



TOUT NOUVEAUX, TOUT BEAUX !

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

AMSTRAD CPC 6128: UN ORDINATEUR NORMAL

Voilà un Amstrad qu'il est encore plus nouvel que le nouvel Amstrad : c'est le nouvel Amstrad. Il s'appelle CPC 6128. En quoi est-il nouvel ? Il dispose de 2 couleurs normales en haute résolution (640x200), de 4 en moyenne résolution (320x200) et de 27 en basse résolution (160x200). Comme le CPC 464 et le CPC 664. Normal, quoi. Le clavier comporte

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

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

A l'intérieur, on trouve un bon vieux Z80A des familles, qui tourne -c'est normal- à 4 Mhz, 48 Ko de Rom avec le Locomotive basic et le DOS, un 8912 normal qui fait de la musique comme si il était né dedans, un 8255 qui te torche les entrées-sorties comme si c'était normal (et, ô surprise, ça l'est) et... et... (je change de paragraphe).

Et... (la tension est trop forte, je recharge).

Et 128 Ko de Ram (ta-taaaaa).

Voilà quelque chose qu'il est pas normal, pour le coup. De ces cent vingt-huit beaux et grands kilos, seuls une centaine sont disponibles pour l'utilisateur. Mais ne nous plaignons pas, c'est pas mal. Il y a donc 128 Ko de Ram. C'est tant mieux, parce que sans ça je ne vois pas pourquoi j'aurais fait un article dessus. Mis à part le fait qu'il sera commercialisé d'abord aux Etats-Unis



76 touches normales, comme les deux précédents, mais le pavé numérique et les touches de l'éditeur sont désormais collés au clavier alphanumérique. Le tout est plus esthétique, quoique. Il est toujours en plastique normal.

avoir un CP/M normal et un Logo normal. Il est un peu plus plat que le lecteur du CPC 664, mais c'est normal, c'est le progrès. On peut bien sûr brancher un lecteur de cassettes normal. Les deux vitesses de transmission des don-

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

Suite page 11

LE PERE DU STANDARD STANDARDISE

Philips, inventeur de la cassette magnétique avait refusé de toucher des droits sur sa création pour mieux imposer SON standard avec SON format de bande enregistreuse. Aujourd'hui, Philips croit encore aux

parallèle, un ou deux connecteurs de joysticks (prise Atari), une interface RVB péritel ou vidéo composite, un connecteur son aux normes RCA et une interface cassette (de 1220 à 2400 bauds) sont obligatoires.

centuées, caractères graphiques...). Celui-ci réussit la performance d'être aussi mal foutu que celui du Spectrum, avec ses trois ou quatre caractères par touche, et aussi inconfortable que celui du T07-70.



standards puisqu'il lance deux MSX, mais en versant des paquets non négligeables de royalties à Microsoft.

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

STANDARD MSX

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

Le bus d'extension 50 contacts est en option dans le standard. Voilà pour la base, le VG 8010 et son grand frère le VG 8020 possèdent tout ça, mais il y a un plus !

LE PLUS PHILIPS

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

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

Suite page 11

CHENILLE A DEUX BRIQUES ET MOON RAMBLE CALIFORNIEN

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

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

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 inférieure.

CHANGEMENT D'ADRESSE

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

CINOUCHE-TELOCHE pages 12,13

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 10.

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR

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

SCROLL

Faites scroller votre PC en tous sens, il se prendra pour un grand.

Olivier BOURNAC

Mode d'emploi :
Suivre les indications sous forme de REM dans le listing.

```

OLIVIER BOURNAC      30:CALL E:GOTO 30
Rue Roger Chancel    105:REM SCROLLING
26200 MONTELINAR     VERTICAL FERME
                       DE BAS EN HAUT
PC-1500 +4, 8, 16 Ko 110:"Z" CLEAR :E=87
SCROLLINGS          150
                       115:POKE E, &5A, 0, &
                       14, &AE, &7B, &75
                       , &BE, &EE, &CE, &
                       D5, &83, 6, &BE, &
                       ED, &EF, &8A, &71,
                       &67, &83
1:REM                120:POKE &7163, 127
POUR PC-1500        , &BE, &ED, &EF, &
+ 4, 8, 16 Ko      , &14, &DD, &87, &9B
2:REM                , &89, 1, &9A, &1A,
*****            , &8A, &71, &52
* SCROLLINGS *     125:PRINT "SHARP P
* O. BOURNAC *     C 1500 COMPUTE
*****            R"
5:REM SCROLLING    130:CALL E:GOTO 13
VERTICAL FERME     0
DE HAUT EN BAS     205:REM SCROLLING
10:"A" CLEAR :E=87 VERTICAL NON
150                 FERME BAS>HAUT
15:POKE E, &5A, 0, & 210:"S" CLEAR :E=87
14, &AE, &7B, &75 150
, &BE, &EE, &CE, & 215:POKE E, &5A, 0, &
D9, &83, 6, &BE, & 14, &AE, &7B, &75
ED, &EF, &8A, &71 , &BE, &EE, &CE, &
, &67, &83, 0     , &89, 1, &9A, &1A,
20:POKE &7164, &BE , &71, &52
, &ED, &EF, &14, & 215:POKE E, &5A, 0, &
DD, &87, &9B, &89 , &14, &AE, &7B, &75
, 1, &9A, &1A, &8A , &BE, &EE, &CE, &
, &71, &52        , &D5, &8E, &ED, &EF
25:PRINT "SHARP P  , &14, &DD, &87, &
C 1500 COMPUTE     9B, &89, 1
R"                220:POKE &7163, &9A

```



```

, &1A, &8A, &71, & 150
52                415:POKE E, &5A, 0, &
225:PRINT "SHARP P 14, &AE, &7B, &75
C 1500 COMPUTE    , &87, &9B, &89, 1
R"                , &9A, &DD, &1A, &
230:CALL E:GOTO 23 BE, &EE, &CE, &D9
0                 , &83, 6
305:REM SCROLLING 420:POKE &7163, &BE
VERTICAL NON      , &ED, &EF, &8A, &
FERME HAUT>BAS   71, &52, &83, 0, &
310:"X" CLEAR :E=87 BE, &ED, &EF, &8A
150               , &71, &52
315:POKE E, &5A, 0, & 425:PRINT " SHARP
14, &AE, &7B, &75 PC 1500 COMPU
, &BE, &EE, &CE, & TER"
D9, &8E, &ED, &EF 430:CALL E:GOTO 43
, &14, &DD, &87, & 0
9B, &89, 1        505:REM SCROLLING
320:POKE &7163, &9A FERME HAUT>BAS
, &1A, &8A, &71, & 507:REM +SCROLLING
52                 HORIZONTAL
325:PRINT "SHARP P NON FERME
C 1500 COMPUTE    GAUCHE>>DROITE
R"                510:"C" CLEAR :E=87
330:CALL E:GOTO 33 150
0                 515:POKE E, &5A, &9B
335:PRINT "SHARP P , &14, &AE, &7B, &
C 1500 COMPUTE    75, &87, 0, &89, 1
R"                , &9A, &DD, &1A, &
340:CALL E:GOTO 34 BE, &EE, &CE, &D9
0                 , &83, 6
405:REM SCROLLING 520:POKE &7163, &BE
VERTICAL FERME   , &ED, &EF, &8A, &
DE HAUT EN BAS  71, &52, &83, 0, &
407:REM +SCROLLING 520:POKE &7163, &BE
HORIZONTAL        , &ED, &EF, &8A, &
NON FERME        , &71, &52, &83, 0, &
DROITE>>GAUCHE  BE, &ED, &EF, &8A
410:"D" CLEAR :E=87 , &71, &52
BAS>>HAUT        605:REM SCROLLING
HORIZONTAL        VERTICAL FERME
NON FERME        607:REM +SCROLLING
DROITE>>DROITE  HORIZONTAL
610:"F" CLEAR :E=87 GAUCHE>>DROITE
150               615:POKE E, &5A, 0, &
615:POKE E, &5A, 0, & 14, &AE, &7B, &75
, &87, &9B, &89, 1 , &9A, &DD, &1A, &
, &9A, &DD, &1A, & BE, &EE, &CE, &D5
, &83, 6
620:POKE &7163, &BE , &ED, &EF, &8A, &
, &ED, &EF, &8A, & 71, &52, &83, &7F
, &BE, &ED, &EF, & 8A, &71, &52
625:PRINT " SHARP 625:PRINT " SHARP
PC 1500 COMPU    PC 1500 COMPU
TER"              TER"
630:CALL E:GOTO 63 630:CALL E:GOTO 63
0                 0
705:REM SCROLLING 705:REM SCROLLING
VERTICAL FERME   VERTICAL FERME
E, &7B, &75      E, &7B, &75
820:POKE &7164, 4, & 820:POKE &7164, 4, &
52, &BE, &ED, &EF 52, &BE, &ED, &EF
, &85, 0, &AE, &7B , &85, 0, &AE, &7B
, &75, &85, &9B, & , &75, &85, &9B, &
BE, &EE, &CE, &BE , BE, &EE, &CE, &BE
, &ED, &EF      , &ED, &EF
823:POKE &7176, &8A , &71, &54
, &71, &54
825:PRINT " SHARP 825:PRINT " SHARP
PC 1500 COMPUT  PC 1500 COMPUT
ER"              ER"
830:CALL E:GOTO 83 830:CALL E:GOTO 83
0                 0
835:POKE &7176, &8A , &71, &54
, &71, &54
835:PRINT " SHARP 835:PRINT " SHARP
PC 1500 COMPUT  PC 1500 COMPUT
ER"              ER"
838:CALL E:GOTO 83 838:CALL E:GOTO 83
0                 0
845:REM SCROLLING 845:REM SCROLLING
HORIZONTAL        HORIZONTAL
FERME DROITE>   FERME DROITE>
>GAUCHE          >GAUCHE
910:"B" CLEAR :E=87 910:"B" CLEAR :E=87
150               150
915:POKE E, &85, 0, & 915:POKE E, &85, 0, &
5A, 0, &5E, &9B, & 5A, 0, &5E, &9B, &
89, 1, &9A, &5D, & 89, 1, &9A, &5D, &
14, &52, &BE, &EE , 14, &52, &BE, &EE
, &CE, &A, &14, &A , &CE, &A, &14, &A
E, &7B, &75      E, &7B, &75
920:POKE &7164, 4, & 920:POKE &7164, 4, &
50, &BE, &ED, &EF 50, &BE, &ED, &EF
, &85, &9B, &AE, & , &85, &9B, &AE, &
78, &75, &85, 0, & 78, &75, &85, 0, &
BE, &EE, &CE, &BE , BE, &EE, &CE, &BE
, &ED, &EF      , &ED, &EF
923:POKE &7176, &8A , &71, &54
, &71, &54
925:PRINT " SHARP 925:PRINT " SHARP
PC 1500 COMPUT  PC 1500 COMPUT
ER"              ER"
930:CALL E:GOTO 93 930:CALL E:GOTO 93
0                 0
1005:REM          1005:REM
SCROLLING        SCROLLING
HORIZONTAL        HORIZONTAL
NON FERME DE     NON FERME DE
GAUCHE A         GAUCHE A
DROITE           DROITE
1010:"H" CLEAR :E= 1010:"H" CLEAR :E=
&7150             &7150
1015:POKE E, &85, 0 1015:POKE E, &85, 0
, &5A, &9B, &5E    , &5A, &9B, &5E
, 0, &89, 1, &9A   , 0, &89, 1, &9A
, &52, &14, &5D   , &52, &14, &5D
, &8E, &EE, &CE   , &8E, &EE, &CE
, &8A, &14, &AE   , &8A, &14, &AE
, &7B      , &7B
1020:POKE &7163, & 1020:POKE &7163, &
75, 4, &52, &BE   75, 4, &52, &BE
, &ED, &EF, &8A   , &ED, &EF, &8A
, &71, &54        , &71, &54
1025:PRINT " SHAR 1025:PRINT " SHAR
P PC 1500 CO     P PC 1500 CO
MPUTER"          MPUTER"
1030:CALL E:GOTO 1030:CALL E:GOTO
1030              1030

```

Suite page 26



T199 BASIC ETENDU

Suite de la page 2

```

770 CALL SOUND(-1,8000,20):: CALL JOYST(
2,X,Y)
780 IF Y=4 THEN 940 ELSE IF Y=-4 THEN 11
40
790 IF X=4 THEN 820 ELSE IF X=-4 THEN 88
0
800 GOTO 720
819 !*****>*****
820 CALL PATTERN(#1,132):: CALL MOTION(#
1,0,8):: CALL COINC(ALL,C):: IF C=-1 THE
N 1900
830 BO=BO-1 :: IF BO=0 THEN 1900 :: CALL
SOUND(1,880,10)
840 GOSUB 3000
850 CALL PATTERN(#1,128):: CALL KEY(2,K,
S):: IF K=18 THEN 1600
860 CALL JOYST(2,X,Y):: IF X=-4 THEN 880
ELSE IF X=4 THEN 820 ELSE CALL MOTION(#
1,0,0):: GOTO 720
879 !*****<*****
880 CALL PATTERN(#1,140):: CALL MOTION(#
1,0,-8):: CALL COINC(ALL,C):: IF C=-1 TH
EN 1900
890 BO=BO-1 :: IF BO=0 THEN 1900 :: CALL
SOUND(1,880,10)
900 GOSUB 3000
910 CALL PATTERN(#1,136):: CALL KEY(2,K,
S):: IF K=18 THEN 1600
920 CALL JOYST(2,X,Y):: IF X=4 THEN 820
ELSE IF X=-4 THEN 880 ELSE CALL MOTION(#
1,0,0):: GOTO 720
929 !***** ~ *****
940 CALL COINC(#1,42,200,4,C):: IF C=-1
THEN A=42 :: B=200 :: GOTO 1000
950 CALL COINC(#1,106,200,4,C):: IF C=-1
THEN A=106 :: B=200 :: GOTO 1000
960 CALL COINC(#1,170,200,4,C):: IF C=-1
THEN A=170 :: B=200 :: GOTO 1000
970 CALL COINC(#1,74,32,4,C):: IF C=-1 T
HEN A=74 :: B=32 :: GOTO 1000
980 CALL COINC(#1,138,32,4,C):: IF C=-1
THEN A=138 :: B=32 :: GOTO 1000
990 GOTO 720
1000 CALL PATTERN(#1,36)
1010 BO=BO-1 :: IF BO=0 THEN 1900 :: CAL
L JOYST(2,X,Y):: CALL COINC(ALL,C):: IF
C=-1 THEN 1900
1020 CALL SOUND(1,8000,20)
1030 IF Y=4 THEN 1050 ELSE IF Y=-4 THEN
1090
1040 CALL MOTION(#1,0,0):: GOTO 1000
1050 CALL MOTION(#1,-8,0):: CALL COINC(#
1,A-32,B,4,TOL)
1060 IF TOL=-1 THEN CALL MOTION(#1,0,0)
: CALL POSITION(#1,L,Z):: CALL LOCATE(#1
,A-32,Z):: SC=SC+5 :: DISPLAY AT(1,6)SIZ
E(5):SC :: GOTO 720
1070 CALL PATTERN(#1,100):: CALL SOUND(1
,794,5):: CALL SOUND(1,994,5):: CALL COI
NC(ALL,C):: IF C=-1 THEN 1900
1080 GOTO 1000
1090 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL COINC(#
1,A,B,4,TOL)
1100 IF TOL=-1 THEN CALL MOTION(#1,0,0)
: CALL LOCATE(#1,A,Z):: GOTO 720
1110 CALL PATTERN(#1,100):: CALL SOUND(1
,794,5):: CALL SOUND(1,994,5):: CALL COI
NC(ALL,C):: IF C=-1 THEN 1900
1120 GOTO 1000
1139 !***** \ *****
1140 CALL COINC(#1,10,200,4,C):: IF C=-1
THEN A=10 :: B=200 :: GOTO 1200
1150 CALL COINC(#1,42,32,4,C):: IF C=-1
THEN A=42 :: B=32 :: GOTO 1200
1160 CALL COINC(#1,74,200,4,C):: IF C=-1
THEN A=74 :: B=200 :: GOTO 1200
1170 CALL COINC(#1,106,32,4,C):: IF C=-1
THEN A=106 :: B=32 :: GOTO 1200
1180 CALL COINC(#1,138,200,4,C):: IF C=-
1 THEN A=138 :: B=200 :: GOTO 1200
1190 GOTO 720
1200 CALL PATTERN(#1,36)

```

```

1210 BO=BO-1 :: IF BO=0 THEN 1900 :: CAL
L JOYST(2,X,Y):: CALL COINC(ALL,C):: IF
C=-1 THEN 1900
1220 CALL SOUND(1,8000,20)
1230 IF Y=-4 THEN 1250 ELSE IF Y=4 THEN
1290
1240 CALL MOTION(#1,0,0):: GOTO 1210
1250 CALL MOTION(#1,8,0):: CALL COINC(#1
,A+30,B,4,TOL)
1260 IF TOL=-1 THEN CALL MOTION(#1,0,0)
: CALL POSITION(#1,L,Z):: CALL LOCATE(#1
,A+32,Z):: SC=SC+5 :: DISPLAY AT(1,6)SIZ
E(5):SC :: GOTO 720
1270 CALL PATTERN(#1,100):: CALL SOUND(1
,794,5):: CALL SOUND(1,994,5):: CALL COI
NC(ALL,C):: IF C=-1 THEN 1900
1280 GOTO 1200
1290 CALL MOTION(#1,-8,0):: CALL COINC(#
1,A,B,4,TOL)
1300 IF TOL=-1 THEN CALL MOTION(#1,0,0)
: CALL LOCATE(#1,A,Z):: GOTO 720
1310 CALL PATTERN(#1,100):: CALL SOUND(1
,794,5):: CALL SOUND(1,994,5):: CALL COI
NC(ALL,C):: IF C=-1 THEN 1900
1320 GOTO 1200
1399 REM*****points*****
1400 IF L<44 OR SC=SC1 THEN RETURN
1410 IF NG=6 THEN RETURN
1420 CALL MOTION(MINT((L+2)/32)+2,0,0)
:: SC=SC+20
1430 SC1=SC :: NG=NG+1 :: IF NG=6 THEN C
ALL COLOR(#1,11)
1440 IF Z<128 THEN COL=1 ELSE COL=28
1450 DISPLAY AT(INT((L+2)/8),COL)BEEP SI
ZE(1):"3"
1460 FOR MU=1 TO 5 :: CALL SOUND(-60,880
,5):: CALL SOUND(-60,770,5):: CALL SOUND
(-60,660,5):: NEXT MU
1470 DISPLAY AT(1,6)SIZE(5):SC :: DISPLA
Y AT(INT((L+2)/8),COL)SIZE(1):"1"
1480 DISPLAY AT(1,21)SIZE(5):"T":STR*(B
0)
1490 FOR D=1 TO 4 :: CALL SOUND(100,-8,1
0):: CALL PATTERN(#7,108):: CALL SOUND(1
00,-8,10):: CALL PATTERN(#7,112):: NEXT
D
1500 CALL POSITION(#1,L,Z):: SP=INT((L+
2)/32)+2)
1510 IF SP=5 THEN DI=-1 ELSE DI=1
1520 CALL MOTION(#SP,0,VT*DI):: CALL KEY
(2,K,S):: IF K=18 THEN 1600
1530 RETURN
1599 REM*****SUB>SAUT*****
1600 CALL SOUND(50,-1,5)
1610 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL JOYST(2,
X,Y)
1620 FOR SA=-18 TO -10
1630 CALL MOTION(#1,SA,X*3):: CALL COINC
(ALL,C):: IF C=-1 THEN 1900
1640 NEXT SA
1650 CALL MOTION(#1,0,0)
1660 FOR SA=10 TO 18
1670 CALL MOTION(#1,SA,X*3):: CALL COINC
(ALL,C):: IF C=-1 THEN 1900
1680 NEXT SA
1690 CALL MOTION(#1,0,0)
1700 CALL POSITION(#1,L,Z):: IF L>154 TH
EN 1750 ELSE IF Z>61 AND Z<100 OR Z>134
AND Z<172 THEN 1800
1710 SP=INT((L+2)/32)+2)
1720 IF SP=5 OR SP=3 THEN DI=-1 ELSE DI=
1
1730 IF Z>99 AND Z<135 THEN SC=SC+5 :: D
ISPLAY AT(1,6)SIZE(5):SC
1740 CALL MOTION(#SP,0,VT*DI)
1750 CALL KEY(2,K,S):: IF K=18 THEN 1600
ELSE 760
1800 REM*****SUB>CHUTE*****
1810 CALL MOTION(#1,0,0):: FOR D=1 TO 4
1820 CALL PATTERN(#1,36):: CALL SOUND(1
,220,8):: CALL PATTERN(#1,100):: CALL SOU
ND(2,440,8)
1830 NEXT D
1840 CALL MOTION(#1,20,0)
1850 CALL POSITION(#1,F,0):: IF F>166 TH
EN CALL MOTION(#1,0,0):: GOTO 1940
1860 FR=1000-F :: CALL SOUND(5,FR,5):: G
OTO 1850
1899 REM*****SUB>CHOC*****
1900 CALL MOTION(#SP,0,0):: CALL MOTION(
#1,0,0)

```

```

1910 CALL COINC(#1,87,8,C):: IF C=-1 AND
NG=6 THEN TBL=TBL+1 :: IF TBL=7 THEN 20
90 :: GOTO 2060
1920 FOR D=1 TO 6 :: CALL SOUND(50,660,5
):: CALL COLOR(#1,12):: CALL SOUND(50,88
0,5):: CALL COLOR(#1,10):: NEXT D
1930 FOR D=1 TO 8 :: CALL PATTERN(#1,100
):: CALL SOUND(10,-1,5):: CALL PATTERN(#
1,36):: CALL COLOR(#1,D+7):: NEXT D
1940 VI=VI-1 :: DISPLAY AT(1,21)SIZE(5)
:"T":STR*(80)
1950 IF VI=0 THEN 2090
1960 FOR D=1 TO 6 :: CALL SOUND(4,700,5)
:: CALL SOUND(2,800,5):: NEXT D
1970 FREQ=139
1980 FOR JOIE=1 TO 4 :: CALL SOUND(50.FR
EQ,5.FREQ*8,10)
1990 FOR S=-22 TO -20 :: CALL MOTION(#7,
S,-4):: NEXT S
2000 CALL MOTION(#7,0,0)
2010 FOR S=20 TO 22 :: CALL MOTION(#7,S,
-4):: NEXT S :: CALL MOTION(#7,0,0)
2020 FREQ=FREQ-7 :: NEXT JOIE
2030 CALL SOUND(200,110,5,880,8):: FOR D
=1 TO 100 :: NEXT D
2040 CALL DELSPRITE(ALL):: FOR SPR=1 TO
7 :: CALL MOTION(#SPR,0,0):: NEXT SPR
2050 GOTO 610
2060 FOR D=1 TO 8 :: CALL COLOR(#7,11)::
CALL SOUND(60,220,5):: CALL SOUND(60,44
0,5):: CALL COLOR(#7,9):: NEXT D
2070 DISPLAY AT(1,21)SIZE(5):"T":STR*(8
0)
2080 CALL DELSPRITE(ALL):: FOR SPR=1 TO
7 :: CALL MOTION(#SPR,0,0):: NEXT SPR ::
GOSUB 2160 :: GOTO 610
2090 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL HCHAR(24
,1,32,32)
2100 DISPLAY AT(14,10)SIZE(9):"GAME OVER
"
2110 DISPLAY AT(24,3):"UNE AUTRE PARTIE
? <0 N>"
2120 CALL KEY(2,K,S):: IF K=6 THEN 2140
ELSE IF K=15 THEN END
2130 DISPLAY AT(14,10)SIZE(9):: GOTO 210
0
2140 DISPLAY AT(14,10)SIZE(9):: DISPLAY
AT(1,7)SIZE(19):"o @@@@ T:200" ::
GOTO 590
2150 END
2160 REM *****BONUS*****
2170 FOR D=1 TO INT(80/10)
2180 SC=SC+10 :: CALL SOUND(-10,330,5)::
CALL SOUND(-10,415,4):: CALL SOUND(-10,
494,3)
2190 DISPLAY AT(1,6)SIZE(5):SC
2200 NEXT D
2210 RETURN
2300 !*****SUB REGLES*****
2310 CALL COLOR(5,3,7,6,7,1,7,3,1,8,7,1,
12,7,1):: CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2)
2320 RESTORE 2340
2330 READ A,A# :: IF A=0 THEN 2390 :: CA
LL CHAR(A,A#):: GOTO 2330
2340 DATA 65,FFFF6D4908,66,00008A9ADB3F
7FF,67,FFDB4A02,68,0000000024B4FEFF
2350 DATA 80,1F3F3624242,81,FBFC6C242404
,82,000000010103070F,83,00000000080C0E0
,84,FF7F5E170504
2360 DATA 72,FFFEFF7FFFEFF,73,80C0E0F
0FBFCFEFF,74,FFFEFCFBFE0C080
2370 DATA 88,0101010303030707,89,070F0F0
F1F1F1F3E,90,3E3E7C7C7CFBFBFB,123,FFFFF
E7E7E7C3C3,124,C3B1D7FFFFF5F52
2380 DATA 125,808080C0C0E0E0,126E0F0F0
F0FBFBFB7C,127,7C7C3E3E1F1F1F,75,0E173
D7B73EDFA7C,0,0,0
2390 DISPLAY AT(3,2):" K"
2400 DISPLAY AT(4,2):" PAOPADADPACIPADPA
PAQADADPAQ H H H H H X(C) H H X(C)
H H H H H Y(C) H H Y(C) H H Y(C) H H Y(C)
RBS BSBRSBDRJ
BSZ BSBZ"
2410 CALL HCHAR(8,21,127):: CALL HCHAR(8
,29,127)
2420 CALL CHAR(136,"0A0F0F0D37323D1E0303
0F0E0C1C000050F0F0B0E040B078DBDC0C0C0C0
C0F0")
2430 CALL CHAR(128,"070F000B07030F0F0B0B
030302060607B0E000B0E0C0B0F0E0B090F07000
0000")
2440 CALL CHAR(132,"070F000B07030F0F1717

```

```

07073C3C2000B0E000B0E0C0B0F0E0000C0C0C0
COE0")
2460 CALL CHAR(140,"0A0F0F0D07020D1E1B1B
03030303030F50F0F0B0E04C0C0C0F070303B
0000")
2460 FOR COUL=9 TO 11 :: CALL COLOR(COUL
,15,1):: NEXT COUL
2470 CALL CALL MAGNIFY(3):: CALL COLOR(4,15,1
,2,15,1)
2480 DISPLAY AT(12,14):"avec" :: DISPLAY
AT(14,12):"dr jones"
2490 CALL SPRITE(#1,128,15,136,128)
2500 GOSUB 4000
2510 FOR D=1 TO 100 :: NEXT D
2520 CALL PATTERN(#1,136)
2530 DISPLAY AT(14,11):"kali sahn" :: CA
LL COLOR(#1,9)
2540 FOR C=1 TO 4
2550 CALL SOUND(100,-8,5):: CALL PATTERN
(#1,136)
2560 CALL SOUND(100,-8,5):: CALL PATTERN
(#1,140)
2570 NEXT C
2580 W=0
2590 DISPLAY AT(24,16):"regles? (o/n)" :
CALL KEY(2,K,S)
2600 W=W+1 :: IF W=20 THEN 2620 ELSE IF
W=40 THEN 2640
2610 DISPLAY AT(24,16):: IF K=6 THEN 266
0 ELSE IF K=15 THEN 2900 ELSE 2590
2620 DISPLAY AT(14,11):" dr jones" :: CA
LL COLOR(#1,15)
2630 CALL PATTERN(#1,128):: GOTO 2610
2640 DISPLAY AT(14,11):"kali sahn" :: CA
LL COLOR(#1,9)
2650 CALL PATTERN(#1,140):: W=0 :: GOTO
2610
2660 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)::
CALL CHASET
2670 FOR COUL=1 TO 14 :: CALL COLOR(COUL
,15,1):: NEXT COUL
2680 RESTORE 2720
2690 READ A :: IF A=0 THEN 2890
2700 READ B,C#
2710 DISPLAY AT(A,B)SIZE(LEN(C#)):C# ::
GOTO 2690
2720 DATA 1,1,"DEPLACEMENTS :manette No
2"
2730 DATA 2,3,"Bouton TIR :saut"
2740 DATA 4,1,"BUT du JEU:"
2750 DATA 6,2,"KALI SAHN vous a envouter
."
2760 DATA 7,2,"il vous reste 250 seconde
s"
2770 DATA 8,2,"a vivre.Votre seul chance
!"
2780 DATA 9,2,"les 6 pierres sacrees !!"
2790 DATA 10,2,"Elles seules peuvent vo
us"
2800 DATA 11,2,"donner la force d'annule
r"
2810 DATA 12,2,"l'envaivement de KALI SA
HN"
2820 DATA 13,2,"Vous ne pourrez le vainc
re"
2830 DATA 14,2,"que si vous touchez tout
es"
2840 DATA 15,2,"les pierres. Vous pourre
z"
2850 DATA 16,2,"alors vaincre KALI SAHN.
"
2860 DATA 17,2," A vous de jouer....ma
in"
2870 DATA 18,2,"attention aux ESPRITS!!!
!"
2880 DATA 24,20,"<enter>".0
2890 GOSUB 4000 :: CALL COLOR(0,15,1)::
ACCEPT AT(24,28)SIZE(1):W#
2900 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CHASET
2910 RETURN
2999 !*****SUB POSITION *****
3000 CALL POSITION(#1,L,Z):: IF L>154 TH
EN RETURN ELSE IF Z>61 AND Z<100 OR Z>13
4 AND Z<172 THEN 1800
3010 RETURN
4000 RESTORE 4020
4010 FOR T=1 TO 7 :: READ A,B :: CALL SO
UND(A,B,5,B*6,10,B/2,20):: NEXT T
4020 DATA 250,392,100,415,200,466,600,62
2,250,349,100,390,-650,415
4030 RETURN

```


LABYRINTHE 3D

HECTOR



Un labyrinthe, même en 3 dimensions, se doit d'être peuplé de monstres. Soyez comblé, celui-ci abrite une véritable ménagerie.

Claude MICHOUX

ENTRÉE →

→ SORTIE

SUITE DU N°87

```

3713 D1=0:GOSUB642:RETURN
3714 D1=1:GOSUB628:RETURN
3715 D3=1:D2=0:D1=0:GOSUB702:RETURN
3724 D4=0:D2=1:GOSUB622:RETURN
3725 D2=0:D1=0:GOSUB619:RETURN
3726 D1=1:D2=1:GOSUB627:RETURN
3727 D1=0:D2=0:GOSUB629:RETURN
3728 D1=1:D2=1:GOSUB628:RETURN
3729 D1=0:D2=0:D3=1:GOSUB702:RETURN
3762 D4=0:D2=1:GOSUB611:RETURN
3763 GOSUB616:RETURN
3764 GOSUB609:RETURN
3765 D2=0:D3=1:GOSUB703:RETURN
3768 D2=1:D4=0:GOSUB609:RETURN
3769 D3=1:D2=0:GOSUB703:RETURN
3772 D4=0:D2=1:D1=0:GOSUB691:RETURN
3773 D1=1:D2=0:GOSUB605:RETURN
3774 D2=1:GOSUB609:RETURN
3775 D3=1:D2=0:GOSUB703:RETURN
4521 Y1=Y1+1:GOTO1000
4541 GOSUB800:R=D:Y1=Y1+1:RETURN
4581 D1=0:D2=1:D4=1:GOSUB703:RETURN
4582 D2=0:GOSUB660:RETURN
4583 D3=0:D1=1:GOSUB667:RETURN
4587 D4=1:D1=0:GOSUB703:RETURN
4588 GOSUB609:RETURN
4589 D3=0:D1=1:GOSUB616:RETURN
4592 D4=1:D1=0:GOSUB703:RETURN
4593 GOSUB609:RETURN
4594 D3=0:D1=1:GOSUB616:RETURN
4623 D2=1:D1=0:D4=1:GOSUB703:RETURN
4624 D2=0:GOSUB660:RETURN
4625 GOSUB662:RETURN
4626 D3=0:D2=1:GOSUB667:RETURN
4629 D2=1:D4=1:D1=0:GOSUB703:RETURN
4630 D2=0:GOSUB660:RETURN
4631 D2=1:GOSUB662:RETURN
4632 D1=1:D2=0:GOSUB674:RETURN
4633 D1=0:GOSUB679:RETURN
4634 D3=0:D2=1:GOSUB677:RETURN
4641 D4=1:D2=0:GOSUB704:RETURN
4642 D1=1:D2=1:D3=0:GOSUB607:RETURN
4665 D1=0:D4=1:GOSUB703:RETURN
4666 D1=1:GOSUB609:RETURN
4667 D1=0:GOSUB605:RETURN
4668 D2=1:GOSUB653:RETURN
4669 D2=0:GOSUB658:RETURN
4670 D3=0:D1=1:GOSUB682:RETURN
4673 D4=1:D2=0:GOSUB704:RETURN
4674 D3=0:D1=1:GOSUB703:RETURN
4681 D4=1:D1=0:GOSUB703:RETURN
4682 D1=1:D2=1:D3=0:GOSUB609:RETURN
4709 D4=1:D1=0:GOSUB703:RETURN
4710 D1=1:D2=1:GOSUB609:RETURN
4711 D1=0:D2=0:GOSUB633:RETURN
4712 D1=1:D2=1:GOSUB640:RETURN
4713 D1=0:GOSUB697:RETURN
4714 D3=0:D1=1:D2=1:GOSUB698:RETURN
4723 D4=1:D2=0:GOSUB704:RETURN
4724 D1=1:D2=2:GOSUB607:RETURN
4725 D1=0:D2=0:GOSUB615:RETURN
4726 D1=1:D2=1:GOSUB630:RETURN
4727 D1=0:D2=0:GOSUB631:RETURN
4728 D3=0:D1=1:D2=1:GOSUB634:RETURN
4761 D2=0:D4=1:GOSUB704:RETURN
4762 GOSUB607:RETURN
4763 GOSUB610:RETURN
4764 D2=1:D3=0:GOSUB608:RETURN
4767 D2=0:D4=1:GOSUB704:RETURN
4768 D3=0:D2=1:GOSUB607:RETURN
4771 D1=1:D4=1:D2=0:GOSUB704:RETURN
4772 D2=1:D1=0:GOSUB636:RETURN
4773 D2=0:GOSUB692:RETURN
4774 D3=0:D2=1:GOSUB693:RETURN
5000
5010 GOTO5400
5100 IFB=1THENM1=1
5101 IFB=2THENM2=1

```

```

5102 IFB=3THENM3=1
5103 IFB=4THENM4=1
5300 OUTPUTCHR*(192),80,100,0:OUTPUTCHR*(193),96,10
0,0:OUTPUTCHR*(194),80,84,0:OUTPUTCHR*(195),96,84,0:
GOTO5600
5310 OUTPUTCHR*(196),90,78,2:GOTO5600
5320 OUTPUTCHR*(197),90,195,3:RETURN
5330 OUTPUTCHR*(198),80,115,0:OUTPUTCHR*(199),96,11
5,0:OUTPUTCHR*(200),80,99,0:OUTPUTCHR*(201),96,99,0:
OUTPUTCHR*(202),80,83,0:OUTPUTCHR*(203),96,83,0:GOTO
5600
5400
5450 V=B*1000+500+(X1*20)+Y1
5500 FORI=1TO20
5501 IFV=SE(I)THENSOUND3,84:GOSUB5310
5502 IFV=CR(I)THENSOUND5,398:GOSUB5300
5503 IFV=SO(I)THENSOUND3,182:GOSUB5330
5504 IFV=FL(I)ANDFL<7THENFL=FL+1: SOUND3,80:PAUSE.5:
SOUND0,4096:FL(I)=0:GOTO5510
5510 NEXT:RETURN
5600 IFB=1THENM1=1:M3=1:M4=1
5602 IFB=2THENM2=1:M3=1:M4=1
5604 IFB=3THENM1=1:M2=1:M3=1
5606 IFB=4THENM1=1:M2=1:M4=1
5610 RETURN
5800
5850 RESTORE6000
5900 A=64256
5910 FORI=AT064641
5920 READV:POKEI,V:NEXT
5930 POKE%5FE3,0:POKE%5FE4,%FB
6000 DATA16,16
6010 DATA0,60,0,112,0,242,1,228,3,200,3,240,7,128,7
,0,6,0,2,0,3,0,1,0,1,140,0,204,0,101,0,47
6020 DATA14,0,7,128,1,192,8,192,4,224,3,224,0,224,0
,112,0,48,0,24,0,24,0,48,24,192,209,128,251,0
6030 DATA3,255,6,63,8,127,16,191,33,30,66,38,68,76,
196,152,140,156,137,142,201,3,73,0,73,128,76,64,36,6
4,22,64
6040 DATA255,240,254,56,255,12,126,130,60,66,50,34,
25,19,12,153,24,201,48,73,96,73,0,74,0,218,1,18,1,36
,1,36
6050 DATA0,0,15,224,27,240,31,48,30,24,32,24,192,24
,64,24,0,16,0,48,0,96,0,206,1,145,1,161,1,150,0,120
6060 DATA0,0,0,0,0,0,8,16,48,12,120,30,201,179,135,
225,3,192,1,128,2,64,2,64,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
6070 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,15,0,7,0,5,0,7,0,2,0,2,0,15
6075 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,128,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
6080 DATA1,191,7,250,14,242,28,34,24,18,48,79,96,34
,96,18,48,79,56,34,28,31,14,2,15,159,14,2,27,74,42,1
57
6085 DATA236,0,255,0,123,192,33,240,64,56,144,24,32
,48,64,96,144,192,33,128,195,128,3,0,207,128,23,192,
135,160,218,128
6090 DATA10,29,10,12,0,56,0,112,0,224,1,192,1,128,1
,64,1,64,1,64,1,64,1,64,1,64,1,192,11,192,2,0
6095 DATA194,128,194,128,224,0,96,0,96,0,112,0,48,0
,48,0,40,0,40,0,40,0,40,0,40,0,56,0,63,0,62,0
6100 RETURN
7000 FI=FI(0)
7003 SC=SC-2
7010 IFFI=0THENGOTO7015:ELSERETURN
7015 IFFL<1THENOUTPUT"PLUS DE MUNITION",50,40,2:PAU
SE1:PLOT49,41,100,12,1:RETURN
7016 FORI=1TO20
7020 IFCR(I)=VTHENCR(I)=0:GOTO7050
7030 IFSQ(I)=VTHENSQ(I)=0:GOTO7050
7040 IFSE(I)=VTHENSE(I)=0:GOTO7050
7050 NEXT: SOUND3,328:SC=SC+20:FL=FL-1:PAUSE1:PLOT17
5+10*FL,111,10,10,1: SOUND0,4096:M1=0:M2=0:M3=0:M4=0:
GOSUBV
7060 RETURN
8000 RETURN
8010 FI=FI(0)
8012 IFE=0RM1=10RM2=10RM3=10RM4=1THENRETURN:ELSEGO
TO8020
8020 IFFI=0THENGOTO8050:ELSERETURN
8050 X=44+10*Y1:Y=46+10*X1
8051 R1=R1+1
8053 IFR1>RTHENOUTPUT"DESOLE, PLUS D'AIDE",30,40,2:P
AUSE2:PLOT25,42,120,20,1:RETURN

```

```

8055 SC=SC-R1*100
8060 GOSUB480:PAUSE2:WIFE:GOSUB875
8070 GOSUBB*1000+500+(20*X1)+Y1
8100 RETURN
8200
8220 WIPE
8230 A$="LABYRINTHE"
8240 OUTPUT"Par c. MICHOUX",20,220,3
8250 LINE120,180,40,180,1:LINE40,60,1:LINE80,60,1:L
INE100,60,200,60,1:LINE200,180,1:LINE140,180,1
8260 LINE80,160,80,120,1:LINE140,120,1:LINE140,140,
1:LINE60,80,120,80,1:LINE120,100,1:LINE160,100,1:LIN
E160,80,1:LINE180,80,1
8270 LINE180,160,160,160,1:LINE160,120,1:LINE180,12
0,1:LINE100,180,100,140,1:LINE60,160,60,120,1:LINE40
,100,60,100,1:LINE80,100,80,80,1:LINE100,120,100,100
,1
8280 LINE120,140,120,160,1:LINE140,160,1:LINE180,14
0,200,140,1:LINE180,100,200,100,1:LINE140,80,140,60,
1
8290 FORI=0TO9
8300 W=125:Z=195
8310 IFI=0ORI=SORI=8THENRESTOREB490
8320 IFI=1ORI=3ORI=6ORI=9THENRESTOREB470
8330 IFI=2ORI=4ORI=7THENRESTOREB480
8340 B$=MID$(A$,1+I,1)
8350 OUTPUTB$,W,Z,2:FLASH2,10
8360 FORJ=1TO21
8370 OUTPUTB$,W,Z,0
8380 GOSUBB450
8390 OUTPUTB$,W,Z,2
8400 PAUSE.2:NEXT
8410 OUTPUTB$,W,Z,0
8420 OUTPUTB$,50+I*12,40,2
8430 PAUSE.2:NEXT
8440 GOTO8520
8450
8460 READW,Z
8470 DATA125,175,145,175,165,175,185,175,185,155,16
5,155,165,135,185,135,185,115,165,115,165,95,185,95,
185,75,165,75,145,75,145,95,125,95,125,75,105,75,85,
75,85,55
8480 DATA125,175,145,175,145,155,125,155,125,135,10
5,135,85,135,85,155,85,175,65,175,45,175,45,155,45,1
35,45,115,65,115,65,95,45,95,45,75,65,75,85,75,85,55
8490 DATA125,175,105,175,105,155,105,135,125,135,12
5,155,145,155,145,135,145,115,125,115,105,115,105,95
,85,95,85,115,65,115,65,95,45,95,45,75,65,75,85,75,8
5,55
8500 RETURN
8520 WIPE
8530 OUTPUT"REGLE DU JEU",80,220,1:PRINT:PRINT:PRIN
T
8540 PRINT"VOUS DEVEZ PARCOURIR UN LABYRINTHE":PRI
NT
8550 PRINT"SAUREZ-VOUS EN TROUVER LA SORTIE?":PRI
NT:PRINT
8560 PRINT"POUR VOUS DIRIGER,UTILISEZ LA MA- NET
TE DU CONTROLEUR.":PRINT
8570 PRINT"SI VOUS ETES PERDU CONSULTEZ LE PLAN (F
IRE) SEULEMENT 3 FOIS AU COURS DU JEU."
8572 PRINT:PRINT"VOUS RENCONTREZ DES MONSTRES QUE
VOUS POUVEZ DETUIRE (FIRE) OU FUIR"
8580 PAUSE15:RETURN
9000 WIPE:OUTPUT"ANCIEN RECORD"+STR$(RE),70,160,2
9020 OUTPUT"DETENU PAR "+MM$(70,140,2):PAUSE3
9030 OUTPUTNN$,40,110,2:OUTPUT"VOTRE SCORE"+STR$(SC
),80,90,1:PAUSE3
9060 IFSC>RETHENOUTPUT"RECORD BATTU",80,60,3:FLASH3
,20:ELSEGOTO9100:PAUSE5
9070 RE=SC:MM$=NN$
9100 CLS:OUTPUT"VOULEZ VOUS REJOUER (O/N)",50,120,2
9120 RP$=INSTR$(1)
9130 IFRP$="O"ORRP$="o"THENGOTO50
9140 IFRP$="N"ORRP$="n"THENGOTO9200
9150 GOTO9120
9200 WIPE:OUTPUT"AU REVOIR",100,120,2
9210 END
9300 CLS:CURSOR60,140:INPUT"VOTRE NOM":N$
9310 N$=MID$(N$,1,9)
9320 NN$=N$:RETURN

```

AMSTRAD

Suite de la page 3

```

91 X$=UPPER$(INKEY$):IF X$="" GOTO
91
92 IF X$="R" THEN 95
93 C=B
94 H=W
95 M$="VOULEZ-VOUS PARTIR LE PREMI
ER":CC=5:LL=19:GOSUB 283
96 M$="OUI-NON":CC=16:LL=21:GOSUB
283
97 GOSUB 279
98 CLS:GOSUB 295
99 IF X$="N" OR X$="n" GOTO 103
100 GOTO 155
101 IF F2=0 GOTO 103
102 GOSUB 298
103 CLS #2:LOCATE #2,1,2:PRINT #2
:"PATIENCE"
104 B1=-1
105 I3=J3=0
106 T1=C
107 T2=H
108 FOR I=1 TO 8
109 FOR J=1 TO 8
110 IF A(I,J)>0 GOTO 127
111 GOSUB 233
112 IF F1=0 GOTO 127
113 U=-1
114 GOSUB 242

```

```

115 IF S1=0 GOTO 127
116 IF (I-1)*(J-8)>0 GOTO 118
117 S1=S1+S2
118 IF (J-1)*(I-8)>0 GOTO 120
119 S1=S1+S2
120 IF S1<81 GOTO 127
121 IF S1>81 GOTO 124
122 P=RND(1)-1
123 IF R>0.5 GOTO 127
124 B1=S1
125 I3=I
126 J3=J
127 NEXT J
128 NEXT I
129 IF B1>0 GOTO 136
130 LOCATE #2,1,4:PRINT #2,"JE D
OIS"
131 LOCATE #2,1,6:PRINT #2,"PHSS
ER"
132 LOCATE #2,1,8:PRINT #2,"MON
TOUR":GOSUB 337
133 IF Z=1 GOTO 210
134 Z=1
135 GOTO 155
136 Z=0
137 LOCATE #2,1,4:PRINT #2,"JE JOU
E EN"
138 LOCATE #2,1,6:PRINT #2,"I3
:"C*(J3)
139 I=I3
140 J=J3
141 U=1
142 GOSUB 242
143 C1=C1+S1+1
144 H1=H1-S1
145 N1=N1+1
146 LOCATE #2,1,8:PRINT #2,"LE 0
UI ME"
147 LOCATE #2,1,10:PRINT #2,"DONNE

```

```

:"S1)"PT(S)"
148 LOCATE #2,1,12:PRINT #2,"JE RE
TIRE VOS"
149 LOCATE #2,1,14:PRINT #2,"PI
ECES"
150 GOSUB 337
151 GOSUB 267
152 CLS #2,
153 IF H1=0 GOTO 210
154 IF N1=64 GOTO 210
155 T1=H
156 T2=C
157 CLS #2:LOCATE #2,1,2:PRINT #2
:"LIGNE "
158 A$=INKEY$:IF A$="" GOTO 158
159 I=VAL(A$)
160 PRINT #2,1
161 LOCATE #2,1,4:PRINT #2,"COLONN
E "
162 X$=UPPER$(INKEY$):IF X$="" THE
N 162
163 PRINT #2,X$
164 IF I>8 GOTO 157
165 IF I<0 THEN 175
166 CLS #2:LOCATE #2,1,5:PRINT #2
:"PASSEZ-VOUS"
167 LOCATE #2,1,8:PRINT #2,"VOTRE
TOUR"
168 LOCATE #2,1,11:PRINT #2,"OU
I-NON"
169 GOSUB 279
170 CLS #2,
171 IF X$<>"0" THEN 157
172 IF Z=1 THEN 210
173 Z=1
174 GOTO 101
175 FOR J=1 TO 8
176 IF C(J)*X$ THEN 179
177 NEXT J

```

```

178 GOTO 157
179 IF A(I,J)=0 THEN 184
180 CLS #2:LOCATE #2,1,5:PRINT #2
:"CASE DEJA"
181 LOCATE #2,1,8:PRINT #2,"OCC
UPEE"
182 LOCATE #2,1,11:PRINT #2,"RE
JOUER":GOSUB 337
183 GOTO 157
184 GOSUB 233
185 IF F1=1 THEN 189
186 CLS #2:LOCATE #2,1,4:PRINT #2
:"COUP INCORRECT"
187 LOCATE #2,1,8:PRINT #2,"REJO
UEZ":GOSUB 337
188 GOTO 157
189 U=-1
190 GOSUB 242
191 IF S1>0 THEN 196
192 CLS #2:LOCATE #2,1,4:PRINT #2
:"VOUS DEVEZ"
193 LOCATE #2,1,8:PRINT #2,"PRE
NDRE"
194 LOCATE #2,1,12:PRINT #2,"RE
JOUER":GOSUB 337
195 GOTO 157
196 Z=0
197 LOCATE #2,1,8:PRINT #2,"CELE
VOUS"
198 LOCATE #2,1,10:PRINT #2,"DONNE
:"S1)"PT(S)
199 LOCATE #2,1,12:PRINT #2,"JE RE
TIRE MES"
200 LOCATE #2,1,14:PRINT #2,"PI
ECES":GOSUB 337
201 U=1
202 GOSUB 242
203 H1=H1+S1+1
204 C1=C1-S1

```

```

205 N1=N1+1
206 GOSUB 267
207 IF C1=0 THEN 210
208 IF N1=64 THEN 210
209 GOTO 101
210 CLS
211 M$="VOUS AVEZ
PIECES":CC
=#9:LL=2:GOSUB 283
212 LOCATE 21,2:PRINT H1
213 M$="ET J'AI
PIECES":CC
=#9:LL=4:GOSUB 283
214 LOCATE 21,4:PRINT C1
215 IF H1<C1 THEN 219
216 IF H1>C1 THEN 221
217 M$="JE SUIS LE VAINQUEUR":CC=1
0:LL=8:GOSUB 283
218 GOTO 222
219 M$="MATCH NUL":CC=15:LL=8:GOSU
B 283
220 GOTO 229
221 M$="VOUS ETES LE VAINQUEUR":CC
=#9:LL=8:GOSUB 283
222 M$="RESULTAT DU JEU":CC=12:LL=
12:GOSUB 283
223 IF H1<C1 THEN 225
224 IF H1>C1 THEN 228
225 M$="JE SUIS LE PLUS FORT":CC=#9
:LL=16:GOSUB 283
226 IF H1<C1 THEN 227
227 GOTO 229
228 M$="VOUS ETES LE PLUS FORT":CC
=#9:LL=16:GOSUB 283
229 M$="VOULEZ-VOUS REJOUER (OUI-N
ON)":CC=5:LL=20:GOSUB 283:GOSUB 27
9
230 IF X$="0" THEN CLS:GOTO 74
231 M$="MERCI POUR LE JEU.":CC=11:

```

Suite page 28

DISK DUMP

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

Arnaud BONDATY

Mode d'emploi :

Ce programme permet d'accéder très facilement à un octet quelconque d'une disquette pour le lire, l'écrire ou le modifier. Si vous avez un assembleur BIG MAC, entrez le listing 1 tel quel; sinon, faites "CALL-151", "800 : A2 1C BD C2 ..." pour entrer le listing 2. Sauvegardez-le sur disquette en faisant "BSAVE DISK DUMP AS 800.LS 600" et lancez-le par "BRUN DISK DUMP". Lorsqu'apparaît le message "DUMP DE SECTEURS DE DISQUETTE" par Arnaud BONDATY, presser une touche. "PISTE" ap-

paraît en inverse, suivi d'un nombre précédé du caractère "S" qui signifie que l'on va compter en hexadécimal. Chaque fois que l'on appuie sur la flèche gauche, le nombre diminue de 1; quand on appuie sur la flèche droite, le nombre augmente de 1. Pour valider votre choix, faites "RETURN". Il vous reste alors à faire la même chose avec le secteur. Après l'avoir validé, vous avez le choix entre travailler sur les codes ASCII (le contenu du secteur -256 octets-s'affiche en code écran), ou sur les codes hexadécimaux du secteur. Lorsque vous aurez fait toutes les modifications nécessaires, il vous reste le choix de les fixer ou non sur la disquette. Pour les écrire, faire "RETURN"; sinon faire "Esc". Pour vous déplacer, utilisez les flèches. Il est possible de modifier ainsi tout ce que votre APPLE garde en mémoire sur la disquette : ordres du DOS, messages d'erreur, catalogue ou venir à bout de la dernière porte de votre jeu d'aventure favori.

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

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



DIS-MOI CE QUE TU BOUFFES DE TE DIRAIS A QUEL POINT T'ES CON.

LAISSE TOMBER L'INFORMATIQUE!

LISTING 1	50 POSCURS	MAC	103 * ORG \$309	*	156	BNE SB2	209	JSR	RDKEY
1 *****	51	PHA	104 *	*	157	JSR CHAINE	210	CMP	£\$88
2 * DISK DUMP	52	LDA £\$1	105 * table IOB	*	158	JMP DEBUT	211	BNE	T1
3 * par Arnaud	53	STA CH	106 * en \$300	*	159 SB2	CMP £\$B2	212	LDA	CH
4 * BONDATY	54	LDA £\$2	107 *	*	160	BNE DEM	213	CMP	£0
5 *****	55	JSR TABU	108 *****		161	JSR OCTET	214	BEQ	RK
6 * assembleur	56	PLA	109 INITIOB LDX £\$1C		162	JMP DEBUT	215	DEX	
7 * BIG MAC	57	<<<	110 LDA IOB-1,X		163 *****		216	JSR	£FC10
8 * APPLE II,II+,	58 PRINT	MAC	111 STA TIOB-1,X		164 * sous programmes *		217	JMP	RK
9 * et //e	59 LDY £0	112 DEX			165 *****		218 T1	CMP	£\$95
10 * sous DOS 3.3	60 S	LDA \$1,Y	113 BNE INITIOB+2		166 CHAINE JSR HOME		219	BNE	T2
11 *****	61 BEQ FPRINT	LDX £\$5			167 LDA £\$00		220	LDA	CH
12 * INITIALISATION	62 JSR COUT	115 LDA TRW-1,X			168 STY MODE +1		221	CMP	£\$0F
13 * *****	63 INY	116 STA RWTS-1,X			169 >>> PRINT MESS3		222	BEQ	RK
14 * HOME = \$FC58	64 BNE S	117 DEX			170 LDA PISTE		223	INX	
15 * COUT = \$FDE8	65 FPRINT <<<	118 BNE INITRWTS+2			171 JSR PRBYTE		224	JSR	£FBF4
16 * CROUT = \$FD8E	66 INPUT	MAC	119 JSR HOME		172 LDA £\$A0		225	JMP	RK
17 * BASIC = \$E000	67 JSR £\$BF4	120 >>> POSCURS 5,10			173 JSR COUT		226 T2	CMP	£\$88
18 * BUFFER = \$2000	68 JSR £\$BF4	121 >>> PRINT MESS1			174 >>> PRINT MESS4		227	BNE	T3
19 * PRNTRX = \$F944	69 LDX \$2	122 >>> POSCURS 10,13			175 LDA SECTEUR		228	LDA	CV
20 * RDKEY = \$FD0C	70 INPDEC	JSR £\$FC10	123 >>> PRINT MESS2		176 JSR PRBYTE		229	CMP	£\$02
21 * TABU = \$FB5B	71 JSR £\$FC10	124 STA £\$C010			177 JSR CROUT		230 RELAI	BEQ	RK
22 * PRBYTE = \$FDDA	72 JSR PRNTRX	125 CLAV CLC			178 >>> POSCURS 15,21		231	LDY	£\$10
23 * MODE = \$10	73 JSR RDKEY	126 LDA £\$C000	; ADRESSES BIEN CONNUES		179 >>> PRINT MESS5		232 DX	DEX	
24 * STOKO = \$12	74 CMP £\$8D	127 CMP £\$80			180 >>> POSCURS 20,10		233	DEY	
25 * CH = \$24	75 BEQ P1	128 BCC CLAV			181 >>> PRINT MESS6		234	BNE	DX
26 * CV = \$25	76 CMP £\$91	129 *****			182 >>> POSCURS 20,12		235	DEC	CV
27 * *****	77 BNE P2	130 * DEBUT *			183 >>> PRINT MESS7		236	LDA	CV
28 * *****	78 JMP SORTIE	131 *****			184 >>> POSCURS 20,14		237	JSR	TABU
29 * *****	79 P2	CMP £\$88	132 DEBUT JSR HOME		185 >>> PRINT MESS8		238	JMP	RK
30 * *****	80 BNE P3	133 >>> PRINT MESS10			186 >>> POSCURS 0,2		239 T3	CMP	£\$8A
31 * *****	81 CPX £\$0	134 JSR CROUT			187 LDX £\$0		240	BNE	T4
32 * *****	82 BEQ INPDEC	135 >>> PRINT MESS11			188 BOUCLE LDA BUFFER,X		241	LDA	CV
33 * *****	83 DEX	136 >>> POSCURS 10,18			189 CMP £\$80 ;ATTENTION		242	CMP	£\$11
34 * *****	84 JMP INPDEC	137 >>> PRINT MESS9			190 BCC JC ;aux caracteres		243	BEQ	RELA1
35 * *****	85 P3	CMP £\$95	138 >>> POSCURS 5,8		191 CMP £\$A0 ;de controle		244	LDY	£\$10
36 * *****	86 BNE INPDEC	139 >>> PRINT MESS3			192 BCS JC		245 IX	INX	
37 * *****	87 CPX £\$1	140 >>> INPUT \$22,PISTE			193 EOR £\$40		246	DEY	
38 * *****	88 BEQ INPDEC	141 >>> POSCURS 5,12			194 JC JSR COUT		247	BNE	IX
39 * *****	89 INX	142 >>> PRINT MESS4			195 INX		248	INC	CV
40 * *****	90 JMP INPDEC	143 >>> INPUT \$0F,SECTEUR			196 BEQ ENTREE		249	LDA	CV
41 * *****	91 P1	TXA	144 LDA £\$01		197 LDA CH		250	JSR	TABU
42 * *****	92 STA \$2	145 STA COMM			198 CMP £\$10		251	JMP	RK
43 * *****	93 <<<	146 JSR TIOB			199 BNE BOUCLE		252 T4	CMP	£\$98
44 * *****	94 FIN	147 JSR HOME			200 INC CV		253	BNE	T5
45 * *****	95 DO 0	148 >>> POSCURS 5,8			201 LDA £\$0		254	RTS	
46 * *****	96 ELSE	149 >>> PRINT MESS12			202 STA CH		255 T5	CMP	£\$89
47 * *****	97 *****	150 >>> POSCURS 5,12			203 LDA CV		256	BNE	T6
48 * *****	98 *	151 >>> PRINT MESS13			204 JSR TABU		257	LDA	£\$C0
49 * *****	99 * initialisation *	152 DEM	>>> POSCURS 10,16		205 JMP BOUCLE		258	STA	MODE
	100 *	153 >>> PRINT MESS14			206 ENTREE >>> POSCURS 0,2				
	101 * de la RWTS *	154 JSR ROKEY			207 LDX £\$0				
	102 *	155 CMP £\$B1			208 RK JSR AFFMOD				

VOICI UN JEU POUR GAGNER UN ABONNEMENT D'UN AN A HEBDOGICIEL!

ENVOYEZ-NOUS UNE LETTRE AVEC VOS COORDONNEES. JOIGNEZ-Y UN CHEQUE DE 420 FRANCS ET VOUS GAGNEZ UN ABONNEMENT D'UN AN! C'EST UN JEU A TOUS LES COUPS ON GAGNE!!

SPECTRUM

Suite de la page 3

```

7150 GO TO 7010
7200 IF R=2 THEN LET R=3
7205 IF R=19 THEN LET R=18
7210 IF R=2 THEN LET S=3
7215 IF R=3 THEN LET S=28
7220 IF ATTR (R,5)=24 THEN GO TO 7230
7225 GO TO 7250
7230 IF G=1 THEN LET S=5+1
7235 IF D=1 THEN LET S=3-1
7240 IF H=1 THEN LET R=R+1
7245 IF R=1 THEN LET R=R-1
7250 RETURN
7255 REM *****
***** C H U T E *****
***** TABLEAU DE JEU *****
7300 LET H=INT (RND*CHX)+1: IF H <=NIU THEN RETURN
7305 IF K(H)=1 THEN GO TO 7330
7310 IF NT=0 THEN RETURN
7311 LET NT=NT-1
7312 LET U=INT (RND*3)+1
7314 IF U=1 THEN LET P(H)=5
7315 IF U=2 THEN LET P(H)=0
7316 IF U=3 THEN LET P(H)=7
7318 PRINT PAPER 2; INK P(H); BR
IGHT 1; AT Q(H); Z(H); "X"; LET K(H)=1; PRINT PAPER 7; INK 0; AT 19; Z(H); " "
7320 RETURN
7330 PRINT PAPER 2; INK 0; AT Q(H); Z(H); "X"; LET O(H)=O(H)+1
7340 IF ATTR (Q(H); Z(H)) <=56 THEN GO TO 7390
7350 PRINT PAPER 7; INK 2; FLASH 1; AT Q(H); Z(H); "X"; DEEP .005;3
DEEP .005;1; DEEP .005;3; LET K(H)=0
7355 LET NB=NB-1; LET MO=MO+1
7360 IF H=1 OR H=4 OR H=5 THEN LET O(H)=7
7370 IF H=2 OR H=3 THEN LET O(H)=11
7374 IF P(H)=0 THEN LET SC=SC-NM
7376 IF P(H)=7 THEN LET SC=SC-BM
7378 IF P(H)=5 THEN LET SC=SC-JM
7380 RETURN
7390 LET I=I+1: IF I=5 THEN LET I=1
7395 PRINT PAPER 2; INK P(H); BR
IGHT 1; AT Q(H); Z(H); £$(I); DEEP .005;H; RETURN
7400 IF ATTR (R,5)=58 THEN LET S=C+SC+NU
7410 IF ATTR (R,5)=57 THEN LET S=C+SC+BU
7415 IF ATTR (R,5)=56 THEN LET S=C+SC+JU
7420 LET Y=ATTR (R,5)-50; PRINT PAPER 2; INK 0; AT R,5; "X"; PRINT PAPER 4; INK Y; AT R,2; "X"; DEEP .3;3; DEEP .1;2; PRINT PAPER 4

```

```

; INK Y; AT 19;2; "X"; AT 20;1; "X";
DEEP .3;4; DEEP .1;5; PRINT PAPER 4; AT 20;1; "X";
7425 IF S=7 THEN LET K(4)=0: LET T(4)=7
7426 IF S=11 THEN LET K(4)=0: LET T(4)=11
7427 IF S=15 THEN LET K(1)=0: LET T(1)=7
7428 IF S=20 THEN LET K(3)=0: LET T(3)=11
7429 IF S=25 THEN LET K(5)=0: LET T(5)=7
7435 LET X=INT (RND*10): IF X<2 THEN GO SUB 7900
7440 LET NB=NB-1
7450 GO TO 7035
7900 REM *****
***** V A L E U R S *****
***** DEFINITION DU *****
***** TABLEAU DE JEU *****
***** PAPER 4; CL5 *****
8010 LET C=0
8015 FOR L=0 TO 7: FOR C=0 TO 31: PAPER 5; PRINT AT L,C; " "; NEX T C; NEXT L
8020 INK 7; PAPER 5; PRINT AT 0,0; C; PAPER 2; INK 1; PRINT AT 0,0; "V="; V; "A="; A; "X="; X; INK 0; PRINT AT 0,1; "X"; INK 7; PRINT AT 0,12; "X"; INK 5; PRINT AT 0,23; "X"
8025 FOR L=3 TO 10: FOR C=3 TO 25: PAPER 2; INK 0; PRINT AT L,C; " "; NEXT C; NEXT L
8030 PAPER 5; INK 3; PRINT AT 2,11; "X"; PRINT AT 2,19; "X"; PRINT AT 1,11; "X"; INK 0; PRINT AT 2,13; "X"; INK 0; PRINT AT 2,0; "X"; INK 0; FOR C=3 TO 20: PRINT AT 19,C; " "; NEXT C; P RINT AT 20,2; " "; AT 20,20; " "; AT 21,1; " "; AT 21,29; " ";
8040 PAPER 3; INK 0; PRINT AT 10,27; " "; PRINT AT 10,3; " "; 8045 INK 0; FOR L=19 TO 21: LET

```

```

C=0: PRINT AT L,C; " "; AT L,C+31; " "; NEXT L; PRINT PAPER 7; INK 2; AT 10,0; FLASH 1; " "; AT 10,31; " "; FLASH 0
8050 LET L=20: FOR C=4 TO 27; PA PER 0; INK 7; PRINT AT L,C; " "; NEXT C
8055 LET L=21: FOR C=3 TO 28; PA PER 0; INK 7; PRINT AT L,C; " "; NEXT C
8060 PRINT PAPER 0; INK 7; AT 21,6; "SCORE: 0"; AT 21,20; "NB: 20"
8065 FOR C=7 TO 25 STEP 9: PAPER 6; C; INK 0; PRINT AT 5,C; " "; AT 5,C; INK 0; NEXT C
8070 FOR C=11 TO 20 STEP 9: PAPE R 3; INK 0; PRINT AT 9,C; " "; AT 10,C; INK 0; NEXT C
8075 RETURN
8080 REM *****
***** DEFINITION DES GRAPHIQUES *****
***** *****
8090 RESTORE 9050; FOR U=USR "a" TO USR "z": READ d; POKE U,d; NEXT U
9040 REM A = X
9050 DATA BIN 00011000
9051 DATA BIN 10011001
9052 DATA BIN 01111110
9053 DATA BIN 00111101
9054 DATA BIN 00111100
9055 DATA BIN 00111100
9056 DATA BIN 10000010
9057 DATA BIN 11000011
9058 DATA BIN 00000000
9059 DATA BIN 11001011
9060 DATA BIN 11001011
9061 DATA BIN 11001011
9062 DATA BIN 11001011
9063 DATA BIN 11001011
9064 DATA BIN 01111111
9065 DATA BIN 00111110
9066 DATA BIN 00011100
9067 DATA BIN 00000000
9068 DATA BIN 00000000
9069 REM C = Y
9070 DATA BIN 11000011
9071 DATA BIN 11010011
9072 DATA BIN 10010011
9073 DATA BIN 10001011
9074 DATA BIN 11111110
9075 DATA BIN 01111100
9076 DATA BIN 00111000
9077 DATA BIN 00000000
9078 REM D = X
9080 DATA BIN 11000011
9081 DATA BIN 01000010
9082 DATA BIN 00111100
9083 DATA BIN 00111100
9084 DATA BIN 00111100
9085 DATA BIN 01111110
9086 DATA BIN 10011001
9087 DATA BIN 00011000
9088 REM E = A
9090 DATA BIN 11000000
9091 DATA BIN 11000000
9092 DATA BIN 10011000
9093 DATA BIN 10111100
9094 DATA BIN 10111100

```

```

9095 DATA BIN 10011000
9096 DATA BIN 01111100
9097 DATA BIN 00100110
9098 REM F = X
9100 DATA BIN 00101110
9101 DATA BIN 01100110
9102 DATA BIN 11110111
9103 DATA BIN 11100111
9104 DATA BIN 01111110
9105 DATA BIN 00100100
9106 DATA BIN 00100100
9107 DATA BIN 00100100
9108 REM G = X
9110 DATA BIN 00100100
9111 DATA BIN 00100100
9112 DATA BIN 00100100
9113 DATA BIN 01111110
9114 DATA BIN 11100111
9115 DATA BIN 11100111
9116 DATA BIN 01100110
9117 DATA BIN 01110100
9118 REM H = X
9120 DATA BIN 01100100
9121 DATA BIN 01111110
9122 DATA BIN 00011001
9123 DATA BIN 00011001
9124 DATA BIN 00111101
9125 DATA BIN 00011101
9126 DATA BIN 00000011
9127 DATA BIN 00000011
9128 REM I = X
9130 DATA BIN 00000000
9131 DATA BIN 00000000
9132 DATA BIN 00000001
9133 DATA BIN 11011111
9134 DATA BIN 11111111
9135 DATA BIN 00011101
9136 DATA BIN 00001000
9137 DATA BIN 00000000
9138 REM J = X
9140 DATA BIN 00000000
9141 DATA BIN 11111100
9142 DATA BIN 00000000
9143 DATA BIN 11111000
9144 DATA BIN 11111111
9145 DATA BIN 11100001
9146 DATA BIN 00000000
9147 DATA BIN 00000000
9148 REM K = X
9150 DATA BIN 00000000
9151 DATA BIN 00111111
9152 DATA BIN 00000000
9153 DATA BIN 00011111
9154 DATA BIN 11111111
9155 DATA BIN 10001111
9156 DATA BIN 00000000
9157 DATA BIN 00000000
9158 REM L = X
9160 DATA BIN 00000000
9161 DATA BIN 00000000
9162 DATA BIN 10010000
9163 DATA BIN 11111011
9164 DATA BIN 11111111
9165 DATA BIN 10111000
9166 DATA BIN 00010000
9167 DATA BIN 00000000
9168 REM M = X
9170 DATA BIN 11111111
9171 DATA BIN 00100010
9172 DATA BIN 00100010
9173 DATA BIN 00100010
9174 DATA BIN 11111111
9175 DATA BIN 10001000
9176 DATA BIN 10001000
9177 DATA BIN 10001000
9178 REM N = X
9180 DATA BIN 11111111
9181 DATA BIN 01010101
9182 DATA BIN 10101010
9183 DATA BIN 01010101
9184 DATA BIN 10101010
9185 DATA BIN 11111111
9186 DATA BIN 00000000
9187 DATA BIN 00000000
9188 REM O = A
9190 DATA BIN 00000000
9191 DATA BIN 00000100
9192 DATA BIN 00000100
9193 DATA BIN 00011000
9194 DATA BIN 00011000
9195 DATA BIN 00101000
9196 DATA BIN 01111000
9197 DATA BIN 10101100
9198 REM P = X
9200 DATA BIN 00000000
9201 DATA BIN 00000011
9202 DATA BIN 00011111
9203 DATA BIN 00111111
9204 DATA BIN 00111111
9205 DATA BIN 00100111
9206 DATA BIN 00000011
9207 DATA BIN 00000000
9208 REM Q = X
9210 DATA BIN 00000000
9211 DATA BIN 11000000
9212 DATA BIN 11111000
9213 DATA BIN 11111000
9214 DATA BIN 11111000
9215 DATA BIN 10111000
9216 DATA BIN 00000000
9217 DATA BIN 00000000
9218 REM R = F
9220 DATA BIN 11110000
9221 DATA BIN 11100000
9222 DATA BIN 10000000
9223 DATA BIN 10000000
9224 DATA BIN 11111111
9225 DATA BIN 10001000
9226 DATA BIN 10001000
9227 DATA BIN 10001000
9228 REM S = A
9230 DATA BIN 00001111
9231 DATA BIN 00000111
9232 DATA BIN 00000011
9233 DATA BIN 00000001
9234 DATA BIN 11111111
9235 DATA BIN 00010001
9236 DATA BIN 00010001
9237 DATA BIN 00010001
9238 REM T = X
9240 RETURN

```

Suite page 29

C'est nouveau, ça vient de sortir



AMSTRUD MEGAZONE

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

CANON MSX / X07

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

je pourrai passer mes programmes tapés dans le métro sur mon ordinateur de salon.



REVE-JE OU VOLE-JE ?

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



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



ble, à condition de posséder un Commodore, aucune adaptation n'étant actuellement prévue.

ON ECHAPPE AU GOUDA ET ON CUEILLE LA TULIPE

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

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



TAM, TAM DANS LA JUNGLE

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

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

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

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

G.L., je lui avais demandé de l'aide, voilà ce qu'il m'a envoyé :

"Voici quelques magouilles intéressantes sur Spectrum.

Underwurlde :

1) place la cassette d'Underwurlde.

2) tape ce programme :

```
1 CLEAR 24300: DATA 221,33,0
200,17,0,0,62,255,55,205,86,5,20
1: FOR i=0 TO 13: READ X: POKE 6
4000+i,X: NEXT i: PRINT "démarré
z la cassette": RANDOMIZE USR 64
000: RANDOMIZE USR 64000
```

3) fais RUN, NEW et arrête le magnéto.

4) Tape celui-ci :

```
1 PRINT "attendez": FOR i=561
TO 1500: POKE 23755+i,PEEK (512
00+i): NEXT i: DATA 33,164,98,22
7,51,51,251,201: CLS: FOR i=0 T
0 7: READ X: POKE 24791+i,X: NEX
T i: RANDOMIZE USR 24740
```

5) RUN, NEW.

6) et celui-ci :

```
1 POKE 62373,243: POKE 62410,
251: POKE 62411,201: PRINT "redé
marrez la cassette": RANDOMIZE U
SR 62373
```

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

8) SAVE "WURLDE"SCREENS

9) SAVE ".CODE 26610,34840

10) rembobine la bande.

11) NEW.

12) Et encore celui-là :

```
1 LOAD ""CODE: PAPER 0: I
NK 0: PRINT AT 20,0: LOAD ""CODE
: RANDOMIZE USR 26610
```

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

14) NEW.

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

```
10 LOAD ""CODE: LOAD ""CODE
20 LET X=13: FOR Y=2 TO 13: LE
T A=238: GO SUB 100: NEXT Y
30 LET A=186: LET X=10: GO SUB
100: LET X=11: GO SUB 100
40 RANDOMIZE USR 26610
100 POKE 26673+32*Y+X*2,A
110 RETURN
```

BIDOUILLE GRENOUILLE

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

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

A partir de cette copie, fais :
LOAD ".CODE: PRINT AT 20,0: LOAD ".CODE: POKE 50081,0: POKE 50082,0: POKE 50083,0: POKE 53567,0: RANDOMIZE USR 24832



POUR TE SORTIR VIVANT DE CETTE JUNGLE POURRIE TAPE CE PROGRAMME : DATA 251 PRINT WWWW P.S: CI-JOINT UNE BARRE DE CHOCOLAT POUR T'AIDER A TENIR LE COUP

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

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

4) USR 24740 devient USR 24731.

A partir de 6, c'est complètement différent. Tape ce programme :

```
1 DATA 251,1,254,127,237,120
31,55,248,221,33,0,64,17,0,155,6
2,255,205,194,4,195,0,131: POKE
56443,243: FOR i=0 TO 23: READ X
: POKE 56467+i,X: NEXT i: RANDOM
IZE USR 56443
```

Fais RUN et fais repartir le magnéto.

7) l'écran se fige. Remplace la K7 par une K7 vierge, et passe une dizaine de tours.

8) déclenche l'enregistrement.

9) presse espace.

10) éteins, puis rallume l'ordinateur.

11) tape le programme suivant :

```
1 DATA 221,33,0,64,17,0,155,6
2,255,55,205,86,5,195,0,131: FOR
i=0 TO 15: READ X: POKE 64000+i
,X: NEXT i: RANDOMIZE USR 64000
```

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

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

1) place la K7.

2) tape ça :

```
1 LOAD ""CODE: POKE 44927,17
7: POKE 44923,62: POKE 44924,1:
POKE 44925,50: POKE 44926,73: PO
KE 45044,123: RANDOMIZE USR 3272
0
```

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

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

Lords of Midnight... Ca te branche ? Allons-y.

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

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

1	4
2	5
3	6

Prépare la sauvegarde et tape le programme suivant :

```
10 LET A$=""000834440A110000003
C187E7EE7E7002A55AA55AA552A000007
F7F000555500000000001C08082A49000000
0103AC7F7000000001C600051800000000
0547C3828000000000000387C6C00000000
0003CFF3C00000009254545EFE00000000
0F266667E00000006060606C8D00000000
0001C72810000000005D55127F00000000
0000000000000000"
20 FOR I=0 TO 127: LET A=CODE
A$(I*2+1)-48-7*(A$(I*2+1))>"A")
30 LET A1=A*16+(CODE A$(I*2+2)
-48-7*(A$(I*2+2))>"A")
40 POKE USR "A"+I,A1: NEXT I
50 FOR W=0 TO 1: FOR V=0 TO 2:
PRINT AT 0,0;
60 FOR I=V*22 TO V*22+21-5*(V=
2): FOR J=32+W TO 32+W+31
70 LET A=PEEK (26672+I*64+J)
80 LET A2=INT (A/16)
90 LET A1=A-16*A2
100 PRINT CHR$(144+A1);
110 NEXT J: NEXT I
120 PAUSE 0: COPY: PAUSE 0
130 CLS: NEXT V: NEXT W
140 STOP
150 DATA 221,33,110,103,17,0,80
,62,255,55,205,86,5,201
160 FOR I=0 TO 13: READ X: POKE
23300+I,X: NEXT I
170 RANDOMIZE USR 23300: RUN
```

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

```
10 DATA 33,128,108,17,31,0,1,1
2,28,82,40,113,35,119,25,81,16,2
49,195,117,95: LOAD ""CODE 16384
20 FOR I=0 TO 20: READ X: POKE
23317+I,X: NEXT I: RANDOMIZE US
R 23300
```


APPLE EXPOSE

Vendredi, Samedi et dimanche derniers s'est tenu à Paris, Porte de Versailles, l'Apple Expo 85. Quelles nouveautés nous a apporté ce luxueux salon ? Aucune. Rien de rien, pas l'amorce d'une nouvelle carte, pas de périphérique fou, pas même un nouvel octet perdu au fin fond d'une disquette qui traînait dans un placard.

TOUT ÇA C'EST TRÈS BEAU, MAIS QUAND VANT-ON SE DÉCIDER À PROTÉGER LES PIRATES?



Seul truc un peu rigolo, une conférence sur le piratage. Organisé par Jean-Louis Courieux (journaliste à France-Inter), il réunissait Jean Calmon (nouveau Directeur d'Apple France), Aldo Reset (pirate), Michaël (simili-pirate), Maître Bensoussan (spécialiste français de la législation sur l'informatique), Jean-Louis Le Breton (Directeur de Froggy Software), Jean-Claude Dalle (directeur de Version Soft), M. Duthil (Agence pour la Protection des Programmes), Fabrice Gille (programmeur de Froggy Software) et Lionel Lumbroso (responsable du réseau Calvados). Qu'ont-ils dit, tous ces braves gens ? Pas grand chose qui

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

Aldo Reset est le seul à avoir tiré son épingle du jeu. Ce petit crétin de 21 ans (ah, ces jeunes!) a réussi à mettre toute la salle de son côté, se gaussant de tous ceux qui prétendaient avoir créé des protections efficaces. Non seulement il est pirate, mais en plus il a la tchatche. Petit con. Michaël n'a rien dit, pour la bonne raison qu'il n'avait rien à dire (et à voir sa tête, il ne doit pas parler souvent). Maître Bensoussan a légiféré tout son soûl, Jean-Louis Le Breton a réussi à parler 174 fois de Froggy Software et 24 fois de son nouveau jeu (deux fois moins cher et non protégé!), JC Dalle a prononcé une phrase immortelle ("Les pirates attendent que les auteurs aient des couilles en or pour leur faire des pipes"), Duthil s'est fait huer en déclarant qu'il se battra contre les pirates, les copieurs, les déplombeurs et tout ce qui bouge, Fabrice Gille et Lionel Lumbroso n'ont rien dit parce qu'ils étaient occupés à parler d'autre chose entre eux. Le plus drôle, c'était les téléphones échangés après la conférence (moi, j'ai le dernier Broderbund, je te l'échange contre le dernier Infocom). En fait, c'était le seul bon plan de toute l'Expo.

DANS LE RÔLE DU DÉCOUVREUR: LE JOUEUR!

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



flexion. A chaque couple de tableaux réussi, vous recevez une récompense sonore et visuelle proportionnelle à la difficulté surmontée. Encore un soft que vous allez être obligés d'acquiescer, et plus vite que ça: s'il ne vous plaît pas, votre petite soeur ou votre petit frère se fera un plaisir d'y jouer. Le logiciel n'existe pour le moment que pour Commodore, une adaptation sur Spectrum et Atari est attendue.

MÉCÉNAT

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

donc plus aucune excuse pour ne pas nous envoyer très prochainement des planches pour l'HHHHebdo.



BAL TRAGIQUE CHEZ APPLE: 1200 LICENCIEMENTS PRÉVUS

Pendant que la fête battait son plein à la porte de Versailles, d'importantes décisions se prenaient à Cupertino concernant la restructuration de la société. Apple emploie près de 6000 personnes aux Etats-Unis. Le chiffre des licenciements prévus dépasserait le millier de personnes. La pilule devient une citrouille, autant dire qu'Apple va avoir du mal à l'avaler. En France le personnel semblait un peu triste de devoir faire la fête alors que la société mère passe un très mauvais cap. Depuis plusieurs mois, Apple est en perte de vitesse. Le Mac n'a pas rencontré le succès escompté et l'usine de Fremont a ralenti sa production à 25000 pièces par mois alors qu'elle peut en produire jusqu'à 80000. Le marasme qui frappe Apple est dû à plusieurs raisons et en particulier l'indécision de la société à se positionner sur le marché. Apple n'a jamais vraiment opté pour le professionnel ou pour le familial. Si en France l'image de marque est très PME/professions libérales, aux Etats-Unis et au Canada, les Apple sont considérés comme des micros familiaux plutôt démodés (exception faite du Macintosh qui reste un jouet de luxe). Le ralentissement des ventes de logiciels pour la

gamme Apple/ est également caractéristique d'une désaffection pour la machine. Toutefois, il serait prématuré de balancer Apple aux orties. La restructuration entreprise par John Sculley est de nature à rassurer les banquiers. Vu de l'extérieur on pourrait dire: fini la rigolade, maintenant on va faire du sérieux. Les Etats Unis n'étant pas la France, Apple peut donc se séparer de plus de 1000 personnes et retrouver un ballon d'oxygène



pour prendre le virage qui lui permettra de ne pas quitter la route. Parce qu'en cas d'accident, on dit que plusieurs gros recoins de la finance sont prêts à venir ramasser les morceaux. En ce qui concerne Apple France, pas de problèmes. Le nouveau patron, Jean Calmon a le look sérieux qui correspond parfaitement à la nouvelle politique d'Apple US.

ET ALLONS-Y LES FRÈRES LES SŒURS

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



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

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

SOS SOS DEULIGNES EN PERDITIONS

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

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

Listing Commodore n° 1

```
1 DATA169,11,141,38,3,169,192,141,39,3,96,133,251,198,251,41,127,201,33,16,2
2 DATA230,251,165,251,76,202,241,:X=49152:FORI=XT0X+27:READ:POKEI,A:NEXT:SYSX
```

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

Listing Oric n° 1

```
0 A$="78A930A2069D02BCC0DFAR206F E02BCBD02BCC093D0F6A9309D02BCC0BD0 2BCC093DF3"
1 A$=A$+"FE02BC4C1B04":FORI=1TO95 STEP2:POKEI/2+#410,VAL("##"+MID$(A$,I,2)):NEXT
```

Pierre-Yves RONDELET n'en est pas à son coup d'essai, mais sa production de qualité mérite bien des applaudissements croissants.

Listing Apple

```
10 INPUT "IMA1, IMA2";NM$(1),NM$(2):PRINT CHR$(4);"BLOAD NM$(1),A$2000":PRINT CHR$(4);"BLOADNM$(2),A$4000":DATA 169,0,162,255,173,87,192,173,80,192,173,82,192,173,84,192,138,32,168,252,173,80,192,173,82,192,173,85,192,138,32,168,252,202
20 RESTORE:FORI=0TO36:READ A:POKE768+I,A:NEXTI:CALL 768:TEXT:HOME:PRINT"OK"
```

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

Olivier BILLARD, champion toutes catégories de la brièveté se lance impunément dans la zone de grande classe.

Listing Commodore n° 2

```
1 POKE126,0
2 GOT01
```

Vainqueur du jour, la cour a jugé bon de se rassembler au grand complet pour asséner un ban d'honneur à Jacques NAPIERAJ qui évitera à beaucoup de distraits de craquer trop vite. Entrez votre listing en mémoire, puis tapez LOAD et LIST puis enfin SAVE. Vous pourrez ainsi récupérer les listings Basic protégés par erreur ou récupérer la source détruite (toujours) par erreur.

Listing Amstrad

```
1 MEMORY &B79:FOR I=1 TO 3:READ A:POKE &AC00+I,A:NEXT I:FOR I=1 TO 5:READ A:POKE &B79+I,A:NEXT I:DAT A &C3,&7A,&AB,&AF,&32,&45,&AE,&C9
```

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

Listing Amstrad (2)

```
CLS:"TYPE FICHER: ".CHR$(PEEK(&B819))XOR 36):"ADRESSE CHARGEMENT: ".PEEK(&B81D)*256+PEEK(&B81C)-(PEEK(&B820)*256+PEEK(&B81F)):?"LONGUEUR FICHER: ".PEEK(&B820)*256+PEEK(&B81F):?"POINT D'ENTREE: ".PEEK(&B822)*256+PEEK(&B821)
```

Et pour François JULIENNE nous remuerons en rythme et secouerons notre micro en cadence.

Listing Oric

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

Adios los muchachos, hasta la vista!

EMULEZ-VOUS LES UNS LES AUTRES

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

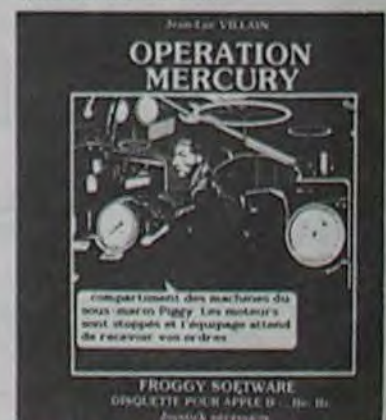


ce que lui raconte le Commodore). La compatibilité est garantie à 100% pour le basic, mais pour le langage machine des doutes subsistent quand à l'efficacité. Le gadget n'est pas encore destiné à l'Europe, mais s'il devait traverser l'Atlantique il ne coûterait pas moins de 7000 francs!

JEAN-LUC VILLAIN CRÉE DE BELLES CHOSES

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

que ou diesel, périscope, manche d'aération...) et modifiables. Les paramètres extérieurs à vos manipulations sont la météo, l'emplacement des positions ennemies, les actions du saboteur (quoique vous puissiez l'éliminer si vous le découvrez), etc. Bref si vous appréciez les jeux axés sur la tactique et la stratégie maritime (en surface ou en-dessous) vous serez rapidement convaincu de la très grande qualité de ce soft.



Vous devez, en moins de neuf jours, découvrir une base sous-marine secrète plus un carnet dans une sacoche plus un saboteur à votre bord fout en gênant au maximum les mouvements ennemis. Pour cela vous disposez quand même d'un sous-marin sympathique (au moins par son nom): le Piggy (humour anglais, bien sûr). Vous manipulez votre sous-marin entièrement à coups de joystick, grâce à une soixantaine de commandes réparties dans une dizaine de menus. Tous les paramètres de commande de votre navire sont contrôlables (ballasts, moteur électri-

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

AMSTRAD CPC 6128: UN ORDINATEUR NORMAL

Suite de la page 1

qu'on vous a dégotté un avis contraire.

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

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

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

Prix prévu aux Etats-Unis : 800 dollars. Vous avez sûrement mal lu, je recommence. 800 dollars. C'est bon, là ? Je peux continuer ? C'est le prix avec un moniteur couleur, le traitement de textes Amstrad (normal-oups), quelques jeux et un moniteur couleur que j'ai déjà dit.

Le prix de la configuration comprenant un moniteur monochrome et un traitement de textes Wordstar (berk !) est de 700 dollars tout ce qu'il y a de plus américains. Table d'équivalence : 800 dollars égale au moins 8500 balles, 700 dollars... allez, je vous le fais à 7500 balles. Mais pas sûr, parce que cette fois, au lieu d'être importé, c'est nous (l'Europe) qu'on l'exporte.

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

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



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

passé à la moulinette du DOS. Le premier, avec son contrôleur intégré, vaudra 3190 francs alors que le drive supplémentaire ne coûtera que 1890 francs. O surprise ! Les drives ne sont pas encore prêts : pas avant le mois d'Octobre. Tiens, étonnant de la part de Philips, tout n'est pas disponible. A quoi ont servi les quelques dix mois d'attente pour la sortie de ce matériel ? A pouvoir offrir des périphériques, bien sûr, mais aussi des logiciels et des interfaces.

LOGICIELS

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



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

(d'origine non précisée). Le côté ludique n'a pas été oublié avec Zaxon, Buck Rogers, Congo Bongo, Chess Master, Beamrider, River Rad, Hero... Bien sûr, ils fonctionnent sur tous les MSX, les utilitaires demandant une RAM minimum de 48 Ko.

INTERFACES

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

ACHETER OU PAS ?

La sempiternelle question se pose ici avec plus d'acuité que d'habitude : nous avons un nouveau MSX certes, mais ce n'est qu'un MSX après tout ! Alors pourquoi ne pas l'acheter ? Rien ne vous en empêche ! Mais de mon point de vue mieux vaudrait attendre (long-temps ?) le MSX nouveau avec ses 128 Ko de RAM, sa RAM vidéo d'enfer et ses 80 colonnes.

BIDOUILLE GRENOUILLE

Suite de la page 9

Et suis l'axe Nord-Sud !

Voilà. J'espère que tous ces conseils pourront t'aider. N'hésite pas à faire appel à moi en cas de difficulté.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que ça ne m'était pas très utile. J'étais là, paumé au milieu de la brousse, dans le relais postal, en train de lire cette lettre stupide; autour de moi, les mêmes grattaient la terre, cherchant je ne sais quoi, le chef-postier (tu parles !) me regardait d'un air soupçonneux et j'entendais les cris des singes dans les arbres. J'avais l'air fin. J'avais quand même une bonne raison pour être là. Il fallait absolument que je trouve la dernière partie de la pierre sacrée de "Meurth agran dhvités". Le seul indice que j'avais était un morceau de peau sur lequel était gravé quelques idéogrammes. Déchiffrés, cela donnait :

"la version Spectrum de la quatrième aventure d'Eurêka comporte une erreur. Pour la corriger, faire CLEAR 23999, charger la quatrième partie par LOAD ** CODE, et effectuer les pokes suivants :

POKE 30188,210
POKE 30189,240
POKE 30251,210
POKE 30252,240

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

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

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

"Commission d'enquête sur la drogue. C'est demain que le sénateur Pérignac doit prononcer son intervention. Dans les milieux bien informés, on murmure de d'importantes personnalités sont inquiétées avant le discours de celui qui s'est juré de faire tomber les gros bonnets.

Objets intéressants à la fouille :

1) Dans la valise, voiture 2, bagage haut :
-Divers habits.
-Une lettre adressée à Louis Pérignac.
2) Dans la poubelle, voiture 2, wc haut :
-Des serviettes en papier.
-Un morceau de lime à ongles.
-Il se dégage une très forte odeur d'eau de toilette.

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

3) Dans le sac vert, voiture 7, bagage haut :
-Un costume croisé trois pièces.
-Une feuille de papier listing.
-Un micro-ordinateur portable.
-Une pochette contenant une feuille de paie.
-Des petits bouts de papier.
-Faites action 1720.

4) La mallette verrouillée, voiture 1, wc haut :
-Faites action 6275.
-Un dictaphone.
-Une cassette audio.
-Une lettre du Narcotic Bureau (USA).

5) Une valise, voiture 7, bagage haut :
-Un revolver 357 Magnum.
-Le plan d'un entrepôt.
-Des fromages de brebis.
-Une lettre adressée à M. Mozzarella.

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

6) Une mallette, voiture 5, place 1, fenêtre bas :
-De la lingerie fine.
-Une seringue.
-Plusieurs ampoules de Neurofix.

7) Un sac, voiture 3, place 9, couloir haut :
-Une boîte de viande pour chats.
-Des vêtements divers.
-Un livre "j'apprends à tricoter".

8) Une poubelle, voiture 5, wc haut :
-Des serviettes en papier usagées.
-Un portefeuille renfermant seulement de la petite monnaie française et américaine.

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

Le contrôleur : un mouchoir, la carte d'hôtel, dans sa sacoche de cuir : une clé à carré, une pince, un indicateur d'horaires.
Madame Pérignac : une petite clé noire, une enveloppe contenant un contrat d'assurance-vie de son mari à son bénéfice.
Madame Tricot : action... un billet de TGV et une réservation pour la voiture 2, un flacon marqué Thanatax.

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



Melle Voss : Un collier doré cassé, traces de piqûre sur le bras, une page d'agenda, des photos très spéciales.
M. Mozzarella : beaucoup d'argent liquide en francs et dollars, une carte de crédit au nom de M. Pérignac, un flacon d'eau de toilette "Macho", une montre-gousset en or.

Louis Pérignac : un portefeuille, une pochette rafraichissante, un morceau de lime à ongles, une carte de visite.
Le cadavre : des clés de voiture, un trousseau de clés avec une étiquette marquée Kate, une lettre en allemand.

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

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

J'avais tout ce dont j'avais besoin pour s'amuser en société. Malheureusement, au fond de cette saloperie de piège dans lequel je venais de tomber, je n'en avais pas vraiment besoin.

Pourtant, dans les films, ils s'en sortent toujours. Moi, ça me paraît mal barré.

LA LETTRE DE LA SEMAINE

Monsieur

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

Compte-rendu:

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

Le CES est-il mieux organisé que les autres années? Réponse: NON!

L'indice de participation des exposants dans le satellite Micro Mac Cormic West a du chuter de moitié, celui des visiteurs aussi.

Alors, pour combler le vide, les organisateurs n'ont installé comme vidéo que la section porno. Il y avait un monde fou, d'autant que les stars du X venaient donner des dédicaces.

Pour les exposants, le CES est sûrement trop cher. Ce qui explique que nombre d'exposants -et non des moindres, Electronic Arts, Wico, etc...- avaient loué des suites dans les hôtels de la ville plutôt que dans l'expo elle-même.

Et puis, Janvier n'est pas si loin... La version hivernale du CES est plus importante. Tout le monde garde ses forces.

Finis les stands luxueux...

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

Dieu, que ce CES fut morose!

COTE HARD:

Immense stand Commodore avec des 128 partout.

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

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

Atari présentait son 130 ST et son Jackintosh dans un couloir boudé...

NINTENDO par contre exposait sa fameuse console de jeu et des softs... superbes (ils sont fous ces japonais!).

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

COTE SOFT:

Epyx: les nouveautés -toujours les memes, entre autres Summergames 2- sont enfin disponibles. US GOLD a traité pour distribuer les produits Epyx en Angleterre- RCA aurait signé pour la France.

Access vient de sortir Beach Head 2 -un nouveau tube en prévision.

Broberbund sortait Karatéka pour Commodore 64 et présentait une pré-version de Lode Runner's rescue, avec graphisme 3D de Synapse.

Après Bruce Lee et Conan, Datasoft sort Zorro. Meme scénario.

Activision -seul américain à avoir une stratégie commerciale internationale- sort des nouveautés toujours marquées des jeux vidéo: Bull Blazer et Rescue on Fractalus.

Electronic Arts: Skyfox est disponible sur Commodore 64. En préparation: Star Flight sur IBM (je ne vous parle pas du graphisme!).

Sierra OnLine... circulez.

Mind Scape sort Racter, un logiciel qui répond à toutes les questions idiotes. Humour typiquement américain.

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

Conclusion:

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

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

POUR LA CRYPTTE SUIVEZ LE GUIDE

Alors que la Grenouille de Mustang Informatique brille par son universalité et son faible coût, d'autres protections hard vivent sur le marché, se satisfaisant d'une utilisation spécifique sur l'une ou l'autre des



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



MICRO-ONDES
l'indiscrétion ♣

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

Photo A2



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

Trop chargé pour être digestible.

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

Mais le réalisateur s'enfonce aussi avec ses personnages.

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

Diffusion le 25 à 20h35 sur A2

VENI, VEDI, VERDI
Fitzcarraldo ♥

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

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

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



Photo C

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

Diffusion le 30 à 21h00 sur C+

curiosités :

LE FAUSSAIRE

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

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



Photo FR3

D'un réalisme à vous couper le souffle (l'horreur au quotidien), il se dégage du film un léger parfum de pourriture. Rassurez-vous, rien à voir avec "La peau". Si l'un, est un ramassis de merde, l'autre est un tas de fumier, qui je vous le rappelle, est un très bon engrais. Diffusion le 24 à 20h35 sur FR3

LITAN

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

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

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

Diffusion le 27 à 20h30

LA FUREUR DE VIVRE

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

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

Lundi 24 juin

- 20h30 C+ : RETENEZ-MOI OU JE FAIS UN MALHEUR (laissez-vous aller, résiliez l'abonnement)
- 20h35 FR3 : LE FAUSSAIRE (voir CURIOSITES)
- 20h35 TF1 : C'ETAIT DEMAIN (voir article) ♣
- 20h35 A2 : LES CAPTIFS DE L'AN 40 (documenteur)
- 22h10 TF1 : HOCKEY (ok ?)
- 22h20 C+ : ETOILES ET TOILES (Freddy s'étirole)
- 23h00 FR3 : THALASSA (vague à l'âme)

Mardi 25 juin

- 20h30 C+ : LE ROI DES CONS (être ou ne pas être)
- 20h35 FR3 : AGUIRRE (voir article) ♦
- 20h35 TF1 : UN ADOLESCENT D'AUTREFOIS (redif)
- 20h35 A2 : L'INDISCRETION (voir article) ♣
- 22h05 TF1 : CONTRE-ENQUETE (magazine)
- 22h15 C+ : RAGTIME (voir No 87)

Mercredi 26 juin

- 20h30 TF1 : DALLAS
- 20h35 FR3 : MANIMAL (série anomalie policière)
- 20h35 A2 : LE MONDE DESERT avec O. Carlisi et Daniel Olbrichsky
- 21h00 C+ : LE SURVIVANT D'UN MONDE PARALLELE (retourne-s-y)
- 21h30 TF1 : PETROLE n° 7
- 22h00 A2 : VIDEO SUR SABLE (l'image comme mirage)
- 22h05 FR3 : LE MUR DE L'ATLANTIQUE : Royan
- 22h25 C+ : SIGNES EXTERIEURS DE RICHESSE
- 22h35 TF1 : COTE D'AMOUR (disques en stock)

Jeudi 27 juin

- 20h30 C+ : LITAN (voir CURIOSITES)
- 20h35 FR3 : HISTOIRE D'UN JOUR : Ranucci
- 20h35 TF1 : LES HOMMES DE BONNE VOLONTE n° 2
- 20h35 A2 : LA TROISIEME GUERRE MONDIALE (fin)
- 21h30 TF1 : QUESTIONS A DOMICILE : F. Léotard
- 22h05 A2 : CARTE DE PRESSE : La Beauté
- 22h40 C+ : MADAME CLAUDE n° 2 (pubis repetita)

Vendredi 28 juin

- 20h35 A2 : CHATEAUVALLON
- 20h35 FR3 : MANIMAL n° 2
- 20h35 TF1 : GALA DU MIDEM
- 21h00 C+ : LE PIGEON (voir article) ♥
- 21h20 FR3 : MEDICALES : les voyages
- 21h35 A2 : APOSTROPHES : Au risque de l'aventure
- 21h50 TF1 : L'ENFANT FUSILLE de J-M. Drot
- 23h00 FR3 : TOURNOI DE DANSE EUROPEEN
- 23h00 C+ : TRIPLE CROSS (1967), film de C. Plummer avec Yul Brynner et Romy Schneider
- 23h00 A2 : THERESE DESQUEYROUX (1962), film L. Franju avec P. Noiret et E. Riva

Samedi 29 juin

- 20h35 TF1 : LA VIE SENTIMENTALE DE LOUIS VELLE (théâtre)
- 20h35 A2 : CHAMPS ELYSEES
- 20h35 FR3 : DISNEY CHANNEL
- 22h10 TF1 : DROIT DE REPONSE
- 22h15 A2 : RUGBY
- 22h15 FR3 : DYNASTIE

Dimanche 30 juin

- 19h00 A2 : ET LA VIE CONTINUE (fin)
- 20h35 A2 : LE GRAND RAID
- 20h35 TF1 : LA FUREUR DE VIVRE (voir CURIOSITES)
- 20h35 FR3 : MEDITERRANEE (doculturel)
- 21h00 C+ : FITZCARRALDO (voir article) ♥
- 21h35 A2 : LA SPLENDEUR DES MOGHOLS : Le souffle de DIEU
- 22h30 FR3 : MAM'ZELLE BONAPARTE (1941), film de M. Tourneur avec Edwige Feuillère



Photo TF1

pensante pratiquant l'autosatisfaction morale et le pardon évangélique. Nick lui oppose une morale contraire (la quête de l'identité, la révolte salutaire). Un lecteur averti valant deux Jean-Christophe, le film se réduit à sa simplicité biblique : Adam et Eve, Caïn et Abel,

Dieu (papa), la bonne et moi... ou les problèmes éternels de l'adolescence (teen-age du côté de Stonehenge).

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

Diffusion le 30 à 20h35 sur TF1.



LA FIEVRE DE L'OR
Aguirre, la colère de Dieu ♦

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

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



Photo FR3

toujours pas de poteau indicateur

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

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

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

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

Diffusion le 25 à 20h35 sur FR3

DÉBOIRES UCHRONIQUES
c'était demain ♣

Film de N. Meyer (1979) avec M. McDowell, D. Warner et M. Steenburgen.

qui règne. Les événements vont reprendre de plus belle.

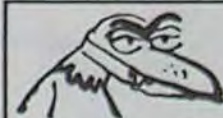
A la fin du siècle dernier, Herbert George Wells (Malcolm McDowell), qui s'ennuie dans son époque, invente une machine à explorer le temps. Alors qu'il discute avec ses amis de l'intérêt de sa découverte, la police vient lui apprendre que Stevenson, ici présent, n'est autre que le trop célèbre Jack l'Eventreur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

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

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

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

Diffusion le 24 à 20h35 sur TF1



LES OISEAUX
le pigeon ♥

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

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

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

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

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

Diffusion le 28 à 21h05 sur C+



DESTRUCTOR

de Max KLEVEN



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

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

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

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

COCAÏNE

de Paul Morrissey



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

Paul MORRISSEY ! Ah, Paul MORRISSEY ! Oui, Paul MORRISSEY ! C'est Paul MORRISSEY !

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

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

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

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

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

CINOCHÉ !

édito

Chetou pas à mon tepo ! Lutsa les queums !

Après la persu néejour du no-ch'ci de la main'se dernière, faut qu'vous affranchisse à propos d'un c'tru important.

C'était bien, vous êtes contents, c'était pas trop cher ?

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

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

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

Moi, j'y vais plusieurs fois par semaine, bon, d'accord, c'est mon boulot, mais quand même, c'est pas une raison.

Bon, donc il faut que vous vous bougiez le derrière et que vous sortiez de vos chaumières et courir remplir les salles obscures, où vous attendent des messieurs avec des longs imperméables...sur l'écran !

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

CLOU (ya vraiment personne pour le faire taire ?)



box office

1) ROSE POURPRE DU CAIRE	18/20
2) APRES LA REPETITION	18/20
3) BRAZIL	17/20
4) PERIL EN LA DEMEURE	17/20
5) LA VIE DE FAMILLE	16/20
6) ESCALIER C	16/20
7) LA MAISON ET LE MONDE	16/20
8) AU-DELA DES MURS	16/20
9) RENDEZ-VOUS	15/20
10) BLANCHE ET MARIE	15/20
11) ADIEU BONAPARTE	15/20
12) WITNESS	15/20
13) SERIE NOIRE/NUIT BLANCHE	15/20
14) BIRDY	15/20
15) PIANOFORTE	15/20
16) LA BALADE INOUBLIABLE	15/20
17) NUIT PORTE JARRETTES	15/20
18) SUBWAY	15/20
19) REPO MAN	15/20
20) CHOOSE ME	15/20
21) RETOUR MORTS-VIVANTS	15/20
22) SAC DE NOEUDS	15/20
23) LES SAISONS DU COEUR	15/20
24) ELECTRIC DREAMS	15/20
25) FRENCH LOVER	14/20
26) FASTER PUSSYCAT	14/20
27) LA DECHIRURE	14/20
28) LE FIL DU RASOIR	14/20
29) 2010	14/20
30) POULET AU VINAIGRE	14/20



LES POINGS FERMES

de Jean-Louis BENOIT

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

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

Et découvrez que le cinéma français n'est pas près de mourir, surtout si Jean-Louis Benoit, Leos Carax, Luc Besson, Danièle Dubroux et consorts forment un club ! Jean-Louis Benoit n'est pas un jeune réalisateur au sens propre du terme, j'veux dire qu'il aura bientôt 40 ans. C'est un réalisateur jeune.

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

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

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

Des films de ce genre on en a eu un bon paquet ces 10 dernières années : Taxi Driver,

tout et tout avec plein de sang et de tortures et tout.

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

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

est complètement inadapté, mais aussi complètement à la masse, à cause de la guerre.

Un petit gamin dont le père est dans le coma, est envoyé par sa mère chez une dame, dont le fils, Henri, revient de la guerre.

Entre le gosse et Henri, s'installe une relation très bizarre, parce que l'Henri, l'est pas très net depuis qu'il a r'venu.

Pauv' gars qui se sent inutile... Ce qu'il sait faire, c'est faire la guerre, se terrer dans les tranchées en rusant pour ne pas se faire voir, rouler des clopes avec tous les mégots qu'on gratte à droite, à gauche.

Mais la putain de vie trop facile, se faire servir par maman, ne pas se battre... Heureusement qu'il y a le gosse pour jouer à la guerre.

Et ils jouent à la guerre, et rapidement ça devient pour de vrai, pas de fusil mais un lance-pierres, et ça suffit largement.

C'est beau.

L'Ardeche est superbe, très bien photographiée.

Mon seul regret dans l'histoire, c'est qu'on arrive trop vite au maximum de tension. On découvre trop vite qu'Henri est fou, et n'est pas juste un soldat heureux parce qu'enfin sorti de l'enfer du front.

Et c'est dommage, enfin, pas trop, on a un peu l'impression que le réa', une fois sur son banc de montage, n'avait pas du tout envie de laisser à son film le cachet "film intimiste sur la campagne française" qu'il a au début. J'le comprends, mais, enfin, c'est son choix, quoi. Bien.



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

Le thème central de ces films, c'est généralement l'inadaptation après le retour. Bien sûr, il y a ceux qui se passent dans la guerre avec des morts par-

Normal, vu que généralement les gens, y z'aiment pas la guerre, parce que, vraiment ça fait désordre !

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

48 HEURES

de Walter Hill

Avec Eddie MURPHY, Nick NOLTE. 1H35. USA. BONNE REPRISE.

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

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



m'appelle Chien Enragé de Kurosawa avec Toshiro Mifune, mais ça c'est une autre putain d'histoire).

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

Et voilà ces deux locudus qui se tapent sur la gueule et se donnent des claques dans le dos, j'parle de Nolte le flic et de Murphy le mac'.

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

Evidemment, ils arrivent à buter les méchants, après moult poursuites et descentes chez les gens à pas piquer des hannetons, et c'est fini. Ils jouent bien, ils sont drôles, y a de l'action, c'est pas trop factio et on s'ennuie pas une minute. Alors que demande le peuple, hein ? Bon ça va je sais, de la fesse, allez, y en a un tout petit peu, mais surtout y a plein de gros mots et de violence ! Ouéééh !

LE BAISER DE LA FEMME ARAIGNÉE

de Hector BABENCO



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

William HURT, Prix d'Interprétation Masculine à Cannes '85

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

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

PATROUILLE DE NUIT

de Jackie Kong



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

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

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

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

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

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

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

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

Alors, schizophrénie, ou usurpation d'identité ?

Vous voyez le scénar n'est pas si nul, simplement c'est super mal filmé, mal cadré, mal monté, au point que certains gags tombent plus qu'à plat. Conclusion, au moins ce film remet des tas de pendules à l'heure : les réalisatrices sont aussi nulles que les réalisateurs, fini le sexisme !

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

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

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

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

LE SOUDAN MEURT PEU A PEU

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

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

"Royal Canin" exécutées par divers graphistes modernes éditées par "Toi et Moi pour toujours". Il y en a dix-huit. 100 f la pochette. Ça met la carte postale à un peu plus de cinq francs. Pour de la sérigraphie, ça va. On trouve ça à la librairie La Hune, à celle de Beaubourg, aux Yeux Fertiles ou on les

TUER LE WOODOO

On sort en même temps qu'un maxi solo de son ex-chanteur Stanad Ridgway une compilation du défunt Wall of Woodoo. Du groupe on regrettera peut-être Marc Moreland, guitariste original, mais l'essentiel est que Ridgway continue une carrière. Voilà bien un autre grand chanteur, doublé d'un bon écrivain, spécialiste de la chanson "petit film", écoutez ses "Mexican radio", "lost week-end", "call of the west" qui sont de grandes choses de ce quasi-inconnu. La production est un peu tocarde et l'abus de boîte à rythme fait déjà dater le produit mais il y a tellement de poésie là-dedans, mon vieux

JAZZERIES

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

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



Philippe Gerbaud



Muzo

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

ALLEZ REIMS

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

Berroyer.

- Talking Heads, "The lady don't mind" (Pathé Marconi)
- The Style Concil, "Our favorite shop" (Polydor)
- Wall of Woodoo, "Granma's house" (CBS)
- Gil Evans, "Live at Sweet Basil" (King record company)
- Miles Davis, "You're under arrest" (CBS)
- Bob Dylan, "Empire burlesque" (CBS)

PÉPÉ DYLAN

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

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

et d'aller toucher magot. On inventera d'autres choses encore. On ne reculera devant rien pour faire votre bonheur.

ÉLÉGANT LE MILITANT

Il y a un 45 t des Talking Heads qui vient de sortir. Quelque chose de pas désagréable. On attend l'album. Le deuxième de Style Concil "Our favorite shop" est sorti. Paul Weller, plus il a l'air variéteux plus il est engagé. Voilà le paradoxe. Il a gardé son positivisme de la flambée rock 1976 quand avec "Jam" il s'opposait aux nihilistes punks, criant, en résumé, qu'on pouvait faire du rock énergique et violent sans se traîner dans la merde et qu'il n'y a pas de futur à attendre de ceux qui se complaisent à dire qu'il n'y en a pas. Il jouait la carte impec, sapé clean, et ne mâchant pas ses mots. Il y a toujours eu un mélange de grâce et de lourdeur, de naïveté et de pertinence, de chic et maniérisme cocotte, chez ce type qui en tout cas se prend en charge, se fait une vie intéressante, s'amuse beaucoup à travailler et n'aime pas stagner. Evidemment, au premier coup d'oreille, ses jazzeries, violon néo-caravellien, ses tentatives vers tous les genres peuvent être rebutantes. Encore une fois, avec une écoute consciencieuse on trouve de grandes qualités, un subtil décalage, un grand chanteur, un très bon guitariste. On peut seulement regretter que l'esprit musical rock l'ai quitté. On nous demanderait : "En bref, nous conseillez-vous ce disque", "Oui", qu'on répondrait.

LE GROS LOT

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



Placid

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



Toi & moi pour toujours

CONCOURS

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

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

Question: ALLO? ALLO!

LES AVENTURIERS DU LOTUS PERDU



LE MON AU LOTUS DE SANG

Lecteur-Shan, permet à ma misérable personne de te recommander cet album. Kogaratsu, le mystérieux Samourai à l'armure bleutée t'attend pour te faire vivre une fabuleuse aventure moyennageuse. Si la qualité de cet album ne te satisfait pas, si le dessin de Michetz, le découpage, le lettrage, les couleurs et le scénario de Bosse n'obtiennent pas ton enthousiasme, je me ferai Sepuku comme le Bushido l'exige.
LE MON AU LOTUS DE SANG de Michetz chez Dupuis, 33 misérables francs.

B.D!

ebdito

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

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

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

En avant vers de nouvelles aventures sdxsdqgv.

MILOU

PANZER NOSTALGIQUE

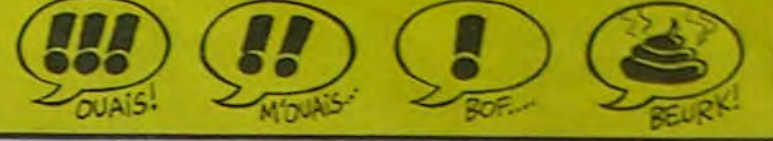
Max est un dessinateur qui a sévit dans Zoulou. C'est là qu'il a publié par épisodes son premier album, "Bad Max". Zoulou, c'était l'organe de la jeunesse décalée. Qui s'est remise dans le rang, probablement, car Zoulou n'existe plus.
Le style de Max est un peu choquant au départ, mais moyennant quelques concessions au style, on peut s'y faire très bien. C'est du Néo-Punk, ça arrive un peu après la vague mais c'est marrant quand même.

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

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

LES LIVRES DE LA SEMAINE

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



STARTER MANUEL



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

cas de l'histoire et du scénario qui gagneraient à rester à leur place : le musée !
STARTER CONTRE LES CASSEURS de Jidéhem chez Dupuis. 33 vis platinées dans tous les garages Panhard.

COPY DEUX PLUS



Il vous est sûrement déjà arrivé d'être invité à une soirée déguisée. Vous renâchez, vous allez avoir l'air ridicule, mais finalement vous acceptez. Vous choisissez quelque chose de bien, tant qu'à faire. Un super costume, ressemblant et tout, et vous vous rendez à la fête. Là, on vous accueille en disant "Mais il est génial, ton costume ! Vraiment ressemblant ! Et c'est quoi ?"
C'est dans "Luc Leroi remonte la pente". Ça, et un tas d'autres trucs, qui vous sont sûre-



ment arrivés, ou que vous aimeriez bien voir. La vérité sur les lunettes grâce auxquelles on voit à travers les vêtements, par exemple. L'art et la manière de draguer une nana qui a 20 centimètres de plus que vous. Ce qu'il y a vraiment dans les couloirs désaffectés du métro.
Ca ressemble à du Martin Veyron, ça a la patte de Veyron, le style de Veyron. D'ailleurs, Jean-Claude Denis a travaillé avec lui. Mais c'est pas du Veyron. C'est mieux : on hurle de rire à toutes les pages. Vous êtes sensés le savoir, c'est pas le premier album qu'il fait, loin de là. M'enfin, si vous l'avez raté, c'est le moment de vous rattraper.

?????????



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

DORIANNE de Crespin, Humanoides, 50 francs à économiser.

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

LES INDIENS AVANT LES COWBOYS



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

reux. Les cowboys n'existent pas encore, du moins ils ne s'appellent pas comme ça.

Nous suivons une famille et un détachement militaire qui font route vers l'Acadie. L'amour va naître entre deux des protagonistes, l'équipage va rencontrer des indiens (qui disent "papoose" et "eau-de-leu" tout le temps, ce qui prouve bien qu'ils sont authentiques), des moments difficiles et des heures de repos.

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

LE GRAND DERANGEMENT, de JF CHARLES chez DELIGNE, 39 peaux de bison.

PROVINCE'BLUES



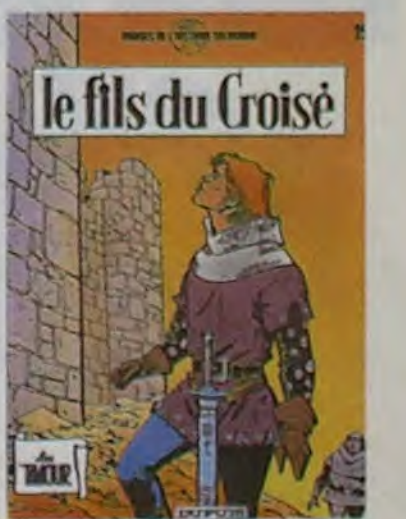
Il ne se passe rien, mais alors vraiment rien. Ou alors, c'est un formidable roman d'aventure. A vous de choisir selon que vous soyez sensible à la vie des provinciaux de l'Espagne profonde ou que vous vous sentiez dépayés dès que vous sortez des 6 premiers arrondissements de Paris. A lire au calme, un verre de lait non stérilisé posé sur la margelle du puit.

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

TIMOUR JAMAIS, TOI ?

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

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



MEMOIRES D'UN VIEUX DEGUEULASSE



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

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

pitoyables héros. Faulkner, Hemingway, Miller et Céline sont de doux enfants de cœur à côté de lui. Schultheiss, lui non plus, n'est

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

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

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

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

SALUT LA PROMO!

VOUS DETESTEZ VOTRE LIBRAIRE ? BRAVO ! Vous pouvez nous commander tous les albums de BD de votre choix. Envoyez-nous simplement votre adresse nous vous enverrons notre bulletin de vente par correspondance. Que ça ne vous empêche pas de profiter de la promo hebdomadaire ! Cette semaine la promo concerne "Le grand dérangement". Cet album est le deuxième tome de la série

"Les pionniers du nouveau monde". Comme vous n'avez sûrement pas le premier ("Le pion") et que le résumé du second sera trop compliqué pour vos petites cervelles nous vous proposons de récupérer les deux tomes moyennant 74 balles de bison au lieu de 90 (39 + 6 francs de port francs par album). Mais quel est ce que vous allez bien pouvoir faire avec ces 16 francs d'économie ?

OH oui, oui je désire recevoir exemplaires des deux tomes de la série LES PIONNIERS DU NOUVEAU MONDE. Combien vous dites ? 74 balles, port compris, pour les deux albums ? Ça marche, je joins la somme de _____

Envoyez-moi les deux tomes moyennant 74 balles de bison au lieu de 90 (39 + 6 francs de port francs par album). Mais quel est ce que vous allez bien pouvoir faire avec ces 16 francs d'économie ?

Prénom _____

Adresse _____

Cela sent l'air _____

Signature _____

Payement par carte bleue : numéro de la carte _____ par chèque bancaire ou postal ou mandat postal

Envoyer ce bon avec votre paiement à IMPRESSIONS 3 impasse du Colombier 95230 SOISY

LA MÉDECINE DU BANNI



COMPAREZ!

Photo non contractuelle



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.

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

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



LE TUBE DE L'ETE

DERNIERE MINUTE:
LES 1000 PREMIERES COMMANDES
SERONT ACCOMPAGNEES DE
10 CASSETTES DE PROGRAMME
GRATUITES.

Bon de commande à retourner à

Eureka Informatique

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

Disponible chez votre revendeur ou par correspondance

Les matériels suivants :

	Qté	Désignation	Prix
M. : _____			
Adresse : _____			
Code _____ Ville _____			

Ci-joint mon règlement par _____

désire commander :

Un ensemble ORIC à 3 490 F

Un ORIC ATMOS à 990 F

(Ajouter 25 F de frais de port si votre commande est inférieure à 500 F.)

POURQUOI PAYER PLUS CHER?

L'ENSEMBLE:

990 f.

Photo non contractuelle



ORIC ATMOS + PERITEL + ALIM + 3 CASSETTES DE JEUX

LOGICIELS ORIC 1

ASSEMBLER DISASS	102.00	INTERTRON	60.49
ASTEROIDS	69.97	MONITEUR 1.0	105.55
CARN 3	60.49	MULTIGAMES	53.37
CASPAK	71.16	ORIBLE	60.49
CASSE BRIQUES	49.81	ORIC FLIGHT	37.95
CENTIPEDE/CHENILLE INF.	79.46	ORIC FORTH	142.32
DICO 5	60.49	ORIC MON	102.00
DINKY KONG	79.46	PUISSANCE 4	49.81
EUROPE OU GEOFRANCE	73.53	SPACE CRYSTAL	79.46
GALAXTON	71.16	STARFIGHTER	79.46
GALAXY 5	79.46	THE ULTRA	79.46
GENCAR	105.55	TRAITEMENT 3D	105.55
HOPPER OU JOGGER	79.46	WORD PROCESSOR	166.04
HYPER MASTER MIND	60.49	ZODIAC	79.46

PERIPHERIQUE & ACCESSOIRES

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

LOGICIELS ORIC 1 & ATMOS

3D INVADERS	79.46	J'APPRENDS LA CAO	135.20
ACHERON'S RAGE	79.46	KIT ECRAN	112.67
L'AIGLE D'OR	135.20	COMPILATEUR BASIC	171.97
ANNUAIRE	105.55	LE PROTECTOR	71.16
AS DES AS	112.67	LOTORIELS	90.14
AUTHOR	130.46	MYSTERY TOWER	79.46
CHESS	79.46	ORIC BASE	112.67
CRIBBAGE	79.46	ORIC BASIC PLUS	112.67
CROCKY	90.14	ORIC CALC	130.46
D.A.O.	112.67	ORIC GESTION 1	142.32
DAMBUSTER	79.46	ORIC GESTION 2	142.32
DEFENCE FORCE	71.16	ORICADE	97.25
DONT PRESS LETTER Q	79.46	ORION	71.16
DRAUGHTS (Dames)	79.46	ORISCRIBE	171.97
FRIGATE COMMANDER	74.72	PROBE 3	85.39
GASTRONOM	71.16	QUACK A JACK	79.46
GESTION DE STOCK	135.20	RAT SPLAT	79.46
GHOST GOBBLER	85.39	SCUBA DIVE	79.46
GODILLORIC	71.16	SUPER COPY ECRAN	112.67
GREEN CROSS TOAD	85.39	SUPER FRUIT	79.46
HARRIER ATTACK	79.46	TRICK SHOT	79.46
HU'BERT	90.14	ULTIMA ZONE	79.46
INVADERS	85.39	XENON I	97.25
J'APPRENDS L'ANGLAIS	105.55	ZORGON'S REVENGE	88.95

PROMO LOGICIELS ORIC 1

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



LE TUBE DE L'ETE

Disponible chez votre revendeur ou par correspondance

EUREKA INFORMATIQUE, 39, rue Victor Massé 75009 PARIS

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

PETITES ANNONCES GRATUITES

BRADE, pour ZX 81, 19 K7 du commerce, 15F et 4F de port. Stéphane Moenner, 1 rue du Ti-nouff, 29200 Brest.

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

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

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

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

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

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

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

CHERCHE pour ZX 81, programmes Ball (HHHHebdo No 68 et 69) et Football (No 80) copiés sur K7, les échange contre nombreux jeux (Flipper, Géographie, Puissance 4, Blitz, Moon patrol...). Fabrice Moreau, 8 rue du parc, 45380 La chapelle St Mesmin. Tel : (38) 72 62 22 après 18H.

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

VENDS ZX 81, 16K, livres, clavier ABS, prix 1300F, cédé 950F (TTC), ordinateur de Juin 84. Philippe Gaubert, 5 place Jean Jaurès, 12110 Aubin. Tel : (65) 63 18 96 après 18H30. NDG : TTC = Très Très Cher ?

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

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

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

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

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

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

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

ORIC

VENDS Atmos 48K, moniteur couleur, livres sur la programmation, cordons et alimentation péritel, 2 interfaces joysticks, listings, accessoires divers, 2600F à débattre. J.C.Isacard, 6 bis rue Aubry Vittet, 95100 Argenteuil. Tel : 980 67 58 après 18H. NDG : Moi je le veux avec un livre sur les radis.

VENDS Oric Atmos (6 mois), péritel, 2 livres, 5 Théoric, magnéto (720F), 7 K7 (Tyran, Aigle d'or, etc.). Prix d'achat : 3500F, laissé 1300F. B.Sampol au (68) 55 44 34 aux heures de repas. NDG : si jeune ...

VENDS Atmos 48K, péritel, transformateur de 1 ampère, 13 jeux d'aventures, logo, garantie, 1300F. Tel : (50) 53 46 33 à 20H.

VENDS nombreux programmes originaux pour Oric à prix très intéressants. Eric au 543 37 20. NDG : Allo... Microsoft à l'appareil, c'est combien ?

VENDS pour cause de folie profonde Atmos à plus de 990 francs.

VENDS Oric Atmos 48K (07/84) sous garantie, magnéto, péritel, alimentations, cordons, K7 de jeux et de démonstration, manuels, 1500F. Tel : (76) 90 13 19.

CHERCHE correspondant Oric Atmos pour échange et bidouilles sur région parisienne Sud Est. Vends Hoper, 3D Fongus et Invaders (< 25F). Gregory Picard, 71 rue Danton, 91210 Draveil. Tel : 940 70 56.

AMSTRAD

VENDS ou échange Amstrad CPC 464 couleur, nombreux jeux et utilitaires (70) contre le CPC 664 monochrome. Ste Rousselle, 95470 Surveilliers. Tel : 468 41 39.

VENDS ou échange plus de 150 programmes pour l'Amstrad CPC 464. Envoyez vos listes à : Fabrice Schuller, 5 rue St Bruno, 67200 Strasbourg.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad CPC 464. Ecrire à Lilian Fraysse, 12 rue Paulin Marty, 12200 Villefranche de Rouergue, ou téléphoner le week-end au (65) 45 30 80.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, lecteur de disquettes, interface péritel, 40 logiciels, 5000F. Région parisienne uniquement. Tel : 837 07 52.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, 4 K7 : Gostbuster, Flight path 737, joystick, 10 K7 vierges, livres, 4200F (acheté le 5.3.85). Hubert Prenchez. Tel : 951 44 98.

VENDS CPC 464 couleur, 7 K7, livre d'initiation, rien du tout, 4000F (valeur 5200F). Tel : 543 63 69 entre 19H et 23H.

VENDS pour Amstrad CPC 464, 11 jeux, budget, Décathlon, le tout : 100F. Tel : (67) 76 18 01.

APPLE

CHERCHE possesseurs d'Apple IIe pour échanger programmes de jeu Cyril Vurpillot, 8 chemin des Tourtelots, Dambenois, 25600 Sochaux. Tel : (81) 94 38 20 après 19H.

VENDS Apple IIe, 2 drives, moniteur IIe vert, carte 80 colonnes étendue, interface parallèle, imprimante matricielle Apple, joysticks, livres, 200 logiciels et documentations, état absolument neuf. Valeur 32000F, prix 23000F. Tel : 946 09 84. Demander François. NDG : T'as inventé une lessive qui lave plus neuf ?

CHERCHE frères et sœurs possédant Apple IIc et IIc plus logiciels. Pour tout échange, une adresse : Laurent Métout, 8 avenue René Coty, 87100 Limoges. Ecrire aux heures de repas uniquement.

ECHANGE nombreux programmes de jeux et utilitaires (Conan, Sorcellerie...) pour Apple IIe, II+ , IIc. Pierre-Emmanuel Durand, Les eparres, 38300 Bourgoin-Jaillieu. Tel : (74) 92 02 48 après 18H30.

VENDS Apple IIc en excellent état (avec interface couleur "Chat mauve"), écran monochrome vert 12 pouces (Apple), souris (avec Mousepaint), joystick, livres, 10000F. Téléphoner à Marc-André au (1) 534 74 26.

CASIO FX 702P

VENDS Casio FX 702P complet, 600F. Hervé Bouqueuniaux, 46 rue Henry Bodot, 59153 Grand-Fort-Philippe. Tel : (28) 26 24 41.

RECHERCHE Casio-istes gracieux, pouvant me faire parvenir les programmes parus dans l'HHHHebdo (du No 1 au 78). Recherche aussi un module FP 10 pas cher. Xavier de Beauchesne, 2 rue François Bruneau, 44000 Nantes. Tel : (40) 93 30 32.

CHERCHE logiciels pour FX 702P. Echange copie pour copie (K7 jaquette et manuel). Emmanuel Dupas, 12 rue Pierre Curie, 91390 Morsang sur Orge.

VENDS pour FX 702P, imprimante FP 10 jamais utilisée, interface FA 2, 5 K7 83 programmes, divers. Valeur 1350F, vendu 900F.

VENDS FX 702P, interface, imprimante, 2 K7 (Graphisme et Jeux 4), bouquins, 1000F. Michel Clivet, 6 rue des prés, 25640 Roulans.

CHERCHE donneur d'un FX 702P ou échange contre TI 57 LCD avec programmes ou contre appareil photo Kodak polaroid EK 100, flash électronique (900F). Réponse assurée. Rudy Mertens, Tumulus, 6320 Villers-la-ville, Belgique. NDG : Non, non, ne m'écrivez plus pour me donner vos stocks de FX 702P, je sais plus où les mettre.

COMMODORE

VENDS programmes pour CBM 64 (20 à 30F). Exemples : Raid over Moscow, Tales of arabian nights, Gyrus, Falcon patrol 1 et 2, Ghostbusters. Liste complète en écrivant à Jean-Roch Mailly, 14 rue de Boulogne, 62520 Le Touquet.

ECHANGE ou achète programmes pour CBM 64 sur K7 uniquement. Jean-Pierre Staquet, 49 rue Max Fassiaux, 7401 Naast (Belgique).

VENDS Commodore 64, moniteur couleur de haut de gamme, magnéto, joystick, manuel informatique, Simon's Basic, 150 logiciels (meilleurs titres), prix à débattre. Patrick Barrier à "Per-rin", 32500 Fleurance. Tel : (62) 06 03 07.

VENDS Vic 20, 2 cartouches de jeux, 2 K7 de jeux, joystick (Pointmaster), 4 revues (Space-games, Battlegames, Fantômes et lieux hantés, micro pratique), 1500F. Jean-Marie Bertin, 3 passage Chaussin, 75012 Paris. Tel : 340 23 88 après 17H.

VENDS Vic 20, magnéto K7, joystick, autoformation 1 et 2, 8K super expander, cartouche avenger, 2 logiciels sur K7, livres sur le Vic, quelques accessoires et programmes à taper, le tout 3800F. Tel : (21) 42 01 01. Pascal Ngga, 13 rue Euclide, 62300 Lens.

DIFFICILE DE TROUVER LE BON LOGICIEL ?

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

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

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

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

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

2000 jeux!

NOS PRIX NEUFS !

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

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10 h à 19 h

89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS
tél. : 342.18.54
métro : gare de Lyon et Ledru-Rollin

HERCET MICRO-INFORMATIQUE

41, esplanade Fléchambault
(26) 82.57.98 51000 Reims

ORIC - SINCLAIR - MEMOTECH MSX (sanyo, yeno, yamaha...)

Librairie et nombreux logiciels.

VISMO

Vente informatique service micro ordinateurs

ORIC, SINCLAIR, AMSTRAD
Moniteurs couleur et N/B.
Tous périphériques

ASSEMBLEUR MONAMS
Recommandé par Hebdogiciel

84, bd Beaumarchais 75011 PARIS
12, bd de Reuilly 75012 PARIS
338.60.00

VIDÉO 107 INFORMATIQUE



PLACE DES FÊTES
75019 PARIS

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

Tél. : 201.22.34 - 201.46.09

GENERAL le temple d'AMSTRAD

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

CADEAU DE BIENVENUE
à tous les fidèles munis de cette annonce

10, boulevard de Strasbourg 75010 Paris ☎ 206.50.50

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

DEMANDEZ LE PROGRAMME

SOFT-PARADE ©

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 pourrions rapidement arriver à faire baisser les tarifs des fournisseurs pour atteindre l'objectif que nous nous sommes fixé: ramener les prix à une plus juste valeur !

Les classements sont faits en fonction de l'intérêt du programme et ne tiennent pas compte des prix, c'est à vous de juger de l'opportunité de la dépense. N'oubliez quand même pas que si le rapport qualité/prix est mauvais, le logiciel ne peut figurer dans cette page !

nouveau

KRYSTAL OF ZONG

De l'action et de l'arcade, le tout dans un même programme. Incroyable mais... (merci les chœurs). A ne rater sous aucun prétexte (sauf avis médical contraire).

UP'N DOWN

Jamais vu de route pareille, et pourtant ça monte et ça descend comme les montagnes russes de la Foire du Trône.

TAPPER

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 angoissantes.

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 hyperspace.

ZAXXON

De l'arcade comme au café... Et largement plus abordable ! Un classique qui manquait au Spectrumiste averti.

PSI WARRIOR

Des combats à coups d'énergie psychique, des ballades en skate antigravité, des dizaines d'heures de recherches avant d'atteindre la Source de tout le Mal. Génial...

SPY VS SPY

Retrouvez tous les documents secrets, placez des bombes et partez le premier de ce pays surpeuplé par les espions. Un must pour deux joueurs.

BOULDER DASH

Depuis Lode Runner, les jeux d'arcade vous ennuyaient ? Ce problème ne se pose plus dorénavant : vingt tableaux et cinq niveaux pour passer des heures uniques.

MEURTRE A GRANDE VITESSE

De l'aventure, du suspense et de la réflexion. Un vrai polar d'Agatha Christie où vous devenez Hercule Poirot. Extraordinaire de subtilité et d'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 d'acier.

FBI

Une bonne enquête vaut mieux que deux gangsters dans le dos, dans une impasse avec un réverbère en panne. Un vrai bon polar.

3D FONGUS

Le Paris-Dakar en avion, ça vous dit ? C'est tout pareil, on perd la piste, on s'emplafonne des rhinocéros, mais on se marre bien.

INVASION

Des Aliens comme s'il en pleuvait, des dangers à tous les coins de la galaxie, de l'action et du sang-froid : voilà ce qui vous guette dès que vous prenez 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 mégalomanie galopante, précipitez-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 !

A logiciel en anglais
F logiciel en français
V jeu d'aventure
R jeu de réflexion
J jeu d'arcade rapide
E éducatif
L langage
M manette de jeu nécessaire
* nouveauté

APPLE

1 CONAN	DISK	A J *	245
2 CRIME DU PARKING	DISK	F V *	190
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M *	275
4 BRUCE LEE	DISK	A J M *	245
5 SKYFOX	DISK	A J M *	395
6 PARANOIAK	DISK	F V R *	350
7 DALLAS	DISK	A V R *	245
8 EPIDEMIE	DISK	F V R *	350
9 AXIS ASSASSIN	DISK	A J M *	380
10 BC'S QUEST FORTIRES	DISK	A J *	190
11 LUNAR LEEPER	DISK	A J *	190
12 AQUATRON	DISK	A J *	190
13 JAW BREAKER-II	DISK	A J *	190
14 ONE-ON-ONE	DISK	A R M *	380
15 AZTEC	DISK	A J M *	350
16 IFR, SIMULATEUR DE VOL	DISK	F J R *	380
17 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M *	380
18 CHOPLIFTER	DISK	A J M *	300
19 HARD HAT MACK	DISK	A J M *	380

AMSTRAD

1 SORCERY	K7	A J M *	110
2 DEFEND OR DIE	K7	A J *	110
3 MACADAM BUMPER	K7	F J *	160
4 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F J *	180
5 SURVIVOR	K7	A J *	110
6 BATTLE FOR MIDWAY	K7	A J M *	120
7 HOUSE OF USHER	K7	A V *	110
8 FOREST AT WORLD'S END	K7	A V *	95
9 MESSAGE FROM ANDROMEDA	K7	A J *	95
10 SERIE NOIRE	K7	A J *	145

ZENJI

Pas mal, les jeux de réflexion. Bien, les jeux d'arcade. Super, les tableaux speeds. Alors, le mélange des trois, qu'en dites-vous ?

RIGEL

Explorez, cartographiez ce monde encore inconnu pour en préparer la défense avant que les pirates ne s'y incrustent. Puis défendez-le...

SCORPIRUS

"Argh !", pensez-vous : "ça va vraiment mal...". Bien pensé, car guider cette fichue bestiole dans ces sacrés labyrinthes, ce n'est pas de la tarte !

AIRBUS

Plus vrai que nature le pilotage de cet Airbus. A vous de démontrer que vous en êtes digne !

HOVER BOVVER

Imaginez une belle pelouse, mais alors vraiment super belle. Et imaginez que personne ne la tonde et que vous pouvez subrepticement utiliser une superbe tondeuse de course...

COMMODORE 64

1 REALM OF IMPOSSIBILITY	DISK	A V M *	380
2 LODE RUNNER	MODULE	A J M *	380
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M *	275
4 BOULDER DASH	K7	A J M *	125
5 PSI WARRIOR	K7	A F J M *	140
6 UP'N DOWN	K7	A J M *	160
7 TAPPER	K7	A J M *	160
8 SPY HUNTER	K7	A J M *	160
9 SPY VS SPY	K7	A J M *	135
10 CONAN	DISK	A J *	330
11 SEVEN CITIES OF GOLD	DISK	A V M *	380
12 TOURNAMENT TENNIS	DISK	A J M *	150
13 RAID OVER MOSCOW	K7	A J M *	125
14 SUMMER GAMES	DISK/2 K7	A J M *	280/180
15 KRYSTAL OF ZONG	K7	A V J M *	60
16 BATTLE FOR MIDWAY	DISK/K7	F J R M *	200/150
17 GHOSTBUSTERS	DISK/K7	A J M *	250/149
18 BRUCE LEE	DISK ou K7	A J M *	230/120
19 SPELUNKER	DISK	A J M *	275
20 HYPER BIKER	K7	F J M *	90
21 WHISTLER'S BROTHER	DISK	A J M *	275
22 DECATHLON	DISK/K7	A J M *	230/120
23 BEACH HEAD	K7	A J M *	105
24 BLUE MAX	K7	A J M *	380
25 PSYTRON	K7	A R J *	115
26 MASK OF THE SUN	DISK	A V R *	340
27 VOYAGEUR	K7	F V *	145
28 CHINESE JUGGLER	K7	A J M *	95
29 DALLAS	DISK	A V R *	190
30 HOBBIT	K7	A V R *	135
31 HOVER BOVVER	K7	A J M *	120
33 KILLER WATT	K7	A J M *	120
34 ZENJI	K7	A J R M *	120
35 AXIS ASSASSIN	DISK	A J M *	380
36 ONE-ON-ONE	DISK	A J M *	380
37 ARABIAN NIGHTS	DISK	A J M *	220
38 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M *	380
39 CHOPLIFTER	MODULE	A J M *	380
40 HARD HAT MACK	DISK	A J M *	380

ORIC 1 / ATMOS

1 3D FONGUS	K7	F J *	140
2 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F V *	180
3 AIGLE D'OR	K7	F V R *	135
4 MR WIMPY	K7	F J *	95
5 DOGGY	K7	F J *	120
6 SUPER JEEP	K7	F J *	140
7 HOBBIT	K7	A V R *	210
8 COBRA PINBALL	K7	F J *	140
9 FRELON	K7	F J *	120
10 LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	K7	F V *	160
11 BIG BASTON	K7	F J *	120
12 PSYCHIATRIC	K7	F J *	120
13 TENDRE POULET	K7	F V R *	120
14 LANCELOT	K7	F J *	150
15 TERMINUS	K7	F J *	120
16 ULTIMA ZONE	K7	A J *	80
17 MISSION DELTA	K7	F J R *	95

SPECTRUM

1 DARK STAR	K7	A J *	95
2 XAVIOR	K7	F J *	70
3 BRUCE LEE	K7	A J *	110
4 ZAXXON	K7	A J *	90
5 MATCH POINT	K7	A J M *	95
6 SABRE WULF	K7	A J *	120
7 UNDERWORLDE	K7	A V *	120
8 BEACH HEAD	K7	A J *	110
9 LORDS OF MIDNIGHT	K7	A V *	100
10 ATIC ATAC	K7	A J M *	95
11 PSYTRON	K7	A R J *	115
12 HOBBIT	K7	A V R *	135
13 PAINTING JOE	K7	F J *	75
14 LOMBRIX	K7	F J *	95
15 VOX	K7	F L *	180
16 3D MOVER	K7	F L *	180
17 INTERCEPTEUR COBALT	K7	F J R *	95
18 MANOIR Dr GENIUS	K7	F A R *	140

TEXAS TI/99

1 LUNAR LANDER	K7	F J M *	95
2 DRIVING DEMON	MODULE	A J M *	110
3 AMBULANCE	MODULE	A J M *	110
4 RABBIT RAIL	MODULE	A J M *	110

THOMSON

SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TOUS CES LOGICIELS SONT COMPATIBLES MOS, T07 AVEC EXTENSION 16K ET T07, 70

1 AIGLE D'OR	K7	F V *	180
2 FBI	K7	A J M *	190
3 INVASION	K7	F J *	155
4 AIRBUS	Module	F J M *	475
5 ELIMINATOR	K7	F J M *	120
6 PULSAR II	K7	F J M *	140
7 STANLEY MOS	K7	J M *	140
8 SPACE SHUTTLE SIMULATOR MOS	K7	F R J *	260
9 VOX MO 5	K7	F L *	180
10 YETI	K7	J M *	140
11 LABYRINTHE SURVIE	K7	F V M *	190
12 BACKGAMMON	K7	R *	170

ZX 81

1 RIGEL	K7	F J *	95
2 SCORPIRUS	K7	F J *	75
3 INTERCEPTEUR COBALT	K7	F R *	95
4 CROCKY	K7	A J *	85
5 COBRA	K7	F J *	80

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				
Participation aux frais de port en recommandé				+ 15,00
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 commandés. Chèque renvoyé en cas de rupture de stock.

88

si vous êtes
ABONNÉS
déduisez VOUS-MÊMES
vos 10 %
de remise sur
le bon de commande

10 % de remise pour
les abonnés !

Formation à l'assembleur

COURS D'ASSEMBLEUR

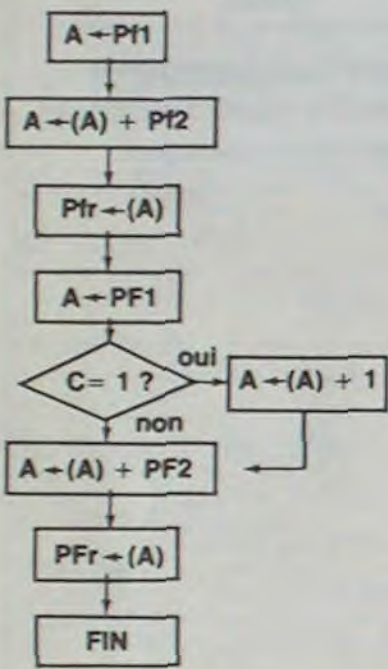
Vous êtes, grâce à l'HHHHebdo, devenus des quasi-cracks de l'assembleur. Mais ne partez pas ! Les bonnes surprises et les bons plans vont se multiplier dans les prochains cours, vous transportant jusqu'au nirvana des programmeurs. Comme toujours le cours théorique branchera les fans du tordu alors que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

Vous avez déjà eu droit aux disques suivants, dans votre page chérie par-dessus tout :

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

Je vous donne directement l'organigramme et l'algorithme, à vous de remonter la piste si vous sentez certaines difficultés à appréhender la méthode qui a abouti à ce résultat.

Organigramme méthode 1



légende :
Pf : poids faible
Pf : poids fort
r : résultat
(A) : contenu de A

En voici l'algorithme qui en découle directement :

- 100 charger dans A le premier octet de poids faible
- 110 additionner dans A le second octet de poids faible
- 120 stocker l'octet de poids faible du résultat
- 130 charger dans A le premier octet de poids fort
- 140 si le bit de carry est égal à 0 alors aller en 160
- 150 incrémenter le contenu de A (en binaire, la retenue ne peut être égale qu'à 0 ou 1 donc lorsqu'il y a retenue, nous devons ajouter 1 à l'un des deux opérandes de poids fort)
- 160 additionner dans A le second octet de poids fort
- 170 stocker l'octet de poids fort de notre résultat
- 180 fin de l'addition seize bits

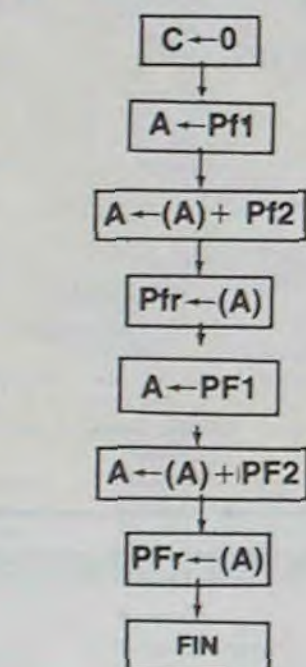
Dans cette méthode, nous n'aurons donc à nous préoccuper de la retenue qu'après avoir effectué et rangé le résultat de notre première addition. Si vous désirez étendre cet algorithme à plus de deux octets, il vous suffira de dupliquer la séquence des lignes 130 à 170 de notre algorithme.

Méthode 2 : nous arrivons maintenant au problème de l'addition avec report automatique de la retenue. L'opération ressemble à ceci :

A <--- (A) + (adresse deuxième opérande) + C

Dans cette méthode, nous allons devoir nettoyer le contenu du bit de Carry avant de pratiquer la première opération. Si nous oublions de réaliser ce nettoyage, nous risquons (une fois sur deux) d'ajouter à notre résultat de poids faible une retenue qui n'a rien à voir avec notre calcul. En revanche d'un point de vue stockage des données et des résultats, nous n'aurons pas de différence sensible avec la méthode précédente.

Organigramme méthode 2



Regardons maintenant l'algorithme :

- 100 nettoyer la Carry
- 110 charger le premier octet de poids faible
- 120 additionner dans A le second octet de poids faible
- 130 stocker l'octet de poids faible du résultat
- 140 charger dans A le premier octet de poids fort
- 150 additionner dans A le second octet de poids fort
- 160 stocker l'octet de poids fort du résultat
- 170 fin de l'addition seize bits

Vous remarquerez qu'après notre première opération, nous n'avons pas à nous occuper de la retenue. En effet, comme le processeur ajoute automatiquement celle-ci lors de l'instruction d'addition, s'il n'y avait pas de retenue lors de l'opération précédente nous ajouterons 0 (car C = 0) lors de notre seconde addition, ce qui ne modifie en rien notre résultat !

Comme pour la première méthode, si vous désirez étendre cette formule à plusieurs octets, il vous suffira de répéter la séquence des lignes 140 à 160. Je vous sens intrinsèquement réjoui à l'idée d'exploiter dans tous les sens ces magnifiques algorithmes d'addition multi-octets. Mais vous ne vous en contenterez pas, j'en suis sûr. Car quitte à additionner sur seize bits, autant réaliser le même exploit, toujours sur autant de bits, mais en soustrayant cette fois.



L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

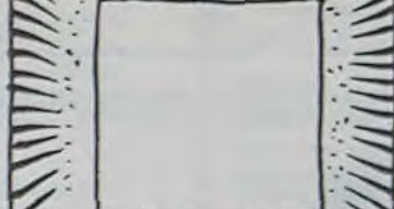
Langage machine... sur APPLE



Bonjour à tous les mécanos de l'octet et du bit à vapeur. Cette semaine marque un tournant radicalement décisif dans la série des articles sur le langage machine Apple, puisque j'ai décidé moi-même personnellement de vous révéler les grandes lignes et les détails de ce qui vous passionne tous : le GRAPHISME haute résolution. J'en vois déjà qui se mettent à leur tablette graphique. Du calme. Commençons par le commencement. Zat is to say par un poil de théorie. Ca n'a jamais fait de mal à personne. Or donc, de quoi l'est-ce qu'il retourne-t-il et par où entamé-je ? Je vous parlerai d'abord de la représentation de la page graphique. Mais à tout prendre, qu'est-ce qu'une page graphique ? Excellente question et je me remercie de me l'être posée. La page graphique est une zone de la mémoire vive réservée au stockage des informations qui seront envoyées sur l'écran par le circuit vidéo. Cette zone mémoire est fixée sur l'Apple II et se trouve située de l'adresse \$ 2000 à l'adresse \$ 3FFF. Or l'appelle "première page haute résolution". Pas radin pour deux sous, les concepteurs d'Apple ont doté leur machine d'une seconde page graphique qui suit la première et qui se trouve (par conséquent) placée de l'adresse \$ 4000 à l'adresse \$ 5FFF. Bon. Nous avons donc deux pages graphiques, mais comment s'en servir eu égard au fait que lorsqu'on allume sa bécano, c'est pas du dessin qui apparaît, mais du texte. A cette pertinente intervention, je répondrai : le plus simplement du monde ! Il existe des commutateurs à l'intérieur de l'Apple. Il suffit de basculer le bon pour faire apparaître la page graphique désirée, ou le texte, et lycée de Versailles.

Encore une fois, je vous donne directement l'organigramme et l'algorithme de cette méthode de calcul sur seize bits. Si vous éprouvez la moindre difficulté à appréhender le raisonnement qui aboutit à ce résultat, reprenez la démarche explicitée antérieurement dans ce cours et effectuez une nouvelle fois l'ensemble du raisonnement.

Voici LE JEU DU CARRÉ MAGIQUE :

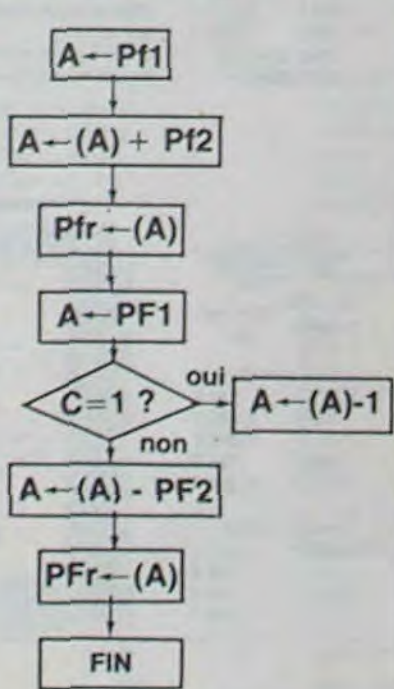


DESSINEZ DANS CE CARRÉ UN CHAPEAU MELON, ET VOUS VERREZ APPARAÎTRE UN CHAPEAU MELON. DESSINE ! C'EST MAGIQUE !

Méthode 1 : nous consacrerons nos efforts, en premier, à la soustraction sans report automatique de la retenue.

Encore une fois, je vous donne directement l'organigramme et l'algorithme de cette méthode de calcul sur seize bits. Si vous éprouvez la moindre difficulté à appréhender le raisonnement qui aboutit à ce résultat, reprenez la démarche explicitée antérieurement dans ce cours et effectuez une nouvelle fois l'ensemble du raisonnement.

Organigramme méthode 1



C'est le souk, l'enfer, la Bérésina ! Ne vous affolez pas, vous venez juste de faire joujou avec quelques-uns de ces précieux commutateurs dont je vous ai parlé plus haut. Après les avoir tripatouillé, je vais vous les montrer de plus près et vous expliquer leur utilité particulière.

- C050 permet de passer en mode graphique.
- C051 nous met en mode texte. C'est ou l'un ou l'autre qui est activé.
- C056 affiche la basse résolution (c'est caca)
- C057 affiche la haute résolution (c'est Xtra)
- C054 affiche la première page
- C055 affiche la seconde page
- C053 laisse 4 lignes de texte en bas de la première page haute résolution.
- C052 supprime les 4 lignes de texte en bas de cette même page.

Vous n'imaginez pas le nombre d'astuces possibles avec ces commutateurs. On peut faire toutes sortes de choses, et on ne va pas se gêner, vu qu'on est là pour ça. Et comme je possède un sens particulièrement aigu de la pratique et de la pédagogie, je vous invite à réaliser immédiatement tout de suite une animation qui en mettra plein les mirettes à votre petit neveu de huit ans qui fait des merveilles avec son ZX et ça commence à vous filer des complexes, c'est vrai quoi merde, avec un Apple à 13000 balles (environ), on doit pouvoir frimer de temps en temps.



Marche à suivre : dans un premier temps, il s'agit de réaliser deux dessins avec un utilitaire quelconque. Je vous entends d'ici : si son cours sur le graphique se résume à nous conseiller KOALA ou EASY DRAW, il peut se le rouler en pointe et se le glisser jusqu'au fin fond de son lecteur de disquette. Calmez-vous. Nous décortiquerons le graphique comme les pincés d'un crabe un soir de Noël. Nous apprendrons à faire de l'animation et toute cette sorte de choses. Mais pour l'heure je cherche à vous aguicher en vous montrant quelques possibilités excitantes. Or donc, commencez facile : avec un joystick, ou avec Mousepaint et sa souris, réalisez une tête simple et souriante, puis sauvegardez ce premier dessin. Ensuite, reprenez le même dessin, et modifiez simplement la bouche, par exemple, pour en changer la physiognomie. Sauvegardez ce second dessin. Cela dit et ceci fait, éteignez tout et laissez refroidir. Quelques secondes plus tard, rallumez et c'est reparti. Dès lors procédez de la façon suivante :

- Call -151 (vous entrez dans le moniteur)

- Bload (nom de votre premier dessin), AS 2000 (vous le chargez dans la première page graphique)

- Bload (nom de votre second dessin), AS 4000 (vous le chargez dans la seconde page graphique)

Le plus dur est fait. Maintenant, en place pour le quadrille. A vos claviers, et tapez ce qui suit :
 C057 (return) : vous êtes en haute résolution
 C050 (return) : vous passez en graphique. Le premier dessin apparaît (joie !)
 C052 (return) : les quatre lignes de texte disparaissent. Désormais, vous tapez sans filet.
 C055 (return) : la deuxième page graphique apparaît. La tête change d'expression. Tout baigne.

Fort de ces premières manipulations, nous allons écrire un small soft (en français un 'petit programme'), very easy (en français 'vachement facile') et exciting. En voici le listing (en français la liste) :

```

ORG $ 300
BIT $ C050
BIT $ C052
BIT $ C057
BOUCLE BIT $ C054
LDA # $ D0
JSR $ FCAB
BIT $ C054
LDA # $ D0
JSR $ FCAB
LDA $ C000
BPL BOUCLE
RTS
    
```

Voici le code de ce petit programme placé en \$ 300 :

```

300 : 2C 50 C0 2C 57 C0 2C 52 C0
2C 54 C0 A9 D0 20 A8 FC
2C 55 C0 A9 D0 20 A8 FC AD
00 C0 10 EB 60
    
```

Entrez ce programme et tapez 300G. Pour l'arrêter, il suffit de taper une touche. Vous venez de découvrir les joies du 'flipping' qui est l'une des techniques souvent utilisées pour réaliser des animations simples. On fait apparaître alternativement l'une ou l'autre des pages graphiques à l'écran. Vous noterez, observateurs comme vous l'êtes, que j'ai eu recours à une sous-routine du moniteur. Je fais deux fois appel à celle-ci : JSR \$ FCAB. Il s'agit simplement d'une boucle de temporisation qui retarde le passage d'une page à l'autre. Si je la supprimais, la bascule serait beaucoup trop rapide (nous sommes en langage machine !). Pour utiliser cette sous-routine dénommée WAIT, il faut mettre dans l'accumulateur A une valeur entre 0 et \$ FF (255) avant de l'appeler. Plus cette valeur est élevée, et plus la boucle de temporisation sera longue. Faites des essais en la modifiant. Ici, j'ai pris \$ D0 qui permet d'obtenir une bonne animation. Bien. Je fais un résumé rapide de la situation pendant que vous branchez votre cerveau sur l'imprimante : l'Apple possède 2 modes d'affichage qui sont le graphisme ou le texte. Dans les deux cas, on peut afficher l'une ou l'autre des deux pages mémoires (il y a 2 pages de texte et 2 pages graphiques). Pour cela, il suffit de basculer des commutateurs softs. N'importe quelle opération de lecture ou d'écriture suffit à activer ces commutateurs. Ici j'ai utilisé BIT, j'aurais pu mettre LDA ou STA. Entraînez-vous à flipper comme des malades. La prochaine fois, nous commencerons à étudier la structure de l'écran Apple. Ca n'est pas du gâteau, mais je tâcherai de vous l'arranger à ma sauce pour que ce soit digeste !

EXTBAS

Offrez à votre CANON quelques instructions de BASIC structurées, il vous en sera reconnaissant...

Roland VAN LEEUWEN

Mode d'emploi :

Ce programme en langage MACHINE, permet de doter le BASIC de votre CANON des instructions suivantes :

COLOR 0 pour REPEAT
COLOR 1, cond pour UNTIL cond (ition)
:COLOR 2, cond pour WHILE cond (ne pas oublier les avant COLOR 2).

COLOR 3 pour WEND

PAINT n, B pour PROCEDURE (begin)

PAINT n, E pour PROCED.END

PAINT n, C pour CALL PROC.

Avec "n" variant de 0 à 9

UTILISATION :

- COLOR 0... COLOR 1, cond; exemple :

10 COLOR 0

20 I= I+ 1 :PRINT I;

30 COLOR 1, I > 10 le programme boucle jusqu'à la condition I > 10.

- :COLOR 2, cond... COLOR 3; exemple :

10 I= 10

20 :COLOR 2, I > 0

30 I= I-1 :PRINT I;

40 COLOR 3 le programme boucle durant la condition I > 0.

- PAINT n,B... PAINT n,E doivent être définies avant leur appel par PAINT n,C; exemple :

10 X= 435

20 PAINT 0,B

30 PRINT 12* X+ 1

40 PAINT 0,E

50 PAINT 0,C

Lors de la rencontre de PAINT n,B, le programme n'effectue pas les instructions de procédure; exemple :

PAINT 0,B

PRINT "OK"

PAINT 0,E

PAINT 0,C affiche une seule fois OK.

Le ON I GOSUB (ou GOTO) 100, 200 etc... peut être remplacé par

PAINT n,C; exemple :

10 PAINT 0,B

20 ON I GOTO 100, 200

30 PAINT 0,E

40 INPUT I

50 PAINT 0,C

100 PRINT "BONJOUR" :END

200 PRINT "SALUT"

REMARQUE : il est possible d'imbriquer COLOR0,

COLOR1, :COLOR2, COLOR3; exemple :

COLOR0

:COLOR2, I < 10

I= I+ 1 :PRINT I

COLOR3

J= J+ 1 :PRINT J

COLOR1, J > 10

Par contre, il se produira des erreurs dans le cas suivant :

PAINT 0,B

PAINT 1,B

PAINT 1,E

PAINT 0,E

Il faut faire :

PAINT 0,B

PAINT 0,E

PAINT 1,B

PAINT 0,C

PAINT 1,E

l'instruction PAINT n,C, ne peut être suivie d'un ELSE dans les tests sous peine de SN Error.

CANON X 07

QUI ME DIT MOT QU'ON SENT N'EST PAS CONNAISSANT.



ERRATUM CANON X-07

JOE DAL'TKID des Nos 86-87 Veuillez, dans le listing 2, modifier ainsi les lignes suivantes :

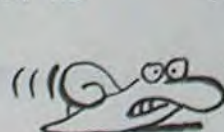
180 FOR I=0 TO 150: NEXT: C=STICK (0)
950 FOR I=0 TO 200: NEXT: C=STICK (0)

10 * BASIC ETENDU	225 DATA 21,EF,1D	: 'LD HL,1DFE	510 DATA 3E,A7	: 'LD A,A7	760 POKE I,A
15 * POUR X-07	230 DATA 23	: 'INC HL	515 DATA 2B	: 'DEC HL	765 NEXT I
20 *	235 DATA 77	: 'LD (HL).A	520 DATA BE	: 'CP (HL)	770 CLS:BEEP 14,5
25 * VAN LEEUWEN	240 DATA E1	: 'POP HL	525 DATA 20,FC	: 'JR NZ,1DC1	775 'PRINT" BASIC ETENDU"
30 *	245 DATA CD,EE,1D	: 'CALL IDEE	530 DATA 2B	: 'DEC HL	780 PRINT" POUR X-07"
35 DATA CD,CC,FF	250 DATA 23	: 'INC HL	535 DATA 7E	: 'LD A,(HL)	785 POKE154,&HE0
40 DATA 16,00	255 DATA CD,CC,FF	: 'CALL FFCC	540 DATA EE,3A	: 'XOR 3A	790 POKE155,&H1C
42 DATA 7B	260 DATA CF	: 'RST 8	545 DATA C2,AA,F1	: 'JP NZ,F1AA	795 POKE139,&H68
45 DATA FE,0A	265 DATA 2C	: 'DEFM ,	550 DATA CD,96,1D	: 'CALL 1D96	800 POKE140,&H1D
50 DATA D2,AA,F1	270 DATA 23	: 'INC HL	555 DATA E1	: 'POP HL	805 I=0:COLOR0
55 DATA CB,23	275 DATA FE,45	: 'CP *E	560 DATA CF	: 'RST 8	810 I=I+1:BEEP I,2
60 DATA D5	280 DATA 20,F2	: 'JR NZ,1D3F	565 DATA 2C	: 'DEFM ,	815 COLOR1,I=15
65 DATA CF	285 DATA C9	: 'RET	570 DATA CD,CC,FF	: 'CALL FFCC	820 PAINT0,B
70 DATA 2C	290 'DEFB 22		575 DATA 7A	: 'LD A,D	825 CLS:PRINT*, " pour ",B*
75 DATA 23	295 'emplet PROC		580 DATA B3	: 'OR E	830 I=0:COLOR0
80 DATA D1	300 DATA CD,3E,FE	: 'CALL FE3E	585 DATA C0	: 'RET NZ	840 I=I+1
85 DATA FE,42	305 DATA FE,05	: 'CP #05	590 DATA E5	: 'PUSH HL	845 COLOR1,I>300
90 DATA 28,30	310 DATA 38,05	: 'JR C,1D74	595 DATA 3E,A7	: 'LD A,A7	850 PAINT0,E
95 DATA FE,45	315 DATA 1E,05	: 'LD E,5	600 DATA 21,EF,1D	: 'LD HL,1DFE	855 A*="COLOR0"
100 DATA 28,1A	320 DATA C3,C7,F1	: 'JP F1C7	605 DATA 23	: 'INC HL	860 B*="REPEAT"
105 DATA FE,43	325 DATA 47	: 'LD B,A	610 DATA 77	: 'LD (HL).A	865 PAINT0,C
110 DATA C2,AA,F1	330 DATA CB,20	: 'SLA B	615 DATA E1	: 'POP HL	870 A*="COLOR1, cond"
115 DATA CD,96,1D	335 DATA 16,00	: 'LD D,#00	620 DATA CD,EE,1D	: 'CALL IDEE	875 B*="UNTIL cond"
120 DATA DD,E5	340 DATA 58	: 'LD E,B	625 DATA 23	: 'INC HL	880 PAINT0,C
125 DATA DD,21,4E,1D	345 DATA DD,E5	: 'PUSH IX	630 DATA CD,3E,FE	: 'CALL FE3E	885 A*="COLOR2, cond"
130 DATA DD,19	350 DATA DD,21,8C,1D	: 'LD IX,1D8C	635 DATA FE,03	: 'CP 03	890 B*="WHILE cond"
135 DATA DD,5E,00	355 DATA DD,19	: 'ADD IX,DE	640 DATA 20,F5	: 'JR NZ,1DE1	895 PAINT0,C
140 DATA DD,56,01	360 DATA DD,5E,00	: 'LD E,(IX+1)	645 DATA 18,CA	: 'JR 1D88	900 A*="COLOR3"
145 DATA DD,E1	365 DATA DD,56,01	: 'LD D,(IX+1)	650 DATA 7E	: 'LD A,(HL)	905 B*="WEND"
150 DATA EB	370 DATA DD,E1	: 'POP IX	655 DATA FE,00	: 'CP #00	910 PAINT0,C
155 DATA C9	375 DATA D5	: 'PUSH DE	660 DATA C8	: 'RET Z	915 A*="PAINT N,B (Begin)
160 DATA ED,73,DE,1C	410 DATA ED,73,DE,1C	: 'LD (1CDE).SP	665 DATA B7	: 'OR A	920 B*="DEFPROC N"
165 DATA ED,7B,DC,1C	415 DATA ED,7B,DC,1C	: 'LD SP.(1CDC)	670 DATA 28,03	: 'JR Z,1DF8	925 PAINT0,C
170 DATA E1	420 DATA E5	: 'PUSH HL	675 DATA 23	: 'INC HL	930 A*="PAINT N,E (End)
175 DATA ED,73,DC,1C	425 DATA ED,73,DC,1C	: 'LD (1CDC).SP	680 DATA 18,F6	: 'JR IDEE	935 B*="END PROC"
180 DATA ED,7B,DE,1C	430 DATA ED,7B,DE,1C	: 'LD SP.(1CDE)	685 DATA 23	: 'INC HL	940 PAINT0,C
185 DATA C9	435 DATA C9	: 'RET	690 DATA 23	: 'INC HL	945 A*="PAINT N,C (Call)"
190 DATA DD,E5	440 DATA CF	: 'RST 8	695 DATA 23	: 'INC HL	950 B*="CALL PROC"
195 DATA DD,21,4E,1D	445 DATA 2C	: 'DEFM ,	700 DATA 23	: 'INC HL	955 PAINT0,C
197 DATA DD,19	450 DATA CD,CC,FF	: 'CALL FFCC	705 DATA 23	: 'INC HL	960 CLS:PRINT" ATTENTION"
200 DATA DD,75,00	455 DATA 7A	: 'LD A,D	710 DATA 18,EF	: 'JR IDEE	965 PRINT" AUX : DEVANT
380 DATA C9	460 DATA B3	: 'OR E	715 POKE&H1DC,&HD6:POKE&H1CDD,&H1C		970 PRINT" :COLOR2,cond
385 DATA 96,1D	465 DATA 20,07	: 'JR NZ,1D88	720 FOR I=&H1CE0 TO &H1D4D		980 I=1:COLOR2,I<50:BEEP1,I:I=I+1
390 DATA A8,1D	470 DATA CD,14,1D	: 'CALL 1D14	725 READ A*		:COLOR3
395 DATA BE,1D	475 DATA CD,96,1D	: 'CALL 1D96	730 A=VAL("&H"+A*)		985 CLS:PRINT"Pour les procedures
400 DATA 14,1D	480 DATA C9	: 'RET	735 POKE I,A		N peut varier de 0 a 9 inclus";
405 DATA AA,F1	485 DATA E5	: 'PUSH HL	740 NEXT I		990 FOR I=0 TO 400: NEXT
205 DATA DD,74,01	490 DATA CD,14,1D	: 'CALL 1D14	745 FOR I=&H1D68 TO &H1DFE		995 PRINT:PRINT"N peut etre une
210 DATA DD,E1	495 DATA E1	: 'POP HL	750 READ A*		expression numerique";
215 DATA 3E,B1	500 DATA C9	: 'RET	755 A=VAL("&H"+A*)		1110 PRINT"ex: PAINT 3*1+2,C"
220 DATA E5	505 DATA E5	: 'PUSH HL			

LE JUSTICIER



SAU SECOURS!
NON! PAS LE DOIGT
DANS L'OEIL!



TENEZ BON!
S'ARRIVE!



MERDE!
TROP TARD!



PC 1500

, &50, &14, &52
, &BE, &EE, &CE
, &A, &14, &AE,
&7B

1128: POKE &7163, &
&75, &4, &50, &BE
, &ED, &EF, &BA
, &71, &54

1125: PRINT " SHAR
P PC 1500 CO
MPUTER"

1138: CALL E:GOTO
1130

1205: REM
SCROLLING
HORIZONTAL
NON FERME DE
DROITE A
GAUCHE

1118: "N" CLEAR :E=
&7150

1115: POKE E, &B5, 0
, &5A, 0, &5E, &
&9B, &89, J, &9A

1218: "J" CLEAR :E=
1235: POKE &7187, &

&7150

1228: POKE E, &B5, 0
, &5A, &4E, &5E
, 0, &89, 3, &BA
, &71, &6E, &52
, &14, &50, &BE
, &EE, &CE, &A,
&14

1225: POKE &7163, &
&AE, &7B, &75, &4
, &52, &BE, &ED
, &EF, &BA, &71
, &54, &5A, &4E
, &B5, 0, &5E, &
&9B, &89

1238: POKE &7175, 1
, &9A, &50, &14
, &52, &BE, &EE
, &CE, &A, &14,
&AE, &7B, &75,
&4, &50, &BE, &E
D, &EF

1305: REM
SCROLLING
HORIZONTAL
NON FERME DE
DROITE A
GAUCHE

1307: REM
A DE GAUCHE
A DROITE

1318: "M" CLEAR :E=
&7150

1328: POKE E, &B5, 0
, &5A, &9B, &5E
, &4E, &89, 3, &
&BA, &71, &6E, &
&52, &14, &50, &
&BE, &EE, &CE, &

BA, &71, &72

1248: PRINT " SHAR
P PC 1500 C
OMPUTER"

1258: CALL E:GOTO
1250

1305: REM
SCROLLING
HORIZONTAL
NON FERME DE
DROITE A
GAUCHE

1307: REM
A DE GAUCHE
A DROITE

1318: "M" CLEAR :E=
&7150

1328: POKE E, &B5, 0
, &5A, &9B, &5E
, &4E, &89, 3, &
&BA, &71, &6E, &
&52, &14, &50, &
&BE, &EE, &CE, &

A, &14

1325: POKE &7163, &
&AE, &7B, &75, &4
, &52, &BE, &ED
, &EF, &BA, &71
, &54, &5A, 0, &
&B5, 0, &5E, &4E
, &89

1338: POKE &7175, 1
, &9A, &50, &14
, &52, &BE, &EE
, &CE, &A, &14,
&AE, &7B, &75,
&4, &50, &BE, &E
D, &EF

1335: POKE &7187, &
&BA, &71, &72

1348: PRINT "SHARP
PC 1500 CO
MPUTER"

1358: CALL E:GOTO
1350

2088: REM

APPLICATION:
METEORITES

2018: " " CLEAR :E=
&7158:P=18

2015: POKE E, &5A, 0
, &4A, 0, &14, &
&AE, &7B, &75, &
&BE, &EE, &CE, &
&D9, &BE, &ED, &
&EF, &14, &DD, &
&B2, &9B

2028: POKE &7163, &
&8B, &4, &1A, &BA
, &71, &54, &1A
, &AS, &7B, &50
, &AE, &7B, &75
, &BE, &EE, &CE
, &F9

2025: POKE &7174, &
&B3, J, &BE, &ED
, &EF, &9A

2038: ON ERROR
GOTO "Y"

2035: WAIT 0:CLS :
TIME =0

2048: "Y" POKE &705
&RND 20:
CALL &7150

2058: S=POINT P:B=
SAND 16:IF B
<>GOSUB "CR
ASH"

2068: GCURSOR P:
GPRINT SOR 2
24

2078: GOTO "Y"+
INKEY*

2088: "Y" IF P>2
GCURSOR P:
GPRINT ((SOR
224)-224):P=
P+1:GOTO "Y"

GCURSOR P:
GPRINT ((SOR
224)-224):P=
P+1:GOTO "Y"

2085: GOTO "Y"

2208: "CRASH" FOR I
=8 TO 20:
GCURSOR P-1:
GPRINT "2088
28":POKE# 64
888, 1:
GCURSOR P-1:
GPRINT "1028
18":POKE# 64
888, 1:NEXT I

2318: WAIT :A=INT
(TIME /100),
B=TIME /1000
0-A*100:
PRINT "Vous
avez tenu";A
:" mn";B:" s
"

TIR AUX PIGEONS

BOM!!

TI99/BASIC
SIMPLE



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

Frédéric TIREL

Mode d'emploi :

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



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

```

100 RANDOMIZE
110 CALL COLOR(13,1,1)
120 CALL CLEAR
130 REM ----->
140 REM TIR AU PIGEON >
150 REM PAR TIREL F. >
160 REM LE 18/1/85 >
170 REM ----->
180 GOSUB 330
190 GOSUB 250
200 GOSUB 5740
210 GOSUB 1170
220 GOSUB 2050
230 GOSUB 1730
240 GOSUB 2240
250 REM ----->
260 REM cadres >
270 REM ----->
280 GOSUB 930
290 GOSUB 810
300 GOSUB 1050
310 CALL COLOR(13,13,1)
320 RETURN
330 REM ----->
340 REM couleurs >
350 REM ----->
360 CALL SCREEN(8)
370 FOR T=5 TO 8
380 CALL COLOR(T,5,1)
390 NEXT T
400 CALL COLOR(2,6,1)
410 CALL COLOR(16,13,1)
420 CALL COLOR(14,11,1)
430 CALL COLOR(12,11,1)
440 GOSUB 460
450 RETURN
460 REM ----->
470 REM caracteres >
480 REM ----->
490 CALL CHAR(123,"21594201204BA2")
500 CALL CHAR(124,"E204058240A043")
510 CALL CHAR(125,"0481100000B001")
520 CALL CHAR(128,"00000000F1F3F7F")
530 CALL CHAR(129,"00000000FFFFFF")
540 CALL CHAR(130,"00000000FEFDFBF7")
550 CALL CHAR(131,"80808080B0B0B0B0")
560 CALL CHAR(132,"0F0F0F0F0F0F0F")
570 CALL CHAR(133,"8080808080808080")
580 CALL CHAR(134,"00000000000000FF")
590 CALL CHAR(135,"0F0F0F0F0F0E0CFB")
600 CALL CHAR(136,"3C42B9A1A1B9423C")
610 CALL CHAR(137,"3AD57FFFFFFF3AD5")
620 CALL CHAR(138,"3C5A422424181818")
630 CALL CHAR(139,"FF89FF")
640 CALL CHAR(140,"101008080902C422")
650 CALL CHAR(141,"1008080810101008")
660 CALL CHAR(142,"3C5A422A181080")
670 CALL CHAR(143,"3C5A818142")
680 CALL CHAR(144,"000303030F384040")
690 CALL CHAR(145,"4044221211080609")
700 CALL CHAR(146,"101008040438203F")
710 CALL CHAR(147,"000000000F3F7F7F")
720 CALL CHAR(148,"FF79180A0A40233C")
730 CALL CHAR(149,"201F0000C03030C0")
740 CALL CHAR(150,"1F2020202020C000")
750 CALL CHAR(151,"00000000F0CFEFE")
760 CALL CHAR(152,"FF9F18505002C43C")
770 CALL CHAR(153,"04FB0000030C0C03")
780 CALL CHAR(154,"F8040404040403")
790 CALL CHAR(155,"022244488810609")
800 RETURN
810 REM ----->
820 REM cadre 1 >
830 REM ----->
840 CALL HCHAR(7,5,128)
850 CALL HCHAR(7,6,129,24)
860 CALL HCHAR(7,30,130)
870 CALL VCHAR(8,30,132,10)
880 CALL HCHAR(18,30,135)
890 CALL HCHAR(18,6,134,24)
900 CALL HCHAR(18,5,133)
910 CALL VCHAR(8,5,131,10)
920 RETURN
930 REM ----->
940 REM cadre 2 >
950 REM ----->
960 CALL HCHAR(3,5,128)
970 CALL HCHAR(3,6,129,24)
980 CALL HCHAR(3,30,130)
990 CALL VCHAR(4,30,132,3)
1000 CALL HCHAR(6,30,135)
1010 CALL HCHAR(6,6,134,24)
1020 CALL HCHAR(6,5,133)
1030 CALL VCHAR(4,5,131,2)
1040 RETURN
1050 REM ----->
1060 REM cadre 3 >
1070 REM ----->
1080 CALL HCHAR(21,3,128)
1090 CALL HCHAR(21,4,129,28)
1100 CALL HCHAR(21,32,130)
1110 CALL VCHAR(22,32,132)
1120 CALL HCHAR(23,32,135)
1130 CALL HCHAR(23,4,134,28)
1140 CALL HCHAR(23,3,133)
1150 CALL VCHAR(22,3,131)
1160 RETURN
1170 REM ----->
1180 REM instructions >
1190 REM ----->
1200 CALL COLOR(13,4,1)
1210 MSG$="I N S T R U C T I O N S"
1220 GOSUB 6280
1230 MSG$="*** BUT DU JEU ***"
1240 LIG=9
1250 COL=8
1260 GOSUB 4860
1270 MSG$="VOUS DISPOSEZ DE TRENTE"
1280 LIG=11
1290 COL=5
1300 GOSUB 4860
1310 MSG$="MUNITIONS ET VOUS DEVEZ"
1320 LIG=12
1330 COL=5
1340 GOSUB 4860
1350 MSG$="TOUCHER LA CIBLE LE PLUS"
1360 LIG=13
1370 COL=5
1380 GOSUB 4860
1390 MSG$="DE FOIS POSSIBLE."
1400 LIG=14
1410 COL=5
1420 GOSUB 4860
1430 MSG$="SI VOUS OBTENEZ UN BON"
1440 LIG=15
1450 COL=5
1460 GOSUB 4860
1470 MSG$="SCORE, VOUS POURREZ "
1480 LIG=16
1490 COL=5
1500 GOSUB 4860
1510 MSG$="CONTINUER LA PARTIE."
1520 LIG=17
1530 COL=5
1540 GOSUB 4860
1550 GOSUB 1940
1560 GOSUB 4940
1570 GOSUB 5040
1580 CALL HCHAR(5,6,32,24)
1590 RETURN
1600 REM ----->
1610 REM messages >
1620 REM ----->
1630 IF NIV<>4 THEN 1660
1640 MSG$="BarrE mouvanTe pRoteCtrice"
1650 GOSUB 6190
1660 IF NIV<>9 THEN 1690
1670 MSG$="La VitEssE se Reduit"
1680 GOSUB 6190
1690 IF NIV<>11 THEN 1720
1700 MSG$="De NouVelleS ForTifiCationS"
1710 GOSUB 6190
1720 RETURN
1730 REM ----->
1740 REM decor >
1750 REM ----->
1760 CALL COLOR(13,NIV+1,1)
1770 FOR T=9 TO 25 STEP 4
1800 CALL HCHAR(14,T,45)
1810 NEXT T
1820 IF NIV<11 THEN 1860
1830 FOR T=7 TO 27 STEP 4
1840 CALL HCHAR(15,T,45)
1850 NEXT T
1860 GOSUB 5220
1870 RETURN
1880 REM ----->
1890 REM les touches >
1900 REM ----->
1910 MSG$="DIRECTION: S(<=>D '>=>TIR"
1920 GOSUB 6190
1930 MSG$="1 POUR STOPPER LE JEU"
1940 GOSUB 6190
1950 MSG$="ENTER POUR LE SCORE"
1960 GOSUB 6190
1970 CALL HCHAR(22,4,32,28)
1980 RETURN
1990 RETURN
2000 REM ----->
2010 REM initialisation >
2020 REM ----->
2030 SC=0
2040 X=6
2050 Y=23
2060 DE=+1
2070 Z=6
2080 NIV=1
2090 TFS=0
2100 TPSMAX=160
2110 TIRMAX=29
2120 TIR=0
2130 REU=0
2140 GOSUB 330
2150 MSG$="SCORE: TOUCHES: /"
2160 GOSUB 6280
2170 GOSUB 5370
2180 RETURN
2190 REM ----->
2200 REM ici commence >
2210 REM le programme >
2220 REM ----->
2230 CALL HCHAR(9,X,32)
2240 IF TIR>TIRMAX THEN 3610
2250 GOSUB 2480
2260 CALL HCHAR(9,X,154)
2270 CALL HCHAR(17,Y,32)
2280 TPS=TPS+1
2290 IF TPS>TPSMAX THEN 3610
2300 IF NIV>8 THEN 2410
2310 CALL HCHAR(9,X,32)
2320 GOSUB 2480
2330 CALL HCHAR(9,X,154)
2340 IF NIV>3 THEN 2420 ELSE 2440
2350 CALL HCHAR(12,Z,32,5)
2360 GOSUB 3520
2370 GOTO 2280
2380 REM ----->
2390 REM key & mvts >
2400 REM ----->
2410 CALL KEY(S,K,S)
2420 IF S=0 THEN 3290
2430 IF K=13 THEN 5370
2440 IF K=49 THEN 6060
2450 IF K=ASC(" ") THEN 2590
2460 IF K=ASC("D") THEN 3260
2470 IF K=ASC("S") THEN 3300
2480 GOTO 2280
2490 REM ----->
2500 REM tirs >
2510 REM ----->
2520 CALL HCHAR(9,X,159)
2530 IF ((X=Z)*(X<Z+5))*(NIV>3) THEN 2790
2540 FOR T=9 TO 25 STEP 4
2550 IF X=T THEN 2890
2560 NEXT T
2570 IF NIV<11 THEN 2680
2580 FOR T=7 TO 27 STEP 4
2590 IF X=T THEN 3160
2600 NEXT T
2610 IF X=Y THEN 2990
2620 PRINT STRING$(10,127)
2630 PRINT STRING$(10,127)
2640 PRINT STRING$(10,127)
2650 FOR I=1 TO 7:LOCATE 32,1+I:PRINT CHR$(127):NEXT I
2660 LOCATE 2,6:PRINT STRING$(14,C HR$(228))
2670 LOCATE 25,5:PRINT STRING$(10,CHR$(127))
2680 FOR OW=0 TO 300 STEP 32
2690 PLOT 40+OW,24:DRAW 40+OW,312
2700 NEXT OW
2710 FOR OW=0 TO 296 STEP 32
2720 PLOT 40,24+OW:DRAW 326,24+OW
2730 NEXT OW
2740 LOCATE 26,3:PRINT "VOUS MU I"
2750 FOR I=1 TO 8
2760 LOCATE 3,7+I:PRINT I
2770 LOCATE 4+I:PRINT CHR$(I)
2780 NEXT I
2790 WINDOW #2,26,39,10,23
2800 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
2810 GOSUB 267
2820 RETURN
2830 FOR TY=1 TO 2000:NEXT TY
2840 RETURN
2850 LOCATE 6,3:PRINT CHR$(204)+CHR$(205):LOCATE 6,4:PRINT CHR$(206)+CHR$(207)
2860 LOCATE 9,3:PRINT CHR$(208)+CHR$(209):LOCATE 9,4:PRINT CHR$(210)+CHR$(211)
2870 LOCATE 12,3:PRINT CHR$(212)+CHR$(213):LOCATE 12,4:PRINT CHR$(214)+CHR$(215)
2880 LOCATE 15,3:PRINT CHR$(216)+CHR$(217):LOCATE 15,4:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)
2890 LOCATE 18,3:PRINT CHR$(216)+CHR$(217):LOCATE 18,4:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)
2900 LOCATE 21,3:PRINT CHR$(200)+CHR$(201):LOCATE 21,4:PRINT CHR$(202)+CHR$(203)
2910 FOR I=1 TO 23
2920 LOCATE 1,1+I:PRINT CHR$(127)
2930 LOCATE 24,1+I:PRINT CHR$(127)
2940 LOCATE 40,1+I:PRINT CHR$(127)
2950 NEXT I
2960 LOCATE 2,6+I:PRINT CHR$(127)
2970 LOCATE 3,6+I:PRINT CHR$(222)
2980 LOCATE 21,6+I:PRINT CHR$(223)
2990 NEXT I
3000 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(28,CHR$(127))
3010 LOCATE 2,6+I:PRINT CHR$(127)
3020 LOCATE 24,1+I:PRINT CHR$(127)
3030 LOCATE 40,1+I:PRINT CHR$(127)
3040 NEXT I
3050 LOCATE 23,6+I:PRINT CHR$(127)
3060 LOCATE 3,6+I:PRINT CHR$(222)
3070 LOCATE 21,6+I:PRINT CHR$(223)
3080 NEXT I
3090 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(28,CHR$(127))
3100 LOCATE 6,4:PRINT CHR$(206)+CHR$(207)
3110 LOCATE 9,4:PRINT CHR$(210)+CHR$(211)
3120 LOCATE 12,4:PRINT CHR$(214)+CHR$(215)
3130 LOCATE 15,4:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)
3140 LOCATE 18,4:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)
3150 LOCATE 21,4:PRINT CHR$(202)+CHR$(203)
3160 LOCATE 24,4:PRINT CHR$(206)+CHR$(207)
3170 LOCATE 25,9:PRINT STRING$(10,CHR$(127))
3180 LOCATE 25,9:PRINT STRING$(10,CHR$(127))
3190 FOR I=1 TO 7:LOCATE 32,1+I:PRINT CHR$(127):NEXT I
3200 LOCATE 2,6:PRINT STRING$(14,CHR$(228))
3210 LOCATE 25,5:PRINT STRING$(10,CHR$(127))
3220 FOR OW=0 TO 300 STEP 32
3230 PLOT 40+OW,24:DRAW 40+OW,312
3240 NEXT OW
3250 FOR OW=0 TO 296 STEP 32
3260 PLOT 40,24+OW:DRAW 326,24+OW
3270 NEXT OW
3280 LOCATE 26,3:PRINT "VOUS MU I"
3290 FOR I=1 TO 8
3300 LOCATE 3,7+I:PRINT I
3310 LOCATE 4+I:PRINT CHR$(I)
3320 NEXT I
3330 WINDOW #2,26,39,10,23
3340 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
3350 GOSUB 267
3360 RETURN
3370 FOR TY=1 TO 2000:NEXT TY
3380 RETURN
3390 LOCATE 6,3:PRINT CHR$(204)+CHR$(205):LOCATE 6,4:PRINT CHR$(206)+CHR$(207)
3400 LOCATE 9,3:PRINT CHR$(208)+CHR$(209):LOCATE 9,4:PRINT CHR$(210)+CHR$(211)
3410 LOCATE 12,3:PRINT CHR$(212)+CHR$(213):LOCATE 12,4:PRINT CHR$(214)+CHR$(215)
3420 LOCATE 15,3:PRINT CHR$(216)+CHR$(217):LOCATE 15,4:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)
3430 LOCATE 18,3:PRINT CHR$(216)+CHR$(217):LOCATE 18,4:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)
3440 LOCATE 21,3:PRINT CHR$(200)+CHR$(201):LOCATE 21,4:PRINT CHR$(202)+CHR$(203)
3450 FOR I=1 TO 23
3460 LOCATE 1,1+I:PRINT CHR$(127)
3470 LOCATE 24,1+I:PRINT CHR$(127)
3480 LOCATE 40,1+I:PRINT CHR$(127)
3490 LOCATE 2,6+I:PRINT CHR$(127)
3500 LOCATE 3,6+I:PRINT CHR$(222)
3510 LOCATE 21,6+I:PRINT CHR$(223)
3520 NEXT I
3530 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(28,CHR$(127))
3540 LOCATE 2,6+I:PRINT CHR$(127)
3550 LOCATE 24,1+I:PRINT CHR$(127)
3560 LOCATE 40,1+I:PRINT CHR$(127)
3570 NEXT I
3580 LOCATE 23,6+I:PRINT CHR$(127)
3590 LOCATE 3,6+I:PRINT CHR$(222)
3600 LOCATE 21,6+I:PRINT CHR$(223)
3610 NEXT I
3620 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(28,CHR$(127))
3630 LOCATE 6,4:PRINT CHR$(206)+CHR$(207)
3640 LOCATE 9,4:PRINT CHR$(210)+CHR$(211)
3650 LOCATE 12,4:PRINT CHR$(214)+CHR$(215)
3660 LOCATE 15,4:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)
3670 LOCATE 18,4:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)
3680 LOCATE 21,4:PRINT CHR$(202)+CHR$(203)
3690 LOCATE 24,4:PRINT CHR$(206)+CHR$(207)
3700 LOCATE 25,9:PRINT STRING$(10,CHR$(127))
3710 LOCATE 25,9:PRINT STRING$(10,CHR$(127))
3720 PRINT STRING$(10,127)
3730 PRINT STRING$(10,127)
3740 FOR I=1 TO 7:LOCATE 32,1+I:PRINT CHR$(127):NEXT I
3750 LOCATE 2,6:PRINT STRING$(14,CHR$(228))
3760 LOCATE 25,5:PRINT STRING$(10,CHR$(127))
3770 FOR OW=0 TO 300 STEP 32
3780 PLOT 40+OW,24:DRAW 40+OW,312
3790 NEXT OW
3800 FOR OW=0 TO 296 STEP 32
3810 PLOT 40,24+OW:DRAW 326,24+OW
3820 NEXT OW
3830 LOCATE 26,3:PRINT "VOUS MU I"
3840 FOR I=1 TO 8
3850 LOCATE 3,7+I:PRINT I
3860 LOCATE 4+I:PRINT CHR$(I)
3870 NEXT I
3880 WINDOW #2,26,39,10,23
3890 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
3900 GOSUB 267
3910 RETURN
3920 FOR TY=1 TO 2000:NEXT TY
3930 RETURN
3940 LOCATE 6,3:PRINT CHR$(204)+CHR$(205):LOCATE 6,4:PRINT CHR$(206)+CHR$(207)
3950 LOCATE 9,3:PRINT CHR$(208)+CHR$(209):LOCATE 9,4:PRINT CHR$(210)+CHR$(211)
3960 LOCATE 12,3:PRINT CHR$(212)+CHR$(213):LOCATE 12,4:PRINT CHR$(214)+CHR$(215)
3970 LOCATE 15,3:PRINT CHR$(216)+CHR$(217):LOCATE 15,4:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)
3980 LOCATE 18,3:PRINT CHR$(216)+CHR$(217):LOCATE 18,4:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)
3990 LOCATE 21,3:PRINT CHR$(200)+CHR$(201):LOCATE 21,4:PRINT CHR$(202)+CHR$(203)
4000 FOR I=1 TO 23
4010 LOCATE 1,1+I:PRINT CHR$(127)
4020 LOCATE 24,1+I:PRINT CHR$(127)
4030 LOCATE 40,1+I:PRINT CHR$(127)
4040 LOCATE 2,6+I:PRINT CHR$(127)
4050 LOCATE 3,6+I:PRINT CHR$(222)
4060 LOCATE 21,6+I:PRINT CHR$(223)
4070 NEXT I
4080 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(28,CHR$(127))
4090 LOCATE 2,6+I:PRINT CHR$(127)
4100 LOCATE 24,1+I:PRINT CHR$(127)
4110 LOCATE 40,1+I:PRINT CHR$(127)
4120 NEXT I
4130 LOCATE 23,6+I:PRINT CHR$(127)
4140 LOCATE 3,6+I:PRINT CHR$(222)
4150 LOCATE 21,6+I:PRINT CHR$(223)
4160 NEXT I
4170 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(28,CHR$(127))
4180 LOCATE 6,4:PRINT CHR$(206)+CHR$(207)
4190 LOCATE 9,4:PRINT CHR$(210)+CHR$(211)
4200 LOCATE 12,4:PRINT CHR$(214)+CHR$(215)
4210 LOCATE 15,4:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)
4220 LOCATE 18,4:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)
4230 LOCATE 21,4:PRINT CHR$(202)+CHR$(203)
4240 LOCATE 24,4:PRINT CHR$(206)+CHR$(207)
4250 LOCATE 25,9:PRINT STRING$(10,CHR$(127))
4260 LOCATE 25,9:PRINT STRING$(10,CHR$(127))
4270 PRINT STRING$(10,127)
4280 PRINT STRING$(10,127)
4290 FOR I=1 TO 7:LOCATE 32,1+I:PRINT CHR$(127):NEXT I
4300 LOCATE 2,6:PRINT STRING$(14,CHR$(228))
4310 LOCATE 25,5:PRINT STRING$(10,CHR$(127))
4320 FOR OW=0 TO 300 STEP 32
4330 PLOT 40+OW,24:DRAW 40+OW,312
4340 NEXT OW
4350 FOR OW=0 TO 296 STEP 32
4360 PLOT 40,24+OW:DRAW 326,24+OW
4370 NEXT OW
4380 LOCATE 26,3:PRINT "VOUS MU I"
4390 FOR I=1 TO 8
4400 LOCATE 3,7+I:PRINT I
4410 LOCATE 4+I:PRINT CHR$(I)
4420 NEXT I
4430 WINDOW #2,26,39,10,23
4440 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
4450 GOSUB 267
4460 RETURN
4470 FOR TY=1 TO 2000:NEXT TY
4480 RETURN
4490 LOCATE 6,3:PRINT CHR$(204)+CHR$(205):LOCATE 6,4:PRINT CHR$(206)+CHR$(207)
4500 LOCATE 9,3:PRINT CHR$(208)+CHR$(209):LOCATE 9,4:PRINT CHR$(210)+CHR$(211)
4510 LOCATE 12,3:PRINT CHR$(212)+CHR$(213):LOCATE 12,4:PRINT CHR$(214)+CHR$(215)
4520 LOCATE 15,3:PRINT CHR$(216)+CHR$(217):LOCATE 15,4:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)
4530 LOCATE 18,3:PRINT CHR$(216)+CHR$(217):LOCATE 18,4:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)
4540 LOCATE 21,3:PRINT CHR$(200)+CHR$(201):LOCATE 21,4:PRINT CHR$(202)+CHR$(203)
4550 FOR I=1 TO 23
4560 LOCATE 1,1+I:PRINT CHR$(127)
4570 LOCATE 24,1+I:PRINT CHR$(127)
4580 LOCATE 40,1+I:PRINT CHR$(127)
4590 LOCATE 2,6+I:PRINT CHR$(127)
4600 LOCATE 3,6+I:PRINT CHR$(222)
4610 LOCATE 21,6+I:PRINT CHR$(223)
4620 NEXT I
4630 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(28,CHR$(127))
4640 LOCATE 2,6+I:PRINT CHR$(127)
4650 LOCATE 24,1+I:PRINT CHR$(127)
4660 LOCATE 40,1+I:PRINT CHR$(127)
4670 NEXT I
4680 LOCATE 23,6+I:PRINT CHR$(127)
4690 LOCATE 3,6+I:PRINT CHR$(222)
4700 LOCATE 21,6+I:PRINT CHR$(223)
4710 NEXT I
4720 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(28,CHR$(127))
4730 LOCATE 6,4:PRINT CHR$(206)+CHR$(207)
4740 LOCATE 9,4:PRINT CHR$(210)+CHR$(211)
4750 LOCATE 12,4:PRINT CHR$(214)+CHR$(215)
4760 LOCATE 15,4:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)
4770 LOCATE 18,4:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)
4780 LOCATE 21,4:PRINT CHR$(202)+CHR$(203)
4790 LOCATE 24,4:PRINT CHR$(206)+CHR$(207)
4800 LOCATE 25,9:PRINT STRING$(10,CHR$(127))
4810 LOCATE 25,9:PRINT STRING$(10,CHR$(127))
4820 PRINT STRING$(10,127)
4830 PRINT STRING$(10,127)
4840 FOR I=1 TO 7:LOCATE 32,1+I:PRINT CHR$(127):NEXT I
4850 LOCATE 2,6:PRINT STRING$(14,CHR$(228))
4860 LOCATE 25,5:PRINT STRING$(10,CHR$(127))
4870 FOR OW=0 TO 300 STEP 32
4880 PLOT 40+OW,24:DRAW 40+OW,312
4890 NEXT OW
4900 FOR OW=0 TO 296 STEP 32
4910 PLOT 40,24+OW:DRAW 326,24+OW
4920 NEXT OW
4930 LOCATE 26,3:PRINT "VOUS MU I"
4940 FOR I=1 TO 8
4950 LOCATE 3,7+I:PRINT I
4960 LOCATE 4+I:PRINT CHR$(I)
4970 NEXT I
4980 WINDOW #2,26,39,10,23
4990 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
5000 GOSUB 267
5010 RETURN
5020 FOR TY=1 TO 2000:NEXT TY
5030 RETURN
5040 LOCATE 6,3:PRINT CHR$(204)+CHR$(205):LOCATE 6,4:PRINT CHR$(206)+CHR$(207)
5050 LOCATE 9,3:PRINT CHR$(208)+CHR$(209):LOCATE 9,4:PRINT CHR$(210)+CHR$(211)
5060 LOCATE 12,3:PRINT CHR$(212)+CHR$(213):LOCATE 12,4:PRINT CHR$(214)+CHR$(215)
5070 LOCATE 15,3:PRINT CHR$(216)+CHR$(217):LOCATE 15,4:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)
5080 LOCATE 18,3:PRINT CHR$(216)+CHR$(217):LOCATE 18,4:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)
5090 LOCATE 21,3:PRINT CHR$(200)+CHR$(201):LOCATE 21,4:PRINT CHR$(202)+CHR$(203)
5100 FOR I=1 TO 23
5110 LOCATE 1,1+I:PRINT CHR$(127)
5120 LOCATE 24,1+I:PRINT CHR$(127)
5130 LOCATE 40,1+I:PRINT CHR$(127)
5140 LOCATE 2,6+I:PRINT CHR$(127)
5150 LOCATE 3,6+I:PRINT CHR$(222)
5160 LOCATE 21,6+I:PRINT CHR$(223)
5170 NEXT I
5180 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(28,CHR$(127))
5190 LOCATE 2,6+I:PRINT CHR$(127)
5200 LOCATE 24,1+I:PRINT CHR$(127)
5210 LOCATE 40,1+I:PRINT CHR$(127)
5220 NEXT I
5230 LOCATE 23,6+I:PRINT CHR$(127)
5240 LOCATE 3,6+I:PRINT CHR$(222)
5250 LOCATE 21,6+I:PRINT CHR$(223)
5260 NEXT I
5270 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(28,CHR$(127))
5280 LOCATE 6,4:PRINT CHR$(206)+CHR$(207)
5290 LOCATE 9,4:PRINT CHR$(210)+CHR$(211)
5300 LOCATE 12,4:PRINT CHR$(214)+CHR$(215)
5310 LOCATE 15,4:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)
5320 LOCATE 18,4:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)
5330 LOCATE 21,4:PRINT CHR$(202)+CHR$(203)
5340 LOCATE 24,4:PRINT CHR$(206)+CHR$(207)
5350 LOCATE 25,9:PRINT STRING$(10,CHR$(127))
5360 LOCATE 25,9:PRINT STRING$(10,CHR$(127))
5370 PRINT STRING$(10,127)
5380 PRINT STRING$(10,127)
5390 FOR I=1 TO 7:LOCATE 32,1+I:PRINT CHR$(127):NEXT I
5400 LOCATE 2,6:PRINT STRING$(14,CHR$(228))
5410 LOCATE 25,5:PRINT STRING$(10,CHR$(127))
5420 FOR OW=0 TO 300 STEP 32
5430 PLOT 40+OW,24:DRAW 40+OW,312
5440 NEXT OW
5450 FOR OW=0 TO 296 STEP 32
5460 PLOT 40,24+OW:DRAW 326,24+OW
5470 NEXT OW
5480 LOCATE 26,3:PRINT "VOUS MU I"
5490 FOR I=1 TO 8
5500 LOCATE 3,7+I:PRINT I
5510 LOCATE 4+I:PRINT CHR$(I)
5520 NEXT I
5530 WINDOW #2,26,39,10,23
5540 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
5550 GOSUB 267
5560 RETURN
5570 FOR TY=1 TO 2000:NEXT TY
5580 RETURN
5590 LOCATE 6,3:PRINT CHR$(204)+CHR$(205):LOCATE 6,4:PRINT CHR$(206)+CHR$(207)
5600 LOCATE 9,3:PRINT CHR$(208)+CHR$(209):LOCATE 9,4:PRINT CHR$(210)+CHR$(211)
5610 LOCATE 12,3:PRINT CHR$(212)+CHR$(213):LOCATE 12,4:PRINT CHR$(214)+CHR$(215)
5620 LOCATE 15,3:PRINT CHR$(216)+CHR$(217):LOCATE 15,4:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)
5630 LOCATE 18,3:PRINT CHR$(216)+CHR$(217):LOCATE 18,4:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)
5640 LOCATE 21,3:PRINT CHR$(200)+CHR$(201):LOCATE 21,4:PRINT CHR$(202)+CHR$(203)
5650 FOR I=1 TO 23
5660 LOCATE 1,1+I:PRINT CHR$(127)
5670 LOCATE 24,1+I:PRINT CHR$(127)
5680 LOCATE 40,1+I:PRINT CHR$(127)
5690 LOCATE 2,6+I:PRINT CHR$(127)
5700 LOCATE 3,6+I:PRINT CHR$(222)
5710 LOCATE 21,6+I:PRINT CHR$(223)
5720 NEXT I
5730 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(28,CHR$(127))
5740 LOCATE 2,6+I:PRINT CHR$(127)
5750 LOCATE 24,1+I:PRINT CHR$(127)
5760 LOCATE 40,1+I:PRINT CHR$(127)
5770 NEXT I
5780 LOCATE 23,6+I:PRINT CHR$(127)
5790 LOCATE 3,6+I:PRINT CHR$(222)
5800 LOCATE 21,6+I:PRINT CHR$(223)
5810 NEXT I
5820 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(28,CHR$(127))
5830 LOCATE 6,4:PRINT CHR$(206)+CHR$(207)
5840 LOCATE 9,4:PRINT CHR$(210)+CHR$(211)
5850 LOCATE 12,4:PRINT CHR$(214)+CHR$(215)
5860 LOCATE 15,4:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)
5870 LOCATE 18,4:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)
5880 LOCATE 21,4:PRINT CHR$(202)+CHR$(203)
5890 LOCATE 24,4:PRINT CHR$(206)+CHR$(207)
5900 LOCATE 25,9:PRINT STRING$(10,CHR$(127))
5910 LOCATE 25,9:PRINT STRING$(10,CHR$(127))
5920 PRINT STRING$(10,127)
5930 PRINT STRING$(10,127)
5940 FOR I=1 TO 7:LOCATE 32,1+I:PRINT CHR$(127):NEXT I
5950 LOCATE 2,6:PRINT STRING$(14,CHR$(228))
5960 LOCATE 25,5:PRINT STRING$(10,CHR$(127))
5970 FOR OW=0 TO 300 STEP 32
5980 PLOT 40+OW,24:DRAW 40+OW,312
5990 NEXT OW
6000 FOR OW=0 TO 296 STEP 32
6010 PLOT 40,24+OW:DRAW 326,24+OW
6020 NEXT OW
6030 LOCATE 26,3:PRINT "VOUS MU I"
6040 FOR I=1 TO 8
6050 LOCATE 3,7+I:PRINT I
6060 LOCATE 4+I:PRINT CHR$(I)
6070 NEXT I
6080 WINDOW #2,26,39,10,23
6090 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
6100 GOSUB 267
6110 RETURN
6120 FOR TY=1 TO 2000:NEXT TY
6130 RETURN
6140 LOCATE 6,3:PRINT CHR$(204)+CHR$(205):LOCATE 6,4:PRINT CHR$(206)+CHR$(207)
6150 LOCATE 9,3:PRINT CHR$(208)+CHR$(209):LOCATE 9,4:PRINT CHR$(210)+CHR$(211)
6160 LOCATE 12,3:PRINT CHR$(212)+CHR$(213):LOCATE 12,4:PRINT CHR$(214)+CHR$(215)
6170 LOCATE 15,3:PRINT CHR$(216)+CHR$(217):LOCATE 15,4:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)
6180 LOCATE 18,3:PRINT CHR$(216)+CHR$(217):LOCATE 18,4:PRINT CHR$(218)+CHR$(219)
6190 LOCATE 21,3:PRINT CHR$(200)+CHR$(201):LOCATE 21,4:PRINT CHR$(202)+CHR$(203)
6200 FOR I=1 TO 23
6210 LOCATE 1,1+I:PRINT CHR$(127)
6220 LOCATE 24,1+I:PRINT CHR$(127)
6230 LOCATE 40,1+I:PRINT CHR$(127)
6240 LOCATE 2,6+I:PRINT CHR$(127)
6250 LOCATE 3,6+I:PRINT CHR$(222)
6260 LOCATE 21,6+I:PRINT CHR$(223)
6270 NEXT I
6280 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(28,CHR$(127))
6290 LOCATE 2,6+I:PRINT CHR$(127)
6300 LOCATE 24,1+I:PRINT CHR$(127)
6310 LOCATE 40,1+I:PRINT CHR$(127)
6320 NEXT I
6330 LOCATE 23,6+I:PRINT CHR$(127)
6340 LOCATE 3,6+I:PRINT CHR$(222)
6350 LOCATE 21,6+I:PRINT
```


PERSPECTIVE

EXELVISION-EXL 100

LOISIVETE EST LA
MEZE DE TOUS LES
SERVICES
COMPRIS

Finis les perspectives ivres et bancales; faites dans l'exact et le rigoureux grâce à cet EXL programme.
Christophe ROCHEGUDE

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



```

1 | PERSPECTIVE POUR EXL 100
2 | FAIT PAR ROCHEGUDE C. 333 BD LEDRU-ROLLIN 13300 SALON EN 1985
3 |
4 | *PRESENTATION
5 | CLS "WBB":CALL COLOR("OWBLF"):LOCATE (3,11)
6 | PRINT "DEESSSSIINN EENN":LOCATE (6,8):PRINT "33
  | DDIMMEENNSSIIOONNSS"
7 | CALL COLOR("OYB"):LOCATE (9,1):PRINT "NOUS ALLONS...":LOCATE (11,1)
8 | CALL COLOR("OBB")
9 | PRINT "DETERMINER LE POINT DE FUITE DU TABLEAU":LOCATE (13,1)
10 | CALL COLOR("OCB")
11 | PRINT "DESSINER LES POINTS REPRESENTANTS LES ANGLES DE L'OBJET"
12 | CALL COLOR("OMB"):LOCATE (16,1):PRINT "DETERMINER LA PROFONDEUR
  | DE L'OBJET"
13 | CALL COLOR("OGB")
14 | LOCATE (18,1):PRINT "INDIQUER LES LIAISONS ENTRE LES DIFFERENTS
  | POINTS"
15 | CALL COLOR("ORB")
16 | LOCATE (21,6):PRINT "...OBTENIR LA PROFONDEUR"
17 | CALL KEY(KEY)
18 | *INITIALISATIONS
19 | DIM XP(11),YP(11),YYP(11),XXP(11),LI(11,11)
20 | CLS:POINT=1
21 | *POINT DE FUITE
22 | GOSUB 72
23 | FOR P1=1 TO 10:FOR P2=1 TO 10:LI(P1,P2)=0:NEXT:NEXT
24 | *DEFINITION DE L'OBJET
25 | CLS "BCC":LOCATE (20,4):CALL COLOR("OBC")
26 | PRINT "DESSINEZ LES POINTS AVEC LA MANETTE":LOCATE (22,2)
27 | PRINT "TIR=DEFINIT LE POINT 0=FIN #=ANNULE"
28 | X=160:Y=90:GOSUB 86
29 | CALL COLOR("OBM"):CLS "BMM"
30 | LOCATE (19,1):PRINT "DISTANCE AU POINT DE FUITE (1 "&CHR$(2)2" 10)"
31 | LOCATE (21,1):PRINT "0="
32 | MIN=0:MAX=10:CALL ACCEPT(VAR,MIN,MAX):K=1-(VAR/10)
33 | FOR PT=1 TO POINT-1
34 | XXP(PT)=(1-K)*XS+K*XP(PT)
35 | YYP(PT)=(1-K)*YS+K*YP(PT)
36 | CALL PLOT("B",XP(PT),YP(PT))
37 | CALL LINE("B",XP(PT),YP(PT),XXP(PT),YYP(PT))
38 | NEXT:PAUSE 2
39 | CLS "BGG":CALL COLOR("OGB"):LOCATE (21,8):PRINT "LIAISONS
  | ENTRE LES POINTS"
40 | PT1=0:PT2=2:LOCATE (22,1)
41 | PT1=PT1+1:IF PT1=POINT THEN 60
42 | IF LI(PT2,PT1)<0 THEN PT2=PT2+1:GOTO 42
43 | IF PT1=PT2 THEN PT2=PT2+1:GOTO 42
44 | IF PT2=POINT THEN PT2=1:GOTO 41
45 | IF PT1>1 THEN CALL PLOT("B",XP(PT1-1),YP(PT1-1))
46 | CALL PLOT("R",XP(PT1),YP(PT1))
47 | CALL PLOT("R",XP(PT2),YP(PT2))
48 | CALL KEY(KEY)
49 | IF KEY=48 THEN 60
50 | IF KEY=32 THEN LI(PT1,PT2)=1:GOTO 53
51 | IF KEY<>130 THEN 48
52 | LI(PT1,PT2)=2
53 | GOSUB 69:CALL PLOT("B",XP(PT2),YP(PT2))
54 | PT2=PT2+1
55 | IF PT2=PT1 THEN PT2=PT2+1
56 | IF PT2=POINT THEN PT2=1:PAUSE .5:GOTO 41
57 | IF LI(PT2,PT1)<0 THEN PT2=PT2+1:GOTO 55
58 | PAUSE .5:GOTO 46
59 | *DESSIN DE L'OBJET
60 | GOSUB 69:FOR PT=1 TO POINT-1:CALL PLOT("B",XXP(PT),YYP(PT)):NEXT
61 | FOR PT1=1 TO POINT-1:FOR PT2=1 TO POINT-1
62 | IF LI(PT1,PT2)<1 THEN 65
63 | CALL LINE("B",XP(PT1),YP(PT1),XP(PT2),YP(PT2))
64 | CALL LINE("B",XXP(PT1),YYP(PT1),XXP(PT2),YYP(PT2))
65 | NEXT PT2:NEXT PT1
66 | CLS "WBB":CALL COLOR("OWB"):LOCATE (20,1):PRINT "ON EFFACE
  | (TIR=OUI) ?"
67 | CALL KEY(KEY):IF KEY=32 THEN GOSUB 69:GOTO 20
68 | GOSUB 69:POINT=1:PAUSE .5:GOTO 23
69 | CALL SPEECH("L,0D7C8BAABAB602FC"):RETURN
70 | *SOUS-PROGRAMMES
71 |
72 | CLS "Bbb":CALL HRON("W",1,18):GOSUB 79
73 | LOCATE (21,1):PRINT "1...DONNEZ-MOI SES COORDONNEES"

```

```

74 | PRINT "2...PLACEZ-LE AVEC LA MANETTE"
75 | CALL KEY(KEY):IF KEY=49 THEN GOSUB 81:GOTO 77
76 | IF KEY=50 THEN GOSUB 102 ELSE 75
77 | CALL LINE("G",XS,0,XS,179):CALL LINE("G",0,YS,319,YS):CALL PLOT
  | ("R",XS,YS)
78 | CLS:PRINT "MERCI":PAUSE 1:RETURN
79 | CALL COLOR("OWb"):LOCATE (19,7):PRINT "RECHERCHE DU POINT DE FUITE"
80 | CALL COLOR("OOb"):RETURN
81 | CLS:GOSUB 79
82 | LOCATE (21,1):PRINT "X=":MIN=0:MAX=319:CALL ACCEPT(VAR,MIN,MAX):XS=VAR
83 | CLS:GOSUB 79
84 | LOCATE (21,1):PRINT "Y=":MAX=179:CALL ACCEPT(VAR,MIN,MAX):YS=VAR
85 | RETURN
86 | CALL PLOT("B",X,Y):CALL COLOR("OOb")
87 | GOSUB 109
88 | IF ARRET<>1 THEN 91
89 | XP(POINT)=X:YP(POINT)=Y:POINT=POINT+1:CALL PLOT("R",X,Y):X=160:Y=90
90 | AX=0:AY=0:PAUSE .3:IF POINT-1=10 THEN RETURN
91 | IF KEY<>ASC("#")THEN 96
92 | IF POINT<2 THEN 96
93 | GOSUB 69
94 | POINT=POINT-1:CALL PLOT("W",XP(POINT),YP(POINT)):XP(POINT)=0:YP(POINT)=0
95 | PAUSE .3
96 | IF X<>AX OR Y<>AY THEN CALL PLOT("B",X,Y):CALL PLOT("W",AX,AY)
97 | IF KEY<>ASC("0")THEN 87
98 | GOSUB 69
99 | CALL LINE("G",0,YS,319,YS):CALL LINE("G",XS,0,XS,179):CALL PLOT
  | ("R",XS,YS)
100 | CALL PLOT("W",X,Y):FOR PT=1 TO POINT-1:CALL PLOT("R",XP(PT),YP(PT))
  | :NEXT
101 | CLS:LOCATE (22,1):PRINT "MERCI":PAUSE 1:RETURN
102 | CLS:GOSUB 79:LOCATE (22,10):PRINT "TIR=DEFINIT LE POINT"
103 | X=160:Y=90:CALL PLOT("B",X,Y)
104 | GOSUB 109:IF X<>AX OR Y<>AY THEN CALL PLOT("B",X,Y):CALL PLOT
  | ("W",AX,AY)
105 | IF ARRET<>1 THEN 104
106 | XS=X:YS=Y:IF XS>319 THEN XS=XS-320
107 | IF YS>179 THEN YS=YS-180
108 | RETURN
109 | CALL KEY(KEY)
110 | AX=X:AY=Y:ARRET=0
111 | IF KEY=128 THEN Y=Y-1:GOTO 128
112 | IF KEY=79 THEN Y=Y-1:X=X+1:GOTO 128
113 | IF KEY=129 THEN X=X+1:GOTO 128
114 | IF KEY=72 THEN X=X+1:Y=Y+1:GOTO 128
115 | IF KEY=130 THEN Y=Y+1:GOTO 128
116 | IF KEY=60 THEN Y=Y+1:X=X-1:GOTO 128
117 | IF KEY=131 THEN X=X-1:GOTO 128
118 | IF KEY=84 THEN X=X-1:Y=Y-1:GOTO 128
119 | IF KEY=52 THEN X=X-10:GOTO 128
120 | IF KEY=49 THEN X=X-10:Y=Y-10:GOTO 128
121 | IF KEY=50 THEN Y=Y-10:GOTO 128
122 | IF KEY=51 THEN Y=Y-10:X=X+10:GOTO 128
123 | IF KEY=54 THEN X=X+10:GOTO 128
124 | IF KEY=57 THEN Y=Y+10:X=X+10:GOTO 128
125 | IF KEY=56 THEN Y=Y+10:GOTO 128
126 | IF KEY=55 THEN Y=Y+10:X=X-10:GOTO 128
127 | IF KEY=32 THEN ARRET=1:GOSUB 69
128 | IF X<0 THEN X=X+320
129 | IF Y<0 THEN Y=Y+180
130 | RETURN
131 | SUB KEY(KEY)
132 | CALL KEY1(KEY1,KEY2):KEY=KEY1
133 | IF KEY=255 THEN 132
134 | SUBEND
135 | SUB ACCEPT(VAR,MIN,MAX)
136 | CHAINE$=""
137 | A$=KEY$:LG=LEN(CHAINE$):IF A$=CHR$(130)OR A$=CHR$(13)THEN 141
138 | IF A$="#"THEN IF LG>0 THEN CHAINE$=SEG$(CHAINE$,1,LG-1):A$=""
  | ELSE 140
139 | CHAINE$=CHAINE$&&A$
140 | LOCATE (21,3):PRINT CHAINE$&&"":GOTO 137
141 | IF NUMERIC(CHAINE$)=0 THEN 144
142 | VAR=VAL(CHAINE$):IF VAR<MIN OR VAR>MAX THEN 144
143 | PRINT "OK.":PAUSE 1:GOTO 146
144 | LOCATE (22,1):PRINT "ERREUR":PAUSE .5:LOCATE (22,1):PRINT "
  | "
145 | LOCATE (21,3):FOR I=1 TO LG:PRINT " ";:NEXT:GOTO 136
146 | SUBEND

```



LE JUSTICIER

AU SECOURS!
BOM! BOM!

TENEZ BON!
J'ARRIVE!
BOM! BOM!

PLUS VITE
BOM! BOM!

MERDE!
TROP TARD!
AAAA

T199/BASIC SIMPLE

Suite de la page 28

```

3520 Z=Z+DE
3530 CALL HCHAR(12,Z,156,5)
3540 IF Z<7 THEN 3590
3550 IF Z>24 THEN 3570
3560 RETURN
3570 DE=-1
3580 RETURN
3590 DE=+1
3600 RETURN
3610 REM ----->
3620 REM fin a/n >
3630 REM ----->
3640 GOSUB 5370
3650 GOSUB 5220
3660 GOSUB 5040
3680 IF SC=(NIV*35)THEN 3960
3690 GOTO 3700
3700 REM ----->
3710 REM perdu >
3720 REM ----->
3740 MSG$="GAME OVER"

```

```

3750 LIG=12
3760 COL=12
3770 GOSUB 4860
3775 GOSUB 4120
3780 FOR T=0 TO 30
3790 CALL SOUND(100,-6,T)
3800 NEXT T
3810 MSG$="Tapez 'o' pour
  | reJouer"
3820 GOSUB 6190
3830 CALL KEY(S,K,S)
3840 IF S=0 THEN 3830
3850 IF K=78 THEN 3880
3860 IF K=79 THEN 3890
3870 GOTO 3830
3880 STOP
3890 REM ----->
3900 REM preinitialise >
3910 REM ----->
3920 GOSUB 5740
3930 GOSUB 5040
3940 CALL HCHAR(22,4,32,27)
3950 GOTO 220
3960 REM ----->
3970 REM gagne >
3980 REM ----->
3990 NIV=NIV+1
4000 TFSMAX=TFSMAX-10
4010 IF NIV>15 THEN 4470
4020 Z=6
4030 DE=1

```

```

4040 X=6
4050 Y=14
4060 GOSUB 5910
4070 TIR=0
4080 TFS=0
4090 GOSUB 5370
4100 CALL HCHAR(22,4,32,28)
4110 GOTO 230
4120 REM ----->
4130 REM hscore >
4140 REM ----->
4150 IF SC>HSC THEN 4160 ELSE 4220
4160 HSC=SC
4170 MSG$="VOUS AVEZ LE RECCORD!"
4180 LIG=15
4190 COL=6
4200 GOSUB 4860
4210 GOSUB 5220
4220 MSG$="HISCORE: SCORE:"
4230 GOSUB 6280
4240 MSG$=STR$(HSC)
4250 LIG=5
4260 COL=13
4270 GOSUB 4860
4280 IF SC>0 THEN 4300
4290 SC=0
4300 MSG$=STR$(SC)
4310 LIG=5
4320 COL=24
4330 GOSUB 4860
4340 GOSUB 5600

```

```

4350 RETURN
4360 REM ----->
4370 REM accompagnement1 >
4380 REM ----->
4390 RESTORE 4450
4400 READ NOTE,DUREE
4410 IF (NOTE=0)*(DUREE=0)THEN 4440
4420 CALL SOUND(DUREE,NOTE,0)
4430 GOTO 4400
4440 RETURN
4450 DATA 294,150,294,150,294,150,392,30
  | 0,494,300,294,150,294,150,392,150
  | 0,494,300,392,150,392,150
4460 DATA 349,150,349,150,330,150,330,150
  | 0,294,500,0,0
4470 REM ----->
4480 REM sensationnel >
4490 REM ----->
4495 CALL SCREEN(6)
4496 CALL COLOR(13,8,1)
4497 NIV=1
4500 MSG$="S E N S A T I O N N E L"
4510 GOSUB 6280
4520 GOSUB 4360 SOND
4530 X=X+1
4540 MSG$="VOUS ETES VRAIMENT TRES"

```

A SUIVRE...

CLEMENT LE MAÇON

MSX

Dans la peau de CLEMENT l'infatigable, prenez très à cœur votre travail de maçon... Jean Pierre MARIN

Mode d'emploi :
Ce jeu d'une qualité exceptionnelle, occupe environ 22 Ko. Clément se propose d'achever la construction de quelques maisons et son travail sur chacune d'elles est partagé en deux tableaux.
1er tableau : il doit achever la construction d'un mur à l'aide de 30 briques réparties sur 3 palettes. Pour cela, il doit transporter au maximum 4 briques et les poser une à une, en sautant au niveau des briques manquantes. Son travail terminé, il accède à la partie supérieure de la maison en prenant l'ascenseur.

2ème tableau : Notre ami doit maintenant poser 20 tuiles, disposées initialement sur 2 palettes et ce, de la même manière que pour le premier tableau. Vous obtenez un Clément supplémentaire plus un bonus à chaque tableau et 10000 points à chaque maison. Suivant le choix joystick ou clavier, vous sautez d'un échafaudage à l'autre et évitez les bidons, par appui sur la barre d'espacement ou le bouton de tir. A noter qu'un emploi judicieux de l'ascenseur facilite le jeu. Tapotez "J" pour rejouer.
Niveaux de difficulté : 1er maison, un seul bidon; 2ème maison, un bidon plus quelques seaux; 3ème maison, 2 bidons plus des seaux; 4ème maison et suivantes, identiques à la troisième.

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

```
10 * CLEMENT LE MAÇON
20 * par Jean-Pierre MARIN
30 * 1985
40 *
50 *
60 COLOR,1,1
70 SCREEN2,2,0
80 DEFINTA-Y
90 DIMXB(30),YB(30)
100 *
110 * enregistrement des sprites
120 *
130 FORX=14336T016000STEP32
140 READA:Z=Z+A
150 FORY=1TOA
160 READB:VPOKE(X+Y-1,B):Z=Z+B
170 NEXT:Y
180 IFZ<>116622'THENSREENO:PRINT*
erreur dans les datas des sprites*
:END
190 *
200 * presentation
210 *
220 LINE(56,21)-(194,100),6,BF
230 FORY=21TO100STEP8
240 LINE(56,Y)-(199,Y),1
250 LINE(56,Y+4)-(199,Y+4),1
260 FORX=59T0193STEP8
270 LINE(X,Y+1)-(X,Y+3),15
280 LINE(X+4,Y+5)-(X+4,Y+7),15
290 NEXT:Y
300 FORY=98T020STEP-4
310 PSET(195,Y):DRAW"C6d2e2u2g1d1"
320 NEXT
330 FORX=189T052STEP-8
340 PSET(X,20):DRAW"C6r6e2l6g1r5"
350 NEXT
360 DRAW"bm-10,+1c1r6e2l6g1r5"
370 LINE(75,34)-(175,88),4,BF
380 GOTO420
390 DRAW"16u5r7u2h1d2l6u3r6h1l4d1g
2d7f1r5":RETURN
400 DRAW"d11r1u10e1r3f1e1r3f1d1011
u1014d1011u1013":RETURN
410 DRAW"d11r1u10r4d10r1u10h113":R
ETURN
420 COLOR7:PSET(98,40)
430 DRAW"u2h1l13g2d17f2r13e1u2l2d1
r1d1l13e1l2u17r2g1d16u18r13d2l1u1"
440 DRAW"bm+8,-1d19f1r4e1l5u19"
450 DRAW"bm+16,+19":GOSUB390
460 DRAW"bm-1,-14e2l1g2"
470 DRAW"bm+8,+3":GOSUB400
480 DRAW"bm+20,+9":GOSUB390
490 DRAW"bm+6,-11":GOSUB410
500 DRAW"bm+8,-6d16f1r3e1l14u12r3e1
14u3":PSET(80,65)
510 DRAW"d19f1r4e1l5u19"
520 DRAW"bm+16,+19":GOSUB390
530 DRAW"bm+18,-11":GOSUB400
540 DRAW"bm+21,+9u5l8d5r7u4l6d5r6u
10l6e1r5f1d3"
550 DRAW"bm+12,-2u1l7d9r7u1d1g1l2d
3h1u2l3h1u9e1r6"
560 DRAW"bm+6,+0r6d1l16u10r7d9l8u9"
570 DRAW"bm+12,-1":GOSUB410
580 OPEN"grp:"AS#1
590 PSET(224,0),1:COLOR15:PRINT#1,
"1985"
600 COLOR11
610 Y=120:E=11:F=14:G=17:H=11
620 A$="" 1- CLAVIER*
630 B$="" 2- JOYSTICK*
```



Micro Application vous souhaite de bonnes vacances!
et vous signale qu'elle reste à votre service pendant les mois de juillet et août.

MICRO APPLICATION

92500 RUEIL-MALMAISON
147, av. Paul Doumer

Tel. : (1) 732.92.54
Télex : MA 205944 F



IMPOSSIBLE MISSION D'EPYX

La paix du Monde est en danger ! Ce matin, le briefing du Colonel M.K. Duke n'a laissé planer aucun doute à ce sujet. Deux des meilleurs agents de notre équipe viennent de périr en tentant de stopper la folie mégalomane du Pr Elvin Atombender. Le Colonel nous a tous soupesés du regard avant de me demander de le suivre dans son bureau. Je porte désormais le matricule numéro 4125. Mon objectif est simple : arriver à casser tous les codes de protection de la forteresse d'Atombender pour l'empêcher de déclencher l'envoi des missiles nucléaires de notre pays, ainsi d'ailleurs que ceux des rouges. Mes prédécesseurs

n'ont pas totalement échoué dans leur mission, ils ont ainsi réussi à repérer certaines des fonctions du système informatique qui protègent l'ensemble des bâtiments d'Atombender.

pour commodore, Atari

Minuit. J'ai réussi à pénétrer dans le labyrinthe d'ascenseurs et de pièces qui forment la résidence d'Atombender depuis sa disparition du territoire. D'après les informations fournies par mon micro de poche, il me reste six heures avant que notre fou de service vainque les derniers codes de l'ensemble des ordinateurs

de contrôle des silos. Les robots semblent limiter leurs mouvements aux pièces, me laissant les couloirs et les ascenseurs pour me reposer. L'ensemble des documents que je dois retrouver sont complètement disséminés dans les différents locaux. A moi de ne pas trop trainer, et à ne plus jouer avec le super-ordinateur installé au dernier niveau ! Vraiment je doute de la santé d'esprit d'Elvin, car seule une folie profonde peut justifier de planquer les morceaux des neuf codes d'accès dans les sofas ou sous les lampes, quand ce n'est pas derrière les machines à café...

Quatre heures déjà. Vraiment le casse-tête se complique au lieu de se simplifier et il ne me reste plus que deux heures. J'espère que je peux me considérer suffisamment à l'abri des écoutes pour me

brancher directement à l'ordinateur central de l'Agence. Je vais faire tourner la grosse bête quelques minutes sur les différentes cartes que j'ai dénichées. Peut-être notre Cray arrivera-t-il à recomposer ou à replacer certaines des fiches. Il est vraiment grand temps de remplacer notre matériel informatique, il glande et ne réussit qu'à me faire perdre un peu plus de temps, alors que

l'échéance se rapproche à grands pas.

Ca y est ! J'ai enfin l'ensemble des codes d'accès à la salle centrale de la construction. Il va me falloir désactiver tous les robots des dix pièces à parcourir pour rejoindre la porte d'entrée de la salle de commande. Vu l'heure, Atombender doit s'y trouver, frétilant à l'idée de détruire le monde. Plus je m'attarde, plus je risque d'échouer. Mais il me manque encore des mots de passe pour inhiber les tendances agressives de ces infâmes boîtes de conserve à cerveau. Un petit tour à la salle des codes et ça ira ! Il suffit d'avoir un minimum de sens musical pour arriver, dans le tempo, à vaincre cette putain de machine ! Plus que trois mètres et j'arrive à la serrure, mais... Il est six heures. Aaaaaahhhhhhh.....

Pour la première fois dans l'histoire du logiciel de jeu, le personnage que vous dirigez court dans un mouvement souple et puissant qui vous laissera coi. Je ne parle pas des superbes sauts périlleux qu'il réalise à tout bout de champ dans des envolées dignes des gymnastes les plus cotés. La synthèse de la voix d'Elvin Atombender vous fera trembler, dès lors que vous l'aurez entendu conseiller à ses robots de vous détruire. Le bruit de votre course vous rappellera à chaque pas l'immense solitude et la lutte désespérée que vous menez contre le mégalomane génial qui n'a pu supporter la panne d'électricité qui l'empêcha de justesse de dépasser les 100 milliards de points au Space Penguins Invaders. En voilà un soft qui vous remuera les tripes jusqu'à la victoire finale. A posséder impérativement !

menu

AMSTRAD	Othello
F.RADIGUET	Page 3
APPLE	Disk Dump
A.BONDATY	Page 8
CANON	Exbas
R.VAN LEEUWEN	Page 26
CBM 64	Cartomancia
V.AL-SADI	Page 5
EXL 100	Perspective
C.ROCHEGUDE	Page 30
FX 702P	Puzzle mot
E.SIEZIEN	Page 29
HECTOR	Labyrinthe 3D
C.MICHOUX	Page 6
MSX	Clément le maçon
J.P.MARIN	Page 31
ORIC	Daoric
E.GUYOT	Page 27
PC 1500	Scroll
O.BOURGNAC	Page 4
SPECTRUM	Superman
S.CHAVES	Page 3
TI 99(be)	Jones
P.COURTULLAT	Page 2
TI 99(be)	Tir aux pigeons
F.TIREL	Page 28
TO7 70	Marathon
J.CHAMPAGNE	Page 7
VIC 20	Yaboon
C.REULIER	Page 27
ZX 81	Le village
F.LEJEUNE	Page 2



THIRET

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4

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

PROGRAMMATION

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

K7 EPSILON/SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ETENDU

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

Pour tout achat de 3 cassettes, il sera offert gratuitement le K7 Lunar Lander.

K7 HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99

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

MODULES TEXAS ORGANISATION

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

MODULES FUNWARE POUR TI 99/4

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

MODULES ROMOX POUR TI 99

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

MODULES ÉDUCATION

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

LOT N° 2 TOUT LE LOGO

- Module logo + mémoire 32 K. 1995 F

NOUVEAU ! AMSTRAD

Succès après succès CPC 664

CPC 664 Monochrome Verif lecteur de disquettes 4.490 F

CPC 664 Couleur lecteur de disquettes 5.990 F

64 K RAM - 32 K ROM - 80 colonnes - 640 x 200 pixels - Clavier 74 touches - Interface - I/O - Joysticks - Centronics - Bus 280 - 2° lecteur - CPM 2.2 - DR LOGO.

L'ordinateur personnel complet avec lecteur de disquettes intégré

Demandez la liste des logiciels et matériels

BON DE COMMANDE TARIFS JUIN 1985

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Tél. : _____

Code Postal _____

Ville _____

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

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

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

MINI-MÉMOIRE

Ce module ne se contente pas de vous offrir 4 Ko de mémoire RAM (alimentée par pile) permettant la sauvegarde des programmes et données lorsque vous éteignez l'ordinateur... Il a aussi :

- 4 Ko de mémoire morte (ROM) et 6 Ko de mémoire morte graphique (G - ROM) contenant des utilitaires très intéressants :
- accès possible à l'extension 32 K en TI basic ;
- chargement de programmes-objets écrits en assembleur, soit sur mini-mémoire, soit sur extension 32 K ;
- utilisation de PEEK et POKE, appel de sous-programmes habituellement non accessibles ;
- programme de recherche d'erreurs (Easy Bug - Debug).

Le module avec manuel + manuel assembleur sur mini-mémoire 895 F

EXCLUSIF

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

L'ensemble comprenant le contrôleur et une unité de disquettes 4.500 F

L'unité de disquette supplémentaire 360 Ko 2.500 F (garantie 1 an, pièces et main-d'œuvre)

Coffret avec cordon pouvant contenir 2 unités de disquettes

Unité centrale TI 99/4A

Module Logo 2

Contrôleur de disquettes

Interface pour imprimante RS 232 ou parallèle

Mémoire 32 k

LOT N° 1 INDISPENSABLE

- Module BASIC ETENDU manuel en français
- K7 Basic par soi-même
- K7 Lunar Lander 2
- K7 Introduction aux jeux sur TI 99 n° 1. 850 F

BASIC ETENDU

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

MODULE SUPERGRAPH

Un nouveau basic étendu avec 35 fonctions supplémentaires permettant de tracer lignes, cercles, ellipses, axes, diagrammes en barres ou circulaires. Ce basic graphique présente 2 caractéristiques très utiles : une copie d'écran, graphiques et textes (code ASCII), Vpoke et Vpeek accès direct à la Ram de contrôle écran. 1200 F

LOGO 2 (module)

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

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