. Le 130 XE, configuration de base : 2000 francs. Moins de 16 balles le Ko. Vous faites un POKE : 1 centime et demi. Voilà qui est rentable.

Mais voilà : on n'a pas le droit de les utiliser tous en même temps. Mais ils sont pourtant dans la machine, non ? Oui. Mais le processeur (6502, pratiquement le même que sur Apple, Oric et Commodore) ne peut gérer que 64 Ko à la fois. Pourquoi ?

LE MYSTERE SE DISSIPE

Comme c'est la mode des 128 Ko, on va vous expliquer un peu 8 pattes consacrées à cette transmission. Et combien obtient-on de combinaisons différentes avec 8 bits ? 256, exactement. On peut donc adresser 256 pages de 256 octets chacune, soit 65536 octets. Vous suivez toujours ?

Donc, on ne peut normalement pas accéder aux 64 Ko supplémentaires. Sauf si le processeur est au courant que lorsque telle valeur est à tel endroit, il ne doit pas adresser le premier groupe de 64 Ko, mais le second. Inconvénient du système : le 'temps utilisé à savoir sur quelle page on se trouve est perdu. Mais bon, on a 64 Ko en plus, ne nous plaignons pas.

une faille du continuum spatio-temporel, c'est pas de ma faute). Nous sommes en droit d'attendre de nouveaux appareils avec des lignes esthétiques, complètement aérodynamiques (un peu comme la coiffure de Joël de Rosnay), bref, nouveaux autant dans le look que dans la conception.

Alors, le 130 XE, de ce côté-là, c'est bâtard. Il est gris, ce qui est une très belle couleur lorsqu'on trouve que c'est une très belle couleur, mais un peu terne autrement. Il est profilé façon Lamborghini, a l'air compact et bien fini. Cinq touches de fonction (help, start, select, option et reset, les mêmes que sur



FORMATION A L'ASSEMBLEUR

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

CINOCHE-TELOCHE pages 12,14

INFO-BD: TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 15.

BIDOUILLE GRENOUILLE

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

C'est nouveau, ça vient de sortir :

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

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 10.

CONCOURS PERMANENTS

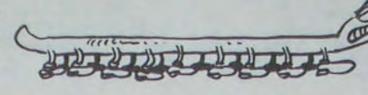
Votre programme, non content de vous rapporter 1.000 francs par page publiée, peut vous rapporter 20.000 francs chaque mois ou un voyage en Californie pour deux chaque trimestre. Règlement en page intérieure.

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 TO7, TO7/70, ET MO5.

SPRITES

Pour l'agrément de vos programmes, permettez à de sympathiques lutins d'envahir votre APPLE

David DENAUX



SUIS FOULEUNE PATTE ATTENDEZ, JE VAIS CHERCHER MA CALCULATRICE ELECTRONIQUE

DOCTEUR, DE ME

JSR SPRINP

APPLE

OUT N'A DOS U UN MILLE

suite du

AND SEC BNE ALLUME LDA \$30 ORA £\$80 EOR ESFF LDY SES AND (\$26),Y STA (\$26),Y JMP SUITOR ALLUME LOA \$30 LDY SES DRA (\$26),Y STA (\$26),Y SUITOR EQU . ASL SEC BNE SUITIDE INC SEC INC SED INC SEB LDA SEE CLC SBC £\$07 STA SEE BCS SUITIDR DEC SEF SUITIOR INC SEE BNE SUITZDR INC SEF SUITZDR LDA SEB CMP £\$08 BEG FINDRAW JMP DESSIN FINDRAW RTS DRAWPR EQU . JSP CHRROT CMP E'G' BEQ SPREXT JSR SPRINP LDA ESCS JSR SYNCHR JSR HFNS

JMP DRAWPR2

SPREXT EQU *

JSR CHRGET

SYNTAXE SPRITE * 16 * 16 1 * &DRAW G,1,2,3,4 AT * X, Y * SPRITE NORMALE : * (8*8) . &DRAW O AT X,Y LDA £\$03 STA SFF LOOPEXT JSR CHKCOM JSR SPRINP TXA LDY SFF STA TEMP, Y DEC SFF BPL LOOPEXT LDA ESCS JSR SYNCHR JSR HFNS DRSUB EQU . *ENTREE: *TEMP+3... TEMP=SPRITES *(X4...X1) * A=Y.COORD * Y,X=X.COORD JSR INVPOS2 LDA TEMP+3 STA SCE JSR HPOS2 JSR DRAWPR2 LDA TEMP+2 STA &CE LDA XARR CLC ADC £\$08 STA XARR BCC ADDIX INC XARR+1 ADDIX JSR HPDS2 JSR DRAWPR2 LDA TEMP+1 STA SCE

STA YARR JSR HPOS2 JSR DRAWPR2 LOA TEMP STA SCE LDA XARR CLC SBC £807 STA XARR BCS SUBIX DEC XARR+1 SUBIX JSR HPOS2 JMP DRAWPR2 XDRAWPR2 EQU # JSR FNDADR LDY £\$00 LDA (\$FE),Y STA XARR INY LDA (SFE),Y STA XARR+1 INY LDA (\$FE),Y STA YARR LDA £\$00 STA \$07 LOOPXD LDY \$07 JSR BYTETB JSR HP0S2 JSR HPOSN LDY SFD LDA (\$FE),Y LDY SES STA (\$26),Y INC \$E5 INC \$07 LDY \$07 JSR BYTETB LDY SFD LDA (SFE),Y LDY \$E5 STA (\$26),Y

RTS XDRAMPR EQU . EFFACAGE SPRITE: 8#8:&XDRAW SPR 16016: AXDRAM G,S1,S2, 53,54 JSR CHRGOT CMP E'G' BEQ XDREXT JSR SPRINP JMP XDRAWPR2 XDREXT EQU . JSR CHRGET LDA £\$03 STA \$07 LPXX JSR CHKCOM JSR SPRINP TXA LDY \$07 STA TEMP, Y DEC \$07 BPL LPXX XDRIN EQU * LDA TEMP STA &CE LDA YARR CLC ADC £\$08 STA YARR

JSR XDRAWPR2

LDA TEMP+1

STA SCE

CLC

LDA XARR

ADC £\$07

BCC ADDXD

INC XARR+1

LDA TEMP+2

STA SCE

CLC

LDA YARR

SBC £\$08

ADDXD STA XARR

JSR XDRAWPR2

STA YARR JSR XDRAMPR2 LDA TEMP+3 STA SCE LDA XARR CLC SBC £\$07 STA XARR BCS SUBXD DEC XARR+1 SUBXD JMP XDRAWPR2 READPR EQU . # SYNTAXE: # &READ SPR,X,Y * X,Y VAR. REELLES JSR SPRINP JSR CHKCOM JSR FNDADR LDY £\$00 LDA (SFE),Y PHA INY LDA (\$FE),Y TAX PLA TAY TXA JSR GIVAYF JSR PTRGET TAX JSR MOUMF JSR CHKCOM LDY £\$02 LDA (\$FE),Y TAY

JSR SNGFLT

JSR PTRGET

JMP MOUMF

DATAPR EQU *

&DATA SPR.

* N1:NO.OCTET (0-7)

* B1:VALEUR OCTET

TAX

LOOPDT JSR CHKCOM JSR GETBYT CPX £\$08 BCC OK JMP ILQTYER OK TXA TAY JSR BYTETS JSR CHKCOM JSR GETBYT TXA LDY SFD STA (SFE),Y JSR CHRGOT CMP £', BEQ LOOPDT RTS POPPR EQU * *&POP SPR1, SPR2, A *SI UNE OU LES DEUX *SPRITES SONT 16*16. *ALORS METTRE EN AR-*GUMENT G, PUIS LA IERE *SPRITE DU GROUPE : *&POP G0,1,A *&POP 0,G1,A #&POP 60,61,A JSR CHRGOT CMP £'G' BNE NORM1 JSR CHRGET LDA £80F STA LARGI JSR SPRINP JMP ST1PP NORM1 LDA £\$07 STA LARGI JSR SPRINP STIPP JSR FNDBYT JSR INVPOS2 JSR CHKCOM * N1,B1(,N2,B2,N3,B3...)

JSR CHRGOT CMP £'B' BNE NORM2

JSR CHRGET LDA ESOF STA LARGE JSR SPRINP JMP ST2PP NORM2 LDA £807 STA LARG2 JSR SPRINP ST2PP JSR FNDBYT JSR INUPOS JSR CHKCOM LDA YARR CMP SE2 BCC COINS LDA SE2 CLC ADC LARG2 CMP YARR BCS SUITEPI JMP ZERO SUITEP1 EQU LDY XARR+1 LDX XARR JSR DBYTCP BNE SUITEP2 JMP UN SUITEP2 EQU * BMI COIN2 JSR ADDF LDY XARR+1 LDX XARR JSR DBYTCP BNE SUITEP3 SUITEP3 BPL SUITEP4 JMP UN SUITEP4 EQU * JMP ZERO COIN2 LDA XARR CLC ADC LARGI STA XARR BCC OKADARI

INC XARR+1

JSR DBYTCP

LDX XARR

OKADAR1 LDY XARR+1

JMP ZERO COIN3 EQU * LDA XARR CLC ADC LARGI STA XARR BCC OKADAR2 INC XARR+1 OKADAR2 LDA YARR CLC ADC LARGI STA YARR CMP SE2 BCC ZERO LDY XARR+1 LDX XARR JSR DBYTCP BMI ZERO BEQ UN JSR ADDF LDY XARR+1 I DY YARR JSR DBYTCP BMI UN BEQ UN . COIN4 LDA XARR SEC SBC LARGI STA XARR BCS OKSBARI DEC XARR+1 OKSBAR1 L'DY XARR+1 LOX XARR JSR DBYTCP BMI UN BEQ UN ZERO LDY £800 BEQ FINPP UN LDY £\$01 FINPP JSR SNGFLT JSR PTRGET TAX JSR MOUMF RTS Suite page 27



LDA YARR

CLC

INFERNAL

Cette périlleuse mission sous-marine, éprouvera rudement votre héroïsme pantouflard.

Patrick MONTRER

INC \$07

LDA \$07

INC YARR

CMP £\$10

BMI LOOPXD

Votre mission est d'éviter les bombes, couler 3 bateaux, contourner mines et récifs et afficher un code donné au départ.

Descriptif du tableau de bord : A-Radar de 900 m de portée B-Cap 1 (le vôtre) C-Cap 2 (du bateau ennemi) D-Distance sous-marin/bateau E-Distance sous-marin/avion F-Distance sous-marin/base 1 G-distance sous-marin/bombe

H-fermeture du sas I-mise à feu des torpilles J-nombre de bateaux torpillés K-mise en route des moteurs L-puissance M-profondeur

N-réserve d'oxygène (fonction du niveau de difficulté) O-localisation des bateaux, lors de la mise à feu des torpilles

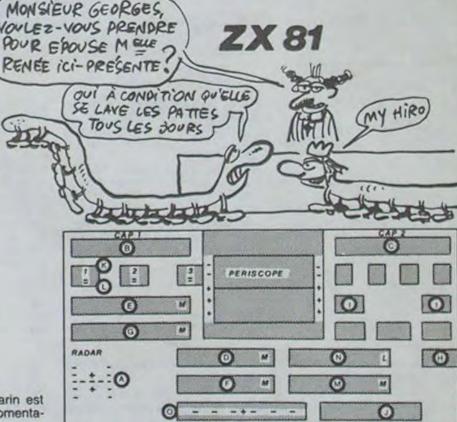
Liste des commandes : G-Mise en marche des moteurs S-fermeture du sas P-Puissance (de 4 à 20) 6-Descente en plongée 7-Montée 8-Changement de cap (-10°) 5-Changement de cap (+ 10°) 0-Mise en action des torpilles

Q-Réduction de la puissance

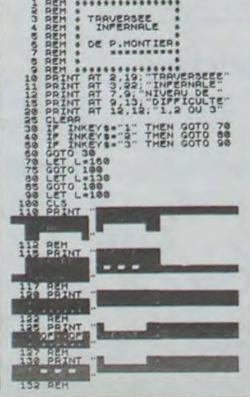
REMARQUES: - Le radar ne marche qu'en surface. Le plein d'oxygène ne s'effectue qu'en surface.

 Le rayon d'action bateau/sous-marin et de 2500 m. - Le cap est compris entre 0 et 150 degrés.

- Une bombe est lachée, lorsque la distance avion/sous-marin est égale à 0. Vous pouvez l'éviter, par une mise en plongée momentanée (explosion entre 30 et 50 m de profondeur).

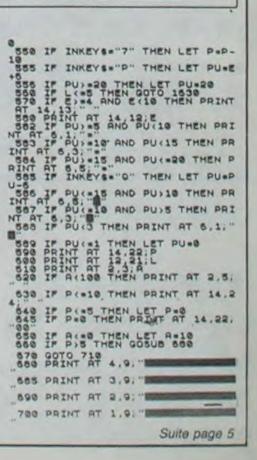


ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES CARACTERES EN VIDEO INVERSEE: 118... CAP 1 -... - CAP 2 ... -134....-RADAR-..OU..- + - ///
137.../// ///// + 139...
312...CODE SECRET ()
990...000000
1090...000000
1101...
1230...X
1270...XX SECOND STREET, SELECTION .. VOUS RUEZ.









Aventure aquatique, où vous devrez glaner un maximum de perles au fond de l'océan, sans servir de casse-croûte aux requins.

LE PLONGEUR

Christian GRAFF

Mode d'emploi :

Avant de taper ou de charger ce programme, faites : POKE 44,64 POKE 256* 64,0 : NEW. Prendre son plus beau joystick et le brancher dans le port 1.



10 PRINT": POKE53280, 15 POKE53281

12 S=54272 V=53248 VIE=4 POKEV+21, 15 FORI=1024T01543 POKEL, 224 NEXT

16 FORI=55296T055856 POKEI, 14 NEXT 100 PRINT MEMORDODODODOCHARGEMENT EN COURS' 120 IFPEEK(44) OG4THENPRINT" MINS

TAPEZ POKE44, 64: POKE256#64, 8:N 250 FOR1=49152T049184 READQ POKE1,

Q NEXT 252 DATR169,48,133,252,169,208,133 .254,169,0,133,251,133,253,162,15 254 DRTR160,0,177,253,145,251,136, 208, 249, 230, 252, 230, 254, 202, 208, 24

0,96 256 POKE56334 PEEK (56334) AND 254 PO KE1, PEEK (1) AND 251 258 SYS49152: POKE1, PEEK (1) OR4: POKE

56334, PEEK (56334) OR1

260 FORI=12976T013007 READQ POKEI, Q NEXT

5,255,7,15,31,63,127,255,255,255 273 POKE53272, (PEEK (53272) AND 240)+

278 FORI=56216T056256: POKEI, 9: NEXT 279 FORI=56176T056215: POKEI, 1: NEXT 280 DRTR87,87,88,98,98,89,87,87,87 88,98,98,98,98,98,89,87,87,87 285 DATA87,87,88,98,98,89,87,87,87 .87.87.88.98.98.98.98.89.87.87.87 290 FORI=1T040: READQ: POKE1943+1,Q:

NEXT 300 POKE1904,87: POKE56176,9 305 POKE1905,88 POKE56177,9 310 POKE1864,88: POKE56136,9 312 POKE1943,87: POKE56215,9 315 POKE1942,87: POKE56214,9 320 POKE1941,89: POKE56213,9

325 POKE1903, 89 POKE56175, 9 330 FOR1=0T039:POKE1984+1.87:POKE5 6256+1,9 NEXTI 420 REM BULLES

422 FORI=2624T02624+62:READQ:POKEI

423 DATR0.0.28.56.0.20.40.56.28.56 424 DRTR0,56,112,3,128,80,2,142,11

jeep risque d'être problématique...

et vérifiez soigneusement la frappe de vos codes.

NEW PEEK & 7863* 256+ 962

2,3,138,0,0,14,0,0,0,0,3,129,192,2 129,64

425 DATA3,129,192,0,0,0,0,0,0,0,0,56 0,0,40,0,0,56,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 430 REM ALGUE

432 FOR1=2560T02560+62 READO POKE1 Q NEXT

433 DATA0, 16, 64, 0, 144, 66 434 DATA0,144,66,0,144,82,64,144,8 2,64,136,84,64,72,148,64,72,136,32

435 DATA32,136,68,16,132,68,16,132,68,9,4,152,137,8,144,82,76,96,82,

436 DATA34,81,64,36,81,64,52,33,12

8,52,33,128,52,33,128 440 REM TETE EN BAS 1 442 FORI=2432T02432+62:READQ:POKEI

Q:NEXT 443 DATRO, 0, 0, 0, 0, 0 444 DATA0,65,0,0,65,0,0,65,0,0,65,

0,0,34,0,0,20,0,0,28,0,0,28,0,0,28 445 DATR0, 28, 0, 0, 62, 0, 0, 73, 0, 0, 156

128,1,28,64,2,0,32,0,0,0,0,0,0,0,0, 0.0,0,0,0 450 REM TETE EN BAS 2

452 FORI=2368T02368+62:READQ:POKEI , Q : NEXT 453 DATA0,0,0,0,0,0 454 DATA0,20,0,0,20,0,0,20,0,0,20,

0.0.20.0.0.20.0.0.28.0.0.28.0.0.28 455 DATA0,28,0,0,62,0,0,73,0,0,93, 0.0,93.0,0,65,0,0,34,0,0,20,0,0,0,

460 REM TETE EN HAUT 1 462 FORI=2240T02240+62:READQ:POKEI , Q NEXT

463 DATA0,0,0,0,0,0 464 DRTR0,0,0,0,28,0,0,28,0,0,8,0, 0.127,0,0,93,0,0,93,0,0,28,0,0,28,

465 DRTR0,20,0,0,34,0,0,65,0,0,65, 0,0,65,0,0,65,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0, 0,0,0

470 REM TETE EN HAUT 2 472 FORI=2304T02304+62:RERDQ:POKEI , Q : NEXT

473 DATA8,8,8,8,8,8 474 DATA0,65,0,0,93,0,0,93,0,0,73, 0.0.62.0.0.28.0.0.28.0.0.28.0.0.28

475 DATA0,20,0,0,20,0,20,0,20,0,20, 0,0,20,0,0,20,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0, 0,0,0 480 REM BATEAU

482 FORI = 2496T02496+62: READQ: POKEI 483 DATR12,0,0,12,0,0,12,0,0,12,0,

SECOURS!

Emmanuel BEAUREPAIRE

484 DATRI2.0.0.12.0.0.12.0.0.12.0.0.0.2.0.0.12.0.0.12.0.0.12.0.0.12.0.0.85.85.85.85

COMMODORE 64

485 DATA85,86,80,101,150,64,101,14 9,64,85,85,8,85,84,9,85,84,0,85,88 .0.85,80.0 500 REM DEBOUT 1

505 FOR I = 832 TO 895 : READQ : POKE1, Q : NE

507 DATA8,0,0,0,0,0,0,56,0,0,56,0, 0,56,0,0,16,0,0,16,0,1,255,0,1,125

509 DATA1,125,0,1,125,0,1,125,0,0, 68,0,0,68,0,0,68,0,0,68,0,0,68,0,0 0,00

510 DATA0,00,0,0,0,0,0,0,0,0 515 REM DEBOUT2

520 FOR1=896T0959: RERDQ: POKEI, Q: NE

522 DATA0,0,0,0,0,0,56,0,0,56,0, 0,56,0,0,32,0,0,32,0,0,56,0,0,56,0 524 DATA0,56.0,0,56,0,0,56,0,0,32, 0,0,32,0,0,32,0,0,32,0,0,32,0,0,32

526 DATA0,0,0,0,0,0,0 530 REM DEBOUT3

532 FORI = 960T01023 : READQ : POKEI, Q : N

534 DATA0.0.0.0.0.0.0.56.0.0.56.0. 0.56.0.0.32.0.0.32.0.0.56.0.0.60.0 0.58.0

536 DATRO,56,0,0,56,0,0,68,0,0,68, 0,0,68,0,0,68,0,0,68,0,0,68,0,0,10

538 DATA0,0,0,0,0,0,0 540 REM GU DROITE 1

542 FORI=2944T02944+62:READQ:POKEI O:NEXT

544 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,

545 DATR0,0,240,0,31,0,15,255,56,2 4,31,248,47,255,56,16,1,0,32,0,240 546 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 550 REM GU DROITE 2

552 FORI=3008T03008+62:READQ:POKEI

554 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0, 0,0,0,0,240 555 DATA0,1,0,15,255,0,8,31,56,0,3

1,248,15,255,56,8,1,0,0,1,0,0,0,24 556 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,

0,0,0,0,0,0,0,0 560 REM GU GRUCHE 1 562 FORI=3072T03072+62 RERDQ POKEI

564 DATA8,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,

TENEZ BON!

S'ARRIVE!

565 DATA7, 128, 0, 0, 124, 0, 14, 127, 248 ,15,252,4,14,127,250,8,64,4,7,128,

OH! LA

BELLE!

QUE DEUX NUMERS AVANT

SPECIAL D'ADUT!

566 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 570 REM GU GRUCHE 2

572 FORI=3136T03136+62 READQ POKE1 Q: NEXT 574 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 0,0,0,0,0

575 DATA7,128,0,0,255,248,14,124,8 ,15,253,0,14,255,248,8,64,8,0,64,8

576 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,

0.0.0.0.0.0.0.0 580 REM POISSON DROITE

582 FORI=2816T02816+62 READQ POKE1 Q:NEXT

584 DRTR0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0, 8,8,8,8,8 585 DATA0,244,0,3,255,8,143,255,22 4,223,255,252,255,255,239,255,255,

586 DATA223,255,252,143,255,224,3, 255,0,0,244,0 588 DATR0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,

590 REM POISSON GRUCHE 592 FORI=2880T02880+62 READO : POKEI , Q : NEXT

594 DATA0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0. 0,0,0,0,0 595 DATA0,30,0,0,255,192,7,255,241

63,255,251,247,255,255,255,255,25 596 DATR63,255,251,7,255,241,0,255 ,192,0,30,0

598 DATA0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0. 605 FORI=49408T049888: READO: POKEI. Q: NEXT

615 FORI=50944T051101 READQ POKEI, 625 FORI=49920T049998:READO:POKEI,

Q:NEXT 635 FORI=50688T050761 READQ POKEI, 645 FORI = 50176T050231 READQ POKEI,

Q:NEXT 655 FORI=50432T050585:READQ:POKEI Q: NEXT

665 FORI=50304T050340:READQ:POKEI,

675 FOR1=49152T049187 READQ POKET 0:NEXT



DAMNED! C'EST , CARALI! QU'EST-E QUI T'ARRIVE? S CE



PC 1500

(((()



SALUT A TOI PEUPLE HOSPITALIER ? DE LA PLANÈTE ZWIKA! D'APPORTE UN MESSAGE DE PAIX! HOSPITALIER MON CUL) MESSAGE DE PAIX MES FESSES! ON LA RETOURNE CHEZ TOIS CONNAIT TERRESTRE

CONNARD

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

E. BEAUREPAIRE Le Sastre, Allan 26780 MALATAUERNE

gonale par la flèche HAUT.

Mode d'emploi :

PC-1508 +8, 16 Ko PC-1500A +4, 8, 16 K

1: "Faire d abord NEW PEEK &7863 *256+962 2: "JEEP pour PC; 1500 +8, 16Ko

1588A +4, 8, 16K 6: WAIT 8: CLS CLEAR : DIM AM 8) \$58

7: GCURSOR 1: A#(8)="284841413F8 05F5555551405 F55555551887F8 989898688" B: PRINT "-"

GPRINT A4(8);: 9: GPRINT "1F1515 11442C54542888 "; : PRINT " so!

10: E=PEEK &7863*2 56+192 20: POKE E+&888, &A 5, &71, &9A, &B7,

28F, 28B, 284, 2B

7, 888, 889, 801,

&BE, &E4, &2C, &B 7, 828, 889 21: POKE E+8811, 82

Sur une planète aussi inhospitalière, votre balade en

Tourne sur PC 1500 + 8 Ko. Avant de taper ce programme, faites

Faites RUN pour le premier lancement et DEF A pour les suivants

(après un CLEAR, refaire RUN). La difficulté de votre parcours est

progressive et votre score s'affiche à gauche de l'écran. Vous dispo-

sez de trois vies et en perdez une si vous n'avez plus de carburant.

si vous tombez dans un trou ou si vous percutez une bosse. Vous

ne pouvez tirer lorsque vous êtes en l'air et chaque tir ou saut vous

fait perdre du carburant (indiqué à droite de l'écran). Un tir manqué

vous retire une colonne de carburant et un tir réussi vous en donne

5. Sautez par SPACE, Tirez horizontalement par ENTER et en dia-

3, 8A5, 871, 89A, &B7, &88, &89, &C 3, &B5, &87, &AE, 871, 89A, 8BE, 87 1, 87B, 86A 22: POKE E+8822, &F

8, 848, 881, 84A, &85, &BE, &E6, &6 F, &6A, &18, &4B, 881, 84A, 828, 88 E, &E6, &6F 23: POKE E+8033, 88

E, &AZ, &BZ, &8D, 889, 820, 848, 87 1, &4A, &8C, &6A, 889, 849, 8F3, 84 8, 848, 888 24: POKE E+8844, 88

6, 885, 881, 8AE, 871, 851, 885, 88 9, &AE, &71, &53, 8B5, 881, 8AE, 87 1, 857, 8B5

25: POKE E+8855, 88 8, 8AE, 871, 85D, 8B5, 832, 8AE, 87 1, 865, 8BE, 871, 850, 8BE, 871, 87 B, &BE, &76 26: POKE E+8856, 8B 7, 888, 889, 872,

8A5, 871, 810, 8B

9, &01, &B7, &01, &B9, &32, &A5, &7 1, 899, 860 27: POKE E+8077, 88

000.

300

ê Ô

4, 887, 832, 888, 828, 8DD, 8FD, 8A 8, &FD, &CB, &AE, 878, 875, 8EF, 87 8, %75, %69 28: POKE E+8888, %8

3, &68, &BE, &EE, &CE, &DB, &B3, &8 0, &DB, &B3, &88, &BE, &ED, &EF, &F D, &8A, &FD 29: POKE E+&899, &2

A, &88, &24, &AE, %71, %99, %E9, %7 1, %12, %FE, &8E, 883, 8BE, 871, 87 B, &EB, 871

30: POKE E+80AA, 80 C, 804, 8EB, 871, 80E, 802, 8EB, 87 1, 210, 201, 285, 881, 8AE, 871, 85 1, &B5, &BA

31: POKE E+8888, 8A E, 871, 853, 885, 886, 8AE, 871, 85 7, &85, &88, &AE, 871, 85D, 8B5, 88 F, &AE, &21 32: POKE E+&8CC, &6 5, &BE, &21, &58, &E9, &71, &8C, &F B, &E9, &71, &8E, &FC, &E9, &71, &1 8, &FE, &A5

33: POKE E+&800, &7 1, 899, 887, 800, 889, 88B, 8B5, 84 3, &AE, &78, &C8, &B5, &41, &AE, &7 B, &C1, &9A

34: POKE E+88EE, &A 5, 871, 89A, 8B7, 80F, 889, 807, 8B S, 888, 8AE, 871, 89A, 88E, 884, 8B 7, 888, 889

35: POKE E+&8FF, &1 6, 848, 871, 84A, 88F, 858, 871, 85 A, 882, 86A, 884, &15, &B9, &FØ, &8 B, & JE, &58

36: POKE E+8110, 85 8, 844, 888, 88A, &BE, &1E, &DF, &B 7, 888, 899, 882, &B5, &BF, &AE, &7 1, 89A, 84B 37: POKE E+&121, 87

1, 840, 894, 858, 871, 85A, 882, 86 A, 204, 215, 289, &FØ, &ØB, &1E, &5 8, 858, 844 38: POKE E+&132, &8

B, &8A, &4B, &71, 84A, 881, 86A, 88 4, 849, 8FØ, 840, 848, 885, 889, 88 F, 842, 842 39: POKE E+8143, 80

B, &8E, &48, &48, 888, 88F, 84A, 88 B, &6A, &48, &49, &F8, &48, &48, &8 5, &B9, &8F 48: POKE E+8154, 84 2, 842, 88B, 88E,

840, 888, 80E, 8B 5, &4D, &AE, &78, &75, &A5, &71, &9 B, &BE, &ED 41: POKE E+8165, &E F, 848, 871, 84A,

89C, 85A, 882, 88 5, 842, 88E, 848, 848, 888, 887, 88 5, 878, 842 42: POKE E+8176, 88 E, &5A, &6A, &14,

&AE, &28, &25, &B E, &EE, &CE, &D9, &83, &85, &BE, &E D, &EF, &BE 43: POKE E+8187, 88

5, &B3, &00, &BE, &ED, &EF, &14, &D D, &BZ, &9C, &8B,

44: POKE E+8198, 84 A, \$85, \$6A, \$82, \$85, \$89, \$8F, \$8 7, 887, 889, 886, 848, 848, 888, 88

B, &BE, &14 45: POKE E+&1A9, &A 5, 821, 802, 889, 80F, 882, 802, 88 B, &BB, &B5, &54, 8AE, 878, 8CB, 8B

5, 852, 8AE 46: POKE E+818A, 87 8, &C1, &9A, &A5, 821, 880, 889, 88 F, &B7, &8C, &89, 80B, 8B5, 84D, 8A E, 878, 8C0

47: POKE E+&1CB, &B 5, &55, &AE, &7B, &C1, &9A, &B7, &B 1, 889, 834, 8AS, 871, 88C, 889, 8F E, &AE, 871

A SUIVRE ...

Ca va lui faire tout drôle à la place de la Concorde de voir défiler de beaux militaires en uniforme d'apparat, elle avait perdu l'habitude depuis la fête des "pas toucher les poteaux". La musique ne sera pas tout à fait la même : l'armée utilise rarement des pédales wah-wah et ses solos de batterie se résument à des rantanplans de tam-

même place. C'est marrant comme l'été est propice à ce type de manifestations débiles !

bours monotones. Tout de suite après les militaires, ce sont les

pédales des coureurs du Tour

de France qui vont venir alimen-

ter la liesse populaire sur cette

Toute l'année, on n'entend que dithyrambiques critiques et véhémentes attaques contre la guerre ou le péril atomique et là, tout le monde s'extasie sur les engins de mort qui défilent, rutilants et bien rangés. connards applaudissent en voyant passer en grande pompe les missiles qui vont un jour leur tomber sur la gueule ou les chars d'assaut qui les transformeront en plate galette sanguinolente! Et ces inconscients y mènent leurs enfants, bravo l'éducation ! Je sais, je sais, ce matériel est français, il ne se retournera jamais contre nous. Pour avoir la paix, il faut préparer la guéguerre, c'est la rançon de notre sécurité et patati et patata. Et si on laissait tomber?



de ne pas faire de provoc, de ne pas péter plus haut que son cul et, au lieu d'avoir la troisième force de frappe mondiale (loin derrière, t'es sûr que c'est utile?), de ne pas frapper du tout? Les Suisses ne s'en sont pas plus mal porté lors de la dernière grande bagarre, non? Et les économies? Vous savez combien coûte chacun de leurs engins dépassés au bout de trois semaines? Vous savez combien d'Ethiopiens on peut nourrir avec des avions de combat à 300 milliards pièce ? Et combien de nouveaux pauvres français? Faut pas déconner, logique les mecs, il faut être lo-gi-que, tout est là! Et le vélo, c'est pas beau le

vélo ? Comment peut-on encore

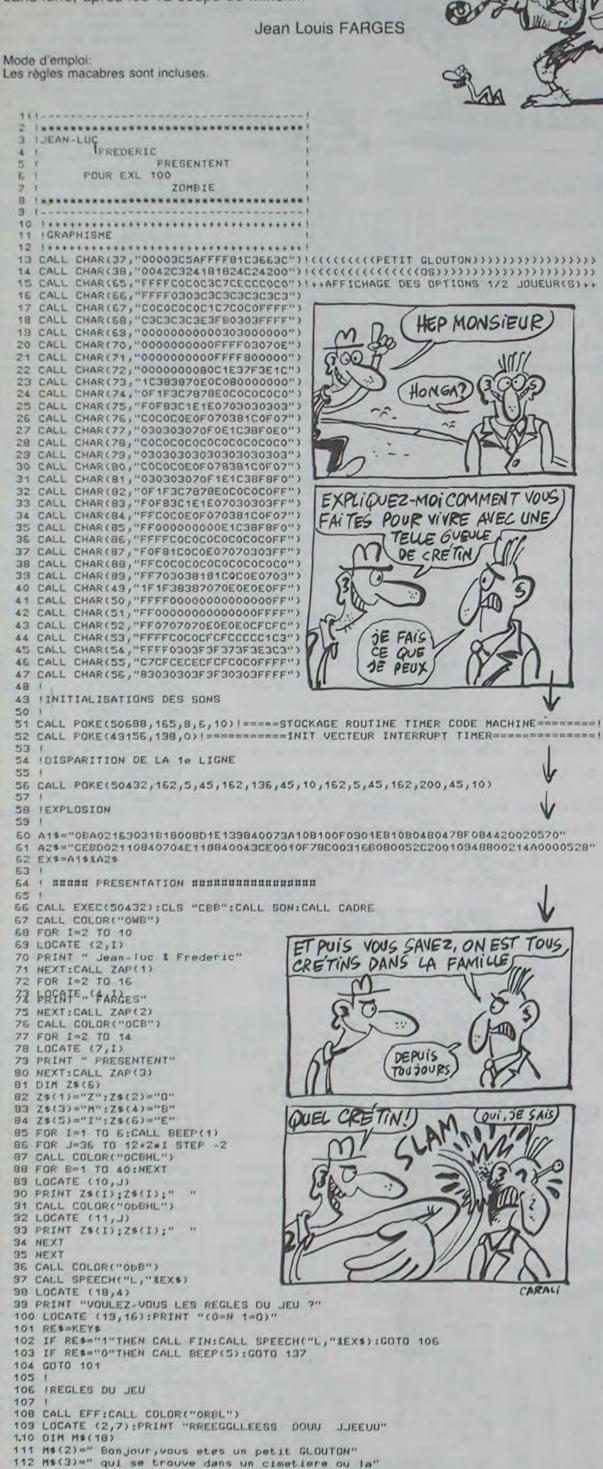
s'intéresser à un sport aussi peu spectaculaire ? Quel imbécile arrive encore à s'exciter devant 300 bonhommes qui pédalent comme des fous pendant des jours et des jours alors que tout le monde sait que c'est complètement bidonné et que seulement quelques vedettes sont susceptibles de gagner le tour ? Qu'on mette les cinq meilleurs à tourner en rond pendant trois semaines sur un petit vélodrome isolé et qu'on ne vienne pas nous encombrer les Champs Elysées, il y a déjà suffisament de monde pendant l'été avec les touristes qui viennent profiter de la plus belle ville du monde (Qui, moi ? Chauvin ?) et du franc qui est au plus mal pour nous mais au beau fixe pour eux. On est quand même une majorité à ne pas aimer ce sport d'anciens combattants : on est en démocratie, oui ou merde ? Et les bals populaires de l'été ? Et les feux d'artifices ? Et les embouteillages sur les autoroutes? Et les plages et les cam-pings bondés? Et le prix de la bouffe et des consos sur les côtes ? Et les nanas qui se baladent à poil toute la journée et qui veulent pas? Et les mecs qui roulent les mécaniques sur des yachts de rêve alors que moi je me traine en pédalo ? Et merde, j'aime pas l'été !

Gérard CECCALDI (de mauvaise humeur)

ZOMBIE

Joyeux divertissement dans un cimetière, par une nuit sans lune, après les 12 coups de minuit...

Mode d'emploi:



113 M\$(4)=" devant vous, vous apercevez d'horri-"

114 Ms(5)=" bles creatures les ZOMBIES qui par "

115 Ms(6)=" tous les moyens, essaieront de vous "

117 Ms(8)=" les vers les ZIMANGES,vos amis,"

123 M\$(14)=" le royaume des morts."

124 Hs(15)=" DIRECTION:"

125 Ms (16)="

126 M\$(17)="

127 M\$ (18)="

115 Ms(7)=" devorer.Pour eviter le drame,attirez"

118 H\$(9)=" qui se feront rares a l'avenir ."
119 H\$(10)=" ATTENTION certain ne sont qu'ILLUSION"
120 H\$(11)=" et il vous arrivera meme de voir des "

121 M\$(12)=" ZOMBIES rennaitre de leurs cendres."

122 Ms(13)=" Soyez vigilant sinon vous rejoindrez"

LES DEUX MANETTES"

RETURN POUR CONTINUER S.V.P"

OU LE CLAVIER"

EXELVISION-EXL 100 A suivre: En raison de la longueur inhabituelle du listing. nous passerons ce programme en deux fois 128 FOR I=1 TO 18 123 FOR J=2 TO LEN(M\$(I)) 130 CALL COLOR("ORB") 131 LOCATE (I+1, J): PRINT CHR\$ (95) 132 CALL COLOR ("OGB") 133 CALL ZAP(5):LOCATE (I+1,J):PRINT SEG*(M*(I),J,1) 134 NEXT: CALL SON 135 NEXT 136 PAUSE 137 1 138 1 --139 IOPTIONS 140 1-----141 142 CALL EFF: CALL SON: CALL SON 143 CALL COLOR ("OYBL") 144 LOCATE (2,3) 145 PRINT "CCHHOOIIXX DDEESS OOPPTTIIOONNSS" 146 FOR I=2 TO 39: CALL COLOR("ObB") 147 LOCATE (3,1) 148 PRINT CHR\$(4) 149 NEXT 150 CALL COLOR ("OGBH") 151 LOCATE (7,6) 152 PRINT "NOMBRE DE JOUEURS ? (1/2)" 153 CALL COLOR ("OBBH") 154 LOCATE (8,6) 155 PRINT "NOMBRE DE JOUEURS ? (1/2)" 156 NBS=KEYS 157 IF NB\$="1"THEN NBR=1:GOTO 160 158 IF NB\$="2"THEN NBR=2:GOTO 161 159 GOTO 156 160 CALL JOUEUR: PAUSE 2: GOTO 162 161 CALL JOUEURS: PAUSE 2: GOTO 177 162 FOR I=5 TO 19: CALL COLOR("OBB") 163 LOCATE (1,2):PRINT " 164 NEXT 165 CALL COLOR ("OCBHL") 166 LOCATE (9,10):PRINT "VVOOTTRREE NNOOMM"
167 CALL COLOR("OBBHL") 168 LOCATE (10,10):PRINT "VVOOTTRREE NNOOMH" 169 CALL COLOR("OCB"):LOCATE (21,2)
170 INPUT NOMS:CALL ZAP(6):CALL COLOR("OB"):LOCATE (21,1):PRINT RPTS(" ",40)
171 IF LEN(NOMS))13 OR LEN(NOMS)(=0 THEN NOMS="PETIT GLOUTON"

172 IF LEN(NOMS))13 OR LEN(NOMS)(=0 THEN NOMS="PETIT GLOUTON" 172 CALL COLOR("08"):LOCATE (21,2):PRINT RPT\$(" ",38) 173 CALL COLOR("OGBH") 174 LOCATE (11, (40-LEN(NOM\$))/2):PRINT NOM\$ 175 CALL COLOR ("OBBH") 176 LOCATE (12, (40-LEN(NOM\$))/2):PRINT NOM\$ 177 CALL SON: PAUSE .1: CALL SPEECH ("L," EX#) 178 FOR I=5 TO 19: CALL COLOR("OBB") "INEXT 179 LOCATE (1,2):PRINT 180 IF NBR=1 THEN CALL AFFORT ELSE 195 181 CALL COLOR ("OCBH") 182 MESS="VOTRE CHOIX "INOMSE" ?" 183 LOCATE (15, (40-LEN(MES\$))/2):PRINT MES\$ 184 CALL COLOR ("OBBH") 185 LOCATE (16,(40-LEN(MES\$))/2):PRINT MES\$
186 CALL COLOR("ORBLF"):OUI\$=KEY\$ 187 IF QUIS="1"THEN V(1)=3:GOTG 191 188 IF OUI\$="2"THEN V(1)=2:GOTO 192 189 IF QUIS="3"THEN V(1)=1:GOTO 193 190 GOTO 186 191 LOCATE (9,2):PRINT "11::DDEEBBUUTTAANNTT.....":GOTO 194 192 LOCATE (10,2):PRINT "22::AAMMAATTEEUURR.....":GOTO 194 193 LOCATE (11,2):PRINT "33::FPRROOFFEESSSSIIOONNNNEELL..... 194 PAUSE 2:GOTO 213 195 CALL AFFORT 196 0=1 197 IF 0>2 THEN CLS:GOTO 213 138 CALL COLOR ("OCBH") 199 LOCATE (14,4):PRINT "JOUEUR ";0;" VOTRE CHOIX ?" 200 CALL COLOR ("OBBH") 201 LOCATE (15,4):PRINT "JOUEUR ";0;" VOTRE CHOIX ?"
202 CALL COLOR("OCBL"):OUI\$=KEY\$ 203 IF QUIS="1"THEN V(0)=3:GOTO 207 204 IF QUIS="2"THEN V(0)=2:GOTO 208 205 IF OUIS="3"THEN V(0)=1:GOTO 209 206 GOTO 202 207 LOCATE (16,2):PRINT "11::DDEEBBUUTTAANNTT.....":GOTO 210 208 LOCATE (16,2):PRINT "22::AAMMAATTEEUURR.....":GOTO 210 203 LOCATE (16,2):PRINT "33::PPRROOFFEESSSSIIOONNNNEELL.....":GOTO 210 210 PAUSE 2: CALL COLOR("OB"):LOCATE (16,2) 211 PRINT 212 GOTO 137 213 1 214 | MUSIQUE DU DEPLACEMENT 216 RESTORE 217:FOR II=1 TO 10:READ SO(II):NEXT 217 DATA 150,180,155,107,183,116,145,167,143,133 218 II=1 219 1 220 LEMBRANCHEMENT SUR LES PROGRAMMES 221 ID'INITIALISATIONS DES TABLEAUX 222 1 223 DIM T(20,22) 224 J=1:C(1)=6:C(2)=14 225 TA(1)=1:TA(2)=1:AIE(1)=5:AIE(2)=5 226 FOR I=1 TO 10:1(YZI(I),XZI(I))=0:NEXT 227 IF TA(J)(13 THEN 232 228 TA(J)=TA(J)-12 229 ON TA(J)GOSUB 448,461,473,485,497,509,521 230 TA(J)=TA(J)+12 231 GOTO 233 232 ON TA(J)GOSUB 301,313,325,337,349,361,373,386,398,410,422,435 233 1 234 ICHARGEMENT DU TABLEAU ALORS, IL VIENT MON 235 1 236 CLS "CBB": CALL COLOR("1WB") SASACEE 239 FOR I=2 TO 20 240 LOCATE (1,1):PRINT "%" 241 LOCATE (1,23):PRINT "1" CRETIN VA 242 NEXT 243 CALL COLOR("1YB") 244 LOCATE (YJ, XJ); PRINT "X" 245 CALL COLOR(CZI\$) 246 FOR I=1 TO ZI 247 LOCATE (YZI(I), XZI(I)):PRINT "4" 248 T(YZI(I),XZI(I))=1 249 NEXT 250 1---------251 PAFFICHAGE DES ZIMANGES ILLUSION

252 IQUI NE PEUVENT DETRUIRE LES

ZOMBIES

A SUIVRE ...



580 CALL HCHAR(13,7,120) 590 CALL HCHAR (13.8, 123) 600 CALL HCHAR (13, 10, 120) 610 CALL HCHAR (13, 11, 121) 620 CALL HCHAR (13, 12, 127) 630 CALL HCHAR (12, 12, 126) 640 CALL HCHAR (13, 13, 122) 650 CALL HCHAR (13, 14, 123) 660 CALL HCHAR (13, 18, 120) 670 CALL HCHAR (13, 19, 121) 680 CALL HCHAR (13, 20, 122) 690 CALL HCHAR (13, 21, 123) 700 CALL HCHAR (13, 23, 120) 710 EALL HCHAR(13, 24, 121) 720 CALL HCHAR (13, 25, 127, 6) 730 CALL HCHAR (13, 31, 122) 740 CALL HCHAR (13, 32, 123) 750 CALL HCHAR (12, 25, 120) 760 CALL HCHAR (12, 26, 121) 770 CALL HCHAR (12, 27, 127, 2) 780 CALL HCHAR (12, 29, 122) 790 CALL HCHAR (12, 30, 123) 800 RANDOMIZE

820 CALL CHAR(108, "3F3F3838383F3F3F3F7F5 FSFSC7C7F18FCFC1C1C1CFCFCFCFCFFFAFA3A3EF

840 CALL CHAR (33, "0100000000000000000000

850 CALL CHAR (40, "000000000000000003070200

870 CALL CHAR (95, "00000000000000003070F07

880 CALL CHAR (44. "808080800000000000000000

890 CALL SPRITE (#1.108, 5, 150, 120) 900 CALL SPRITE(#2,128,2,160,120) 910 CALL SPRITE(#3,33,9,90,112,4,3) 920 CALL SPRITE(#4,33,9,90,112,4,-3) 930 CALL SPRITE(#6.44,16,9,184,0,0) 940 CALL MAGNIFY(4) 950 CALL POSITION(#3, X.Y) 960 IF X390 AND X<110 THEN A=40 970 IF X>110 AND X<130 THEN A=96 980 IF X>130 AND X<150 THEN A=100 990 IF X>170 THEN 1100 1000 CALL PATTERN(#3, A, #4, A, #5, A) 1010 CALL POSITION(#2.X.Y)

1020 IF Y<24 DR Y>198 THEN 1390 1030 CALL POSITION(#1,X,Y) 1040 EALL LOCATE (#2,161, Y) 1050 CALL LOCATE (#2, 160, Y)

1060 CALL COINC(#2,#3,18,5):: CALL COINC (#2,#4,18,F):: IF F=-1 DR S=-1 THEN 1190

1100 RANDOMIZE

1110 CALL SOUND(1000,130,0,190,0) 1120 KM=KM+3 :: DISPLAY AT(2,3)SIZE(4):U SING "***":KM :: IF KM>39 AND KM<44 THEN CALL DELSPRITE(#3.#4):: GOTO 1590 1130 IF km>148 THEN 2970 1140 CALL DELSPRITE(#3.#4):: C=INT(RND*5

)+0 :: CALL SPRITE(#3.33,9,90,112,4.C) 1150 M=INT(RND+5)+0 :: CALL SPRITE(#4.33 ,9,90,112,4,-C) 1170 SC=SC+10 :: DISPLAY AT(2.9)SIZE(6):

USING "#####":SC 1180 ES=ES-1 :: IF ES(135 THEN 2830 :: C ALL LOCATE(#6,9,ES):: GOTO 1070 1190 REM *COLLISION*

1200 CALL SOUND (390,130,0,190,0)
1210 CALL MOTION (#1,0,0,#2,0,0,#3,4,2,#5,4,-2):: FOR I=1 TO 70 :: NEXT I 1220 CALL SOUND (600, -7, 0, 300, 0) 1230 CALL POSITION(#2, X, Y) 1240 FOR 1=1 TO 5 1250 CALL LOCATE (#2,163.Y)

1260 FOR R=1 TO 20 1270 NEXT R 1280 CALL LOCATE (#2, 160, Y) 1290 NEXT 1 .

1300 CALL SOUND (2000, 130, 0, 190, 0) 1310 KM=KM+3 :: DISPLAY AT(2,3)SIZE(4):U SING "###":KM :: IF KM>39 AND KM<44 THEN CALL DELSPRITE(#3,#4):: GOTO 1590

1311 IF KM>148 THEN 2970 1320 CALL DELSPRITE(#3,#4):: C=INT(RND*S)+0 :: CALL SPRITE(#3,33,9,90,112,4,C) : 1330 M=INT(RND*S)+0 :: CALL SPRITE(#4,33

1340 ES=ES-2 :: IF ES(135 THEN 2830 :: C ALL LOCATE (#6, 9, ES) 1350 FOR 1=1 TO 3 1360 TH=TH+1 :: DISPLAY AT (2,24) SIZE (4):

USING "###": TH 1370 NEXT 1 1380 A=33 :: BOTO 950 1390 REM +SOR. PISTE+ 1400 CALL MOTION(#1,0,0,#2,0,0,#3,2,C,#4

.2,-M.#5,0,0) 1410 CALL POSITION(#1,X,Y) 1420 CALL SOUND (1000, -7, 0, 300, 0) 1430 FOR I=1 TO 6

1440 CALL LOCATE(#1,153,Y) 1450 CALL LOCATE(#2,165,Y) 1460 FOR R=1 TO 20 1470 NEXT R 1480 CALL LOCATE (#1, 150, Y) 1490 CALL LOCATE (#2, 160, Y)

1500 NEXT I 1510 CALL SOUND (580, -5.20) 1520 CALL MOTION(#3,0,0,#4,0,0) 1530 FOR I=150 TO 155

1540 CALL LOCATE (#1, I, Y) 1550 FOR R=1 TO 20 1560 NEXT R 1570 NEXT 1 1580 Z#=A# (3):: GOTD 2540

1590 REM *2me TABLEAU* 1600 CALL MOTION(*1.0,0,#2,0,0) OF2F0B102000B890203260E8E0F0FCFFF8E0D00B TENEZ BON!

1540 CALL CHAR (96, "00000F0909090F0F1F171 71F1E0F0C0C0000F0909090F0F0F8E8E8F838F03

1650 CALL CHAR(100, "JFJF3131313131313F3F7F SFSF7F7F7F46FCFC8C8C8C8C8CFCFCFEFAFAFEFE

FE62") 1660 BOTO 1870 1670 REM *DEPLACEMENT*

1680 CALL POSITION(#3, X, Y) 1690 IF X>90 AND X<110 THEN A=40 1700 IF X>110 AND X<130 THEN A=96 1710 IF X>130 AND X<150 THEN A=100 :: IF

FG=0 THEN GOTD 1830 1720 IF X>170 THEN CALL DELSPRITE(#3,#4) :: A=33 :: GOTO 1870 1730 CALL PATTERN(#3,A)

1740 CALL JOYST(1,R,S) 1750 CALL MOTION(#1,0,R/1.7,#2,0,R/1.7) 1760 CALL POSITION(#1,X,Y) 1770 CALL LOCATE (#2,160,Y)

1780 CALL POSITION(#2,X,Y) 1790 IF Y<24 DR Y>198 THEN CALL DELSPRIT E(#3,#4):: CALL MOTION(#1,0,0,#2,0,0):: GOTO 1410

1800 CALL COINC(#1,#3,25,0):: IF 0=-1 AN D A=100 THEN 2000 1810 TH=TH+0.1 :: DISPLAY AT (2,24) SIZE (4): USING "###": TH

1820 CALL SOUND (600, 130, 0, 190, 0) 1830 IF A=100 THEN CALL PATTERN(#3, A):: FG=4 :: GOTO 1840 ELSE 1680 1840 IF E(O THEN CALL POSITION(#3, X, Y)::

CALL SPRITE (#4, 128, 2, X+10, Y, 4, -Z) : GOT 0 1680 1850 IF E>O THEN CALL POSITION(#3, X, Y)::

CALL SPRITE (#4, 128, 2, X+10, Y, 4, C) 1860 CALL SOUND (500, 130, 0, 190, 0):: 60TO 1680 1870 REM +NOU. VOITURE*

1880 RANDOMIZE

1890 CALL SDUND (500, 130, 0, 190, 0) -1900 KM=KM+3 :: IF KM>81 AND KM<85 THEN 2150 :: DISPLAY AT (2,3) SIZE (4) (USING "## #":KM 1910 CALL DELSPRITE (#3, #4)

1920 Q=INT(RND+2)+1 :: ON Q GOTO 1930,19 1930 C=INT(RND+5)+0 :: CALL SPRITE(#3,33

. INT (RND+6) +3, 90, 112, 4, C) :: E=1 1940 GOTD 1960 1950 Z=INT(RND+5)+0 :: CALL SPRITE(#3,33 14,90,112.4,-Z):: E=-1

1960 A=33 1970 SC=SC+10 :: DISPLAY AT(2.9)SIZE(6): USING "#####":SC

1980 ES=ES-1 :: IF ES(135 THEN 2830 :: C ALL LOCATE(#6,9,ES) 1990 CALL SOUND (400, 130, 0, 190, 0):: FG=0

:: GOTO 1680 2000 REM *COLISION* 2010 CALL MOTION(#1,0,0,#2,0,0,#3,0,0,#4,0,0):: CALL SOUND(300,-7,0)
2020 CALL CHAR(100,"0020910D0F4F07030F7F 7F0F077020FF00000A9080F2F4F8F1E0F0F8FEFA

2080 CALL SOUND (300, -7,16) 2090 CALL SOUND (300, -6,3) 2100 CALL CHAR (128, "00A4120A4A251309FFBB 1528433F292A0011242850&608D0DD5048842408

2110 CALL COLOR(#2,11,#4,11,#1,10);; CAL

L SOUND(1000,-7.0)
2120 FDR 1=1 TO 3 :: FDR U=B TO 13 :: CA
LL COLOR(#1,U,#1+1,U+1,#1,U+1):: NEXT U
:: CALL COLOR(#4,I+10,#3,I+9):: NEXT I 2130 CALL DELSPRITE(#1, #2, #3, #4) 2140 Z#=A#(2):: BOTO 2540 2150 REM *ETAPES ESSENCE*

2170 CALL CHAR (33, "0101000000000000000000

2160 CALL SOUND (800, 130, 0, 190, 0)

2190 CALL CHAR (96, "00000000183C24243C3C3

2210 A=33 :: CALL SDUND(500,130,0,190,0) 2220 CALL SPRITE(#3,33,13,90,76,1,-1) 2230 REM *DEPLACEMENT* 2240 CALL POSITION(#3, X, Y)

2250 IF X>90 AND X<105 THEN A=40 2260 IF X>105 AND X<130 THEN A=96 2270 IF X>130 AND X<150 THEN A=100 2280 IF X>160 THEN CALL DELSPRITE(#3):: A=+33 :: KM=KM+1 :: DISPLAY AT(2,3)SIZE(

):USING "###":KM :: GOTO 3160 2290 CALL PATTERN(#3, A) 2300 CALL JOYST (1, X, Y) 2310 CALL MOTION(#1,0,X/1.7,#2,0,X/1.7) 2320 CALL COINC (#2, #3, 12, BZ):: IF BZ=-1 AND A=100 THEN 2380

2330 CALL SOUND (600, 130, 0, 190, 0) 2340 IF ES<135 THEN 2830 2350 CALL POSITION(#2, X, Y) 2360 IF Y(24 OR Y)198 THEN CALL DELSPRIT E(#3):: CALL MOTION(#1,0,0,#2,0,0):: GDT

2370 TH=TH+0.1 :: DISPLAY AT(2,24)SIZE(4):USING "###":TH :: GOTO 2240 2380 REM *ESSENCE*

2390 CALL MOTION(#3,0,0,#1,0.0,#2,0,0) 2400 CALL POSITION(#1, X, Y):: CALL LOCATE (#2, X+10, Y) 2410 CALL POSITION(#6.X,Y)

2420 FOR JKL=Y TO 184

2430 AD=AC+10 :: CALL SDUND(600, AD+100, 0):: TH=TH+0.3 :: DISPLAY AT (2,24) SIZE(4) :USING "###":TH

PROITES AUX PIEDS GAVCHES

Suite page 7

Suite de la page 2

705 LET L=L-10 706 RETURN 710 IF L(5 THEN GOTO 1850 720 IF A)=150 THEN LET A=170 730 IF L(90 THEN PRINT AT 12,23 748 IF P(18 THEN GOSUB 758 758 GOTO 788 758 PRINT RT 1,9;" 785 PRINT AT 2,9;" 780 PRINT AT 3,9;" 765 PRINT AT 4,9," 1080 PRINT AT 12,12,1 1090 PRINT AT 5,24; 1095 IF 1(=900 THEN GOTO 1101 1100 RETURN 1101 PRINT AT 14,2; 1107 IF P)10 THEN GOTO 450 1110 IF 1(900 AND 1)800 THEN PRI NT AT 14,7; CMR\$ 3; 1120 IF 1(800 AND 1)700 THEN PRI NT AT 14,6; CMR\$ 3; 1130 IF 1(700 THEN GOTO 1145

1590 FOR F=0 TO 40 1500 NEXT F 1510 PRINT RT 14,3; CHR\$ 150; 1515 LET I=12 1520 GOTO 490 1530 REM ********** 1535 REM VOUS COULEZ 1537 REM ******** 1640 CLS 1550 PRINT RT 10,5; "- VOUS COULE 1700 IF U<100 THEN PRINT AT 8,4;

1710 PRINT AT 8,2;U
1720 PRINT AT 5,24;"ALERTE"
1740 LET U=U-95
1745 IF U<00 THEN LET U=-100
1750 IF U<00 THEN LET U=-100
1750 IF U<00 THEN LET U=-100
1750 IF U<00 THEN LET U=-100
1770 RETURN
1500 LET H=H-11
1500 PRINT AT 10,2;H
1510 IF H<00 AND H>0 THEN PRINT
AT 10,4;"AT 5,1;" 00 M"
1522 IF H<100 AND H>0 THEN PRINT
AT 10,4;"AT 5,1;" 00 M"
1525 IF H<10 AND H>0 THEN PRINT
AT 10,2;"-0 AND H>0 AND H 1956 RETURN 1960 LET W3.W3+1 1965 LET A=90 1970 IF W3, =11 THEN GOTO 2010 1966 GOTO 1956 2010 PRINT RT 2,9;" 2011 LET M1=INT (RND+4)+10 2012 LET M2=INT (RND+7)+10 2013 LET M3=INT (RND+6)+10 2014 LET M4=INT (RND+4)+10 2016 LET M6=INT (RND+5)+14 2017 LET M6=INT (RND+5)+14 2017 LET M6=INT (RND+5)+14 2017 LET M6=INT (RND+5)+14 2018 PRINT RT 3,M1; 2018 2019 PRINT RT 4,M2: 2018, RT 4,M2+3

14,12; E THEN PRINT AT 2.5; 2060 IF INKEYS . "8" THEN GOTO 208 2051 GOTO 2055 2052 LET D2:02+1 2053 LET A:A-10 2055 IF INKEY:"5" THEN GOTO 206 2055 LF INKEYS: 5" THEN GOTO 205

7056 GOTO 2090
2057 LET D2:D2-1
2055 LET D2:D2-1
2055 LET D2:D2-1
2055 LET D2:D1-1
2090 LET D1:D1-1
2090 LET D2:D1-1
2090 LET D1:D1-1
2090 LET D2:D2-1
2090 LET D1:D1-1
2090 LET D2:D2-1
2090 LET D1-1
2090 LET 2235 PRINT AT 18,9:" 2235 PRINT AT 10,9:"
2236 LET X2=900
2237 IF E>7000 AND T>=3 THEN GOT
0 3000
2236 LET A1=0
2236 LET A1=0
2236 LET B1=0
2236 LET B1=0
2236 LET B1=0
2240 GOTO 500
2240 GOTO 500
2240 REM *****
2310 REM ****
2310 REM ***
2310 REM **
2310 REM *

3115 PRINT AT 6,15, NO
3126 IF NO CO THEN GOTO 3200
3130 CL5 NO CO THEN GOTO 3200
3130 CL5 NO CO THEN GOTO 3200
3140 PRINT AT 10,2; "CE N" EST PA
5 LE BON NUMERO.
3150 FOR F=0 TO 100
3150 NEXT F
3155 CL5
3170 GOTO 1
3200 FOR F=0 TO 100
3210 NEXT F
3215 PRINT AT 5,24; "NEW NEW TO 3200
3215 PRINT AT 5,24; "NEW NEW TO 3200
3250 GOTO 3230
3250 GOTO 3230
3250 GOTO 3230
3250 PRINT AT 2,9; " 3305 REMNT AT 4;61; " 5020 FOR F.0 TO 100 5030 NEXT F 5040 GOTO 1

AZATHOTH

Au fait, si vous tenez vraiment à retrouver votre de 5 minutes en temps réel pour trouver votre femme, ainsi que 70 femme, sachez quelle est prisonnière de la secte oubliée d'AZATHOTH et destinée à un sacrifice sanglant...

Pierre DOR

Mode d'emploi :

Tourne sur version de base. Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le premier comporte la présentation et la définitions des caractères employés dans le programme principal. ATTEN-TION, soyez attentif lors de la frappe des lignes 9, 400, 600 et 8501 à 8509 du second listing; les signes et caractères / : ; ? 1 1 0 2 3 4 A Q entre guillemets doivent-être tapés en mode GRPH.

- No ? : correspond au numéro de parcours que vous désirez faire, répondre par n'importe quel nombre entier. Vous devez ensuite modeler votre personnage, en répartissant un pourcentage de connaissances dans chacune des disciplines suivantes : le couteau, le pistolet, le poing et la dextérité. A chacune correspond un pourcentage de réussite, dans une action où elle intervient. Les trois premières concernent les combats et la dextérité intervient pour trouver les pièges ou forcer les serrures. A partir de cet instant, vous disposez

points de vie et seulement un passe. Le repère de la secte est divisé en trois parties :

1-LA COUR (symbolisée vue de haut) : le jardin en haut à gauche, la maison en haut à droite, le portail et vous en bas au milieu. Vous vous dirigez à l'aide des 4 flèches, avec la possibilité de déplacements intermédiaires. Attention aux chiens qui sont plutôt rapides. 2-LE JARDIN : où vous trouverez des chose utiles... ou néfastes.

3-LA MAISON: déplacez-vous en utilisant les touches correspondant aux directions désirées : O, E, N, S, H et B. Pressez "P" pour connaître vos points de vie et le temps écoulé et "B" pour chercher les trappes. Pour obtenir un pistolet, un couteau, des balles et un passe, il vous faut tuer un adepte (attention, ces objets sont cassa-

Lorsque vous tuez quelqu'un, votre expérience augmente (connaissance) mais vos armes se dégradent. Les fioles et le pentacle agissent plus ou moins selon votre santé (pour boire une fiole répondre "O", sinon "N"). Effectuer un choix en pressant la touche correspondant à l'initiale entre crochets. Pour forcer portes, tiroirs, etc... vous devez obligatoirement posséder un passe. Quelques conseils : cherchez un "certain" objet avant votre femme. Si l'ordinateur vous indique qu'il n'y a rien, n'en cessez pas pour autant les recherches.

CANON X 07 9 LA SECTE DES OUBLIÉS, C'EST ICI? GENE ME SOUVIENS PLUS A LA CON C'EST BIEN CE QUE JE, PENSAIS **ERRATUM sur CANON X07** GENTLEMAN CAMBRIOLEUR du nº 90 Le caca de la ligne 607 est

SELOCATEO, 2

THEN7200

5=0

LISTING 1

18 FONT#(149)="0,0,0,0,4,4,4,0" 20 FONT#(150)=*0,0,0,4,4,4,4,0* 22 FONT# (151) = *96, 192, 192, 224, 240, 240,240,224*

24 FONT#(152)="0,0,0,0,4,4,4,0" 26 FONT#(153)="192,96,96,240,240,2

28 FONT#(154) = 4,12,12,28,28,28,28 30 FONT#(155)="128,0,0,128,192,192

32 FONT\$ (156) = 12, 4, 4, 12, 28, 28, 28,

34 FONT#(157)=*0,128,128,192,192,1 92,192,128*

36 FONT# (158) = "24, 48, 48, 120, 124, 12 4,124,56" 38 FONT#(159)=*48,24,24,60,124,124

40 As=CHRs(158)+" "+CHRs(156)+CHR \$(157) +" "+CHR\$(150) +CHR\$(151)

42 8s=CHRs(159)+" "+CHRs(154)+CHR \$(155)+" "+CHR\$(149)+CHR\$(153) 50 FORZ=0T01:FOR8=22T024:LINE(B+Z# 72,29) - (B+Z*72,10): NEXTB, Z

55 FORZ=OT01:FORA=OT01:FORB=2T04:C =8+A*40+Z*72:LINE(C,16)-(C,10):NEX

60 FORZ=0T01:FORA=0T01:LINE(19+A+Z *72,31-A)-(27-A+Z*72,31-A):NEXTA,Z 65 FORZ=0T01:FORA=0T02:LINE(1+A+20 +Z*72,9)-(5+A*20+Z*72,9):NEXTA,Z 70 FORZ=OTO1:FORA=OTO1:FORB=OTO2:L

INE (21+A*4+Z*72, 20+8) - (4-8+A*40+Z* 71 NEXTB, A, Z: FORZ=OT072STEP72: PSET

(32+Z,18):PSET(35+Z,19):PSET(36+Z, 72 PSET (36+Z,17):PSET (38+Z,18):PSE

T(39+Z,18):PSET(40+Z,16):PSET(42+Z 80 LINE (38,31) - (80,31): FORZ=1T0500

100 FORA=51T067: READB

120 FORI=1TO(B/2):READX, Y:LINE(A, X)-(A,Y):NEXTI:NEXTA

130 FORZ=1T09:LOCATEO.O:PRINTAS:LO CATE12, 0: PRINTES 132 FORT=1T060: NEXT

134 LOCATEO, O: PRINTBS: LOCATE12, O:

136 FORT=1TO60: NEXTT, Z 140 LOCATEO, O: PRINT "AZATHOTH": LOCA

TE12.0: PRINT "AZATHOTH" 142 FORZ=1T01000:NEXT

Z.XI:NEXTX.Z 200 FORA=51T068: READB

220 FORI=1TO(B/2):READX, Y:LINE(A, X)-(A,Y):NEXTI:NEXTA

250 FORT=1T01000:NEXT

260 FORZ=1T09:LOCATEO, 0:PRINTAS:LO CATE12, 0: PRINTBS

262 FORT=1T060: NEXT 264 LOCATEO, O: PRINTES: LOCATE12, O:

PRINTAS 266 FORT=1T060: NEXTT, Z

300 FONTs(128)="0,112,168,248,112,

168, 136, 0*

302 FONTs(129)="112,248,168,80,112 .0.112.0"

304 FONTs(130)=*168,168,168,112,32 ,32,32,0

306 FONT#(131)=*48,120,120,48,48,4

8.48.0*

308 FONT#(132)="32,32,32,32,112,3

2,32,0" 310 FONTs(133)=*0,48,120,204,120, 48.0.0*

312 FONT#(136)=*48,120,48,252,132, 132,252,0*

314 FONT#(137)="32,112,168,248,168 .112.32.0"

316 FONT\$(138) = 32,32,112,248,112,

32.32.0* 318 FONTs(139)=*192,96,112,248,112

,96,192,0" 320 FONT\$ (144) = "24,48,112,248,112,

48,24.0" 322 FONTs(145) = 16, 32, 112, 168, 248,

248,248,0*

324 FONTs(146)=*32,168,112,248,112 ,168,32,0" 400 CLS

FILLE! TU VIENS

CHEZ MOI ?

BOIRE UN VERRE

410 LOCATE3, 1: PRINT * AVERTISSEMENT: *:FORT=1T0900:NEXT

420 CLS:PRINT"Ce programme vous", emportera droit dansle repere"

440 CLS:PRINT'd'une secte maudite ", "et diabolique.": FORT=1T01500: NE

450 CLS:PRINT*Ce genre*, "d'expedit

ion pouvantprovoquer des'

470 CLS:PRINT*troubles mentaux, il* , "est recommende aux", "personnes s

480 FORT=1T0900: NEXT

490 CLS:PRINT de consulter leur", " PSYCHIATRE avant de", "charger la s

500 IFINKEY ** THEN500 510 CLS: PRINT "Avez-vous pense a"," votre TESTAMENT?"

520 JFINKEYS= "THEN520

530 CLS: PRINT "Vous pouvez charger" , "la suite...", " ADIEU!, et..."

550 CLS:LOCATE4, 1: PRINT BONNE CHAN

900 DATA2, 28, 27, 2, 28, 21, 2, 27, 16, 2, 26, 14, 4, 28, 19, 16, 12

902 DATA4, 28, 19, 16, 10, 2, 27, 8, 2, 28,

1000 DATA2, 14, 9, 6, 18, 15, 13, 12, 8,7 1001 DATA8, 19, 19, 16, 14, 11, 11, 6, 6, 6 ,21,19,16,15,5,5

1003 DATA12,28,28,26,24,22,22,17,1 4,6,6,3,3,8,28,22,20,20,17,14,3,3 1004 DATA12,28,28,26,24,22,22,20,1

8,7,7,3,3 1005 DATA12, 28, 28, 26, 24, 22, 22, 20, 1 8,11,8,3,3 1006 DATA10,28,22,20,20,17,14,5,5,

3, 3, 12, 28, 28, 26, 24, 22, 22, 17, 14, 6, 6

27, 22, 19, 19, 17, 14, 9, 9, 4, 4 1008 DATA6, 21, 19, 16, 15, 5, 5, 8, 19, 19 ,16,14,11,11,6,6,6,18,15,13,12,8,7 1009 DATAZ, 14,9

LISTING 2

AZATHOTH

(c) PIERRE DOR

DEC 1984 * ***********

10 FORZ=65T00STEP-1; CIRCLE(59,16),

Z: BEEPZ, 1: NEXT: GOSUB985 13 CLS: CLEARJO: DEFINTA-Z: DEFDBLN.O

29 'CARACTERISTIQUES 30 X=RND(0)+71+120:FORB=0T03:READC

#(B):NEXT 70 FORB=OTO3: READA(B): NEXT 75 CLS:FORB=0103:LOCATEO, 1:PRINTST

RING\$(20,32)

80 LOCATEO, O: PRINTX; "% a repartir

1):PD=A(2):DX=A(3):ERASEA,C#:CLS 160 X=60:Y=31:P=70:TIME\$=*0:0:0*:R

199 '## LA COUR ##

201 LINE (64, 0) - (64, 10) : LINE - (69, 10):LINE(71,10)-(75,10)

202 FORZ=1T09:LINE(65,Z)-(75,Z):NE

204 PSET (58, 30): PSET (62, 30): PSET (X

205 GOSUB990: I=45+INT (RND(1) #2) #30 : J=RND(1) *18+12: PSET(1, J)

210 A=STICK(0): IFA=10RA=5THENF=0:G

211 IFY=31ANDW=2THENCLS: BEEP48, 20: PRINT BRAVO! ", "Vous etes sauves! ":

212 IFY=31ANDWTHENCLS: PRINT "Vous e tes SAUF...*, "mais VEUF!": BEEP8000 213 IFA=20RA=6THENF=1:G=-1

214 IFA=JORA=7THENF=1:G=0 215 IFA=40RA=8THENF=1:G=1

216 IFA>4THENF=-F:G=-G 217 IFA) JANDA (7ANDY = 31 THENG=0 218 IFPOINT (X+F, Y+G) THENF=0:G=0

219 PRESET(X,Y):X=X+F:Y=Y+G:PSET(X Y): IFX=70ANDY=10THENK=1:GOTO600 220 IFY(11THEN400

230 PRESET(1, J): I=I+SGN(X-I): IFJ)2 BANDY>JTHEN240ELSEJ=J+SGN(Y-J) 240 IFX=IANDY=JTHENU=40:H=20:L=2:N

s=" UN CHIEN! ": GOSUB7000: GOTO200 300 PSET(I, J): GOTO210 389 ' LE SOUTERRAIN

390 CLS:LOCATE3, 1: PRINT*Vs emprun tez"," UN SOUTERRAIN": GOSUB985 395 GOSUB985:GOSUB985:RETURN

399 '**LE JARDIN** 400 CLS:LOCATEO, 1:PRINT*4/9 LE J ARDIN 2/4"

401 GOSUB985: IFRND(1)(.3THENL=1:U= 55:H=30:N#="UN MONSTRE!":GOSUB700

410 GOSUB985:CLS:LOCATE6,1:PRINT*[420 IFD6THENLOCATE4, 2: PRINT "[S]out errain*ELSELOCATES, 2: PRINT*[C]herc

430 IFTKEY("P")THENX=RND(0)*19+45: Y=11:CLS:GOT0200

440 IFTKEY("S")ANDD6THENGOSUB390:K =SO:GOT0600 450 IFTKEY("C") ANDD6=OTHEN470 460 GOTO430

470 IFRND(1) #100(DXTHEND6=1: D#(SD) =D\$(SO)+" B" 480 IFD6THENCLS:LOCATEO, 1:PRINT*

Une TRAPPE! *: GOTO401 490 CLS:LOCATEJ, 1: PRINT"II n'y a r ien*: GOT0401

599 '**LA MAISON ** 600 CLS: D1=0:LOCATEO, 1:PRINT*2:9

LA MAISON 2:0": GOSUB985 610 CLS:LOCATE2, 2:PRINT "Vous etes dans ... "

615 GOSUB985 620 CLS:PRINTTAB(2);S\$(K):IFK=12TH

622 IFWANDTTHENCLS: PRINT*LA MAISON S'ECROULE! *: GOSUB985: GOSUB985: P=0 : GOSUB980 623 IFRND(1) (.2THENPRINT*Un adepte

est la!!":GOSUB985:GOSUB8000:GOTO

630 IFK=TPANDD5=OANDRND(1) #100>DX+ OTHENPRINT "Un PUITS! AAAAH! "ELSE64

631 K=2:P=P-10:GOSUB980:D5=1:GOTO6

640 LOCATEO, 1: PRINT "Portes: "|DS(K) 660 GOSUB990: IFAs="V"THENGOSUB850:

665 IFAs="P"THENCLS:PRINTP; pts de vie", "TIME: "; TIME#: GOTO615

680 IFK-SOANDAS-B'ANDD6-OTHEND6-Z :CLS:LOCATE4,1:PRINT*Une TRAPPE!* 681 IFD6=2THEND6=1:D\$(SO) =D\$(SO) +* B*: GOTO615

690 IFK=SOANDA#="B"ANDD6=1THENGOSU B390:G0T0400 700 IFINSTR(D#(K), A#) =OTHEN660

710 IFK=5ANDAS="H"THENK=10:GOTO610 720 IFK=10ANDA *= "B"THENK=5:GOTO610 721 T=VAL (MID*(TIME*, 4,2)) 725 IFK=12ANDA#="B"THENGOSUB7500:

GOT0610 730 IFAS="N"THENB=0 740 IFAS="S"THENB=3 750 IFA = "E"THENB=6

760 IFAS="0"THENB=9 770 01=0(K) #10^B: 01=(01-INT(01))#1 00:02=0(K)+10^(B+2):02=(02-INT(02)

1#10 780 IFINT(02)=OTHEN800 790 GOSUB6000: IFD4THEND(K)=0(K)-10

800 IFB=00RB=6THENB=B+5ELSEB=B-1 810 02=0(01) #10 B: 02= (02-INT (02)) # 10: IFINT (02) THENO (01) =0 (01) -10^ (-B

815 IFINT(01)=12ANDF3=OTHENCLS:PRI IMPOSSIBLE!!*:GOTO615

820 K=01:GOTO610 850 CLS: B=-3 860 FORZ=1T03:8=8+3

891 NEXT

870 N=N(K) #10^B: Z(Z) = (N-INT(N)) #10 890 ONZ (Z) GDSUB3001, 3002, 3003, 3004 .3005.3004

900 LOCATE15, 0: PRINT*[5]* 920 GOSUB990: IFAs= 'S'THENRETURN 930 A=VAL (A#): N=10^(A#3-2) 940 IFINT ((N(K) #N-INT(N(K) #N)) #10)

THENGOSUB6000: IFD4THENN(K) =N(K) -. 1

/NELSE850 950 N=10^(A#3-1):CLS

960 ON (N(K) #N-INT (N(K) #N)) #10GOSUB 2000,2100,2200,2300,2400,2500,2600 970 GOSUB985: GOSUB980: GOTO850 979 ' *** MORT ***

980 BEEP2, 3: IFP > OTHENRETURNEL SECLS :PRINT*DESOLE ... *, *... vous etes MO 982 FORZ=1TO11: READA, B: BEEPA, B: NEX

T:GOSUB986:END 984 ' ** PAUSES ** 985 FORZ=1T01500:NEXT:RETURN

986 FORZ=1TO600: NEXT: RETURN 990 AS=INKEYS: IFAs= * * THEN990ELSERE 1999 ' ** OBJETS **

2000 PRINTTAB(5); "Une FIOLE!" 2010 INPUT "Boire" | AS: IFAS="N"THENR 2020 P=P+RND(1) #21-10:N(K)=N(K)-.1

2100 IFRND(1) #100) DX-30+OTHENPRINT "AAAH! Des FLECHES": P=P-15: GOTO212 2110 PRINT Des FLECHES Vs... , TAB

6) | *FROLENT! * 2120 N(K) =N(K) -. 2/N: RETURN 2200 PRINT*Un GAZ vs paralyse!!*:G

OSUB985: P=P-7 2210 N(K) =N(K) -. 3/N: RETURN 2300 PRINT "HORREUR!!", "Un SCORPION VS PIQUE : P=1: RETURN 2400 LOCATES, 1: PRINT*Un PASSE!*: I

FRTHENRETURN 2410 R=1:N(K)=N(K)-.5/N:RETURN 2500 FORZ=15T00STEP-2:CIRCLE(59,16), Z: NEXT: LINE (0, 16) - (119, 16) 2510 GOSUB985:GOSUB985:P=

P+RND(1)#41-15:0=0+.5:GOSUB980 2520 RETURN 2600 CLS:PRINT* Un INSIGNE!*:G OSUB985:F3=1

2610 N(K)=N(K)-.7/N:RETURN 3000 ' * MOBILIERS * 3001 PRINTZ; "Une armoire": RETURN 3002 PRINTZ; "Une table": RETURN

3003 PRINTZ; "Un coffre": RETURN 3004 PRINTZI"Un meuble": RETURN 3005 PRINTZ; "Un autel": RETURN 3006 PRINTZ: "Un pentacle": RETURN

5999 ' *FERMETURES* 4000 CLS: D4=0:LOCATE2, 1:PRINT*C'es t forme...*: GOSUB986: IFR=OTHENRETU

6010 CLS:LOCATE6, 1:PRINT (F)orcer* ,TAB(6)["TP]artir" 4020 IFTKEY (*F*) THEN4040

4030 IFTKEY (P*) THENRETURNEL SE 6020 6040 IFRND(0)(.15THENCLS:PRINTTAB(7) [*CRACK ! *: GOSUB985: R=0: GOTO6000 6050 IFRND(0) #100 (DX-10+0THEND4=1

:RETURN 6060 CLS:PRINT*Ca resiste!!*:GOSUB 986:GOTO6010

6999 ' ** COMBATS **

7000 CLS:PRINTTAB(4) INS

7040 FORZ=1TO2:LOCATEO, Z:PRINTSTRI NG\$ (18,32) : NEXT 7050 GOSUB985: LOCATEO, 1: IFL=1THENP RINT*Griffes: "1:E=13:GOTO7100

7055 IFLTHENPRINT "Crocs: "1:E=7:GOT 7060 IFRND(1) (.STHENPRINT *Tchac!: *

1:U=X:E=6:GOTO7100 7070 PRINT PAN : "1:U=V:E=12 7100 IFRND(1)#100>UTHENPRINT "Rate! *: GOT07200

7150 Z=RND(1) #E+1: PRINT*OUILLE!*|Z :P=P-Z:GOSUB980 7200 LOCATEO, 2: INPUTAS: IFAS="C"AND

7210 IFAS= *P *THENV *PD+0: E *6+0: PRIN T"OUCH!:": 7220 IFAS="C"THENV=CD+0:E=9+0:PRIN T*ZIP!: "1:GOSUB7400: IFC=OTHEN7040 7230 IFAs="F"THENV=PI+0:E=14+0:PRI

C=OORAS="F"AND (S=OORG=0) THEN7200EL

7205 IFA#(>"F"ANDA#(>"C"ANDA#(>"P"

NT *PAW :: *1: 9=9-1: GOSUB7450: IFS=OTH EN7040 7240 IFRND(1)+100>VTHENPRINT*Rate! *: GOTO7040

7250 Z=RND(1) #E+1:PRINT*Touche!*1Z

:H=H-Z:BEEP48, 3: IFH(1THEN7300ELSE7 7300 CLS:PRINT*I1 est mort!*:0=0+1 :L=0:GOSUB985:RETURN

7400 IFRND(1) (.O5THENPRINT*KRAC!*: 7401 RETURN 7450 IFRND(1) (.1THENPRINT BAOUM ! *:

7451 RETURN 7499 * # AZATHOTH * 7500 CLS: LOCATE6, 1: PRINT "UNE CAVE" : GOSUB985: GOSUB985: CLS 7505 IFWTHENRETURN

7520 PRINT "Votre femme va etre", TA B(5) | *SACRIFIEE! * 7530 PRINT AZATHOTH est la: ": GOSUB 985: GOSUB985: N#=" AZATHOTH"

t...*, TAB(7): "MORTE!": GOT07530

7510 IFT)4THENPRINT Votre fenme es

S=1:0=0+6:W=1 7545 IFT (STHENW=2: CLS: PRINT Votre femme vous accompagne!!":GOSUB9

7540 V=60:U=50:H=40:GOSUB7000:C=1:

EMBLE!!": GOSUB985: GOSUB985: TIME .. 0:0:0":RETURN 8000 V=RND(1) #66+10: X=RND(1) #81+10 :H=25:N\$= " Un ADEPTE!"

7546 CLS: PRINT'Tiens!", "LE SOL TR

B010 G0SUB7000: C=1: S=1: 9=9+4: R=1: R 8199 ' INITIALISATION 8200 DIMS#(12),D#(12),N(12),D(12):

FORZ=OTO11 8205 READS#(Z),D#(Z),N(Z),O(Z) 8210 FORJ=3T012STEP3

8220 N(Z)=N(Z)+(INT(RND(1)+2))/10* (J-1) 8240 D(Z) = D(Z) + (INT (RND(1) #2))/10" J:NEXT8250 NEXT

9255 S#(12)=" UNE CRYPTE": D#(12) -*S 8*:N(12)=,303606511:0(12)=6E-5 8260 Z=RND(1)+12: IFZ=10RZ=9THEN826

8262 A=INT(RND(1)*3+1)*3-1 8265 B=7-INT ((N(Z)+10^A-INT(N(Z)+1 0"A))#10) 8270 N(Z)=N(Z)+B+10^(-A-1)

P=10THEN8280ELSERETURN 8499 ' ** PIECES ** 8500 DATA*Une antichambre*, "N E*, .405200303,.03000001

8280 SO=RND(1) #7: TP=RND(1) #5+7: IFT

8501 DATA*[/ Un couloir /[", "N O", 8502 DATA": A Un temple A: ", "N", . 10 2303501,.05 8503 DATA*11 Un bureau 11", "S E",.

101205404,4E-8 8504 DATA*!!! Un salon !!!", "N S E 0",.102205403,.06001005003 9505 DATA"3Un sanctuaire3", "D S H" ,.403501305,.00002000004

102404301,.12004 8507 DATA"3 Une chambre 3", "N", .10 5401304,.09 8508 D. (A*70 Un dortoir 07", "E", .1 01403305,9E-8

8506 DATA'! Une chambre I", "N S",.

8509 DATA"/3/ Un hall /3/", "N S E 0*,0,:11007010008 8510 DATA 'Une bibliotheque', "D B", .1012044,9E-11 B511 DATA*Une chambre*, *5*, .101404

305, 9E-5 8520 DATA *Couteau: *, *Pistolet: *, *P ging:", "Dext.:" 8529 " ** % BASES **

8530 DATA15,5,25,25 8599 ' ** MUSIQUE ** 8600 DATA13, 13, 13, 13, 13, 5, 13, 13, 16 ,13,15,5,15,13,13,5,13,13,12,5,13,



430 FORT=1T0900: NEXT

460 FORT=1T0900: NEXT ensibles"

uite ... *

540 FORT=1T01200:NEXT

904 DATA2, 27, 6, 4, 28, 19, 16, 6, 4, 28, 1 906 DATA4, 26, 14, 7, 4, 4, 27, 20, 5, 4, 4, 28, 24, 5, 4, 4, 28, 27, 4, 4, 4, 29, 29, 4, 4

1002 DATA10, 27, 22, 19, 19, 17, 14, 9, 9, 4,4,8,28,22,17,14,8,7,4,4

1007 DATA8, 28, 22, 17, 14, 8, 7, 4, 4, 10,

CANON X-07

9 CLS:LOCATE4.1:PRINT*3 AZATHOTH 3

15 INPUT "No" : A: A=RND (-A): GOSUBB200

82 LOCATEO, 1: PRINTC#(B) (A(B) ("%"): INPUTY85 IFY(OORY)XTHENBO 86 X=X-Y:A(B) =A(B)+Y:IFX=OTHENB=3 87 NEXT: IFXTHEN75ELSECO=A(0):PI=A(

200 CLS:LINE(58,31)-(44,31):LINE-(44,01:LINE-(76,0):LINE-(76,31):LIN

203 FORZ=2TO10STEP2:FORB=46-(ZMOD4 1TO62-(ZMOD4)STEP4:PSET(B,Z):NEXT:

> UN JUS DE NON DE PAISINA NON DE TOMATE

Créez par cette routine magique, de magnifiques scrollings colorés et sonores. Thierry DESSOLLE

suite du N°90

11010 DOKE#9206, #FAC7 11020 DOKE#9160, #FA9B 11030 DOKE#9209, #D2A0 11040 DOKE#916D, #CA75 11050 DOKE#957C, #EDAD

11060 DOKE#9580, #FBFE 11070 DOKE#94F0, #FBB6: DOKE#9606, # FBB6

11089 GOTO1000

19999 20000 REM --- DATAS CODE MACHINE

20001 20010 DATA"0CA2B5CA9D00BFE0D08AA0 F7200000E853C917F0C9C8F044C812",43 40.6

20020 DATA"45C90DF0C9C8F04DC80852 C903F05F4C8C91BFE000A90BA2F09D",38 22.6

20030 DATA"CABFFAD0E220200000E807 F02CC906F05F4C4C91916FE220A200",37 82.84

20040 DATA"C901F049E83153C92CF4E8 E841C926F0C9E8F046E8214CC91CF0",49 14.85

20050 DATA"C9E8F043E81754C912F0C9 E8F056E80D45C908F0C9E8F04E4C03",52 46

20060 DATA"915FF08CF08F4C03915F02 E003D0244C8E90BFFD00A2FE8E20BF".38 75.08

20070 DATA"00E20B905F4C8E91BFFEE2 208000381130E9FEAE9DBFBFECE0E8",45 53.36

20080 DATA"D0044CEA915F00A9BC18BF EB05F00169D088CAFB1CF0EB8CF0BF",44 42.24

20090 DATA"6905880AFBD0F0CABC0FBF EB0AF0646903905F4C8891F6D0FDAE",50 19.91

20100 DATA"9DBFBFE0F0FE4CBF8F6BE2 20C900F0234C0390A800A2FE8E20BF",50 85.8

20110 DATA"00E21A90E938A0378C0ABF FFFFCDF0BFC81010C0F3D0FEAED0BF",55 64.19

20120 DATA"4C14915FE938AE30BFFEEC 9DE8BF05E0D0D05F4CA9918D00BFE2",53 82.76

20130 DATA"E38D18BFEB7D8DBFBFE2F0 CAA02D1E04BFEBD08818FAEB7D8DBF",52 60.94

20140 DATA"BFE2F0CAA91B1800EB7D8D BFBFE3F0CAA00F1E04BFEBD08818FA",52

51.04 20150 DATA"EB7D8D8FBFE3F2EE4C8F8F 6B00A2FE8E20BF00E80B905F4C8E91",40

20.43 20160 DATA"BFFEE220B000381130E9FE AE9D8FBFECE0E8D0064CEA915F00A9",50

15.85 20170 DATA"E28D8D8FBFE3BC18BFEB08 F00169D08B8DFBBFE2D0CA4C039159",49

23.1 20180 DATA"EBBCF08F6908880HFBD0E2 8DCABF03D0594CBC91BFEB0EF06469",50 88.26 20190 DATA"0490EE18BFE3D0888DF5BF E2D0CA4C039159EBBCF0BFAD19BFE2",57 56.22

C'EST VOUS (E SCROLLING)

M

(oui

QUEST-CE QUE YOUS VOULES QUE PA ME FOUTE?

COLORE ET SONORE?

20200 DATA"E8690490EE18BFE3E28DAD BFBFE30369E38D88BFE7D0F0CABC22".58 56.2

20210 DATA"BFEB1DF0E2AD69BF8D10BF E20690EE18BFE313F0E3AD69BFB027",47

44.39 20220 DATA "8D0CBFE3D088EEE38FF26B 4C208FFAB5E820F000200500E2FBD0",54

26.43 20230 DATA"BF4CA2CACA0CE0BD95BF8A 00F7D0814CER91ERERA5EAC900B005",62

92.84 20240 DATA"A42DA500C001D004180503 6920B007C91CB001R606R5C9C914B0",27

04.77 20250 DATA"00C913D001C00FF004C008 D002E007F003E003F0054CR592C907",11

32.46 20260 DATA"B029C9F7D000C010F001C0 0CD004E0EBF000E004D001C0E3F000",70 35.08

20270 DATA"A518C909B010A52AF009A5 0EC90AB003A520F00BC91CB061C018",63 08.47

20280 DATA"F001C004D004A016B100AA 02B1C8C5029007E404B0062006FAE1",60 23.39

20290 DATA"364CA5D38DB0BFFEB1A5FF 8DA9BF8DA9BFE100A91AACF002180C",45 60.98

20300 DATA"28690490EE18BFE1D088AE F5021916F000A0C8CA06C00AD000A0", 28 23.86 20310 DATA"69189001EE03BFE100E0EC

D0E08DA6BFF0004C0392E100A006A5",45 52.02 20320 DATA"E48D91BFC80207A50291E1

AD85BFADB1BFE0B08503A5E38DA5BF",48 20.39 20330 DATA"180202690390E3EE8DBFBF

E2B0A50C85B1A50D85E2AD85BFAD0E",38 53.68 20340 DATA"BFE30F8507A5108500A911

85C520A9921828B065B0850390E618",31 41.56 20350 DATA"A5B16D07BFE2E28D90BF18

04E3EECEBFBFE4C4D006A5EB8DA5BF",53 58.68 20360 DATA"8D07BFECF24CA294A000C4

00D010E404F011B10F910CC80EF1D0",64 86.89 20370 DATA"0DE60FE64CE892C9E060F0

02E023F003R01FB1000D02BFEBB1C8",51 96.41 20380 DATA"8D028FEC06A505D0EBAD85

BFA506D007AD05BFEC078506A5E48D",43 40.52 20390 DATA"A9BF8D01BFEA09A423F00B

A400A988AAE0E8D00CA20518000169",33 73.03 20400 DATA "00C0F1D0E78DE0BFD000CE

05BFE70CA2E88EA6BFE000F002E004",61 56.13 20410 DATA"D003A9198D01BFE907A419 AD18020669D08829FB49F0F0F08C03",37 86.64

2720 IF EE=57 THEN CALL CLEAR 11 CALL DE

LSPRITE (ALL) :: CALL SCREEN(6) :: RUN "CBI

2760 TH=1 :: DISPLAY AT(2,24) BIZE(4):USI

2770 KM=0 1: DISPLAY AT (2,3) SIZE (4) 1USIN

2780 SC=0 :: DISPLAY AT(2,9)SIZE(6):USIN

2790 FG=0 11 ET=1 11 CALL HCHAR(6,1,32,3

2860 FOR I=1 TO 6 :: CALL POSITION(#1, X,

2870 CALL SOUND(10,130,0,190,0):: FOR T=

2890 CALL SOUND(1,130,0,190,0) 2900 FOR T=1 TO 20 :: NEXT T :: CALL SOU

2920 FOR T=1 TO 20 II NEXT T II CALL SOU

2971 CALL MOTION(#1,0,0,#2,0,0);; CALL D

2972 IF TH> (KM-10) THEN Z8-A8 (4) #1 80TO 2

20420 DATA"BFE904E003D0994CR496F0 01881212F0F088881212F0F0888812",43 15.22

20430 DATA"12F0F0884C1294D6C74C4C 949498604040949418074040939388",42 32.32

20440 DATA "00A9E58DA5BF8D06BFE6E6 CE29BFF001CE03BFE6E5AC20BF954A",52 50.69

20450 DATA"ESEEEBFBFESE4CEF0BFAC 11BFE64A20CE95BFE6E6CECEBFBFE4".66 46.1

20460 DATA"DED0E14CA59429068D07BF E500A9018506A54A4A8D4ABFE606A4",36 11.07

20470 DATA"A688F0018804D0CHAEFCBF E611F008A24A20CE95BFE4CA88FCD0",53 06.2

20480 DATA"E6CED0BFAEEFBFE509F04A 20CE95BFE4E5CEE6BFA901C508D001",59 48.17

20490 DATA"A9C185054C0194E106A507 29E58DA9BF8500A5014A064A4AE68D",41

41.12 20500 DATA"A48FAE018FE611F008A24A 20CE95BFE4CAC8FCD0E6CED0BFAEEF", 53

20510 DATA"BFE509F04R20CE95BFE4E5 CEE6BFR901C508D001A9CA85044CA1",53 44.84

20520 DATA"94E101R9E68DA4BF880609 F0F088EE06BFE6D088ADF7BFE6E58D",55

45.46 20530 DATA"CEBFBFE5E5AC20BF954AE5 CECEBFBFE40EF0E6AC20BF954AE6EE",53 69.25

20540 DATA"CEBFBFE4E4D0E14CR9948D 00BFE506A5E68DCEBFBFE6E5AC20BF",57 68.9

20550 DATA"954RESEECEBFBFE40EF0E6 AC20BF954RE6CECEBFBFE4E4D0E14C",58 59.97

20560 DATA"A49488064A208895E4CED0 BF4CF794E100A04A20C895E4CED0BF",48 32.22

20570 DATA"A5F7F009A00DA9088800E1 99000220FAFBD0E0AD85BFAD10BFE1",59 20.87

20580 DATA"1185FEAD85BFADB0BFFFB1 8500A9FE8D8DBFBFFF0CA26D18BFE7",47 40.42

20590 DATA"DOCA6DFABFE8FD8DA6BFE0 00F002E026F003A5228D03BFFF02A5",60 41.4

20600 DATA"ECAE18BF02690490EE18BF FFEB6D90BF1804FFEECABFF4D0FE8D",52 75.43 20610 DATA"60BFED8E8CBFBFEEE1AD85

BFADB1BFE0B08500A601E006F06320",42 93.3 20620 DATA"189603900E2020969573ED AEACBFBFEEA960A202A400F0082003",40

80.87 20630 DATA"EEC909A503D00D4CAD96BF

E4032903F00D4CR096R9088800E199",34 20640 DATA"D00289F88D0102F1F78D8D

BF02E3E0AD0DBF02E509A5E78D2002",39 64.66

20650 DATA "FC180AA636F0D0CAAD1CBF

E80CC90FD0E7ADC9BFF007EE25BFE7*.51 80.36

ORIC/ATMOS

Malle --

QUI RIT VENDREDI

AURA UNE

CRAMPE EN SOURNEE

20660 DATA "00A9E88DEEBFBFE89018AD 17BFE801C90DD0E7ADF0BFCE0BBFE7",52 70.83

20670 DATA "0DA9E88DCEBFBFE8EARDF0 BFR01CR9088800E199D002R9FR8D03",59 64.85

20680 DATA"02E107A5E58D2002FBD000 A9EA8D60BF03A5E38DA5BF18020269",32

20690 DATA"0390E3EE8DBFBFE2F098A5 1E18B02869B0850390E618RDB1BFE2", 46 37.9

20700 DATA"EC6D8DBFBFE20490EE18BF E3D08820E29645AD60BFE20C85E3AD*,51

20710 DATA "858FA50D8580A50E85B1A5 0F8507A9108500201192C598600FF0".42

20720 DATA"80A5691890281803B1E6D0 8885F6A0B0A5009104ADB0BFE906D0",46 42.33

20730 DATA"07A405A5B09100A403C00C F007A4F088A907914088B0FBD0A660".33 90.73

20740 DATA"F001CR0603F02C4CR697F0 01A60AEC06BFEB03D0294CAD97BFE1",48

20750 DATA"E38DADBFBFE0E28D8EBFBF ED06A4F088AD21BFE3B185E2AD85BF",58 99.58

20760 DATA"188028690390E3EE8DBFRF E2EE8C20BF9645EEAC88BFDFD0E3AD",48 09.44

20770 DATA"85BFADB1BFE2B08503A5E3 8DA5BF180202690390E3EEACBFBFED",43 40, 13

20780 DATA"0DF06D18BFEC0490EE18BF E3D0888DF4BFE2452020969573E4CE",45 35.88 20790 DATA"AEBFBFEDECE8BFEB03F0B1

59.12 20800 DATA"FOCAR40BC807ECCCD08F4C 0397CCE1AD85BFAD81BFE0B085EE8C",61

4C4C9694E1ECAD8DBFBFE407C600A0",45

90.76 20810 DATA"A6BFA5068DB1BFE3B0A5E2 20810 DATA"A6BFA5068DB1BFE3B0A5E3 8DEEBFBFE203D0E3EE8EBFBFED4520",54

64.86 20820 DATA"AE96BFEDB0A569189028E6

0285B1CAB0D7D0E1AD85BFADB1BFE0".58 86.96 20830 DATA"B08503A50D8502H5691890

02E602850DA60CAC06BFEE0CB107A4",34 78.58

20840 DATA"B091B0A569189028E60285 B1A5B0180CEC6D90BFE602850DCAAC".53 81.56

20850 DATA"DDD07320CE958FE4EEACC8 BFECCCF0BF4C03974407E6E14C6094",56 56.12

20860 DATA"3120383920356854656972 722079454453534C4F454C54206C65", 25 11.17

20870 DATA"283A293634203730312D2D 333939",871.29











99 BASIC

Suite de la page 7

2530 GOTO 3160

2440 CALL LOCATE(#6, 9, JKL) 2450 SC=SC+1 :: DISPLAY AT(2, 9) SIZE(6):U SING "####" ISC II NEXT JKL 2460 ES#184 2470 M=H+1 2480 A=33 1: KM=KM+1 1: DISPLAY AT(2,3)5

1ZE (4) : USING "###": KM 2490 ES=ES-1 :: CALL LOCATE(#4,9.ES) 2500 CALL MOTION(#3,2,-2) : CALL POSITIO

N(#3, X, Y) 2510 IF X>165 THEN CALL DELSPRITE(#3):: GOTO 2530 2520 GOTO 2500

2540 REM *FIN PARTIE* 2550 FOR AF*LEN(Z*)TO 1 STEP -1 2560 A-ASC (SEG# (Z#, AF, 1)) 2570 CALL HCHAR (6, AF+7, A) 2580 CALL SOUND(1,130,0,190,0,160,0,-2,0

2600 FOR J=LEN(B\$) TO 1 STEP -1 2610 B=ASC(SEGs(Bs,J,1))

2620 CALL HCHAR (8, J+5, B) 2630 CALL SOUND (1, 190, 0, 130, 0, 40000, 0) 2640 NEXT J 2650 FOR H=LEN(C*)TO 1 STEP -1

2670 CALL HCHAR (10, H+9, C) 2680 CALL SOUND (0001, 130, 0, 160, 0) 2690 NEXT H 2700 CALL KEY(O, EE, DD)

2660 C=ASC (SEG# (C*, H, 1))

2710 IF EE=56 THEN ES=184 1: CALL LOCATE

(#6, 9, ES) 1: BOTO 2750

2750 REM *CHOIX REJOUER*

2800 CALL HCHAR (8, 1, 32, 32)

2830 REM *PANNE D'ESSENCE*

2850 CALL DELSPRITE (#3, #4)

2880 CALL LOCATE (#1, X+2, Y)

2910 CALL LOCATE (#1, X-1, Y)

2940 CALL SOUND (1, 130, 0, 190, 0)

2930 CALL LOCATE (#1, X, Y)

2950 NEXT I :: 28-A8(1)

2840 CALL MOTION(#1,0,0,#2,0,0)

2810 CALL HCHAR (10, 1, 32, 32)

2740 BOTO 2700

NG "###": TH

2820 8010 800

1 TO 20 11 NEXT T

ND(10, 130, 0, 190, 0)

ND(10, 130, 0, 190, 0)

2960 GOTO 2540

ELSPRITE (#3, #4)

2970 REM +BONNUS+

G "###": KM

2730 IF DD=0 OR EE=0 THEN 2700

2980 DISPLAY AT (8.11): "BONNUS" 2990 CALL SOUND (100, 131, 0)

3000 CALL SOUND (100, 147, 0) 3010 CALL SOUND (100, 165, 0) 3020 CALL SOUND (100, 175, 0) 3030 CALL SOUND (100, 196, 0) 3040 CALL SOUND (100, 220, 0) 3050 CALL SDUND (100, 247, 0) 3060 CALL SOUND (100, 262, 0) 3070 F=INT (TH) 3080 FOR ZAD=KM TO P STEP -10 3090 DISPLAY AT (8, 11): "BONNUS"

TE (#6, 9, ES)

3100 CALL SOUND (100, 6000, 0, 10000, 0) 3110 QA=QA+5 3120 SC=SC+ZAQ/50 1: DISPLAY AT(2.9)SIZE (6):USING "*****:SC 3130 FOR I=1 TO 10 11 NEXT I 3140 CALL HCHAR(8,11,32,32) 3150 NEXT ZAQ 3151 KM=0 11 TH=1 11 ES=184 11 CALL LOCA

3152 DISPLAY AT(2,3)SIZE(4):USING "###": 3153 DISPLAY AT (2, 24) SIZE (4) : USING "###" 3154 ET=ET+1 11 IF ET=20 THEN 6000 ELSE DISPLAY AT(8,8): "PRES POUR L'ETAPE N="IE

3155 FOR I=1 TO 300 :: NEXT I :: CALL HC HAR(8,1,32,32):: CALL SDUND(600,130,0.19 0.01

3156 CALL CHAR (33, "0100000000000000000000

000") 3157 CALL CHAR(40, "0000000000000000307020

000") 3159 CALL CHAR(100, "00000000000000070F1F 3F3F1F0F07020000000000000000E0F0F8FCC080 0000") 11 BOTO 3700

3160 REM *MIS AU POINT* 3170 CALL SOUND (600, 130, 0, 190, 0) 3180 CALL CHAR (33, "0100000000000000000000 ("000 3190 CALL CHAR (40, "000000000000010307000

("00000

3210 CALL CHAR(100, "000000000000000000107 0F1F3F7FFFFF000000000000000000F0F8FCFEFE 3220 CALL SPRITE (#3, 33, 9, 90, 112, 4, 3)

3230 CALL SPRITE(#4,33,9,90,112,4,0) 3240 CALL SOUND (500, 130, 0, 190, 0) 3250 GOTO 950 3700 REM *2emm MIS AU POINT*

3710 CALL SPRITE (#3, 33, 9, 90, 112, 4, 3) 3720 CALL SPRITE (#4, 33, 9, 90, 112, 4, -3) 6000 CALL SOUND (100, -3, 0, 110, 0, 220, 0, 440

6010 CALL SOUND (100, -2, 0, 123, 0, 247, 0, 494

6020 CALL SOUND (200, -1, 0, 110, 0, 220, 0, 440 6030 CALL SOUND (100,-2,0,147,0,294,0,587

6031 CALL SOUND (200, -3, 0, 175, 0, 349, 0, 698

6032 CALL SOUND (400, -1,0,196,0,392,0,784 6040 DISPLAY AT(8,2): "BRAVO VOUS ETES UN CHAMPION"

6050 RLN "CS1"

CHASSE AUX CYCLOPES

Prisonnier d'un labyrinthe, tentez de gagnez votre liberté en tuant les cyclopes qui peuplent ce lieu maudit.

Philippe BAROIN

Mode d'emploi : Les règles sont incluses.

100 REM AAAAAAAAAAAAAAAAA 110 REM 120 REM CHASSE AUX CYCLOPES 130 REM 140 REM Ph. BAROIN 150 REM 160 REM Pour HEBDOGICIEL 170 REM 180 REM 190 REM AAAAAAAAAAAAAAAA 200 CALL CLEAR 210 CALL SCREEN(B) 220 CY#="3C663C42FF3C5A81" 230 CALL CHAR (130, CY#) 240 CALL CHAR (140, CYS) 250 CALL CHAR (150, CY\$) 260 CALL CHAR (59. "4266187E5A663C3C") 270 CALL CHAR (152, "18183C7EFF18183C") 280 CALL CHAR (153, "3C1818FF7E3C1818") 290 CALL CHAR(153, "3C1818FF7E3C1818")
290 CALL CHAR(154, "10189CFFFF9C1810")
300 CALL CHAR(155, "081839FFFF391808")
310 CALL CHAR(156, "0000061818")
320 CALL CHAR(96, "00000FF00FF")
330 CALL CHAR(97, "2424242424242424")
340 CALL CHAR(60, "0166220440A71220") 350 CALL COLOR (9, 10, 1) 360 CALL COLOR(3,9.1) 370 CALL COLOR (4.9,1) 380 CALL COLOR (12.5.5) 390 CALL COLOR(13,11,1) 400 CALL COLOR (14.14,1) 410 CALL COLOR (15, 13, 1) 420 CALL COLOR(16,8.1) 430 SC=0 440 REM 450 PRINT " CHASSE AUX CYCLOPES **************** 460 PRINT 470 PRINT 480 PRINT " IL FAUT DETRUIRE UN AXIMUM DE CYCLOPES DANS UN TEMPS LIMI 500 PRINT TAB(6) (CHR\$(130):"= 50 POINTS 510 PRINT TAB(6): CHR\$ (140): "=100 PDINTS 520 PRINT TAB(6): CHR\$(150): "=150 PBINTS 530 PRINT TAB(6): CHR\$(59): "=300 PDINTS (540 PRINT 550 PRINT " VOTRE LANCE-MISSILE" (CHR\$ (15 560 PRINT " LES MURS ": CHR\$(120);" (5)" 580 PRINT "SI LE CYCLOPE": CHR\$ (59): "VOUS MANGE: -1000" 600 PRINT 610 INPUT "LA COULEUR = LA DIFFICULTE. C HOISISSEZ DE 1 A 16 ->":DIF 620 CALL CLEAR 630 IF DIF>16 THEN 610 640 IF DIF<1 THEN 610 650 CALL SCREEN(DIF) 560 IF DIF>2 THEN 700 670 FOR I=2 TO 11 680 CALL COLOR(1,15.1) 690 NEXT I 700 GS=0

740 CALL VCHAR (5.32.120.20) 750 PRINT 760 PRINT "VOTRE SCORE" 770 PRINT "SCORE MAXI =":SC 780 X=16 790 Y=12 800 CALL HCHAR (Y. X. 152) 810 CALL SOUND (200, 450, 2) 820 TEMPS=400 830 TDT=0 840 FOR CR=120 TO 150 STEP 10 850 GOSUB 1230 860 NEXT CR 870 CALL SOUND (300, 850.2) 880 REM 890 REM 900 BOSUB 2290 910 TEMPS=TEMPS-1 920 XD=X 930 YD=Y 940 CALL JOYST (1, AX, AY) 950 IF AX=4 THEN 1000 960 IF AX=-4 THEN 1020 970 IF AY=4 THEN 1040 980 IF AY=-4 THEN 1060 990 BOTO 1130 1000 LM=154 1010 GOTO 1070 1020 LM=155 1030 GOTO 1070 1040 LM=152 1050 GOTO 1070 1060 LM=153 1070 X=X+AX/4 1080 Y=Y-AY/4 1090 CALL BCHAR (Y, X, GLM) 1100 IF GLM>32 THEN 1200 1110 CALL HCHAR (YD. XD. 32) 1120 CALL HCHAR (Y. X, LM) 1130 T=0 1140 CALL KEY(1.KEY.ST) 1150 IF KEY=18 THEN 1450 1160 GOTO 2360 1170 REM 1180 IF TEMPS<0 THEN 2580 1190 GOTO 910 1200 X=XD 1210 Y=YD 1220 GOTO 1120 1230 FDR I=1 TO 20 1240 RANDOMIZE 1250 CX=INT(28*RND)+4 1260 CY=INT(19#RND)+2 1270 CALL GCHAR (CY, CX, GC)

1280 IF GC>32 THEN 1240

1330 FOR CP=1 TO 10

1380 FOR I=1 TO 300

1400 TOT=TOT-1000

1430 GOSUB 2290

1440 GOTO 2140

1300 NEXT T

1310 RETIRM

1350 FR=FR+110

1360 NEXT CP

1390 NEXT I

1420 REM

1290 CALL HCHAR (CY.CX.CR)

1340 CALL SOUND (-500.FR.1)

1370 CALL HCHAR (Y, X, 60)

1410 CALL HCHAR (Y. X.LM)

1450 IF LM=152 THEN 1590

1460 IF LM=153 THEN 1700

1480 CALL SCHAR (Y. X-1-T.GT) 1490 YT=Y 1500 XT=X-1-T 1510 IF GT>32 THEN 1550 1520 CALL HCHAR (YT. XT. 96) 1530 T=T+1 1540 GOTO 1480 1550 FOR E=1 TO T 1560 CALL HCHAR (Y. X-E. 32) 1570 NEXT E 1580 GOTO 1920 1590 CALL BCHAR (Y-1-T, X, GT) 1600 YT=Y-1-T 1610 XT=X 1620 IF GT>32 THEN 1660 1630 CALL HCHAR (YT, XT, 97) 1640 T=T+1 1650 GOTO 1590 1660 FOR E=1 TO T 1670 CALL HCHAR (Y-E, X.32) 1680 NEXT E 1690 GOTO 1920 1700 CALL GCHAR (Y+1+T. X. GT) 1710 YT=Y+1+T 1720 XT=X 1730 IF GT>32 THEN 1770 1740 CALL HCHAR (YT. XT. 97) 1750 T=T+1 1760 GOTO 1700 1770 FOR E=1 TO T 1780 CALL HCHAR (Y+E, X, 32) 1790 NEXT E 1800 GOTO 1920 1810 CALL GCHAR (Y. X+1+T.GT) 1820 YT=Y 1830 XT=X+1+T 1840 IF GT>32 THEN 1880 1850 CALL HCHAR (YT. XT. 96) 1860 T=T+1 1870 GOTO 1810 1880 FOR E=1 TO T 1890 CALL HCHAR (Y. X+E, 32) 1900 NEXT E 1910 GOTO 1920 1920 IF GT=120 THEN 2360 1930 IF BT(>130 THEN 1970 1940 TDT=TOT+50 1950 CALL SOUND (300,-7,2) 1960 GOTO 2080 1970 IF GT<>140 THEN 2010 1980 CALL SOUND (350, -7.2) 1990 TOT=TOT+100 2000 6010-2080 2010 IF BT<>150 THEN 2050 2020 CALL SOUND (400.-7.2) 2030 TOT=TOT+150 2040 GOTO 2080 2050 CALL SOUND (100, 200, 1) 2060 TDT=TDT+300 2070 GOTO 2080 2080 CALL HCHAR (YT. XT. 60) 2090 FOR I=1 TO 50 2100 NEXT I 2110 CALL HCHARTYT. XT. 32) 2120 GOTO 2140 2130 IF SP<>60 THEN 2140 2140 CALL HCHAR (22, 15, 32, 8) 2150 R=1 2160 SR=1 2170 IF TOT>0 THEN 2210 2180 R=2 2200 CALL HCHAR (22.15,45)

2230 CALL HCHAR (22.14+SR+1.48+VAL (SEG# (T DTS. I. 1))) 2240 NEXT I 2250 IF GS>0 THEN 2700 2260 IF GT=59 THEN 2270 ELSE 2280 2270 GOSUB 2290 2280 GOTO 910 2290 RANDOMIZE 2300 XC=INT(27*RND)+5 2310 YC=INT (18*RND)+3 2320 CALL GCHAR (YC, XC. CG) 2330 IF CG>32 THEN 2290 2340 CALL HCHAR (YC. XC. 59) 2350 RETURN 2360 CALL HCHAR (YC. XC, 32) 2370 A=Y-YC 2380 B=X-XC 2390 IF Q=1 THEN 2480 2400 ₽=1 2410 CALL SCHAR (YC+SGN(A), XC, GM) 2420 IF GM=32 THEN 2440 2430 IF BM(150 THEN 2480 2440 LET YC=YC+SGN(A) 2450 CALL HCHAR (YC. XC. 59) 2460 IF GM>150 THEN 1320 2470 GOTO 1180 2480 CALL GCHAR (YC. XC+SGN(B), GM) 2490 Q=2 2500 IF GM=32 THEN 2540 2510 IF GM>150 THEN 2540 2520 CALL HCHAR (YC. XC, 59) 2530 GOTO 1180 2540 LET XC=XC+SGN(B) 2550 CALL HCHAR (YC, XC. 59) 2560 IF GM=32 THEN 1180 2570 GOTO 1320 2580 PRINT "VERIF. BONUS EN COURS" 2590 PRINT "A T T E N D E Z 2600 FOR YS=2 TO 20 2610 FOR XS=4 TO 31 2620 CALL GCHAR (YS. XS. GB) 2630 IF GS>150 THEN 2660 2640 IF GS(130 THEN 2660 2650 BOTO 2700 2660 NEXT XS 2670 NEXT YS 2680 TOT=TOT+1500 2690 GOTO 2140 2700 IF TOT>SC THEN 2710 ELSE 2720 2710 SC=TOT 2720 PRINT " TERMINE ********** 2730 PRINT 2740 PRINT "POUR REJOUER ENTREZ 1 ENTREZ 2" POUR ABANDONNER 2750 PRINT 2760 INPUT " VOTRE CHOIX ->": CH# 2770 IF CHS="1" THEN 2800 2780 IF CH\$="2" THEN 2890 2790 GOTO 2740 2800 CALL CLEAR 2810 CALL SCREEN(8) 2820 FOR I=1 TO 11 2830 CALL COLOR(1,2,1) 2840 NEXT I 2850 CALL COLDR (3.9,1) 2860 CALL COLOR (4,9,1) 2870 CALL COLOR (9, 10.1) 2880 BOTO 450 2890 END

T199 BASIC SIMPLE

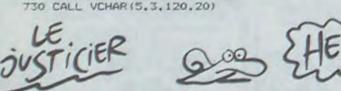
OH MON AMOUR!

ME SENS EQUILIBRE

2220 FOR I=R TO LEN(TOTS)

AVEC TOI DE

PLOE IL HAHA HA



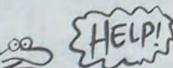
710 CALL HCHAR (4.3.120.30)

276 PRINT"HERBES COUPANTES QUI

278 PRINT" LS N'ONT PAS L'AIR DEVOUS AIMER"

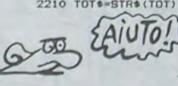
277 PRINT"DANS LA

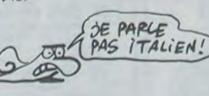
720 CALL HCHAR (24, 3.120, 30)











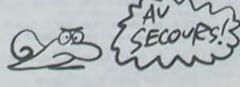


Vos semblables sont en danger! Comme toujours, courage et perspicacité vous seront nécessaires pour

surmonter maintes épreuves et délivrer de pauvres innocentes victimes...

Philippe MALINSKI







JONCTION ENTRE TROIS COULDIRS ": RETURN 255 PRINT"A LA EPARPILLES":R GRANDE PIECE AVEC DES BOUTS DE COQUILLE 256 PRINT"DANS UNE ETURN 257 PRINT"AU BOUT D'UN COULOIR": RETURN 258 PRINT"DANS UN CUL DE SAC" : RETURN 259 PRINT"DANS UN PASSAGE BANAL": RETURN ORANDE FOSSE QUI 260 PRINT"DANS UNE CONTIENT DES CADAVRES DE FOURMIS" R 261 PRINT"AU BORD D'UN PRECIPICE" 262 IFMP#(31)=""THENPRINT" L Y A UNE PLANCHE SUR LE PRECIPICE" 263 RETURN 264 IFMP\$(35)="?!A"THENPRINT"DEVANT UN MUR DE TERRE" RETURN 265 PRINT"DEVANT UN TROU DANS UN MUR DE TERRE" RETURN PLUMES QUI CONTIENNENTD'AUTRES ANIMAUX, PLUS PETITS..." : RE 266 PRINT"SUR DES 267 PRINT"DANS LA CHAMBRE DE LA REINE" 268 PRINT"DAT // !! IT / #!!!!": RETURN 269 PRINT"DEVANT UN PORTICULE AVEC UN ECRAN ET UN CLAVIER PRES DE LA" 270 IFMP\$(39)=""THENPRINT"LE PORTICULE EST **OUVERT"** 271 RETURN 272 PRINT"DANS UNE GRANDE CAVE AVEC DES MATERIAUX DE CONSTRUC-TION NON LOIN ":RETURN 273 PRINT"DANS UN TUNNEL EN CONSTRUCTION": RETURN 274 PRINT"DEVANT DES ". 275 IFMP#(42)=""THENPRINT"HERBES COUPANTES":PRINT"MAIS C'EST SANS DANGER" :RETUR

S'AGITENT" RETURN

SALLE DES GARDES

279 PRINT" 'E FERAIS QUELQUE CHOSE SI J'ETRIS VOUS!" 280 IFPC=0THENPC=60:PC\$="LES GARDES VOUS ONT EU XOUS AURIEZ DU ETRE PLUS RAPID 281 RETURN 282 PRINT"DEVANT UN TROU CONTENANT"
283 IFMP\$(44)="!!("THENPRINT"DES SABLES MOUVANTS":RETURN 284 PRINT"DU CIMENT DUR": RETURN 285 PRINT"DANS UNE CAVE HUMIDE RVEC UN HAUT PLAFOND": RETURN 286 PRINT"DEVANT UN PANNEAU DE SECURITE AVEC TROIS SPOTS" 287 PRINT"MONT LES COULEURS SONT :" 288 PRINT"MILEU XERT ET " 289 IFP(12)=146THENPRINT"_OUGE": RETURN 290 PRINT" ILANC" : RETURN 291 PRINT"DEVANT DEUX PORTES" 292 PRINT" OUR CELLE DU SUD ON PEUT LIRE 'MEURTRE' ET SUR CELLE DE 293 PRINT"DEVANT UNE PORTE AVEC UN PETIT TROU SUR UN DES COTES"
294 IFP(17)=148THENPRINT"LE TROU A UN PRISME REFLECHISSANT FIXE DESSUS" RET URN 295 PRINT"LA PORTE EST TRES SOLIDET" RETURN PORTE SANS AUCUNE PRINT"DEVANT UNE MARQUE" : RETURN 297 PRINT"DANS UNE GRANDE CAVE " 298 IFHF=0THENPRINT"QUI CONTIENT DES HUMAINS"; 299 PRINT 300 IFP(2)=150THENPRINT"LA PORTE EST VERROUILLEE " 301 IFP(6)=150THENPRINT"LE CUBE A ETE ACTIVE PAR LA REGLET"

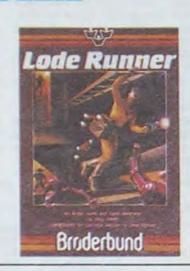
Suite page 28

C'est nouveau, ça vient de sortir



DIEU EXISTE, J'AI MIS MES LUNETTES **DE SOLEIL**

Habitués de la rubrique Lode Runner, bonjour! Ce n'est pas pour vous vanter les mérites de Lode Runner ou de Lode Runner Championship que je prend le micro aujourd'hui, mais simplement pour annoncer la sortie d'une nouvelle adaptation de ce hit absolu. Les heureux possesseurs de BBC (Dieu ait leur âme) pourront dorénavant pratiquer la chasse au trésor dans les labyrinthes de L.R. grâce à Software Projects, la société qui a déjà réalisé l'adaptation pour le Spectrum.

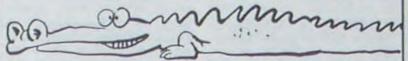


REVUE DE PRESSE



vous tous les journaux traitant d'informatique. Laissez tomber, y a rien à voir. Continuez à lire l'HHHHebdo, y a que lui de

MACRONUL



Micropuce ne nous déçoit pas avec son macro assembleur, il nous débecte. Alors même que je viens d'absorber trois tubes de Valium et six d'aspirine, mon cerveau oscille encore au seuil de la débilité profonde et

Ams-asm doit permettre, dans l'intention que je prête aux auteurs, aux possesseurs d'Amstrad 464 de développer des programmes en assembleur, le logiciel se chargeant de le transcrire en code machine. Je suis bête et discipliné comme vous commencez à le savoir à force de décrypter les manuels de softs. J'ai donc pris la doc fournie par Micropuce et j'ai tenté tout d'abord de faire fonctionner le programme qu'ils donnent comme démonstration des possibilités de leur assembleur. Après quelques dizaines de minutes de combat stérile contre le programme d'assemblage, je me suis vu dans l'obligation de déclarer forfait. Regardons dans le détail les différents inconvénients de ce logiciel.

Le programme objet n'est pas accessible en mémoire, seul le source l'est et le reste en permanence. Lors de l'assemblage, le programme indique la présence d'erreurs sans préciser où elles se trouvent. L'exécution d'une routine machine nécessite de repasser sous contrôle Basic. Si votre routine ne marche pas, vous serez obligé de recharger l'assembleur (opération complexe, la vitesse de sauvegarde étant trop rapide pour le lecteur du CPC), puis votre programme source. Aucun Dump de la mé-moire n'a été prévu. Le programme de démonstration offert dans la doc ne marche pas. La documentation est en français, le soft l'est aussi (paraît-il) et toutes les commandes sont en anglais...

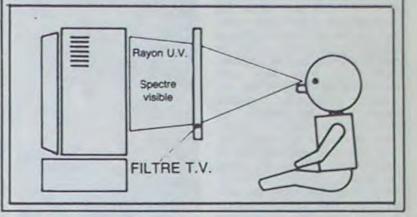


Malgré cela, certains aspects du logiciel sont excellents: l'édition et le travail sur le programme source est très bien conçu, l'utilisation des macroinstructions est simple et c'est tout pour les avantages! Si vous avez 295 francs à jeter par la fenêtre, vous pouvez l'acheter, sinon abstenez-vous votre santé morale et physique en profiteront!

REPOSEZ-VOUS LES YEUX

Wireless Electronics vient de commercialiser des écrans de filtrage pour téléviseurs destinés à stopper l'émission d'ultraviolets en provenance du tube cathodique. Cette diminution du rayonnement UV devrait diminuer de manière sensible la fatigue de l'oeil éprouvée à force de mater

comme des fous les écrans. Les filtres sont proposés en différentes tailles de 23x36 centimètres (à 700 francs) jusqu'à 23x56 centimètres (à 1100 francs). Chaque modèle est livré avec une notice et des clips permettant l'adaptation sur n'importe quel modèle de téléviseur.



US Gold se laisse intimider par des personnes étranges : lors de la sortie, en Mars, de Raid Over Moscow des organisations non-violentes manifestèrent leur désaccord avec un titre aussi racoleur et provoca-teur que celui-là. Des actions médiatiques basées sur des slogans tels que "La guerre nucléaire n'est pas un jeu" ou "Les wargames nous tueront tous" auraient porté un coup quasi fatal à la bonne commercialisation de ce jeu (d'après les financiers d'US Gold). Du



décidé de ne pas reprendre de risques pour la sortie en Septembre des versions pour Amstrad et Enterprise : le soft se nommera désormais Raid. Et vive la liberté d'opinion.

Cette semaine, j'ai lu pour



J'aime bien les jours de bouclage du journal. On est tous sous pression, on s'engueule, tout le monde est à la bourre, il manque des articles et personne ne sait où est passé le coursier (en fait, il est au troquet).

Il faut vous dire qu'on rend le journal à l'imprimeur le vendredi à 7 heures du matin, pour qu'il soit dans les kiosques à 8 heures. Certes, cela demande de notre part un sérieux coup de collier dans la nuit de jeudi à vendredi, mais bon, après tout on est là pour ça, sauf le coursier qui est coursier et qui ne veut rien savoir d'autre, à moins que ce ne soit payé en heures supplémentaires.

Une fois, il y a eu un grain de sable dans cette belle organisation. Ce jour-là, on a bien cru qu'on y arriverait pas. Quel souvenir! Je vais vous narrer la chose par le menu, vous allez voir, ça vaut le coup.

Jeudi, 5 heures du matin. Je me mets à envisager sérieusement la perspective d'avoir à écrire bidouille grenouille. Il va bien falloir que je m'y mette : tout doit être terminé 2 heures plus tard. Je compulse mes dossiers, et je trouve une lettre signée Diablo

lait taper ce programme : 10 I=& HD000 20 READ A\$: IF A\$ = "\$ " **THEN 100** 30 POKE I, VAL(" & H"+ A\$): I= I+ 1: GOTO 20 40 DATA F3, 3E, 58, D3, A8, 21, 00, 40, 11, 00, 90, 01, 00, 40, ED, B0, 3E, 50, D3, A8, C9,

100 I=& HD000 110 READ A\$: IF A\$ = "\$ "

THEN END 120 POKE I, VAL("& H" + A\$): I= I+ 1: GOTO 110 130 DATA F3, 3E, 54, D3, A8, 21, 00, 90, 11, 00, 40, 01, 00, 40, ED, B0, C3, 10, 40, \$

puis le sauvegarder, éteindre et rallumer le MSX, introduire la cartouche en enfonçant d'abord le côté inférieur droit puis le gauche (en biais, en fait, de façon à ce qu'on garde la main), charger le programme et faire

Là-dessus, alors commençais à être inspiré, Gérard arrive (il s'agit de Ceccaldi, on l'appelle en général "Patron", c'est lui qui parvient à créer cette ambiance de franche et saine camaraderie qui règne au



(car les lecteurs s'obstinent à ne pas donner leurs vrais noms, ce qui m'énerve prodigieusement car je ne peux pas les contacter quand je veux des explications) me donnant un moyen de déplomber des cartouches avec un MSX. Ca tombe bien : je n'ai pas encore eu l'occasion de passer des bidouilles sur cette machine. Alors je recopie le tout (pour ceux qui s'en souviennent, il fallait un drive, deux ports cartouche et au moins 32 Ko, il faljournal), se dirige droit vers moi et me demande

"T'as pas vu Chérif ?" Chérif, c'est notre coursier.

"Non, Patron.", réponds-je du tac au tac. Parce qu'il faut vous dire qu'entre nous, on l'appelle "Patron".

Il s'éloigne pour aller chercher Shériff (le coursier, entre nous on l'appelle "le coursier") et je me replonge dans mes dossiers. D'où j'extrais une lettre d'un lecteur mécontent qui me parle de

BIDOUILLE

programmes sur Spectrum que l'avais passés précédemment. Apparement, il existe plusieurs versions de Spectrum : certaines effacent totalement la mémoire lors d'un NEW, les autres pas. D'où le problème. Je classe la lettre pour y répondre plus tard. Une autre attire mon regard : elle contient...

Et paf! Gérard (le "Patron") arrive en tenant un paquet de disquettes à la main et en hurlant : "J'ai perdu mon édito! C'est pas à toi que j'ai donné le listing, des fois ?"

Je secoue négativement la tête. Il va dans la salle des techniciens, à la réception, partout où l'on peut trouver des disquettes. Pendant ce temps, je me faufile subrepticement dans son bureau orné d'acajou massif et de brocards vert et or, me dirige vers un tiroir (poignée en or) marqué "Disquettes Edito", l'ouvre, m'empare d'une disquette qui porte la mention "Edito" et vais lui donner. Il me gratifie d'un "Ah! Tu vois bien que c'est toi

qui l'avait !' Je me replonge dans mon article. Il est déjà 6 heures. J'ouvre la lettre de tout à l'heure : c'est GL qui me réecrit pour me don-

ner la solution de Pyjamarama sur Spectrum. Consciencieuse-

ment, je recopie Aller allumer l'ascenseur (position ON de l'encadré LIFT aux cuisines), aller chercher le baquet vide, le remplir dans la salle de bains, aller à l'ascenseur le plus accessible (bibliothèque), actionner le No 3, ressortir et aller remplacer le jerrican par le baquet rempli, retourner à l'ascenseur, actionner le No 1, remplir le jerrican avec du fuel, revenir à l'ascenseur, No 2, aller près de la fusée sans la toucher, déposer le jerrican sous l'escalier, aller chercher la pièce de monnaie, prendre le ticket de librairie (au-dessus des trois chaises), aller au change récupérer un penny, prendre le livre, vous pouvez maintenant aller aux WC (porte située der-

rière le pot), prendre le marteau en laissant le penny sur place, ressortir et remplacer le pot par le livre, retourner à l'ascenseur, casser la glace, No 1, prendre le pemis de conduire (en blanc) en laissant le pot, aller sur le toit (fenêtre située au-dessus des caisses de thé) sans prendre la croix, prendre les clés, se débrouiller pour se retrouver avec les clefs au-dessus de l'extincteur (pour cela vous pouvez redescendre), revenir sur les toits et aller à droite, passer au travers des flammes puis courir sans s'arrêter vers la gauche en prenant la clef S (si vous mettez trop de temps vous risquez d'être écrasé par une gigantesque boule blanche venant de la droite), aller prendre le casque de football américain en se laissant glisser sur la rambardé, aller actionner le cadre HELP (apparition d'une caisse de thé sous la clef jaune), remplacer le livre par la clef S, aller chercher les ciseaux en passant au travers des livres mobiles, aller sous le ballon jaune et en passant rallumer l'ascenseur LIFT, arrivé en l'air, sauter sans lacher le bouton pour prendre la clef jaune, grâce à elle prendre l'aimant sous la table de la cuisine, remplacer la clef S par l'aimant, aller dans la salle de billard (porte juxtaposée à celle des WC), remplacer le flingue par la clef S, prendre la clef triangulaire, aller à l'ascenseur, No 1, passer la porte se trouvant derrière le fuel, sauter rapidement sur les caisses afin de prendre les batteries avant la chute du 2ème poids, poser la clef triangulaire, les batteries ayant chargé le laser, retourner chercher le fuel (passer par le trou) et embarquer dans la fusée, arrivé sur la lune, déposer le laser, remonter en fusée, reremplir le jerrican (ascenseur No 1). prendre l'aimant et le remplacer par le cristal, repartir dans la lune, déverrouiller le système de sécurité avec l'aimant, remplacer la clef par l'aimant et revenir

sur terre, remonter le réveil. Vingt minutes ont passé. Gérard (le "Patron", comme on le surnomme affectueusement) vient vers moi et me dit :

"Au fait, qu'est-ce qu'on fait, comme couverture cette se-

Il serait temps de s'en occuper : le journal doit être en kiosque dans moins de deux heures. Carali suggère de faire un article sensationnel sur lui, et se pro-pose pême de le rédiger et de l'illustrer lui-même. Gérard hésite un instant, mais déclare finalement que tant qu'à faire, c'est lui le chef et il préfèrerait



parler de lui et que ça lui ferait mal aux seins de parler de quelqu'un d'autre dans SON journal, non mais.

Je me désintéresse de la discussion. Je regarde avec intérêt une missive qui m'indique des numéros de compte spéciaux pour avoir un max de blé sur Ghostbusters. La lettre émane de Gilbert de Méry; il me conseille d'essayer le 01560002 et le 71612502. Je balance un instant, mais je décide de ne pas la publier.

Gérard (surnommé le "Patron") vient de décider de faire la "une" sur les mérites comparatifs de nos concurrents, en soulignant qu'ils "allaient en prendre plein la gueule".

6h30. Je déniche une lettre de Super DD qui me parait intéressante. Il propose d'obtenir un

Spectrum, à condition d'avoir le logiciel "Alien Kill". Il dit qu'il faut positionner la cassette après la copie d'écran, taper :

compilateur basic gratos sur

10 CLEAR 39999 20 LOAD "" CODE 40000 30 SAVE "COMPIL" CODE 59256,6280

qu'on le recharge par CLEAR 39999 et LOAD "COMPIL" CODE 59256, qu'on le démarre par RAND USR 59256, qu'on sauve un programme compilé par SAVE "NOM" CODE 40000, (adresse de fin-40000) et qu'on le fait démarrer par RAND USR 40000. Il dénonce aussi ses petits camarades: selon lui, Frank'n'stein et Blue Thunder seraient en basic compilé! Je décide de mettre tout ça au pro-

J'ai un tas consacré aux demandes. Il y en a trop, je ne peux pas toutes les citer ! On me demande la solution de Heroes of Karn, de Spiderman, de Hulk, de Sorcerer of Claymorgue, d'Amazon, du retour du Dr Génius, de Rendez-vous with Rama, de Hitch hiker's guide to the galaxy, mais que puis-je faire? Je suis tributaire des lecteurs.

Je termine mon article. Il est maintenant 6h56. Je rends l'épreuve définitive à la maquette, qui monte le tout en trois coups de cuiller à pot.

6h57: Gérard (que certains d'entre nous surnomment "le Patron") rend son article. Avec la même célérité, la maquette le monte.

6h59 : tout est prêt. Il ne reste plus qu'à apporter les films à 'imprimeur. Nous sommes dans les temps. Le coursier (Chairife) doit se charger de cette mission. Gérard (le, selon nous, "Patron") envoie Franck (un gentil garçon (il est en train de lire par-dessus mon épaule) qui glandouille dans le coin) le chercher.

Et c'est là que se révèle l'horreur : Chérriff n'est PAS à son café habituel!

Finalement, nous parviendrons à le retrouver (il était bien dans le café en question, mais comme il achetait des cigarettes, il se trouvait dans la partie "tabacs" et Franck ne l'avait pas vu) et le journal sortira bien, quoiqu'avec deux minutes de retard.

Ce jour-là, nous avons eu

chaud.

JUSTE UN COUP D'ŒIL ALORS

Le nouveau futur hit des ventes en Angleterre profite d'une promotion à nulle autre pareille: A View To A Kill adapté directement du scénario du dernier James Bond jouit d'une réputation extraordinaire alors même qu'il n'a pas encore traversé la Manche. Nous l'avons testé pour vous en exclusivité ! Vous pourrez ne pas l'acheter car à part une musique de Duran Duran qui vous transporte (si vous aimez le genre) rien ne vaut le déplacement: les trois jeux sont moches et sans intérêt (des remakes d'anciens logiciels même pas plus beaux). La synthèse de parole incluse dans la version pour Commodore ne vaut vraiment pas le coup d'oreille : celle de Tales Of Arabian Night était meilleure et ce soft date de plus d'un an déjà. Je comprends que l'on tente des expériences commerciales, mais il existe

des logiciels cent fois meilleurs à promouvoir que celui-ci. Il ne faut décidément pas confondre vitesse et précipitation dans le domaine de la programmation. A View To A Kill de Domark pour Commodore et Spectrum.



Peter Watts, fondateur et dynamique dirigeant de PSS (Personal Software Services), peut laisser ses chevilles enfler tout à leur aise : une équipe de la télévision allemande ZDF (l'équivalent local d'Antenne 2) s'est déplacée jusque dans les locaux de PSS en Angleterre pour filmer une démonstration du dernier-né des jeux de la maison: Theatre Europe. Ce



logiciel traite avec un réalisme certain l'envahissement de l'Europe par les armées du Pacte de Varsovie ce qui signifie en clair que la RFA se trouve aux premières loges pour ce genre de démonstration guerrière. Ce logiciel a d'autre part atteint, en quelques semaines, une réputation qui lui a même valu la première page du Sunday Times alors qu'en chiffres de vente le programme casse tous les records dans la catégorie des jeux de guerre. Un hit dont nous entendrons encore parler dans les mois qui viennent et qui devrait donner naissance à une nouvelle génération de jeu mêlant inextricablement la tactique et la stratégie des wargames avec les plaisirs inégalables de l'arcade. D'ailleurs il n'existe pas encore de nom pour qualifier ce genre de produits aussi j'offrirai à la postérité celui-ci : l'arcade stratégique. Vous pouvez dès maintenant découvrir ce logiciel d'arcade sratégique, dans la mesure où vous possédez un Spectrum, un Amstrad ou un Commodore.

LAGRANDE FETE DE LA SOLIDARITE

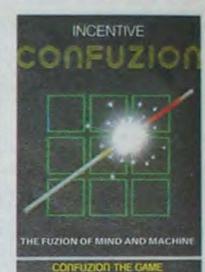
A l'initiative de SOS capital, dont le fameux slogan Touche pas à mon pognon est sur toutes les lèvres, un grand concert classique est organisé dans la cour du squatt du 12 rue de la Goutte d'Or (Métro Barbès). Herbert Von Karajan



SOLIDARITE DESSIN SYMBOLIQUE avec le philarmonique de Chicago, Daniel Baremboim et le grand orchestre de Paris, Léonard Bernstein et les ballets de l'Opera de Johannesburg sont attendus pour cette nuit qui s'annonce comme un des grands moments de la solidarité entre les capitalistes du monde entier. Jacques Chirac a apporté son soutien à cette manifestation en déléguant une compagnie de CRS pour s'occuper des parkings. Jean-Marie Le pen, de son coté, a déclaré : "Bernstein ? C'est français, ça ?"

UN BRIN CONFUS

La maison n'a encore jamais été portée aux nues de l'édition grâce à l'un de ses titres, pour tout vous dire, c'est même le premier soft de cette société que nous ayons entre les mains. Incentive, donc, lance simultanément sur Amstrad et Commodore un superbe jeu, Confuzion, dont la seule parenté que l'on puisse lui trouver est un vague cousinage avec Zenji, d'Activision. Le plateau ressemble à un pousse-pousse dont chaque pièce peut s'allier avec l'ensemble des autres pièces du jeu que vous pouvez déplacer à volonté. Sur les dessins que vous créez circule une étincelle dont le but ultime est d'allumer une ou plusieurs bombes prêtes à vous faire exploser. Bien entendu le temps est limité et la stratégie doit s'aider de réflexes puissants pour aboutir à la solution. Soixante quatre tableaux répartis en groupes de huit vous attendent, défiant votre sens logique et votre capacité de réflexion. Superbe d'ingéniosité, ce jeu transportera tous les fa-



natiques des logiciels d'arcade pas cons. Dernier argument en faveur de ce produit : la deuxième face de la cassette est destinée à votre chaîne hifi, vous y trouverez de la musique de Private Property. Confusion d'Incentive pour Commodore et Amstrad.

CONFÉDÉRATION GÉNÉRALE **DES RAQUEURS**

Henri Krasuki, le leader dyna-mique et distingué de la C.G.T, est content. La souscription lancée en Mars a déjà rapporté 1,3 millards de centimes. Souscription? Caisse? Ben, en plus des 1.622,075 militants qui ont casqué le timbre pour leur carte du parti, pardon de la confédération, on a lancé un "Camarade, t'as pas cent balles?" et les camarades, ils ont raqué. Ca revient cher de faire chier les patrons !

Quel rapport avec l'informatique? Dites, c'est moi qui fait l'article, j'écris ce que je veux, si vous n'êtes pas contents,

lisez la Bible !





ORIC RESSUSCITÉ

Trêve de tergiversations entre ex, futur et actuel propriétaire de la marque! Nous ne parlons ici que de choses sérieuses : les logiciels. Depuis quelques mois, les productions pour Oric se résumaient au néant le plus profond. Apparemment du coeur au ventre a été redonné aux concepteurs de softs par le rachat de la société. Première annonce officielle: A View To A Kill, qui vient d'être présenté en Angleterre, existera dans une version pour Oric. D'autres maisons d'édition sembleraient prêtes à accomplir un nouvel effort pour cette machine: Ocean, PSS et d'autres pourraient augmenter leur catalo-



gue de nouveaux titres pour l'Oric, non encore précisés actuellement. Ne désespérez donc pas : votre machine devrait revivre prochainement!

CON COURS

PARLE PLUS FORT,

J'AI UN POSTE DE RADIO

inséparable

déambulant

Dans la série On fait un petit concours vite fait histoire de trouver enfin un bon titre à mettre à notre catalogue, Ediciel organise avec Télérama et Larousse organise itou avec le Ministère de la Culture. Pour le premier, vous avez jusqu'au 31 Août pour pondre un logiciel d'aventure. Pour le second il faut accoucher d'un didacticiel (*) avant le 15 Octos'adresser ? Démerdez-vous, c'est pas plus compliqué qu'un jeu d'aventure, non?

(*) Barbarisme signifiant que le logiciel en question doit être chiant et pédagogique.

nonchalament dans les rues

Imaginez-vous

Voici UN JEU POUR GAGNER UN ABONNEMENT D'UN AN A HEBOOGICIEL:



de Funky Town, muni de votre

(vous savez ces superbes

radio-cassettes que trimballent

les blacks) à la recherche de

douze cassettes à rapporter de

toute urgence dans votre ma-

gasin de disques Interdisc. Pas

de lézard me direz-vous, mais

il vous faut encore savoir qu'à

chaque cassette que vous

trouvez, vous êtes dans l'obli-

gation de faire danser un nombre déterminé de passants. D'autre part vos piles s'usent,

des gangsters vous volent vos

cassettes et un horrible rasta

ialoux détruit votre ghettoblas-

ter à la moindre occasion. Une

comme une bête, en rythme,

et profiter de l'exceptionnelle

qualité musicale et graphique

de ce logiciel. Ghettoblaster

de Virgin Games pour Commo-

seule technique:

dore et bientôt Amstrad.

Ghettoblaster

C'est pas bien d'être rancunier et de faire courir de vilains bruits. Ici, on adôôôôôre Apple, on travaille tous sur Apple, parce qu'on est des babas et qu'on a pas trouvé mieux noins cher. On a rien, mais alors rien du tout contre Apple, ce n'est pas notre faute si ce sont des cons. Ah, au fait, on



a 9 Apple à vendre avec les disques, les cartes, les imprimantes, tout quoi, et même un disque dur qu'Apple n'a pas voulu nous vendre et qu'on l'a acheté ailleurs et qu'ils disent que si on dit que des méchancetés sur eux, c'est à cause que le disque. On va acheter des Atari 520 ST EN COU-LEUR, pourtant, Atari, on les aime pas et ce sont eux qui nous ont pris pour des cons. Enfin, pas l'Atari de Tramiel, les autres avant, les cons, quoi. Putain de bordel à queue de pompe à merde, qu'est ce qu'on est vulgaires, qu'est ce que ça va être facile pour Apple blanche colombe de dédaigner la bave du vilain crapaud Hebdogiciel! Et le procès, merde, on a pas droit

au procès, nous ? Chiche!

TOUCHE-MOI CA ET DIS-MOI SI C'EST DU DEULIGNE

Grand sprint final des créateurs dans la dernière ligne droite avant les vacances, vous semblez presque en meilleure forme que la semaine dernière. Pensez donc ! Plein de machines différentes se partagent les honneurs de la rubrique, rivalisant d'ingéniosité et d'humour.



Marc CABASSA, inventeur à ses heures, aime le speed mais le avec un grand S.

Listing Texas BE

1 CALL INIT :: CALL LOAD (-31748, 255) 2 REM CA C EST UN POKE



David DORSCHNER lance la nouvelle mode dans le domaine des RESET. En voici la preuve écla-

Listing Amstrad

MEMORY &9FFF:FOR i=&A000 TO &A00 READ a:POKE i,a:NEXT:MODE 1:CALL &A000: DATA &cf, &5c, &06, &c9 2 REM ca a le 9out du RESET, ca re ssemble a un reset, mais ca n'en e st Pas un !!!



Philippe CHARRIERE nous propose un kit multifonctions en couleur et en musique (si vous n'oubliez pas d'allumer la radio). RUN c'est bon, GOTO 2 si vous craquez. NDLR: merci pour le

Listing Atari

1 POKE 752,1:POKE 755,4:GOTO1 2 POKE 755,0:POKE 752,0:GOTO2



Nicolas THIERY crée les plus beaux dessins... et brouille comme à plaisir les bits.

Listing Apple

10 HGR : POKE - 16302,0: HCOLOR= 7: FOR T = 0 TO 60 STEP .314 1 HPLOT COS (T) # 2 # T + 1

40.6 TO COS (T) * T + 140.6 :6 = 6 + 1: NEXT T: FOR T = 125 TO 155: HPLOT 140.0 TO T ,191: NEXT T: FOR T = 0 TO 1 91 STEP 3: HPLOT 0.T TO 279. T: NEXT T: FOR T = 0 TO 279 STEP 3: HPLOT T,0 TO T,191: NEXT

20 FOR T = 0 TO 120 STEP 4: HPLOT 0,191 TO T,0: HPLOT 279,191 TO 159 + T,0: NEXT : POKE 232,0 : POKE 233,3: POKE 768,1: POKE 770.4: POKE 771.0: FOR T = 0 TO 139: POKE 772 + T,5: NEXT : POKE 912,0: POKE 913.0: FOR T = 0 TO 191: XDRAW 1 AT 0,T : XDRAW 1 AT 140,T: NEXT : 60TO



Jérôme MICULLI remporte haut la main les deux softs du jour grâce à son catalogueur de cassettes. Lancez le deuligne et placez une cassette dans le lecteur.

Listing Commodore

1 A=828: OPEN1, 1: PRINTPEEK(A+1)+256 *PEEK(A+2); "-"; PEEK(A+3)+256*PEEK(A+4):FORI=1TOPEEK(A):READA\$:NEXT 2 FOR1=5T015:N\$=N\$+CHR\$(PEEK(A+I)) : NEXT : PRINTH\$, R\$: CLOSE1 : POKE198 , 0 : WAIT198,1 CLR: RESTORE: GOTO1: DATAR, AF



Le plus drôle de la semaine restera quand même Emmanuel DURAND avec son synthé en deuligne. Débranchez votre magnéto, poussez le son de la télé à fond, appuyez sur SPACE et N/L simultanément et utilisez les touches 1, Q, A, SHIFT.

Listing ZX 81

1 FAST USR 16516



Ouah! Il fait tellement chaud que je me demande si j'aurai le courage de m'occuper de vous la prochaine fough!



10

MSX2 = MSX1.1

Le nouvel MSX n'est pas un nouvel MSX, du moins pas aussi nouvel que celui que l'on attendait. Toshiba vient de présenter son HX-22 sur le marché. Il comporte 80 Ko de Ram (64 Ko plus 16 Ko réservés au lecteur de disquettes). 64 Ko de Rom (dont 32 pour un traitement de textes intégré, Bank Street Writer et la gestion de la RS232), deux slots d'extension, une sortie RVB et une sortie stéréo. Mettez-moi le tout à 270 livres, sterling si possible, près de 3000 balles. Le traitement de textes sera disponible sur cartouche pour le HX-10, l'actuel MSX de Toshiba (et pour les autres MSX ? C'est sensé être compatible, non ?), ainsi que le programme de gestion de la RS232.

Cependant, Toshiba est réticent à appeler ce modèle "MSX 2". Et pour cause : les 128 Ko de Ram vidéo ne sont pas là. Ils ne seront présents que sur le HX-23, qui ne sort pas avant l'année prochaine au Japon.

Mitsubishi ne prévoit pas sa machine plus tôt, mais lui envisage un pavé numérique supplémentaire, et un lecteur de disquettes 3 pouces et demi, double densité, double face



pour 4000 francs. Arhg, n'estce pes ?

Pour finir, monsieur Sanyo a déclaré: "Nous ne mettrons pas le MSX 2 en vente tant qu'il restera des MSX 1 dans les magasins." Ah, ben on est tranquilles, alors.

L'ULTIMATUM

Lord British et sa joyeuse équipe de programmeurs n'arrête pas de bosser, au moins à encaisser les royalties, autour de la série Ultima. Cette fois, c'est sur une machine oubliée du public qu'Ultima III vient d'être adapté. Les possesseurs d'Atari 800 XL et 130 XE pourront désormais partir à l'aventure dans le doux pays de Soraya. Le graphisme est touiours aussi soigné, seules les opérations sur la disquette (malheureusement nombreuses dans ce soft) rendent son utilisation énervante. Evitez donc de découvrir trop d'ob-

jets, de mourir trop souvent et

d'effectuer des sauvegardes

de la partie à tire-larigo. Bonne quête ! Ultima III de Lord British pour Atari (350 francs), Apple (720) et Commodore (99



LES PTT PÉDALENT DANS LA SEMOULE!



Vous ne connaissez peut-être pas la CNIL. la commission nationale de l'informatique et des libertés. C'est un organisme chargé de prévenir les abus provenant d'une certaine utilisation de l'informatique. C'est par exemple cette commission qui a interdit à la police de faire des descentes dans les vidéo-clubs équipés de fichiers informatiques pour repérer les clients qui ne payaient pas leur taxe magnétoscope.

Cette commission vient d'être saisie d'un problème grave : la DGT a cédé son fichier nominatif contenant les noms de tous les possesseurs de minitels. C'est pour cette raison que ceux qui avaient un minitel se sont retrouvés inondés de prospectus publicitaires.

Et cette commission a tranché : les PTT ont le droit de diffuser cette liste! Et les utilisateurs ont le droit de ne pas v figurer, sur simple demande et gratuitement. Faut pas déconner! Il va bientôt falloir se protéger pour résister aux agressions publicitaires! Parce que, si il faut compter sur la CNIL,

on est pas arrivés.

Mais ce n'est pas tout. Transpac est planté depuis deux semaines: on ne peut plus obtenir les services proposés lorsqu'on habite à Paris ou dans le nord. Ce serait sans conséquence si Transpac ne marchait plus du tout. Or, ce o n'est pas le cas. On arrive bien sur la page de présentation Télétel 3 (qui coûte une taxe toutes les 45 secondes, 60 balles de l'heure !), mais on ne peut plus appeler quelque service que ce soit. En fait, pour s'apercevoir que ça ne marche pas, il faut dépenser deux ou trois taxes, au moins.

Et ce n'est encore pas tout! Comment se fait-il que, systématiquement, tous les possesseurs de minitel qui payent souvent une très grosse première facture se retrouvent avec une deuxième douloureuse, encore plus élevée, deux mois plus tard alors même qu'ils ont cessé de se de leur gadget? Comment se fait-il que les compteurs installés par les PTT chez les particuliers ne présentent pas les mêmes totaux que les compteurs que l'on ne voit pas et qui servent à la taxation ?

Enfin, comment se fait-il que l'état pompe sur le budget des PTT depuis 81, obligeant ceuxci à augmenter les tarifs ? Alors, on boycotte?

MINITEL ORIC

Si vous avez un Oric 1 ou un Atmos, un lecteur de disquettes Jasmin 1 ou 2, un modem Digitelec DTL 2000 ou DTL + , allez vous faire cuire un oeuf. Hé, hé ... Non, merde, pardon,



rien faire cuire du tout, y a un nouveau logiciel qui vient de sortir et je peux vous en parlez. Si, si, je peux vous en parler. Vous vous en foutez, vous êtes vexés ? Mais il est super, ce logiciel, il stocke les pages minitels, même avec graphisme. Allez, déconnez pas, restez là, il peut stocker 40 pages, vous pouvez aussi mettre en mémoire 65 numéros de serveur. Partez pas merde, ie plaisantais! Et faire votre propre serveur, ça vous intéresse? Non, t'en as rien à cirer? Faire un serveur d'une capacité de 300 pages sur ton Oric, t'en as rien à cirer ? Va donc, hé ! Les mecs de Multitel et moi, tu sais ce qu'on te dit ? Non? Ben, appelle le (90) 95.20.04, on va te causer dans le poste, banane!

FAITES GAFFE CA VA SAIGNER!

Plusieurs éditeurs de logiciels sont en train de préparer des actions contre les voleurs de softs. Je n'en dis pas plus pour l'instant pour vous laisser baigner dans la plus totale paranoïa. Méfiez-vous, vous ne direz pas qu'on ne vous a pas

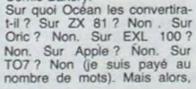


Si, en ce moment, c'est pas la joie pour les fabicants d'ordinateurs, ce sera la liesse pour les ricains en 1989. Leurs ventes mondiales passeront de 60 à 123 milliards de dollars d'ici 1989 et les ordinateurs personnels représenteront 45 % de cette manne au lieu de 32 % en 1984. Si vous voulez des détails sur ces chiffres, lisez "Fortune", le magazine des fauchés.



QUI VA FAIRE LES

Ocean vient de signer un accord de conversion avec Konami. Celui-ci porte sur huit jeux vidéos auquel on ne pouvait jouer jusqu'à présent que dans les arcades ou les cafés. s'agit de Hypersports, Tennis, Yie Ar Kung Fu, Hyper Rally, Golf, Ping-Pong, Mike et Comic Bakery.





sur quoi? Sur Amstrad, Commodore 64 et Spectrum. Hypersports devrait être en vente dès le mois prochain, pour commencer. Après, ce sera Tennis, et après je ne sais pas car ma boule de cristal est en rideau.

SAINT CANON **ENSEIGNEZ-NOUS!**

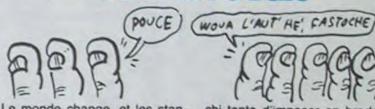
Canon distribue des logiciels sur MSX depuis la sortie de son V20, mais les premiers softs éducatifs viennent seulement de sortir. Peut-être d'ailleurs eût-il mieux valu qu'ils ne sortent jamais. Je serais auteur de logiciel, j'aurais honte de présenter des softs aussi nuls à un éditeur, mais quand ce dernier ose les publier, là je me dis: "méfie-toi, fils, y a anquille sous roche... Maths ne vaut pas une bonne calculette scientifique à 500 balles: la manipulation des commandes relève de l'acrobatie intellectuelle sans filet alors que le mode d'emploi ressemble à une peau de chagrin après de multiples usages. Le seul avantage réside dans le travail sur les nombres complexes, mais la même calculette dans sa version programmable en fait autant, et elle est plus facile à transporter aux épreuves du Bac ou de Fac. A éviter absolument, tout comme Dissert Phase 1 (premier d'une série de trois titres). Ce dernier se propose de vous aidez à organiser vos idées pour une dissertation, quel qu'en soit le sujet. Si l'idée est excellente et le cheminement de réflexion cohérent, la pauvreté de présentation et la lenteur du programme feront craplus désireux

d'apprendre. Un ennui essentiel réside dans ces deux logiciels : des fautes d'orthographe émaillent les différents textes qui apparaissent à l'écran l Génant pour des softs éduca-



Un intérêt reste dans ces réalisations: les programmes ne sont pas protégés et en Basic, ce qui vous permettra de progresser en programmation en évitant de réitérer les erreurs des concepteurs de ces logiciels (en sont-ce vraiment?). Bientôt dans toutes les bonnes crèmeries et j'espère pas chez

LES TROIS POUCES POUSSENT LES CINQ POUCES



Le monde change, et les standards de disquettes se succèdent. C'est le 3 pouces et demi qui a le vent en poupe. On prévoit un chiffre de vente de près de 10 millions d'unités vers les années 1990. Ce qui laisserait dans les choux le standard 5 pouces 1/4 et l'autre standard 3 pouces qu' Hita-

chi tente d'imposer en bradant ses lecteurs de disquettes pour l'Amstrad, par exemple. En 84, il s'est vendu plus de deux millions de 5 pouces 1/4 contre 400 000 3 pouces et demi. Ces chiffres étant considérables, les fabricants sont fermement invités par moi à baisser leurs prix, et que ça saute.

UN PLAN PAS TOC POUR CARTES EN PLASTIC

de savoir se placer sur les marchés parallèles. Trouver des combines du genre : la fabrication des terminaux pour le PMU. Ca, c'est du solide qui tient bien au corps, et c'est pas demain la veille que les recettes du tiercé vont s'effilocher et partir en eau de boudin. La société SOLAIC a trouvé une de ces combines en décrochant le marché de fabrication des Cartes Bleues



pour le Crédit Agricole. Mine de rien, ça fait tout de même un million de bouts de plastique à mouler. Faut de tout pour faire des patrons heureux et des usines qui tournent.

ENCORE DES OSCARS

La réunion annuelle anglaise pour décerner les Oscars locaux s'est tenue la semaine dernière à Londres. Organisée Personnal Computer World, Sunday Times et Thames Television, le rassemblement à permis à plus d'un millier de personnes de s'étonner des choix du jury. Meilleur ordinateur personnel-familial: l'Apricot XI, meilleur ordinateur \$ professionnel: Apricot portable, meilleur ordinateur familial: Atari 800 XL, meilleurs softs de jeu : Hitch Hikers Guide (Infocom) et Impossible Mission (CBS), meilleur programme éducatif : Sinclair Logo (Sinclair), meilleur logiciel utilitaire: Psion QL Bundle (Psion) et enfin meilleur ordinateur personnel: QL. Vous remarquerez quand même la remarquable absence d'Amstrad dans cette remise des



prix, alors que Sinclair (QL) et ACT (Apricot) trustent les prix. Enfin il parait surprenant de consacrer le vieil Atari sans évoquer l'existence de son successeur direct (et compatible) le 130 XE.

NDLR: le gigot sauce à la menthe, ça rend sourd et aveugle?

LES GRANDES NOUVEAUTES

Les marketingeux d'US Gold sont décidément très forts : dans un télex du 3 juillet 85, ils annoncent à tous les revendeurs l'apparition dans leur catalogue de deux logiciels extraordinaires. Vous allez tellement en baver en les voyant annoncés que je me demande si je vais vraiment vous révéler les titres de ces nouveautés. Bon, je suis bon prince, sachez qu'il s'agit de deux nouveautés tellement nouvelles que peut-être vous n'en avez pas entendu parler : DIG DUG et PAC MAN seront désormais disponibles au catalogue US Gold au prix public de 145 francs. Y a pas à dire, pour des nouveautés, c'en sont! Un grand bravo aux



prospecteurs d'US Gold à qui e décerne sans la moindre hésitation le titre honorifique de plus ringard que moi tu craques

MUSIQUE NOIRE

Black is black, c'est la musique que j'aaaaime. Vous aussi, tant mieux, parce que l'été sera noir. Après les vaches maigres musicales de l'hiver, c'est le trop-plein en été, voir les doublons. Tous les dimanches soirs le JAZZ est roi: 21h35, les concerts filmés par Averty sur FR3, 22h15, HAR-LEM NOCTURNE sur A2 avec les noms les plus prestigieux, passés et présents. En fin de semaine, le vendredi soir, SPECIAL TROPIQUES vous chauffe la tête avec les rythmes des Antilles, de Cuba et

de la Jamaique. Et puis, exceptionnellement, cette semaine deux concerts africains: Touré Kunda (TF1) et Salif Keita (FR3), célébrissimes vedettes du hit-parade connues jusqu'à Sainte-Afrique.

Et pour commencer la semaine, toute la nuit du samedi 13 au dimanche matin dans un super-ixtra-spéciol Enfants du Rock, le concert pour l'Afrique en mongolovision: we are the musicians, we are the world et toutes ces sortes de choses. OOOwwwaaannénéééééééé.

BOMBYX.

Y A-T-IL UN DOCTEUR DANS LA SALLE

La maison du Dr Edwardes

Film de Alfred Hitchcock (1945) avec Gregory Peck, L Ingrid Bergman et Léo G. Ingrid Bergman et Léo G. o Caroll. Les cauchemars sont de Salvador Dali et la musique célébrissime de Miklos

Green Manors dans le Vermont (U.S.A.), est une clinique psychiatrique dont le directeur, le Dr Murchison, va prendre sa retraite. Toute l'équipe des psychiatres, parmi lesquels on remarque Constance Petersen (I. Bergman), attend l'arrivée du nouveau patron, le Dr Edwardes. Ce dernier (G. Peck) surprend tout le monde par son extrême jeunesse. Constance tombe amoureuse de lui et découvre qu'il n'est pas le bon docteur, qu'il n'est pas non plus médecin mais qu'il est amnésique. Si cet individu ne sait plus qui il est, par contre il croit avoir tué le Dr Edwardes (si vous pensez que le scénario a été écrit par un timbré, consultez un analyste).

Donc, l'amnésique s'enfuit à New-York pendant que le Dr Murchison lance la police à ses trousses. Constance (elle mérite bien son nom) rejoint le fuyard et lui fait retrouver quelques souvenirs: pilote pendant la guerre, il a été victime d'un accident. Conduit chez le Dr Burlov (L. G. Caroll), le célébrissime spécialiste du cerveau confit parvient, en décortexicant un rêve du malade, à le convaincre qu'il n'a pas tué. De plus, son nom lui revient, il TF 1.



John Ballantine s'appelle (Jeeves, un double scotch, je craque !)

Premier film de la vague psy qui envahit les écrans américains durant une décennie. c'est aussi le plus beau. Il prend le contre-pied de la théorie officielle en démontrant que l'analyse est encore plus efficace si le psychiatre est amoureux de son malade. Malgré sa renommée, Alfred fut la victime des producteurs, deux scènes furent coupées. La première montrait un bal où les danseurs évoluaient sous une quinzaine de pianos (et pianissuspendus; dans la tes) deuxième, Constance, drapée dans une tenue grecque, se transformait en statue. Le reste est quand même bien délirant, sacré Alfred!

Diffusion le 15 à 20h35 sur

S.O.S. CRIMES

Voleur de crimes

Film de N. Trintignant (1969) avec Son mari, R. Hossein et B. Laffont

Jean est journaliste Il en a marre de voir la tête des autres faire la une. Lui aussi, il veut sortir de l'anonymat, faire parler de lui. Qu'on s'intéresse à lui, qu'on le jalouse, bref, être une star.



Crash! Une automobiliste se suicide. Témoin unique de l'événement, Jean tient l'occase de sa vie (pas la bagnole, le fait divers, eh cong !). Un suicide, c'est trop banal, juste un entrefilet qui jouxte la rubrique des chiens écrasés.

Mais un meurtre, c'est bien saignant, bien sordide, ça mérite la première page.

Tenir un scoop, coco, c'est bien, en être la vedette c'est mieux. Jean a beau revendiquer le crime à tavers des lettres anonymes et un portrait robot, personne ne le croit, ni la presse quotidienne, ni les hebdos à scandales, ni même la police. Ulcéré, il double la mise, et commet un vrai crime, g bien à lui, copie conforme du 2 suicide. Enfin considéré par la a société, il est arreté. Il sort de chez lui les menottes aux poignets, heu-reux, il s'est payé la tête de la société qui à son tour lui prendra la sienne.

C'est incrovable le mal qu'il faut se donner pour se faire admettre en tant qu'assassin dans cette société. Si la police ne croit même pas les gens qui s'accusent de crimes, alors qu'elle essaye de faire avouer des gens qui ne veulent rien dire, de qui se moque-t-on ?

Diffusion le 19 à 23h00 sur

LUNDI 15 JUILLET

20h30 C + : HARLEQUIN (voir CURIOSITES 89) 20h35 FR 3: FANTOMAS (1964), film d'A. Hunebelle avec J. Marais et L. De Funès 20h35 TF 1: LA MAISON DU Dr EDWARDES (voir 20h35 A2 : LE GRAND ECHIQUIER (Jessie Nor-22h20 TF 1: LES ATELIERS DU REVE : U.R.S.S. 23h00 FR 3: THALASSA

MARDI 16 JUILLET

20h30 C + : SIEGE (suspense honnête)
20h35 FR 3: LES ILES (poêtique et superbe)
20h35 TF 1: TAZIEFF: Les colères de la terre
20h35 A2 : LES FEUX DE LA RAMPE (voir article) 21h35 TF 1: LE RENDEZ-VOUS DANS LE SQUARE (théâtre) 22h05 C + : L'ETINCELLE avec C. Goldsmith 22h50 FR3: HISTOIRE DE L'ART (Cézanne ouvre-

22h50 A2 : NIKAIA.

MERCREDI 17 JUILLET

20h30 TF 1 : LES HOMMES DE BONNE VOLONTE

20h35 FR 3 : INTERVILLES 85

20h35 A2 : Mr les Jurés :L'affaire Cerilly 21h00 C + : SHOGUN ASSASSIN (un seppuku vite)

2th30 TF 1 : TOURE KUNDA LIVE 22h25 C + : RUE CASES NEGRES (voir article 90)

22h35 TF 1 : SIMONE (téléfilm de l'INA) 22h45 A2 : L'HISTOIRE A 20H: La question armé-

JEUDI 18 JUILLET

20h30 C + : L'AMOUR FUGITIF avec M. Bozzuffi et

L. Duthilleul 20h35 FR 3: AZIZA (excellent film tunisien) 20h35 TF 1: LE PRUSSIEN (redif hommage)

20h35 A2 : LES ENFANTS DE CHOEUR (nul) 22h00 TF 1: D'HOMME A HOMMME 22h00 A2 : DECAUX'S STORY : HUGO

22h10 C + : DORTOIR DES GRANDES (couchez les 23h10 FR3: HISTOIRE DE L'ART (Monet is time)

VENDREDI 19 JUILLET

20h20 C + : FOOTBALL en direct

20h35 A2 : TENDRE COMME LE ROCK nº 5

20h35 FR 3: MANIMAL nº 5 20h35 TF 1: FORMULE 1: Mireille Mathieu

21h20 FR3: FRANCE A LA TROIS: la sorcellerie 21h35 A2 : APOSTROPHES : Les derniers élans du coeur

21h50 TF 1: CHAPEAU: Carlos (Variety et G. Carpentier)

: CARTHAGE EN FLAMMES (peplum)

avec P. Brasseur et D. Gélin 22h30 FR 3: SPECIAL TROPIQUES: Salif Keita

23h00 A2 : LE VOLEUR DE CRIMES (voir article)

SAMEDI 20 JUILLET

20h35 TF 1: S.O.S. HOMME SEUL (Théâtre) 20h35 A2 : CHANTEZ-LE MOI (J.F. Kahn écoute) 20h35 FR 3: BOULEVARD DU RIRE (Lanoux velle

22h10 TF 1: NUITS VAGABONDES (Giquel come

back) 22h15 A2 : LES ENFANTS DU ROCK

22h15 FR 3: DYNASTIE 23h00 C + : HISTOIRE D'0 Nº 2 (bondage mou)

DIMANCHE 21 JUILLET

20h35 A2 : LA CHASSE AU TRESOR nº 3 20h35 TF 1 : LES CAVALIERS (un grand western) 20h35 FR 3 : MEDITERRANEE

21h00 C + : LES GALETTES DE PONT-AVEN (voir

article) 21h30 FR3 : JAZZ (un Averty en vaut deux) 21h35 A2 : HARLEM NOCTURNE : 22h30 FR 3 : LE BEL ANTONIO (voir ARTICLE)

DECAUX'STORY: Victor Hugo

de l'événement (de J-F Kahn),

L'année Hugo bat son plein. pouet de la république, de Pour ceux qui l'ignoraient encore, malgré le battage autour niste prophétique, du pair de France puis du père de la la France commémore le cen- France, de "ce fou qui se pre-

consacre 4 émissions très do- ses passades romantiques... cumentées (gravures, films, Le père Alain réalise le rêve lettres...).

Hugo, le grand, le vrai, le beau, le seul qu'ait un grand tout sur Totor. L'Hugolique tenaire de la mort du pouet- nait pour Victor Hugo" selon secret, on vous dit tout sur ses vers 22h00 sur A2.

Cocteau, autrement dit le acnées bucoliques, ses crises grand Totor auquel Decaux de coliques, ses élans lyriques,

de sa vie. En pleines transes Tout, vous saurez tout sur les hugocentriques, complètement surexcité par son délire verbal, lancé d'une voix criarde, il nez, tout, tout, vous saurez s'identifie totalement au personnage.

n'aura pour vous plus aucun Diffusion à partir du jeudi 18

téloche

LES DERNIERS FEUX Limelight

Film de C. Chaplin (1952) avec lui-même, Claire Bloom, Buster Keaton, S. Chaplin, C. Chaplin Jr. G. et J. Chaplin



Calvero (Chaplin), comique vieillissant sauve une jeune danseuse handicapée du suicide (encore !). Il prend Terry (C. Bloom) en protection sous son aile et par la même occasion tombe amoureux d'elle. Lui faisant sa cour côté jardin, il décide de reprendre le travail afin de subvenir à leurs besoins. Son premier spectacle est un four irrécupérable (de lapin). C'est à son tour de déprimer, et c'est Terry qui va l'aider.

Eternellement reconnaissante

à son sauveur, Terry n'en est pas moins femme, et rencontre un musicien, Neville, dont elle tombe amoureuse. Quel calvaire pour ce pauvre Calvero! Mais lucide, et n'attendant plus rien des choses de la chair et de l'amour, il s'efface, laissant les deux tourteraux à leur sort. Des années plus tard, Calvero, tombé dans une misère noire est retrouvé par l'impresario de Terry et Neville. Ces derniers organisent un gala de bienfaisance à l'intention du vieux clown. Immense succès. Se croyant remis en selle, Calvero est radieux. Maiiiiiiis, le destin ne verra pas les choses du même oeil...

C'est un grandissime chefd'oeuvre, une réflexion douceamère sur la vieillesse et le milieu du spectacle, un mélo dans le meilleur style. Perçu à sa sortie comme ses adieux à la profession, ce vieux briscard de Chaplin a fait mentir tout le monde en réalisant quelques temps plus tard Un roi à New-York. Si vous n'écrasez pas une larme à la fin de ce film, c'est que décidement, il n'y a plus rien à tirer de vous bande d'insensibles. Sniff...

Diffusion le 16 à 20h35 sur

IMPUISSANCE ET GLOIRE

Le bel Antonio

Film de M. Bolognini (1960) avec Marcello Mastrolanni, Claudia Cardinale et Pierre Brasseur.

Le bel Antonio (Marcello), ayant tenté tout l'été de faire carrière dans la diplomatie, se trouva fort dépourvu quand la nuit de noces fût venue. Tonino, qui vient d'être marié à Barbara (la belle Claudia) pour raison de dot, doit accomplir tout normalement son devoir de mari respectable. Mais Antonio ne peut aimer de son corps une femme qu'il aime dans son coeur (c'est là son moindre défaut). Le mariage n'étant pas consommé, il est mis au banc des accusés par toute sa famille qui apprend qu'il est, comment dire... c'est à dire qu'il ne peut pas... euh... voilà ... quoi, il est impuissant. Son père (P. Brasseur), ne suportant pas cet affront, va tomber dans une démence proche de la folie avant de mourir. Heureusement, la bonne se retrouvera enceinte. Et de qui? Mais oui du beau Tonio (dont le ténia n'est pas si défaillant ça). Ouf, l'honneur est



Pour éclairer votre lanterne, il est utile de préciser que l'action se déroule en Sicile, une contrée où la virilité est une religion encore plus puissante que la mafia ou le catholicisme. Alors voilà un pays où l'adultère n'est pas un crime contre Dieu, sauf si c'est avec ma soeur, Clou dixit. Il est à penser qu'après la diffusion de ce film, léger mais corrosif, la population de cette ile a dû doubler. Arrivederci! Arrivée d'air chaud ! Je vous quitte car j'ai un avion à prendre.

Diffusion le 22 à 22h30 sui FR3

ILS ONT DES CHAPEAUX RONDS

Les galettes de Pont-Aven

Film de Joel Séria (1975) avec Jean-Pierre Marielle, Bernard Fresson, Claude Andréa Ferréol, Piéplu, Jeanne Goupil et Romain Bouteille.

Henri Serin (J-P Marielle), crâne de piaf mais bon coeur, est représentant en parapluies. A ce titre, il parcourt la lande bretonne délaissant sa dinde de femme et ses enfants qui, par ailleurs, le méprisent. Don Juan de basse-cour, il vole dans les plumes des poules de rencontre avec un certain o succès. Après un accident de o volant (pour cause de rut d'un sanglier en vers sa laie (en a versaillais, pardon en vers salés (en verte saillie, une saillie à l'envers, une à l'endroit))) du côté de Pont-Aven, il trouve refuge chez Emile, peintre local. Emile (B. Fresson) accueille Henri comme un coq en pâte allant jusqu'à lui offrir sa poule, Angela.

Henri tombe amoureux fou de cette volaille, il abandonne les pépins et se consacre à la peinture, une vieille passion. L'idylle ne dure pas et Serin

rentre la queue basse à la maison. Notre canari rit jaune lorsqu' en rentrant il retrouve sa moitié agenouillée dans une situation, certes agréable, mais sans équivoque pour sa vanité de mâle. Il repart aussitôt à tire d'aile à Pont-Aven.



tu prendras bien le dessert ?

Film truculent, plein de verve, de générosité et de tendresse. Jean-Pierre Marielle est remarquable (son plus beau rôle ?) dans cette incamation de la prise de conscience artistique chez les bas-bretons par le biais de la fesse.

Diffusion le 21 à 21 H sur C+

LOGIZIQUE

MACHIN-TOSH

Ah le con ! Le con ! Déjà une fois. Quatre ou cinq heures de boulot, un coup de pied accidentel dans la prise et tout qui s'envole. C'est ça, l'ordinateur. C'est aussi ça! Faut pas l'oublier. J'avais omis d'enregistrer. Ca ne m'arrivera plus, évidemment, l'enregistre tous les trois mots maintenant. C'est autre chose. J'écris sur un Mac. Ils vont se marrer, ici, à l'Hebdo. Comme ils n'aiment pas trop le Mac, ils vont sûrement me dire qu'avec je ne sais quelle autre bécane, pas de lézard. J'ai trop chargé un fichier. J'avais pris de l'avance, tartiné des pages et des pages de réflexions inspirées par Sting. La machine les a écrasé. C'est ce qu'on m'a dit. Si j'avais mieux lu ma notice, ça ne serait pas arrivé. Venez, m'a dit le type qui me l'avait vendu. On va voir ce qu'on peut faire. Venez avec votre disquette. J'avais vu sur l'écran "grave erreur", on voit apparaître un boulet avec une mèche allumée. Ca semble vous dire que vous allez tout faire sauter. Je me suis ramené. On m'a donné les nouveaux Mac Write, Mac Paint et dossiers système. Mais on n'a pas pu sauver mes pages. On peut aller jusqu'à soixante pages par dossier, maintenant. Avant, c'était cinq. Pas plus de cinq ! Lorsqu'on travaille, il arrive qu'on se cassionne et qu'on oublie ça. Quand on raconte ce genre d'histoires aux passéistes qui doutent de l'intérêt de l'informatique, faut voir comme ils se marrent. On les comprend. Une machine si sophistiquée avec d'aussi grosses tares. Et les vendeurs ! J'ai l'impression que le con domine, dans cette spécialité. C'est plein de gens qui sont très fiers d'être des marchands d'aspirateurs à la pointe de la technologie. Faut voir comment ça vous parle, comme à des demeurés. Entre eux, ça doit y aller, les vannes sur le dos du consommateur moyen. J'ai l'impression que c'est comme une race, les vendeurs techniciens satisfaits.

Ils manient la terminologie à toute vitesse, toutes ces têtes à claque genre premier de la classe. "C'est pourtant simple", qu'ils vous disent. Ils vous bombardent d'informations sur un ton qui vous décourage d'y revenir. En même temps, vous vous dites on ne va pas lui mettre un pain pour ça. Il comprendrait pas, le pauvre. On ne va pas le refaire. Dorénavant, suffira de l'éviter, voilà tout.

LE ROSBEEF COURAMMENT

Je parlais de Sting, donc. Son dernier disque. Il se trouve qu'il me plaît. Je ne suis dupe de rien. Evidemment, qu'il fait un petit peu nouveau riche de la politique. Le gars à qui la conscience est venue et qui nous balance tout ce qu'il sait. Qui nous refait le coup du genre rive gauche fanée. La chanson qui ne fait plus que dire platement ce que presque tout le monde formule déjà avec beaucoup plus de nuances au Café du Commerce. Pourtant, le mode chanson permet la métaphore. On peut se planquer derrière. Sting, tant qu'il a pioché dans Jung pour Synchronicity, ou dans le roman Paul Boyles pour Thé in Sahara", c'était un peu étrange, ça passait, mais là avec les russes, on lui tombe dessus. Sans avoir sa carte, il dit que l'ouest fait de l'anticommunisme primaire. Il remarque une hystérie anti-rouge. C'est vrai, qu'on voit les autres en train de tout repeindre en gris souris et que c'est pas gai. En même temps, de l'autre côté, les couleurs c'est vraiment de la fausse gaité. Suffit de bien regarder chez Ducocalajoie. Rien à la gloire de l'Humanité. En fait, pas un bloc pour racheter l'autre. L'Homme est toujours aussi génial et con. Tout peut arriver. Mais Sting, même s'il chante des plateries, sa voie aigüe et cassée est belle. Sa façon de la pousser. C'et ça, surtout, qui nous fait de l'effet. L'anglais n'est pas notre langue. A nous les français, je veux dire (pas la moitié d'un con, le mec!). Il faut du temps, pour sentir la bêtise dans une chanson qui n'est pas chantée dans notre langue maternelle. Suffit pas de comprendre l'anglais. Il faut réellement être à double culture. Il faut du temps, à moins que la forme trahisse la bête satisfaite. Sting n'est pas une lumière, mais ce n'est pas un crétin non plus. Et lorsqu'il chante, la formule littérale ne me permet pas de juger de la qualité de sa chanson. Si je suis séduit par l'atmosphère musicale, je suis séduit et voilà tout. J'ai beau lire ou entendre une sorte de naîf "anticommunisme primaire", ça ne me gêne pas. Ca ne sonne pas lourd. Pas plus que n'importe quel "I woke up this morning" de bluesman. Un français qui chanterait pour nous expliquer qu'il y a une montée hystérique anti-russe, et qu'il ne veut pas se faire conditionner à en croquer. Puis qui ajouterait : "Je préfère croire que les russes aiment leurs enfants aussi", faudrait que j'entende ça. C'est sur l'ensemble que je peux juger. C'est un tout, une chanson. Là, je suis peut-être bluffé, mais j'aime ce disque. Je ne me roule pas par terre, mais je Le trouve très agréable. Sting a un grand sens de la mélodie. Je dis tout ça parce qu'on lui tombe dessus à bras raccourcis dans certains journaux. Parfois, le plus bêtement possible. On sent qu'on a jeté un coup d'oreille blasé. Qu'on en a parlé un peu avec le voisin qui était d'accord et voilà. Et

puis la jeunesse qui n'aurait rien remarqué, répète tout ca pour faire son intelligente.C'est pas comme ça qu'elle va le devenir. Mais elle a l'excuse de la jeunesse, la jeunesse. Elle a droit à des tatonne-

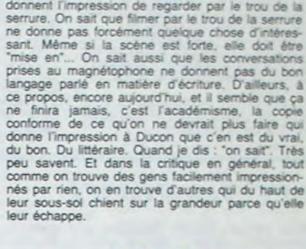
HISTORIQUE

La première fois que j'ai vu Police, les petits gars, approchez-vous de ma tente, c'était au festival de Mont-de-Marsan. Ils étaient quatre. Il y avait avec eux le corse Padovani, qui est resté sur la touche depuis. La formule était bâtarde. C'était des types plus âgés que les autres qui se cherchaient un look, les cheveux n'étaient pas encore coupés comme il fallait. Et leur show était moins marqué

plan qu'on les voit, les artistes. Tout nus, tout crus. Quand ils sont là, à trois mètres de vous, qu'on peut lire leur frime. Remarquer une décontraction affectée ou d'autres manières désagréables. Sting a de la tenue. Il fait juste ce qu'il faut. Il a la taille qu'il parait avoir dans les images. Il portait avec beaucoup d'élégance un grand froc noir façon arabe, et une veste de smoking. On sentait que toute l'équipe avait été vêtue par la production. Pas d'uniforme, mais une dominante. Les musiciens étaient habillés un peu comme les jazzmen des années vingt ou trente.

TOURISTE DANS SON COSTUME

Et ils n'habitaient pas tous bien leur costard. C'était le cas de Brandford Marsalis. Lorsqu'il

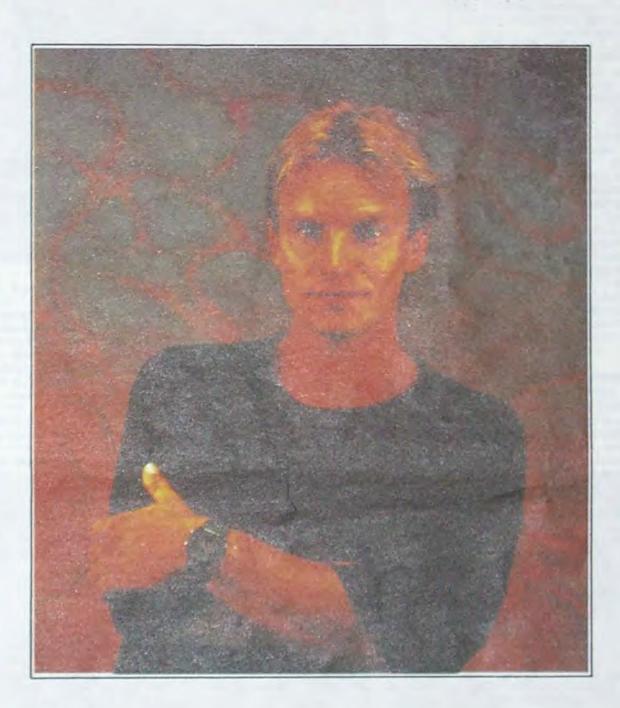




Mais où en sommes-t-il donc ? On parlions de Sting. Oui. S'il nous fait des discours à but humanitaire, tant mieux. Evidemment, il aurait pu être plus subtil. Ou plus amusant comme les Beatles dans le double album blanc avec "Back in USSR": "and les filles de Moscou make me sing et crier que Georgia's always dans mon mind" Vous savez que la Georgia à laquelle s'identifiaient les jeunes filles d'Europe des années soixante en se laissant "frotter" dans les boîtes, n'était pas une fille mais la Géorgie. Voyez l'astuce. Les garçons russes avaient une âme aussi. On veut croire que les Russes aiment leurs enfants. D'ailleurs, ils ont eux-mêmes une Géorgie.

T'as qu'à voir !

L'idéal aurait été une chanson qui fasse semblant de rapporter une attitude peu banale des peuples de l'Ouest. Un désir de rencontrer l'Est. Un élan qui aurait dépassé les dirigeants : "On veut voir des russes et des russettes! On veut des jumelages. On sait, on sait. Sont pas pleins aux as, doivent payer la note des tsars. Mais on les invite, malgré la crise. On s'arrangera pour la bouffe, on fera de l'économique, on cuisinera à tour de rôle. Ils ne doivent pas manquer de recettes à tortore du genre "encore meilleur réchauffé". Faire une chanson comme si les peuples avaient des élans vers les peuples, autres qu'avec l'idée du cassage de gueule. Mais c'est un rêve. Ayant échappé à la guerre jusqu'à maintenant, je ne suis évidemment pas tranquille de savoir qu'il sera très mal vu de refuser celles qu'on nous prépare. Au fond, ce n'est pas si mal qu'un chanteur très populaire lance des choses aussi simples que "les russes aiment leurs enfants aussi". Puisque le monde est suiviste, mieux vaut le voir suivre un naîf "repeace and love" qu'un subtil et pervers "zigouillons-les, ils nous y ont acculé, on est pas des ordures mais des résistants". L'écrivain André Gide -pour prendre de l'anti-communisme d'il y a longtemps-a quitté le parti après avoir vu où ça menait (lire son "Retour d'URSS"). La pire chose pour lui aura été de découvrir comment on avait bourré le mou des braves russes. Un camarade de l'Ouest leur rendait visite et on le regardait avec compassion. N'était-il pas trop malheureux dans l'enfer de l'Ouest décadent ? Il est vrai qu'ici, l'opinion qu'on a d'eux aujourd'hui n'est pas très nuancée non plus. Paradoxalement, la politique en grosses godasses de Sting pourrait en amener (des nuances) si elle provoque des débats. Et je raconte tout ça en juillet à des gens que seule la météo intéresse.



que celui de Clash ou des Damned. Mais peu de temps après est sorti le 45 t "I can't stand loosing you". Police venait de naître. Ca ne serait pas du punk rageur, Police, mais du progressisme raffiné. Ils ont peaufiné l'image des trois têtes blondes, et créé un style musical en piochant partout. Leur niveau technique leur a permis d'être reconnus, alors que leur succès grandissait, par d'aigres musiciens marginaux, convaincus que la nullité s'imposait pour qui veut du succès. Et puis les têtes blondes et la voix particulière de Sting ont attrapé les autres. "Walking on the moon" et "Message in a bottle" furent d'énormes succès internationaux, le groupe s'est baladé dans le monde entier. Le guitariste et le batteur y sont allés de leurs petites expériences hors du groupe, Sting a fait l'acteur, Récemment, leur maison de disques (qui leur doit beaucoup) leur aurait offert de coquettes sommes pour faire un peu ce qu'ils voulaient durant une année sans Police, alors Sting a réuni une bande de musiciens noirs, une partie de la crème des jeunes jazzmen américains puis s'est écrit quelques chansons et a répété avec eux. Sur la pochette du disque, il tient à dire que ce n'est pas ce qu'on pourrait appeler son album solo, ces gens y sont pour beaucoup. Et ils se sont bien amusés ensemble. Avec l'argent. Il a également décidé de fixer l'événement en en faisant un film. Un film de leurs quelques concerts et de son image de Sting en 85. La tête blonde est revenue à son chatain clair d'origine. Sting se montre un peu plus naturel. Le succès lui a réussi. Il est sain, se cultive, ne se comporte pas en rock star idiote qui casse de l'hôtel parce qu'elle en a les moyens. Il se marie, fait des enfants. L'équipe technique de cinoche s'est scindée en deux. On filmera l'accouchement, la naissance du petit Sting qui naîtra lors de la tournée. On le verra, le film. On jugera. Ayant passé une journée sur le tournage, j'ai pu observer le bonhomme. C'est là, quand tout le monde attend, quand les techniciens préparent un

jouait, ça allait mais en dehors, on sentait le type nerveux, qui faisait des déplacements inutiles. I mettait ses mains dans ses poches, les ressortait, allait de long en large sur le plateau. On avait l'impression qu'on venait de lui poser le costard sur le dos et qu'ayant à peine eu le temps de se regarder dans une glace, il regrettait de ne pas en avoir à sa portée, tant il doutait de l'effet qu'il produisait. Il faut dire que ça traînait. Sur les tournages, il y a des impondérables tous les quarts d'heure. Là, on s'était aperçu qu'une chose n'allait pas et on avait décidé qu'il fallait peindre en noir la partie de la scène de Mogador qu'on devait filmer pour un raccord avec un plan de la veille. Combien de temps pour dégotter des peintres ? Très peu. Les peintres arrivent. Combien de temps pour peindre ? Et combien pour que ça sèche? Au moins une bonne heure. Catastrophe ! Et tous les figurants qui attendent. Qu'on devra payer pour rien, finalement. On donnera quatre cent balles par tête à une trentaine de personnes qui seront venus regarder Sting de près lors d'une répétition.

Les peintres ont peint et pour accélérer la vitesse de séchage on a baladé des projecteurs derrière les pistolets. Notre Marsalis tournait en rond nerveusement, mal à l'aise dans son grand falzar. Les fringues mal habitées, on voit souvent ça au cinéma. En France, quand on prend quelqu'un comme Isabelle Adjani, une des meilleures pourtant, qu'elle soit une fois princesse, une fois punkisée façon Marie-Claire, on y croit pas. On voit le maquillage, la préparation. On voit le cinoche derrière. On sent l'équipe. C'est très difficile de faire oublier le cinéma au cinéma. D'entrer dans la vie. Il me semble que le plus difficile au cinéma, c'est le naturalisme. Il y a des gens qui pensent qu'il n'y a rien de moins intéressant. Pourtant, réussir à mettre de la vie sur la pellicule, pardon, Renè! Tout le sens artistique est dans le décalage. Faire du vrai avec du faux, s'arranger pour que le ton, les costumes, les déplacements, l'histoire nous

IN EUROPE AND AMERICA, THERE'S A GROWING FEELING

CONDITIONED TO RESPOND TO ALL THE THREATS

IN THE RHETORICAL SPEECHES OF THE SOVIETS

MR. KRUSHCHEV SAID WE WILL BURY YOU

I DON'T SUBSCRIBE TO THIS POINT OF VIEW IT WOULD BE SUCH AN IGNORANT THING TO DO

IF THE RUSSIANS LOVE THEIR CHILDREN TOO

HOW CAN I SAVE MY LITTLE BOY FROM OPPENHEIMER'S DEADLY TOY

THERE IS NO MONOPOLY OF COMMON SENSE

ON EITHER SIDE OF THE POLITICAL FENCE

WE SHARE THE SAME BIOLOGY

REGARDLESS OF IDEOLOGY BELIEVE ME WHEN I SAY TO YOU

I HOPE THE RUSSIANS LOVE THEIR CHILDREN TOO

THERE IS NO HISTORICAL PRECEDENT TO PUT THE WORDS IN THE MOUTH OF THE PRESIDENT

THERE'S NO SUCH THING AS A WINNABLE WAR

IT'S A LIE WE DON'T BELIEVE ANYMORE

MR REAGAN SAYS WE WILL PROTECT YOU

I DON'T SUBSCRIBE TO THIS POINT OF VIEW BELIEVE ME WHEN I SAY TO YOU

I HOPE THE RUSSIANS LOVE THEIR CHILDREN TOO

WE SHARE THE SAME BIOLOGY

REGARDLESS OF IDEOLOGY

WHAT MICHT SAVE US ME AND YOU IS THAT THE RUSSIANS LOVE THEIR CHILDREN TOO

CINOCHE!

édito

Ah zut ! Pas de place pour vous causer des films du 10 juillet! Tant pis, vous attendrez le 92, depuis le temps, vous d'vez bien avoir l'habitude

D'abord et avant tout, si j'peux m'per-mettre, et c'est pas pour vous déranger, bravo à tous les néo-bacheliers! Ca mange pas de pain et ça fait toujours plaisir, non?

En tout cas, du moment que ça vous fait plaisir d'avoir le bac ! Parce qu'en fait, tout est là ! Le plaisir !

Croyez pas que j'm'ennuie à voir les toiles! Vous non plus, d'ailleurs, ça vous déplaît pas, le cinoche, ce-pas ? Alors qu'est-ce que vous restez là plantés comme des parcmètres à jamais dépenser vot'thune et pas aller au ciné, hein?

Allez, allez, on s'bouge sa graisse! Hop, tout l'monde au cinéma, et même au théatre, pendant qu'j'y suis ! Bon, alors, c'est promis ? Rencart lundi soir et samedi après-midi pour s'en mettre plein les mirettes ? Et en plus vous êtes en vacances,

veinards, aucune excuse!

SPECIAL POLICE

de Michaël Vianey

Avec Richard BERRY (barbudo et informatico-coucou), Carole BOU-QUET (souriendo!), Fanny COT-TENÇON (librairiendo et mignonnendo) et Benoît REGENT (bastardo !). FRA. 1H32. 14/20.

Une jeune nana dont le frère est tué alors qu'elle est au sous-sol par deux types déterminés qui savent ce qu'ils cherchent, se réfugie chez Richard BERRY et découvre avec lui que ce



sont des documents impliquant des tas de personnalités dans un trafic d'armes, de dope et de caisses noires de certains partis politiques, ça vous rappelle pas confusément quelque

chose?

Si, hein. "URGENCE" de Gilles Béhat en l'occurence. Beaucoup de ressemblances, en effet.

C'est con, quand même. Parce que le film est bien fait, efficace et tout et tout mais à cinq mois de distance (30 janvier - 3 juillet) je me sens un peu grugé, pas vous ?

Ah pour sûr, il y a des différences, il n'y a pas d'attentat à désamorcer, là. En revanche Richard Berry est informaticien, le "scientifique", c'est comme ça que ses potes l'appellent à la maison Poulaga.

Il a chez lui toute une panoplie de micros, du Mac à l'Atmos en passant par le //e, mais là n'est pas l'invraissemblance.

A un moment, notre héros est prisonnier dans un garage et réussi à appeler son pote accro-micro en magouillant entre une machine à écrire style Olivetti-Praxis et les circuits d'un distributeur de Pepsi, tout ça sanshésitation, sans modem, sans rien!

Vive le Saint-Esprit! Il vit encore! Mais mis à part ces foutaises que vous ne manquerez pas de repérer, ça tourne bien et vite.

Allez voir et écrivez-moi c'que vous pensez d'la micro dans c'film, mais vite, please!

LA FORÊT **D'EMERAUDE**

de John Boorman

Avec Powers BOOTHE (vu dans l'horreur de l'année, l'AUBE ROUGE), Charley BOORMAN (fifils I'AUBE à papa, mais engagé après un casting interminable, bien), Rui POLO-NAH (vu dans les HERZOG amazoniens) et Dira PAES. GB .1H55 .1985 .13/20

Bon. C'est moins nul que MASK, ça

Et si je vous parle de Mask, ca n'est pas par hasard : La Forêt d'Emeraude est aussi simpliste et moraliste, mais dans un autre sens.

Un ingénieur américain chargé de la construction d'un barrage en Amazonie se fait "enlever" son fils de 7 ans par les Invisibles, tribu d'Indiens qui n'ont jamais de contacts avec l'exté-

rieur. Il le retrouve 10 ans plus tard, chef de cette tribu, lui qui l'avait recherché comme un malade montant expédition sur expédition. On a, vous vous en doutez. le chapitre



sur la simplicité et la pureté de la vie des Indiens opposé à la vie trépidante et gratuite des "morts-vivants" du monde hors de la forêt.

J'ai l'impression que sous couvert de faire un autre film sur la nostalgie d'un rapport harmonieux avec la nature, la perte d'identité, Boorman a essayé de nous montrer quelle était son idée des Indiens amazoniens qui n'ont eu aucun contact avec les blancs.

Il a beau avoir vécu quelques temps chez les Xingu, et s'être largement inspiré de leur mode de vie, il n'empêche que ses Invisibles et ses Féroces, leurs ennemis, ressemblent plus à des Indiens de pacotille, échappés d'une comédie musicale à gros budget, à moins que ce ne soit King-Kong ou

Ah ouais, mais Clou, t'es toujours là à bouder ton plaisir! Lâche-nous un peu avec ton intellectualisme à la con! Non! J'vous lâche pas!

D'abord, c'est pas de l'intellectualisme, j'y peux rien si son film est creux, et si le scénario n'est qu'à 20% original! Faut pas délirer les mecs, personne n'a jamais dit que Boorman était génial, d'accord Delivrance est son meilleur, Zardoz est pas mal et Excalibur aussi, mais il a aussi fait l'Exorciste 2 !

Bon, d'accord, stop ! Du positif ! La photographie est superbe, vraiment magnifique, ce doit être quelque chose que de le voir au Kino, mais ca ne reste qu'un film au niveau des Tarzan et des Marvel Comics. C'est bien pour les petits frères et/ou soeurs... N'empêche que "Le pays où rêvent les fourmis vertes" de Werner Herzog est quatre fois plus génial.

19) NUIT PORTE JARRETELLES

36) LOUISE L'INSOUMISE

15/20

15/20

CRAZY DAY

de Robert Zemeckis

Avec Nancy ALLEN (Super! Ex-femme de De Palma, vue dans Philadelphia Experiment sur le tournage duquel elle a connu Michael Paré), Bobby Di Cicco (Great! vu dans Philadelphia Experiment aussi), Susan Kendall NEWMAN (Geez!), Wendy-Jo SPERBER (Wow! Bientôt à voir dans "Les zéros de conduite"), Eddie DEEZEN (Groovy !), Marc Mc CLURE (Good !) et Theresa SALDANA (Swell !). USA .1H40 .1978. 15/20.

Bon, ben avant de vous dire combien ce film est super, j'vas jouer au con, mais c'est pour votre culture, alors commencez pas à me faire chier, pu-tain merde, à la fin, et encore.

Robert Zemeckis. Qui est Robert Zemeckis, hein?

s'maine prochaine, et puis pendant qu'ty es, si on échangeait nos gonzesses... Enfin, vous voyez le genre de dévergondés ! Ah, ces artistes !

Bon, maintenant, Crazy Day. D'abord, le titre original, c'est "I wanna hold your hand" (Beatles, 64). En français, ils l'ont d'abord traduit par "Grou-pies" et enfin par "Crazy Day", allez comprendre le pourquoi du comment du changement.

De qui est-ce que ça cause don' ? Des Beatles, vous vous en seriez douté, après c'que j'viens de dire, mais encore, c'est pas tout ça.

Les Beatles ont mis pour la première fois les pieds sur le sol américain en 1964, alors que "A Hard Day's Night" (le film, eh noeud !) n'était pas encore sorti, si je ne m'abuse, pour l'émission d'Ed Sullivan.

Ed Sullivan était ce type à la CBS qui pendant 10 ans a lancé des musicos grâce à son show. Pour les cinéphiles,



Eh ben comme qu'elle dit l'affiche, c'est lui qui a fait "A la poursuite du diamant vert", film produit par Michaël DOUGLAS en 83, même que la suite doit sortir, ou est déjà sortie aux States, je m'souviens plus, d'ailleurs, c'est pas important!

Qu'est-ce que vous en avez à battre, du producteur, hein?

Z'allez voir... A côté, vous avez "STARMAN" de John CARPENTER, produit par... Michael Douglas, étonnant, non ?

Mais attendez, z'avez pas tout vu: vous savez ce qu'il a produit, John



Carpenter? The Philadelphia Experiment (1984), bien sûr, avec Nancy Allen et Bobby Di Cicco, deux des héros de "Crazy Day"

Et pour vraiment retomber sur mes pattes, saviez-vous que la dite Nancy Allen a tourné dans "1941" (1980) de Steven SPIELBERG, le producteur de "Crazy Day". Elle jouait la gonzesse que les avions excitaient.

Toute cette intro pour vous montrer comment Hollywood assure sa propre relève, parce que ce sont eux la nouvelle génération, et le fait que l'on ait tant d'entrechats et de points communs démontre bien l'ambiance qui règne là-bas : j'te produis ton film et tu m'passes tes acteurs pour mon prochain, et on s'fait une bouffe la

STARMAN

de John Carpenter

Avec Jeff BRIDGES, Karen ALLEN

(le plus beau nouveau sourire à

Hollywood, vue dans Split Image,

les Aventuriers de l'arche perdue et French Lover) et Charles Martin

Oh, ben voilà un film qu'il est gentil

Il est mignon tout plein et en plus (ou en

moins, allez savoir) il est très mode, à

Premio, c'est un film de SF, vus le

titre et les affiches, c'est certainement

pas la surprise du jour. Vous savez

bien, les Ricains qui font rien qu'à

faire des films de SF, de minorités,

SMITH. 1H55. USA. 13/20.

tout plein!

plusieurs titres.

on parle aussi de lui dans "Bye Bye Birdy" avec Ann Margret.

Donc, les Beatles sont là et les fans américains s'agglutinent autour de leur hôtel comme des mouches italiennes sur un morceau de viande napolitain. De ces fans, il y a 4 gonzesses de Jersey City qui vont tout faire pour pouvoir se rendre à Neuviorque pour pouvoir les voir.

L'une, c'est pour pouvoir faire des photos exclusives et ainsi se lancer comme reporter.

La deuxième parce qu'elle est amoureuse de Paul (Mc Cartney, eh noeud !).

La troisième pour enterrer sa vie de jeune fille, puisqu'elle se marie le lendemain avec un sombre locdu.

En enfin la quatrième pour manifester contre les Beatles et "dénoncer cette

Sur le chemin, elles récoltent trois mecs, un anti-Beatles, un pro et un

Ils vont tout faire pour pouvoir les voir, sur scène lors de l'enregistrement de l'émission de TV ou autrement.

Toujours est-il qu'ils y arrivent tous, mais alors, bonjour les galères! C'est très drôle, ca a un excellent

rythme (bon montage) et Zemeckis a dû dévaliser les archives CBS pour faire ça.

Jamais on ne voit les doublures des Beatles, on voit leurs pieds, on entend leurs voix, lorsqu'on voit leurs visages c'est par l'intermédiaire d'une caméra TV ou d'un téléviseur où on a les

images d'époque. C'est très bien fait, les acteurs sont tous très convaincants et on ne s'ennuie pas, pourquoi bouder son plaisir. Et c'est l'occasion de montrer à la génération montante ce qu'a pu être l'hystérie collective face aux Beatles. Dites merci à tonton Clou!

Deuzio, c'est l'histoire d'un mec qui apprend à être terrien, comme dans STARFIGHTER (le clone bêta) et dans LA ROSE POURPRE DU CAIRE. C'est quand même marrant,



Troizio, c'est avec Karen ALLEN, 2 films en 15 jours. Quatrio, c'est un "road-movie", ou film de cavale en caisse.

etc... J'vous l'ai déjà dit 100 fois, vous d'vez en avoir plein le c.../dos. hein, tous ces mecs qui font des films sur des sujets voisins.



LES ANGES SE FENDENT LA GUEULE

de Jamie Uys

Film à sketches. 1H35. BOTSWANA.

Jamie UYS, c'est lui qui en '82 gagna le Grand Prix à Chamrousse pour Les Dieux Sont Tombés Sur La Tête (c'est comme ça que ce festival se fit vraiment connaître), d'ailleurs il va bientôt commencer le tournage de deuxième partie.

On ne peut pas dire que Les Anges Se Fendent La Gueule brille par son originalité.

Les films à sketches ne sont pas nouveaux et Uys avait déjà utilisé la même recette auparavant pour Dieu M'Savonne.

Vous prenez les meilleures séquences de 'La Caméra Invisible', vous les mettez bout à bout avec, entre chacune d'elles, un type chiant qui vous explique ce que vous allez voir.

Inévitablement dans ce genre de truc, il y a du bon et du mauvais, de l'authentique et de l'artificiel.

Le maître-mot, ici, c'est 'gag' Bon, on rit souvent, et franchement, en plus.

Exemples: La séquence avec des chiens auxquels on a mis des chaussons et qui, n'ayant plus de contact direct avec le sol, ont beaucoup de mal à contrôler les mouvements anarchiques de leurs 4 pattes.

Autres passages savoureux, le téléphone qui éternue et le club de trampoline, ces 2 sketches ayant pour victimes des secrétaires intérimaires pleines de bonne volonté, et ce ne sont pas les seuls.

Enfin dernier exemple de cette liste non exhaustive, la glace sans tain chez le barbier (voir photo).

Ce qui est un peu regrettable, c'est qu'on doute un peu de l'authenticité de certains gags qui apparaissent, soit comme des scènes non montées d'un film, soit comme de faux gags spécialement concoctés pour les besoins du

D'aucuns diront que ces séquences se perdent dans l'authentique, il n'empêche qu'il eût été préférable, selon moi, de les sucrer purement et simplement.

Enfin, et vraiment parce que je ne pense qu'à râler, je n'arrive pas à bien saisir l'indépendance du Botswana



par rapport à l'Afrique du Sud. Il est vrai que Jamie Uys ne joue jamais sur la couleur de son client/pigeon, mais il me reste des doutes.

Et de toutes façons, même si le Botswana jouit de suffisamment d'indépendance pour éviter l'Apartheid, la désinvolture de Uys me gêne. L'apartheid existe, il faut le dénoncer,

et surtout par lui, le seul réalisateur Sud-africain de renommée internationale. Ce n'est pas en l'ignorant comme il le fait que les quelques occidentaux avertis en oublient l'existence. Cette nationalité botswanaise à un arrière-goût amer de dissimulation, tout comme un bateau ricain battant pavillon libérien, c'est une autre nationalité de complaisance.

En 1977, les terriens (l'ONU) balan-

cent dans l'espace le plus grand dé-

pliant touristique jamais fait, d'ailleurs

c'est curieux, c'est même pas dans le livre des records, le texte était "Visitez

la terre, ses plages, son ciel bleu, ses

hommes, ses femmes, ses missiles

atomiks et ses champignons de

Evidemment, y a des E.T. qui l'ont reçu et sont viendus, et s'sont fait

Maiaiaiais! Le pilote n'est pas mort! Il

s'est éjecté et a atterri dans le Wiscon-

sin, plus précisément dans le jardin

d'une jeune veuve, dont il clone le

Et c'est pas mal, il a des pouvoirs ri-

golos et ils tombent amoureux l'un de

l'autre, et tout le monde leur court au

c.../dos mais il doit quand même se

barrer, mais il lui laisse un gosse avec

des superpouvoirs en souvenir.

Hmm, aaaahhhh ! C'est joli !

viandés par les Migs américains.

mari d'après des cheveux.

Choc pour la gonzesse !

01) ROSE POURPRE DU CAIRE 02) APRES LA REPETITION

WITNESS SERIE NOIRE/NUIT BLANCHE

BIRDY PIANOFORTE

18/20 17/20 20) SUBWAY 21) REPO MAN 22) CHOOSE ME 15/20 PERIL EN LA DEMEURE LA VIE DE FAMILLE ESCALIER C LA MAISON ET LE MONDE 15/20 23) RETOUR MORTS-VIVANTS 24) SAC DE NOEUDS 16/20 15/20 15/20 16/20 16/20 25) LES POINGS FERMES 15/20 AU-DELA DES MURS SANG POUR SANG RENDEZ-VOUS LES SAISONS DU COEUR ELECTRIC DREAMS 15/20 15/20 15/20 FRENCH LOVER 29) FASTER PUSSYCAT 30) LA DECHIRURE 31) LE FIL DU RASOIR 32) 2010 14/20 15/20 15/20 14/20 CRAZY DAY LA BALADE INOUBLIABLE ADIEU BONAPARTE 33) POULET AU VINAIGRE 34) LES SPECIALISTES 35) SPECIAL POLICE 14/20 15/20 14/20 15/20 18) BLANCHE ET MARIE



ebdito

Cette semaine. Tiens, encore un édito qui commence par "cette semaine". Vous me direz, c'est difficile de ne pas dire "cette semaine" quand on fait un édito toutes les semaines. Je n'ai malheureusement pas le droit de dire "auourd'hui", ni "ce mois-ci" et encore moins "cette année", car nous ne sommes ni quotidien, ni mensuel et encore moins annuel, je dois me cantonner à "cette semaine", c'est tout de même frustrant. Encore que j'ai "hebdomadaire" à ma dis-

position, mais aucune expression ne permet d'employer ce mot, "Cet hebdomadaire", non ça ne va pas. "Hebdomadaire, mon frère", c'est mieux mais c'est pas vraiment français, merde. Dites, heureusement que l'HHHHebdo n'est pas bimestriel, vous me voyez dire "ce bi-mestriel, j'ai lu pour vous , sur que j'ai un procès de

Tampax pour publicité comparative. Bon, bref, cette semaine, il y a un Moebius qu'il est beau et

quelques autres qui se laissent

lire du bout des yeux en man-

geant du chocolat blanc à la

noix de coco. Cette semaine.

MILOU.

BD-PARADE

TRAGIQUES DESTINS FOLIES ORDINAIRES HISTOIRES A LA CON CE QUI EST EN HAUT CHEZ LUCIEN CLARKE ET KUBRIK SUPER PHACOCHERE GARAGAL **DESTIN FARCEUR** LA TERRE CREUSE NATHALIE RETOURNER A PECS **GUERRES FROIDES GWEN D'ARMOR** SERRE MOI FORT PETIT PEINTRE UGAKI COLOMBO NOCES DE BRUME LOTUS DE SANG LUC LEROI REMONTE. NON MAIS **BOB MARONE** EL FORESTERO TU M'AIMES GRAND DERANGEMENT ARBRE DE VIE

	400
VUILLEMIN	17
SCHULTHEISS	17
CARALI	16
MOEBIUS	15
MARGERIN	15
FONT	15
SHELTON	15
PAAPE	15
PTILUC	
SCHUITEN	15
	15
DE BOER	15
FRANZ	15
SCHULTEISS	14
ROUGE	14
WILLEM	14
DUPUY	14
GIGI	14
ALTAN	13
SOKAL	13
MICHETZ	12
DENIS	
	12
JANNIN	11
CONRAD	11
TITO	11
WOLINSKI	11
CHARLES	11
DERIB	11

LUC LECLAIR



Le docteur Kala découvre une drogue qui permet à un être humain de maîtriser totalement son cerveau, et d'obtenir de cette façon la puissance absolue. Pour éviter que cette trouvaille ne tombe entre des mains mal intentionnées, il décide d'en savoir plus, et paf, se l'injecte. Aussitôt, il devient un surhomme, détruit des vaisseaux spatiaux en plein vol. asservit une population indigène et commence à semer le

C'est le moment que choisi Luc Orient pour intervenir. II s'injecte la même drogue, mais comme c'est le héros, au lieu de devenir superméchant, il devient superbon. Je vous laisse deviner la fin.

Luc Orient, crée par Eddy Paape, précurseur français de la bd futuriste (bien qu'influencé par Guy l'Eclair, mais qui s'en plaindrait?) bénéficie d'un scénario de Greg, auteur par ailleurs d'Achille "Hop" Talon. Ca donne d'immortelles répliques, du style "Deux pauvres types viennent de disparaitre dans cet orage de folie, et il y en aura d'autres" ou "Dérisoire plaisir que de n'avoir



à détruire qu'un idiot microscopique! Tu ne vaux pas ta propre mort, stupide microbe !" (je vous rassure, cette phrase est suivie de "elle ne sera donc qu'un simple geste de salubrité" et le microbe meurt quand même).

De la bonne bd de st, bien lasereuse comme il faut, avec des tas de races extra-terrestres, un équipage terrien composé d'un héros, d'un savant et d'une nana de héros, que demande le peuple ?

CARAGAL, de Eddy PAAPE et GREG chez LOMBARD, 33,50 kálandjahs.

LA DANSE DEVANT LE BUFFET



En principe, les scénarii de Frank, ça remue. Pour pondre ses histoires, il doit engager de vrais truands ou alors il braque une banque par semaine pour



prendre des notes. Quand c'est Golo qui dessine, je marche à fond, c'est autre chose que les gentils loubards de Margerin. Mais avec Baudoin au pinceau, ça passe pas, je n'arrive pas à me faire à son coup de crayon. Essayez, vous allez peut-être rentrer dans son truc.

LA DANSE DEVANT LE BUF-FET de BAUDOIN, scénario de FRANK chez FUTUROPOLIS. 48 bastos.

LES JEUX **SONT FAITS**



Paru dans Tintin, page par page, Robin Dubois doit être à la rigueur regardable : une page de temps en temps, ça passe.



Par contre, se farcir 48 pages d'affilée des gentilles petites aventures du gentil Shérif et du gentil Robin Dubois, ça gonfle : les situations ressassées dans des milliards de bandes, les gentils héros au gros nez rond vu partout et les pompages sur Monty Python, Mad, Hart et les autres, c'est très très indigeste. Passez votre chemin.

ROBIN DUBOIS: Les jeux sont faits de Groot et Turk chez Dargaud. 35 écus.

ROI DE LA BD, MOEBIUS IV

Pour ce quatrième tome des aventures de John Difool, je ne dirai qu'un mot : parfait !

Moebius, alias Giraud (Blueberry), alias Gir, n'a pris aucun avec Jodorowsky risque: comme scénariste, il aurait eu du mal à se planter. Ce qui est en haut doit obligatoirement faire partie de votre collec', à côté des 3 premiers tomes : "L'incal noir", "L'incal lumière" et "Ce qui est en bas". Attention quand même, la perfection n'est pas accessible à tous, vous ne pourrez apprécier à sa juste valeur ce chef-d'oeuvre qu'aux conditions suivantes :

1) Vous savez lire.

Vous avez oublié d'être con. 3) Vous adorez la "Montagne Sacrée", (film de Jodorowsky) 3) Vous avez lu les trois pre-

miers albums. 4) Vous n'avez rien contre un récit un peu confus, pardon oc-

5) Vous savez que le cinquième



tome est en préparation et qu'il risque fort d'y en avoir d'autres.

CE QUI EST EN HAUT, L'IN-CAL IV, une aventure de John Difool, (déjà avec un titre aussi long, tu en as pour ton fric!), de Moebius, scénar de Jodorowsky, Collection Eldorado aux Humanoïdes associés (y a du monde, hein ? et pourtant t'en as que pour 39

PETIT PEINTRE DEVIENDRA GRAND

Les albums branchés, c'est pas tellement mon genre. Les élucubrations des pseudo-Picasso qui font de l'intello-original à tout prix ne me font pas bander, loin s'en faut. Quand j'ai reçu ce petit album luxueux et rétro à 46 francs les 30 pages petit format, poubelle!

Pour écrire les articles qui font votre joie hebdomadaire, je me sers d'une plume d'oie trempée dans de l'encre de chine importée spécialement pour moi de la seule boutique de Pékin qui la fasse encore à la main. Rien ne vaut cet ustensile pour que mon inspiration reste égale à ellemême semaine après semaine. Le génie est souvent assorti de petites manies innocentes. Ce système comporte un inconvenient: les fuites. Personne n'ayant encore inventé les couches anti-fuite pour les plumes d'oie, je m'en fous généralement plein les doigts et comme je suis économe, j'essule plumes et doigts avec du papier de récuperation. Mes mains étant comme d'habi-

tude pleines d'encre, j'ai donc pris au hasard du papier dans ma poubelle et je suis retombé sur "PETIT PEINTRE". Une grande bouffée de déontologie me prenant soudain à la gorge, je l'ai feuilleté et, croyez-moi si vous voulez, je l'ai trouvé bon, très bon même. A acheter d'urgence, malgré le prix prohibitif. Comme quoi même les grands génies modestes comme moi font quelquefois de toutes petites erreurs.

PETIT PEINTREde Berberlan et Dupuy chez Atomium 58. 46 plumes d'ole de chine.

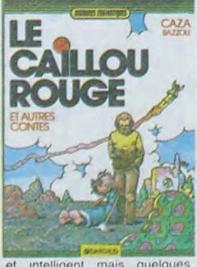




PEACE AND

1970, la vague hippie (on n'appelle pas encore ça baba) est à son apogée. Bien sûr, on ne le sait pas encore, c'est avec le recul qu'on s'en apercevra. Et c'est le temps où une nouvelle vague de graphistes fait son apparition. Parmi ceux-ci, en Angleterre, il y a Heinz Edelman (Yellow Submarine, le dessin-animé des Beatles) et en France Tito Topin devenu depuis auteur de polars mais qui à l'époque avait fait avec Jean Yanne deux BD: "La langouste ne passera pas" et "Voyage au centre de la c... ture", ce dernier restant bon malgré le temps. C'est aussi le moment que choisit Caza pour se mettre au dessin, par hasard et par le truchement de la Bon. C'est de la BD hippie. Il

n'y a pas d'autres qualificatifs. Avec en plus le commencement du retour de manivelle du début des années 70 : à la fin des sixties, tout était beau, bon



et intelligent mais quelques années plus tard, on commencé à se poser des questions, à mettre en cause la beauté et la bonté, à devenir plus cruel, c'était le début de la Cold Wave. C'est pour cela que les gentilles princesses se font écraser par des hippopotames, pour cela que les rois se font des manteaux dans la peau de leurs médecins, pour cela que les planètes meurent à cause d'un petit caillou rouge.

Les nostalgiques trouveront de

RUBIS

DE VIE

quoi apaiser leur soif de passé. Les autres n'y verront que des lambeaux d'une époque morte. Enfin, feuilletez-le avant d'acheter.

LE CAILLOU ROUGE de CAZA et BAZZOLI chez DAR-GAUD, 39 fromages de chè-



France. C'est italien. C'est le prix de l'album étranger d'Angoulème (cru 84). C'est des truands style prohibition. C'est des voitures et des avions rétro. C'est un peu chiant. C'est 39 balles.

DRY

WEEK-END

C'est le deuxième tome de la série AIR MAIL. C'est inédit en

AIR MAIL de MICHELUZZI chez DARGAUD. C'est 39 balles.



RUBIS DE VIE de BIARD et MANDON chez MAGIC STRIP,

m'ouais, pas mal.

52 émeraudes.

INTERVIEW























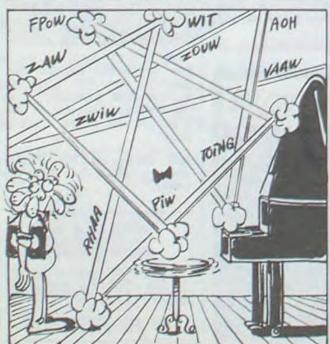










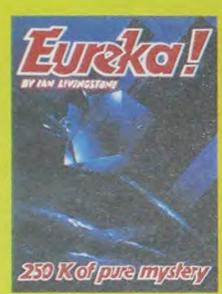








Personne n'a encore trouvé!



5 jeux d'aventures passionnants en francais, avec effets sonores, plus Jeux d'arcade, EUREKA a déjà occupé les longues soirées d'hiver de plus de 8000 Fans. Avec en concours et 250000 premier qui trouvera le code d'EUREXA.. voila bien yous rendre quoi enragés !

Personne n'ayant trouvé la bonne réponse au 31 Mars, date de cloture du concours, celui-ci a áté 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: EUREXA INFORMATIQUE 39 Rue Victor Mossé. 75009 PARIS

CodeVille

commande (Franco de port)

la cassette du jeu recevoir désire

EUREKA pour : Commodore 64 Spectrum. Ci-joint 250 Francs en reglement de ma

Une nouvelle boutique dans le Nord

2 PL. P. Bonhomme - 62500 St-Omer TOUTE LA GAMME AMSTRAD + Commodore, Sinclair, Thomson,

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

MICROGICIEL

yamaha, etc.

Suite de la page 1

Bon, il s'agit simplement d'extraire vingt fois la racine carrée de 2, puis d'élever ce nombre au carré vingt fois. Deux paramètres entrent en compte : la vitesse de calcul et sa précision. Ce dernier point est important puisque en informatique, on utilise des algorithmes de calcul très rapides mais peu performants, préférant privilégier la vitesse à la précision. Mais tout est question de nuances : si le résultat est de 461365433, l'ordinateur, poubelle ! Heureusement, ce n'est pas le cas. En 7 secondes et un dixième (pas très rapide), il trouve 1.99765243

(pas très juste). C'eeeeeeeest pas tout! Le DEUXIEME test, que je recopie parce qu'il n'est pas long :

10 FOR N= 1 TO 1000 20 PRINT N

30 NEXT N ne sert qu'à tester la rapidité de

l'affichage. Et là, attention ! 21 secondes et 6 petits dixièmes pour cette boucle. Le plus proche prétendant est l'Apple avec 26 secondes, le plus lointain le Lansay 64 avec 80 secondes...

Normal: les co-processeurs vidéo (oui, il y en a deux, Antic et Gtia) sont parmi les meilleurs sur le marché. Ce qui explique les 256 cou-leurs disponibles, les 320x192 points de résolution et les 8 sprites. Je continue sur les associations d'idées : il y a quatre voix sonores couvrant chacune trois octaves et demi. Quel est le rapport ? Le coprocesseur musical s'appelle Pokey. Je trouve ça charmant, donner des petits noms à des circuits électroni-

COMME PREVU: LES CONNECTEURS

J'ai gagné : ça cause de connecteurs. Mais je vais être franc, j'ai triché : j'avais déjà lu l'article. Je ni'en souvenais, c'était facile. Prenez la bécane, faites-lui opérer un demi-tour sur elle-même, et en

comme seules inscriptions les symboles "0" et "1" ? Il s'agit de l'interrupteur. Du bouton marche-arrêt, quoi. Allez un peu vers la gauche une aguichante prise din semble toute prête à accepter un cordon d'alimentation, car celle-ci est sépa-

DERNIERE MINUTE:

LES 1000 PREMIERES COMMANDES

SERONT ACCOMPAGNEES DE

10 CASSETTES DE PROGRAMME

Continuez un peu : vous rencontrez



plein milieu de cette opération (soit très exactement à un quart de tour, donc sur le côté droit) vous allez découvrir deux prises joystick (exclusif, pourquoi je préfère "joystick" à "manche à balai" : quand on parle de joystick, on est sûr qu'il ne s'agit pas d'un avion) qui sont au standard Atari, et le contraire eut été étonnant. Finissez votre demitour. Vous y êtes ? Apercevez-vous, à droite, un bouton

deux positions comportant

une prise cinch (RCA) pour brancher une télévision. N'importe laquelle, espérez-vous ? Non, en pal seulement, vous déchanté-je. Mais comment vais-je brancher ma belle télévision toute neuve et secam comme c'est pas possible, vous interrogez-vous? Avec la prise RVB qui est un peu à gauche, vous rassuré-je. Mais vous avez besoin pour cela d'une prise péritel, atermoyéje. Et je lachais du bec un fromage Un port d'extension semble tout fait pour recueillir des extensions, comme une tablette tactile, par exemple. Intéressant, parce qu'on peut faire des graphismes en couleur pas piqués des vers.

Mais soudain! Que vois-je? Ne serait-ce pas un cartridge slot, par-don, un port cartouche ? Si ! Y a-tdes cartouches disponibles? Oui ! Celles de l'Atari 800 XL. Et il y en a vraiment un paquet, si ce n'est plus.

Puisqu'on est dans la compatibilité, jettons un coup d'oeil au dernier connecteur : il permet de brancher un lecteur de cassettes. Il y a des programmes sur cassettes, pour ce nouvel ordinateur? Oui! Ne me dites pas que... Si! Toute la logithèque Atari. Ca fait beaucoup.

Attardons-nous sur ce dernier port. Il permet de brancher un lecteur de cassettes, un lecteur de disquettes, un modem, une imprimante, une lessiveuse et un canon de 32 mm. Malheureusement, pour les brancher tous en même temps, il faut un boîtier d'extension qui vaut 1800 balles, soit le prix de la peau des fesses au cours actuel.

GADGETS

Jack Tramiel haranguant la foule, samedi dernier dans un quartier populeux de Paris (comment ça, qu'est-ce qu'il venait faire là ? Mais j'en sais rien, moi ! Je suis chroniqueur, pas analyste!): "En prime, je dis bien en prime, c'est gratuit, ne partez pas Madame! Pour le prix de ce magnifique 130 XE, je vous donne un Self-Test résident en Rom, qui vous permettra de tester

l'état des Rams, de la Rom, du clavier et des entrées-sorties. Ce n'est pas assez ? Alors, avec ça, je vous donne la compatibilité avec les drives de l'Atari 520 ST. Je vois que vos yeux commencent à pétiller. Alors je rajoute par-dessus tout ça un manuel ! Oui, un manuel en français. 140 pages bien faites, bourrées d'informations, un VRAI manuel, contrairement à celui du 800 XL. Qu'en dites-vous ? Vous voulez le prix exact avant de vous décider ? 2050 francs. Oui, taxes Mais vous avez raison, Madame ! II



Cette dame a raison, si elle possede une brique. Si ce n'est pas le cas, un cruel dilemne s'offre à elle pour acheter des jeux, pour jouer avec des cartouches et même pour une utilisation semi-professionnelle. l'Atari 130 XE est parfait. Mais voilà: il y a peu d'utilisateurs en France, d'où peu d'échanges possibles. Alors, elle devra payer le logiciel au prix fort. Mais ça veut dire que sur les ordinateurs plus répandus, il y a des pirates ? Euh... oui. Et pas sur Atari ? Euh... non. Bref: pirates, abstenez-vous, autres, vous pouvez acheter.

GROSSE PUPUCE

Sachant qu'au jour d'au-jourd'hui le record du monde du nombre de bits contenus dans une puce est d'un million, croyez-vous qu'une puce avec 16 millions de bits puisse exister ? Multiplier la capacité des puces par seize semble un peu gros, non? Pas pour Yorktown Heights, laboratoire ricain qui vient de sortir le proto de la puce à 16 millions de pattes.



L'ENSEMBLE: 3490f. 100

ORIC ATMOS+MONITEUR COULEUR+MAGNETO K7

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

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

Evolutif: Bien que largement assez performant, l'ensemble construit autour de l'ORIC ATMOS peut s'agrandir au fur et à mesure de l'évolution de vos besoins ou de vos connaissances grâce à de nombreuses possibilités de branchements

Intelligent : Déjà établi comme un bestseller sur le marché français, l'ORIC ATMOS a fait ses preuves et bénéficie d'une très large bibliothèque de logiciels de toutes sortes (jeux éducatifs, applications professionnelles) dont un très grand nombre en français.

Désignation

Ci-joint mon règlement par

(Ajouter 25 F de frais de port si votre Commande est inférieure à 500 F

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

Adresse:

désire commander :

Un ensemble ORIC à 3 490 F

Un ORIC ATMOS à 990 F ...

Code _

LE TUBE DE L'ETE

_ Ville _

Bon de commande à retourner à

Eurelia Informatione

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

Disponible chez votre revendeur ou par correspondance

comprises. Toutes, oui. Alors ? Vous hésitez encore ? N'oubliez pas

qu'il est doté d'une logithèque exceptionnelle, que c'est le 128 Ko le moins cher du marché, qu'un journal lui est consacré (l'Atarien) et qu'il est beau ! Alors ? Non, vraiment? Vous attendez le 520 ST? (à voix basse : Merde, j'arriverai jamais à fourguer mes stocks !)

est très bien aussi !"

Vous détestez votre libraire? Bravo | SALUT LA PROMO est faite pour yous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre speciale 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, a partir de 4 albums, le port est PRIX gratuit.

CE QUI EST EN HAUT 35,00 CHEZ LUCIEN 30,00 CLARKE ET KUBRIK 38,00 COLOMBO 64.00 DESTIN FARCEUR 64,00 **FOLIES ORDINAIRES** 69,00 33,50 GARAGAL **GUERRES FROIDES** 49,00 **GWEN D'ARMOR** 38,00 HISTOIRES A LA CON 46,00 JEFF HAWKE 20,00 JUNGLE EN FOLIE 35,00 LA TERRE CREUSE 60,00 LOTUS DE SANG 33,00 LUC LEROI REMONTE. 64,00 NATHALIE 40,00 NOCES DE BRUME 38,50 OPERA NOIR 39,00 PETIT PEINTRE 46,00 RETOURNER A PECS 33,50 SERRE MOI FORT 66,00 SUPER PHACOCHERE 46,00 TRAGIQUES DESTINS 49,00 TU M'AIMES 55,00 UGAKI 56.00

SALUT LA PROMO

SI vous n'aimez pas écrire, vous avez perdu! SALUT LA PROMO vous offre cette semaine encore, devinez quoi... Eh, oui, encore de superbes cartes postales. Avec chaque album de l'Incal CE QUI EST EN HAUT, nous vous offrons 5 cartes postales différentes de Moebius. Encore un cadeau de 20 balles et après on dira que nous ne faisons rien pour l'art. Ah là là, tiens, pour ceux qui n'ont pas lu les premiers tomes, nous offrons la série de 12 cartes postales pout tout achat des 4 tomes des Incals. 39 francs le volume et toujours 6 francs de port pour un volume ou port gratos pour quatre albums et plus. À la semaine prochaine.

_ _ _ Bon de commande Envoyez-moi exemplaires de CE QUI EST EN HAUT au prix de 39 francs + 6 francs de frais de port. Pour chaque album

commandé, je recevrais 5 cartes postales différentes de Moebius. Je joins la somme de francs. Envoyez-moi les 4 tomes des aventures de John Difool (INCAL I

à IV) de Moebius au prix de 39 francs pièce. Pour chaque commande, je recevrais 12 cartes postales différentes de Moebius. Le port est pour vos pieds. Je joins 156 francs, pas un rond

D Je désire commander d'autres albums. Ci-joint ma commande accompagnée de son réglement

Il Je veux juste recevoir votre bulletin de vente par correspon-

DJe ne veux rien du tout et j'en suis fier.

Envoyer ce bon à : IMPRESSIONS 3 Impasse du Colombier.

Directeur de la Publication Rédacteur en Chef: Gérard CECCALDI Directeur Technique: Benoîte PICAUD

Rédaction: Michel DESANGLES Michael 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: et JARDIN S.A DULAC Evreux

TOUTE MA VIE J'AI RÊVÉ D'ETRE UNE HOTESSE DE L'AIR!

J'en rêve de plus en plus France on est à la traîne. Pas depuis que les Yankees se sont enfin décidés à autoriser l'emploi des micros et autres



gadgets électroniques dans les zavions. La pratique en était déjà tolérée, maintenant c'est Evidemment, en

plus tard que la semaine dernière je suis descendu sur la côte en Airbus (on est vachement aventuriers à l'Hhhhebdo) : j'ai eu beau me glisser à quatre pattes sous le siège au moment du décollage, je n'ai trouvé aucune prise pour brancher mon Apple Ilc. Est-il tolérable plus longtemps que les chantiers aéronautiques et les constructeurs de micro-ordinateurs ne signent un contrat pour mettre au point un zingue compatible avec tous les standards du marché ? Décidément l'industrie française bat de l'aile.



D SNAKE PIT (C) D SUPER TANK (C) 1130 F PHILIPS _____ D Unité centrale PHILIPS VG5000 1290 F SANYO ☐ Unité centrale SANYO PHC28 MSX 32 K ... 490 F THOMSON E C CALCULATOR (C) pour TO7 C INITIATION AU CALCUL (C) pour TO7 D PREMIER PAS EN BASIC Vol. 1 (G) pour MO5 D PREMIER PAS EN BASIC Vol. 2 (G) pour MO5 D AGENDA TOT (M) con TO7 140 F D AGENDA TOT (M) pour TOT D ATOMIUM TOT (M) pour TOT D ATTRAPPE MOT (C) pour TOT-MO5 D BIDUL (C) pour TOT-MO5 D BUDGET FAMILIAL (FGB) (C) pour TOT-MO5 D FLIPPER (C) pour MO5 D FLIPPER (G) pour MOS D KIM (G) pour TO7-MOS LOGICOD (M) pour TO7 METEO 7 (C) pour TO7-MOS MONTE CARLO (C) pour TO7-MOS MONTE CARLO (C) pour TO7-MOS MURFLIP (C) pour TO7 PRISE (C) pour TO7 D QUATRE JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) pour TO7 D ROGER ET PAULO (C) pour TO7-MOS D SCRONTCH (C) pour TO7-MOS D SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) pour TO7 D SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) pour TO7 D SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) pour TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) pour TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) pour TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) pour TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) pour TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) pour TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) pour TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) pour TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) pour TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) pour TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) pour TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) pour TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) pour TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) pour TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) pour TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) pour TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) pour TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) pour TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) POUR TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) POUR TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) POUR TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) POUR TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) POUR TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) POUR TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) POUR TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) POUR TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) POUR TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) POUR TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) POUR TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) POUR TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) POUR TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) POUR TO7 D FO SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) POUR TO7 D SIX JEUX D'ACTION SUR TOT (C) pour TOT90 F D SUPER TAQUIN (C) pour TO7 95 F D SYMPUS (C) pour TO7-MO5 60 F D THOMPUZZ (C) pour TO7-MO5 D TROFF (C) pour TO7-MOS

ON DÉMÉNAGE...

Bon à découper et à renvoyer à LOGIC STORE-39, rue de Lancry 75010 Paris

Je commande à Logic Store les articles ci-dessus

(mettre la quantité voulue dans les cases choisies).

Total de ma commande : Règlement

A partir de 100 F : par chèque joint (expédition franco).

Contre

remboursement (+ frais d'envoi).

Nom: Adresse:

Tél.: ___

Signature:

39, rue de Lancry - 75010 PARIS - Tél. (1) 206.72.28 - Métro J.Bonsergent Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 heures.

Ville:

PRENDRE LE TAUREAU PAR L'ACORN

Pour se redresser, la firme britannique ACORN va devoir élaguer dans son personnel, ce qui commence à devenir une habitude chez les constructeurs de hard. Ca marche Hop i't'engage, ça marche plus, Hop j'te balance. Le pire c'est qu'il y a des gens qui aiment ça. Tiens, pour la petite histoire : quand les ouvriers de l'usine de Dallas ont été foutus à la porte par Apple, il y a 15 avec un t.shirt: "APPLE FOR



LES PROS S'OCCUPENT (ENFIN) **DES SIMULATEURS**



La Royal Air Force peut se targuer d'avoir l'un des pilotes les plus In de la planète en la personne de Vaughan DOW. Ce

brave capitaine vient de voir publié l'un de ses programmes par Anirog. Ce simulateur de vol et de combat brille par son manque d'originalité et par sa finition extraordinaire. Aucun détail n'a été laissé au hasard par Dow pour produire une simulation la plus réaliste possivous ouvrent les portes du pilotage du Jump Jet, avec son décollage et son atterrissage vertical, ses missiles... Vous verrez que décoller ne pose aucun problème, même à un enfant de six ans, par contre se poser tient de la haute voltige et de la précision microscopique. Le survol de la mer vagues foncent à votre renconvous sifflent aux oreilles. Amstrad, Vic 20 et Spectrum.



ble. Quatre niveaux de jeu est superbe: nuages et tre alors que les réacteurs Good. Jump Jet d'Anirog pour Commodore 64 et bientôt

du programme

GROS VILAIN

Ultratec commercialise en Angleterre un utilitaire pour passer des programmes de casdisquette pour Amstrad. Le soft en question s'appelle Amsdisk. Mais voilà : le programme de chargement



contient des lignes commentaires que la morale britannique réprouve, du style "REM j'ai laissé le basic sans protection pour que les gens puissent voir ces putains de commentaires". En tout, 70 lignes sont remplies de REMS vulgaires. Les responsables ont déclaré qu'ils allaient prendre des mesures, ils ont commencé par retirer le programme de la vente. Y a pas que nous !

principal

GUT GUT! KOLOSSAL KALKU

Les franzozens et les germanozen ont défini un kolossal, brojet de goopérazion en madière d'invormadigue. Il zagit de gréer un zuper galgulateur bour 1992. La zoziédé Siemens et la zoziédé Bull ze zont azoziées dans zette obdique. Der budget rebrézendera guelgues 800 millions de deutscmarks. Moi, bour zent millions de deutshmarks je vous vabrique un zuper ordinateur vamilial!



COMMODORE FAIT DANS LE PAQUET CADEAU

En Angleterre, Commodore a décidé de vendre le C64 avec son magnétophone à cassettes, UN soft (International Soccer) et trois nuits d'hôtel gratuites pour deux personnes au prix de 199 livres, soit en gros 2500 balles. Une réflexion me vient à l'esprit : ne serait-ce pas moins cher si ils supprimaient les nuits d'hôtel ? Peutêtre le serait-ce, oui. Mais alors, pourquoi font-ils ça? Pour rester titulaires du Grand Prix Hebdogiciel Des Faiseurs De N'importe Quoi En Matière De Politique De Vente. Ah, tout s'explique.



J'AI RIEN DIT

(C) Cassette - (K) : Cartouche - (M) : Mémo.

Certains logiciels nécessitent des extensions : contactez-nous

Une lettre anonyme a été reçue par la plupart des journaux de micro-informatique français. Elle émane de Boissy-St-Léger et met gravement en cause les agissements de la société ASN, prétendant que celle-ci n'a vendu que 118 Atmos et 200 Goldstar depuis le début de l'année. Elle indique aussi un grand nombre de licenciements au coeur de la dite société. Bien entendu, on ne peut accorder aucun crédit à une lettre anonyme. Heureusement, parce que les accusations sont graves !





PLUS ÇA VA PLUS C'EST MOC

Tous les acheteurs de MSX se sont précipités sur cette superbe machine, la première à offrir un standard dans le monde. Nous aurions pu croire à l'invasion, au raz-de-marée logiciel d'une qualité à nulle autre pareille. En fait Soeur (et moi-même) ne Anne voyons rien venir de vraiment fabuleux. Les éternels requins du sous-programme nagent toujours dans les eaux troubles du programme pas pompė mais fortement inspiré d'un hit sur la même machine ou sur une autre



Derniers sortis des ateliers de Kuma, les deux jeux d'arcade et l'utilitaire de dessin rivalisent en horreur. Nous ne croyions pas qu'Eddy II serait battu pour la nullité : il n'en est rien ! Colour Fantasia donne accès à 150 couleurs différentes, à des fonctions rien moins que classiques (point, trait, cercle...) et rien moins que lente. Si vous désirez reproduire Guernica pour frimer devant votre petite amie espagnole, évitez impérativement ce logiciel. Le Basic domine nettement dans la programmation, les programmeurs n'ont pas dû lire le cours d'assembleur théorique pour aboutir à un produit aussi mal fini. La crise de nerfs guette l'utilisateur s'il tient absolument à se battre



contre cette chimère de soft. Dans le domaine de l'arcade, la réussite n'a guère été du côté de Kuma. Que ce soit pour Galaxia, x-ième remake de Galaxian en cent fois plus mauvais, ou pour Spooks and Ladders, la qualité n'est pas au rendez-vous. Malgré tout l'idée (presque) originale du deuxième sauve Kuma de mes foudres éternelles : vous êtes au fin fond d'une mine abandonnée et vous devez rejoindre la surface en escaladant des échelles branlantes, poursuivi par des fantômes ressemblant étrangement à ceux de Pac Man. Malheureusement l'action se traîne et la saisie des commandes au joystick est tellement nulle qu'on la croirait inexistante. Un oubli fondamental tendrait à prouver que les auteurs en sont à leur coup d'essai : ils n'ont même pas réussi à intégrer une musique dans leur oeuvre, pas la moindre ritournelle pendant la présentation, pas le plus petit morceau d'encouragement à la

Si par hasard votre tante vous offre un logiciel pour votre anniversaire et votre MSX par la même occasion, conseillez-lui de trouver autre chose que les dernières productions

fin d'un tableau.

VIRGIN EST NUL

Quand on récupère les programmeurs de Tansoft, quand on édite leurs softs, quand ceux-ci sont originaux, bien fignolés, tout bien comme il faut, quand on a le pognon qu'a Virgin, on importe ses lo-

giciels! "Them" est un jeu écrit par Grun (Ultima Zone, Manic Miner) pour Oric. Il possède

leurs programmes. Moi je dis : bien fait!

Them jouit de la haute résolution de l'Oric (ne rigolez pas) et utilise avec bonheur son illustre synthétiseur. Le jeu se déroule en 5 tableaux assez indescriptibles, que je ne tenterais donc pas de décrire, j'ai pas que ça à faire. C'est à devenir dingue. Ne pas se faire

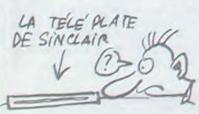


toutes les qualités décrites plus haut et a été édité chez nos copains les rosbeefs. Pourquoi Them n'a-t-il pas été vendu en France, je n'en sais rien, toujours est-il que ce soft est bon et introuvable. Que les éditeurs ne s'étonnent pas de voir leurs produits en copie partout dans les campagnes, toujours bons à se plaindre, ces messieurs ne font même pas l'effort de nous vendre

bouffer par le Big Mac, détruire tous les schmurstzs qui vous tournent autour comme des est, euh, à devenir dingue.

emmerdeurs qu'ils sont, recoller des os comme il faut en temps limité (si, si) et parcourir un mini labyrinthe sans se prendre de ikasdo ni de aiozuhs en pleine poire, voilà qui Inutile de vous donner le prix : vous ne le trouverez qu'en copie. Frustrant, non?

SOLDES - SOL



Sinclair prépare (sous l'impulsion de son nouveau direceur, Maxwell?) une promotion d'enfer et d'été en Grande-Bre-

tagne: un Spectrum plus, une télé plate, une imprimante ZX et 5 jeux dont 3D Chess pour moins de 2500 balles. A elle seule, la TV vaut 1200 balles. Cependant, on ne pourra pas la brancher sur le Spectrum, par manque de prise antenne. Mais c'est "le genre d'offre qui peut faire remonter le marché alors qu'en cette période les ventes sont au plus bas". On

POURQUOI PAYER PLUS CHER?



ORIC ATMOS+PERITEL+ALIM+3CASSETTES DE JEUX

LOGICIELS	OHIC 1
ASSEMBLER DISASS 102.00	INTERTRON 60.49
ASTEROIDS 69.97	MONITEUR 1.0 105.55
CARN 3 60.49	MULTIGAMES 53.37
CASPAK 71.16	ORIBLE 80.49
CASSE BRIQUES 49.81	ORIC FLIGHT 37.95
CENTIPEDE/CHENILLE INF., 79.46	ORIG FORTH 142.32
DICO 5 60.49	ORIC MON102.00
OINKY KONG 79.46	PUISSANCE 4 49.81
GALAXTON 71.16	SPACE CRYSTAL 79.46
GALAXY 5 79.48	STARFIGHTER 79.46 THE LILTRA 79.46
GENCAR 105.55	TRAITEMENT 30 105.55
HOPPER OU JOGGER 79.48	WORD PROCESSOR 186.04
HYPER MASTER MIND 60.49	ZODIAC 79.46
Moniteur couleurs OR14 Cable péritel avec alimentati Moniteur monochrome vert . Cable pour moniteur monoc Modulateur pour télé noir et Magnétocassette ZETA Cassettes vierges (les 10) . Imprimante 4 couleurs MCPalmprimante 4 couleurs MCPalmprima	on. 150 950 hrome 80 blanc 260 350 75 40 1290 80 2850 150
Interface joystick programm Joystick QUICKSHOT 1	able 350

LOCICIEI & ODIC 4

LOGICIELS ORIC 1 & ATMOS 30 INVADERS. J'APPRIENDS LA CAO ACHERON'S RAGE L'AIGLE D'OR KIT ECRAN COMPLATEUR BASIC LE PROTECTOR 71.16 105.55 LOTORICIELS. MYSTERY TOWER ORIC BASE 90.14 79.46 112.67 AS DES AS 112.67 ORIC BASIC PLUS 112.67 ORIC CALC ORIC GESTION 1 ORIC GESTION 2 130.46 142.32 142.32 CROCKY DA.O DAMBUSTER DEFENCE FORCE ORICADE 97.25 DONT PRESS LETTER Q DRAUGHTS (Dames) FRIGATE COMMANDER ORION ... ORISCRIBE PROBE 3 ... 71.16 171.97 85.39 QUACK A JACK 79.46 79.46 79.46 112.67 GASTRONOM. GESTION DE STOCK RAT SPLAT SCUBA DIVE SUPER COPY ECRAN GHOST GOBBLER GODILLORIC GREEN CROSS TOAD 79.46 79.46 79.46 97.25 SUPER FRUIT HARRIER ATTACK ULTIMA ZONE JAPPRENDS L'ANGLAIS ZORGON'S REVENGE

PROMO LOGICIELS ORIC 1 6 best sellers des jeux

d'arcade pour ORIC 1 pour 200 F!



LE TUBE DE L'ETE

Disponible chez votre revendeur ou par correspondance

EUREKA INFORMATIQUE, 39, rue Victor Massé 75009 PARIS

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

L'ATARI 520 ST EST DÉJÀ DÉPASSÉ!



Selon les ingénieurs Commodore qui se sont rendus en Californie pour voir le nouvel appareil d'Amiga, basé sur un 68000 (microprocesseur 16 bits de Motorola). celui-ci est achté bien. Il est même si bien qu'ils ont décidé les prochains d'équiper

Commodore du processeur graphique de cet engin : il perune définition 1024x800 points et 4096 couleurs, ce qui est de loin la meilleure résolution pour l'instant sur un micro. Le système d'exploitation ressemble au GEM (qui équipe l'Atari) et alloue la présence de 5 fenêtres simultanées sur l'écran, avec 16 couleurs différentes sur chaque fenêtre.

Nous n'aurons pas le plaisir de voir cette bête avant 1986. De plus, le prix sera d'au moins une brique et demie, sans le moniteur mais avec un drive 3,5 pouces. La guéguerre avec Atari, ça promet...

DANS 1

SECONDE

LE GAG

OU SIÈCLE!

RETROUVE DU SOUFFLE

P-Ingéniérie (filiale de Polygone Informatique) proposera à partir du mois de Septembre de transformer votre Mac ridicule de 128 ou 512 Ko en un Mac enfin correct d'un peu plus d'un méga (1024 Ko). Cette transformation s'effectuera en quelques jours, pour la modique somme de 15.000 francs pour les 128 Ko et 10.000 pour les 512 Ko. Cette mémoire additionnelle Macmega sera directement et entièrement adressable. Si vous combinez ce plus mémoriel avec Speedy vous pourrez travailler plus de deux fois plus rapidement que la normale, et avec Switcher vous pourrez partitionner votre mémoire en plusieurs Macs virtuels de tail-les variables. Bien entendu, les deux softs cités précédemment peuvent coexister dans la mémoire agrandie du Mac, vous autorisant les délires les plus osés (1000 Macs d'un Ko par exemple).



CANON-MSX 07

ordinateur, il s'agit d'une inter-face permettant de faire communiquer un Canon MSX et un Canon X07. Super! C'est pas encore sorti, je n'ai pas encore le prix, tout ce que je peux vous dire c'est que ça s'appelle X 740 et que ça me fait bien plaisir que ça existe, je pourrai passer mes programmes tapés dans le métro sur mon ordinateur de salon.



ça vous dit ? Un petit concours qui sent bon le foin coupé et le cageot de tomates, ça vous tente ? Entrez donc en contact avec la Fédération Nationale des Groupes d'Etudes et de Développement Agricole pour avoir le réglement de ce concours qui est réservé aux amateurs. Vous avez jusqu'au

1er Novembre. A vos rateaux !

Et travailler pour les paysans,

LOGICIEL DES CHAMPS

DEMANDEZ LE PROGRAMME Achetez vos logiciels les yeux fermés, nous les avons testés pour vous!

Nous avons sélectionné pour vous les meilleurs logiciels actuellement disponibles en France. Nous ne prétendons pas que cette liste est complète et définitive et il est évident que nous y rajouterons régulièrement des programmes. Pourtant, vous chercherez en vain certains programmes qui jouissent d'une bonne réputation et qui se vendent surtout grâce à la publicité et aux conseils des vendeurs qui ne peuvent pas connaître tous les logiciels disponibles.

Les prix sont, nous l'espérons, les meilleurs du marché et les abonnés - anciens ou nouveaux - bénéficient en plus d'une remise de 10 %. Si vous êtes nombreux à nous suivre dans cette expérience nous pourrons rapidement arriver à faire baisser les tarifs des fournisseurs pour atteindre l'objectif que nous nous sommes fixé: ramener les prix à une plus juste valeur !

Les classements sont faits en fonction de l'intérêt du programme et ne tiennent pas compte des prix, c'est à vous de juger de l'opportunité de la dépense. N'oubliez quand même pas que si le rapport qualité/prix est mauvais, le logiciel ne peut figurer dans cette page!

nouveau

SPY VS SPY

Retrouvez tous les documents secrets, placez des bombes et partez le premier de ce pays surpeuplé par les espions. Un must pour deux joueurs.

UP'N DOWN

Jamais vu de route pareille, et pourtant ça monte et ça descend comme les montagnes russes de la Foire du Trône.

Un p'tit coup à servir, facile. Cent grands coups? Dur, très dur et pourtant on y arrive!

SORCERY

Voilà un jeu d'aventures qu'il est bon ! Pas de problème de vocabulaire : tout au joystick. Et il est beau...

MACADAM BUMPER

Le meilleur simulateur de flipper et avec un éditeur de flippers. Pourquoi aller au café ?

DEFEND OR DIE

Le plus dingue des jeux d'arcade, chez vous, et en stéréo!

MEURTRE A GRANDE VITESSE

Une enquête à 260 Km/h à mener tambour battant, en vous basant sur les indices fournis avec le soft.

SÉRIE NOIRE.

Un véritable jeu de meurtre (Killer) entre les différents joueurs. Qui embrasserez-vous, tuerez-vous ou volerez-vous?

SURVIVOR

De l'aventure, vite et bien servie, en couleur et haute résolution, sans problème complexe à résoudre : survivre sera votre seul mot d'ordre.

MESSAGE FROM ANDROMEDA

En voilà un super jeu d'aventure, largement plus beau qu'un camion et encore plus largement passionnant.

FOREST AT WORLD'S END

Le bout du monde à vos portes, juste après le troisième arbre à gauche. Un dédale d'aventures rocambolesques ou angois-

HOUSE OF USHER

Claustrophobes éloignez-vous, cette aventure s'adresse exclusivement aux agoraphobes.

BC'S QUEST FOR TIRES

La course à l'échalotte préhistorique, rien de tel pour rester en jambe!

LUNAR LEEPER

Des tonnes de ferraille vous sautent dessus, sachez les éviter pour mieux servir votre natale planète.

JAW BREAKER II

Comme vous n'avez pas peur des plus gros que vous, défoncez ces dents qui vous guettent.

AQUATRON

Défendre la Terre passe encore, mais nettoyer en plus les océans, faut pas pousser... A moins que vous ne soyez plus balèze que balèze!

LE CRIME DU PARKING

Résoudre une affaire aussi sordide et crapuleuse que le meurtre d'Odile Conchoux nécessite un sang-froid et un esprit déductif acérés. Seriez-vous la réincarnation de Sherlock Holmes?

SPY HUNTER

Vous passez de la voiture de James Bond au bateau de 007. Un must du jeu d'arcade.

DARK STAR

Partez à la rescousse de la Galaxie, sans peur et sans reproche. Votre écran n'y verra que du feu en plongeant de planète en trou noir et de combat spatial en hyperespace.

Voletez deci-delà en quête des fabuleux fers à cheval qui apportent paix, joie, sérénité, richesse.

Des combats à coups d'énergie psychique, des ballades en skate antigravité, des dizaines d'heures de recherches avant d'atteindre la Source de tout le Mal. Génial...

THE DAMBUSTERS

Reprenez à votre compte l'œuvre des pionniers de la lutte écologique armée : à bas les barrages noyeurs de vallées.

BOULDER DASH

Depuis Lode Runner, les jeux d'arcade vous ennuyaient? Ce problème ne se pose plus dorénavant: vingt tableaux et cinq niveaux pour passer des heures uniques.

MEURTRE A GRANDE VITESSE

De l'aventure, du suspense et de la réflexion. Un vrai polar d'Agatha Christie où vous devenez Hercule Poirot. Extraordinaire de subtilité et d'ingéniosité

XAVIOR

Plus vite, toujours plus vite! Des kilomètres de pièces à fond les manettes. Heureusement, pas de radar à l'horizon et le compteur qui s'envole. Waow, c'est le pied

FBI

Une bonne enquête vaut mieux que deux gangsters dans le dos, dans une impasse avec un réverbère en panne. Un vrai bon polar

Incroyable! Dix titres fabuleux pour 30 balles le titre! Et vous n'avez pas encore envoyé la commande !!!

INVASION

Des Aliens comme s'il en pleuvait, des dangers à tous les coins de la galaxie, de l'action et du sang-froid : voilà ce qui vous guette des que vous prendrez les commandes de votre vaisseau.

COBRA PINBALL

"Beau comme un camion" vous connaissez. "Splendide comme un flipper" vous allez l'apprendre avec ce super soft de course. Du massage et du bourrage en quantité, d'accord, mais aussi en qualité.

BATTLE FOR MIDWAY

Si vous avez la mégalo galopante, précipi-tez-vous : l'Amiral Fletcher, c'est vous ! A votre casquette...

FRELON

Bande de petit salopards, vous n'êtes pas là pour frimer! C'est la guerre, et malgré les ennemis qui nous canardent, il faut aller réparer ce sacré pont! Le premier qui crie "Maman" a mon pied aux fesses!

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER : SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS Nom/Prénom Adresse Ville. Code postal LOGICIELS **Ordinateurs** Prix Qté Montant TOTAL + 15,00 Participation aux frais de port en recommandé REDUCTION 10% SPECIAL ABONNES A DEDUIRE N° ABONNE (obligatoire) MONTANT à payer.... date de la commande : Les chèques reçus ne seront en aucun cas encaissés avant la livraison des logiciels com mandés. Chèque renvoyé en cas de rupture de stock.

logiciel en français jeu d'aventure jeu de réflexion langage manette de jeu nécessaire

nouveauté

DISK	AJ .	275
DISK	FV .	190
DISK	AJM"	275
DISK	A J M *	245
DISK	AJM"	300
DISK	AJM.	400
DISK	FVR.	350 -
DISK	AVR.	245
DISK	FVR.	350
DISK	FRM.	390
DISK	AJ .	190
DISK .	ARM	300
DISK	AJM	350
DISK	AJR	490
DISK	AVR	290
DISK	FJR	380
DISK	AJM	300
DISK	AJM	300
DISK	AJM	300
K7	A J M .	95
K7	AJ .	110
K7	AJM.	95
K7	FJ .	140
K7	FJ .	160
K7	AJ .	110
K7	AJM.	95
K7	AJM.	115
K7	AV .	110
K7	AV .	85
K7	AJ .	65
K7	AJ .	145
	DISK DISK DISK DISK DISK DISK DISK DISK	DISK A J M · DISK F V R · DISK F V R · DISK F R M · DISK A J M · DISK A J ·

WEB DIMENSION

L'esthétique et la sensibilité musicale priment dans la découverte de cet univers, pas si impitoyable qu'il n'y parait.

MASTER OF THE LAMPS

Les mauvais génies ont cassé leur lampe. A vous de jouer les petits réparateurs du dimanche. Un tube de colle est nécessaire à la réussite!

Plus beau que le premier, plus drôle aussi :

BC'S II GROG'S REVENGE

un véritable Tex Avery. A vous d'en déterminer le dénouement KONG STRIKES BACK

Les montagnes russes vous fileront le mal

de mer. Mais un Mario averti en vaut deux,

surtout avec quelques bombinettes dans les poches.

HUNCHBACK II Si vous vous tapez la cloche, noubliez pas qu'aux yeux de certains vous allez passer pour en être une. Infernal mais beau, si

FOX

Plus beau que Zaxxon, plus fou que Lode Runner. Le haut du sommet du panier, en arcade, et pour votre thomson à vous tout seul. Génial, absolument!

OPERATION MERCURY

Partez à l'assaut des mers du Sud à bord d'un sous-marin moins que banal vu le nom: Piggy. Tout un programme que vous vous ferez un plaisir de parcourir si vous aimez admirer de la belle programmation!

si vous êtes **ABONNÉS** déduisez VOUS-MÊMES vos 10 % de remise sur le bon de commande

SOFT-PARADE

COMMODORE 64		
1 REALM OF IMPOSSIBILITY	DISK	A V M . 380
2 LODE RUNNER 3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	MODULE/K7 DISK	A J M 290/100 A J M 275
4 BOULDER DASH	K7	A J M . 95
5 THE DAMBUSTERS	K7	A R M . 95
6 ELIDON	K7	A J M . 135
7 MEGAHITS 8 WEB DIMENSION	K7	F J R M . 140
9 MASTER OF THE LAMPS	К7	F J R M . 109
10 BC'S II GROG'S REVENGE	ж7	A J M . 95
11 PSI WARRIOR	К7	AFJM. 99
12 UP'N DOWN 13 TAPPER	DISK/K7 DISK/K7	A J M . 145/95
14 SPY HUNTER	DISK/K7	A J M . 145/95
15 SPY VS SPY	K7	A J M . 109
16 CONAN	DISK	A J 145
17 SEVEN CITIES OF GOLD 18 TOURNAMENT TENNIS	DISK	A V M . 380
19 RAID OVER MOSCOW	K7	AJM. 95
20 SUMMER GAMES	DISK/2 K7	A J M . 249/165
21 KRYSTAL OF ZONG	K7	AVJM. 60
22 BATTLE FOR MIDWAY 23 GHOSTBUSTERS	DISK/K7	F J R M . 200/150 A J M . 139/109
24 BRUCE LEE	DISK ou K7	A J M . 145/95
25 SPELUNKER	DISK	A J M * 275
26 HYPER BIKER	K7	FJM . 90
27 WHISTLER'S BROTHER 28 DECATHLON	DISK/K7	A J M . 275 A J M . 230/120
29 BEACH HEAD	K7	A J M . 95
30 BLUE MAX	K7	A J M . 95
31 PSYTRON	K7	ARJ . 85
32 MASK OF THE SUN 33 VOYAGEUR	DISK K7	A V R * 340
33 VOYAGEUR 34 DALLAS	DISK	A V R . 190
35 HOBBIT	K7	A V R . 135
36 HOVER BOYVER	K7	A J M . 120
37 KILLER WATT	K7	A J M . 120
38 ZENJI 39 AXIS ASSASSIN	K7 DISK	A J M 380
40 ARABIAN NIGHTS	DISK	A J M . 160
ORIC 1 / ATMOS		
1 3D FONGUS	K7	FJ . 140
2 MEURTRE A GRANDE VÎTESSE	K7	F V . 180
3 AIGLE D'OR	K7	F V R 160
4 MR WIMPY 5 DOGGY	K7	FJ . 50
6 SUPER JEEP	K7	FJ . 140
7 НОВВІТ	K7	A V R 210
8 COBRA PINBALL	K7	F J . 120
9 FRELON 10 LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	K7	F J · 120 F V · 145
11 BIG BASTON	K7	F J . 120
12 PSYCHIATRIC	K7	F J . 120
13 TENDRE POULET	K7	F V R 120
14 LANCELOT 15 TERMINUS	K7	F J 150
16 ULTIMA ZONE	K7	AJ . 95
17 MISSION DELTA	K7	F J R 90
SPECTRUM		
1 DARK STAR	K7	AJ . 95
2 SPY HUNTER	K7	AJ . 85
3 XAVIOR	K7	F J . 70
4 BRUCE LEE 5 MEGAHITS	K7	AJ . 85
6 ZAXXON	K7	AJ . 85
7 MATCH POINT	K7	A J M . 85
8 SABRE WILF	K7	A J . 85
9 UNDERWORLDE 10 BEACH HEAD	K7	A V . 85
11 LORDS OF MIDNIGHT	K7	A V . 100
12 ATIC ATAC	K7	A J M . 95
13 PSYTRON	K7	ARJ . 89
14 HOBBIT 15 PAINTING JOE	K7 K7	A V R * 135
16 LOMBRIX	K7	FJ . 95
17 VOX	K7	F L . 160
18 3D MOVER	K7	F L 180
19 INTERCEPTEUR COBALT 20 MANOIR Dr GENIUS	K7	F J R 95
CONTRACTOR OF THE PROPERTY OF		140
THOMSON		
And the second s	OUR CER LOC	CIEI S SONT
SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TO COMPATIBLES MOS, TO7 AVEC EXTER		
1 FOX	K7	F J M * 145
2 AIGLE D'OR 3 FBI	K7 K7	F V . 160
4 INVASION	K7	FJ . 155
	Module	F J M . 475
5 AIRBUS		F
6 ELIMINATOR	K7	F J M * 120
6 ELIMINATOR 7 PULSAR II	K7	F J M . 120
6 ELIMINATOR	K7 K7	
6 ELIMINATOR 7 PULSAR II 8 STANLEY MOS	K7 K7	F J M · 120 J M · 125
6 ELIMINATOR 7 PULSAR II 8 STANLEY MOS 9 SPACE SHUTTLE SIMULATOR MOS 10 YOX MOS 11 YETI	K7 K7 K7 K7	F J M · 120 J M · 125 F R J · 260 F L · 160 J M · 140
6 ELIMINATOR 7 PULSAR II 8 STANLEY MOS 9 SPACE SHUTTLE SIMULATOR MOS 10 YOX MOS	K7 K7 K7 K7	F J M · 120 J M · 125 F R J · 260 F L · 160
6 ELIMINATOR 7 PULSAR II 8 STANLEY MOS 9 SPACE SHUTTLE SIMULATOR MOS 10 YOX MOS 11 YETI 12 LABYRINTHE SURVIE	K7 K7 K7 K7 K7	F J M · 120 J M · 122 F R J · 260 F L · 160 J M · 140 F V M · 190

10 % de remise pour les abonnés!

HIPPO JOYST

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

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

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



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

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



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



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

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



Des jeux d'arcade à gogo : changez le cours de l'histoire à Pearl Harbour, guidez Al'bert et Kong dans leur pyramide favorite, jouez à un jeu de balle entièrement nouveau, construisez d'énormes murs avec votre grue de chantier et régalez-vous avec de la tequila: plus vous en buvez, plus vous 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 statégie avec "Mineur" où vous pourrez organiser des compétitions jusqu'à 5 joueurs. L'aventure enfin avec "L'inca d'or", un fabuleux jeu graphique en 3 dimensions. 6 super-programmes pour 120 francs.



Des jeux, de l'électricité et du plaisir, voilà de quoi faire frétiller les électrons dans votre M05 et quand en plus ces jeux sont multiples et douze vous envisagerez quelques nuits blanches d'Othello, de Poker, de Mémo 7... Dès que l'immobilité vous paraîtra insupportable, partez pour l'espace profond (Worp) ou retrouvez vos amis (fichier d'adresse). Vous verrez, vous n'en croirez pas plus vos yeux que votre M05 n'en croira ses jeux!

N'5

REDPORTER!





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 programmes préférés sur la grille récapitulative

Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'Inêtre ORIGINAUX et FRAN-CAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous 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.

tervenant que dans le choix ART.3 : La rédaction d'HEBDOdes programmes qui devront GICIEL se réserve le droit de selectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.

dira comment l'améliorer pour 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.

GRANDE VENTE **PROMOTIONNELLE** DIRECTE D'USINE

MICRONIOUE

61, rue Fernand Laguide, 91100 CORBEIL-ESSONNES

Tél. (6) 088.35.58 (a 300 mètres de la gare de VILLABÉ)

jusqu'au 31 juillet 1985

X PARTICULIERS

micro-ordinateurs hector

HECTOR LOISIR PLUS 48K

+ MONITEUR Couleur Fidelity CM14 36 cm

L'ordinateur personnel français

PRIX PUBLIC 4490 F

HECTOR HRX 64K FORTH et BASIC

+ MONITEUR Couleur Fidelity CM14 36 cm

PRIX PUBLIC 5490 F

Périphériques

Imprimantes Moniteurs

à l'occasion de la grande VENTE PROMOTIONNELLE organisée par la Société MICRONIQUE, dans son usine à CORBEIL

Des ordinateurs familiaux de très haute qualité à des

PRIX CONSTRUCTEUR **Garantie constructeur**

Une occasion à ne pas manquer !

BON DE PARTICIPATION

Nom Prénom Age Adresse

mensuelle.

Profession

Nº teléphone Nom du programme Nom du matériel utilisé

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

Signature obligatoire (signature des parents pour les mineurs).

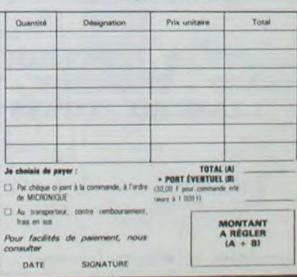
Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif détaille du matériel utilisé, d'une notice d'utilisation du programme. Les supports des programmes publiés sont conservés, n'oubliez donc pas d'en faire une copie



LIVRAISON IMMÉDIATE PAR SERVICE EXPRESS à renvoyer à PECTOP Service commandes B.P. 91 - 91100 CORBEIL-ESSONNES
Nom [
Prinom
Adresse
Code postal
Localité []]]]]]]]
Teléphone domicile

Type d'appareil BR HR HR HRX

DON DE COMMANDE





CANON

VENDS Canon V20, clavier Owerty, acheté en Janvier 85, 2000F. Tel: 337 57 43 l'après-

NDLJC: Le matin, je dors !!! Ne pas déranger Tankiou.

VENDS Canon X07, 16K, imprimante 4 couleurs X710, adaptateur, 5 K7 Logistick, un Hebdogiciel, livres, jeux, câble magnéto, carte fichier, 3000F. Joël au (40) 34 33 78.

ECHANGE pour Canon X07, nombreux programmes. Cherche imprimante X710 et cartes mémoire à des prix raisonnables. Charles Lattes, 32 avenue de l'observatoire, 75014 Paris. Tel: 335 46 80.

VENDS Canon X07, imprimante X710, cordon magnéto, carte 4K et 8K, magnéto Data Reader, cordons imprimantes, 20 jeux sur K7, 6 utilitaires, livres, emballages neufs, HHHHebdos, prix à débattre. Emmanuel Gonzalez au (93) 61 30 18.

CHERCHE possesseur Canon X07 sur la région tourangelle, entre 21 et 16 ans, pour échange d'idées et programmes. Tel: (47) 41 76 68 entre 18H55 et 19H05. NDG: Pourvu que le téléphone ne sonne pas occupé et que votre couleur de cheveux convienne.

VENDS Canon X07, extension 8K, cordons, piles rechargeables et chargeur, nombreux programmes (dont assembleur), en très bon état (servi 8 mois), 1700F. Dominique Decamps, 30 rue Roger Salengro, Neuville St Remy, 59400 Cambrai.

VENDS pour Canon X07, imprimante 4 couleurs avec 12 stylos, alimentation et provision de papier, 1200F, traitement de texte, 200F, interface RS232C, 400F, Calc, Graphe, Jeux, 100F, ou le tout 1600F. JP Guéno au (1) 500 04 17.

VENDS logiciels pour Canon X07, Logis-tick, Calc, 50F, Fi-chiers, 50F, Graphes, 50F, Caron, Traitement de statistiques, 150F, ou l'ensemble à 250F. J.J.Charbonnier. Tel: (32) 43 08 20.

VENDS Canon X07, 20K Ram, table traçante, cordons, casset-tes, livres, valeur 4600F, vendu 3000F, en très bon état. Thierry Lahousse, 68 résidence Bouvier, 59250 Halluin. Tel: (20) 37 97 22 après 20H ou le (20) 03 32

CASIO

VENDS Casio FX 750 P, valeur 1500F, vendu 900F. Jean-Philippe au 254 07 12 après 19H.

VENDS Casio PB 100, extension RAM Casio OR.1, interface d'enregistrement cassettes Casio FA.3, sous garantie plu-sieurs mois, 800F. Tel: 564 21 50 aux heures de bureau.

VENDS PB 100, mémoire (OR1), interface K7 (FA3), imprimante (FP12), 6 K7 (jeux, vie pratique, etc.), 85 programmes divers, livre A la découverte du PB 100, état neuf, sous emballage d'origine, valeur 2450F, vendu 1200F à débattre. Tel: 333 03 20.

CHERCHE contacts sur Casio 702 P ou sur Canon X07 en vue d'échange de programmes, etc. Emmanuel Dupas, 12 rue Pierre Curie, 91390 Morsang sur Orge.

VENDS PB 700, 8K, livre d'initiation au Basic, livre de jeux et programmes, sous garantie, 1800F. Tel: (29) 67 55 72.

CHERCHE programmes pour Casio FX 702 P, parus dans l'HHHHebdo (No 1 à 79) ou autres. Chrisophe Blais, 34 rue de la Bénardière, 61100 Flers.

VENDS Casio FX 801 P, 3 livres, 4 K7 Sony vierges, plusieurs chargées de divers programmes, papier pour imprimante, état neuf, peu servi, Michel Andréani, 171 avenue de Toulon, 13010 Marseille. Tel: (91) 25 73 60.

CHERCHE pour Casio FX 702 P. Casioiste gracieux, pouvant me faire parvenir les programmes parus dans l'HHHHebdo (du No 1 au 78), ainsi qu'un module FP 10 pas cher. Xavier De Beauchesne, 2 rue François Bruneau, 44000 Nantes. Tel: (40) 93 30 32.

VENDS Casio PB 700, manuel, livre "40 programmes pour PB 700", 1500F à débattre. Wilfrid Bossu, 10 rue de Galmanche, 14000 Caen. Tel: (31) 94 74

ECHANGE synthetiseur Casio VL Tone, 6 sons préréglés, 80 millions de sons possibles, 10 preprogrammes. rythmes tempos réglables, calculatrice intégrée, manuel d'utilisation, très bon état (valeur 500F), contre TI extended pour TI 99, bon état, avec manuel. Faire offre à Franck Allet-Coche, 74 avenue de Verdun, 39100 Dole. Tel: (84) 82 42 61 aux heures de

VENDS Casio PB 700, 16K (3 modules de 4K Ram en plus). FA10 imprimante table traçante, CM1 magnéto à microcassettes. programmes et fournitures, prix intéressant à débattre. Tel : (65) 45 49 15. Vends aussi CB Tristan 747. NDG: Vends Iseult

VENDS PB 700, acheté 1600F en Décembre 84, livre Jeux et programmes pour PB 700, 1400F (cédé 1400F). Téléphonez à Patrice Fonget au (75) 33

ORIC

VENDS Oric 1, valeur 25000F, vendu 24999F. M.Lustucru au (0) 00 00 00.

VENDS Oric 1 (18/01/84), péri-tel, imprimante MCP 40, papier, stylos, garantie 4 mois, cordon, manuel Oric, livre Jeux sur Oric, 45 programmes, magnétophone, cordon, valeur 5000F, laissé à 3800F. Tel: (56) 85 26 37.

VENDS Oric 1, 48K, péritel, alimentation, cordon NB, manuels et une vingtaine de jeux sur K7, 1100F. Michel Bacle, 36 rue du pont de Créteil, 94100 St Maur. Tel: (1) 889 46 66.

VENDS Oric 1 (2/2/84), imprimante MCP 40 avec son cordon, prise péritel, alimentation péritel, stylos et papier impri-mante, manuel Oric, 45 programmes, livre Jeux sur Oric, magnéto, cordon, nombreuses revues, 3600F. Tel: (56) 85 26

ACHETE logiciels sur Oric Atmos (Hobbit, Tyrann, 1815, Frelon, Driver, Retour du Dr Génius, etc.). Jean-Claude Beau, Les paquerettes St Pierre de Chandieu, 69780 Mions. Tel: (7) 840 32 76.

VENDS Oric Atmos, 48K, pal, magnéto, câbles, interface pour joysticks, 4 livres, 8 K7 (Xenon, Lorigraph, L'aigle d'or,...), plus de 60 programmes sur K7, le tout en très bon état de marche et d'aspect, acheté 4000F, vendu 2500F. En prime une valise de transport. Nicolas Franck au (50) 71 50 43 après 19H.

ECHANGE Oric Atmos 48K, alimentation et cable, 10 K7, importante documentation, lecteur de K7, contre MO5 Thomson, lecteur et câble et alimentation. Matériel en très bon état. Tel (94) 62 30 58 après 20H. NDG Au fou!

VENDS pour Oric Atmos, magnétophone Lansay (sous garantie) et 100 programmes, 600F. Vends interface ČGV péritel, 300F. M.Leconte, 2 allée Anatole France, 92220 Bagneux. Tel: 665 98 85.

VENDS pour Oric, alimentation générale avec rayons fruits et légumes. Possibilité de lecteur de disque de Oum Kalsum. Ahmed alors, Rungis Le Lion dans la forêt, par Bab-el-Oued.

VENDS Oric Atmos (sous garantie), péritel, magnéto Thomson, plus de 40 logiciels (Macadam Bumper, Zorgon, Tyrann, Triathlon, et quelques utilitaires), 2300F à débattre. Olivier Legal. 5 allée des Bruyères 77500 Chelles. Tel: 421 39 92 après

VENDS K7 pour Oric, Zoolympics, Sorvivor, Probe 3, Ghost Gobbler, 350F le tout ou 90F séparément. Tel: 62 55 95 aux heures de repas. NDG: Tu pourrais les donner ceux-là ...

VENDS Oric 1, 48K, très bon état, modulateur N/B, cordon péritel, alimentation, manuel, 1 Microric, 7 K7 de jeux (Xenon 1, Driver,...), listings, valeur 2800F, vendu 1500F. Christophe Carassou, 61 avenue du pasteur Martin Luther King, 78190 Trappes. Tel: 051 51 34 le Lundi après

CHERCHE possesseurs Oric Atmos pour échange de jeux et utilitaires. Envoyez vos listes à Eddy Leblanc, 1 rue des Grès 8B, 77130 Montereau.

VENDS Oric 1, 48K, péritel, 2 alimentations, les meilleurs jeux (Hobbit, Zorgon, Xenon, Kikekankoi, Mission Delta, Aigle d'or et Tyrann), listings, 1400F V.Dray, 1 rue de Puisaye, 95880 Enghien. Tel: 412 39 93 après

VENDS ou échange K7 de jeux SPECTRUM (Manoir du Dr Génius, 60F, Moria, 40F, Road Frog, 50F Diamant de l'île maudite, 60F ou le tout 200F) contre Waydor ou Meurtre à grande vitesse. Thierry Drapich, rue Marcel Sembat, 59261 Watignies. Tel (20) 86 92 95 après 18H.

VENDS pour Atmos, plus de 20 super programmes à 15F pièce (liste sur demande). Gael Bousquet, 12 avenue Caravadossi, 06000 Nice. Tel: (93) 53 07 61 après 18H.

ECHANGE plus de 210 logiciels pour Oric 1 et Atmos contre tous périphériques, extensions, livres ou autre matériel. Richard Périnetti, 12 rue Arago, 82000 Montauban. Tel: (63) 03 05 38.

ECHANGE programmes sur Oric 1 (copiés). Envoyez vos listes à Dominique Daussy, 7 rue de la vallée, Toussaint, 76400 Fécamp. NDLJC: Attention pirate...

VENDS ou échange une centaine de programmes entre 30 et 40F pièce ou lot de 10 à 300F. Jean-Marc Thibier, 2 impasse du roussillon, 18390 St Germain du puy. Tel: (48) 30 67 10.

VENDS Oric Atmos complet en péritel, 2 manettes de jeu, interface, livre Faites vos jeux avec Atmos, manuel, K7, 1200F. Jacky Paiva au (59) 51 16 28.

VENDS modem Oric Atmos sous garantie (11/84), très bon état, pour communiquer entre Oric et avec Télétel (2 logiciels différents), complet (tous cordons, manuels, programmes et câbles), 20m de rallonge téléphone, livre Télétel et guides Vidéotext, 990F (valeur plus de 1600F). Tel : (6) 068 78 54.

VENDS synthétiseur vocal pour Oric, 250F, interface N/B, 100F, de nombreux logiciels et revues (Microric, Théoric) à des prix sa-Possibilité échange crifiés. contre logiciels Amstrad. Vends aussi magnéto Radiola pour tous micros. Guillaume Leenmarot, 35 rue Hallé, 75014 Paris. Tel: 327 79 14.

CHERCHE interface pour joystick à prix raisonnable. Laurent Jot, Val de l'Yerre, 77380 Combs-la-ville.

CHERCHE correspondants Oric 1, Atmos, pour échange de programmes. J.L.Amboise, 53 che-min du Perreux, 94400 Vitry/Seine. Tel: 681 18 54.

VENDS pour ZX Spectrum 48K les cassettes Jumping Jack, Zip Zap et World cup Football, valeur 270F, vendu 170F. Olivier Morel, 4 J rue Pergaud, 25000 Besançon. Tel: (81) 52 45 60 après 18H.

VENDS interface centronics RS 232 Spectrum pour imprimante. 500F. Philippe Claux, 747 rue Louis Bauchou, 60200 Margny les-Compiègne. Tel: (4) 483 14 69 après 18H.

CHERCHE correspondants utilisateurs de Spectrum pour échanges, possède de très nombreux titres, échanges sérieux et réponse assurée dans l'ordre des demandes. Pascal Bordier, 7 rue Porte de Bourgogne, 08000 Charleville-Mézières.

CHERCHE correspondants pour échanger des jeux sur Spectrum, j'échange des jeux comme Gremlins, Jetman, The Hobbit, Décathlon, 1 et 2, etc. Tel: (1) 677 63 28 après 19H.

CHERCHE à ce que des Spectrumistes de tous horizons m'envoient leurs oeuvres personnelles sur K7 (tous genres, toutes longueurs, tous sujets, et autant que vous le voudrez bien). Merci d'avance. Alain Camero, 33 avenue du Pr Leriche, 67500 Ha-NDLJC: Même pornos ?

CHERCHE possesseur de Spectrum sur région parisienne pour échanges de programmes, réponse assurée. Thierry Peyne, 26 rue Lazare Carnot, 92140 Clamart. Tel: 538 14 60.

ECHANGE ou vends logiciels pour Spectrum 16 ou 48K, réponse assurée. Alain Beyne, rue de la station No 7, Belgique, Tournai, Kain, P7540.

VENDS Spectrum 48K, péritel, interface (Stoneship), Quickshot II, 2 livres, manuel Basic, programmes (dont un de copiage), 16 K7 (originaux), magnéto Pathé Marconi, MK412V, vends le tout ou séparément à prix exceptionnels. Tel: 854 35 20 (en région parisienne).

ECHANGE synthetiseur vocal (9/84), 2 livres de programmes Basic, une horloge programmable, 100 logiciels, contre 1 microdrive et son interface ZX1. Thierry Semard, 7 ter rue du maréchal Juin, 94700 Maisons-

Micropolis

- THOMSON-M05-T07.70
- POINT CONSEIL TIFY
- MSX YAMAHA SANYO
- LIBRAIRIE







29, rue Paillot de Montabert 10000 TROYES Tél. (25) 73.28.49



VTR Micro Nord : 252.87.97 : 54, Rue Ramey, 75018 Paris VTR Micro Sud : 545.38.96 : 105, Bld. Jourdan, 75014 Paris INFORMATIQUE VTR Micro Lyon: (7) 842.14.16: 49, rue de la Charité, 69000 Lyon

VOUS ANNONCE

LA FOIRE AUX SOFTS Dans le cadre de son opération

«Micro Spécial Vacances» du 1er juillet au 15 septembre 1985. La Foire aux Softs, c'est des prix spéciaux (jusqu'à 45 % de remise), sur près de 200 titres, pour les ordinateurs : ZX 81 - SPECTRUM - ORIC 1 ou ATMOS

COMMODORE 64 - MSX Venez découvrir le plaisir de l'Informatique Familiale le temple d'AMSTRAD

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

10, boulevard de Strasbourg 75010 Paris 雷 206.50.50

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

DUPLICATION DE VOS PROGRAMMES

INFORMATIQUES SUR CASSETTE

BLANC BERNARD

INFORMATIOUE BUREAUTIOUE LYON

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

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

ASSISTANCE TECHNIQUE - LOGICIEL - FORMATION



Commande par boîte de 25 exemplaires. Le bon de commande est à retourner accompagné du règlement à : casselles LE TEMOIGNAGE 51, rue de Ville-d'Avray **92310 SEVRES** Tél.(1) 534.43.78

CASSETTES Dépêchez-vous VIERGES avant la nouvelle taxe sur les cassettes vierges. POUR MICRO Prix T.T.C. par boîte de 25, frais de port inclus. C10 200,00F C40 250,00F C15 212,50F C60 275,00F

C90 300,00F C20 225,00F Je souhaite __ speciale ra-ardinate Individuels Nom Adresse. חלה. LE TEMOIGNAGE Revendeurs, nous consulter.

tol. : 34218.54

métro : gare de Lyon et Ledru-Rollin

OUVERT DU MARDI

AU SAMEDI DE 10 h A 19 h



SPECTRUM

ECHANGE programmes pour Spectrum (j'en ai 200), envoyez vos listes, réponses assurées, merci. Maurice Lamouille, 38 avenue du stade, 74000 Annecy. Tel: (50) 67 05 98.

VENDS Spectrum 48K péritel, cordons, K7 de démonstration "Horizons", manuel de programmation, 2200F, interface ZX2 (sous garantie), 250F, K7 Math, K7 Direction financière, 27 HHHHebdos, 200F, Grand livre du ZX Spectrum, 80F, Petit livre du ZX Spectrum, 60F, A l'affiche le ZX Spectrum, 80F, La pratique du ZX Spectrum No 1, 65F, Ordi 5 No 7, 15F, Micro 7 No 18, 9F, ou le tout en très bon état pour seulement 3500F. Tel: (61) 66 25 56 dès 19H. NDG: Le grand, le petit, le moyen, puis tout ça... NDLJC: Le vrai, le faux, le laid, le beau, le dur, le mou,... J'm'arrête là parc' que ça d'vient grossier et faut pas être grossier

VENDS Spectrum 48K péritel avec documentation importante. 1000F, interface ZX1 et 2 microdrives avec 8 microdisquettes. 1500F, 160 programmes, 500F. ou le tout, 3000F. Tel: JP Guéno au (1) 500 04 17.

VENDS Spectrum 48K, péritel, (12.83), interface ZX2, 2 joysticks, magnétophone, livres (programmes), 10 K7 (Hobbit, Psytron, Voice, Chess, ...), 2000F M.Laplace. Tel: (1) 348 63 13 après 18H.

VENDS Spectrum + , 48K, péritel (2/85), interface ZX1 et ZX2 Turbo, un lecteur microdrive, microcassettes, adaptateur CGV, 8 K7, La conduite du Spectrum, joystick, programmes pour Spectrum, cordons, 6000F, vendu 5000F à débattre. M.Lemaitre, 3 rue Pauline, 94120. Tel: 877 56 63 à partir

NDG: Le nom de ta ville est à vendre aussi?

NDLJC: Mais non, t'as rien compris, faut la d'viner, Ba-

VENDS pour Spectrum, interface centronics RS232, câble imprimante, imprimante MCP40, rouleaux de papier, stylos de rechange, 1500F. J.C.Goupil, 210 rue Gallieni, 92100 Boulogne-Billancourt. Tel: 603 57 90.

VENDS Spectrum pal 48K, accessoires (cordons, modulateur N/B), livres, 100 programmes, nombreuses cassettes (Pssst, Flag, Dr Génius, Fighter pilot, etc.), téléviseur N/B 6 chaînes, 3000F à débattre, sous garantie. Danny Boterdael, 57 quai de Bonnevil, 94210 St Maur. Tel: 883 12 46 après 20H.

VENDS Spectrum 48K, interface manette, 15 K7 de jeux, 3 livres, 2500F. Philippe Torbeyns, 50 avenue Foch, 76600 Le Havre. Tel: (35) 43 27 10.

VENDS ZX Spectrum, magnétophone Schneider TR 3644, modulateur N/B, logiciels de jeu, livres, 30 Numéros de l'HHH-Hebdo, le tout état neuf, 2000F. Tel: (46) 93 59 09 entre 12 et

VENDS Spectrum 48K, péritel (Mai 84), interface joysticks, 50 logiciels, 2600F, ou échange contre MSX 64K. C.Dubuit au 805 11 73 le soir.

VENDS ZX Spectrum 48K, péritel, 2 interfaces jeux dont une programmable, 2 joysticks, interface N/B, imprimante, magnétophone, 8 K7 d'origine, 28 jeux avec notices, 7 utilitaires avec notices, 2 livres, 2500F, très peu servi. Tel: 995 61 22.

VENDS Microdrive avec contrôleur RATP, 15 ans de service. uniforme neuf, képi récent, carnet de PV vierge. Jean, ligne 18, Berliet (Doubs)

VENDS logiciels pour Spectrum entre 50 et 100F. Philippe au (73) 69 16 35. J'ai plus de 20 K7 de jeux.

VENDS pour Spectrum, interface ZX1, microdrive et 5 cartouches, light pen et sa K7, pour 1000F, logiciels originaux, jeux et utilitaires, par lots (3 pour le prix d'un). Me contacter pour liste et prix. Vends aussi interface centronic pour imprimante, 400F. Didier Elipot, 5 rue Meaulens, appartement 6, 62000 Arras. Tel: (21) 58 67 65. NDLJC: Profitez-en, c'est les soldes en c'moment!

TEXAS

VENDS TEXAS TI 99 + peritel + cordons + manettes + module échecs + nombreux programmes sur K7 + bouquins: manuel du TI + 50 programmes pour TI + pratique du TI niveau 2 + revue 99 magazine + classique du jeu pour TI etc...: le tout pour 1850 F. Tel: (79) 85 30 85 Monsieur PERRIN.

VENDS TI 99/4A peu servi + basic étendu + magnéto avec cordon + 2 manettes + modules jeu (Echec, foot, invader, parsec) + K7 (sun games, Basic par soi-même et autres programmes) valeur réelle 4500 F. cédé 4000 F. à débattre. Tel: (79) 69 57 59. après 19h. Monsieur DARVE les Platières Vimines 73160 COGNIN.

CHERCHE TI 99/4A basic étendu logiciels sur K7 listings de programmes et modules. Matteo Vaia, Via Semmola 203, 80031 Brusciano (Naples) Italie. NDLJC: Wouah ! Un italien c'est

URGENT! CHERCHE généreux donateur ou vendeur à très bas prix (200 F.) de TI 99/4A tel: (94) 42 15 71 heures repas.

super! moi j'aime les italiens!

VENDS TI 99/4A + extension mémoire 32K + paire de manette de jeu + 1 câble K7 + module basic étendu + mini mémoire + modules + 6 K7 de jeu + doc + livres: 2900 F. Tel: (91) 63 27 89.

VENDS TI99/4A + alimentation + peritel + magnéto + câble + joystick: 1800 F. bottier d'extension + carte contrôleur + lecteur disquette: 5000 F. Modules Texas: Parsec, addition-soustraction: 150 F. pièce. Disquette: programming aid III: 200 F. Revue 99 magazine + cassettes nº 1 à 8 + abonnement en cours (reste 2 numéros): 500 F. Livres: découverte du TI, conduite du TI boîte à outils du TI, pratique du TI niveau II, jeux et programmes pour TI nº 1 et n° 3, initiation au langage as-sembleur du TI: 600 F. le tout. Plus programmes sur disquettes (valeur de l'ensemble 10.000 F.) Vendu 8000 F. Tel: 830 58 56.

VENDS TI 99/4A + K7 + BE + Editor assembler + boitier d'extension + contrôleur disquette + 32K + Echec + disquette de graphisme + manette + 4 modules + hebdogiciel + 99 magazine + différents livres et programmes sur le Tl. Le tout 7500 F. ou séparé au 962 89 75 Demander Pascal.

DIVERS

VENDS Vidéopac C52, K7 Programmation, Pac-man, Bataillespatiale, Chars, Meteor (500F). Vends jeu d'échecsélectronique, 300F. Vends 2 jeux de poche (Kong et Parachute), 200F, ou bien le tout pour 800F. Jean-Roch Mailly, 14 rue de Boulogne, 62520 Le Touquet.

VENDS interface CGV PHS 60 neuve, 350F. Eric Dumez, les grands champs Brenthonne, 74890, Bons en chablais. Tel: (50) 43 16 87.

RECHERCHE la collection la plus complète possible l'HHHHebdo. D.Grobelny, route nationale, 62740 Fouguières les Lens.

VENDS 2 casques stéréo walkman, 50 F chaque, livre "Le calculateur de poche et ses jeux' (Ti et Hp), 30F, 30 45t à 10F, récents.demandez liste. Cherche K7 d'aventures pour l'"Adventure module" Texas. Achète tous modules Texas. Vends calculatrice scientifique Casio FX 2200, 300F et module "Real Estate" pour HP 41, 300F. Tel: 808 17 25, demandez Philippe. Paris et région parisienne.

VENDS imprimante GPSOA, 10 bobines de papier, 3 rubans encreurs, cable Oric (en changeant le câble elle marche sur tous les ordinateurs), le tout sous garantie, 1200F à débattre. Vends TV N/B, 31 cm, parfaite pour OI, TBE, 550F. Tel: (74) 84 72 98.

VENDS PHC 25 de Sanyo, moniteur, méthode, K7 de jeux, 3300F. Tel: 894 58 40 après

VENDS console de jeu Vidéopac avec écran indépendant, prise péritel, 8 cartouches de jeu soit 12 jeux, 850F. Tel: 678 93 49.

VENDS VG 5000 Philips, magnéto, cordons, livre, K7 Football, K7 102 jeux, 1500F. Tel: (90) 91 28 52 après 19H, demandez Cyril.

VENDS ordinateur de gestion Sanco 7102, 2 disquettes (Z80 sous CP/M), imprimante 132 colonnes, prix à débattre. Kiechel, 2 rue Paulin Talabot, 13002 Marseille.

VENDS IBM PC. Jean Claude Pinoteau au 739 17 33.

DEBARASSE vos locaux de votre vieil ordinateur de jeux (genre CBS, Atari 2600, etc.). Frais de port payés. Merci d'avance. Tel : (8) 709 41 63.

NDLJC: Vous avez vu ? Il est encore là ce con, j'croyais bien l'avoir jeté mais non l George ne veut pas partir vous voyez comment ils sont avec moi, pas moyen d'avoir la parole. Espèce de phalo ! Mais ça fait rien, j'l'aime bien

quand même!

ACHETE album Conan No 2-3-4-5-6-7, album Fantastique No 14, album La Guerre des étoiles, album Ka-Zar No 1-2-3, Titan No 1, Wampus No 1-2-3-4-5, Kabur No 1-2-3-4, Marvel No 1-2-3-4-5-6-7-10-12. Ecrire à Barros Abilio, 25 rue Servan, 38000 Grenoble.

RECHERCHE possesseur d'un Adam en vue échanges d'idées, trucs et astuces, etc. Patrick VII-15 rue Jules Guesde, 26100 Romans.

VENDS imprimante Admate DP-80 (genre Epson), interface graphique et traitement de texte en prime, 2500F. Dominique au 608 31 54.

VENDS moniteur vert Zénith Data systems avec cables, encore 6 mois sous garantie, acheté 1100F, très peu servi, 600F. Arnaud Royer, 10 rue du jeu de l'arc, 21130 Auxonne. Tel: (80) 31 08 28.

VENDS Laser 200 (TBE), dans son emballage d'origine, cordon TV ou moniteur, alimentation, cordons K7, manuel, programmes, livres, acheté en Avril 84 à 1500F, vendu 800F. Florence au 201 59 45.

ECHANGE ma liste minitel sur 613, 614, 615, contre idem. Frédéric Azema, 37 rue Jouisé d'Arbaud, La manade, 34130 Mauguio.

VENDS Spectravidéo SV 318 lecteur SV 903, adaptateur CBS, cartouches Frantic Freddy, Zaxxon, Minor 2000, 5 K7 Spectravidéo, manuel, livre PSI, 4000F à débattre. Pierre Gross, 90 rue de Fublaines, 77470 Trilport. Tel: 434 53 58 après 18H.

VENDS MBX 80 Honda, 3000 Km, accessoires (combinaisons, casques, chaînes, sac réservoir), 10 mois, 8000F. Emmanuel Baron, 72 avenue Madeleine, 91800 Brunoy. Tel: 046

VENDS Laser 200, K7 de démonstration, manuel, cables divers, 2 livres, 950F. Tel: (33) 54 20 61 après 18H (Laurent).

DE JUILLET À AOÛT... ARRÊTEZ-VOUS CHEZ LES «FUTÉS» DE L'INFORMATIQUE!

MICRO DIFFUSION PARIS MICRO DIFFUSION INFORMATIQUE 99, rue Balard - 75015 PARIS -Tél. (1) 554.18.90 5, rue des Filles du Calvaire 75003 PARIS

Tél. (1) 278.50.52

MDD PARIS

9, Place du Président Coty **37100 TOURS** Tel.: (47)54.24.93

AMSTRAD 664



6, rue Philippart - 33000 BORDEAUX MDD TM. (56) 52.53.11 BORDEAUX

MICRO DIFFUSION BORDEAUX MICRO DIFFUSION TOULOUSE 43, boulevard Carnot - 31000 TOULOUSE MDD

Tél. (61) 22.81.17

TOULOUSE

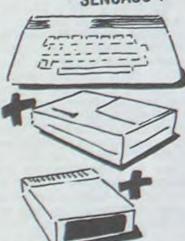
MICRO DIFFUSION DRYM Informatique

MDD 69100 VILLEURBANNE

Tél. : (7)852.26.54.

LYON

LASER 310 SENSASS !



Comprenant

- Unité centrale 80 K RAM Lecteur disquettes 5 1/4. Imprimante 4 couleurs,
- Imprimante 4 couleurs (quantités limitées)

Prix imbattable !

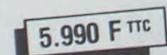




Comprenant

- Unité centrale 64 K RAM.
- Lecteur disquettes. Moniteur couleur.

1 manette de jeux, très sophistiquée, d'une valeur de 140 F.



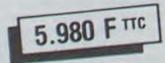
LASER 3000X EXTRAORDINAIRE!



Comprenant

- Unité centrale avec clavier Azerty ou Qwerty
- Lecteur de disquettes 5 1/4.
- Moniteur mono vert, antiréfléchissant, haute résolution.

1 boîte de 10 disquettes



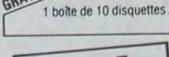
Des milliers de logiciels Le professionnel des aux bouts des doigts.

LASER SUPER PCXT EN AVANT-PREMIÈRE, LA MERVEILLE



Comprenant

- Unité centrale avec 256 K, extensible à 640 K, + 2 lecteurs 360 K + carte couleur et mono + carte série + carte imprimante Paicelle. Clavier Azerty.
- Moniteur monochrome, haute résolution



18.980 F TTC

professionnels

LES SUPER AFFAIRES POUR TOUS...

Cassette vidéo VHS 180 M	55 F
Disquettes :	
5 1/4 SFSD	8 F
5 1/4 SFDD	9 F
5 1/4 DFDD	13 F
Cassette informatique	
Lecteur K 7 pour MO 5	
Lecteur K 7 pour C64	
Lecteur K 7 pour MSX	
Lecteur K 7 pour Amstrad	
664	390 F
Moniteur mono 12" haute	
résolution	1.190 F
résolution	2.490 F
Imprimante GP50	1.290 F
Imprimante 130 cps	
80 c/9×9	2 890 F
Lecteur disquette pour	
Apple 2 E	1.490 F
Lecteur disquette pour	
Apple 2C	1.690 F
Lecteur disquette pour	
Commodore 64	1.980 F

L'AFFAIRE DU MOIS! LECTEUR DISQUETTE 5 1/4 pour Apple II C 2.890 FT.T.C. 1.590 FT.T.C.

APPLE'Z NOUS ! Nous sommes spécialisés...

Carte mère 64 K sans ROM . 1.790 F Carte contrôleur (13/16).... 368 F Carte 16 K RAM 395 F Carte 128 K RAM 1.490 F Carte 80 colonnes Autoswitch . 680 F 360 F Carte Z 80 Logiciel CPM (en anglais) . . 1.290 F Carte imprimante Epson Carte imprimante parallèle ... 445 F Carte IEEE 488 avec cable 990 F Carte horloge . 549 F Carte 6522 Via 370 F 480 F Carte de communication . . . Carte Grappler/Buffer 16 K . 1.340 F Wilde carte . Carte AD/DA 8 bit 1.190 F Carte AD/DA 12 bit Carte Integer 480 F Carte musicale et speech Carte RVB 8 couleurs Carte RVB 16 couleurs Carte Buffer 32 K Carte testeur IC Carte accélérateur II Souris Graphic Crayon optique + disc + man (anglais) 1.840 F

Plus de 1 000 articles en stock et plus de 2 000 références, à la demande avec banque de commutation inter magasin ! Bonnes vacances et programmez bien!

Prix établis le 10/07/85 -Tous ces prix sont TTC

Formation à l'assembleur

COURS D'ASSEMBLEUR

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!

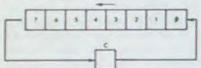
Vous êtes, grâce à l'HHHHebdo, Vous avez déjà eu droit aux discours suivants, dans votre page chérie par-dessus tout :

> ZX 81 ---> 55 56 61 66 71 76 81 86 ORIC ---> 57 62 67 72 77 82 87 APPLE ---> 58 63 68 73 78 83

79 84 89 COMMODORE ---> 60 65 70 75 85 90

commencerons notre découverte

Rotation à gauche d'une posi-

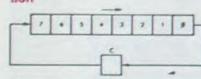


Nous nous servirons de cette instruction pour modifier le multiplicande à chaque phase de calcul du produit partiel. Comme nous allons travailler sur une multiplication sur seize bits, nous aurons besoin de pouvoir effectuer seize décalages à gauche du multiplicande. Nous devrons donc réserver une place mémoire suffisante pour stocker celui-ci soit quatre octets. Avant la rotation du premier octet nous devrons mettre la Carry à zéro, par la suite (pour les trois octets suivants) le bit 7 éjecté de l'octet précédent arrivera automatiquement à la place du bit 0 de l'octet suivant.

Nous devrons aussi nous servir de l'algorithme d'addition donné précédemment dans ce cours pour réaliser les calculs intermédiaires du résultat. Cet algorithme devra être étendu selon le principe indiqué à la suite de l'algorithme.

Vous croyez que notre recherche est terminée et que nous allons pouvoir balancer l'organigramme maintenant? Malheureusement non! Il nous reste à trouver comment nous allons tester les bits du multiplicateur un à un. Nous travaillons sur des nombres de seize bits et notre résultat tiendra, au maximum, sur trente deux bits. Si vous vous souvenez bien de ce qui est écrit un peu plus haut, vous verrez que l'instruction de rotation nous sera d'un grand secours car elle ne fonctionne pas seulement vers la gauche mais aussi vers la droite. D'ailleurs en voici la confirmation schématique.

Rotation à droite d'une posi-



Nous traiterons notre multiplicateur en deux phases, chacune consistant à extraire un à un les huit bits du premier puis du second octet du multiplicateur. La rotation placera dans la Carry le bit qu'il nous intéresse de tester à chaque phase du calcul du produit intermédiaire.

Nous avons maintenant tous les éléments pour traiter notre multiplication sur seize bits. Regardons d'abord la structure de données qui nous sera nécessaire pour la réalisation de notre projet:

* quatre octets pour le multiplicande

deux octets pour le multiplica-

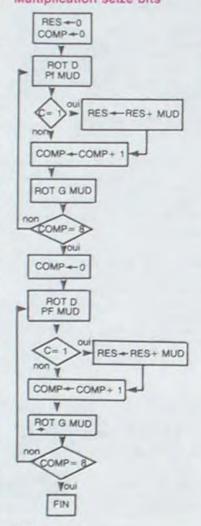
quatre octets pour le résultat

Nous connaissons dorénavant le terrain sur lequel nous allons nous aventurer, reste à organiser la structure de calcul. Nous

THOMSON ---> 59 64 69 74

Multiplication seize bits

par l'organigramme.



RES résultat COMP compteur ROT D rotation à droite d'une ROT G rotation à gauche d'une MUT multiplicateur MUD multiplicande

Nous déduirons facilement de ce qui précède l'algorithme que je vais vous exposer maintenant. Encore une fois, je ne prétends nullement vous fournir le meilleur algorithme pour effectuer des multiplications sur seize bits, mais ce que j'essaye de vous faire comprendre c'est la démarche à suivre pour aboutir à un algorithme tel que celui que je vous expose maintenant. Dans cet algorithme, j'utiliserai des noms de routines tels que ADD16 (pour addition sur 16 bits) ou ROLMUD (pour rotation à gauche d'une position du multiplicande) qui correspondent à des algorithmes précis et ponctuels, que nous n'avons pas forcément étudiés, mais d'une simplicité extrême. Encore une fois, je vous rappelle que la numérotation que j'utilise ne correspond



DEVINEZ CE QUI SE CACHE DERRIÈRE CE MUR. FASANT LA YERTICALE, LES SOW TION : ROHALD REAGAN

absolument pas à celle que vous imposera votre programme d'assemblage, mais elle clarifie la lecture du schéma de pro-

Algorithme de la multiplication sur seize bits

100 mettre à 0 les quatre octets du résultat

110 mettre à 0 l'octet de comptage (ce peut être un registre

120 rotation à droite d'une position de l'octet de poids faible du multiplicateur

130 si C= 1 alors le résultat est augmenté de la valeur actuelle du multiplicande (par l'appel à la routine ADD16)

140 le compteur est incrémenté d'une unité

150 traitement du multiplicande par la routine ROLMUD

160 si la valeur du compteur est inférieure à 8 alors aller en 120

170 mettre le compteur à 0

180 rotation à droite d'une position de l'octet de poids fort du multiplicateur

190 si C= 1 alors le résultat est augmenté de la valeur actuelle du multiplicande

200 le compteur est incrémenté d'une unité

210 traitement du multiplicande par la routine ROLMUD

220 si la valeur du compteur est inférieure à 8 alors aller en 180

230 fin

Vous voyez que cette multiplication n'est pas si complexe à calculer. Un seul point obscur reste : nous n'avons pas réfléchi au fonctionnement de la routine nommée ROLMUD dans cet algorithme. Celle-ci doit gérer la rotation à gauche d'une position de l'ensemble des quatre octets que compte le multiplicande.

Vous vous souvenez certainement du principe de fonctionnement de la rotation. Le contenu de la Carry est injecté à droite ou à gauche de l'octet, tous les bits sont décalés, dans le sens de l'injection, et le sortant est stocké dans la Carry. Cette instruction tourne effectivement puisque nous ne perdons à aucun moment une information.

Pour pratiquer la rotation des bits sur quatre octets nous sommes dans l'obligation de nous méfier du contenu de la Carry au moment de l'opération sur le premier octet. Par la suite nous n'aurons plus à la modifier pour profiter de la réinjection, dans l'octet suivant, du bit extrait de l'octet précédent.

Je pense que vous êtes suffisamment armé dans la compréhension des organigrammes pour comprendre la méthode choisie dans cette routine.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... Sur ZX81

L'heure est donc venue pour nous les risque-tout du langage machine, les artificiers de l'assembleur pratique, de mettre à l'épreuve de la réalité les élucubrations trop théoriques de notre précédent rendez-vous. Rappelez-vous que notre sagacité s'exerçait alors à comprendre le fonctionnement d'un accessoire presque indispensable au microprocesseur: la pile. Si vous pensez "bien sûr! Sans pile pas de courant" ne forcez pas d'avantage sur votre mémoire et sur votre jugement, ça pourrait avoir des conséquences encore plus fâcheuses pour vous. Il vaut mieux sortir de l'azote liquide le numéro soigneusement cryogénisé de l'HHHebdo en question; laissez-le doucement dégeler sur le rebord de la fenêtre en l'exposant thermostat 4 environ. Bien l'essorer avant d'enlever à l'épluche-légumes les peaux successives qui dissimulent la précieuse Page Pédago. Faites ensuite revenir les caractères d'imprimerie trop pâles à l'aide d'une grande poële n'attachant pas et de votre renforçateur habituel. Servez dans un vaste plat comme garniture de votre micro habituel, ou bien... en salade, cela va sans dire!

Mais ne nous égarons pas et essayons de retomber pile sur notre sujet : celle du Z80 est une structure permettant au processeur de gérer d'une façon originale la mémoire vive d'un système informatique (pile software) pour ses besoins personnels les plus urgents. Ces besoins peuvent être regroupés en trois catégories distinctes :

1-Les interruptions : le processeur en cours de travail est brutalement sollicité par un périphérique pour un travail qui devient alors prioritaire.

2-Les sous-programmes : nous verrons qu'il existe en langage symbolique d'assemblage des instructions analogues GOSUB / RETURN du Basic.

3-Le stockage des données immédiatement accessibles. C'est sur ce point que portera notre application.

Dans tous les cas ce qui est de-

mandé à la pile, c'est la sauvegarde rapide dans la mémoire vive du système (RAM) du contenu d'un ou plusieurs des registres du processeur. Ceci dans un premier temps, le second étant la restitution, au moment opportun, de ces mêmes valeurs sur le ou les registres concernés. Rappelons que la sauvegarde s'effectue par empilage des données les unes sur les autres dans chaque octet de la RAM et que leur restitution a lieu de manière inverse par dépilage, le dernier élément rentré étant le premier à sortir; c'est là ce qui vaut à la chose son nom de PILE puisque son fonctionnement est analogue à celui d'une pile d'assiettes creuses, d'une pile de codes civil, d'une pile de lingeries fines, d'une pile de meubles d'époque ou d'une pile de piles... Deux procédures sont caractéristiques de toutes les piles : d'abord on a accès qu'au dernier élément empilé, ensuite on est souvent intéressé par un élément qui se trouve au beau milieu de la pile. C'est précisément là que réside la difficulté de manipulation de la pile : où mettre les éléments dont on a nul besoin avant d'arriver à celui qui nous intéresse de suite! La hauteur (ou profondeur) quelquefois impressionnante de la pile et le peu de registres disponibles apparente la stratégie à utiliser à celle du casse-tête célèbre : "tours de Hanoi".

N'oubliez pas honorables machinistes que le moteur de cette pile est constitué par un registre double SP autrement dit Stack Pointer, dit autrement Pointeur de Pile. Important : il contient l'adresse en mémoire du dernier

élément empilé! Avant de sortir la trousse à outils encore deux mots: PUSH j'empile, POP je dépile. PUSH et POP emploient toutes deux comme argument le registre double sur lequel elles vont travailler. On ne peut PUSHER ou POPER un registre simple à 8 bits. Les paires en question peuvent être indifféremment BC, DE, HL et même AF (Accumulateur + Indicateur). La sauvegarde urgente de AF intervient lors des interruptions et/ou de l'exécution des sous-programmes. En effet le microprocesseur abandonnant provisoirement un travail en cours pour un autre plus urgent, devra au préalable sauvegarder toutes les valeurs de tous les registres de façon à pouvoir ultérieurement retrouver les paramètres nécessaires à la reprise de son travail

Examinons concrètement la troisième catégorie d'utilisation : le Z80 ne possédant, pour ses opérations courantes, que les trois paires de registres déjà citées, on arrive rapidement à leur saturation et donc à la nécessité de stocker ailleurs les données sur lesquelles notre programme machine va travailler. Si nous reprenons notre listing précédent "tracé d'une fenênous constatons qu'en l'espace d'une vingtaine d'instructions tous les registres doubles courants ont été utilisés. Si nous voulons maintenant apporter à ce petit programme l'un des perfectionnements prévus de longue date -inversion vidéo à fréquence et durée déterminées- nous nous voyons déjà contraints d'utiliser la pile.

Tout d'abord quels modules de traitement devrons-nous adjoindre au programme principal déjà réalisé ? Ils sont au nombre de

1-Une temporisation qui se chargera de régler la cadence du clignotement (vidéo normale/vidéo inverse).

2-L'inversion vidéo du caractère choisi pour la bordure d'écran.

3-Un compteur de tours qui déterminera la durée de fonctionnement de notre routine.

Le programme de base et ses adjonctions pourraient se présenter de la façon suivante :

LISTING ASSEMBLEUR

LD HL. (16396)

REM . PROGRAMME PRINCIPAL LD A.(16381)initialisation et sauvegarde LD E.150 du compteur de clignotements :LS PUSH DE LD B.32

:LO INC HL LD (HL).C DJNZ . LO INC HL LD DE.31 LD 8.22 ILI INC HL

LD (HL).C ADD HL.DE LD (HL).C INC HL DJNZ.L1 INC HL LD B.32 :L2 LD (HL).C

INC HL

DJNZ.L2

REM . TEMPORISATION

LD D.12 :L4 LD E.255 :L3 DEC E JR NZ.L3

DEC D

JR NZ.L4 REM . INVERSION VIDEO LD A.C ADD A.\$80

JR NZ.LS

REM . DECOMPTE DES CLIGNOTEMENTS DEC E

Vous remarquerez que nous n'avons ajouté au programme de base que l'initialisation du compteur de clignotements. C'est le registre E qui nous servira à ranger cette valeur; mais ce registre nous est également indispensable pour d'autres tâches: addition du facteur 31, temporisation. Afin de le libérer pour ces travaux, nous sauvegardons notre valeur 150 par un PUSH DE. Le registre DE se trouve dès lors disponible pour accueillir d'autres données. Nous ressortirons de la Pile la valeur 150 lorsque nous effectuerons en fin de programme sa décrémentation au niveau du module de décompte des clignotements (POP DE; DEC E).



Une instruction de saut conditionnel (JR NZ.L5) nous permet de sauvegarder cette nouvelle valeur dans la Pile à l'emplacement mémoire où était stockée la valeur précédente ceci que le compteur de clignotements n'aura pas atteint la valeur 0; nous revenons donc au PUSH DE du programme principal pour une nouvelle exécution. La règle d'or qui préside à toute manipulation de la pile se trouve parfaitement respectée : avant de rendre la main au Basic le programme ne peut manquer d'exécuter le POP DE qui restaure la pile à son niveau initial. Attention! Il ne suffit pas toujours de compter les PUSH et les POP d'un programme LM pour s'assurer du respect de cette règle, encore faut-il que ces instructions aient été exécutées en nombre égal pendant le déroulement du programme, ce qui n'est pas toujours évident dans des programmes traverses de sous-programmes et de JUMP.

Il y avait bien d'autres façons d'arriver à nos fins; notamment un programme mieux construit he ferait pas répéter systématiquement au processeur la construction de la fenêtre, il se contenterait d'inverser la vidéo d'un dessin réalisé une fois pour toute. Mais ce programme très linéaire n'a d'autre but que de vous rendre transparent l'emploi des instructions du langage symbolique d'assemblage.

Vous avez bien mérité que je vous laisse la concision et le style!

Bernard Guyot

____ la page pédagogique _____ la page pédago ___

Le programme de Joseph BRIAUD fait découvrir la France et ses régions à votre MSX, voici un bon moyen de combler vos lacunes.

Mode d'emploi : Permet de tester et d'élargir vos connaissances en géographie française. Les règles sont incluses.





530 DRAW *BM65, 0 D5L23D4L9U3L5G5L1





GEO sur MSX

10 CLEAR 5000 20 DIM B, X, Y, Ve, NHe, CCs, DPs (5) 30 OPEN "GRP: "FOR OUTPUT AS1 40 DEFINT A-Z:C=0 50 POKE MHF3DB, 0 60 CLS: KEYOFF 80 As="T10003G1604C203G804C16E2T15 OC8E16G8F+16F8D+16E8C16O3A8G16O4C4 C32E16R2* 90 PLAY AS 100 COLOR 3,0,0 110 SCREEN 2 120 LINE (40,30)-(230,160),4,8 130 LINE (50,40) - (220,150),4,B 140 PAINT (229, 159), 4 150 LINE (53,45) - (217,145),4,8 160 DRAW BM70,60 C2 80 R40D10L30D3 OR20U10L10U10R20D30L40U50* 170 PAINT STEP(1,1),2 180 DRAW *BR50 R30D10L20D10R10D10L 10D10R20D10L30U50* 190 PAINT STEP(1,1),2 200 DRAW *BR40 R40D50L40U50BR10BD1 OR20D30L20U30BL10BU10* 210 PAINT STEP (1,1),2 220 COLOR 15 230 PRESET (56,130): PRINT#1, "J. Bri A&M. Mattei" 240 FOR A=1 TO 5000: NEXT 250 SCREEN O:CLS 260 LOCATE 5,0 270 PRINT "R E G L E S DU JE 280 LOCATE 4,6: PRINT "Ce jeu se pr opose de tester vos connaissances en geographie sur la France. 290 LOCATE 4,10:PRINT' Le menu vou s propose 5 themes de jeu. 300 LOCATE 4,13:PRINT " Deplacez 1 'index a l'aide des curseurs HAU T et BAS puis validez avec ESPA 310 LOCATE 4,17:PRINT " Un spot cl ignote. Pointer votre choix et val 790 DRAW "BM48,170 R4E5F5"+"BR20BU idez. ATTENTION le temps vous est 320 LOCATE 5, 22: PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE 330 IF INKEYS=" THEN 330 340 PLAYAS 350 COLOR 15,7,7: A=RND(-TIME) 360 SCREEN 2.2 370 GOSUB 2650 380 GOSUB 2740 390 GOSUB 490 400 GOSUB 3650 410 GOSUB 1120 420 GOSUB 1200 430 GOSUB 2830 440 GOSUB 1120 450 GOSUB 1810 460 GOSUB 3040 470 COLOR 15,7,7:END Trace des cotes 480 REM 490 DRAW *BM87,0 C4 SO D5L8D15G4L6 500 DRAW*G2L8H2U5L8D10R3D12L10H5L1

510 DRAW*D2R5D1L5D2R5D1L5D2F4D1R2F

520 DRAW DZLSD7FSD5F8D10F6D4H6L1D5

G1D5G1D5R2D3L3D5G1D5G1D5G1D5G1D7G4

L10D2L20G4*

540 DRAW "BM24, 120 R4D11F1D9G1D6G2 D2L2U2H4U2R1U3L2U3R1U3L2U2R1U3E3R2 550 DRAW *BM96,190 UBE5UBE10R6F2R1 ODIF5R3D2R10U2E5R7* 560 LINE(8,0)-(160,192),4,B 570 PAINT (75,1),4 580 PAINT (158,180),4 590 LINE(12,115) - (35,158),9,8 600 RETURN 610 REM Frontieres 620 C#="C6":GOTO 640 630 CS="C7" 640 DRAW "BM48, 173 "+C#+" F5R10U4R 10F3D3F3R8F3R5* 650 DRAW *BM152,161 U8L2U8L8U10E3U 7L2U10L2U10L3G5L5U4E4U4E5U4E6U2L1U 2R4U30E5U2L10U5L10U5L2U6L5D3L5U2H5 660 DRAW *U5L10U5H4L5H4L3* 670 RETURN 680 REM Fleuves 690 C\$=*C4*:GOTO 710 700 C\$="C7" Eff 710 DRAW *BM65, 35*+C\$+*R2F3R4F3R6F 3D3F9E8F12D7* 720 DRAW "BM45,82 R5E2R5E2F5R2F4R2 E2U2E6U3E6R5F7D5F5D5F5D1OR2D10L2D1 5R2* 730 DRAW *BM62,127 R2F6R2F6D5F10D1 0G9" 740 DRAW *BM115,159 U10R1U10L1U10R 2U20R2F5E5U1R6D1E7R5F5R2E5* 750 DRAW *BM156,80 L5U2L4D2LU30E5U 15H2U5H2U2H7H5U6D6F7G4D15L2D15L3D9 F3* 760 DRAW *BM125,0 G5D15L1D14F5D3F5 D5* 770 DRAW "BM117,115 U10R1U15L1U15E 780 DRAW *BM116,152 R3F5R4E2R5E4U3 BD17BR9U3L6U5" 22R8F3R2E3R5E3*+*BU20BL45R5F1R12E3 RSE6R1" 800 DRAW *BM55, 110 R5E3F7*+*BU27BR 2D10R1D10R10U2R5*+*BR15BU14D8R1D9L 2D19R1D12L2* 810 DRAW "BM 77,80 F2R5F8D9"+"BL33 BU22U5E5U5L2U5 " + "BR27BU8E12R4F8R3F 820 DRAW BM85, 42 E7U2E9U3R2 + BL23 BU3F5E5F3* 830 DRAW *BM24, 133 E3* 840 RETURN 850 'REM Montagnes 860 C#="C6": D=6:GOTO 880 ' Aff · E++ 870 Cs="C7":D=7 880 DRAW *BM128,110*+C\$+*L5U5E5U5E SUSESRS*: PAINT (124, 106), D 890 DRAW *BM130,110 G5L3D35F5R5F8R 5E4R3": PAINT (129, 115) , D 900 DRAW *BM50,175 U4R10E3R15F9R6D 8":PAINT (51, 174),D 910 DRAW *BM115,80*+C#+*D60G25L2U9 E5U3L5U20E3U2H3H5U10EBR5D3R2D4R5U6 L2U2R5D9R5U10L2U10R2U7H3U4R5F2D8*: PAINT (114,81), D 920 DRAW "BM24,57 E2R5F2L9": PAINT 26,56), D 930 DRAW *BM140,55 D15G5L5U5E5U5E3 U2R2": PAINT (139,56), D

940 DRAW *BM55, 95 R3F7L3H7 *: PAINT (57,96),D 950 DRAW "BM82, 8 R5F10L5H10": PAINT (84,9),D 960 DRAW "BM55, 45 R3D2F5D2L3U1H5U3 *: PAINT (56, 46), D 970 DRAW *BM151,57 R3E5D20L8U15*:P AINT (152,58), D 980 DRAW *BM122,34 R3E10R6G13L7U3* :PAINT STEP(1,1), D:PAINT(130,30), D 990 DRAW *BM128, 25*+C*+*U8L2U5E3U7 D7F5D5F5D9G3* 1000 DRAW BM145,80 R7D2R7" 1010 DRAW "BM142,110 R4E2R4E3R2E2" 1020 RETURN 1030 'REM Regions 1040 Cs="C6":GOTO 1060 ' 1050 CS= "C7" Eff 1060 DRAW "BM81, 18"+C\$+"R7D2R5D2R5 E1R9U4*+*R3D14L5D14L2H3L20U15H1U5* + *D5F1D15G4D3G4H5H2U12*+*D12F7D3L5 H1L20U2L5U1 "+" D1R5D15G6D1 " 1070 DRAW *BM73,57 D15L3D15L9D15L4 D3U3*+*R4U15R9F5R5F8G5D4G5D2G5L9*+ "R9E5U2F5D20G5D3G5L6D22"+"BR20D10U 20R5E15U6H8L8U6L8.* 1080 DRAW "R8E8U21L10"+"R10E5U3L2U 35H2U2E4U3*+*D3G4D2F2D5L6H2L10H5U1 1090 DRAW *BR24BD12R5F15R1D4R9R5F3 "+"H3U25U8R3"+"BL22BU14D20F10D16" 1100 DRAW "D1L5D20R9L16D3L5U6L8"+" R8D6R5D27R4D7G7L10*+*R10D7R6D13U13 R10U3E9R3*: RETURN 1110 ' 1120 COLOR 15 1130 LINE (174,0)-(255,12),1,BF 1140 LINE (174, 22) - (255, 34), 2, BF 1150 LINE (174,44)-(255,56),3,BF 1160 LINE (174,66)-(255,78),4,BF 1170 LINE (174,88) - (255,100),5,BF 1190 ' REM 1200 PRESET (168,2):PRINT #1, " Vil 1210 PRESET (168, 24): PRINT #1, * F1 1220 PRESET (168, 46): PRINT #1, " Pa 1230 PRESET (168,68) :PRINT #1, " Re gions 1240 PRESET (168,90):PRINT W1, " Mo ntagnes 1250 RETURN 1260 REM Tir des reponses 1270 GOSUB 700: GOSUB 630: GOSUB 870 : GOSUB 1050 1280 IF JC=1 THEN GOSUB 690: GOTO 1 1290 IF JC=2 THEN GOSUB 690:GOTO 1 330 1300 IF JC=3 THEN GOSUB 620: GOSUB 860: GOTO 1330 1310 IF JC=4 THEN GOSUB 620: GOSUB 1040:GOTO 1330 1320 GOSUB 620: GOSUB 860 1330 FOR N=1 TO 5 1340 IF JC=1 THEN RESTORE 1530:ND= 25:GOTO 1390 1350 IF JC=2 THEN RESTORE 1870:ND= 26:GOTO 1390 1360 IF JC=3 THEN RESTORE 2150:ND=

1380 RESTORE 2510:ND=11 1390 B(N)=RND(1)*ND 1400 IF N=1 THEN 1470 FOR M=1 TO N-1 IF B(N)=B(M) THEN 1390 1420 1430 1440 FOR A=1 TO 3 IF B(N)=CB(A) THEN 1390 1450 1460 1470 FOR A=0 TO B(N): READ V\$(N), X\$ (N), Y\$(N), NH\$(N), CC\$(N), DP\$(N): NEX 1480 READ VS(N), X(N), Y(N), NHS(N), C C\$(N), DP\$(N) 1490 NEXT N 1500 BR=(RND(1)*5)+1 1510 CB(C)=B(BR):C=C+1:IF C>3 THEN 1520 RETURN DATA Ville, CH, CV, NH, CC, D 1540 DATA Paris, 82, 42, " ", Seine, 85 1550 DATA Lyon, 110, 102, " *, Rhone, 1 1710000 h 1560 DATA Marseille, 112, 150, Bouche s du, Rhone, 1071000 h 1570 DATA Bordeaux, 55, 118, " ", Giro nde,612000 h 1580 DATA Nantes, 41,72, Loire, Atlan tique, 454000 h 1590 DATA Brest, 12, 47, " , Finister e.191000 h 1600 DATA Lille, 86, 2, " ", Nord, 9360 1610 DATA Nancy, 122, 50, Meurthe &, M oselle, 281000 h 1620 DATA Grenoble, 120, 122, * *, Ise re, 389000 h 1630 DATA Nice, 137, 157, Alpes, Marit imes, 438000 h 1640 DATA Orleans, 79, 59, " ", Loiret ,209000 h 1650 DATA Perpignan, 90, 175, Pyrenee s, Orientales, 118000 h 1660 DATA Bayonne, 41, 159, Pyrenees, Atlantique, 121000 h 1670 DATA Cherbourg, 35, 21, " ", Manc he, 36000 h 1680 DATA Limoges, 73, 98, Haute, Vien ne,168000 h 1690 DATA Toulouse, 80, 149, Haute, Ga ronne,510000 h 1700 DATA StEtienne, 102, 102, " ", Lo ire, 335000 h 1710 DATA Le Havre, 57, 25, Seine, Mar itime, 220000 h 1720 DATA Douvres, 56, -4, " ", Anglet erre, 36000 h 1730 DATA Bastia, 21, 121, Haute, Cors 1740 DATA Ajaccio, 13, 134, Corse, du Sud, 52000 h 1750 DATA Strasbourg, 139, 50, " ", Ba m Rhin, 365000 h 1760 DATA BBle, 142, 70, " ", Suisse, 2 1770 DATA Geneve, 125, 101, " ", Suiss e,177000 h

A SUIVRE...

10:GOTO 1390

1370 IF JC=4 THEN RESTORE 2270:ND=

Le passage des différents tableaux, demande réflexes et stratégie.

Les règles sont incluses. 10 SYMBOL AFTER 200 20 titles=" La mine hantee ":y=220

épater la galerie ?..

30 INK 0.0 PAPER 0 MODE 1 INK 3.0: INK 2,5 40 chars=LEN(titles):Pixels=chars* 8:x=(639-chars#32)/2:X2=0:92=384 50 LOCATE 1.2:PEN 3:PRINT titles; PEN 1

60 u=216 70 PLOT U. 92-2,3: PLOT U-2, 92-2: PLU T u+2,42

80 FOR 9=1 TO Pixels:FOR f=1 TO 9 90 IF TEST(x2,y2)=3 THEN PLOT x,y ,2 PLOT x,y-2 PLOT x+2,y PLOT x+2,

100 y=y-41y2=y2-2 110 NEXT :x=x+4:x2=x2+2:y2=384:y=2 20 NEXT

120 LOCATE 1.2 PRINT SPACES(chars+ 5):LOCATE 1,1:PRINT SPACES(chars+

130 INK 3,19: INK 2,20,5: FOR t=0 TO 500 NEXT

140 LOCATE 5,24: INPUT "VOULEZ VOUS LES REGLES? (O/N)"; OB: os=LEFT\$(UP PERS(os),1): IF Os(>"0" THEN 450 150 DATA 06,255,205,77,188,201

160 FOR adr=43895 TO 43900 170 READ valeur

180 POKE adr. valeur: NEXT 190 FOR SP#1 TO 10: CALL 43895 NEXT 200 RESTORE 240: PAPER 1: PEN 0 210 FOR texte=1 TO 36:READ textes

220 LOCATE 1,25 PRINT textes IF te xte=13 OR texte=25 THEN CALL &BB06 PRINT CHR#(24):FOR vide=1 TO 25:C ALL 43895: NEXT: PRINT CHR#(24)

230 CALL 43895: NEXT texte 240 DATA ".

250 DATA " voici la regle d u jeu 260 DATA " Vous devez ramasser des

sacs de diamant' 270 DATA " dans une mine hantee Pa r deux fantomes " 280 DATA " qui veulent vous bouffe

290 DATA " Pour ramasser les sacs il suffit de se ", " mettre au dess

us et d'appuyer sur 300 DATA " COPY ou le bouton TIR. Une fois le sac ", " en votre Posse ssion il faut le deposer

310 DATA " dans le wa9onnet, pour cela mettez-vous", " au dessus du w agon et appuyez sur 320 DATA " COPY ou le bouton TIR.

VEZ VOUS FINI ? 330 DATA " Une fois tous les sacs "," changez de tab ramasses vous leau en montant sur enceur a gauche

340 DATA " Parfois dans les tablea ux se trouve une", " PIOCHE ou une PELLE vous Pouvez les

350 DATA " Prendre de la meme faco n que les sacs. "," Une PIOCHE ser t a creuser une PELLE "," a ass omer (evident ... non!)

360 DATA " La PIOCHE et la PELLE s 'utilisent de la", " meme facon. Il suffit Pour cela 370 DATA " d'appuyer successivemen t sur la BARRE "," D'ESPACE Puis

dans une direction. 380 DATA " *** RECOMANDATIO NS ***

390 DATA " VOUS Pouvez creuser san s Pioche s'il "," n'y Pas trop d terre sous vos Pied 400 DATA " VOUS Pouvez boucher les

all.

", " vous etes sur galeries si une echelle , avec COPY 410 DATA " ATTENTION vous ne Pouve z Prendre qu'un ", " sac a la fois.

420 DATA " Vous Pouvez Prendre une PIOCHE ou une "," PELLE mais Pas les deux. 430 DATA

440 CALL &8806 FOR TEXTE=1 TO 25 C ALL 43895 NEXT

450 PAPER 0:PEN 1:CLS:INK 1,17:INK 2,26: INK 3,23: INK 0,0 SYMBOL AFTER 90: KEY 138, "MODE 2: INK 1,22: PEN 1: PAPER 8: LIST ": K

EY 139, "EDIT ": RE=1000 470 EI: Q%=100 480 DF%=1

490 SYMBOL 97, &C0, &C0, &C0, &FF, &37 , &78, &78, &30 500 SYMBOL 98, 80, 80, 80, 8FF, 8F0, 84

0,840,840 510 SYMBOL 99, &AA, &55, &AA, &55, &AA , &55, &AA, &55

520 SYMBOL 100,129,255,129,255,12 9,255,129,255 538 SYMBOL 101, &FF, &22, &22, &FF, &A A, &55, &AA, &55

540 SYMBOL 102, 80, 80, 87F, 83F, 85F, &B, &1C, &8 550 SYMBOL 103, &0, &0, &FE, &FC, &FA,

&D0, &38, &10 SYMBOL 104, &18, &19, &7F, &3F, &5 560 F, &B, &1C, &8

570 SYMBOL 105, &4, &1C, &FE, &FC, &FA , &D0, &38, &10 580 SYMBOL 106, 838, 838, 813, 870, 89 0,828,824,822

SYMBOL 107, &38, &38, &90, &7C, &1 590

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

06

2,828,848,888 600 SYMBOL 108, 889, 889, 893, 8FD. 89 1, &A9, &A9, &FF

610 SYMBOL 109, &CC, &CC, &33, &33, &C C, &CC, &33, &33 620 SYMBOL 110,8AA,80,87E,824,842

AMSTRAD

D ADORE EPATER LA GALERIE!

, &42, &3C, &0 630 SYMBOL 111,87E,8FF,8DB,8FF,8C

3, &DB, &FF, &A5 640 SYMBOL 112, &7E, &FF, &DB, &FF, &C

3, &DB, &FF, &A5 650 SYMBOL 113, &18, &3C, &7E, &5A, &7 E, &3C, &24, &18

660 SYMBOL 114,870,870,810,8F0,81 0, & 10, 828, 824

670 SYMBOL 115, &E, &E, &18, &6C, &88, &C, &14, &24 680 SYMBOL 116,&FF.&80,&80,&80,&8

0,880,880,890 690 SYMBOL 117, &9C, &C9, &BE, &88, &9 4,894,894,8FF

700 SYMBOL 118, %70, %F8, %F0, %F0, %48 ,84,82,81

710 SYMBOL 119,80,80,820,818,814,8 24,840,880

720 SYMBOL 238, &0, &0, &7E, &24, &42, & 42,830,80 730 REM

740 xx=7:XXX=7:yx=5:YYX=5:UX=30:VX =5: V1%=9: U1%=10: ST%=6: TR%=1: V1%=15 :SRX=0:DFX=0:UUX=30:VVX=5 :UU1X=10 · VV1%=9

750 ENT 1,12,2,1,12,-2,1 ENT 2,200 ,-1,1 ENV 3,5,3,1,1,0,22,15,-1,3 E NT 4,200,-1,2:ENV 5,2,3,1,10,1,70: ENT 5,1,5,1,100,-1,12:ENT 6,200,1,

760 MODE 1: INK 0,0: INK 1,0: PAPER 0 PEN 1: ORIGIN 8,488

(C'EST CELUI

Qui L'A DIT Qui L'EST!



Suite de la page 3

685 FORI =51968T052021: READQ: POKEI, Q:NEXT 695 FORI=52224T052381:READQ:POKEI,

715 FORI=52992T053040:READQ:POKEI, Q:NEXT 725 FORI=52480T052596:READQ:POKE1,

735 FOR1=52736T052827:READQ:POKE1, Q:NEXT

FORI=51200T051239:READQ:POKEI, Q:NEXT 750 VIE=4:PRINT ###TE: 0:00 M TP: 00 ISCORE: 0000 IVIE: ";VIE"

755 FOR1=0T024: POKES+1, 0: NEXT 768 FORI=49187T049282:POKEI, 8:NEXT GOSUB 1628:SC=8

775 PRINTTAB(10)":300000

800 POKE2040, 13: POKEV, 36: POKEV+1, 1 24 POKEV+39,1 POKEV+21,15 POKE4917

805 POKE2041,39: POKEV+40,11 888 POKE2842, 48: POKEV+41, 5: POKEV+4 ,115: POKEV+5,196 810 POKE2043, 45 : POKEV+6, 180 : POKEV+ 7,178:POKEV+42,7

828 POKE2844,44 POKEV+8,168 POKEV+ 9,198 POKEV+43,2 838 POKE2845, 45: POKEV+18, 115: POKEV

+11,215:POKEV+44.5 848 POKE2846,44: POKEV+12,125: POKEV +13,210:POKEV+45,4 858 POKE2847,41 POKEV+46,1

860 POKEY+23,6:POKEY+29,2:POKEY+2, 24: POKEV+3, 128: POKEV+16, 8 878 POKEV+37,18:POKEV+38,8:POKEV+2

920 FORI=1544T01583:POKEI,32:NEXT 938 POKE1544,99:POKE1545,119:POKE1 546,128: POKE1547,226: POKE1548,226 935 POKE1549, 128 POKE1550, 119 POKE 1551,99 POKE 1555,99

940 POKE1560, 99 : POKE1561, 119 : POKE1 562,128 POKE1563,226 POKE1564,249 945 POKE1565,249 POKE1566,226 POKE 1567,128: POKE1568,119: POKE1569,99: POKE1573,99

950 POKE1577,99:POKE1578,119:POKE1 579,128: POKE1588,128: POKE1581,119 POKE1582,99 960 POKE1583,99

980 POKE49189,1:POKE49190,1:POKE49 191,8

990 SYS52992 1880 POKE49192,8:POKE49193,8:SYS49 488 POKE2848, 13 POKEV+1, 124 POKEV,

1001 POKEV+16, (PEEK(V+16) AND254) :P OKES+4,0 POKEV+21, (PEEK(V+21)AND12 70R1)

1002 POKES+5, 0: POKES+6, 0 1005 IFPEEK(49188)=8THENGOSUB1900 IFVIE=@ORPEEK(56330))=4THENGO

T01800 1010 IF PEEK(49200)=1ANDPEEK(49201)=1THEN GOTO1100

1015 POKE49201,0:GOTO1000 1100 POKEV+39,1:QW=QW+1:P=PEEK(491 90):SC=SC+100*P

1110 PRINT"開闢"TAB(26);SC:POKE49200 .0:POKE49201.0:SYS51968 1115 POKES+4.00:POKES+24.15

1120 POKES+5, 102: POKES+6, 153: POKES +1,6:POKES,90 1130 POKES+4,17:FORI=0T0300:NEXT:P OKES+4,8

1140 IFQWD=10THENGOSUB1500:POKE491 91.8 1150 GOTO1000

1500 QW=0:POKES+4,0:SYS51968 1598 POKES+2,00:POKES+3,00:POKES+2

1600 POKES+5, 102: POKES+6, 153: POKES +1,36:POKES,090 1610 FORTY=1T05:POKES+4,17:FORI=0T 0130:NEXT:POKES+4,16:POKES+1,36+2*

TY: NEXTTY 1620 FORI=1910T01913:POKEI,86:NEXT 1625 FORI=1918T01913: POKEI, 86: NEXT 1630 FORI=1921T01925 POKEI, 86 NEXT 1635 FORI=1930T01934 POKEI, 86 NEXT 1648 P=PEEK(49198):P=P+1:POKE49198

1645 IFP=2THENPOKEV+21, (PEEK(V+21) OR16)

1650 IFP=3THENPOKEV+21, (PEEK(V+21) OR48)

1655 IFP=4THENPOKEV+21, (PEEK(V+21) OR112) 1700 RETURN

1888 PRINT "MSTDOODOODOODDDDDDDDDDDD DE LA PARTIE " 1810 POKEV+21, 127: PRINTTAB(10) " #500 Voulez vous rejouer ? (o/n)"
1815 GETA#: SYS51968: SYS51968: SYS51
968: SYS51216: IFA#=""THEN1815
1828 IFA#="N"THENPOKEV+21,8: PRINT"

1838 IFR#="0"THEN 758 1848 GOTO1815 1900 VIE=VIE-1: POKE1062, VIE+48: POK E49188,0:POKEV+39,1 1910 POKES+4,0:POKES+24,15 1920 POKES+5,102:POKES+6,153:POKES

1938 FORTY=1T05 POKES+4,17 FORI=1T 0100: NEXT: POKES+4, 16: POKES+1, 16-TY NEXTTY

1950 RETURN

2000 REM MAIN 49408 2001 DATA173,37,192,240,114,201,99 240, 15, 173, 1, 220, 201, 255, 208, 3, 76 2002 DATA169,99,141,37,192,032,061

2003 DATA173.0.200.41.1.200.7.169. 14.141.248.7.200.5.169.13.141.240.

2004 DATA238,40,192,208,36,173,41, 192,201,20,208,10,032,027,199,169,

,199,173,48,192,201,35,248,27,238,

2005 DATA141.37.192.240.22.173.0.2 00.41.1.200.3.230.1.200.230.1.200 2006 DATA230.0.200.230.41.192.76.1 74, 193, 169, 8, 141, 33, 192, 169, 0

2007 DATA141,11,221,141,10,221,141 ,9,221,141,8,221 2009 DATA173,1,220,201,251,208,5,3 2,0,195,208,61,201,247,208,5,32,0,

ON VA VOIR

CE QU'ON VA VOIR

2010 DATA208,52,201,254,208,5,32,0 197,288,43,201,253,288,5,32,0,196 288,34

2020 DATA201,245,208,5,32,138,196, 288, 25, 281, 249, 288, 5, 32, 128, 196, 28 2030 DATA201,246,208,5,32,158,196,

208,7,201,250,208,3,32,148,196 2060 DATA173,10,220 2070 DATA41,15,24,105,48,141,04,4, 173,9,220,170,41,15,105,48,141,07,

2000 DATA74,74,74,74,24,105,48,141 06,4,169,58,141,05,4,169,1,234,23

2090 DATA234,234,234,234,234,234,1 73,10,220,201,4,208,3,234,96,234 2100 DATA173,049,192,201,001,208,0 06,169,1,141,37,192,96

2120 DATA173,1,209,201,124,144,74, 173,51,192,208,47,173,132,220,41,2 54,208,83

2125 DATA173.16,208,41,1,240,8,173 ,16,208,9,128,141,16,208 2130 DATA169,8,141,51,192,173,0,20 8,141,14,208,173,1,208,141,15,208,

2140 DATA9,128,141,21,208,206,15,2 08,173,15,208,201,156,234,144,11,2 81,124 2145 DATA240,7,32,91,199,169,8,208,21,169,0,141,51,192,173,21,208,41

2150 DATA141,21,208,173,16,208,41, 127,141,16,208,32,0,203 2160 DATA32,0,200,173,35,192,201,8

208,1,96 2170 DATA173,33,192,201,8,208,38,1 73,9,221,170,41,15,24,105,48,141,0

2180 DATA74,74,74,74,24,105,48,141 ,014,4,169,1,141,14,216,141,15,216 2190 DATR173,9,221,41,252,208,3,76 ,0,193,206,1,208,169,36,141,248,7 2195 DATA173,1,208,205,4,192,240,1 9,201,123,240,15,173,21,208

2200 DATA41,127,141,21,208,032,124 199,169,8,208,221,169,0,141,9,221 2210 DATA141,33,192,141,29,192,169 ,13,141,248,7,76,0,193 2500 REM SP 50944 2510 DATA160,210,136,208,253,202,2

2520 DATA138,74,168,169,45,153,248 7,96,138,74,168,169,44,153,248,7,

2530 DATR169,0,141,50,192,141,4,21 2,169,154,141,5,212,169,15,141,6,2 12,169,50 2540 DATA141,1,212,169,10,141,24,2

12,169,129,141,4,212,96 2550 DATA238,50,192,169,0,141,4,21 2,173,50,192,141,1,212,169,15 2560 DATA141,24,192,169,017,141,4, 212,162,05,32,0,199,96 2570 DATA238,50,192,238,50,192,169

0,141,4,212,173,50,192,141,1,212 2580 DATA169,10,141,24,212,169,129 ,141,4,212,162,1,32,0,199,96 2590 DATA169,0,141,4,212,173,1,200 ,41,4,248,21,173,1,208,141,1,212,1 69,18

2600 DATR141,24,212,169,17,141,4,2 12,162,15,32,0,199,96 3000 REM GAUCHE 49920 3010 DATR173,16,208,41,1,208,9,173 ,0,209,205,3,192,209,1,96,206,0,20

3020 DATA208,13,173,16,208,41,254, 141,16,208,169,255,141,0,208 3025 DRTR173,0,208,41,1,208,7,169,

3030 DATA141,248,7,208,5,169,49,14 1,248,7,173,16,208

3035 DATA41,254,240,15,173,0,208,2 01,65 3040 DATA144,8,173,16,208,41,254,1 41,16,208,32,40,197,96 3200 REM DROITE 50688 3210 DATA173,16,208,41,1,240,9,173

0,208,205,2,192,208,1,96,238,0,20

3220 DATA173,16,208,9,1,141,16,208 ,173,0,200,41,1,200,7,169,47,141,2 40,7 3230 DATA208, 5, 169, 46, 141, 248, 7, 17 3,16,208,41,254,240,15,173,0,208 3240 DATA201,65,144,8,173,16,208,4

1,254,141,16,208,32,40,197,96 3400 REM BAS 50176 3410 DATA173,1,209,205,5,192,240,2 9,201,150,208,19,169,0,141,11,221 3420 DATA141,10,221,141,9,221,141,

8,221,169,8,141,33,192,238,1,208,3

3430 DATR173,1,208,41,1,208,6,169, 37,141,248,7,96,169,38,141,248,7,9

3600 REM HAUT 50432 C500 3610 DATA173,1,208,205,4,192,240,1 5,201,150,208,5,169,0,141,33,192,2

3620 DATA32,40,197,173,1,208,41,1 208, 4, 169, 35, 208, 2, 169, 36, 141, 248, 3630 DATR173,48,192,201,1,208,1,96 ,173,0,208,56,233,20,74,74,74 3640 DATA133,251,173,1,208,56,233,

50,74,74,74,133,252,170,169,4,133, 255 3650 DATR165,251,24,105,40,133,254 ,144,2,230,255,202,208,244,164,0 3660 DATR165,254,56,233,6,133,254, 177, 254, 201, 86, 208, 49, 169, 1, 141, 48

192 3670 DATA169,32,145,254,169,0,141, 4,212,169,112,141,5,212 3675 DATA169, 15, 141, 6, 212, 169, 228,

3680 DATA169, 15, 141, 24, 212, 169, 017 141,4,212,169,07,141,39,208 3690 DATA 162,10,32,0,199,96 3800 REM MIXTE 58304 C480 3810 DATA32,0,196,32,0,195,96,234,

234,234,32,0,196,32,0,198,96,234,2

3820 DATR32,0,197,32,0,195,96,234, 234,234,32,0,197,32,0,198,96

4000 REM DATA 49152 4010 DATA0.0.64.24.148.220.0.0.0.0 .0.0.0.0.255.1.255.1.255.1.0.0.0.1 .1.255.255 1828 DATA8,247,0,239,8,223,8,191,0

4100 REM DEP 51968 CB00 4110 DATA173,21,208,41,8,240,5,162 ,6,32,0,284,173,21,288,41,16,248,5 4128 DATA32, 0, 204, 173, 21, 208, 41, 32

,248,5,162,18,32,8,284,173,21,288, 41,64 4130 DATA240,5,162,12,32,0,204,162

4200 REM DEP S/P 52224 4210 DATA189,0,192,208,32,173,132, 220,41,112,240,249,157,0,192,173,1 32,228

4220 DATA41,07,240,249,157,1,192,4 1,1,288,5,32,18,199,288,3,32,9,199 4230 DATA189,1,192,168,189,0,208,2 4,121,13,192,168,281,8,288,19,169,

4232 DATA93,22,192,133,251,173,16, 208,5,251,141,016,208 4233 DATA169,8,208,13,201,255,208, 4234 DATA173,16,288,61,22,192,141,

016,208 4239 DATA169,255,93,22,192,133,251 ,173,16,208,37,251 4240 DATR240,14,152,205,2,192,144, 22,222,1,192,32,9,199,208,17,152 4250 DATR205,3,192,176,8,254,1,192 ,32,18,199,208,3,157,0,208,189,1,1

4260 DATA168,189,1,208,24,121,20,1 92,205,4,192,144,8,205,5,192,176,3 4270 DATA157,1,208,222,0,192,96 4600 REM INIT IRQ 52992 CF00 4610 DATA173,25,208,9,7,141,25,208 ,162,128,160,207,56,32,141,255,169

4620 DATA141,128,207,169,205,141,1

29, 207, 162, 128, 168, 207, 24, 32, 141, 2

4630 DATR169,0,141,11,220,141,10.2 20,141,9,220,141,8,220,96 4700 REM IRQ 52480 4710 DATR173,25,208,141,253,207,17 3,30,208,141,254,207,173,31,208,14 1,255,207

4720 DATA173,253,207,9,7,141,25,20 8,173,253,207,41,2,208,3,76,49,234 4730 DATA173,254,207,41,1,240,246, 173,254,207,201,9,240,18,201,17,24

4748 DRTR248, 18, 201, 865, 248, 86, 201 3,240,14,208,11 4745 DRTR173,254,287,41,254,141,25 4,207

4750 DATA32,0,206,76,49,234,173,48 ,192,248,248,169,1,141,49,192 4760 DATA238, 39, 192, 169, 48, 141, 14, 4770 DATA141,15,4,141,33,192,173,2

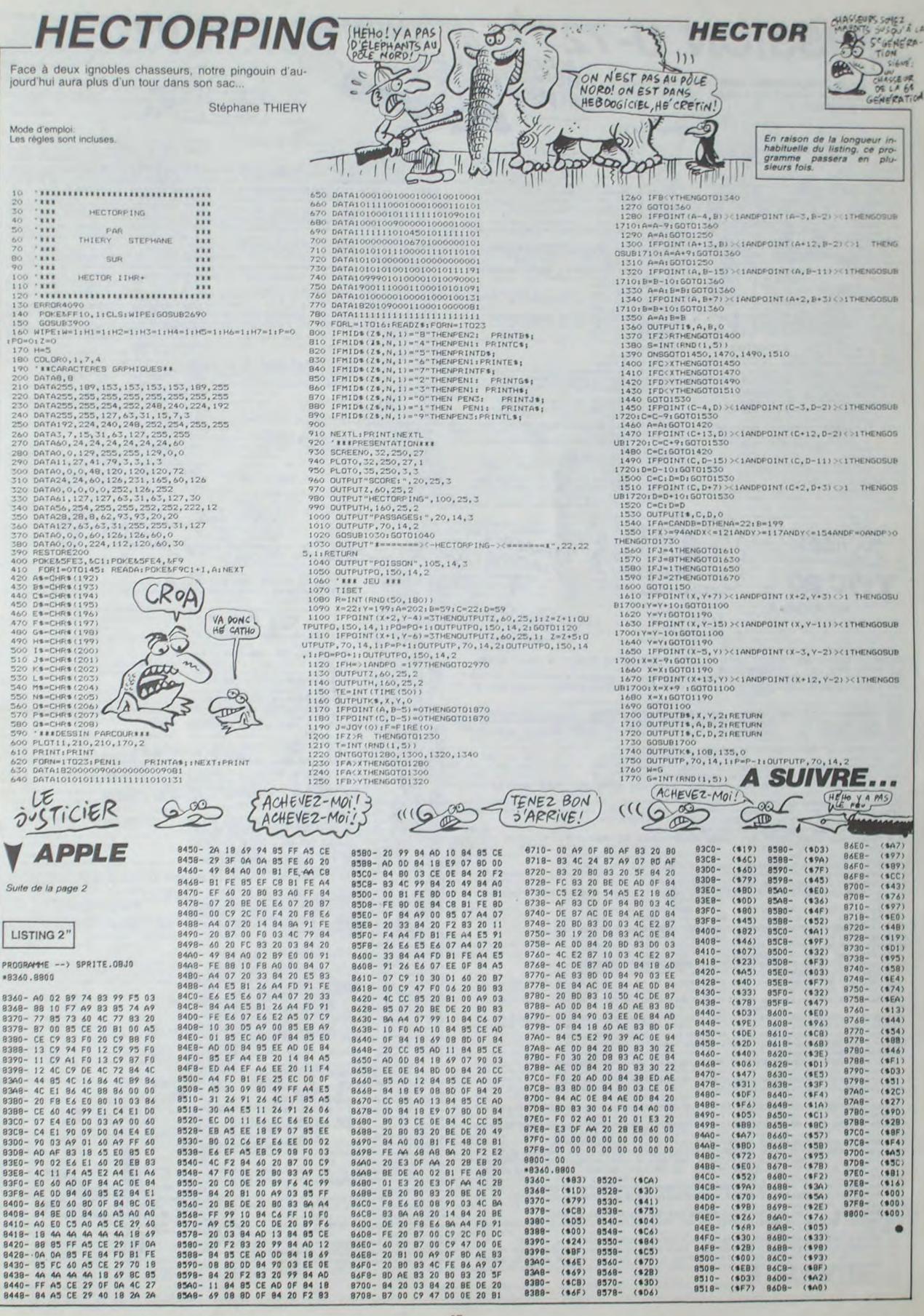
1,208,41,254,141,21,208,76,49,234 5000 REM IRQ 52736 5010 DATA133,251,169,000,133,253,1 69.8,141,36,192,173,29,208,5,251 5015 DATR141,29,208,162,30,32,0,19

9,169,255,69,251,133,252 5820 DRTR173,29,208,37,252,141,29 208, 162, 30, 32, 0, 199, 230, 253, 165, 25 5030 DATR201,2,208,216,169,0,141,4 8,192,173,21,208,41,254,141,21,208 5040 DATR173,16,208,41,254,141,16,

288,169,48,141,14,4 5050 DRTR141,15,4,169,1,141,49,192,141,37,192,141,33,192,96

5100 REM VAQUES 5102 DATA173,054,192,238,54,192,20 1,8,248,1,96,169,8,141,54,192 5110 DATR173,8,6,133,255,162,8,189 5120 DATA165,255,141,47,6,96

26



MISSION U-72 THOMSON TO70, MO5 Héros de la "kriegsmarine", cette importante mission vous vaudra peut-être la croix de fer. Pour les nostalgiques du grand reich !... Olivier ANDRE 10820 PSET(H-1,Y)" ":PSET(X,Y)GR#(1)
10830 IFH=12 AND Y=7 THENPSET(N,Y)GR#(13
.1:PLAY"02L10FA":LINE(N,Y)-(N,3)" ":P=P 11820 PSET(W-1,Y)= ":PSET(X,Y)GR#(1) 11822 IFW=7 AND Y=7 THENPSET(W,Y)GR#(13) ,1:PLAY*02L10FA*:LINE(W,Y)-(W,3)* ":P=P+ +5.4N:GOT018828 5 N: GOTO11020 10840 IFW-15 AND V-10THENPSET(W, Y)GR#(13),1:PLAY "02L10FA":LINE(W, Y)-(W, 17)" ":P= 11824 IFM=11 AND Y=16THENPSET(W,Y)GR#(13 >.1:PLAY"02L10FA":LINE(W,Y)-(W,20)" ":P= P+5*N:GOT010020 P+5*N:GOTO11020 10850 IFW=21 AND Y=13THENPSET(W,Y)GR\$(13 ,1:PLAY"02L10FA":LINE(W,Y)-(W,3)" ":P=P 11826 IFW=18 AND Y=6THENPSET(W,Y)GR#(13),1:PLAY"02L18FA":LINE(W,Y)-(W,3)" ":P=P+ +5*N:GOTO10020 5*N: GOT011020 10860 IFW=28 AND Y=10THENPSET(W,Y)GR#(13).1:PLAY"02L10FA":LINE(W,Y)-(W,15)" ":P= 11828 IFH=27 AND Y=17THENPSET(W,Y)GR#(13),1:PLAY"02L10FA":LINE(W,Y)-(W,20)" ":P= P+5+N:GOT010020 P+5*N:GOT011828 10870 IFW=33 AND Y=8 THENPSET(W,Y)GR#(13), 1:PLAY*02L10FA*:LINE(W,Y)-(W,3)* *:P=P 1:830 IFW=32 AND V=7 THENPSET(W,Y)GR#(13 .1:PLAY"02L10FA":LINE(W,Y)-(W,3)" ":P=P +5*N:GOTO11020 18880 PSET(W-1, Y)" ": PSET(X, Y)GR#(1),3:G 11840 IFW-XEI AND Y=YEI THEN EI=0:PSET(W, Y)GR#(13),1:PLAY"02L10FA":PSET(W, Y)" ": P=P+7*N:GOT011020 0T018020 18999 ' TABLEAU 2 11808 GOSUB30500 11802 X=1:Y=10:B=39:LOCATEX-1,Y:COLOR3,0 11850 IFW=XE2 AND Y=YE2 THEN E2=0:PSET(W, Y)GR#(13),1:PLAY*02L10FA*:PSET(W, Y)* *: P=P+7*N:GOTO11020 :PRINTGR#(0)GR#(1) 11860 IFW=XE3 AND Y=YE3 THEN E3=0:PSET(W ,Y)GR\$(13),1:PLAY"OZL10FA":PSET(W,Y)" ": P=P+7*N:GOTO11020 11990 PSET(W-1,Y)" ":PSET(X,Y)GR\$(1),3:G OTO11020 11999 ' TABLEAU 3 11003 E1=1:E2=1:E3=1:XE1=35:YE1=11:XE2=3 7:YE2=14:XE3=39:YE3=9:PSET(35,11)GR#(5),

+1)" ",.0:PSET(30,YE3)GR\$(9),1,0:IFYE3=3 THEMPSET(30,3)" ",.0:E3=0 12000 G0T0200 12800 COLOR3, 0: T=T-1: PLAY "03L3D0": IFSCRE EN(X+1,Y)<>32 THEN N=X+1:GOT012820 ELSEP SET(X+1,Y)GR\$(12):W=X+2 12818 IFSCREEN(W,Y)<>32THEN12820 ELSEPSE T(W-1, Y)" ": PSET(W, Y)GR\$(12): W=W+1:GOTO1 5810 12820 PSET(W-1,Y)* ":PSET(X,Y)GR#(1) 12830 IFW=9 AND Y=9 THENPSET(W,Y)GR#(13) ,1:PLAY"02L10FA":LINE(W,Y)-(W,21)* ":P=P 12840 IFW=15 AND Y=12THENPSET(W,Y)GR\$(13),1:PLAY*02L10FA*:LINE(W,Y)-(W,3)* *:P=P 5.N: GOT012020 12850 IFW=23 AND Y=9 THENPSET(W,Y)GR\$(13),1:PLAY*OZL10FA*:LINE(W,Y)-(W,18)* *:P= 12860 IFW=34 AND Y=11THEMPSET(W,Y)GR*(13),1:PLAY"02L10FA":LINE(W,Y)-(W,3)" ":P=P +5 *N: GOT012020 12870 IFW=13AND Y=YE1 THEN E1=8:PSET(W,Y)GR#(13),1:PLAY*02L10FA*:PSET(W,Y)* *:P=P+7*N:GOTO12020 12880 IFW=20 AND Y=YE2 THEN E2=0:PSET(W, Y)GR\$(13),1:PLAY"OZL10FA":PSET(W,Y)" ":P =P+7*N:GOTO12020 12890 IFH=30 AND Y=YE3 THEN E3=0:PSET(W, Y)GR\$(13),1:PLAY*02L10FA*:PSET(W,Y)* *:P=P+7*N:GOT012020 12990 PSET(W-1,Y)" ":PSET(X,Y)GR\$(1),3:G 0T012020 12999 TABLEAU 4 13000 GOSUB31500 13002 X=1:Y=10:B=39:LOCATEX-1,Y:COLOR3,0 :PRINTGR#(0)GR#(1):PLAY"L98P" 13003 E1=1:E2=1:E3=1:YE1=3:YE2=3:YE3=3 13010 IF STRIG(0) AND T>0 THEN13800 13020 IF E1=1 AND(9-X=Y-YE1 OR10-X=Y-YE1 13030 IF E2=1 AND(15-X=Y-YE2 OR16-X=Y-YE 2) THENE2=2

1111

11600

ENPSET(9,15)" ",0:E1=0
13060 IFE2=2 THENYE2=YE2+1:PSET(15,VE2-1
" ",0:PSET(15,VE2)GR\$(11),7,0:IFVE2=16
THENPSET(15,16)" ",0:E2=0
13070 IFE3=2 THENYE3=YE3+1:PSET(26,YE3-1
)" ",0:PSET(26,YE3)GR\$(11),7,0:IFYE3=14
THENPSET(26,14)" ",0:E3=0 13888 COTO208 13800 COLOR3, 0:T=T-1:PLAY*O3L3DO*:IFSCRE EN(X+1,Y)</br/>
SET(X+1,Y)</br/>
GR\$(12):W=X+2 13810 IFSCREEN(W,Y)</br/>
32THEN13820 ELSEPSE T(W-1,Y)* ":PSET(W,Y)</br/>
GR\$(12):W=W+1:GOTO1 13820 PSET(W-1,Y)" ":PSET(X,Y)GR\$(1)
13830 IFW=5 AND Y=8 THENPSET(W,Y)GR\$(13)
,1:PLAY"02L10FA":LINE(W,Y)-(W,3)" ":P=P+ 5 N: GOTO13828 13848 IFW=12 AND Y=9 THENPSET(W, Y)GR#(13 .1:PLAY"02L10FA":LINE(W,Y)-(W,17)" "1P= P+5*N:GOTO13020 13850 IFW=21 AND Y=12THEMPSET(W,Y)GR\$(13 >,1:PLAY*02L10FA*:LINE(W,Y)~(W,3)* *:P=P +5*N:GOTO13020 13860 IFW=33 AND Y=8 THEMPSET(W,Y)GR\$(13 ,1:PLAY"02L10FR":LINE(W,Y)-(W,13)" ":P= P+5*N:GOT013020 13070 IFH=9 AND Y=YE1 THEN E1=0:PSET(H,Y GR\$(13),1:PLAY"Q2L10FA":PSET(N,Y)" "1P= P+7*N:GOTO13020 13800 IFH=15 AND Y=YE2 THEN E2=0:PSET(N, Y)GR\$(13),1:PLAY"02L10FA":PSET(W,Y)" ":P =P+7*N:GOT013020 =P+7*N:GOT013020 13890 IFW=26 AND Y=YE3 THEN E3=0:PSET(W, Y)GR*(13),1:PLAY*02L10FA*:PSET(W,Y)* *:P =P+7*N:GOT013020 13990 PSET(W-1,Y)* *:PSET(X,Y)GR*(1),3:G

DAROLES D'HITLER:

POVE FIRE

LES MECS"

14003 E1=1:E2=1:E3=1:E4=1:YE1=13:YE2=15: YE3=16:YE4=14:XE1=4:XE2=12:XE3=19:XE4=27 13848 IF E3=1 AND(26-X=Y-YE3 OR27-X=Y-YE CRETIN D'OEIL GAUCHE! CONNARD D'OEIL 2 DROITS

GUEULE

CONNARD

14010 IFSTRIG(0) AND TO THEN14880 13050 IFE1=2 THENYE1=YE1+1:PSET(9, YE1-1) ., 0: PSET(9, YE1) GR\$(11).7.0: IFYE1=15TH

0T013020 13999 ' TABLEAU 5

14000 GOSUB32000

14882 X=1:Y=7:8=39:LOCATEX-1,Y:COLOR3,8: PRINTGR*(8)GR*(1):PLAY*L98P*

Suite page 30

Suite de la page 8

6.0:PSET(37,14)GR#(5),6,0:PSET(39,9)GR#(5),6,0:PLAY"L90P" 11018 IF STRIG(8) AND TO THEN11808

11020 XEI=XEI-1:XE2=XE2-1:XE3=XE3-1
11030 IFEI=1ANDXEI>0THENVI=YEI:YEI=YEI+I
NT(RND*3-1)+(YEI>14)-(YEI<9):PSET(XEI+I,
YI>" ",0:PSET(XEI,YEI)GR*(5),6,0 ELSEIF
XEI=0THENPSET(I,YEI)" ",0
11040 IFE2=1ANDXE2>0THENV2=YE2:YE2=YE2+I
NT(RND*3-1)+(YE2>14)-(YE2<9):PSET(XE2+I,
Y2>" ",0:PSET(XE2,YE2)GR*(5),6,0 ELSEIF
XE2=0THENPSET(I,YE2)" ",0
11050 IFE3=1ANDXE3>0THENV3=YE3:YE3=YE3+I
NT(RND*3-1)+(YE3>14)-(YE3<9):PSET(XE3+I,

NT(RND*3-1)+(YE3)14)-(YE3(9):PSET(XE3+1, Y3)" ",0:PSET(XE3,YE3)GR*(5),6,0 ELSEIF XE3=0THENPSET(1,YE3)" ",0

11898 GOTO288 11888 COLOR3, 8:T=T-1:PLAY*03L3D0*:IFSCRE

EN(X+1, Y)()32 THEN W=X+1:GOT011820 ELSEP

SET(X+1,Y)GR\$(12):W=X+2 11810 IFSCREEN(W,Y)()32THEN11820 ELSEPSE T(W-1,Y)* ":PSET(W,Y)GR\$(12):W=W+1:GOTO1

11020 ME1=ME1-1: ME2=ME2-1: ME3=ME3-1

12000 GOSUB31000

THEN E1=2

Y) THEN E3=2

12002 X=1:Y=10:B=39:LOCATEX-1,Y:COLOR3,0 :PRINTGR#(0)GR#(1):PLAY"L90P"

12003 E1=1:E2=1:E3=1:YE1=19:YE2=17:YE3=1

12020 IF E1=1 AND(13-X=YE1-Y OR12-X=YE1-

12030 IF E2=1 AND(20-X=YE2-Y OR19-X=YE2-

Y) THEN EZ=2 12848 IF E3=1 AND(30-X=YE3-Y OR29-X=YE3-

Y)THEN E3=2
12050 IF E1=2 THEN YE1=YE1-1:PSET(13,YE1
+1)" ",08:PSET(13,YE1)GR*(9),1,0:IFYE1=3
THENPSET(13,3)" ",0:E1=0
12060 IF E2=2 THEN YE2=YE2-1:PSET(20,YE2
+1)" ",0:PSET(20,YE2)GR*(9),1,0:IFYE2=3
THENPSET(20,3)" ",0:E2=0
12070 IF E3=2 THEN YE3=YE3-1:PSET(30,YE3

12010 IF STRIG(0) AND TO THEN12800

TENEZ BON!

303 PRINT"DEVANT UNE PORTE BATTANTE SUR LAQUELLE SE TROUVE UN SIGNE": RETURN 304 PRINT"DANS LA FOURMILLERE'

305 PRINT" LLES SE LEVENT ET VIENNEHT VERS VOUS !":MP\$(51)="!!?" 306 IFPC=0THENPC=8:PC\$="LES FOURMIS VOUS ONT EU.LA PROCHAINE FOIS SOYEZ PLUS R APIDE'

307 RETURN 308 IFMP\$(54)=""THENPRINT"DEVANT UNE BARRIERE ELECTRIQUE DISJONCTEE" RETURN

BARRIERE ELECTRIQUE DE 20000 VOLTS" RETURN 309 PRINT"DEVANT UNE BARRIERE AUDITIVE ET VOUS VOYEZ VOTRE VAISSEAU DERRIERE 310 PRINT"DEVANT UNE

311 IFMP\$(56)=""THENPRINT"IL N'Y A PAS DE DANGER" 312 RETURN DESTINATION FINALE"

314 PRINT"XOUS AVEZ REJOINT VOTRE VAISSEAU" 315 IFHF=0THENPRINT" AIS VOUS N'AVEZ PAS SAUVE LES HUMAINS ET VOUS DEVEZ LE FA 316 IFHF=0THENLN=56:G0T060

319 PRINT"-ES QUE VOUS SEREZ RENTRE CHEZ VOUS"

320 PRINT"XOUS SEREZ PROMU AU GRADE EXCEPTIONNEL DE SOUITLA IT /- T - IT-E"

322 GOSUB252 323 PRINT"-L Y A UN PANNEAU DE SECURITE PRES D'ICI" RETURN CORRIDOR" 324 PRINT"DANS UN

325 PRINT" L Y A UNE FOSSE VERS LE NORD ";

326 IFLEFT\$(MP\$(32),1)="1"THENPRINT"AVEC UNE

LONGUE PLANCHE PAR DESSUS" 327 PRINT RETURN 328 GOSUB255

329 IFHF≃0THENPRINT"XOUS POUVEZ VOIR DES HUMAINS AU SUD ":RETURN 330 RETURN 331 REM DATA A JOUR

348 DATABIJOUX, 28, "UNE PILE DE BIJOUX

332 M=19:LN=1:HF=0:IN=2:PC=0:PC*=""
333 DIMM#(56).O*(M).P(M).D*(M).IO*(M).P*(20).MP*(56).R*(20).F(M).SP(56)

334 FORC=1TO56:READM#(C):NEXT

335 DATA!!#!,#!(!,!&-!,!'5%,!(8&,#)!',!*A(,!+I),"!,U*",!W!+,%!.!,-!/!,.!0!,/!1!,

336 DATA1!T[,!4|1,!!!3,&76!,5|!!,!!!5,'!9!,"8@!:",!9;!,":><!",;=!!,>!!<,!?=).@!!

337 DATA!!?9,)|B!,ACH!,|DEB,!!!C,C!F!,E!G!,F!!!,B!!!,*!J!,IKL!,!!!J,J!M!,L!N!,M!

OL NIP! 338 DATAO!!Q,!PER,!Q!S,!R!T,2S!!,+!V!,U!!!,"!!X,",W!!Y,ZX!!,[!Y!

339 FORC=1TOM: READO*(C),P(C),D*(C),10*(C): NEXTC 340 FORC=1TOM: F(C)=0: NEXT: F(M)=2

341 DATAPLANCHE, 2, "UNE PLANCHE EN METAL LONGUE DE 3M SE TROUVETOUT PRES", LONGUE PLANCHE 342 DATAVERROU, 3, "UN VIEUX VERROU EST SUR LE SOL", VIEUX VERROU

343 DATAVAPORISATEUR, Ø, "UN VAPORISATEUR D'ACIDE EST LA", VAPORISATEUR D'ACI

344 DATAFLUIDE, 0, "UNE BOUTEILLE DE FLUIDE VISQUEUX EST A TERRE", FLUIDE VI SOUEUX

345 DATABOITE, 13, "UNE PETITE BOITE EN METAL SE TROUVEPRES D'ICI", BOITE EN ME 346 DATAREGLE, 13, "UNE REGLE EN METAL ESTSUR LE SOL", REGLE EN METAL DATAANNEAU, 24, "UN VIEIL ANNEAU D'OR PEUT ETRE VU PAR TERRE", ANNEAU D'OR

SE TROUVE DANS UN COIN", BIJOUX PRECIEUX DATAPERLES, 30, "UN COLLIER DE PERLES SE TROUVENT DEVANT VOUS", COLLIER DE 350 DATACRISTAL, 28," AN CRISTAL ARDENT EST PRES D'ICI", CRISTAL ARDENT

351 DATAFOURMI MORTE, 26, "LE CORPS D'UNE FOURMI MORTE GIT SUR LE SOL", CORPS DE FO 352 DATABILLE, 32, " ME PETITE BILLE ROUGE EST SUR LE SOL", BILLE ROUGE

353 DATASIFFLET, 34, " A SIFFLET AVEC UN AIR GRAVE DESSUS EST PRES D'ICI", ETRANGE 354 DATAFIL,40," AN PETIT FIL DE METAL ISOLANT EST SUR LE SOL", FIL ISOLANT

355 DATABLOCS,40," ES BLOCS DE PARPAING SONT STOCKES SUR UN COTE", PARPAINGS 356 DATACIMENT,41," A SAC DE CIMENT A PRISE RAPIDE EST LA", CIMENT A PRISE RAPIDE DATAPRISME, 45, "UN PRISME REFLECHIS-SANT EST DEVANT LE MUR", PRISME REFLECHI SSANT

358 DATAGEUFS, 18, " OUELQUES GROSSES COQUILLES D'OEUF SONT SUR LE SOL", COQUIL

LES D'OEUF 359 DATACUBE,50," A CUBE SE TROUVE PRES DU MUR",CUBE
360 CB\$(1)="/\(\Gamma\)- ":CB\$(2)="\(\Gamma\)| ":CB\$(3)="\(\Gamma\)- ":CB\$(4)="\(\Gamma\)" " 361 OPEN1 0 362 R\$(1)="「. 368 R\$(7)="[-1 !!" 369 R\$(8)="\\T++\IL" 370 R#(9)=R#(8)+CHR#(13)+" = WAL N'Y A PAS DE CLAVIER" 375 R\$(14)=R\$(8)+CHR\$(13)+"M\$L Y EN A BEAUCOUP 376 R\$(15)=" TA 760" 376 R\$(15)=" TA TO"
377 FORC=1TO18 READN, P\$(N) NEXT 378 DATAL, "- 'EST FERME ET VOUS AVEZ BESOIN DU MOT DE PASSE ... ELLES NE VOUS RIMENT PR 379 DATA2, "- EST BLOCKE PAR DES FOURMIS 380 DATA3,"\L Y A UN CHAMP DE 381 DATA8,"\L Y A UN CHAMP DE 382 DATA9,"LA FOSSE EST TROP INFRANCHISSABLE FORCE INVISIBLE ET FORCE A SENS-UNIQUE PROFONDE POUR VOUS EN ECHAPPER 383 DATA10,"XOUS TOMBEZ DANS LA FOSSE 384 DATA16," WE ALARME RETENTIT! 385 DATA11,"L'HERBE VOUS A COUPE EN TOUS PETITS MORCEAUX! 396 DATA12, "XOUS TOMBEZ DANS LES SABLES MOUVANTS! 387 DATA4, "- 'EST BLOQUE PAR UN CHAMP DE FORCE 88 DATAS, "LA PORTE EST VERROUILLEE 389 DATRE, "LA PORTE EST FERMEE PAR UN VERROU 390 DATA7, "LES PORTES BATTANTES SONT GELEES 391 DATA13, "XOUS AVEZ ESSAYE DE PASSER LA BARRIERE ET VOUS AVEZ ETE ELECTROCUT 392 DATA14,"XOUS AVEZ ETE VAPORISE PAR LES ULTRASONS ! 393 DATA15, "LA ROUTE EST BLOQUEE PAR LES FOURMIS MELLES ATTAQUENT ! 394 DATA17, "LA TERRE TOMBE ET 395 DATA19, LA PLANCHE A ETE RETIREE ET VOUS TOMBEZ DANS LA FOSSE 396 FORC=1TO56 READMP#(C) NEXT 397 DATA!!!!!.1,,,,,,, 398 DATA(12,?,,)(3,4,)(1?,,,,)
399 DATAS,,,,9,9,,,,"(1;,","(@",,,?)A,,,,
400 DATA((1,,,)(;,)(?,)((,,)(4,)(B,)(15,)?, 401 DATA,,, | 11=,, 402 FORC=1T036 READSP(C) NEXT 403 DATA9,53,88,90,95,97,99,104,106,108 404 DATA154,220,264,308,352,396,354,356,156,200,158 405 DATA139,183,181,225,291,293,227,229,185 406 DATA165,209,211,213,277,321,365,253 497 DRTR170,236,238,280,324,368,412,456,452,448,444,440 408 DRTR150, 194, 109, 175, 173, 63, 19 409 RETURN 410 REM CARTE 411 POKE36879,25:PRINTCHR#(142) 412 PRINT" TESCARTE NO"; 413 PRINT" DDDDDDDDDD 福竹田 414 PRINT" 100+E8 1831 415 PRINT" .-0-0-00 416 PRINT"0 0-0 1 0 10-01 417 PRINT". 0-0-0 418 PRINT" | 419 PRINT" .- .-420 PRINT" I 421 PRINT" 422 POKE4096+SP(LN),81 423 POKE37888+SP(LN), 0 0 424 GETA# IFA#=""THEN424 00 0 425 POKE36879,8 426 PRINT" TH" CHR\$(14); R\$ 427 RP=1 00T060 III 428 PRINT"MOXOUS ETES MORT !!" 429 PRINT" MODEOUS REJOUEZ 439 POKE284.8 431 GETR#: IFA#=""THEN431 432 IFA#="0"THENPOKE204,1 CLR:GOTO51 433 IFA#="N"THENSYS64802 434 GOTO431 READY.

MEGASPACE

Face aux innombrables dangers que réserve cette "méga" aventure, vous ne devrez pas manquer de res-

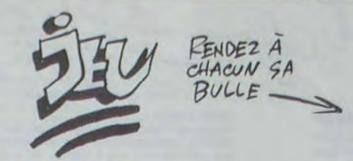
Eric SLUPSKI

Mode d'emploi :

Ce jeu particulièrement éprouvant, occupe environ 20 Ko. Le ME-GASPACE, vaisseau intersideral, est détenu par vos ennemis. Vous devez, pour le délivrer, parcourir chacune des 28 chambres de la cité, prendre les clés (pour accés aux salles suivantes), désamorcer en 9 minutes une bombe cachée au fin fond du labyrinthe et vous approvisionner d'un maximum d'énergie. Si vous tardez dans votre mission, le MEGASPACE placé sous un immense marteau pillon, sera écrasé ainsi que ses passagers. Vous disposez de cinq vies et d'un anneau d'or, qui bien place (par ESPACE ou le bouton de tir), vous permet d'ouvrir deux passages secrets, donnant accès au labyrinthe souterrain. Vous devez éviter vos ennemis, les parois de la caverne et l'emploi inopportun de l'anneau d'or, sous peine de perdre une précieuse vie.

1er et second tableau : prenez la clé et sortez de la salle.

- 3ème tableau : le premier passage secret est dissimulé en bas à droite du décor, il donne accès à une salle peuplée d'étranges créatures ailées. Un second passage secret est alors à découvrir (?),



pour acceder au tameux labyrinthe souterrain et sa multitude de salles. La bombe découverte, se désamorce par ESPACE ou le bouton de tir. Retour au tableau, prenez la clé.

- 4ème tableau : salle où il vaut mieux ne pas s'attarder, sous peine de ne plus pouvoir en sortir. Prenez la clé.

5ème tableau : vous devez éviter 2 types d'ennemis et franchir 5 portes mobiles.

- 6ème tableau : évitez le tir des lasers et empruntez "l'ascenseur" pour accéder au centre du tableau.

- 7ème tableau : le MEGASPACE enfin, et l'heure du jugement... SCORE: un temps limite, imparti pour chaque tableau, agit comme bonus. Il s'ajoutera, à la fin de chaque tableau, à votre total de

Chaque clé rapporte 1000 points.

- Le second passage secret découvert : 500 points.

Chaque bloc d'énergie : 200 points.

- Bombe : 27000 points maximum, en fonction du temps de désa-



MSX

SCREENO MEGASPACE POUR ORDINATEUR MSX 5 . SPECTRAVIDED SVI728 par Eric SLUPSKI-JUIN 1985 8 '----10 CLEAR: DEFINTA-Z: 'ONSTOPGOSUB130

:STOPON

20 OPEN GRP: "ASH1 25 'PRESENTATION ---

30 COLOR, 1, 15: SCREEN3: Yw-10

40 FORX=OTOZOOOSTEP40: VPOKEX, 10:NE

50 FORX=2T010:Y=Y+25:COLORX:READAS :PSET(Y, 64):PRINTH1, AS:NEXT 60 PLAY \$10M3000T150L8*

70 PLAY * 02DADADADADADADA04 * 80 PLAY DAFDAFL32DEDEL8DAF *: GOSUBI

00 90 PLAY GFAGFAL32DEDEL8GFA*: GOSUBI 00:GOT0110

100 PLAY * OSAFAFAFC16D32E16AFAFAFD1 6E32F16O6AFAFAFG16D32E16AFAFAFO4*: RETURN

110 PLAY VIZAFAFAFAFAFAFAFVIOAFAFA FAFAFAFVBAFAFAFV6AFAFV5AFAFAF.

115 DATAM, e, g, a, s, p, a, c, e

120 FORX=191TOOSTEP-3:LINE(0,X)-(2 55, X-3), 15, BF: NEXT

125 'PRESENTATION 2-----130 CLEARSOO, MHF300: 'ONSTOPGOSUB13 O: ONERRORGOTO10210: STOPON: ONBREAKG

135 RESTORE136: J=MHF300: FOR1=1T012 :READAS:POKEJ, VAL ("%H"+AS):J=J+1:N

EXT: DEFUSRO=MHF300 136 DATA21,00,24,3E,66,01,00,14,CD

,15,08,09 140 COLOR1, 15: POKEMHF3DE, O: SCREENO

:LOCATE10, 3:PRINT M E G A S P A C E":LOCATEO, 22: PRINT "REALISE PAR E. SLUPSKI JUIN 1985":LOCATEO, I 9: PRINT appuyez sur une touche...* :1=0:C=9:LOCATE4,9,0

150 PRINT*Vous etes dans une citee souterraine. Votre mission a pour but de sauver le MEGASPACE, vaiss eau intermideral detenu par vos en nemis...Pour cela, parcourez les 2 8 chambres de la citee, ouvrez les portes grace aux cles et evitez v

as ennemis" 150 As=INKEYS: IFAS=""THENIFI=300TH ENI=0:C=C+1:COLOR,C:IFC=15THENC=4: GOT0160ELSE160ELSE1=1+1:GOT0160

180 COLOR1, 13: SCREEN1: LOCATES, 3: PR INI ** NIVEAU DE JEU **: LOCATE4, 22: PRINT'pour un seul joueur"

190 LOCATE7,8:PRINT"1 - DEBUTANT": LOCATE7, 11: PRINT"2 - NORMAL": LOCAT E7.14:PRINT*3 - DIFFICILE*:LOCATE? .17:PRINT"4 - EXPERT":LOCATE..O

200 As=INKEYS: IFAS= " THEN200ELSEIF

AS="1"THEN220ELSEIFAS="2"THEN230EL SEIFAS="3"THEN240ELSEIFAS="4"THEN2 50ELSE200

220 W9=3:NI=1:GOTO260

230 W9=6:NI=2:G0T0260

740 W9=8:NI=3:GOTO260 250 W9=11:N1=4:GOTD260

260 COLOR, B: CLS: LOCATEO, B: PRINT*[1 1 KEYBOARD [21 JOYSTICK*

261 AS=INKEYS: IFAS= "THEN261ELSEIF As="1"THENJY=OELSEIFAS="2"THENJY=1 ELSEZ61

265 SCREEN2, 2: OPEN GRP: FOROUTPUTA

270 RESTORE10000: PLAY * 02L6456M3000 OV15":S=3:P=4:SX=1:PX=2:MN=2:NM=2: V=6:P0=0:VI=5:DIMC(20),T(20),R(20) .OJ(13)

290 FORI=14336T014495:READA: VPOKEI A: NEXT

295 TIME=0

300 GOT0660

305 'GOSUB/RETURN-----

310 RETURN140 315 IFW>WSTHENW9=-W9: RETURNELSEIFW

(WTTHENU9 -- WF; RETURNEL SERETURN 318 IFOJ (NB) = 1 THENRETURNEL SEPSET (H

X, HY), HC: DRAW*R6D1L6D1R6D1L6D1R6D1 L6D1R6D1L6D1R6D1L6D1R6C1BL3U5NU5NR 3L3": RETURN

319 IFPOINT(X, Y+6) =HCORPOINT(X+13, Y+6) =HCORPOINT (X, Y+10) =HCORPOINT (X +13, Y+10) =HCORPOINT (X+4, Y+10) =HCTH ENLINE (HX, HY) - (HX+6, HY+10), 1, BF: 0J (NB)=1:PO!=PO:+200:GOSUB620:GOSUB3 50: RETURNEL SEGOSUBJ50: RETURN 320 PUTSPRITE1, (X, Y), 0, S: FORI = 5TO2 O:SPRITE#(I)= ":NEXT:RETURN

325 PUTSPRITE1, (X,Y), 0,S:L=USR(0): J=40:FORI=5TO8:PUTSPRITEI, (J, 0), 0:

J=J+20: NEXT: RETURN 326 W=W+W9: SWAPE1, E2: PUTSPRITE5, (W

, WW) , C, E1: SPRITEON: RETURN 330 FORX=1400T06000STEP70: VPOKEX,8

340 SOUND6, 9: SOUND7, 1: FORI=32T0191 STEP5: LINE (0, 1) - (255, 1+5), 1, BF: PLA Y*03C*: NEXT: SOUND6, 0: SOUND7, 254: RE TURN

345 'ROUTINE PRINCIPALE -----

350 SOUND6, 1: SOUND7, 1: PLAY * 03A* 360 Q=STICK(JY)

370 ON@GOTO390,400,410,420,430,440 ,450,460

380 IFQ1(>1THENRETURNELSEX=X-1:Y=Y +1:GOSUB480:RETURN

390 Y=Y-V:D=1:GOT0470

400 X=X+V:Y=Y-V:D=2:MN=2:G0T0470

410 X=X+V:D=3:MN=2:GOT0470 420 X=X+V:D=4:MN=2:GOTO470

430 Y=Y+V: D=5: GOT0470 440 X=X-V:Y=Y+V:D=6:MN=1:G0T0470

450 X=X-V: D=7: MN=1: GOT0470 460 X=X-V: D=8: MN=1:GOT0470

470 PLAY*03A* 472 IFTI=OTHENIFTIME)27000THENVA=5

-VI:FORI=OTOVA:OB=1:GOSUB474:NEXT: VI=1:GOSUB570 474 IFOB=1THENZ1=10: Z2=8: FORI=0T04 0:SOUND7,7:SOUND6,15:SOUND12,120:S

OUND8, 16: SOUND10, 16: SOUND13, 1: SWAP Z1, Z2: COLOR, , Z1: NEXT: GOSUB570: GOSU B640: X=X1: Y=Y1: PUTSPRITE1, (X,Y),7: COLOR,,1:08=0:GOSUB655:RETURN 475 IFSTRIG(JY) (>OTHENPSET(X-1,Y+7

),11:PSET(X+1,Y+7),11:PSET(X,Y+6), 11:PSET(X,Y+8),11:Z3=X:Z4=Y:OB=1 480 91=1:A1=POINT(X, Y+6):A2=POINT(X+13, Y+6): A3=POINT(X, Y+10): A4=POIN

T(X+13, Y+10) 490 IFA1=UORA2=UORA3=UORA4=UTHENGO SUB520ELSEIFA1=P30RAZ=P30RA3=P30RA

4=P3THENGOSUB550 500 IFMN()NMTHENSWAPS, SX: SWAPP, PX:

520 SPRITEOFF: FORI=7T013: SOUND7, 7: SOUNDO, 0: SOUND6, 15: SOUND12, 120: SOU ND9, 16: SOUND10, 16: SOUND13, 1: PUTSPR ITEO. (X.Y) . I.O: FOR != 0T020: NEXT ! . !! FORI=1TO400: NEXTI: PUTSPRITEO, (0,0) ,0,0:X=X1:Y=Y1:GOSUB570

530 SWAPS, P: PUTSPRITE1, (X,Y), 7,S:R

540 PP=P2:FORI=OTO4:P2=PP:P2=P2+I: PSET (P1, P2), P3: DRAW*R2ND2R2ND2R2ND 2R8D3F3E3U6H3G3D3": NEXT: RETURN

550 SOUND6, 0: SOUND7, 254: PLAY* 04L64 CECECEEEEEEEE: LINE (P1-2, PP-7) - (P 1+20, PP+10), 1, BF: PO! =PD! +1000: GOSU

560 LINE(H1,17)-(H1+3,28),P3,BF:OU (HH)=1:RETURN

570 91=0:VI=VI-1:IFVI>OTHEN572ELSE GOSUB640: INTERVALOFF: LINE (0,85) - (2 55,103),9,BF:PRESET(90,90):PRINT#1 , "GAME OVER": FORX=1TO15: COLOR, , X:F DRY#1T0150: NEXTY, X: SOUND7, 254: PLAY *O4T100S5M30QOV10CCCCCCCCCFFEEDDCC

571 FORX=1T010000:NEXT:GOT010

572 GOSUB640: RETURN 580 ONINTERVAL=250GOSUB590: INTERVA LON: RETURN

590 TE!=TE!-100: IFTE! > 500THENGOSUB 630: COLORI4: RETURN

600 IFTE! = OTHENINTERVALOFF: GDSUB63 0:SOUND7, 254:FORI=1T015:PLAY*NB4*: NEXT: FORZ=1T0200: NEXT: SOUND7, 1: RET URN

605 IFTE! (=500THENCOLOR9: GOSUB630: COLOR14: RETURN

410 GOSUB430: GOSUB440: PLAY * OAAAADD CCDEAAAAFAFDDDDD*:FORI=1T01500:NE XT: RETURN

620 GOSUB650:LINE (44, 28) - (96, 17),1 BF: PRESET (49, 20) : PRINTHI, POS: RETU

630 LINE(101, 28) - (135, 17), 1, BF: PRE SET (104, 20) : PRINTH1, USING "####"; TE !: RETURN

440 LINE(223, 28) - (255, 17), 1, 8F: PRE SET (225, 20) : PRINTHI, VI: RETURN 650 004="":PPE=STRE(PO!):AP=LEN(PP \$):FOR1=1T07-AP:00\$=00\$+*0*:NEXT:P

OS=OOS+RIGHTS (PPS, AP-1) : RETURN 655 PSET (Z3-1, Z4+7), 1: PSET (Z3+1, Z4 +7),1:PSET(Z3,Z4+6),1:PSET(Z3,Z4+8), 1: RETURN

660 COLOR14,1,1:CLS:H1=150;HH=1:01

670 LINE(0,0)-(255,30),13,BF:LINE(140,17)-(218,28),1,BF:LINE(0,17)-(39, 281, 1, BF: PRESET(10, 201: PRINTW1,

680 PSET(1,5),4:PRINT#1, "NIVEAU":P SET (54,5),4:PRINT#1, "SCORE":PSET (9 9,5),4:PRINT#1, "TEMPS":PSET(160,5) 4:PRINT#1, *CLES*:PSET(225,5),4:PR INT#1, "VIES"

685 'TABLEAU 1-----690 COLOR4: LINE (0, 120) - (70, 87): LIN E-(120,50):LINE-(170,40):LINE-(255 ,43):LINE(0,186)-(190,180):LINE-(1 50,120):LINE-(230,130):LINE-(235,1 10):LINE-(130,80):LINE-(200,70):LI NE- (255,73)

700 PAINT (240, 180): LINE (0, 32) - (255 ,32):PAINT(10,110):COLOR14:GOSUB33

710 P1=200:P2=118:P3=3:TE!=1500:G0 SUR540: GOSUB610

720 X=10:Y=170:U=4:X1=10:Y1=170:G0 SUB620: GOSUB530: ONSPRITEGOSUB520 730 FORI=14496T014847STEP32:FORJ=0 TO7: READA: VPOKEI+J, A: NEXT: RESTORE! OOSO: NEXT: RESTORE 10060

740 W=0:FORI=5TQ15:READA:R(I)=A:NE XT:FORI=5T015:READA:T(I)=A:NEXT:GO

750 W=W+W9:FORI=STO15:PUTSPRITEI, (W+T(I),R(I)),I:NEXT:SPRITEON

760 GOSUB350 770 IFX(5THENX=X1 780 IFX>245THENINTERVALOFF: SPRITED

FF:PO!=PO!+TE!:GOSUB620:GOTO800 785 GDSUB350 790 GDTD750

795 'TABLEAU 2------

800 H1=160:HH=2:Q1=0:G0SUB320:G0SU B340: LINE (0, 32) - (255, 32) , 8 810 COLOR8: LINE (70, 193) - (90, 180) :L

INE-(50,130):LINE-(110,110):LINE-(20,90):LINE-(60,40):LINE-(40,32):L INE (180, 193) - (130, 180) : LINE - (240, 1 10):LINE-(230,60):LINE-(170,100):L INE-(70,74):LINE-(180,50):LINE-(17

820 PAINT (20, 40) : PAINT (230, 40) : COL OR14:GOSUB330:P1=210:P2=93:P3=7:GO SUB540

830 X=105:X1=X:Y=175:Y1=Y:U=8:TE!= 1800:TT!=2500:GOSUB610:GOSUB530 340 FORI=14496TD14943STEP32:RESTOR E10070:FORJ=0107:READA: VPOKEI+J,A: 1240 GOSUB320:GOSUB340:LINE(0,32)-

NEXT: NEXT: RESTORE 10080 850 W=0:W9=W9+1:FORI=ST018:READA:R 1250 COLOR3:LINE(0,35)-(40,35):LIN (T) =A: NEXT: FORI = 5TO18: READA: T(1) =A :NEXT:FORI=5TOIB:READA:C(I)=A:NEXT

860 W=W+W9:FORI=STOIS:PUTSPRITEI.(W+T(I),R(I)),C(I):NEXT:SPRITEON 870 GOSUB350

880 IFY) 185THENY=Y1

890 IFYC38THENINTERVALOFF: SPRITEOF F:P0'=P0'+TE':GOSUB620:GOTO910 895 GOSUB350

900 GOTOBAO

905 'TABLEAU 3-----910 02=1:01=7:91=0:H1=170:HH=3 255, 321, 7

930 COLOR7: LINE (20, 32) - (30, 42): LIN 91), BF: LINE (220, 32) - (230, 191), BF E-(34,56):LINE-(48,56):LINE-(62,74 1:LINE-(70,74):LINE-(94,110):LINE-(150,40):LINE-(213,46):LINE-(220,9 0):LINE-(170,90):LINE-(180,66):LIN E-(130,110)

940 LINE-(147,136):LINE-(190,136): LINE-(213, 125):LINE-(229, 79):LINE-(255,60)

950 LINE(0,191)-(30,183):LINE-(34, 178):LINE-(48,178):LINE-(62,167):L 1310 W=0:FORI=ST018:READA:R(I)=A:N INE-(70,167):LINE-(94,160):LINE-(1 EXT:FORI=5T018:READA:AA=INT(RND(1) 30,160):LINE-(147,158):LINE-(170,1 #100)+1:A=A+AA:T(1)=A:NEXT:FORI=ST 58):LINE-(193,190):LINE-(213,167): LINE-(229, 179):LINE-(255, 187)

955 LINE (140, 191) - (150, 184) : LINE- (156, 186) :LINE-(172, 191) 960 PAINT (70, 401: PAINT (70, 198): COL OP14:GOSUB330:LINE(214,126)-(219,1 1340 IFX(5THENX=X1

66),7,8F:P1=186:P2=80:P3=10:G05UB5 1345 [FX)245THENINTERVALOFF:SPRITE 970 X=9:Y=35:X1=X:Y1=Y:U=7:TE!=TT! :GOSUBAIO:GOSUB530

E10100:FORJ=OT07:READA: VPOKEI+J,A: NEXT: NEXT 990 W=0:W9=W9+1:FDR1=5T019:READA:R (1) =A: NEXT: FOR I = 5T019: READA: T(I) =A INE(90, M4) - (100, M4+3), 1, BF :NEXT: FOR I = 5 TO 19: READA: C(I) = A: NEXT

980 FORI=14496T014975STEP32:RESTOR

GOSUBS80 1000 W=W-W9:FOR1=ST019:PUTSPRITEI, (W+T(1),R(I)),C(I):NEXT:SPRITEON

1010 G0SUB350

1015 IFO8=1ANDZ4+7>160ANDZ3>175AND LINE(170,M6)-(180,M6+3),1,8F Z3(192THENDE=0:LINE(170,158)-(160, 1390 GOSUB350 1911,1:LINE(213,167)-(203,191),1:P

AINT(180,190),1:605UE655 1016 IFY)192THENINTERVALOFF: SPRITE OFF: | T != TE ! : Y=40: GOSUB620: GOTO1900 1020 1FX(5)HENX=X1

1025 GOSUB350

1030 IFX 2451 HENINTERVALOFF: SPRITE OFF:F0/=P0'+TE':G0SU8620:G0T01070 1040 IFOU(2)=11HENGOSUB1060

1050 60101000 1060 U0=U0+1:1FU0=20THENSWAP01,02: LINE(214,126)-(219,166),01,BF:U0=0 : RETURNEL SERETURN

1065 'TABLEAU 4------1070 0:=1:02=10:V0=15:U0=0:Q1=0:RY =32:H1=180:HH=4

1090 GOSUB320: GOSUB340: LINE (0, 32) -(255, 321, 10 1090 COLORIO: LINE (0,50) - (205,120): 1500 COLORI3: LINE (0,190) - (250,185)

LINE-(255, 32):LINE(0, 190)-(30, 190) :LINE-(205,140):LINE-(255,190) 1100 PAINT (70, 35) : PAINT (70, 188) : GO SUB330: LINE (207, 120) - (211, 140) , , BF :CULUR14:P1=220:P2=129:P3=13:GOSUB

1110 X=10:Y=175:X1=X:Y1=Y:U=10:TE! =2500: GOSUB610: GOSUB530

1120 FOF1=14496T014943STEP32:RESTO RE10130: FORJ=OTO7: READA: VPOKEI+J, A : NEXT: NEXT: RESTORE 10080

1130 W=0: W9=W9+2: FORI=5T018: READA:

R(1) =A: NEXT; FORI = 5TO18: READA: T(1) = A: NEXT: FOR I = 5TO 18: READA: C(I) = A: NEX 1140 W=W-W9:FORI=5T018:PUTSPRITEI,

(W+T(1),R(1)),C(1):NEXT:SPRITEON 1160 RX=RX+1: IFRX=3THENRY=RY+1:LIN E(205, 120) - (0, RY), 10: RX=0

1170 GOSUB350 1180 IFX STHENX=X1 1190 1FX>245THENINTERVALOFF: SPRITE

OFF:P0!=P0!+TE!:G0SUB620:G0T01230

1200 1FOU(3)=1THENGOSUB1220 1205 GOSUB350 1210 GOTO1140 1220 U0=U0+1: IFU0=V0THENSWAP01, 02:

ERETURN 1225 'TABLEAU 5-----

1230 Q1=0:H1=190:HH=5

(255, 32),3 E-(40,60):LINE-(70,60):LINE-(70,70):LINE-(120,70):LINE-(120,80):LINE (190,80):LINE-(190,70):LINE-(220, 70):LINE-(220,60):LINE-(255,60)

1260 LINE(0,185) - (55,185):LINE-(55 . 165):LINE-(80,165):LINE-(80,155): LINE-(110, 155):LINE-(110, 145):LINE -(160,145):LINE-(160,155):LINE-(19 0,155):LINE-(190,165):LINE-(220,16 5):LINE-(220, 185):LINE-(255, 185) 1270 PAINT (70,40) : PAINT (70,180) : GO

1280 LINE (50, 32) - (60, 191) , , BF: LINE 920 GOSUB320: GOSUB340: LINE (0, 32) - ((90, 32) - (100, 191) . BF: LINE (140, 32) -(150, 191), BF:LINE(170, 32)-(180,1 1285 IFOU(1)=1THENGOSUB1480

> 1290 COLOR14:P1=12:P2=176:P3=13:G0 SUB540: X=9: X1=X: Y=33: Y1=Y: V=V+2: U= 3: TE ! = 3000: GOSUBA10: GOSUB530 1300 FOR1=5T018STEP2:RESTORE10150:

> FORJ=1TO8: READA: A\$=A\$+CHR\$(A): NEXT :SPRITE#(1) =A#: A#= " : FORJ=1TOB: REA DA: A==A=+CHR=(A): NEXT: SPRITE=(I+1) #A\$: A\$= * *: NEXT: RESTORE 10080

> 018:READA: C(1) =A:NEXT: R(5) =50:R(6) =50:G0SUB580 1320 W=W-W9:FORI=STOI8:PUTSPRITEI,

(W+T(I),R(I)),C(I):NEXT:SPRITEON 1330 GOSUB350

OFF:PO!=PO!+TE!:GOSUB620:GOTO1490 1350 IFOU(1)()1THEN1320 1360 MI=M1+2:M2=M2+2:M3=M3+3:M4=M4

+3: M5wM5+2: M6=M6+2

1370 LINE (50, M1) - (60, M1+3), 3, BF:LI NE (50, M2) - (60, M2+3), 1, 9F 1371 LINE (90, M3) - (100, M3+3), 3, BF:L

1372 LINE(140,M5)-(150,M5+3),3,8F:

1373 LINE (220, M1) - (230, M1+3), 3, BF:

LINE(140, Ma) - (150, Ma+3), 1, BF

LINE(220, M2) - (230, M2+3), 1, BF

1374 LINE(170,M5)-(180,M5+3),3,BF:

1410 IFM1)191THENM1=31 1420 IFM2)191THENM2=31

1430 IFM3>191THENM3=31

1440 IFM4>191THENM4=31

1450 IFM5>191THENM5=31 1460 IFM6>191THENM6=31

1470 GOTO1320 1480 LINE (50, 41) - (60, 71), 1, BF: LINE 190,70)-1100,100),1,BF:LINE(140,15 0)-(150,180),1,BF:LINE(220,40)-(23 0,70),1,8F:LINE(170,150)-(180,180)

, 1, BF 1485 M1=37:M2=67:M3=66:M4=96:M5=14

6:M6=176:RETURN 1488 'TABLEAU 6-----1490 GOSUB320:GOSUB340:LINE(0,32)-(255,32),13:0U=0U(4)+0U(5):01=13:0 2=1:@1=0:U0=0:V0=20

:LINE-(253, 130):LINE-(40, 120):LINE - (38,108):LINE-(248,90):LINE-(253, 40):LINE-(50,32) 1510 LINE (7, 32) - (10, 60) : LINE-(210,

65):LINE-(4,75):LINE-(6,148):LINE-(250,160):LINE-(0,167) 1520 PAINT (60, 190) : PAINT (2, 100) : GO SUB330: LINE (245, 190) - (215, 120) , , BF

:04=2:M1=160:M2=180:05=1:06=13 1530 GOSUB1670:GOSUB1680:GOSUB1690 : COLOR14 1540 X=10:Y=173:X1=X:Y1=Y:U=13:TE!

:LINE (245, 180) - (215, 160) , 1, BF: 03=1

=3000:GOSUB610:GOSUB530:ONSPRITEGO 1550 FOR1=14496T014879STEP32:RESTO RE10170: FORJ=0T07: READA: VPOKEI+J, A

: NEXT : NEXT 1560 W=0:FORI=5T016:READA:T(I)=A:N EXT: FORI = 5T016: READA: R(I) = A: NEXT: F ORI=5T016: READA: C(I) =A: NEXT: GOSUB5

1570 W=W+W9:FORI=5T016:PUTSPRITEI, (W+T(I),R(I)),C(I):NEXT:SPRITEON

1580 GOSUB350 1590 IFX(STHENX=X1

1600 IFY (35THENINTERVALOFF: SPRITED LINE (207, 120) - (211, 140), 01, BF: UQ=0 FF:PO!=PO!+TE!:GOSUB620:GOSUB320:G : VO=INT (RND (-TIME) #40) +3: RETURNELS 0101700 1610 IFOU=2THENGOSUB1660

> 1620 IF03=1THENM1=M1-1:M2=M2-1ELSE M1=M1+1:M2=M2+1 1630 LINE (245, M1) - (215, M1+3), D5, BF :LINE(245, M2) - (215, M2+3), 06, BF 1640 IFM2)1850RM1(130THENSWAP03,04

:SWAP05,06:LINE(245,M1)-(215,M1+4)

.05, BF: LINE (245, M2) - (215, M2+4), 06,

1645 GOSUB350 1650 GOTO1570 1660 UO=UO+1: IFUO=VOTHENSWAPO1, 02: CH=CH+1: ONCHGOSUB1670, 1680, 1690: UO

=0: VO=INT (RND (-TIME) #40) +1: RETURNE

1670 COLORO1:LINE(197,160)-(193,18 5):LINE-(189,160):LINE-(186,185):L INE-(183, 160): COLORIO: RETURN 1680 COLORO1:LINE(38,118)-(4,114):

LINE-(38,110):LINE-(4,106):COLOR10 : RETURN 1690 COLORO1:LINE(250,61)-(210,65) :LINE-(250, 69):CH=0:COLORIO:RETURN 1695 'LE MEGASPACE ---1700 GOSUB340: COLOR9, , 1: CIRCLE (130

,951,60,10,0,6.28,.4:PAINT(130,95) ,10:LINE(70,100)-(190,90),1,BF 1710 FOR1=75T0185STEP7:LINE(1,98)-(1+3,92),7,BF:NEXT 1720 LINE(120, 120) - (140, 125), 10, BF

:LINE(120,70)-(140,65),10,8F:FORX= 120T0140STEP3: PSET (X, 123), 1: NEXT 1730 LINE (255, 150) - (10, 150) , 13:LIN E-(60,120),13:LINE-(60,125),13:LIN E-(205,125),13:LINE-(205,120),13:L INE-(255, 150), 13: PAINT(160, 145), 13 1740 M1=40: M2=44: LINE (70, 40) - (190, 44), 15, BF: LINE (128, 40) - (132, 32), 9,

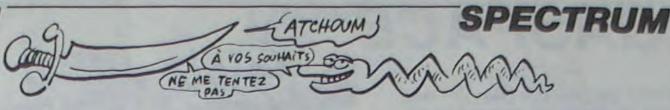
1750 IFPO!>40000!THENX=50:V#=*BRAV O! VOUS AVEZ SAUVE LE MEGAS PACE E

T LES PASSAGERS*: GOTO1810 1760 IFPO! >35000! THENX=63: V#= *MISS ION REUSSIE: LE MEGASPACE E ST UN PEU ABIME, MAIS CE N'EST PAS GRAV E! DE PLUS, VOUS AVEZ SA UVE LES PA SSAGERS*: GOTO1810

A SUIVRE...



THE KNIGHT





Une affreuse sorcière jure de libérer votre future épouse, si vous lui ramenez 40 sabres magiques disséminés dans un château maudit. Si vous estimez que cela vaut la peine...

Eric THIBERGE

Mode d'emploi: Après lancement, le chargement des caractères graphiques vous coûtera quelques instants de patience. Ce jeu comporte 4 tableaux qui représentent les 4 parties du chateau. Vous disposez de 200 points de force et devez ramasser tous les sabres, en évitant les monstres (en rouge) qui apparaissent brusquement et les fantômes passe-partout qui vous poursuivent (un par tableau).

1 BORDER & PAPER & INK 7 C THE KNIGHT POUR ZX-Spectrum 48K0 4 PRINT AT 10,0; FLASH 1; "

USU1((SZ PALISALE)
5 GO SUB 9000
9 GO SUB 8501
0 DIM 125; DIM 125)
2 DIM (25; DIM 125)
2 DIM (25; DIM 125)
3 DIM (25; DIM 125)
9 LET 3=1
0 GO SUB 5000
0 FOR 5=1 TO 10
0 LET y=INT (RND+31): LET x=I
(RND+21)
0 IF ATTR (x,y) (>1 THEN GO TO S30 IF ATTR (x,y) ()1 THEN 520 IF STREENS (x,y) ()" " THEN 531 IF SCREENS (x,y) ()" " THEN G0 TO 520 532 IF (x=7 AND y=5) THEN GO TO 153 IF (x=7 AND y=5) THEN GO TO GO SUB 7101 GO SUB 5501 FOR \$ = 1 TO 10 LET Y=INT (RND+31): LET X=I RND+21) IF RTTR (X,Y) (>1 THEN GO TO 620 631 IF SCREENS (X,Y) ()" " THEN 90 TO 620 640 LET ((s) =X; LET d(s) =Y 650 PRINT RT X,Y; INK 5;" " NE T \$ 650 GO SUB 7201 700 GO SUB 6001 710 FOR \$=1 TO 10 720 LET Y=INT (RND+31) LET X=I T (RND+21) 730 IF RITR (X,Y) (>1 THEN GO TO 730 IF ATTR (x,y) (>1 THEN GO TO 720 731 IF SCREENS (x,y) (>" "THEN GO TO 720 740 LET e(s) *x: LET f(s) *y 750 PRINT AT x,y; INK 5; "a": NE 750 GO SUB 7301 800 GO SUB 6501 810 FOR s=1 TO 10 820 LET y=INT (RND*31): LET x=I NT (RND*31) 830 IF ATTR (x,y) (>1 THEN GO TO 820 831 IF SCREENS (x,y) (>" "THEN GO TO 820 PRINT AT x,y; INK 5; "a": NE XT \$ 850 PRINT AT x,y; INK 5; "a": NE XT \$ 850 GO SUB 7401 060 GO SUB 7401 1000 LET (=0: LET toU=0: LET t=1 1001 GO SUB 5000: GO SUB 3000 1002 IF a=1 THEN PRINT AT 0.0;" 1003 IF a=2 THEN PRINT AT 0,0;"

NT RT (1, (2; ""
1072 LET pc=2
1073 LET c2=(2-1
1074 GO SUB 2000
1075 IF SCREENS (C1, (2) ()" " THE
N LET C2=(2+1
1080 IF 15() "8" THEN GO TO 1090 IF ATTR ((1,(2)()) THEN PRI T (1,(2)," LET p(=3) LET (2=(2+1) GO SUB 2000 IF SCREENS ((1,(2)()" " THE T (2=(2-1) IF 18()"6" THEN GO TO 1100 IF ATTR ((1+1,(2)()) THEN G 1100 IF ATTR ((1,(2)()) THEN PRI TT (1,(2)" NT AT c1,c2; 1094 LET pc=4: LET c1=c1+1: IF A TTR (c1,c2)=1 THEN LET c1=c1-1 1100 IF (\$<)"7" THEN GO TO 1110 1101 IF ATTR (c1,c2) THEN GO TO 1110 TO 1110
1103 LET pc #4: LET c1 #c1 -1
1103 LET pc #4: LET c1 #c1 -1
1110 IF (8 # "5" AND c1 #c2 THEN GO
505 2501: GO 505 3201
1111 IF (8 # "7" AND c1 #c THEN GO
505 2501: GO 505 3201
1112 IF (8 # "5" AND c2 #c THEN GO
505 2501: GO 505 3201
1113 IF (8 # "6" AND c2 #c) THEN GO
505 2501: GO 505 3201
1115 LET \$1 #s1 - ((c1(\$1)/2) + ((c1)
\$11/2] LET \$2=\$2-((c2(\$2)/2)+((c2) IF (\$1=(1 AND \$2=(2) THEN == 10-15: BEEP .005,20: BEEP 205,40 175 IF (0 0 THEN GO SUB 3801 200 GO TO 1050 2000 IF ATTR (c1,(2)=3 THEN GO T 1150 2001 IF ATTR ((1,(2)=23 THEN GO 3301 F ATTR (c1, c2) (>5 THEN GO 2020 11 PRINT AT (1,(2;"": BEEP .0 12: BEEP .01,20: BEEP .01,30 12: LET fo=fo+1: IF &p=40 THEN TO 4001 20: 15 ATTR ((1,(2)())2 THEN GO 20:30 2020 IF ATTR (c1,c2) (>2 THEN GO TO 2030 TRINT AT (1,c2;" ": BEEP ,1 ,-20: LET /0=f0-40 2050 RETURN 3101: IF a=1 AND c1= 2501 GO SUB 3101: IF a=1 AND c1= 2501 GO SUB 3000: RETURN 2502 IF a=1 AND (2=31 THEN LET a=2: LET c2=0: GO SUB 5501: GO SUB 3000: RETURN 2503 IF a=2 AND c1=21 THEN LET a=4: LET c1=0: GO SUB 5501: GO SUB 3000: RETURN 2503 IF a=2 AND c1=21 THEN LET a=4: LET c1=0: GO SUB 5501: GO SUB 3000: RETURN 2504 IF a=2 AND c2=0 THEN LET a=1: LET c2=31: GO SUB 5000: GO SUB 3000: RETURN 2504 IF a=2 AND c2=0 THEN LET a=1: LET c2=31: GO SUB 5000: GO SUB 3000: RETURN

B 3000: RETURN
2506 IF a=4 AND (2=0 THEN LET a=
3: LET (2=31: GO SUB 5001: GO SU
B 3000: RETURN
3000 IF a=1 THEN FOR s=1 TO 10:
PRINT AT a(s),b(s); INK 5;"". N
EXT s: RETURN
3010 IF a=2 THEN FOR s=1 TO 10:
PRINT AT c(s),d(s); INK 5;"". N
EXT s: RETURN
3020 IF a=3. THEN FOR s=1 TO 10:
PRINT AT c(s),d(s); INK 5;"". N
EXT s: RETURN
3030 IF a=4 THEN FOR s=1 TO 10:
PRINT AT c(s),b(s); INK 5;"". N
3030 IF a=4 THEN FOR s=1 TO 10:
PRINT AT c(s),b(s); INK 5;"". N
3030 IF a=4 THEN FOR S=1 TO 10:
PRINT AT c(s),b(s); INK 5;"". N
3101 IF a<0.1 THEN GO TO 3110
3102 FOR s=1 TO 10
3103 IF SCREENS (a(s),b(s))=""
THEN LET a(s)=0: LET b(s)=0
3113 IF SCREENS (c(s),d(s))=""
THEN LET c(s)=0: LET d(s)=0
3121 IF SCREENS (c(s),d(s))=""
THEN LET c(s)=0: LET f(s)=0
3123 IF SCREENS (e(s),f(s))=""
THEN LET c(s)=0: LET f(s)=0
3131 IF SCREENS (e(s),f(s))=""
THEN LET c(s)=0: LET f(s)=0
3131 IF SCREENS (e(s),f(s))=""
THEN LET c(s)=0: LET f(s)=0
3131 IF SCREENS (e(s),f(s))=""
THEN LET c(s)=0: LET f(s)=0
3131 IF SCREENS (e(s),f(s))=""
THEN LET c(s)=0: LET f(s)=0
3131 IF SCREENS (e(s),f(s))=""
THEN LET c(s)=0: LET f(s)=0
3131 IF SCREENS (e(s),f(s))=""
THEN LET c(s)=0: LET f(s)=0
3131 IF SCREENS (e(s),f(s))=""
THEN LET c(s)=0: LET f(s)=0
3131 IF SCREENS (e(s),f(s))=""
THEN LET c(s)=0: LET f(s)=0
3131 IF SCREENS (e(s),f(s))=""
THEN LET c(s)=0: LET f(s)=0
3131 IF SCREENS (e(s),f(s))=""
THEN LET c(s)=0: LET f(s)=0
3131 IF SCREENS (e(s),f(s))=""
THEN LET c(s)=0: LET f(s)=0
3131 IF SCREENS (e(s),f(s))=""
THEN LET c(s)=0: LET f(s)=0
3131 IF SCREENS (e(s),f(s))=""
THEN LET c(s)=0: LET f(s)=0
3134 IF a(s) THEN LET f(s)=0
3134 IF a=1 THEN LET f(s)=s1: LET a=3 THEN LET fan1=\$1: LE T fan2=s2 3143 IF a=4 THEN LET fant1=s1: L ET fant2=s2 3150 RETURN 3201 IF a=1 THEN PRINT AT 0,0;" 3202 IF a=2 THEN PRINT AT 0,0;" 3203 IF a=3 THEN PRINT AT 0,0;" 3284 IF a=4 THEN LET 9du=50200: GO 3UB 9999: PRINT RT 8.0; INK 1 ;"U": LET 9du=50500: GO 5UB 9999 3205 RETURN 3301 LET Z=INT (RND49) 11 3265 RETURN
1366 RETURN
13761 R RN
3801 LET VI =VI-1: FOR I = -10 TO 20 STEP -1: SEEP .01. I: NEXT I
3802 IF VI =0 THEN GO TO 3901
3803 LET fo =200: RETURN
3901 CLS
3902 PRINT RT 1.1; "Vous avez ech
oue dans"; RT 3.1; "Votre mission. 3904 PRINT RT 5,1; "Helas, la pri ncesse devra" 3905 PRINT RT 7,1; "rester enfera ee jusqu"a la fin

3908 PRINT AT 9,1,"des temps."
3910 PRINT AT 11,1; FLASH 1; PAP
ER 2; INK 7; "Rapport de jeu:
3912 FLASH 8: PRINT AT 13,1; "nor
e d'epes récoltes: "; ep
3916 PRINT AT 15,1; "Commentaire: 3918 IF (ep)=0 AND ep(=20) THEN PRINT AT 17,1; "Vous Jouer passab 000111"
3924 PRINT RT 20,7; INVERSE 1;"A
PPUYER SUR UNE TOUCHE"
3926 PLOT 0,0: DRAU 255,0: DRAU
0,175: DRAU -255,0: DRAU 0,-175
3927 LET r=1: LET bs=6: GO SUB 9 3928 IF INKEYS ... THEN GO TO 392 3929 CLS
3930 PRINT AT 9,4; FLASH 1; "Uout
ez-vous rejouer (o-n)?"
3935 IF INKEYS="0" THEN RUN 8
3940 IF INKEYS="0" THEN STOP
3950 GO TO 3935
4001 CLS
4002 FOR i=-40 TO -10: BEEP .05,
i: NEXT i
1004 PRINT AT 1,1; FLASH 1; "BRAU
0|1|": FLASH 0
4005 PRINT AT 3,1; "Grace a vous,
12 Princesse est"
4020 PRINT AT 5,1; "delivree."
4010 PRINT AT 7,2; "A le veinard! 4014 PRINT AT 13,9; "Ho my darli ng!!! "; AT 15,20; "SMACCK!!"; AT 1 9,1; "P.5: VOUS connaissez la sui 1015 LET r=1: LET bs = -7: GO SUB 9501 4016 PRINT HT 21.6; INVERSE 1; "A PPUYER SUR UNE TOUCHE" 4018 IF INKEYS="" THEN GO TO 401 4018 IF INKEYS "" THEN GO TO 401
8 19 CLS
4020 PRINT AT 9,4; FLASH 1; "VOUL
4020 PRINT AT 9,4; FLASH 1; "VOUL
4020 PRINT AT 9,4; FLASH 1; "VOUL
4020 IF INKEYS "O" THEN RUN 8
4024 IF INKEYS "O" THEN STOP
4024 IF INKEYS "O" THEN STOP
4026 GO TO 4022
4999 REM 18618 OF 1
5000 CLS : LET 960 86200 GO SUB
9999: PLOT 53,152: DRAU 24,0: DR
RAU 76,0: DRAU 24,0: DRAU 3,0: DRAU
76,0: DRAU 24,0: DRAU 3,0: DRAU
8001 PLOT 53,152: DRAU 3,0: DRAU
8001 PLOT 53,152: DRAU 3,0: DRA
U 50,0: DRAU 40,0: DRAU 5,0: DRA
U 50,0: DRAU 40,0: DRAU 5,0: DRA
U 50,0: DRAU 40,15,0: DRAU -5,16,PI
5002 PLOT 188,153: DRAU -8,0: DRA
U 50,0: DRAU 24,15,PI/2
5003 PLOT 144,170: DRAU 5,0: DRA
U 6,0: DRAU 24,15,PI/2
5004 PLOT 144,170: DRAU 5,0: DRA
U 6,0: DRAU 6,0: DRAU 5,0: DRA
U 6,0: DRAU 6,0: DRAU 5,0: DRA
U 6,0: DRAU 6,0: DRAU 5,0: DRA
U 6,0: DRAU 16,0: DRAU 5,0: DRA
U 6,0: DRAU 6,0: DRAU 5,0: DRA
U 6,0: DRAU 6,0: DRAU 5,0: DRA
U 6,0: DRAU 6,0: DRAU -8,0: DRA
U 8,0: DRAU 6,0: DRAU -8,0: DRAU 8,0: DRAU 8 PRINT AT 2:41 INK 1 5016 PRINT AT 6,3; INK 1;". 5018 PRINT AT 7,2; INK 1;". T 3622 PRINT AT 9,3; INK 1; "WEGG & ACHETEZ ZO DOO EXEMPLAIRES DU DOURNAL, En raison de la longueur inhabituelle du listing. nous passerons ce programme en deux fois.

5024 PRINT AT 10,3; INK 1, % 025 PRINT AT 11,3; INK 1; " G WGG BORD PRINT AT 13.31 INK 12. Seese ERINT OF TOTAL THE TERMS OF THE TERMS 5055 PRINT AT 5.5; INK 7: 4
5050 PRINT AT 6.4; INK 7: 4
5050 PRINT AT 6.7; INK 7: 5
5050 PRINT AT 13.10; INK 7: 5
5050 PRINT AT 15.20; INK 7: 5
5050 PRINT AT 17.5
5050 P TOUR PRINT AT 21,12; INK 3; ".", A

5100 PRINT AT 19.5; PAPER 0

5100 PRINT AT 19.5; PAPER 0

5400 LET 9du = 60500 GO 5UB 9999

5400 LET 151 LET 122 2

5402 LET 151 3701

5410 PRINT AT 0.1; PAPER 2; INK
20 PRINT AT 0.12; VIES PAPE

5500 RETURN
5500 RETURN
5500 RETURN
6500 RETURN
6500 RETURN
6500 RETURN
6500 RETURN
6500 RETURN
6500 PRINT AT 0.12; VIES PAPE
6500 PRINT AT 1.25; DRAU 6.0; DR
6500 PRINT AT 1.25; INK 1. AT 4.

VOICE UN SEU POUR GAGNER UN ABONNEMENT D'UN AN A HEBDOGICIEL ->

T07, T07, M05

1052 LET gdu=50500: GD SUB 9999 1050 LET is=INKEYS 1051 LET pc=1 1052 IF ATTR (c1,c2)=3 THEN LET

1052 IF HTTR (C1,(2)=3 THEN LET)
P(=4
1053 GO SUB 15
1054 LET tou=10u+1
1055 IF tou=10 THEN GO SUB 7001
1055 LET fo=fo-.2
1070 IF 1\$()"5" THEN GO TO 1080
1071 IF HTTR ((1,(2)())3 THEN PRI

Suite de la page28

14020 IF E1=1 AND X=2 THENE1=2 14030 IF E2=1 AND X=10THEME2=2 14040 IF E3=1 AND X=17THEME3=2 14050 IF E4=1 AND X=25THEME4=2 14060 IF E1=2 THEM YE1=YE1-1:X1=XE1:XE1= XE1+1+(RMD(.3):PSET(X1,YE1+1)* *,,0:PSET (XE1, YE1)GR\$(9),1,8:IFYE1=3THENE1=8:PSET

14070 IF E2=2 THEM YE2=YE2-1:X2=XE2:XE2= XE2+1+(RMD(.2):PSET(X2,YE2+1)* ",,0:PSET (XE2,YE2)GR*(9),1,0:IFYE2=3THEME2=0:PSET 14080 IF E3=2 THEM YE3=YE3-1:X3=XE3:XE3= XE3+1-(RMD(.1):PSET(X3,YE3+1)* *,,0:PSET

XE3, YE3)GR\$(9), 1, 8: IFYE3=3THEME3=8: PSET (XE3,3)" 14898 IF E4=2 THEN YE4=YE4-1:X4=XE4:XE4= XE4+1-(RMD(.1):PSET(X4,YE4+1)* *,0:PSET (XE4,YE4)GR*(9),1,0:IFYE4=3THEME4=0:PSET (XE4, 3)

14108 GOT0200 14800 COLOR3,0:T=T-1:PLAY*03L3D0*:IFSCRE EN(X+1,Y)<>32 THEN W=X+1:GOT014020 ELSEP SET(X+1,Y)GR\$<(12):W=X+2 14810 IFSCREEN(W,Y)()32THEN14820 ELSEPSE T(W-1,Y)* *:PSET(W,Y)GR*(12):W=W+1:GOT01

14828 PSET(W-1,Y)" ":PSET(X,Y)GR\$(1)
14838 IFW=XE1 AND Y=YE1 THEN E1=8:PSET(W,Y)GR\$(13),1:PLAY*02L10FA*:PSET(W,Y)" ":

P=P+10*N:GOT014020 14848 IFW-XE2 AND Y=YE2 THEN E2=0:PSET(W, Y)GR\$(13),1:PLAY*02L10FA*:PSET(W, Y)* *: P=P+10*N: GOT014828

14850 IFW=XE3 AND Y=YE3 THEN E3=0:PSET(W, Y)GR*(13),1:PLAY*02L10FA*:PSET(W, Y)* *: P=P+10*N:GOT014020 14860 IFW=XE4 AND Y=YE4 THEN E4=0:PSET(W, Y)GR\$(13),1:PLAY*02L10FA*:PSET(W, Y)* *: P=P+10*N:GOTO14020

14870 PSET(W-1,Y)" ":PSET(X,Y)GR\$(1),3:G 0T014020 14999 ' TABLEAU 6 15000 GOSUB32500

15002 X=1:Y=7:B=39:LOCATEX-1,Y:COLOR3,0: PRINTGR#(0)GR#(1):PLAY"L90P" 15003 E1=1:E2=1:E3=1:E4=1:YE1=3:YE2=14:Y E3=3:YE4=18: 15818 IFSTRIG(8) AND TO THEN 15888 15828 IF E1=1 AND (9-X=Y-YE1 OR18-X=Y-YE1

3) THENE3=2

15848 IF E2=1 AND(13-X=YE2-Y OR14-X=YE2-() THENE2=2 15050 IF E4=1 AND(29-X=YE4-Y OR30-X=YE4-15060 IFE1=2 THENYE1=YE1+1:PSET(9,YE1-1)
" ",,0:PSET(9,YE1)GR*(11),7,0:IFYE1=14TH
ENPSET(9,14)" ",,0:E1=0

15070 IFE3=2 THENYE3=YE3+1:PSET(22, YE3-1

15070 1Ft3=2 THENYE3=YE3+1:PSET(22, YE3-1)
" ",0:PSET(22, YE3)GR\$(11),7,0:IFYE3=11
THENPSET(22,11)" ",0:E3=0
15080 IF E2=2 THEN YE2=YE2-1:PSET(13, YE2
+1)" ",0:PSET(13, YE2)GR\$(9),1,0:IFYE2=3
THENPSET(13,3)" ",0:E2=0
15090 IF E4=2 THEN YE4=YE4-1:PSET(29, YE4
+1)" ",0:PSET(29, YE4)GR\$(9),1,0:IFYE4=3
THENPSET(29,3)" ",0:E4=0
15100 COTTORN 15100 GOTO200 15800 COLOR3,0:T=T-1:PLAY*03L3D0*:IFSCRE EN(X+1,Y)<>32 THEN W=X+1:GOT015820 ELSEP

SET(X+1, Y)GR\$(12):W=X+2 15810 IFSCREEN(W,Y)()32THEN15820 ELSEPSE T(W-1,Y)" ":PSET(W,Y)GR\$(12):W=W+1:GOTO1

15820 PSET(W-1,Y)" ":PSET(X,Y)GR\$(1) 15830 IFW=6 AND Y=9 THEMPSET(W,Y)GR\$(13) ,1:PLAY"OZL10FA":LINE(W,Y)-(W,14)" ":P=P 5*N: GOT015020 15848 IFW=18 AMD Y=8 THEMPSET(W,Y)GR\$(13),1:PLAY"02L10FA":LIME(W,Y)-(W,3)" ":P=P

5*N: GOT015020 15858 IFW=34 AND Y=5 THENPSET(W,Y)GR*(13),1:PLAY*02L18FA*:LINE(W,Y)-(W,18)* ":P= P+5*N: GOT015020

15860 IFW=9 AND Y=YE1 THEN E1=0:PSET(W,Y)GR*(13),1:PLAY*02L10FA*:PSET(W,Y)* *:P=P+7*N:GOT015020 15870 IFW=13AND Y=YE2 THEN E2=0:PSET(W,Y)
)GR*(13),1:PLAY*02L10FA*:PSET(W,Y)* *:P=
P+7*M:G0T015020 15880 IFW=22AND Y=YE3 THEN E3=0:PSET(W,Y

GR\$(13),1:PLAY"02L10FA":PSET(W,Y)" ":P= P+7*N:GOT015020 15898 IFH=29AMD Y=YE4 THEN E4=8:PSET(W,Y)
)GR\$(13),1:PLAY*02L18FA*:PSET(W,Y)* *:P= P+7#N:GOTO15828

15990 PSET(N-1,Y)" ":PSET(X,Y)GR\$(1),3:G 15999 ' TABLEAU 7 16800 GOSUB33000 16002 X=1:Y=9:B=39:LOCATEX-1,Y:COLOR3,0: PRINTGR*(0)GR*(1):PLAY*L90P*

16803 E1=1:E2=1:E3=1:YE1=18:YE2=17:YE3=1 16010 IFSTRIG(0) AND T)0 THEN16808 16020 IF E1=1 AND(13-X=YE1-Y OR14-X=YE1-

ENVOYEZ-LES NOUS ET VOUS GAGNEZ UN ABONNEMENT D'UN AN! (PROMIS SURE) 15030 IF E3=1 AND(22-X=Y-YE3 OR23-X=Y-YE

THENE 1=2 16838 IF E2=1 AND(21-X=YE2-Y OR22-X=YE2-16040 IF E3=1 AND(33-X=YE3-Y OR34-X=YE3-Y) THENE3=2 16050 IF E1=2 THEN YE1=YE1-1:PSET(13, YE1

+1)* ",0:PSET(13,YE1)GR*(9),1,0:IFYE1=3
THENPSET(13,3)* ",0:E1=0
16060 IF E2=2 THEN YE2=YE2-1:PSET(21,YE2 +1)" ",,0:PSET(21,YE2)GR\$(9),1,0:IFYE2=1 3THEMPSET(21,13)" ",,0:E2=0 16070 IF E3=2 THEN YE3=YE3-1:PSET(33,YE3

+1)" ",,0:PSET(33,YE3)GR\$(9),1,0:IFYE3=8 THENPSET(33,8)" ",,0:E3=0 16080 GOTO200 16808 COLOR3,8:T=T-1:PLAY*03L3D0*:IFSCRE EM(X+1,Y)(>32 THEN W=X+1:GOT016820 ELSEP SET(X+1,Y)GR\$(12):W=X+2

16810 IFSCREEN(W,Y)(>32THEN16820 ELSEPSE T(W-1,Y)* *:PSET(W,Y)GR\$(12):W=W+1:GOTO1

16820 PSET(W-1,Y)" ":PSET(X,Y)GR\$(1) 16830 IFW=7 AND Y=13THENPSET(W,Y)GR\$(13) ,1:PLAY"02L10FA":LINE(W,Y)-(W,3)" ":P=P+ 5*N:GOT016020 16840 IFW=15AND Y=11THENPSET(W, Y)GR\$(13)

1:PLAY"O2L10FA":LINE(W,Y)-(W,18)" +5*N:GOT016020 16858 IFW=29AND Y=13THENPSET(W,Y)GR\$(13),1:PLAY*02L18FA*:LINE(W,Y)-(W,17)* *:P=P +5*N:GOT016020

16860 IFW=13AMD Y=YE1 THEN E1=0:PSET(W,Y)
)GR*(13),1:PLAY*02L10FA*:PSET(W,Y)* ":P= P+7*N: GOT016828

16870 IFH=21AND Y=YE2 THEN E2=0:PSET(W,Y)
GR*(13),1:PLAY*02L10FA*:PSET(W,Y)* *:P= P+7*N:GOT016828 16880 IFW=33AMD Y=YE3 THEN E3=0:PSET(W,Y)
GR#(13),1:PLAY*02L10FA*:PSET(W,Y)* *:P=

16990 PSET(W-1,Y)" ":PSET(X,Y)GR\$(1),3:G 16999 ' TABLEAU 8

17888 GOSUB33588 17882 X=1:Y=11:8=39:LOCATEX-1,Y:COLOR3,8 :PRINTGR*(8)GR*(1):PLAY*L98P* 17003 E1=1:E2=1:E3=1:E4=1:XE1=37:XE2=35: YE1=10:YE2=13:YE3=7:YE4=16 17010 IF STRIG(0) AND T>0 THEN17800

17020 XE1=XE1-1: XE2=XE2-1 17030 IFE1=IANDXE1>0THENV1=YE1:YE1=YE1+1
NT(RND#3-1)+(YE1>14)-(YE1(9):PSET(XE1+1, V1)" ",, 8: PSET (XE1, YE1) GR\$(5), 6, 8 ELSEIF

XE1=0THENPSET(1, YE1) = ",,0 17040 IFE2=1ANDXE2>0THENV2=YE2:YE2=YE2+1 NT(RND#3-1)+(YE2>14)-(YE2(9):PSET(XE2+1, V2)" ",,0:PSET(XE2,YE2)GR\$(5),6,0 ELSEIF

A SUIVRE.

XE2=0THENPSET(1,YE2)" ",, 17050 IF E3=1 AND(17-X=Y-YE3 OR18-X=Y-YE 17868 IF E4=1 AND(19-X=YE4-Y OR28-X=YE4-Y)THEN E4=2

17070 IF E3=2 THEN YE3=YE3+1:PSET(17, YE3 -1)" ",0:PSET(17,YE3)GR\$(9),1,0:IFYE3=1 5THEMPSET(17,15)" ",0:E3=0 17080 IF E4=2 THEN YE4=YE4-1:PSET(19,YE4 +1)" ",0:PSET(19,YE4)GR\$(9),1,0:IFYE4=8 THEMPSET(19,8)" ",0:E4=8 17898 GOTO288

17800 COLOR3,0:T=T-1:PLAY*03L3D0*:IFSCRE EN(X+1,Y)<>32 THEN W=X+1:GOT017820 ELSEP SET(X+1,Y)GR\$(12):W=X+2 17810 IFSCREEN(W,Y)<>32THEN17820 ELSEPSE T(W-1,Y)* ":PSET(W,Y)GR\$(12):W=W+1:GOTO1

7818 7818 17820 PSET(W-1,Y)" ":PSET(X,Y)GR\$(1) 17860 IFM=XE1 AND Y=YE1 THEN E1=0:PSET(W,Y)GR\$(13),1:PLAY*02L18FA*:PSET(W,Y)" ": P=P+7*N:GOTO17820 17878 IFW=XE2 AND Y=YE2 THEN E2=8:PSET(W

,Y)GR\$(13),1:PLAY*02L10FA*:PSET(W,Y)* *: P=P+7*M:GOT017820 17880 IFH=17 AND Y=YE3 THEN E3=0:PSET(W, Y)GR\$(13),1:PLAY*02L10FA*:PSET(W,Y)* *:P =P+7*N:GOT017020

17890 IFM=19 AND Y=YE4. THEN E4=0:PSET(W, Y)GR\$(13),1:PLAY*02L10FA*:PSET(W,Y)* *:P=P+7*N:GOTO17020 17998 PSET(W-1,Y)" ":PSET(X,Y)GR\$(1),3:G 0T017020 17999 ' TABLEAU 9

18880 GOSUB34880 18802 X=1:Y=12:B=39:LOCATEX-1,Y:COLOR3,0 :PRINTGR\$(8)GR\$(1):PLAY*L98P 18003 E1=1:E2=1:E3=1:E4=1:YE1=16:YE2=4:Y

18010 IF STRIG(0) AND T>0 THEN18800 18020 IF E1=1 AMD(14-X=YE1-Y OR15-X=YE1-Y) THEN E1=2 18838 IF EZ=1 AND(18-X=Y-YE2 OR19-X=Y-YE 2)THEN E2=2 18848 IF E3=1 AND(28-X=YE3-Y OR29-X=YE3-

18050 IF E4=1 AND(32-X=Y-YE4 OR33-X=Y-YE 4) THEM E4=2 18868 IF E1=2 THEN YE1=YE1-1:PSET(14, YE1 +1)* ",0:PSET(14,YE1)GR*(9),1,0:IFYE1=6
THEMPSET(14,6)* ",0:E1=0
18070 IF E2=2 THEN YE2=YE2+1:PSET(18,YE2

-1)" ",,0:PSET(18,YE2)GR\$(9),1,0:IFYE2=1 4THEMPSET(18,14)" ",,0:E2=0 A SUIVRE...

SIMULATEUR DE VOL

Aux commandes de votre glorieux BETAGET 702, don- L'appui sur "D" indique la distance parcourue. Attention, vous devez nez la chasse aux avions ennemis qui polluent votre espace aérien.

Mode d'emploi :

Philippe HOSTALERY

Ce jeu comporte trois programmes, l'enchaînement au programme suivant dépend du programme précédent, lci la programmation de l'instruction LOAD, provoque l'enregistrement du programme et neutralise la télécommande. Donc le déroulement de la cassette doit être empéché, en programmant dans le programme suivant une instruction GET correspondant à PUT sur la cassette.

1-Tapez le premier programme et sauvegardez-le.

2-Tapez le second programme et sauvegardez-le par F2 SAVE

3-Avancez la cassette de 2 ou 3 unités et mettez le K7 en mode enregistrement.

Rentrez n'importe quelle valeur dans la variable \$ et faites PUT "READY" \$ EXE.

4-Tapez le troisième programme et sauvegardez-le par F2 SAVE "RETOUR"

5-Refaites la séquence 3.

DECOLLAGE (premier programme) : pour des raisons de sécurité. l'état major a situé votre terrain au fond d'une vallée aussi étroite qu'encaissée. Vous vous dirigez avec les touches ")" pour aller à droite, "(" pour aller à gauche et "I" pour aller tout droit. L'écran indique votre vitesse, la situation par rapport à la piste, la position du gouvernail de profondeur, du gouvernail de direction et votre altitude. Le tableau suivant, indique les vitesses ascensionnelles mini-

Vitesse mini.	Ascension	Touche	Indicateur
50 m/s	1 m	+	+
70 m/s	3 m	-	
150 m/s	6 m		,
300 m/s	10 m	1	4
300 m/s	-2 m		+

voler entre les altitudes minimum et maximum et l'indicateur à droite de l'écran permet de vous situer.

Nature	Touche	Vitesse	Altitude	Symbole
Aéro freins	F	- 50	- 10	A
Descente libre Réacteurs	M	+ 10 + 50	- 30	= M
Montée sans moteur	-	-10	+ 5	

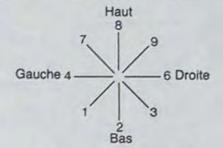
Au début du jeu, vous pouvez choisir une mission d'entrainement en répondant "N" à la question "Mission complète". Dans ce cas le jeu s'arrête, sinon vous passez automatiquement à la chasse

CHASSE (deuxième programme) : deux cas peuvent se présenter. être poursuivi ou être le chasseur. Dans tous les cas, les 14 premières cases de l'écran affichent votre avion "# ". ou l'avion ennemi "", le viseur "-> < -" et l'altitude de l'avion ennemi par rapport à la votre

"+ ": ennemi plus haut que vous "-": ennemi moins haut que vous

"= " : ennemi à la même altitude.

Il vous donne ensuite les munitions restantes (100 au départ). Si vous êtes poursuivi, le viseur cherche à vous prendre dans sa ligne de mire. Vous pouvez modifier votre altitude et votre position par les 8 touches numériques (voir schéma), la touche "H" vous met "en piqué". Si vous êtes le chasseur, vous devez positionner le viseur sur l'avion ennemi de la même manière. Déplacements :





carburant. Si vous êtes en vie et si il vous reste moins de 1000 litres de carburant après avoir descendu un avion, vous rentrez à la

RETOUR A LA BASE (troisième programme) : l'écran affiche les mêmes données qu'au premier jeu et vous dirigez votre avion de la même manière. Attention, les touches du gouvernail de profondeur

Distance	de la base	Altitude		Indicateur
Mini	Maxi	Mini	Maxi	
0,5 Km	3,2 Km	5	150	,
3,2 Km	5,25 Km	85	150	#
5,2 Km	10 Km	140	150	1
10 Km	20 Km	140	320	
20 Km	30 Km	300	320	

La touche "E" donne l'état des réserves de carburant et "D" la distance qui vous sépare de la base. La piste est assez longue, vous devez donc atterrir à 3 Km au plus de la base et être à une vitesse nulle. Attention, votre vitesse ne doit pas être inférieure à 100 m/s si vous n'êtes pas au sol.

Chacun des trois programmes peut-être désolidarisé des autres, par suppression des lignes 1 des deux derniers listings (1 GET "READY" \$) et suppression des LOAD dans les deux premiers.FICHIER: PA1-MODEM

		_						
LISTING 1	N 26 IF W418; V=V+18	REPERE PAR";" L ES RADARS ENNEM	LIST	30 N=N+W	ETES UN AS ":U	":60TO 35	M";B\$="K":F=50:	48 END
*************	27 IF W>10;V=V+10-	IS"	1 GET "READY"\$ 2 SAC :STAT 0:STA	31 M=M+INT (RAN#*5)-2	=U+1 66 IF E(1E3; PRT "R	99 PRT :PRT "CARBU RANT:";E:RET	6=0:1=20 19 IF Y*x; IF KEY="	49 PRT "HORS PISTE
*SIMULATEUR DE YOL *	28 X=X+V:N=W+M	61 PRT "YOUS ETES	T E: YAC : E=SX	32 IF M48; M=0	ETOUR A LA BASE	100 PRT "PLUS DE CA	-";8\$="*":G=5:F	50 END
LIST	29 IF W>5; S=π	ABATTU PAR LA D	3 WAIT 0 4 H\$="->":[\$="(-"	33 IF M≥20;M=20 34 IF R=0 THEN 95	67 IF ECLES; LOAD "	RBURANT";" L EN	=-10:1=0	51 WAIT 35 52 PRT "PISTE FINI
1 YAC : WAIT 35:60	30 IF W>10:D\$="!"	62 PRT "PISTE FINI	:M=INT (RAN#*20	35 E=E-(10*(ABS Y)	RETOUR": END	NEMI VOUS DETRU	20 IF KEY="E";GSB 72	En
TO 4 2 SIMULATEUR*DE*Y	31 IF K±4 THEN 57 32 IF K±10 THEN 57	E: YOUS ";"PERCU TEZ UN ARBRE"):N=INT (RRN#*2 0):R=100)-(20*(ABS W))-	68 WAIT 50:PRT CSR 6;"ALERTE":WAI	101 PRT "* REPOSEZ	21 IF KEY="D"; GSB	53 IF W>0 THEN 2 54 IF V>100:PRT \$:
OL OL	33 IF X(1E4; IF W)1	63 PRT "ALLEZ A L	5 6SB 72	(100*C) 36 C=0	T 8	EN PRIX *": END	73 22 IF Y*x; IF KEY="	END
3 AUTEUR: P. HOSTAL	50 THEN 60 34 IF X>1=4; IF W>3	HOPITAL": END	6 K=INT (RAH##11)	37 Y=0:W=0	69 N=INT (N/2)	LISTING 3	8"; B\$=" ": D\$="	55 PRT "DEGATS FAI
ERY 4 GSB 54	20 THEN 60	64 PRT :WAIT 10:SE T F2:PRT "D=";X	+2:L=INT (RAN#* 10)+3	38 658 72 39 6010 8	70 L=INT ((L+K+2)/ 2)	LOAD "RETOUR"	":F=0:G=0:L=0:	BLES"; "RETOURNE Z A L ECOLE!"
5 698 69	35 IF S=0: IF X4500	/1E3:SET H	7 GOTO 93	40 X=X-1: IF X=0 TH	71 6070 95	LIST	I=40 23 IF Y*x; IF W=0; I	56 END
6 E=5e3 7 PRT "CARBURANT:	THEN 62 36 IF X>3200; IF W4	65 WAIT 0:RET 66 WAIT 10:PRT "YO	8 PRT CSR K-2;H\$; CSR K+1;I\$;CSR	EN 95 41 L=L+V:N=N+W	72 IF M=N;P\$="=" 73 IF M>N;P\$="+"	1 GET "READY"\$	F KEY="1"; IF S*	57 PRT "YOUS YOUS ETES ECRASES
";E, "DECOLLAGE	85 THEN 66	US YOLEZ TROP B	L; J\$; CSR 15; P\$;	43 IF K-L(0;K=K+1	74 IF M(H; P\$="-"	2 SAC :STAT 0,0:S TAT E,U:YAC :E=	n;F=-10:6SB 67: I=20:6=0:B\$="#"	",\$
IMMEDIAT" 8 0\$=".":C\$="*":K	37 IF X>5250; IF WK 140 THEN 66	AS","CIMES DES ARBRES";	L;J\$;CSR 15;P\$; 9 PRT CSR 16;####	44 IF K-L>0;K=K-1 45 IF M-N<0;M=M+1	75 RET	SX:U=SY	24 IF Y=x; IF S=x; I	58 END 59 WAIT 15:PRT CSR
=7:F\$="""	38 IF X>2E4; IF W(3	67 PRT " ACCROCHEE	;A	46 IF M-N>8; M=M-1	76 A=A-10 77 IF K=L; IF M=N T	3 IF E4308; IF U)0 ;U=U-1:E=E+200:	F W=0; IF KEY="I ";F=-10:6=0:1=2	0;V;CSR 4;C\$;C
9 WAIT 9	99 THEN 66 39 IF X)3E4 THEN 7	57 68 6010 59	10 IF E±0 THEN 100 11 IF KEY="E";GSB	47 IF L±3;L=3	HEN 53 .	6010 3	8:B\$="#":Y=Y/2	SR K;R\$;CSR 18;
10 PRT CSR 0;###;V ;CSR 4;D#;CSR K	4	69 PRT "MISSION CO	99	48 IF N±0; N=0 49 IF L±12; L=12	78 IF ABS (K-L)41; IF M=N; IF RAN#(4 WAIT 35 5 C\$="!": A\$="*":K	25 V=INT V 26 IF V=x:I=0:E=0	68 PRT CSR 11;8\$;C
; C\$; CSR 10; D\$; C	40 GOTO 10	MPLETE?"	12 IF J\$="\delta"; IF KE	50 IF N±20;N=20	.2 THEN 53	=7:X=2E4: I=40	27 K=K+L+S6N (RRN#	SR 12; D\$; CSR 14
SR 11; A\$; 11 PRT CSR 12; 8\$; C	41 N=10 42 IF Y≥300; M=10	70 F\$=KEY: IF F\$="" THEN 70	Y="A" THEN 82 13 IF KEY="1"; V=-1	51 IF K=L; IF N=M T HEN 53	79 IF K=L; IF ABS (M-N) £1; IF RRN#)	6 W=(INT (RAN**10 0)*5)+50	5) 28 IF W=0;G=0:K=7	; ####; W 61 PRT "ATTERRISSA
SR 14; ####; W; CS	43 RET	?1 IF F\$="H"; R=n; R	:W=-1	52 8010 35	.2 THEN 53	7 Y=(INT (RAN**8)	29 IF K44 THEN 45	GE REUSSI", "MOT
R 19;F\$ 12 IF KEY="0";658	44 H=6 45 IF V≥150; M=6	ET 72 IF F\$="0" THEN	14 IF KEY="2"; V=0: W=-1	53 IF J\$="*" THEN 65	88 IF ABS (K-L)41; IF ABS (M-N)41;	*100)+110 8 \$="* REPOSEZ EN	30 IF K±10 THEN 45	EUR COUPE" 62 IF E±0; H=(E*10)
64	46 RET	78	15 IF KEY="3"; Y=1:	54 \$="PARACHUTE"	IF RAN#(.5 THEN	PAIX * "	31 Y=V+F:W=W+6 32 X=X-Y	+(U*1E2)
13 IF KEY="\n";8\s=" ":L=0	47 M=3 48 IF V≥70;M=3	73 RET 74 WAIT 20	W=-1 16 IF KEY="4";V=-1	55 PRT CSR K-2;H\$; CSR K+1;I\$;CSR	53	9 PRT "BASE EN YU	33 IF X(3E3;C\$="."	63 GOTO 65 64 H=U*1E2
14 IF KEY="("; 8\$="	49 RET	75 PRT "PILOTE AUT	:H=0	L; J\$; CSR 15; P\$;	81 RET 82 C=1	E","CARBURANT R ESTANT:";E,"TRA	34 IF X<0 THEN 51 35 IF X>3e3; IF W±0	65 PRT "SCORE:";H
⟨-n; L=-1	50 N=1 51 IF V≥40;M=1	OMATIQUE";" ENC	17 IF KEY="6"; Y=1:	56 PRT CSR 16;####	83 IF N=0 THEN 89	IN SORTI"	THEN 57	66 END 67 S=x:PRT :PRT "R
15 IF KEY=")";8\$=" ->":L=1	52 RET	LENCHE" 76 PRT "CARBURANT:	W=0 18 IF KEY="7";V=-1	; A; 57 FOR B=0 TO 19	84 WAIT 20 85 PRT :PRT CSR 7;	10 6SB 200: WRIT 0	36 IF W±0; W=0:GOTO 39	ERCTEURS INVERS
16 IF KEY="/"; GSB	53 N=2: M=-2: RET	";E,	: W=1	58 PRT CSR B;" "; 59 NEXT B	"PIQUE":WAIT 0	4; C\$; CSR K; A\$;	37 IF W>0; IF V(100	ES": RET
41:A\$="1" 17 IF KEY="*";GSB	54 PRT "RYION PRET ", "METEO: FORTES	77 IF R=x THEN 81 80 LOAD "RADAR":EH	19 IF KEY="8"; V=0: W=1	60 PRT "YOUS ETES	86 N=0 87 L=L+(INT (RAN#*	CSR 10;C\$; 12 PRT CSR 11;B\$;C	THEN 70 38 GOTO 40	68 PRT :PRT "PISTE A ";X-Je3;"M."
44: A\$="/"	RAFALES DE YEN	0	20 1F KEY="9"; Y=1:	TOUCHE";" DEGAT	7)-3)	SR 12;D\$;CSR 14	39 IF V48 THEN 59	:T=x
18 IF KEY="-";6SB 47:R\$="*"	T" 55 PRT "DECOLLAGE	81 PRT "UN AUTRE E NTRAINEMENT?"	W=1 21 IF KEY="5";6SB	S GRAVES "; 61 IF RAN#(.5 THEN	88 GOTO 35 89 WAIT 35	;####;W 13 IF KEY="F";F=-5	40 E=E-10-(ABS I) 41 IF E(0; IF Y*x; P	69 RET 70 WAIT 35
19 IF KEY="+";6SB	AUTORISE SUR";"	82 F\$=KEY: IF KEY="	76	64	90 PRT :PRT "*PIQU	0:9=-10:B\$="A":	RT "PLUS DE CAR BURANT": Y=x:F=0	71 PRT "VITESSE TR
50:A\$="+" 20 IF KEY=".";6SB	PISTE W.7", "60	" THEN 82 83 IF F\$="N";PRT "	22 IF J\$*"*" THEN	62 PRT " VOTRE ";\$;" S OUVRE";" M	E IMPOSSIBLE*" 91 WAIT 0	I=0	BURANT": Y=x:F=0 42 IF T*x:IF X4400	OP FAIBLE";" YC
53:8\$="a"	00 LUCK" 56 RET	AU REVOIR "; E	40 23 X=X-1:IF X=0 TH	AIS YOUS ETES R	92 GOTO 43	14 IF KEY="(";L=-1 :D\$="(-":I=1	8;6SB 68	US CHUTEZ";\$:EN
21 IF X>3200;F\$=":	57 WAIT 35: IF W>10	84 IF F\$="0";PRT "	EN 95	ENYOYE" 63 END	93 IF RAN#(.5; J#=" #":60TO 95	15 IF KEY=")";L=1:	43 WAIT (10-(Y/100	72 PRT : WAIT 10:PR
22 IF X>5258;F\$="#	; PRT "DANS LA M ONTAGNE"	0.K":60T0 1	24 K=K+V 25 L=L+INT (RAN#*5	64 PRT "YOTRE ";\$;	94 J\$="*"	0\$="->":I=1 16 IF KEY="†";L=0:))*2 44 GOTO 11	T "CARBURANT:"; E:WAIT 0:RET
9	58 IF W410;PRT "HO	85 GOTO 82)-2	" HE S OUVRE PA S", "PAIX A VOS	95 X=20 96 IF R=0; J\$="*"	0\$=" ": [=0	45 WAIT 35	73 PRT :WAIT 10:PR
23 IF X>1E4;F\$="1" 24 K=K+S6N (RAN#	RS PISTE" 59 PRT "PRIX A VOS	LISTING 2	26 IF L±2;L=2 27 IF L±12;L=12	CENDRES": END	97 IF J\$="*"; J\$="\$	17 IF Y*x; IF KEY=" ."; B\$="*": F=18:	46 IF C\$="." THEN 49	T "DISTANCE:";X :WAIT 0:RET
-5)+L	CENDRES!": END	LOAD ROOMAN	28 IF K42; K=2	65 PRT :PRT "AVION	":60T0 35	6=-30: [=0	47 PRT "DANS LA MO	200 WAIT 35:PRT "80
25 E=E-ABS (L)-10-	60 PRT "YOUS ETES	LOAD "RADAR"	29 IF K±12;K=12	TOUCHE "; "YOUS	98 IF J\$="\epsilon"; J\$="*	18 IF Y=x; IF KEY="	NTRGNE";\$	NNE CHANCE": RET

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

NOM: PRENOM: ADRESSE:

BUREAU DISTRIBUTEUR:

MATERIEL UTILISE: CONSOLE: PERIPHERIQUES: REGLEMENT JOINT:

CCP

+ 40 F. pour 6 MOIS.

SHADOWFIRE de BEYOND SOFTWARE

Ca y est ! Des années que nous nous entraînons dans le plus grand secret et nous allons enfin pouvoir réaliser le plan que nous préparons depuis des mois. L'infâme tyran, le Général Zoff, n'a qu'à bien se tenir ! Nous partons à l'assaut de son vaisseau-forteresse munis de nos armes, de notre courage et de notre foi en la liberté. Zoff exploite des milliers de systèmes stellaires, aidé en cela par le mathématicien Exord. Celui-ci calcule les orbites des planètes que Zoff veut mettre à sa botte et lance le vaisseau, le Zoff V, dans les voyages intergalactiques pour arriver au ras des paquerettes de l'objectif.

Notre équipe paraîtrait fortement disparate à des observateurs venus du XXème siècle. Mais de nos jours ce genre de réu-

nion ne surprend plus personne. La conquête spatiale a permis à l'homme de sortir de son trip xénophobe et mégalomane rencontrant des intelligences si diverses que le racisme n'avait plus lieu d'être. Je vous présente mes coéquipiers : Syylk, un insectoïde qui servit les légions de l'Empire avant de rejoindre la cause d'Enigma après la mise en esclavage de sa planète natale par Zoff. Sevrina Maris, la seule femme de l'équipe, vient de la planète des tueurs, formée à toutes les techniques de combat et de meurtre. Torik, un avien, a été extirpé de prison pour nous servir, sa capacité de voler autorise des plans d'action particulièrement audacieux. Maul, un androïde guerrier, se charge du transport de la majorité des armements

lourds du groupe, totalement in-dépendant énergétiquement il ne peut qu'être essentiel à notre tâche. Enfin Manto notre spécialiste des transports, encore un androïde mais totalement incapable de se défendre par luimême. Il ne manque plus que ma personne pour compléter le tableau: Zark Mentor, humain, je fus officier dans les légions de l'Empire avant de rejoindre la conjuration d'Enigma pour la haine personnelle que je voue à

Notre vaisseau est armé et prêt à sortir de l'anonymat où nous le maintenons depuis maintenant cinq ans. Nous ne disposagers. Nous quittons l'asile de la planète Zwickaa et partons immédiatement à la recherche de l'Ambassadeur Kryxix : lui seul pourra nous indiquer où se trouve Zoff actuellement caché dans les méandres de sa forteresse. Nous vaincrons!

Ce logiciel marque une nouvelle étape dans le domaine des jeux d'aventure sur les micros familiaux. A aucun moment vous n'aurez besoin de vous servir du clavier et à vous acharner inutilement sur une analyse syntaxique boîteuse. L'ensemble des commandes sont regroupées sous forme d'icônes directement accessibles par le joystick. Le

pour Commodore et Spectrum

sons que de cent minutes pour mener à bien notre mission. Seuls des fous ou des inconscients accepteraient de participer à ce raid, mais nous sommes prêts à tout pour détruire le Zoff V et tous ses pasgraphisme, exceptionnel sur Commodore, ne manquera pas d'en surprendre certains sur le Spectrum. Le scénario, particulièrement bien construit, vous permettra de jouer et rejouer, votre mission se décomposant en trois parties distinctes que vous pouvez accomplir dans l'ordre de votre choix. Le premier jeu d'aventure qui ne m'a



pas dégoûté de mon ordinateur dans les cinq minutes, d'ailleurs j'y retourne : c'est génial !

menu

AMSTRAD

Eric LECHAT

Pierre DOR

CBM 64

EXL 100

HECTOR

Eric SLUPSKI

SPECTRUM

TI 99(bs)

VIC 20

ZX 81

MSX

ORIC

page 26 Sprites David DENAUD CANON X07 page 6 Christian GRAFF J. Louis FARGES FX 702P Philippe HOSTELARY page 31 Stephane THIERY Thierry DESSOLLE PC 1500 Nicolas SCHMITZ Eric THIBERGE TI 99 (be) Michel SCHMITZ Chasse aux cyclopes Philippe BAROUIN page 8 Mission U 72 Olivier ANDRE page 28 4 portes ves la liberté Philippe MALINSKI Patrick MONTRER









COMSOLES ET ACCESSOIRES TI 99:4

Micro-ordinateur TI 99/4A Pal 1 100 F [500 F = 500 F = 95 F = Modulateur Secam France Modulateur Péritel Cáble liaison magnéto cassettes Magnéto cassettes Texas Instruments 595 F □ Magnéto cassettes Lansay / Computer et câble Imprimante Selkoscha GP 50 A 1 250 F 🗆 Imprimante Selkoscha GP 500 2 200 F Imprimente Epson PX80 triction/traction 4 150 F Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire 2390 F [mace parallele extérieure pour 11 99 Interface série extérieure pour Brother pour 11 99 1 090 F 🗆 Manette Quick Shot a ventouse Tir bloqué 230 F 🗆 avec adapteur pour 2 manettes Manette de jeux Texas USA, la paire 250 F 🗆 PROGRAMMATION

non disponible

800 F 🗆

1 200 F 🗆

1 340 F [

895 F 🗆

250 F 🗆

350 F 🗆

Mini mémoire livrable avril (Module)

Super extended basic graph manuel français Extension mémoire 32 X extérieure 11 Logo nº 2 en français livrable avril (Modula-)

Extended Basic manuel français

K7 EPSILON/SOFTWARE POUR TI 99 BAS → ETENDU Lunar Lander 95 F □ Lunar Jumper 120 F □ Solar system 120 F □ Sum Games 120 F □ La malédiction du Kouillii 120 F □ Intercepteur 120 F □ L'ascenseur infernal 120 F ...

Pour tout achat de 3 cassettes, il sera offert gracieusement le K7 Lunar

KT HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99 Nº 3 rubis sacré Basic étendu 95 F 🗆 120 F 🗆 Nº 4 6 jeux dont Dark Crystal Basic étendu Nº 2 12 jeux dont Roland Garros Basic étendu

MODULES TEXAS ORGANISATION Gestion de fichiers 260 F □ Gestion de rapports 375 F □

Gestion privée 360 F ☐ Statistiques 350 F ☐

MODULES AVENTURE

Zero zap

Parsec	250 F 🗆	Tunnel of doom	350 F (
Adventure pirate	350 F □	Moonmine	250 F [
Munch mobile	250 F 🗆	* regeews noom	250 FT
Buck rogers	350 F 🗆	Popeye	400 F
Retour du pirate	250 F 🗆	Demon attack	150 F
Mash	250 F 🗆	Burger Ilme	150 F
Microsurgeon	250 F	Star treck +	250 F
Hopper	150 F	Treasure Island	250 F L
Jaw breaker	250 F 🗆		

MODULES ATARISOFT POUR TI 99

Jungle hunt Pole Position Protector II	219 F □ 219 F □ 250 F □	Picnic Paranola Donkey kong	250 F 🗆 250 F 🗆
MODULES LOISIRS			
Connect Four	147 F 🗆	Jeux vidéo 2	174 F 🗆
Jeux rétro 1 ou 2	147 F 🗇	The attack	147 E 7
Invaders	150 F	Othello	150 F
Car warks	147.5	Munch Man	150 F
Easter	SER F PT	Charge our wineses	4475

147 F Video Chess

206 F □ Buck Rogers

BASIC ETENDU

Module comprenant un langage de programmation renforçant le 8asic du Îl 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 🗆

nouvedu basic etendu avec

35 fonctions supplémentaires per-

mettant de tracer lignes, cercles,

ellipses, axes, diagrammes en barres

ou circulaires. Ce basic graphique

présente 2 caractéristiques très uti-

les : une copie d'écran, graphiques et textes (codes ASCII), Vpoke et

Vpeek accès direct à la Ram de con-

trôle écran, nécessite la mémoire 32 K

NOUVEAU! AMSTRAD

Succès après succès CPC 664

Unité centrale CPC 664 avec moniteur monochrome Unité centrale CPC 664 avec moniteur couleur

AMSTRAD/CPC 464 AVEC LECTEUR K7

Unité centrale CPC 464 avec moniteur couleur	2.990 F -
2º Disk pour 464 ou 664	2.490 F □ 1.990 F □ 390 F □ 149 F □ 70 F □ 667 F □
Adaptateur peritel pour : CPC 464 ou 664 Mono	
Joystick spécial Amstrad	
Disquettes 3" à l'unité	
LANGUES INITY	007 F L
LOGICIELS JEUX	

Manic miner Poland à Lascaux

99 F 🗆 99 F 🗆 Roland aux oubliettes Roland fait des petits trous 99 F. Roland voyage dans les femps Faucons de l'espace Flight Path 737 (simulateur de vol) . 99 F □ 99 F [] Echec et mat 99 F 🗆 Jardins hantés (Pacman) 99 F 🗆 LOGICIELS UTILITAIRES Easi AMSCALC (tableur électronique) .

Amsword (traitement de texte pro) 245 F [] Assembleur DEVPAC 290 F 🗆 Pascal HISOFT 390 F 🗆 Firmware (Listing rom)
DDI 1 Firmware (listing rom disk) 245 F 🗆

1 200 F 🗆

Demander la liste des logiciels et matériels 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. Editeur, assembleur, logo, utilitaires CP/M fournis.

BON DE COMMANDE TARIFS JUIN 1985 Nom Prénom Code Postal 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 colls au-dessus de 5 kg ainsi que pour les expéditions à l'étranger.

LA RÈGLE A CALCUL : 65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS

> 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 pro-grammes et données lorsque vous ételignez l'ordinateur... Le modèle avec manuel + manuel assembleur sur mini-

LOT Nº 1 INDISPENSABLE

Module BASIC ÉTENDU manuel en français

 K7 Basic par soi-même K7 Lunar Lander 2

■ K7 Introduction aux jeux sur 11 99 nº 1 850 F □

Module supergraph + memoire 32 K

EXCLUSIF Plus besoin du boitier d'extension périphérique TEXAS

Connectez directement sur votre Tl/994A 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 L'unité de disquette supplémentaire 360 Ko (garantie 1 an pièces et main-d'œuvre)

4.500 F 2.500 F



Module Logo 2

MÉMOIRE 32 K fonctionne avec le

Le module logo, nécessite la mémoire 32 K

Enseignez à votre ordinateur : formes,

couleurs, musique, procédures, ca-

ractères dessinés, variables de tous

genres, constructions grammaticales

895 F 🗆

180 F 🗆

99 F C

LOGO 2 (module)

et arithmétiques...

Promotion

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 exécu-Le module

1040 F 🗆