



# LES FLICS D'APPLE

## Allo, vous avez appelé la police ? Ne quittez pas, je vous passe Apple.

### BABA ILE

Conçu dans un garage par un hippie-génie, l'Apple II a recruté ses premiers acquéreurs parmi les babas, les gentils et les passionnés avant l'heure. Fort de son avance et de cette image de marque, le marketing et la publicité ont fait le reste : on insiste sur la lutte David-Apple contre Goliath-IBM, sur les applications ludiques ou conviviales, sur le côté passion-bidouille et le tour est joué : l'Apple devient l'ordinateur le plus sympa du monde ! Et c'est vrai qu'il est sympa l'Apple II, avec ses slots d'extension qui permettent de le transformer en à peu près n'importe quoi, son look baba et pro à la fois et son impressionnant catalogue de logiciels et de cartes font oublier ses nombreux défauts.

### BABA PARTI

Le IIc, complètement fermé, et le Macintosh, antithèse des Apple IIe, renversent la vapeur, fini les babas : on prétend à la haute technologie, on attaque le marché du professionnel, on pousse le Mac au lieu d'entretenir l'image du IIe et on se retrouve avec 20 millions de perte. Wozniak est parti après avoir claqué son fric en organisant des concerts pop, Jobs se retrouve au rencard avec un titre qui n'est plus qu'honorifique et l'image de marque part en quenouille.

### BIEN FAIT

Je vais vous dire un truc qui va vous étonner : bien fait pour leur gueule ! Parce que pour être cool, ils sont pas cools du tout, les pommiers ! Et la reprise en main de la société par les vrais hommes d'affaires ne va sûrement pas arranger les choses. Les méthodes qu'ils emploient sont bien américaines mais style prohibition, Al Capone et Commandos Viet-Nam. Accrochez-vous, j'explique : les inconditionnels shootés au Dos 3.3 vont en prendre

pour leur grade. Le gentil ordinateur est distribué par des féroces.

### CONTE DE FEE

Je m'appelle Jésus, j'ai 43 ans et j'ai fait 68. Hippie j'étais, hippie je suis resté. Il y a quelques années, j'ai découvert l'informatique en pratiquant un jeu qui faisait fureur : le casse-briques sur écran vidéo.

tapé et je me suis lancé dans le commerce des ordinateurs. Quand j'ai appelé Apple pour revendre leurs bécasses, Wozniak était à un concert, Jobs était en train de sauter sa 43ème nana de la matinée et on m'a promis de m'envoyer un

réservée dans le magasin à la vente des ordinateurs Apple. 2) Le matos doit être présenté avec des formes, dans un endroit class. La musique et les sunlights ne sont pas obligatoires mais fortement conseillés. 3) Le magasin doit comporter une vitrine et y exposer, devinez quoi ? des Apple. 4) Le personnel doit être

pour revendre. Malgré tout, il décide de continuer et de se plier aux contraintes d'Apple. Général Vidéo s'engage donc par contrat à aménager un coin spécial Apple dans sa boutique de 800 m<sup>2</sup>, coin qui coûte la bagatelle de 30 briques pour les seuls aménagements. Pour faire bonne mesure, il s'engage également à dédier 3 de ses vendeurs à la vente des produits Apple. Un petit plan de publicité d'une dizaine de briques complète le tout et Monsieur Dewavrin (le patron de Général Vidéo) envoie confiant son dossier avec son bilan, son compte d'exploitation, son relevé d'identité bancaire, les plans d'aménagement prévus et des photos de son magasin. Un petit détail en plus lui permet de penser que c'est dans la poche : un chèque d'acompte de 43 briques. Depuis, Monsieur Dewavrin a déchanté. Un an et demi qu'il attend en vain de pouvoir vendre normale-

ment ces machines, toutes les excuses ont été avancées pour ne pas satisfaire à sa demande : trop petite boutique (800 m<sup>2</sup> !), pas assez spécialisée (500 micros, 10.000 disquettes et plus de 1000 logiciels vendus chaque mois !), notoriété insuffisante (Les clients vont de la Banque de France à la RATP en passant par Citroën, Renault, EDF, Thomson, IBM et Bull !) et même l'excuse sublime : l'aigle jaune, emblème du magasin, rappelle l'aigle nazi !



Pourquoi ce refus ? Mystère et boule de gomme d'une société qui pratique le refus de vente comme d'autres s'adonnent au plaisir de la vente forcée. *Suite page 17*



J'adorais ce jeu, casser gentiment les briques d'un joli mur avec un belle baballe électronique me permettait d'extérioriser mes tendances agressives sans entamer mes convictions pacifistes. Très vite, en montant un petit commerce de tabac un peu spécial, j'ai pu m'acheter un Apple et vendre mon premier jeu. Il s'agissait d'un mur de brique psychédélique que j'avais appelé "Hippie's contre le mur". (Wouah, kesskonsmarre. Il pisse contre le mur. Elle est pas toute neuve, celle-là !). Avec les royalties de ce chef-d'oeuvre, je me suis payé une vieille boutique que j'ai re-

dossier de candidature. Késaco ? Candidature ? J'achète et je revends, non ? C'est pas comme ça chez eux ?

### NE REVEND PAS QUI VEUT

Eh non, c'est pas comme ça du tout. Apple ne place pas ses machines n'importe où, il faut se plier aux exigences de ces Messieurs et c'est pas de la tarte. Non seulement il faut raconter sa vie sur ce fameux questionnaire mais il faut se plier aux exigences suivantes : 1) Une surface de vente spéciale doit être



formé et compétent pour vendre avec compétence commerciale et technique, eh oui, des Apple. 5) Le revendeur n'est pas un revendeur mais un concessionnaire, nuance, sa renommée et son image de marque doivent péter le feu. 6) Le revendeur doit acheter un maximum d'Apple pour sa première commande.

### GENERAL VIDEO

Pas mal comme exigences, non ? Mais ce n'est pas tout, regardons le cas de Général Vidéo, un important revendeur parisien. Le patron de cette boîte qui diffuse déjà de nombreuses autres marques, décide un jour de vendre de l'Apple. Il contacte naturellement le service commercial et tombe sur le cul quand on lui parle de candidature. Comme notre Hippie de tout à l'heure, il pensait bêtement acheter

## Je Jongle Sans Soucis

Le rapport annuel de la Cour des comptes fait flipper plus d'un responsable de budget. Chaque année, ces Messieurs très dignes sèment la panique dans les comptes, rapports et bilans de nos belles administrations. Comme tous les ans, les hôpitaux ont eu droit à leur remontrance pour trafic de budget, le Gaz de France s'est fait engueuler pour avoir foutu le fric par les fenêtres, l'Aérospatiale et la Cinémathèque ont pris des coups sur les doigts et on a vertement reproché à l'Hôtel des monnaies d'avoir perdu en 5 ans quelques 23.000 médailles d'or, de platine et d'argent. Le Centre Mondial de l'Informatique, dirigé par l'ineffable Jean-Jacques Servan-Schreiber, n'est pas tout clair non plus, loin s'en faut. Le verdict de la cour : "graves anomalies de gestion", dépenses "exagérément coûteuses", "improvisation dans l'activité", j'en passe et des meilleures. L'improvisation, on en a déjà parlé ici, n'y revenant pas pour ne vexer personne, les émissions de télé, les serveurs télématiques et les plans informatiques sont susceptibles. Les anomalies de gestion n'amènent pas non plus de commentaires : le centre était géré comme une administration. Les dépenses parlons-en : les 45 milliards de centimes dépensés par JJSS, j'en ai payé une partie avec mes impôts, j'aimerais bien savoir ce qu'on en a fait de ce pognon ! Des voyages en Concorde avec Bobonne ? Des locations d'avion-taxis ? 60 bâtons pour décorer un appartement de fonction qui coûte déjà deux briques et demie par mois ? Ca a un rapport avec l'informatique, ça ? Et qui c'est qui habitait dans cet appart ? Le directeur américain du centre ? Hé, ho, c'est pas nous qu'on prend pour des américains, des fois ? Et les 50 bâtons de frais pour JJSS, c'est quoi ? Des notes de restau ? L'achat des gommes et des crayons pour rédiger ses 12 pages de rapport annuel ? Je comprends qu'il ait démissionné en Mars dernier, il était pas d'accord avec la politique de Mitterrand, le JJSS ! Il voulait quoi ? Qu'on lui augmente ses notes de frais, peut-être ? Je sais pas comment ça s'appelle dans l'administration ce genre de pratique. Dans le privé, si une entreprise en arrive là, on dépose le bilan, la société est en faillite et le patron va en taule pour détournement de biens sociaux. Mais je me trompe peut-être ou alors il y a deux poids et deux mesures.

## CINOCHÉ-TELOCHÉ pages 12,14

### FORMATION A L'ASSEMBLEUR

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

## 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.

## BD: DIMITRI VOUS A FAIT UNE PAGE 16, PETITS VEINARDS !

### 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.

**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.









# GENTLEMAN CAMBRIOLEUR

## CANON X 07

PUISQUE DIEU NE VEUT PAS MEUX VAUT AVOIR SES SAINTS.

Un cambrioleur de votre acabit, ne saurait résister à autant de richesses; malheureusement, il devra se jouer de gendarmes plutôt sportifs...

Stéphane MADRANGE

### Mode d'emploi :

Vous devez en un temps minimum et malgré la poursuite effrénée de 2 gendarmes, dérober les 15 caisses de bijoux de chaque tableau. Les déplacements de votre personnage, s'effectuent à l'aide des flèches. Ce jeu occupe environ 15,5 Ko et nécessite, dans sa version intégrale, l'emploi de l'extension XM-101. Néanmoins, la suppression de la notice et la réduction du nombre de tableaux, devrait permettre une moindre capacité mémoire. Avant tout, faire un FSET 500 et tapez : INIT # 1, "RECORD", 150 ; ? # 1, 100, "GUGUS" pour créer le fichier record. Très inspiré du célèbre "lode runner", ce jeu comporte 40 tableaux ( ! ), 7 niveaux de difficulté et offre la possibilité de créer vos propres tableaux. En outre, deux modes de jeu vous sont proposés :

- Dans l'ordre : 1-Débutant : vous commencez au premier tableau et continuez dans l'ordre.
  - 2-Pro : vous choisissez le numéro de votre premier tableau (1 à 40) et arrivez au 40ème, recommencez au premier.
  - Dans le désordre : les tableaux vous sont distribués au hasard et pendant les 25 premiers, aucun n'est semblable (utilisation d'une mémorisation des tableaux à l'aide d'une chaîne mémoire).
- CREATION DE TABLEAUX : vous pouvez en rajouter, ou remplacer ceux existant de la façon suivante : les DATA sont espacés de 10 en 10 (lignes 1240 à 3620). 5 lignes de DATA sont allouées à cha-

que tableau. Les 4 premières, comportent chacune 19 chiffres de 0 à 9, qui correspondent aux 19 caractères des 4 lignes d'écran. Le caractère entre guillemets du début de la première ligne, identifie le tableau. Les 2 chiffres de la 5ème ligne, sont les coordonnées de départ de votre personnage. Lors d'un rajout de tableau, changez le chiffre 40 de la ligne 9200 (sélection d'un tableau au hasard) et ajoutez des lignes après 9600 avec, par exemple : A1= 41 (pour 41ème tableau) THENRESTORE3640 (numéro de DATA du 41ème tableau).

### - Code des caractères :

- 0, caractère plein :
- 1, sol plus plafond :
- 2, sol seul :
- 3, échelle :
- 4, plafond seul :
- 5, vide :
- 6, plafond plus barre :
- 7, barre seule :
- 8, caisse sur sol avec plafond :
- 9, caisse sur sol sans plafond :



```
100 *****
110 * ARSENE *
120 * LUPIN *
140 * GENTLEMAN *
150 * CAMBRIOLEUR *
160 *****
180 *****
190 * Realise par *
200 * Stéphane *
210 * MADRANGE *
215 * 4/1985 *
220 *****
410 CLS:LOCATE4,0:PRINT* GENTLEMAN
*,* CAMBRIOLEUR*,*
500 CLEAR500:DEFINTA-Z:DIME(20,3):
DIMD(10):DIMM(9):DIMB(9):VI=5:H
S=220:SC=0
501 ZAS=**:GOSUBB000:A1=RND(0)
502 INIT#1,"RECORD":INPUT#1,TSC,HN
DMS
503 CLS:INPUT*ECRIS TON PRENOM *;
NOMS
504 CLS:IFREP<2>THENPRINT*DEBUTANT
11",*OU PRO 21*:GOSUB9100
505 CONSOLE,,0,0:FORI=0TO3:E(I,1,I
)=0:NEXTI
506 PRINT*NIVEAU:(1->7)*
507 IS=INKEYS:IFIS<>"*"THENF=VAL(IS
)ELSE507
508 IFF<10RF>7THENPRINT*1(NIVEAU<7
)=0:NEXTI
509 F=F+3:RESTORE:VI=VI+INT(F/3)
510 FORI=1TO10:READAS:FONT#(I+129)
=AS:DS(I)=CHR$(I+129):NEXTI
511 DS(O)=DS(10)
520 FORI=1TO7:READB(I):FONT#(I+22
6)=B(I):MS(I)=CHR$(I+226):NEXTI
521 BS(I)=BS(1):MS(9)=BS(2)
530 FORI=1TO7:READM(I):FONT#(I+15
0)=M(I):MS(I)=CHR$(I+150):NEXTI
540 MS(8)=MS(1):MS(9)=MS(2)
550 GOTOB50
600 IFREP=2THENGOTO9200
601 IFLR=2000THENIFSC(5THENGOSUB14
000:GOTO607ELSEONERRORGOTO9000
602 IFSC(5THENRESTORE1240ELSEONERR
ORGOTO9000
603 IFLN(YAS))>1THENRESUME1240:GOT
O605
605 READYAS
607 CLS:FORJ=0TO3:FORI=0TO18:READE
(I,J):LOCATEI,J:PRINTDS(E(I,J)):K
=0
610 NEXTI,J
620 READX,Y
630 U=0:V=3:W=18:Z=0
640 LOCATEU,V:PRINTMS(E(U,V)):LOC
ATEW,Z:PRINTMS(E(W,Z)):
650 IFE(X,Y)=50RE(X,Y)=4THENGOSUBB
00:Y=Y+1:GOTO700
660 IFE(X,Y)=80RE(X,Y)=9THENGOSUB6
000:E(X,Y)=E(X,Y)-7:K=K+1:IFK=15TH
ENB50
670 A=STICK(0):IFA=0THEN700ELSEHS=
HS-1:IFHS<1THENHS=1
680 IFA=1(X,Y)=3(X,Y)<>0THENGOSUBB0
0:Y=X+1:GOTO700
685 IFX=0THEN691
690 IFA=7ANDE(X-1,Y)<>0THENGOSUBB0
0:Y=X-1:GOTO700
691 IFA=1ANDE(X,Y)=3THENGOSUBB00:Y
=Y-1:GOTO700
694 IFY=3THENGOTO700
695 IFA=5ANDE(X,Y+1)=30RE(X,Y)=6TH
ENB5000:Y=Y+1:GOTO700
697 IFA=5ANDE(X,Y)=7THENGOSUBB00:Y
=Y+1
700 LOCATEX,Y:PRINTB(E(X,Y))
705 O=U:P=V:GOSUB750:U=O:V=P:O=W:P
=Z:GOSUB750:W=O
710 Z=P:IFX=UANDY=VTHENGOTO900
720 IFX=WANDY=ZTHENGOTO900
730 GOTO640
750 E=E(O,P):LOCATEO,P:PRINTDS(E):
IFE=40RE=5THENP=P+1:RETURN
760 IFRND(0)>F/11THENGOTO790
770 IFF=7ANDE=3THENP=P-1:RETURN
780 IFF>>YRY=PTHENGOTO785
782 IFE=60RE=7THENP=P+1:RETURN
783 IFE(O,P+1)=3THENP=P+1:RETURN
785 B=O+SGN(X-O):IFE(B,P)<>0THENO=
B:RETURN
786 RETURN
790 IFRND(0)<2/FTHENB=O-SGN(X-O):I
```

```
FB<=0THENRETURNELSEIFE(B,P)<>0THEN
O=B
795 RETURN
800 LOCATEX,Y:PRINTDS(E(X,Y)):RET
URN
850 GOSUB13100
855 VI=VI+1:CLS:PRINT*VIES *;:FOR
I=1TOVI:PRINTB(I):NEXT
860 S=S+1:IFSC>0THENS=SC+150+HS:H
S=220:PRINT:PRINT*SCORE*ISCIELSESC
=SC+2
870 FORI=1TO900:NEXT:GOTO600
900 GOSUB7000:LOCATEX,Y:PRINTDS(E
(X,Y)):VI=VI-1
910 IFVI>0THENGOTO630
930 GOSUB13300
935 CLS:SC=SC+K*10:PRINT:PRINT*ETA
GE No *IS,*SCORE*ISC,
940 IFSC>TSCTHENINIT#1,"RECORD":PR
INT#1,SC,NOMS:PRINT* RECORD BATTU
!!!*:END
950 PRINT*RECORD *;ITSC:(I)HNOM;
*)*:END
1000 DATA*252,0,0,0,0,0,0,0,252*
1010 DATA*0,0,0,0,0,0,0,0,252*
1020 DATA*132,252,132,252,132,252,
132,252*
1030 DATA*252,0,0,0,0,0,0,0,*
1040 DATA*0,0,0,0,0,0,0,0,*
1050 DATA*252,0,252,0,0,0,0,0,*
1060 DATA*0,0,252,0,0,0,0,0,*
1070 DATA*252,0,0,0,0,48,48,252*
1080 DATA*0,0,0,0,0,48,48,252*
1090 DATA*252,252,252,252,252,252,
252,252*
1100 DATA*252,0,0,48,252,48,72,252
*
1110 DATA*0,0,0,48,252,48,72,252*
1120 DATA*132,252,132,182,252,182,
204,252*
1130 DATA*252,0,0,180,122,48,72,0*
1140 DATA*0,0,0,180,122,48,72,0*
1150 DATA*252,0,252,132,180,122,48
,72*
1160 DATA*0,0,252,132,180,122,48,7
2*
1170 DATA*252,0,0,48,204,48,72,252
*
1180 DATA*0,0,0,48,204,48,72,252*
1190 DATA*132,252,132,182,204,182,
204,252*
1200 DATA*252,0,0,180,72,48,72,0*
1210 DATA*0,0,0,180,72,48,72,0*
1220 DATA*252,0,252,132,180,72,48,
72*
1230 DATA*0,0,252,132,180,72,48,72
*
1235 ****TABLEAU**1**
1240 DATA*A*,8,1,1,1,1,1,6,6,6,6,6
,6,6,1,1,1,1,1,8
1250 DATA*B*,3,1,4,8,6,7,5,9,7,7,2,9
,4,1,8,1,3,8
1260 DATA*C*,8,3,5,3,9,5,7,8,2,1,1
,2,3,8,4,8,1
1270 DATA*D*,1,1,9,1,2,2,3,1,1,1,1
,1,1,1,2,1,3
1280 DATA*E*,1
1290 ****TABLEAU**2**
1300 DATA*B*,1,1,1,1,8,6,6,6,6,6,6,
6,6,1,1,1,8,1,8
1310 DATA*C*,1,1,8,4,5,9,9,5,2,2,2
,8,6,6,8,8,4
1320 DATA*D*,1,8,6,7,7,9,1,1,9,3,4,4
,4,5,9,1,4,9
1330 DATA*E*,1,1,2,2,2,1,1,3,1,1,2,2
,2,2,1,3,2,8
1340 DATA*F*,2
1350 ****TABLEAU 3**
1360 DATA*C*,4,1,8,1,1,6,6,8,1,4,8
,1,1,1,1,1,8,1,1
1370 DATA*G*,1,8,4,5,4,3,7,6,4,4
,8,1,1,1,8,3
1380 DATA*H*,2,1,8,7,2,9,2,3,5,7,7
,1,8,3,4,4,4
1390 DATA*I*,3,1,1,9,1,1,1,3,2,2,2
,2,1,8,1,2,9
1400 DATA*J*,1
1410 ****TABLEAU 4**
1420 DATA*D*,8,1,8,4,8,1,6,6,6,1,1
,6,6,6,6,6,6,1
1430 DATA*E*,3,1,9,1,4,5,9,3,9,7
,7,2,9,5,3,3
1440 DATA*F*,1,6,1,3,9,5,9,3,1,1,3,9
,5,3,8,5,9,3
```

```
1450 DATA1,3,9,3,1,1,2,3,1,1,1,1,3
,2,1,1,2,1,8
1460 DATA10,0
1470 ****TABLEAU 5**
1480 DATA*E*,8,4,8,1,1,1,1,1,1,1,1
,1,6,6,6,6,6,1,1
1490 DATA*F*,2,6,1,8,1,3,0,0,0,0,3,9
,2,5,5,5,8,3
1500 DATA*G*,3,5,8,1,3,4,1,8,1,8,6,6
,3,5,9,5,3,8
1510 DATA*H*,1,9,0,0,8,2,3,0,3,8,2,2
,3,2,1,2,1,8
1520 DATA*I*,1
1530 ****TABLEAU 6**
1540 DATA*F*,1,6,1,8,0,8,6,1,8,6,6
,1,1,1,1,8,4,1,8
1550 DATA*G*,5,0,0,0,0,5,3,3,9,2,0,0
,8,3,4,5,3,1
1560 DATA*H*,7,1,1,1,8,7,3,8,1,3,1,1
,1,1,2,2,4,3
1570 DATA*I*,9,3,8,0,0,9,1,1,3,8,0,8
,3,8,1,3,2,3
1580 DATA*J*,2
1590 ****TABLEAU 7**
1600 DATA*G*,1,6,1,1,1,6,6,8,0,8
,4,4,8,1,1,1,1,8
1610 DATA*H*,9,0,0,8,7,9,2,0,8,3,2,7
,1,6,4,3,1,1
1620 DATA*I*,8,4,8,6,3,6,3,8,1,3,4,9
,0,3,7,8,4,3
1630 DATA*J*,2,3,2,2,2,8,1,3,1,2,0
,0,9,2,1,2,3
1640 DATA*K*,2
1650 ****TABLEAU 8**
1660 DATA*H*,8,4,1,8,1,1,1,1,6,1,1
,1,6,1,8,1,6,6,8
1670 DATA*I*,9,3,0,3,8,6,6,9,0,0,5
,0,0,2,2,3
1680 DATA*J*,0,0,0,3,0,9,5,3,0,8,6,2
,8,4,1,3,6,8
1690 DATA*K*,1,8,1,3,0,0,9,3,1,8,2,1
,1,2,3,1,9,0
1700 DATA*L*,2
1710 ****TABLEAU 9**
1720 DATA*I*,8,1,1,6,6,6,4,4,8,4,8
,1,1,1,1,1,6,6,8,1
1730 DATA*J*,0,3,9,5,9,5,9,3,9,6,6,1
,1,6,3,9,0,3
1740 DATA*K*,0,0,3,9,4,9,3,3,9,2,1
,0,2,4,0,0,3
1750 DATA*L*,0,0,0,3,2,3,3,8,3,3,0,3
,8,0,2,8,1,3
1760 DATA*M*,2
1770 ****TABLEAU 10**
1780 DATA*J*,1,8,6,6,1,1,8,0,0,8,1
,4,8,1,6,1,1,6,8
1790 DATA*K*,1,2,2,3,1,1,6,1,1,3,4,6
,6,9,3,0,2,8
1800 DATA*L*,3,0,3,8,0,3,7,8,6,0,2,2
,2,8,0,0,3,8
1810 DATA*M*,3,0,0,8,1,3,2,1,2,8,3,0
,3,1,1,8,1,3
1820 DATA*N*,2
1830 ****TABLEAU 11**
1840 DATA*K*,1,8,4,0,8,4,6,6,6,1,8
,1,0,8,8,1,6,6,8
1850 DATA*L*,4,9,0,3,9,5,5,1,8,3,6
,1,1,8,2,5,3
1860 DATA*M*,2,4,0,3,6,7,5,2,3,0,0,2
,8,4,0,3,9,3
1870 DATA*N*,1,2,1,1,2,2,2,3,1,8,8,0
,0,2,1,8,1,3
1880 DATA*O*,2
1890 ****TABLEAU 12**
1900 DATA*L*,1,1,1,8,4,8,1,1,6,6,6,6
,8,8,4,4,8,1,1,1
1910 DATA*M*,8,0,0,2,1,8,3,9,7,7,6,6
,2,9,0,8,1,3
1920 DATA*N*,0,0,8,3,0,0,0,8,2,2,2,7
,1,1,8,4,3,8
1930 DATA*O*,1,1,1,1,1,1,1,1,3,0,8,2
,3,1,1,2,1,3
1940 DATA*P*,2
1950 ****TABLEAU 13**
1960 DATA*M*,8,1,6,6,6,6,6,6,1,6,6
,8,6,6,6,1,8,1,1
1970 DATA*N*,3,5,2,9,5,9,2,0,5,9,0,9
,5,9,3,0,0,3
1980 DATA*O*,3,2,8,3,2,1,3,0,5,0,0,0
,5,0,3,0,0,3
1990 DATA*P*,0,8,3,0,3,1,1,8,2,1,1,8
,2,1,3,8,1,3
2000 DATA*Q*,2
2010 ****TABLEAU 14**
```

```
2020 DATA*N*,4,8,1,6,6,1,8,1,1,6,6
,6,4,1,1,8,1,8,4
2030 DATA*O*,8,3,5,2,3,8,1,3,5,7,7,9
,3,6,1,4,4,9
2040 DATA*P*,1,4,5,3,0,0,0,3,7,9,2,1
,4,9,3,7,9,1
2050 DATA*Q*,9,2,3,1,8,1,3,2,1,8,1
,2,0,3,2,0,0
2060 DATA*R*,2
2070 ****TABLEAU 15**
2080 DATA*O*,1,8,1,8,4,4,1,6,6,6,1
,8,4,4,4,8,1,1,1
2090 DATA*P*,6,6,6,9,7,3,5,9,7,1,6,7
,7,5,6,1,6,3
2100 DATA*Q*,2,7,2,0,5,3,7,0,5,3,5,9
,2,7,5,3,7,9
2110 DATA*R*,9,0,0,9,3,9,0,9,3,2,0
,0,9,2,3,9,0
2120 DATA*S*,2
2130 ****TABLEAU 16**
2140 DATA*P*,1,6,6,0,1,6,6,6,8,6,6
,8,6,8,6,1,1,1,8
2150 DATA*Q*,5,2,8,3,2,2,9,0,9,2,0,2
,1,2,6,6,6,8
2160 DATA*R*,7,6,6,1,3,0,0,0,3,8,6
,6,3,5,5,7,8
2170 DATA*S*,2,9,2,0,3,1,8,1,1,3,0,9
,2,3,2,9,2,8
2180 DATA*T*,2
2190 ****TABLEAU 17**
2200 DATA*Q*,1,6,4,8,6,6,8,6,6,8,1
,1,6,6,6,6,6,6,8
2210 DATA*R*,5,9,3,5,2,0,2,2,6,6,3,2
,5,5,9,5,7,4
2220 DATA*S*,2,8,1,2,3,0,0,3,5,9,0,3
,5,9,1,2,5,9
2230 DATA*T*,1,8,1,3,1,8,3,2,1,8,3
,2,1,8,1,9,0
2240 DATA*U*,2
2250 ****TABLEAU 18**
2260 DATA*R*,1,8,1,6,6,1,1,8,1,6,1
,6,6,6,1,6,6,1,8
2270 DATA*S*,8,4,5,5,3,6,8,6,7,3,5,9
,5,3,5,9,4,3
2280 DATA*T*,0,5,9,5,3,5,0,9,5,3,9,1
,7,1,9,4,5,3
2290 DATA*U*,2,0,2,3,2,0,8,2,3,0,3
,2,8,0,9,2,3
2300 DATA*V*,2
2310 ****TABLEAU 19**
2320 DATA*S*,1,8,6,6,8,0,8,1,6,6,6
,6,6,1,8,6,1,8,1
2330 DATA*T*,6,5,2,1,8,1,3,7,7,9,5,9
,3,0,9,1,1,3
2340 DATA*U*,3,5,3,1,1,8,1,2,5,3,2,6
,6,1,0,8,6,3
2350 DATA*V*,9,2,1,1,8,1,1,3,2,1,0,9
,2,3,0,0,9,3
2360 DATA*W*,3
2370 ****TABLEAU 20**
2380 DATA*T*,8,1,1,8,1,6,8,1,6,8,1
,6,1,8,1,6,6,8,1
2390 DATA*U*,3,1,1,6,2,3,8,2,8,1,7,1
,8,1,9,5,1,3
2400 DATA*V*,0,3,0,2,1,6,1,8,1,6,2,0
,6,3,0,5,3,8
2410 DATA*W*,0,3,1,1,8,2,1,1,1,2,8,1
,2,3,0,2,3,8
2420 DATA*X*,3
2430 ****TABLEAU 21**
2440 DATA*U*,4,8,6,8,6,6,8,1,1,6,6
,6,6,8,1,4,4,6,1
2450 DATA*V*,1,5,0,2,2,8,1,3,2,9,2,2
,0,3,2,9,2,3
2460 DATA*W*,0,9,4,3,1,1,1,0,8,1,3,8
,1,6,1,6,6,3
2470 DATA*X*,8,2,1,8,1,3,1,1,1,8,0
,3,9,0,9,2,3
2480 DATA*Y*,2
2490 ****TABLEAU 22**
2500 DATA*V*,1,6,8,1,1,4,1,1,8,1,1
,1,6,6,6,8,6,1,4
2510 DATA*W*,5,0,8,1,2,3,8,0,1,8,3,2
,5,9,0,2,3,9
2520 DATA*X*,5,4,1,1,8,1,3,0,3,1,8,1
,2,6,0,3,1,4
2530 DATA*Y*,8,2,0,3,1,1,8,1,1,8,1,3
,1,9,0,3,8,2
2540 DATA*Z*,3
2550 ****TABLEAU 23**
2560 DATA*W*,4,8,1,0,8,1,6,1,1,8,1
,1,6,6,8,0,8,6,1
2570 DATA*X*,1,3,0,6,8,2,3,4,0,8,3,5
,2,8,0,1,5,3
```

```
2580 DATA*Z*,3,1,8,2,1,3,1,5,0,3,1,2
,6,8,1,3,5,3
2590 DATA*AA*,8,3,0,3,1,1,1,9,0,8,3,1
,2,1,8,1,2,3
2600 DATA*AB*,3
2610 ****TABLEAU 24**
2620 DATA*X*,1,8,0,1,1,8,6,6,4,6,6
,1,1,1,8,1,1,1,8
2630 DATA*Y*,1,8,3,0,8,7,5,7,5,9,6,3
,8,1,1,1,1,3
2640 DATA*Z*,1,8,1,1,2,7,9,7,8,5,4
,1,1,3,1,8,3
2650 DATA*AA*,1,8,1,1,1,3,2,1,9,1,2,2
,3,1,8,1,1,3
2660 DATA*AB*,2
2670 ****TABLEAU 25**
2680 DATA*Y*,4,1,1,8,4,0,1,1,8,6,6
,6,6,4,4,4,6,6,8
2690 DATA*Z*,4,3,6,2,6,3,8,1,2,9,7,7
,9,2,5,9,5,3
2700 DATA*AA*,1,9,3,5,0,8,3,8,0,5,9
,0,3,5,4,5,3
2710 DATA*AB*,2,3,1,8,2,1,1,8,3,1,2,0
,0,3,2,9,2,3
2720 DATA*AC*,3
2730 ****TABLEAU 26**
2740 DATA*Z*,8,6,1,6,8,6,1,8,0,8,6
,1,1,6,8,1,6,8,8
2750 DATA*AA*,5,3,2,8,5,3,4,0,6,2,0,3
,5,4,6,9,5,0
2760 DATA*AB*,9,1,0,1,5,3,7,1,7,3,8,3
,7,9,2,1,2,8
2770 DATA*AC*,3,8,1,3,2,8,2,0,2,3,0,1
,2,1,1,3,1,8
2780 DATA*AD*,2
2790 ****TABLEAU 27**
2800 DATA*AA*,1,1,6,6,1,1,8,1,6,1,1,6
,6,8,0,8,6,8,6,1
2810 DATA*AB*,5,9,6,3,0,3,2,6,3,5,9,1
,0,1,9,4,2,3
2820 DATA*AC*,5,4,9,1,0,8,1,5,3,5,8,3
,0,3,8,5,6,3
2830 DATA*AD*,2,8,3,0,8,3,2,3,2,8,1
,1,1,1,9,2,3
2840 DATA*AE*,0
2850 ****TABLEAU 28**
2860 DATA*AA*,8,6,1,1,8,1,1,8,1,4,4
,1,8,1,1,8,6,6,8
2870 DATA*AB*,5,0,8,1,3,1,1,1,9,2,1,1
,3,1,1,2,5,3
2880 DATA*AC*,7,6,8,0,1,1,3,1,8,1,3,1
,8,1,8,0,5,3
2890 DATA*AD*,2,9,1,1,3,1,8,1,1,3,1,1
,1,8,1,1,2,3
2900 DATA*AE*,3
2910 ****TABLEAU 29**
2920 DATA*AA*,1,1,8,4,0,4,8,1,4,1,1
,1,6,6,4,4,8,1
2930 DATA*AB*,3,2,0,2,1,0,5,3,6,8,7
,5,7,7,8,3
2940 DATA*AC*,8,0,3,8,3,0,8,2,3,2,1,7
,7,9,5,9,6,3
2950 DATA*AD*,3,8,1,3,1,8,1,3,0,8,3,2
,9,1,2,8,2,3
2960 DATA*AE*,0
2970 ****TABLEAU 30**
2980 DATA*AA*,8,1,6,6,8,1,6,1,6,6,4
,4,6,8,1,6,1,1,8
2990 DATA*AB*,3,9,5,4,8,7,3,2,9,7,7,5
,1,3,5,4,0,8
3000 DATA*AC*,6,8,5,9,0,5,4,3,1,9,2,2
,3,0,9,2,1,3
3010 DATA*AD*,2,1,2,1,8,2,2,3,1,8,1,1
,3,1,1,8,1,3
3020 DATA*AE*,1
3030 ****TABLEAU 31**
3040 DATA*AA*,0,8,1,1,6,6,6,1,6,6,8
,6,6,8,1,6,1,6,1
3050 DATA*AB*,1,3,5,9,5,8,7,9,3,7,2
,6,3,2,8,5,3
3060 DATA*AC*,1,8,1,5,1,2,8,2,1,4,5,3
,5,0,4,8,7,3
3070 DATA*AD*,8,1,3,2,3,1,8,1,3,2,2,3
,9,0,9,1,2,3
3080 DATA*AE*,3
3090 ****TABLEAU 32**
3100 DATA*AA*,8,1,6,1,8,1,4,1,8,0,8
,6,1,1,8,6,1,8,4
3110 DATA*AB*,3,2,3,1,3,2,3,4,0,9,3
,6,6,2,6,8,2
```

Suite page 28

# CLEMENT LE MAÇON

MSX

PLAIE D'AMOUR  
N'EST PAS  
MORTELLLE  
SAUF AVEC  
DU VALIUM

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

Jean Pierre MARIN



## SUITE DU N°89

```

5470 DATA32,63,127,127,127,120,120,120,127,127,127,127,120,120,120,120,1
20,48,240,248,252,254,30,30,254,25
2,248,240,240,120,120,60,60,24
5480 *
5490 * data coordonnees briques
5500 *
5510 DATA247,70,246,74,247,78
5520 DATA15,98,14,102,15,106,21,11
0,13,110,20,114,12,114,23,118,15,1
18,7,118,25,122,17,122,9,122
5530 DATA235,146,232,150,240,150,2
32,154,240,154,227,158,235,158,243
,158,229,162,237,162,245,162,228,1
66,236,166,244,166
5540 *
5550 * data coordonnees tuiles
5560 *
5570 DATA21,155,23,158,16,158,23,1
61,16,161,27,164,20,164,13,164,28,
167,21,167,14,167
5580 DATA239,67,238,70,235,73,242,
73,236,76,243,76,233,79,240,79,247
,79
5590 *
5600 * mur fini
5610 *
5620 INTERVALOFF:P1=1:P2=1
5630 FORT=20T021:PUTSPRITET,(0,209
):NEXT
5640 FORT=175+TET0175STEP-1
5650 LINE(T,177)-(T,182),1
5660 SC=SC+7:GOSUB3320
5670 NEXT
5680 CL=CL+1:IFCL>5THENCL=5
5690 GOSUB7780
5700 PSET(11,YA):GOSUB7320
5710 DRAW*c4u8g2e2f2*
5720 FORW=1TO10
5730 PUTSPRITE1,(6,YA+13),13,42
5740 FORT=1T0400:NEXT
5750 PUTSPRITE1,(6,YA+13),15,42
5760 PLAY*t32134m4s8n46*:FORT=1T04
00:NEXT
5770 NEXT
5780 PUTSPRITE1,(0,209)
5790 ONINTERVAL=10GOSUB4450
5800 RETURN
5810 *
5820 * arrivee au tableau no 2
5830 *
5840 INTERVALOFF
5850 FORT=20T027:PUTSPRITET,(0,209
):NEXT
5860 VPOKE15425,198:VPOKE15426,170
5870 VPOKE15430,238:VPOKE15431,238
5880 PLAY*t3215v5n10*
5890 FORT=NT0-34STEP-2
5900 GOSUB2890
5910 FORT=1T050:NEXT:NEXT
5920 GOSUB7810
5930 LINE(175,177)-(248,182),7,BF
5940 X=12
5950 PLAY*t3214v4n10*
5960 FORT=140T096STEP-2
5970 GOSUB2890:FORT=1T050:NEXT
5980 NEXT
5990 Y=Y+2
6000 YA=99:GOSUB7320
6010 DRAW*c4u8g2e2f2*
6020 FORT=1T04:PUTSPRITET,(0,209):
NEXT
6030 B4=0:B5=11:NE=25:TE=74:BM=0
6040 TB=6:TA=2:NB=0:AS=6
6050 P1=1:P2=1
6060 GOT0930
6070 *
6080 * fin de maison
6090 *
6100 INTERVALOFF:STRIG(JS)OFF:SPRI
TEOFF
6110 MA=MA+1:AM=AM+1:IFMA>3THENMA=
3
6120 SC=SC+1000:GOSUB3320
6130 SOUND7,252:GOSUB6430
6140 FORT=175+TET0175STEP-1
6150 LINE(T,177)-(T,182),1
6160 SC=SC+7:GOSUB3320
6170 NEXT
6180 CL=CL+1:IFCL>5THENCL=5
6190 GOSUB7780
6200 FORT=5T027:PUTSPRITET,(0,209)
:NEXT
6210 GOSUB6240:GOSUB6490
6220 LINE(175,177)-(248,182),7,BF
6230 GOT0820
6240 LINE(191,191)-(184,185),1,BF
6250 PSETSTEP(-8,0),1
6260 COLOR15:PRINT#1,AM
6270 RETURN
6280 *
6290 * initialisation
6300 *
6310 VPOKE16300,INT(HI/255)

```

```

6320 VPOKE16301,HI-INT(HI/255)*255
6330 VPOKE16302,JS
6340 VPOKE16303,TA:VPOKE16304,AS
6350 CLEAR
6360 DEFINTA-Z:DIMXB(30),YB(30)
6370 OPEN*grp:*AS#1
6380 HI=VPEEK(16300)*255+VPEEK(163
01)
6390 JS=VPEEK(16302)
6400 TA=VPEEK(16303)
6410 AS=VPEEK(16304):YA=187-AS*44
6420 IFTA=1THENGOSUB8590:GOSUB7060
:MA=1:GOTO760ELSE750
6430 *
6440 * musique L. et H.
6450 *
6460 PLAY*v10t250o518cfrfrfrfn0
rt210b-o6co5b-grn0a06co5afn0.n0.*,
*v10t250o518o4c-o5f-ra-f-ro4c-o5f-
ra-f-n0rt210abag-rn0a-ba-f-n0.n0.*
6470 PLAY*t250o518cfrfrfrfn0rt2
10b-o6co5b-gn0n0o6co5f*,*t250o518o
4c-o5f-ra-f-ro4c-o5f-ra-f-r0rt210a
bag-n0n0b-f-*
6480 RETURN
6490 *
6500 * dessin tableau no 1
6510 *
6520 LINE(0,0)-(255,175),4,BF
6530 LINE(40,0)-(215,172),6,BF
6540 FORT=0T0164STEP8
6550 LINE(40,Y)-(215,Y),1
6560 LINE(40,Y+4)-(215,Y+4),1
6570 FORX=48T0200STEP8
6580 LINE(X,Y+1)-(X,Y+3),15
6590 LINE(X+4,Y+5)-(X+4,Y+7),15
6600 NEXT:NEXT
6610 LINE(40,Y)-(215,Y),1
6620 LINE(215,Y+4)-(40,Y+4),1
6630 FORX=48T0200STEP8
6640 LINE(X,Y+1)-(X,Y+3),15
6650 NEXT:COLOR14
6660 FORT=3T0157STEP16
6670 LINE(40,Y)-(47,Y+6),,BF
6680 LINE(40,Y+8)-(52,Y+14),,BF
6690 LINE(208,Y)-(215,Y+6),,BF
6700 LINE(203,Y+8)-(215,Y+14),,BF
6710 NEXT
6720 LINE(80,52)-(111,76),1,BF
6730 LINE(152,96)-(183,119),1,BF
6740 LINE(112,136)-(135,172),1,BF
6750 LINE(0,41)-(227,43),10,BF
6760 LINE(0,85)-(100,87),10,BF
6770 LINE(123,85)-(188,87),10,BF
6780 LINE(203,85)-(255,87),10,BF
6790 LINE(0,129)-(120,131),10,BF
6800 LINE(139,129)-(243,131),10,BF
6810 LINE(0,173)-(255,175),10,BF
6820 PSET(178,133):GOSUB7270
6830 PSET(182,89):GOSUB7270
6840 PSET(226,89):GOSUB7270
6850 PSET(146,45):GOSUB7270
6860 LINE(7,9)-(35,40),13,B
6870 LINE(7,53)-(35,84),13,B
6880 LINE(20,0)-(22,40),13,BF
6890 LINE(20,44)-(22,84),13,BF
6900 YA=55:GOSUB7320
6910 VPOKE15425,198:VPOKE15426,170
6920 VPOKE15430,238:VPOKE15431,238
6930 DRAW*c4u8g2e2f2*
6940 XC=0:GOSUB7470
6950 PSET(228,169):DRAW*c11d3r2312
2u3r22d211u2110d211u1*
6960 PSET(8,125):DRAW*c11d3r23122u
3r22d211u2110d211u1*
6970 PSET(243,81):DRAW*c11d3r23122
u3r22d211u2110d211u1*
6980 AS=3
6990 IFMA<2THEN7060
7000 PUTSPRITE22,(200,129),5,44
7010 PUTSPRITE23,(200,129),7,45
7020 PUTSPRITE24,(50,85),5,44
7030 PUTSPRITE25,(50,85),7,45
7040 PUTSPRITE26,(160,41),5,44
7050 PUTSPRITE27,(160,41),7,45
7060 W=0:RESTORE5510
7070 SOUND7,254:SOUND0,0:SOUND1,1
7080 FORT=12T020STEP8
7090 FORQ=1TO10
7100 XB=60+INT(RND(-TIME)*17)*8
7110 IFPOINT(XB,YB)=0THEN7100
7120 LINE(XB,YB+1)-(XB+8,YB+3),1,B
F
7130 PSET(XB,YB),0
7140 W=W+1:READXB(W),YB(W)
7150 LINE(XB(W),YB(W))-(XB(W)+6,YB
(W)+2),6,BF
7160 SOUND8,8:FORT=1T080:NEXT:SOUN
D8,0
7170 NEXT:NEXT
7180 FORQ=1TO10
7190 YB=16:XB=56+INT(RND(-TIME)*17
)*8
7200 IFPOINT(XB,YB)=0THEN7190
7210 LINE(XB,YB+1)-(XB+8,YB+3),1,B
F
7220 PSET(XB,YB),0
7230 W=W+1:READXB(W),YB(W)
7240 LINE(XB(W),YB(W))-(XB(W)+6,YB

```

```

(W)+2),6,BF
7250 SOUND8,8:FORT=1T080:NEXT:SOUN
D8,0
7260 NEXT:VPOKE6935,8:RETURN
7270 *
7280 * dessin echelle
7290 *
7300 DRAW*c10r11d4112d4r12d4112d4r
12d4112d4r12d4112d4r12d4112d311u44
r1d41bm+12,+3u44r1d44*
7310 RETURN
7320 *
7330 * dessin ascenseur
7340 *
7350 LINE(8,YA-1)-(34,YA+29),13,B
7360 FORXA=11T031STEP4
7370 LINE(XA,YA)-(33,YA+33-XA),13
7380 LINE(42-XA,YA+28)-(9,YA+5+XA
),13
7390 LINE(42-XA,YA)-(9,YA+33-XA),1
3
7400 LINE(33,YA-5+XA)-(XA,YA+28),1
3
7410 NEXT
7420 LINE(9,YA+2)-(33,YA+26),13
7430 LINE(33,YA+2)-(9,YA+26),13
7440 LINE(6,YA+13)-(12,YA+23),13,B
F
7450 PSET(9,YA+22),4
7460 RETURN
7470 *
7480 * dessin cabane
7490 *
7500 LINE(XC,146)-(XC+31,172),15,B
F
7510 LINE(XC+32,138)-(XC+47,172),1
4,BF
7520 YD=146:XD=XC-3
7530 FORCC=1T04
7540 YD=YD-1:XD=XD+2
7550 LINE(XD,YD)-(XD+32,YD),8
7560 YD=YD-1:XD=XD+2
7570 LINE(XD,YD)-(XD+32,YD),9
7580 NEXT
7590 YD=YD-1:XD=XD+2
7600 LINE(XD,YD)-(XD+32,YD),8
7610 LINE(XC+8,150)-(XC+23,160),1,
BF
7620 PSET(XC+12,153):DRAW*c3d611u4
r2d4*
7630 PSET(XC+16,155):DRAW*c3d411u3
r2d3*
7640 PSET(XC+20,155):DRAW*c3d411u3
r2d3*
7650 PSET(XC+7,166)
7660 DRAW*c11d2r111d2r1bm+2,+0u4f
1d2f1u4bm+3,+011d2r11d2r1bm+2,+0u
4r2d211d1f1bm+4,-2d212u4r2bm+2,+0d
4bm+3,+011u2r111u2r1bm-4,-4115*
7670 LINE(XC+37,148)-(XC+42,172),8
,BF
7680 RETURN
7690 *
7700 * affichage parametres
7710 *
7720 COLOR15
7730 PRESET(16,177)
7740 PRINT#1,"SCORE=000000 BONUS"
7750 PRESET(40,185)
7760 PRINT#1,"HI=000000 MAISON=1"
7770 LINE(175,177)-(248,182),7,BF
7780 FORT=1T0CL-1
7790 PUTSPRITE27+T,(190+T*10,178),
9,10
7800 NEXT:RETURN
7810 *
7820 * dessin tableau no 2
7830 *
7840 LINE(0,0)-(255,175),4,BF
7850 LINE(40,77)-(215,172),6,BF
7860 FORT=76T0164STEP8
7870 LINE(40,Y+4)-(215,Y+4),1
7880 LINE(40,Y+8)-(215,Y+8),1
7890 FORX=48T0200STEP8
7900 LINE(X,Y+1)-(X,Y+3),15
7910 LINE(X+4,Y+5)-(X+4,Y+7),15
7920 NEXT:NEXT:COLOR14
7930 FORT=77T0157STEP16
7940 LINE(40,Y)-(47,Y+6),,BF
7950 LINE(40,Y+8)-(52,Y+14),,BF
7960 LINE(208,Y)-(215,Y+6),,BF
7970 LINE(203,Y+8)-(215,Y+14),,BF
7980 NEXT
7990 LINE(40,25)-(215,76),1,BF
8000 FORX=40T0210STEP8
8010 FORT=28T070STEP8
8020 LINE(X,Y)-(X+3,Y+6),8,BF
8030 LINE(X+4,Y+1)-(X+6,Y+7),8,BF
8040 NEXT:NEXT
8050 FORX=40T0210STEP11
8060 LINE(X,24)-(X+9,27),6,BF
8070 NEXT
8080 FORX=50T0220STEP22
8090 LINE(X,77)-(X+2,81),11,BF
8100 NEXT
8110 LINE(40,24)-(43,76),8,BF
8120 LINE(212,24)-(215,76),8,BF
8130 LINE(37,26)-(39,31),11,BF
8140 LINE(216,26)-(218,31),11,BF

```

```

8150 FORT=77T030STEP9
8160 PSET(40,Y),1:DRAW*c1e1r1f1*
8170 PSET(212,Y),1:DRAW*c1e1r1f1*
8180 NEXT
8190 LINE(176,11)-(191,43),14,BF
8200 LINE(179,16)-(188,20),4,BF
8210 LINE(136,96)-(167,119),1,BF
8220 LINE(72,140)-(103,163),1,BF
8230 LINE(0,85)-(208,87),10,BF
8240 LINE(223,85)-(255,87),10,BF
8250 LINE(0,129)-(72,131),10,BF
8260 LINE(91,129)-(135,131),10,BF
8270 LINE(155,129)-(231,131),10,BF
8280 LINE(0,173)-(255,175),10,BF
8290 PSET(178,89):GOSUB7270
8300 PSET(98,133):GOSUB7270
8310 LINE(7,53)-(35,84),13,B
8320 LINE(7,97)-(35,128),13,B
8330 LINE(20,54)-(22,83),13,BF
8340 LINE(20,88)-(22,127),13,BF
8350 XC=208:GOSUB7470
8360 PSET(232,81):DRAW*c11d3r23122
u3r22d211u2110d211u1*
8370 PSET(12,169):DRAW*c11d3r23122
u3r22d211u2110d211u1*
8380 IFMA<2THEN8450
8390 PUTSPRITE22,(200,129),5,44
8400 PUTSPRITE23,(200,129),7,45
8410 PUTSPRITE24,(160,85),5,44
8420 PUTSPRITE25,(160,85),7,45
8430 PUTSPRITE26,(35,41),5,44
8440 PUTSPRITE27,(35,41),7,45
8450 W=0:RESTORE5570
8460 SOUND7,254:SOUND0,0:SOUND1,1
8470 FORT=52T060STEP8
8480 FORB=1TO10
8490 XB=48+INT(RND(-TIME)*20)*8
8500 IFPOINT(XB,YB)=0THEN8490
8510 LINE(XB,YB)-(XB+7,YB+7),1,BF
8520 PSET(XB,YB),0
8530 W=W+1:READXB(W),YB(W)
8540 PSET(XB(W),YB(W)),8:DRAW*c8r5
g115*
8550 SOUND8,8:FORT=1T050:NEXT:SOUN
D8,0
8560 NEXT:NEXT
8570 VPOKE6935,9
8580 RETURN
8590 *
8600 * dessin mur
8610 *
8620 LINE(56,0)-(199,25),6,BF
8630 FORT=0T024STEP8
8640 LINE(56,Y)-(199,Y),1
8650 LINE(56,Y+4)-(199,Y+4),1
8660 FORX=56T0192STEP8
8670 LINE(X,Y+1)-(X,Y+3),15
8680 LINE(X+4,Y+5)-(X+4,Y+7),15
8690 NEXT:NEXT
8700 LINE(XC+37,148)-(XC+42,172),8
,BF
8710 RETURN
8720 *
8730 * fin de jeu
8740 *
8750 IFSC>HITHENHI=SC:COLOR15:GOSU
B3360
8760 CG=2:YG=0:SC=0:SCS="000000"
8770 PUTSPRITE9,(0,209)
8780 FORT=20T021:PUTSPRITET,(0,209
):NEXT
8790 FORXG=-14T076STEP2
8800 YG=YG+2:GOSUB8950
8810 NEXT
8820 XG=XG-2
8830 LINE(175,177)-(248,182),7,BF
8840 LINE(72,0)-(183,8),15,BF
8850 COLOR1:PSET(73,1),15:PRINT#1,
"[J] POUR JOUER"
8860 FORT=1T040:X8=INKEY#:NEXT
8870 CG=2:GOSUB8950
8880 CG=3:GOSUB8950
8890 CG=2:GOSUB8950
8900 CG=12:GOSUB8950
8910 FORT=1T05
8920 IFINKEY#="J"*ORINKEY#="J"THENF
ORT=1T027:PUTSPRITET,(0,209):NEXT:
COLOR15:GOSUB3330:GOTO6280:IFTA=1T
HENGOSUB8590:GOSUB7060:MA=1:GOTO76
0ELSE:GOTO750
8930 NEXT
8940 GOT08870
8950 PUTSPRITE1,(XG+18,YG-20),CG,4
6
8960 PUTSPRITE2,(XG+36,YG-20),CG,4
7
8970 PUTSPRITE3,(XG+54,YG-20),CG,4
8
8980 PUTSPRITE4,(XG+72,YG-20),CG,4
9
8990 PUTSPRITE5,(170-XG,192-YG),CG
,50
9000 PUTSPRITE6,(188-XG,192-YG),CG
,51
9010 PUTSPRITE7,(206-XG,192-YG),CG
,49
9020 PUTSPRITE8,(224-XG,192-YG),CG
,52
9030 RETURN

```



# C'est nouveau, ça vient de sortir

## FUNKY TOWN D'AVANT

Pas plus tard que récemment, nous avions regretté de n'avoir jamais pu trouver dans le réseau commercial Jammin' de Task Set, alors que le deuxième volet des aventures de Rankin' Rodney vient d'être lancé en Angleterre sur



Commodore 64. Est-ce pou- se faire pardonner, ou peut-être à cause du peu de programmes encore disponibles sur cette machine, qu'un importateur s'est décidé à proposer Jammin' sur Amstrad. Les Cbmistes devront garder la belle ceinture toute neuve qu'ils ont pu s'offrir avec l'argent économisé alors que les Cpcistes pourront partir à la rescousse des instruments en perdition alors que Discordia cherche par tous les moyens à se les approprier pour mieux vous déchirer les oreilles. Superbe dans l'idée, ce logiciel vous emmènera à la découverte des couleurs rasta au travers de 20 tableaux d'une difficulté telle que je défie quiconque de terminer le jeu sans quelques semaines d'entraînement. La musique est à la hauteur des prétentions du soft, surtout si vous prenez le temps de relayer le son par l'ampli de votre chaîne HiFi. A déguster de toute urgence : Jammin' de Task Set pour Amstrad.

## DEVENEZ DEALER IBM

A condition que vous ayez deux briques devant vous, vous pouvez vous lancer dans le commerce illégal d'ordinateurs IBM. BIG BLUE a en effet décidé de faire un rabais de 40 % aux étudiants et aux enseignants. Vous achetez la configuration de votre choix, vous vendez 20 % moins cher que le tarif et il vous reste 20 % pour acheter un Atari. Voilà

une bonne et saine occupation pour vos vacances, surtout si vous faites une école de commerce.



Je n'avais entendu parler que vaguement de la secte des adorateurs de Mülü, lorsque l'un de mes amis m'a téléphoné pour me donner des renseignements très précis à leur endroit. "Je sais où ils se réunissent. Ils ont un comportement plutôt bizarre, je ne pourrais pas t'expliquer... Le mieux, c'est que tu y ailles. Il y a peut-être un truc à creuser." Aussitôt dit, aussitôt fait, je suis parti les espionner. Je ne m'attendais pas à ça...

Brachy est un petit village situé à une trentaine de kilomètres de Paris. Deux cent habitants y vivent en permanence, mais, exode rural oblige, ce sont en majorité des gens âgés. Pour seuls commerces, on y trouve une boulangerie, une boucherie et une épicerie. La ville la plus proche est à sept kilomètres. C'est dans ce village que se réunissent les membres de Mülü. Un oeil exercé peut déceler la trace de leur présence : sur certains murs, on lit d'étranges inscriptions à demi effacées, comme "Copie anti-café de Bidul sur Thomson : LOCATE 0,0,0 :



LOADM : FOR I = 1 TO 1000 : NEXT I : SAVEM : H3FF, & H5FA4, & H4000 : CLS. Xenon vous regarde" ou "Pour copier...(un mot effacé) les Infocom sur Apple avec COPYA : charger COPYA, faire CALL -151, B925 : 18 60, B988 : 18 60, BE48 : 18, B8FB : 29 00, revenir en basic, faire RUN, co-

nord, nord, nord, nord, dévisser boîte avec couteau, couper fil noir, nord, nord, nord, ouest, descendre, nord, prendre laser, est, est, prendre boussole, sud, sud, est, est, prendre clef, nord, ouest, ouest, prendre sabropulsar, est, ouest, nord, est, est, mettre la deuxième face, nord, prendre générateur, est, nord,

## CONFERENCE MONDIALE SUR LES ORDINATEURS ET L'EDUCATION

En anglais : World Conference for Computers in Education. Ça existe, et ça aura lieu à Norfolk en Virginie du 29 juillet au 2 août. Les yankees vont se secouer les méninges avec la participation d'une soixantaine de pays, ce qui commence à faire du monde. On va jaser, on va gloser, on montrera du matériel, du logiciel, on mettra des projets en place, on va faire des analyses, des communications, de la formation permanente. Inu-



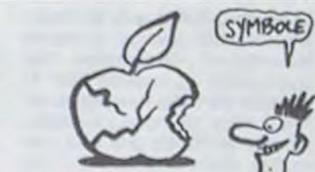
## BIPE BIPE

Dans la série les français sont des cons, le BIPE (Bureau d'Informations et de Prévisions économiques) vient de publier ses prévisions concernant l'informatique : la position des entreprises françaises est difficile par rapport à leurs concurrentes américaines et japonaises et le chiffre d'affaires prévisionnel de 20 milliards de francs en 1990 risque d'être essentiellement couvert par l'importation si des solutions nouvelles ne sont pas trouvées. On le paye avec quel fric le BIPE pour nous défoncer le moral ?



## CLOSED

Carillon, Garden Grove et l'une des deux usines irlandaises : ce sont les trois usines qu'Apple va fermer. L'été sera sombre.



## ILS SONT FRAIS MES CHIFFRES !

Si vous vous intéressez à l'informatique et que vous n'aimez pas les chiffres, c'est à désespérer. Pourtant, je sais que certains d'entre vous sont des drogués de la virgule flottante et des accros de statistiques. Par conséquent, je vous balance votre dose de la semaine, et après ça, tâchez de vous tenir tranquilles huit jours, sous peine de tomber entre les pattes de la brigade anti-calcul. Aujourd'hui, nous parlerons ventes d'ordinateurs personnels pour l'année 1984. IBM (casaque bleue, toque blanche) caracole en tête avec un peu plus de 1 325 000 unités (je dis bien UN MILLION), suivi d'Apple (casaque multicolore) avec 685 000 unités. Derrière eux, la floppée des imitateurs en tous genres : 230 000 unités pour les compatibles. Le reste, c'est clopinettes gazeuses et peu

de zébu (DEC : 120 000 unités, Wang 80 000 unités). Vous allez me dire que ces chiffres ne signifient pas grand chose puisque les matériels en question ne sont pas tous vendus au même prix. D'accord. Mais tout de même, ça donne une idée du nombre d'utilisateurs. Ça, c'est important !



## EN VITESSE SVP

Epson, célèbre fabricant d'imprimantes lance ces jours-ci en Europe un nouveau produit particulièrement surprenant de sa part : l'imprimante matricielle LX-80. Dotée d'une vi-

tesse de frappe de l'ordre de 100 caractères par seconde, elle est capable de dérouler du papier listing standard ou de débiter du papier à lettre en feuille à feuille. Elle se connecte, comme beaucoup de ses vieilles soeurs, sur toutes les sorties centronics de tous les ordinateurs. Enfin, dernier raffinement du constructeur, elle exécute une justification automatique du texte ce qui permet à vos impressions d'avoir un look professionnel. Le prix annoncé est de l'ordre de 3500 francs et compter encore 300 francs pour le mange-papier à lettre.



## BIDOUILLE GRENOUILLE

nord, prendre miroir, sud, est, nord, nord, montrer miroir, nord, nord, nord, ouest, nord, ouest, prendre carte, nord, ouvrir porte avec carte, nord, ouest, nord, nord, brancher sabropulsar sur générateur, ouest, tuer robot avec sabropulsar, nord, ouvrir porte avec clef, nord, sud, nord... Oy !

Je ne pensais pas que la réalité était si proche des clichés habituels. Alors que j'arrive dans une espèce d'arrière-salle, un homme revêtu d'une longue robe noire et masqué m'intercepte. Je devine des intentions peu reluisantes à la façon dont il m'agrippe les revers. Je l'assomme violemment et m'empare de sa tenue, que j'enfile prestement. Heureusement, notre altercation est passée inaperçue. Je pénètre enfin dans la salle principale. Au mur, des flambeaux flambent, comme dit ce petit con de Franck. Une vingtaine d'adeptes sont rassemblés en cercle, et l'un d'eux me fait signe de les rejoindre. Je comprends qu'il me prend pour son infortuné camarade. Je n'hésite pas une seule seconde, et me dirige d'un pas ferme vers une place laissée vacante. L'individu qui paraît être le chef prend la parole. "Amis ! J'ai des nouvelles qui peuvent vous intéresser. L'un de nos confrères, Guy Lesspessailles, vient de m'envoyer une façon de résoudre Aztec Tomb sur Commodore 64. Pour arriver directement au tableau de l'idole, il suffit de faire sauter de la dynamite à l'entrée du temple. Pour cela, il faut la placer à gauche puis descendre 3 marches et attendre que ça saute. A ce moment-là, une légère sonnerie vous indique que vous avez réussi. Il ne vous restera plus qu'à faire R et partir vers la gauche ; soit vous tombez directement sur l'idole, soit sur le tableau de celle-ci. Il ne vous reste plus qu'à la remonter, quel que soit le niveau du jeu. Si en remontant vous vous faites prendre par une trappe, soit c'est

un mur qui tombe, auquel cas vous vous placez contre le mur, vous faites F1 puis deux fois R et vous êtes sorti, soit vous êtes bloqué, plus de dynamite et les deux murs ne bougent pas : vous priez Saint Mülü, vous cherchez une boîte ou un tas. Si la boîte ou le tas se trouve au milieu, vous montez dessus, vous faites quatre fois G et vous vous retrouvez au tableau du dessous. Si la boîte se trouve contre un mur, vous montez dessus, vous faites quatre fois G. Là, soit vous passez à travers le mur, soit vous tombez, soit vous rebondissez. Dans ce dernier cas, continuez à faire G et au bout d'un moment, faites en même temps R. Vous vous retrouverez au niveau supérieur."

Heureusement que j'ai mon magnétophone. Le chef continue ses exhortations. "Et la solution complète de l'île maudite sur Spectrum et Oric de Raoul Roland..." Les disciples commencent à s'échauffer, et certains d'entre eux reprennent chaque mot comme un écho. "pren bana, rega fene, donn bana, pren pioc, creu trou, est, est, ouvr plac, pren badg, mett badg, pren comb, mett comb, mont, ouvr boit, pren clef, est, ouvr coff, pren cart, oues, nord, nord, couc, pose badg, pose comb, ouvr cais, pren lamp, pren scap, mett scap, pose clef, intr cart, nord, nord, pren jeto, enle tapi, ouvr trap, desc, allu lamp, etei lamp, pren siff, oues, entr, siff, atta barq, pose siff, mont, est, enle dall, ne, pren tena, pose pioc, oues, oues, coup chai, nord, allu lamp, etei lamp, pren stat, nord, mont, pose tena, pren fusi, est, (charger la deuxième partie du jeu), nord, donn stat, nord, tire, nord, nord, desc, pioc, nord, nord, intr jeto." Ca devient du délire. Les adeptes se lèvent maintenant, et se mettent à danser erratiquement. J'improvise quelques mouvements. Si mes copains me voyaient ! Des hurlements et

des cris rauques ont remplacé les chants rituels. "Manic Miner sur Amstrad ! Faire MEMORY 4000 et charger le programme principal en sautant la présentation par un LOAD " ! Faire ensuite POKE & 6E25,0 : CALL & 506E pour avoir une infinité de vies ! Passons à Defend or Die ! Pour neutraliser la protection, faire POKE & 666F, C9 : POKE & 6698, C9 ! Pour x navettes, faire POKE & 64E4,x avec x en décimal codé binaire ! Pour x bombes, faire POKE & 64E9,x,



même remarque que précédemment ! Sainte Andrée Divoux est parmi nous ! C'est l'hystérie. Alors que je commence à fatiguer (nous sommes toujours en train de pigoter comme des fous), une lumière aveuglante éclaire soudain un pan de mur que je n'avais jusqu' alors pas remarqué. Grâce à cet éclairage, je peux photographier le mur avec mon micro-appareil photo. Je comprends qu'il s'agit d'une copie anti-café de Hobbit sur CBM 64. Voici ce qui est marqué : "1-Introduire la cassette et charger le programme. 2-Provoquer un reset en reliant les bornes 1 et 3 du premier connecteur. 3-Une fois revenu sous basic, entrer en mode direct le programme suivant : FOR I = 0 TO 4095 : POKE 40960+ I, PEEK(49152+ I) : NEXT I 4-Charger un moniteur assembleur s'implantant uniquement derrière l'adresse 49152 (Zoom, par exemple) 5-Entrer :

.A 9F06 BRK .G 9F00 .A 9F06 LDX # \$ 0 6-Pour pouvoir sauver une partie en cours sur disque, il suffit de changer le numéro du périphérique dans les routines de chargement et de sauvegarde : .A 13A LDA # \$ 08 .A A2B6 LDA # \$ 08 Il faut aussi ôter du programme les routines qui testent l'appui sur une des touches du magnéto : .A A11C NOP .A A11D NOP .A AFE6 NOP .A AFE7 NOP Suppression du message Press play and record on tape : .F A124 A138 20 7-Sauver ensuite cette nouvelle version par : .S "HOBBIT" 08 0800 BFFF 8-Puis sortir du moniteur par un Run/stop Restore, puis un SYS 40704 suivi d'un appui sur RUN pour démarrer le programme. Don de Random et Access." J'ai peu de temps pour photographier cela. En effet, tous les membres se découvrent brutalement. Après une courte hésitation, j'en fais de même... Les regards convergent sur moi. "Qui es-tu ?" me demande le chef. Je décide de jouer franc-jeu. "Je suis journaliste, et j'ai décidé de mener mon enquête sur la secte des adorateurs de Mülü. Voilà. -Les adorateurs de Mülü ? C'est quoi ? -Ben... C'est vous, non ? -Ca va pas ? Nous, c'est la secte des planteurs de Transpac ! -La... Mais vous faites quoi ? -On plante Transpac. C'est tout. -D'ici ??? -Oui. -C'est pour ça que ça ne marche plus en ce moment ? (1) -Oui. -Je comprends tout..." Ce qui explique pourquoi les "adorateurs de Mülü" courent toujours : on les confond systématiquement avec les "planteurs de Transpac", à cause de cette similitude de nom. La semaine prochaine : Dans les Jungles Luxuriantes du Groënland. (1) Vérifique. Transpac est planté.

## GLOU GLOU, PAS VROUM VROUM



Les maisons d'édition de logiciels sont curieuses à bien des points de vue. Task Set a commercialisé, depuis un an environ, Super Pipeline sur Commodore. La seconde partie de cette oeuvre vient de sortir sous le titre inattendu de Super Pipeline II et sur... Amstrad et Commodore. Visi-

blement les gens de chez Task Set ont oublié une étape quel que part. Tous les possesseurs de Commodore vont pouvoir se précipiter chez leur épiciers habituel pour jurer des nouvelles aventures de notre artisan pétrolier, mais les amstradiens devront débarquer directement dans la seconde version de la chose, sans connaissance des pièges du premier. Malgré tout, le logiciel offre un plaisir énorme à l'utilisation, mis à part une mauvaise visualisation du héros dans certaines positions. La musique est sympa, les couleurs fort belles et le jeu toujours aussi marrant : les pipelines que vous devez entretenir sont dix fois plus tordus que dans le premier soft et les monstres largement plus terrifiants (lampes à souder, perceuses à main ou électriques, tourne-vis, clés anglaises...). Un bon passe-temps pour toutes les personnes qui aiment voir le pétrole couler à flots. Super Pipeline II de Task Set sur Amstrad et Commodore.

## LE SAV PASSE LA TGV

Le SAV, c'est le mot magique qui recouvre toutes les opérations de service après-vente. La TGV, c'est la très grande vitesse que lance Sinclair en Angleterre pour l'ensemble de ses produits en hardware. Ainsi, si vous acquérez un Spectrum pété, vous mettez celui-ci dans l'enveloppe affranchie fournie lors de l'achat et vous le renvoyez directement chez Sinclair, dans les trente jours suivant l'achat. Sinclair s'engage pour sa part à vous renvoyer un matériel neuf dans les sept jours suivant la réception du cassé. Une autre solution vous est offerte si votre confiance dans la poste est limitée : vous retournez chez votre revendeur (toujours dans la limite des trente jours) et il vous donne un neuf



à la place du vieux. Malheureusement, cette opération est actuellement limitée au Royaume Uni et rien ne nous permet d'affirmer qu'une mesure de cette ordre sera prise prochainement chez nous.

## HACHETTE, HACHETTE C'EST MOINS CHER CHEZ MOI



Mais vous savez que la micro-informatique est un domaine fantastique ? Regardez Hachette, ce spécialiste de la boulette de belle envergure arrive à nous faire une promotion amusante. Si, si, pas une promotion avec un Atari 800 XL qui n'existe plus, pas une avant-première avec un Texas CC40 (mort-né voilà deux ans)

mais une vraie promo, comme dans un vrai magasin : une configuration complète Commodore 64 à 4.800 et quelques balles. Pour ce confortable prix, on récupère un CBM 64, un moniteur couleur Oscar, un lecteur de cassettes Commodore, un joystick et un bon puisque c'est le même que l'Hippojoyst, 2 cassettes de jeux et pas du caca puisque c'est Lode Runner et Hard Hat Mack et deux bouquins, un d'initiation et un de 30 programmes. Je ne comprends pas, c'est tout bon. Commencerait-on à engager chez Hachette des personnes compétentes qui occupent leurs journées autrement qu'en s'écoulant parler ?

## FAUT PAS DECONNER

Article à l'intention exclusive de Jacques : tu ne me croyais pas, quand j'ai parlé du poète officiel d'Apple. Eh bien voilà la preuve, la lettre qu'il a envoyé à ceux qui avaient acheté un Apple par la promotion "l'avenir n'attend pas" pour les convier à l'Apple Expo. Alors, petit exercice : calcule le pourcentage du prix de l'Apple que tu viens d'acheter qui est imputable à ce cher poète. Et quand tu auras fini, compare ça à du Prévost. Tu me diras ce que tu préfères.

UNE GRANDE FETE DEGUISEE EN EXPO  
Bonne. Vous savez sans doute que l'Apple Expo se tiendra à Paris le 15 octobre prochain. C'est un événement qui mérite d'être mentionné. Il y aura beaucoup de monde et de choses à voir. C'est une occasion de rencontrer des amis et de discuter de l'avenir de l'informatique. Apple a organisé cet événement pour remercier ses clients et leur offrir un moment de détente et de plaisir. C'est une véritable fête de famille pour tous les amoureux de l'Apple. N'hésitez pas à y aller, vous ne serez pas déçu. L'Apple Expo est un événement incontournable pour tous ceux qui aiment l'informatique. C'est une occasion de se rencontrer, de discuter et de partager des connaissances. Apple a organisé cet événement pour remercier ses clients et leur offrir un moment de détente et de plaisir. C'est une véritable fête de famille pour tous les amoureux de l'Apple. N'hésitez pas à y aller, vous ne serez pas déçu. L'Apple Expo est un événement incontournable pour tous ceux qui aiment l'informatique.

## MADAME SOLEIL S'INFORMATISE

Un Apricot, un IBM PC ou un Macintosh et le logiciel ASTRO CALCULS, vous voilà paré pour ouvrir votre officine de grand marabout. Personnellement, si je devais ouvrir un cabinet, je me tournerais plutôt vers les massages thaïlandais : c'est plus marrant, encore qu'il faille de temps en temps payer de sa personne. Je sais, vous vous foutez de mes fantasmes. Le logiciel en question est très pro, c'est Daniel Sagnes qui l'a commis et c'est, lui aussi, un pro. Cet homme-là exerce un des plus vieux métiers du monde : analyste programmeur astrologue. Et, en plus, il suit actuellement une formation au centre d'astrologie médicale Paracelse

ainsi qu'à l'institut des sciences humaines. Il veut devenir analyste programmeur astrologue toubib humain, une bien belle vocation. Qu'est-ce que je peux raconter comme conneries quand je parle d'un sujet qui m'emmerde ! Macarrelle, c'est MICRO LASER à Toulouse qui distribue la chose, cong.



## APPLE ET IBM, MÊME COMBAT

Apple et IBM ont enfin trouvé un terrain d'entente : le baisage de culotte. IBM a en effet lancé son opération moins quarante pour cent pour les étudiants et les enseignants depuis un mois, Apple suit évidemment le même chemin et baisse encore un peu plus son pantalon : 50 % de rabais ! Ce n'est pas encore officiel mais ça ne saurait tarder, faites donc comme tout le monde si vous êtes tenté : attendez la fin du bras de fer, ils iront sûrement plus loin !



## L'ARLÉSIENNE

Depuis Janvier et le CES de Las Vegas, tous les fans de Commodore attendent impatientement la sortie du C 128. A l'heure actuelle, aucune nouvelle concernant la sortie de cette machine n'indique quand elle arrivera sur le marché français (nous bénéficions par contre d'une prévision de prix : 6500 francs). Du côté de l'Angleterre, les annonces ne sont guère plus encourageantes : aucune n'est donné par Commodore alors que la sortie officielle aura lieu en Septembre. Apparemment, l'absence de prévision de prix vient de l'incapacité des anglais de cibler un public avec ce micro. D'une part la compatibilité avec les logiciels du C64 en fait une superbe machine de jeu, mais la possibilité de travailler sous CP/M ouvre les portes au marché professionnel. Le prix sera donc fonction du marché privilégié pour le lancement du micro. Pour faire

patienter tous les acheteurs potentiels de cette nouvelle machine, Commodore Angleterre vient de lancer un paquet-cadeau à 3000 balles contenant un lecteur de dis-

quettes 1541 (histoire de purger les stocks avant la commercialisation du nouveau drive, le 1571) un modem et un logiciel de communication sur disquette.



## PATIENCE EST MÈRE DE SAGESSE

Vous vous souvenez sans aucun doute d'une de nos dernières premières pages, celle concernant le nouvel Amstrad. Cette machine, le CPC 6128, n'est destinée pour l'instant qu'au marché américain. 40.000 unités seront fabriquées et vendues par Indescomp (boîte d'électronique et importateur de matériel de Chicago) pour un lancement commercial aux alentours d'Octobre. La sortie en Angleterre n'est pas prévue avant le début de l'année prochaine, ce

qui reporte l'arrivée dans notre doux pays aux calendes grecques ou un peu après... A moins que quelques parallélisistes se mettent de la partie pour fausser les cartes.



## ANIROG - ATON

Les logiciels pour Amstrad devraient être largement aussi bons que ceux pour Commodore, pourtant la majorité d'entre eux dépassent rarement le niveau de programme de débutant. Résultat de la chose : Anirog vient de sortir un remix pourri jusqu'à la moelle de Sentinel de Synapse Software. La chose est nommée par son auteur 3D Time Trek et comporte autant de malfaçons qu'une imitation de Lode Runner par Infogrames. Du genre : vous connaissez la zone de Galaxie allant des coordonnées 3,3 jusqu'à 6,6. Vous vous déplacez jusqu'en 8,2, vous regardez la carte et vous vous apercevez avec horreur que la zone que vous venez d'explorer à l'instant vous est inconnue. Du coup vous décidez de vous rendre directement dans un quadrant occupé par l'ennemi (en bleu sur la carte) et vous vous translatez

à cet endroit pour vous rendre compte qu'en fait d'aliens, il ne reste que de la poussière intergalactique. Au secours ! Jetez-le si vous l'avez ou ne l'achetez pas. 3D Time Trek d'Anirog pour Amstrad.



## DEULIGNES, JE VOUS HAIS!

Semaine après semaine je tente de faire naître une étincelle d'intérêt ou d'amusement au fond de l'oeil d'au moins un lecteur et pourtant l'échec me poursuit. Ça ne vous plaît pas les deulignes, vous préféreriez gagner une nuit d'amour avec Dalida plutôt que deux softs pour votre micro ? Pas de problèmes, je vous arrange ça pour cet été.

```
THENIF(L-C)*C(0-D)=P*P THENLOCATET,4:PRIN  
T:"GAGNE"ELSELOCATET,4:PRINT"PERDU"ELSE N  
EXT
```

Philippe PELTIER exécute un come-back dans notre rubrique en musique s'il vous plaît !

```
Listing Apple n° 1  
1 A = 20: FOR I = 768 TO 806: READ  
V: POKE I,V: NEXT : POKE 793  
,A: CALL 768  
2 DATA 169,11,133,56,169,3,133,  
57,76,234,3,32,27,253,72,152  
,72,169,64,32,168,252,160,32  
,169,12,32,168,252,173,48,19  
2,136,208,245,104,168,104,96
```

```
Listing Apple n° 2  
10 HCOLOR= 3: ROT= 0: SCALE= 10  
: FOR Z = 1 TO 3: READ A: READ  
B: POKE 232,A: POKE 233,B:AN  
= RND (1) * 3 + .5: HGR2 :  
FOR Z2 = 1 TO 99: I = I + .0  
5 - 64 * (I = 34)  
20 DRAW 1 AT 140 + 110 * COS (I),  
90 + 80 * SIN (AN * I):NEXT  
Z2: NEXT Z: RESTORE : GOTO 1  
0: DATA 45,212,118,222,202,  
254
```

Eric LOMBARD offre des cercles vicieux à tous les oriens. Les valeurs à rentrer sont abscisse (X), ordonnée (Y), rayon (R) et le pas (P). Pour Atmos changez le CALL # F318 en # F3AA.

```
Listing Oric  
1 INPUTX,Y,R,P:HIRES:  
POKE#219,X:POKE#21A,Y  
:POKE#213,P:POKE#2E3,  
1  
2 FORA=1TOR:POKE#2E1,  
A:CALL#F318:NEXT
```

Cette semaine, Commodore raffe tous les prix sans distinction. Philippe Vagner (encore lui) propose un MERGE basic en deuligne. Après le RUN, entrez le nom et le numéro de périphérique des deux programmes.

```
Listing Commodore n° 1  
1 INPUTA$,R,B$,B:Z$=CHR$(34):POKE6  
31,19:FORI=2T09:POKE630+I,13:NEXT:  
POKE198,9:PRINT"CLFR$,A;XXXXXX  
2 PRINT"MPF43,(P<(45)-3)A/255:PF44  
,P<(46)+P<(45)<3):LF"Z$B$Z$,"B"  
P043,1:P044,8
```

Antoine HULIN propose un jeu d'observation dur, très dur. Tapez SCREEN4,0,0 avant de lancer.

```
Listing Thomson  
1 DEFINTL=0:LOCATE15,10:PRINT"1 REGLE"  
:SPC(78):"2 JEU":A=RND:A$=INKEY:CLS:D=1  
0:C=[50:I=35:IFA$="2"THEN2ELSEIFA$="THE  
NIELSEBOX<D,75>-(310,125):FORI=20T0300ST  
EPD:LINE<I,75>-<I,125>:LINE<I,80>-<I,120  
>,-1:NEXT:BOX<130,95>-<190,105>:PLAY"L96  
PPP":GOTO1  
2 N=RND*12+2:M=RND*15+2:0=N#D+D:L=M#D+C:  
BOX<C,D>-<L,0>:FORI=0T01STEP0:BOX<D,D>-<  
D+P,D+P>:V$=INPUT$(1):BOX<D,D>-<D+P,D+P>  
,-1:P=P+10*(V$="-")-10*(V$=""):IFA$="F"
```

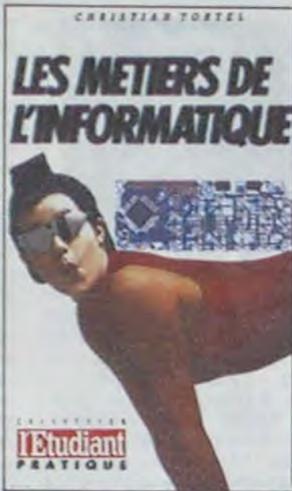
Enfin LOOKER propose non sans humour de restaurer la touche RUN dans sa véritable fonction.

```
Listing Commodore n° 2  
1 POKE88,0:POKE89,192:POKE90,0:POK  
E91,192:POKE781,33:SYS41971  
2 FORF=57344T065535:POKEF,PEEK(F):  
NEXT:POKE1,53:POKE58863,4:POKE5886  
8,235  
Ciao. Je ne vous saluerai plus si vous continuez à m'ignorer, personne ne m'aillimmmmeeee... SNIF
```

# C'est nouveau, ça vient de sortir

## INFORMATIQUE - TIQUE - TIQUE

Plutôt que de ne penser qu'à sauter vos petites copines de fac ou à monter des barricades plus belles que celles de 68, vous feriez mieux de vous occuper de votre futur chômage. Avec un diplôme, les gens de l'ANPE sont plus sympas et il est plus facile de négocier une petite bourse ou une petite aide quand vos parents vous auront définitivement coupé les vivres. Les métiers de l'informatique, édité par notre confrère l'Étudiant fait un panorama complet des formations et des carrières de ce secteur en plein développement. Secteur qui sera si encombré quand vous aurez fini vos études que vous feriez mieux de prévoir tout de suite le bon job lucratif : plombier ! 60 francs le bouquin et vous ne verrez pas le derrière de la nana de la couverture. Tiens,



au fait, cet article s'adresse AUSSI aux étudiantES.

## LE GRAND DÉRANGEMENT

De plus en plus d'appels pour les services Minitel, c'est tout bon pour les PTT ? Que nenni, c'est tout gâté, la machine elle est cassée ! Depuis un mois

c'est le bordel sur le Vidéotex, surtout sur le 615 qui abrite la fonction kiosque et les messageries si appréciées de tous les informaticiens et tous les zobsédés de France et d'Alsace (Ca change un peu de la Navarre et puis Gretel c'est Alsacien, non ?). L'origine de la panne est "difficile à localiser", on ne sait pas si ça vient de Transpac lui-même ou des connexions au réseau téléphonique ou encore d'ailleurs et de nulle part ! Tout ce que l'on sait c'est que ça marche plus et que "il faut prendre des mesures d'urgence". Qu'est-ce qu'on se marre ! Vive l'informatique et le Vidéotex !



## JE VEUX DES AMPHÉTAMINES !

Je commençais à déprimer comme un malade. Mettez vous à ma place : depuis que je travaille régulièrement avec un Macintosh, je pique des crises à cause de sa lenteur. Il a beau se cloquer 32 bits dans les entrailles avec un processeur 68000, il est d'une lenteur affligeante et escarresque. (à ce stade, je suis obligé d'inventer des mots). J'ai commencé par acheter un second drive pour éviter les incessantes procédures d'éjection de disquettes. Mais ça restait encore lent, ennuyeux, pénible, en un mot casse-burnes. Quel est l'intérêt de posséder une machine à 30 000 balles si elle est moins rapide qu'une machine à 10 000 ? Je me lamentais sur mon triste sort quand on me glissa sous le manteau une disquette d'amphétamine pour Mac. Son nom : SPEEDY. Son but : doper le Mac. Je l'ai testée aussi sec, fulgur au poing. Mon opinion est faite : c'est super ! Je peux désormais passer de Macwrite à Macpaint en 8 secondes, ce qui équivaut à charger l'un ou l'autre programme en 4 secondes au lieu



de 56. 1400% d'économie de temps ! On peut évidemment bosser avec d'autres logiciels comme Multiplan ou Chart. Comme un bonheur ne vient jamais seul, il est accompagné d'une contrepartie : la taille des documents est considérablement réduite, par conséquent Speedy n'est intéressant que sur un 512 K (et de toute manière il ne tourne pas sur un 128). Ce logiciel cocorico français est développé par Polygone qui sort en septembre une carte 1024K pour le Mac (Mac Méga). Le logiciel plus la carte, oh bonne mère, je vais speeder comme une bête !

## ORIC, DOUZE MILLIONIÈME ÉPISODE

Où en est-on, chez le nouvel Oric France ?

Les premières livraisons de l'ensemble moniteur-unité centrale-magnéto ont déjà été effectuées. Des négociations sont en cours avec Cumana et Tran pour décider de l'avenir du lecteur de disquettes, mais il est possible que celui-ci soit finalement un lecteur Oric reconçu. Un vrai kit de mise à niveau de l'Oric-1 à l'Atmos est disponible : pour moins de 500 francs, il offre un clavier d'Atmos, une Rom V1.1, un nouveau numéro de série et un manuel français. Une liste va être éditée, comprenant les prix de toutes les pièces détachées. Il était jusqu'à présent très difficile de se procurer ces pièces. Une dizaine de centres de service après-vente agréés seront mis sur pied à travers la France.

Côté projets : une réunion va être organisée en juillet, rassemblant tous ceux qui à un titre ou à un autre, ont participé à créer l'environnement de l'Oric. Ultérieurement, une Oric Fest sera même mise en place ! Ca ne vous rappellerait pas l'Apple Expo, des fois ? Vous savez, une sorte de congrès réservé à une machine, gigantesque fête qui dure deux ou trois jours. Une équipe de programmeurs va être créée, comprenant une dizaine de personnes. Celles-ci

travailleront sur le firmware (logiciels chargés de communiquer avec les périphériques) et le soft, surtout professionnel. Message aux chômeurs informaticiens : ça embauche à tout va, si vous avez un bon niveau, précipitez-vous !



Une dernière info technique : Paul Johnson, concepteur de l'Oric, est aussi créateur du système Prestel, l'équivalent de notre Téletel. Et le noyau de la Rom écrit par Microsoft est le même que sur Prestel. Vous vous en foutez ? Bon, j'ai rien dit.

## L'ANGOISSE DU GARDIEN DE BUT AU MOMENT OU IL SE PREND UN COUP DE PIED DANS LES COUILLES (rien à voir) KA VIKKETTE (c'est mieux)

Ka (je cite) grande Hakke du nouveau parc des expositions de La Vikkette accueillera du 10 juillet au 10 août 1985 une manifestation d'envergure exceptionnelle akkiant koisirs sportifs et kultureks : Grands Jeux.

Ca ne veut rien dire ? Essayez de remplacer les k par des l, et vous verrez ! Vous découvrirez avec surprise que l'on vous propose une trentaine de micro-ordinateurs de capacité variant de 16 à 256 Ko sur une surface de 200 mètres carrés. Et qu'en fera-t-on, de ces beaux ordinateurs tout rutilants, à peine débballés, encore tout chauds ? On en fera : -un (je cite) concours de création graphique, à l'aide d'une tabkette taktike koukeur (un jury sékECTIONNERA ka meik-keure réakisation), -une gakerie des jeux informatiques,

-des gociieks de CAO, -de k'interrogation de banques de données à thématique sportive (Bruxekkes, pouvait-on faire mieux ?), -et c'est tout.

Et pourquoi on fait tout ça, dites-moi ? Parce que c'est l'année internationale de la Jeunesse. C'est gentil de leur avoir donné 200 mètres carrés, au moins, ils nous foutront la paix. Puisque je suis à La Villette, j'y reste le temps de vous entrete-

nir d'un truc qui me semble intéressant pour vous, d'ailleurs c'est bon pour ce que vous avez : à la Géode (ce bâtiment en forme de globe, tout brillant), il y a l'écran le plus grand du système solaire (jusqu'à plus ample informé). Et sur cet écran de 1200 m2 on projette, outre un documentaire pas mal (l'eau et les hommes), un court-métrage constitué d'images synthétiques réalisées par une université américaine. Tron, à côté, c'est de la rigolade. La place vaut 50 balles, sauf si vous avez une égratignure au doigt (ou n'importe quel autre prétexte, chômeur, vieux, militaire, étudiant, travailleur, fou), auquel cas c'est 40 balles. Si en plus vous êtes petit, c'est 25 balles, mais c'est mon dernier prix. A ne pas rater.



## FNAC? TOUS DES FONCTIONNAIRES!

COOP, ça vous dit quelque chose ? Ce sont bien sûr les petites superettes que vous connaissez et qui ne sont guère différentes des épiceries reprises par nos potes maghrébins. Mais, COOP c'est aussi et c'est surtout un organisme qui regroupe toutes les Coopératives de Consommateurs et, croyez-moi, ça fait un paquet de monde : 17 sociétés régionales et 5.500 magasins. Et justement, c'est la méchante crise pour ces coopéatives, ils sont dans une merde noire : le président Jean Lacroix a démissionné, un conseil exécutif de crise a été nommé et ils risquent même de se retrouver à la rue puisque leur siège social risque d'être vendu à Renault. Pourquoi Renault ? Parce que la "Maison de la Coopération", bel immeuble inauguré en grande pompe voilà dix ans, est situé sur les bords de la Seine, à Boulogne-Billancourt, juste à côté des Usines Renault. Si l'affaire se fait, l'immeuble devrait se vendre dans les 15 milliards de centimes. Malheureusement, le trou actuel dépasse allègrement les 30 milliards et il va falloir ven-



dre non seulement les murs mais aussi le fond de commerce ! Pour le moment, un seul acheteur est sur les rangs : la G.M.F et la G.M.F, en français ça veut dire "Garantie Mutuelle des Fonctionnaires" et comme les COOP détiennent 50,8 % de la FNAC, si la G.M.F rachète, la FNAC fait partie du lot. D'où le titre de l'article, GNAC-GNAC.

## APPLE EXPOMME

On connaît le bilan d'Apple Expo. Du moins en ce qui concerne le nombre de visiteurs : 33000 cette année contre 7500 l'année dernière. Près de la moitié (en moyenne) de la fréquentation du salon Spécial du Sicob. Vu la campagne de pub déployée par Apple, il était difficile de ne pas savoir quand et où l'expo aurait lieu. 600 adhésions au Club en trois jours. Heureusement, il n'y avait pas de haut-parleur pour annoncer le nombre de vente des cartes, comme à la fête de l'Humanité.



## EXPORTATION SPATIALE

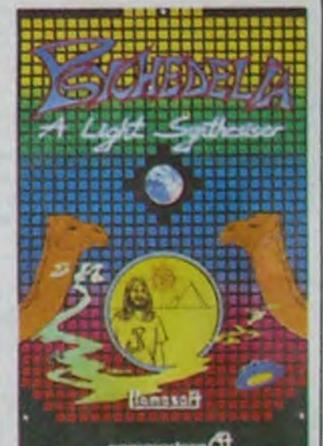
Vous venez de débarquer sur la troisième lune d'une planète de densité quatre dans le système stellaire de Gamma 7. Ce satellite, appelé Yesod par le premier astronaute à y avoir posé le pied (en souvenir de sa maman), fait aujourd'hui l'objet d'une exploration poussée. Vous avez été chargé de toute la découverte du complexe réseau de galeries édifié par une intelligence inconnue et sans doute disparue. Votre mission consiste à récupérer dans ces lieux tous les objets qui permettraient de comprendre ces bâtisseurs à tout jamais disparus. La qualité graphique du jeu vous transportera de bonheur, d'autant plus que le logiciel vous souhaitera la bienvenue sur Yesod à la fin de son chargement. L'action vous animera en permanence d'un sentiment d'urgence à nul autre pareil, d'autant plus que s'attardant dans un lieu provoque la réapparition des esprits des constructeurs, prêts à tout pour vous



empêcher de découvrir leurs secrets. Encore un soft particulièrement agréable à pratiquer : avec un minimum d'entraînement vous deviendrez un spécialiste du déplacement en apesanteur. Nodes of Yesod par Odin computer graphics pour Spectrum.

## LES BABAS SERONT DÉÇUS

Nous venons de recevoir Psychedelia de Jeff Minter et nous sommes au regret de vous dire que ce n'est pas carrément nul mais presque : déjà la musique, y en a pas ! Ensuite les dessins se font avec une définition digne du dernier des programmeurs basic. Enfin l'intérêt me paraît restreint à moins d'avoir abusé de certains produits vendus hors commerce. Bref après quelques minutes à jouer avec les multitudes de commandes et de modes d'utilisation, le logiciel finira sa course dans la première poubelle rencontrée. Jeff Minter, de son côté, paraît très fier de son œuvre mais nous ne le suivrons que difficilement sur cette voie. S'il y avait seulement une petite ritournelle ou même, je sais pas moi, rien qu'un air quoi ! Mais

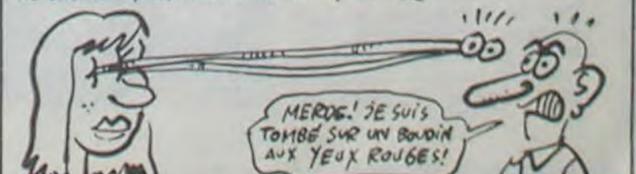


pas le néant sonore ça me rend malade ! Psychedelia de Llamasoft pour Commodore 64.

## LES VRAIS PIRATES DU MINITEL

L'AFTEL, Association Française de Télématique, nous communique quelques chiffres intéressants sur Minitel. Quelques 800.000 minitelites sont en service en ce moment, la France est donc le leader mondial du vidéotex, cocorico les poteaux ! 1.000 services sont aujourd'hui opérationnels et 2 nouveaux services ouvrent chaque jour. Et en plus, ça usine : 3 millions d'appels par mois pour le service de l'annuaire et 5 millions pour les autres services, y en a du monde qui s'intéresse à ce nouvel écran magique, s'pas ? Et pas que du beau monde puisque 34 % des 1000 services déclarent avoir constaté des actions de piratage sur leur serveur. 34 % de 1000, ça fait 340 serveurs, les pirates ne choment pas, c'est le moins

que l'on puisse dire. Quand on sait que les autres, les non-pirates téléphonent en majorité de chez leur patron pour ne pas payer une douloureuse qui atteint souvent des sommets incompatibles avec un salaire normal, on ne s'étonne plus que les autres pays ne soient pas très chauds pour encourager un système qui, sous prétexte de communication, n'est qu'une pompe à fric de plus. Après la redevance télé hors de prix, après la place de cinéche au prix de l'or, après les concerts à 135 francs la place debout, voilà les jeux débiles et les annonces de cul à 60 francs de l'heure. Dur ! Continuez plutôt à jouer avec votre ordinateur et à draguer en chair et en os, ça vous évitera de tomber sur des boudins aux yeux rouges.



**DU CÔTÉ DES DOM-TOM  
RUE CASES NEGRES**

Film (premier) de Euzhan Palcy (1983) avec Garry Cadenat, Darling Legitimus et Laurent Saint-Cyr.

libre, il n'a qu'un moyen : l'alphabet. Et puis l'obtention du parchemin magique



qui l'ouvre les portes du paradis (bonjour foulard, salut madras) : le CERTIFICAT D'ETUDES.

T'avaiyé, c'est trop du' et vole' c'est pas beau. Pour s'en sortir, faut aller à l'école. Et en 85 faut étudier l'informatique. Chevenement lui y'en èt'e t'ès content de ce joli film qui est aussi un constat sévère d'une époque coloniale récente. Lion d'argent au Festival de Venise.

Rue Cases Nègres, M'man Tine (D. Legitimus) et son petit-fils José vivent dans le dénuement le plus complet (non, rien à voir avec le nudisme). M'man Tine qui rentre brisée de fatigue tous les soirs n'a qu'une ambition, c'est que son petit-fils échappe à cet enfer. Pour devenir un homme

Diffusion le 14 à 20h35 sur C+

**QUE D'EAU QUE D'EAU  
LE RAVI**

Téléfilm de M. Failevic, avec A. Dupon, A. Gregorio, P. Maguelon et J. Rispal

la farigoulette, c'est bien interprété, et en plus c'est drôle.

Dans le sud de la France était un petit village, ou chaque été se posait l'éternel problème de l'eau. Il y avait deux clans qui s'affrontaient pour bénéficier du peu d'eau qui alimentait le village. Les engueulades allaient bon train, dans une ambiance de franche camaraderie. Hélas arrive un jour une employée des eaux et forêts qui propose au village la construction d'un barrage. Pour ce faire, il faut créer un syndicat de l'eau (genre F. EAU), présidé par un membre du village. Entre les deux clans, égaux en nombre et ennemis jurés, choisir un homme équivalent à 50% de mécontents. C'est donc le seul neutre du village qui va être élu : le ravi. Pour les ignorants, la "RAVI", c'est le simple, le gentil tout plein. S'en suit une série de tentatives de part et d'autre pour récupérer les bons offices du ravi. C'est frais, ça sent bon le basilic et

Voilà ! Encore un de ces téléfilms comme on les aime. Un scénario original, une réalisation qui n'a rien à envier au cinéma. On y retrouve du Pa-



gnol, du Fernandel, du Bourvil, mais il a sa personnalité à lui ce film. Ce n'aurait pas une bonne idée d'y jeter un oeil cong ? !

Diffusion le 11 à 20h35 sur TF1

**L'AMOUR SOMBRE  
L'AVVENTURA**

Film de Michelangelo Antonioni (1959) avec Gabriel Ferzetti, Monica Vitti et Léa Massari.

invités sur un yacht en compagnie de trois couples à voile et à vapeur pour une croisière olé-olé aux îles Eoliennes (du vent dans les voiles). Après une discussion orageuse avec Sandro, Anna disparaît sur une île en pleine tourmente météo. Sandro et Claudia, très angoissés, la recherchent dans les îles, sur le continent, partout. Ils se croisent, se rencontrent, se rapprochent, s'accrochent et s'abandonnent frénétiquement l'un à l'autre.



Cinéma intimiste en extérieurs. A la confusion des sentiments (fidélité, remords) correspondent les éléments tantôt chaotiques, tantôt apaisés, toujours très photogéniques et très angoissants dans leur nudité éternelle. Prix spécial du Jury à Cannes.

Anna (L. Massari) se rend chez son fiancé Sandro (G. Ferzetti) aux mains duquel elle s'abandonne voluptueusement (il a un joy-stick performant, auto-fire et tout et tout). Après quelques lubriques exercices ludiques, le gai-luron et son amie lutinée descendent rejoindre céans Claudia, la copine mutine d'Anna. Tous trois sont

Diffusion le 14 à 22h30 sur FR3 en V.O.

**curiosités :**

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

Première coupe des clubs. Plus de 50 clubs sur les 200 existants ont participé à la sélection nationale qui s'est déroulée le 15 juin. Regroupés en 11 centres géographiques,



**Lundi 8 juillet**

- 20h30 C+ : L'HOMME A TOUT FAIRE avec Elvis Presley et Barbara Stanwyck
- 20h35 FR3 : EFFRACTION (ne pas laisser entrer)
- 20h35 TF1 : SOUPÇONS (voir article)
- 20h35 A2 : DON CARLOS (opéra)
- 22h20 TF1 : LES ATELIERS DU REVE: U.S.A.
- 22h35 FR3 : THALASSA (pêche à l'éponge)

**Mardi 9 juillet**

- 20h30 C+ : L'ETINCELLE avec Roger Hanin et Clio Goldsmith
- 20h35 FR3 : PIERROT LE FOU (voir article)
- 20h35 TF1 : H. TAZIEFF : La mécanique de la terre
- 20h35 A2 : LE DICTATEUR (voir article)
- 21h35 TF1 : MILLE FRANCS DE RECOMPENSE d'après Victor Hugo
- 22h15 C+ : LISTE NOIRE (pour le réalisateur)
- 22h15 A2 : CHIFFRES ET LETTRES : Coupe des clubs
- 22h30 TF1 : TINTAM'ARTS (variétés)

**Mercredi 10 juillet**

- 20h30 TF1 : LES HOMMES DE BONNES VOLONTE n° 4
- 20h35 FR3 : INTERVILLES 85
- 20h35 A2 : LES MAGIENS DU MERCREDI (c'est frais, naïf, sympa, c'est belge)
- 21h00 C+ : BUTTERFLY avec Orson Welles
- 21h30 TF1 : VARIETES : France Gall
- 22h15 A2 : CHIFFRES ET LETTRES
- 22h30 C+ : P'TIT CON (le restera)
- 22h35 TF1 : LIBERTE LA NUIT, film (étouffant) de P. Garrel avec Christine Boisson et M. Garrel.

**Jeudi 11 juillet**

- 20h30 C+ : 2019 APRES LA CHUTE DE N-Y
- 20h35 FR3 : GASPARD DE LA MEIJE (redif)
- 20h35 TF1 : LE RAVI (voir article)
- 20h35 A2 : LA GRANDE CHEVAUCHEE DE ROBIN DES BOIS
- 22h05 TF1 : D'HOMME A HOMME
- 22h10 C+ : TOUTE UNE NUIT de Chantal Ackerman
- 22h20 A2 : CHIFFRES ET LETTRES

**Vendredi 12 juillet**

- 20h35 A2 : TENDRE COMME LE ROCK n° 2
- 20h35 FR3 : MANIMAL n° 4
- 20h35 TF1 : FORMULE 1 : Enrico Macias
- 21h00 C+ : ATTILA, FLEAU DE DIEU (peplum) avec A. Quinn, S. Loren et I. Papas
- 21h20 FR3 : FRANCE A LA 3 : La pyramide de Louvre
- 21h35 A2 : CHIFFRES ET LETTRES
- 21h35 TF1 : CHAPEAU (variétés)
- 22h15 C+ : PSYCHOSE PHASE III (stop !)
- 22h40 FR3 : SPECIAL TROPIQUES : 6ème continent
- 22h45 A2 : LA VIE FACILE (pas convaincant)

**Samedi 13 juillet**

- 20h35 TF1 : UN JOUR SOMBRE DANS LA VIE DE MARINE (redif)
- 20h35 A2 : FINALE COUPE CLUBS
- 20h35 FR3 : BOULEVARD DU RIRE
- 21h50 TF1 : SIMON BOCANEGRA (opéra)
- 22h15 A2 : LES ENFANTS DU ROCK : Concert pour l'Ethiopie en Mondovision → 4h00
- 22h15 FR3 : DYNASTIE
- 23h00 C+ : BLACK JOURNAL de M. Bolognini (1977) avec Shelley Winters et Laura Antonelli

**Dimanche 14 juillet**

- 18h00 C+ : L & H AU FAR-WEST (à voir)
- 20h35 A2 : LA CHASSE AU TRESOR n° 2
- 20h35 TF1 : UN TAXI POUR TOBROUK (redif)
- 20h35 FR3 : MEDITERRANEE (l'as de beaux yeux)
- 21h00 C+ : RUE CASES-NEGRES (voir article)
- 21h30 FR3 : JAZZ pour avertis
- 22h15 A2 : HARLEM NOCTURNE (Telonious Monk)
- 22h30 FR3 : L'AVVENTURA (voir article)

les clubs (des équipes de trois joueurs) ont concouru en simultané par Minitel. Qualifiés pour les demi-finales : Paris, Nancy, Jouy-en-Josas et tel pourront suivre les sélections au contraire de ce qui s'est passé cette année.

**SHALOM  
LE DICTATEUR**

Film de C. Chaplin (1940) avec C. Chaplin, J. Oackie et G. Hayle

perdu, le barbier se retrouve à une tribune, obligé de prononcer un discours devant une foule exaltée. Ne sachant que dire, il proclame sa foi en la démocratie libérale.



En 1940, c'est le premier film contre Hitler et contre l'antisémitisme qui ait été fait, c'est aussi la plus belle et la plus féroce satire qui ait été tournée contre le nazisme. Jaloux de la notoriété médiatique de Hitler, Charlot lui déclara la guerre et reprit avec ce film le titre de premier moustachu de la planète. Na.

Il était une fois un petit barbier (Seville ?) juif qui avait été blessé (Grenade ?) pendant la première guerre mondiale. Après une vingtaine d'années d'amnésie, il revient dans son ghetto natal de Tomania. Hélas, à l'horizon, pointe l'horrible Hynkel, dictateur antisémite notoire qui s'appête à reprendre la persécution des juifs du ghetto. Le barbier est poursuivi par les sbires d'H... mais arrive à s'enfuir en Autriche laquelle est bientôt annexée par Hynkel. Dans la confusion générale, il est pris pour le dictateur. C'est vrai qu'ils ont des traits assez proches, puisqu'ils sont tous les deux interprétés par le même moustachu, Charlot. Un peu

Malgré le discours final un chouïa racoleur, ce film est truffé de scènes plus savoureuses les unes que les autres qui sont devenues par la suite des morceaux d'anthologie, tel que la danse d'Hynkel avec une mappemonde, l'arrivée de Mussolini à la gare, ou le discours du dictateur (le vrai). Le Dictateur est de ces éternels chef-d'oeuvres burlesques qui supporte plutôt bien une cinquantaine de rediffusions. "Avé charlot téléspectateur te salue".

Diffusion le 9 à 20h35 sur A2

**CAI CAI MARIONS-NOUS  
SOUPÇONS**

Film d'Alfred Hitchcock (1941) avec Cary Grant, Joan Fontaine et Léo G. Caroll.



A raison de 5 ou 6 films par trimestre, et sachant que le père Alfred en a tourné une cinquantaine, au bout de combien de temps TF 1 est-elle obligée de recommencer le cycle Hitchcock ? De toutes façons, moi j'adore mais j'aimerais bien voir les moins connus, les muets et les trois derniers : l'Étau, Frenzy et Complot de Famille.

je ne veux pas travailler'. Le général cassant sa pipe, leurs finances s'améliorent. Un ami de John, Beakey, avec qui il a monté une opération immobilière, meurt à son tour. Encore une mort qui profite à John. Bizarre, isn't it ? Lina soupçonne John de chercher à l'empoisonner.

Dans un train en Angleterre, John Aysgarth (C. Grant) qui ne manque pas d'air aborde une jeune femme à l'air réservé, Lina Mac Kinlaw. Ils se revoient lors d'une chasse à courre. Une idylle s'ébauche. Le père de Lina, général en retraite, lui révèle qu'il a mauvaise réputation (femmes, jeu et toutes ces sortes de choses). Elle se marie néanmoins avec lui en cachette de ses parents. Au retour du voyage de noces, il lui déclare : 'je n'ai pas d'argent et

Deux citations pour vous faire envie et montrer l'actualité du père Alfred. "Suspicion est le film le plus dur que je connaisse contre l'institution du mariage" (R. W. Fassbinder). Et John à Lina : "Travailler ?" lui dit-il, "Tu connais les statistiques sur le chômage".

Diffusion le 8 à 20h35 sur TF 1.

**AU CLAIR DE LA LUNE  
PIERROT LE FOU**

Film de J.-L. Godard (1965) avec JP. Belmondo, A. Karina, D. Sanders et R. Devos

"frère" de Marianne qui va utiliser Ferdinand, pour régler ses propres comptes. Quand Ferdinand comprendra que le "frère" de Marianne n'est pas son frère et que par conséquent elle n'est pas sa soeur (tout le monde suit, oui) et que donc il s'est fait avoir jusqu'au trognon, il se vengera.

Oyez, oyez téléphages insatiables, voici un bon, si ce n'est le meilleur film de Godard. Pas un de ces brouillons prétentieux qu'il a pris l'habitude de nous servir ces dernières années. Il y a une histoire, il y a des vrais comédiens et c'est parfois drôle...

Ferdinand (Bébel) vient de se faire licencier (és chômeur). Ne supportant plus sa médiocre vie, il décide d'en changer. Il retrouve Marianne (A. Karina, mme Godard) ancienne copine de fac, et tous deux partent vers la Côte d'Azur.



C'est une fable et rien d'autre. L'histoire de deux "enfants" au milieu d'un monde d'adultes qui n'accepte pas que ces chérubins jouent à leur jeu de la mort. C'est un des films les plus émouvants et les plus déchirants qu'ait fait Godard. On y voit un Belmondo à la fois sublime (et sans 357 mgnum), émouvant, tendre, violent, une A. Karina belle, innocente, meurtrière (ouais, c'est compatible).. Tous avaient moins de trente ans, leur jeunesse était fraîche et joyeusement désespérée. Godard était au sommet de son talent qui s'est perdu par la suite dans les méandres de l'intellectualisme post-soixante-huitard. Ca, c'est du cinocoché bon sang de bonsoir !!

Pour vivre ou survivre, ils n'hésitent pas à voler et à tuer quand l'occasion se présente. Par la suite ils rencontrent le

Diffusion le 9 à 20h35 sur FR3

## PRESQUE GÉNIE

香具美由進 ZIKA 美

Kazumi Watanabe a de l'imagination. Ca manque en ce moment. Il fait de la musique à l'heure. On a pas dit: "au mètre". C'est péjoratif. Ca veut dire musique d'avion, d'ascenseur. Watanabe est guitariste et compositeur. Il y a à boire et à manger dans son dernier album. Au fond, l'expression n'est pas bonne. Elle suppose du bon et du mauvais dans le boire et le manger. Le boire serait le bon, et l'autre... ou vice versa.



Comment choisir ! Ah, évidemment, aussitôt, voilà les pochtrons qui se lèvent en titubant. Ils savent bien ce qui est bon. Ils n'hésitent pas. Mais attendez les précoces vieillards en chaussons que ça va nous faire ! Enfin, il n'y a pas que du bon dans l'album de Watanabe. A l'écoute de certains passages, on est porté à s'écrier: "Ah non, là, pas bon ! Grimaces ! Branlerie bêtasse". Mais à d'autres: "Voilà, oui ! Tu vois bien quand tu veux". C'est qu'il peut être impressionnant. Un peu plus de rigueur, de discernement, ou de grâce inexplicable et on serait en présence d'un des génies du siècle. Même ses trucs un peu variétés peuvent être d'un certain effet sur scène. Faudrait savoir s'il peut tourner avec son groupe, on irait s'il passait. On vous l'annoncerait. On vous secouerait. Allez, feignasses, debout ! Eteignez la télé ! Sortez de vos trous ! On flaire un truc comme ça, et si ça se trouve, pendant des années, dans votre coeur le Berroille. "Il nous a sorti de notre fange. On était rangé. Tout nous semblait morne. Sans lui on loupait ça. Puisse le seigneur lui faire une fleur !" Par moments, Watanabe y va de quelques introductions jazzrockeuses un peu attendues, mais c'est minoritaire. Ce qui domine est assez surprenant. Surprenant, mais tout de même, je tiens à le répéter... Oh, regardez-le, comme l'orgueil le tortille, l'épouvantable critique, peur qu'on dise qu'il gatouille un chouïa. Qu'il a pas vu les nouilleries. Vraiment c'est pénible. Ca suffit, d'abord. Un disque rond.

Les Talking Heads, c'est autre chose. Ce sont des anciens modernes. Ils l'ont été, modernes, faut pas croire. En soixante-seize, concept non maîtrisé, mais charme absolu. Et puis l'album 77. Controversé, mais enfin quelque chose se passait, surtout que dans la New Wave, à quelques "jams" près il n'y en avait que pour le nihilisme. Là, une petite provocation du genre: "au fond, ça peut aller, mais il faudrait peut-être y mettre du tien". Et puis la musique, batterie métronomique, sans fioritures. Simplicité payante. Rythmique funk cristalline, trouvailles d'arrangements, Anatoles renversées, mélodies inspirées. Une fille à la basse, on commençait à en voir dans les groupes. Un peu plus de monde à chaque concert, de plus en plus de succès. De bons disques. Succès, joie. Envie de grand spectacle, de fête. C'est terrible, comme la joie peut rendre naïeux, parfois. On rajoute des nègres comme pour payer la dette, claviers, choristes et puis un bassiste félin et funk. Pas subtilement, d'ailleurs. La danse, la joie ! Entendons-nous, on ne cherche pas spécialement l'affection ténébreuse, mais ces fêtes sans mystère nous gonflent. "Ho, comme vous y allez !" C'est comme ça. Il y a parfois de l'indécence dans la joie. On étale, ça dégouline... Bon, les Talking Heads étaient devenus chiatiques. Gros succès, d'ailleurs. Désolé de faire élitaire mais que voulez-vous, on ne vibrait plus.

Aujourd'hui, ils reviennent dégraissés. Dégraissés de leur rythmique mais sans avoir perdu leur graisse à eux. On aimerait que renaisse ce qui faisait l'étrangeté de David Byrnes. Ce ton, cet esprit de synthèse qui le rendait finement progressiste. C'est pas pour cette fois. Le disque s'écoute. Au bout de plusieurs passages, le charme de certaines mélodies joue. Ca fait pas honte, mais on ne grimpe pas aux rideaux (on dit "on"). On parle pour on, évidemment). D'autres aimeront plus. On trouve que c'est joli. Plus de colère. Plus de cette fausse froideur, qui les rendait froids aux oreilles de ceux à qui il faut de la chaleur en grosses godasses, ni la crudité de l'album 77, ni de la maturité de Fear of Music, c'est rond. Le dernier disque des Talking Heads est rond.

Remarquez, on attend beaucoup des Talking Heads. Chris Isaak, qu'on va tenter de vous inciter à découvrir, vient de faire un disque rond aussi, mais comme il est nouveau, un nouveau qui tient la route, ça s'arrose. Du coup, on va lui trouver un peu de charme. Il a une espèce de simplicité à la Loyd Cole, c'est un lui en américain. Au physique, surtout. Ce genre de belle gueule, qui annonce l'inéluctable empatement. On sent le futur gros, façon Elvis ou Brando. Pas con. Sympathique. Pas révolutionnaire, mais de bon goût. Délicat et parfois troublant. Très bon chanteur et compositeur. On ne le voit pas devenir l'idole de ceux qui ont du papier peint dans leur chambre et des posters de groupes hard. Il est trop sobre. Mais ce premier album devrait déjà lui faire une place dans le monde. Il ne crévera pas de faim.

## FOU DE SON CORPS

Puisqu'on a évoqué le hard rock, vous devez savoir que David Lee Roth est le chanteur de Van Halen. Encore plus ridicule que Mick Jagger avec sa conviction de faire triquer tout le monde en tournant du cul et en mouillant son index sur sa langue. Ce grand crétin, fou de son corps, m'agaçait. Autant le petit génie de la guitare de Van Halen faisait passer la sauce dans ce groupe, autant lui ramenait tout au niveau du plus vulgaire.

Mais ces derniers temps, on finit par le trouver plutôt sympathique. Il est très déconneur, finalement. On sent derrière le baroque de cagoince du talent, de la sensibilité. Et son disque de reprises de chansons qu'il aime est bien foutu et pas prétentieux. Vous voyez qu'il y a toujours un espoir. Il faut croire en l'homme. Il faut être marxiste, tenez. En s'arrangeant pour ne pas être ouvrier, bien sûr. C'est trop fatigant. D'ailleurs, dans nos régions, ce n'est pas dans ce milieu qu'on trouve le plus de marxistes. C'est injuste, direz-vous. Mais si on envoie les marxistes à l'usine, déjà que les ouvriers ne

trouvent pas de boulot... David Lee Roth est bourré de blé. Il est loin de tout ça. Et il reprend California Girl des Beach Boys en s'offrant Carl Wilson comme choriste.

## VIEUX COCHONS

Carl Wilson, on le retrouve dans le dernier disque des Beach Boys. Ils ont perdu leur batteur à la plage. Par noyade. Mais les autres vivent toujours. Ils bedonnent et grisonnent. Ils ont tous plus de 40 ans. Ils ont

nouvellement mais ça reste une très bonne chose sans transfiguration. On ne voit pas comment ça pourrait devenir un phénomène façon Prince. Cela dit, il y a tellement de mystères dans le Show Biz. En tout cas, on aime bien ce groupe. Faut pas voir dans notre scepticisme un non à sa musique. Et on vous exhorte à sortir vos sous. On va s'arrêter là. Pas de pochettes de disques comme illustration. On doit s'y prendre à l'avance pour ces choses-là. Le système utilisé pour la reproduction est destructeur. Ca passe dans des rouleaux qui ne supportent pas les épaisseurs. Les pochettes que vous voyez reproduit dans ce journal sont détruites. Du coup, je ne donne pas les miennes. Dans quoi je mettrai-t-il (1) mes disques après ça ? On doit donc s'y prendre

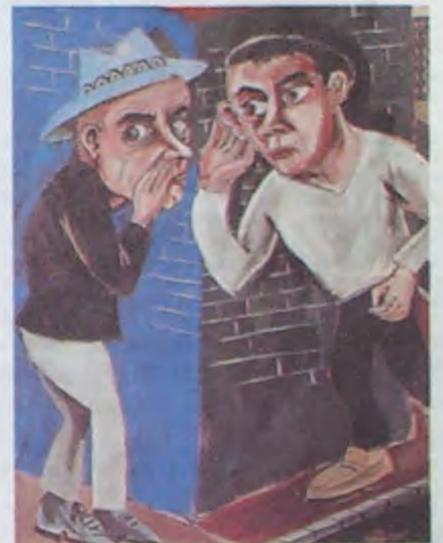


des rides. C'est plus les Beach Boys, ce sont les vieux cochons de plage qui regardent passer les California Girls. Ne soyons pas méchant. Ils viennent de sortir un album avec la même proportion de ratages et de bonnes choses que dans presque tous les disques. Rien n'a changé, les voix sont bonnes, Carl Wilson, Brian du même nom et Mick Love pouvaient faire des disques solos. Mais ce qui compte chez les Beach Boys, ce qui est unique, c'est ce talent pour faire des choeurs. Et quelqu'un qui voudrait aujourd'hui découvrir les Beach Boys ne serait pas loin du compte avec ce disque. Tout de même, un conseil, la meilleure façon, c'est de s'offrir le coffret Trio de chez Pathé. Là, on a l'essentiel. Il faut d'ailleurs signaler encore cette collection avec ses Sinatra, Eddy Cochran, Charles Trenet, et d'autres de toutes sortes. De très beaux coffrets de trois disques à des prix raisonnables. Allons-y, les ménagères !

## NOIX DE COCO

Kid Créole et ses noix de coco. Il est vraiment mégalomane, August Darnell. Il voulait, paraît-il, taper plus fort que les Beatles. Il peut s'accrocher. On le verrait plutôt passer la mode de l'exotique funk, ramer comme Devo dans son genre. Pour l'instant il est toujours là. Kid Créole, c'est surtout un groupe de scène. Un orchestre de spectacle, les Cocanuts ont du talent, Darnell, le leader à fière allure et bouge bien. Et Coati Mundi est un musicien clown très exceptionnel. Le dernier disque est travaillé avec une volonté de re-

à l'avance pour commander des pochettes vouées à la destruction. Pas le temps cette semaine mais on vous offre quelques images



qui ne manquent pas d'intérêt. Une photo de Watanabe, une peinture de Muzo et pour les gens de province qui viennent faire leurs emplettes à Paris, parce que leur disquaire n'a rien, un plan de métro. Vous en trouverez, des critiques avec autant d'attentions... Croyez-nous, amis mélomanes, vous mangez votre pain blanc.

(1) A propos de l-il, Coluche doit refaire de la radio cet été à Europe le matin. C'est le moment de racheter un poste.

- Talking Heads, "Little creatures" (Pathé Marconi).
- Beach Boys, "Getcha back" (CBS).
- David Lee Roth, "Crazy from the heat" (Warner Bros).
- Kazumi Watanabe, "Mobo" (Domo records, Polydor Japon).
- Chris Isaak, "Silverstone" (Warner Bros).
- Kid Créole and the Cocanuts, "In praise of older women and other crimes" (Sires records, CBS).

## édito

Salut ! Z'avez vu ? J'ai changé de look la semaine dernière. Ouais, y en avait un peu marre des 6 colonnes, alors on est passé en 5, et pour bien marquer le coup j'me suis fait faire l'éditorial par Carali, la ruse ! Cette semaine, en revanche, la 21ème où j'vous cause, retour à la normale : y en a un. Non, c'est vrai quoi, les vannes ça va un temps, mais faut pas abuser. D'ailleurs vous avez dû aussi repérer que le box-office avait aussi changé de gueule, c'est normal : - j'ai moins de colonnes à écrire, - les photos sont plus grandes, - moralité, on passe le BO pur coton au lavage, donc il rétrécit, CQFD.

Cette semaine un film culte, du moins d'après ce qu'on m'en a dit : "Sang Pour Sang", Blood Simple en anglais, et un autre film culte, du moins c'est ce que moi j'en disais : Repo Man (une seule salle à Paris : UGC Biarritz), un film africain, présentement c'est rare, mes impressions cabourgeaises, enfin tout ça quoi...

En attendant que je vous en cause la semaine prochaine, n'allez pas voir La Forêt D'Emeraude, mais allez voir le premier film de Robert Zemeckis, qui sort enfin, distribué par Visa Films : CRAZY DAY (I Wanna Hold Your Hand, in english) que c'est un film sur les Beatles.

## DRÔLE DE SAMEDI

de Bay OKAN

Avec Carole LAURE (belle, elle était à Cabourg avec Lewis FUREY), Francis HUSTER, Jacques VILLERET, Catherine ALRIC (aussi à Cabourg), Michel BLANC, ZOUIC et Jean-Luc BIDEAU. FRA. 1H30. 11/20. 1981.

pas forcément de liens entre eux, et ça pompe très vite l'air. Un couple de Neuchâtel n'a que le samedi pour faire ses emplettes et tout ferme à 4 heures, pressés les Suisses. Evidemment tout concourt à leur faire tout rater : le boucher (Villeret éteint) qui se met à tuer tous ses collègues après avoir rêvé qu'il faisait de sa femme un salami (et on le comprend vu la grosse l.), le dentiste fouareux, l'élève d'auto-école mal embouché, nul et accidentesque (Blanc) ou le play-boy beur, la super-galère. Mais tout ça, c'est lent, lent, mais lent ! On s'emmerde à cent sous de l'heure. On attend les gags, on les voit venir à 100 lieues, et encore quand ce sont des gags. J'ai peut-être ri 2 ou 3 fois, et encore. Le reste du temps, je m'endormais. Enfin, de toutes façons, ne vous fiez surtout pas à l'affiche, en particulier à la pancarte accrochée à la porte, parce que de cul, niet ! J'm'en fous, j'étais pas v'nu pour ça. Même les fans de films avec plein de vedettes peuvent largement s'en passer.

Ou comment faire du médiocre avec un casting d'enfer.

Il est sûrement bourré d'idées, Bay Okan, mais ça ne suffit pas pour faire un film, d'ailleurs c'est pas son premier.

C'est une série de sketches qui n'ont



## LE ROMANTIQUE PAIE ENCORE !

2<sup>e</sup> festival du film romantique de Cabourg

Comment ne pas revenir d'un tel festival sans être mélancolique ? Imaginez un dimanche matin gris et pluvieux à Cabourg, la côte normande avec son temps merdique qui déjà vous met en condition pour le spleen idéal, ça y est, vous y êtes ?

Vous vous voyez avec votre chemise à jabot et vos cheveux longs flottants au vent marin, alors que vous foutez le sable humide et vierge de cette plage, bercé par ce ressac obsédant d'une mer opaque ? Bon, ben désolé les mecs, mais je ne suis pas Gonzague Saint-Bris, homme très charmant au demeurant : je suis David Clou, le critique le plus petit et qui se fait le plus remarquer ! Quoi ? Vous vous plaignez parce que j'essaie de pas faire comme tout le monde, afin de clamer sur tous les toits que l'HHHhebdô c'est l'plus beau ?

23 films en 4 jours ! On pouvait pas tous les voir, vu qu'il y avait 2 salles qui projetaient simultanément des films différents. De toutes façons, il n'y avait que 10 films dans la sélection officielle (il n'y a pas de palmarès à Cabourg), je n'en ai vu que 6 car je n'y étais que 2 jours sur les 4, du 19 au 23 juin.

Mais, masseu, j'en ai fait des choses en 2 jours !

Je suis arrivé le vendredi pour le déjeuner. Presque tout le gratin était déjà là. J'étais paumé et mort de rire à la fois, c'était assez drôle de voir tous ces gens se faire des grands sourires et comme personne ne m'aurait reconnu, c'était cool, mais ça n'a pas duré longtemps.

J'me mets à une table au hasard (enfin, presque), et toc me v'la tombé sur Manuel GELIN, fils de Daniel et frère de Fiona, qui sort un disque en septembre, Catherine DELMAS de France-Soir et Alain BEVERINI de TF1.

Et c'est parti les amis ! ! Hop ! 2 projets !

Le premier film "OVER THE BROOKLYN BRIDGE" (USA), en VO sans ST, avec Elliot GOULD (MASH) et Margaux HEMINGWAY (Star 80), film d'humour juif rigolo, puis "FLASH BACK" (FRA) avec Daniel OLBRYCHSKI, Nicole CALFAN et Marthe VILLALONGA, joli film un peu raté sur la gémellité.

Juste après, le "Grand Bal Romantique", smoking et falbalas de rigueur. C'est là où j'ai vraiment commencé à me faire remarquer, à cause de mes sapes : folles mais chic (déconnez pas !). Ensuite j'ai fait danser Carole LAURE, Sophie BARJAC, Brigitte FOSSEY et Marie-France PISIER et autres invités en chantant du blues et du rock'n'roll, avec à la guitare Stephen VANDERBILT, grosse tête de chez EMI et fils du producteur de Chaplin.



Le lendemain, samedi, réveil à midi, et 3 projets, 3 ! "ROMANCE CRUELLE" (URSS), très bien, avec des acteurs de "Romance du Front" (N° 74), "SAHARA" (ESP) très joli film espagnol avec entre autres une jeune actrice très belle, Maru VALDIVIELSO, et enfin "MRS SOFFEL" (USA), avec Mel GIBSON, Diane KEATON et Matthew MODINE (Birdy), pas décevant du tout.

Ensuite dîner de clôture long et ennuyeux, j'y portais un ensemble en-

## SANG POUR SANG

de Joël (et Ethan) Coen

Avec John GETZ (vu récemment dans Voleur de Désirs), Frances McDORMAND, Dan HEDAYA (vu dans la Corde Raide), M. Emmet WALSH et Samm-Art WILLIAMS. 1H50. USA. 16/20.

Un homme et une femme dans une caisse la nuit.

Rien de particulièrement épantant. Lui c'est l'employé, elle c'est la femme du patron.

Non ! Non ! Ce n'est pas un couple illégitime, et je vous prierais d'avoir des

ployés. Premier lézard c'est qu'il n'y en a que 2 dans l'histoire qui savent qu'ils sont 4 dans la galère.

Le patron, c'est un mec un peu excessif, il demande au privé, pour 10 briques (\$ 10.000) de les descendre pendant qu'il va pêcher quelques jours.

Il revient et le privé lui apporte des photos prouvant qu'il les a bien butés. Content mais prudent, le patron va lui chercher sa thune au coffre mais garde une photo en souvenir.

2<sup>e</sup> lézard : le privé descend le patron et laisse le flingue de la gonzesse qu'il



pensées un peu plus charitables, bordel ! C'est pas parce qu'il y a un mec et une gonzesse dans une tire qu'ils sont obligatoirement amants ! D'abord ça pourrait aussi bien être 2 mecs qui soient amants, hein ?

Bon, mais là je m'éloigne de mon propos.

Et pourquoi sont-ils dans cette caisse ? Eh ben parce que la nana s'est vue offrir un joli 38 à crosse de nacre par son mari et elle préfère se barrer avant de trouver l'occasion de s'en servir.

Chaud comme ambiance, trouvez pas ?

C'est ici que le vent commence à tourner : l'employé annonce à la femme qu'il l'a toujours trouvée charmante, et les v'la dans un motel pour la nuit avec un seul et grand lit...

Tatatinin...

Mais l'oeil du privé, adipeux, vulgaire, voyeur, arnaqueur, rapace, sadique, obséquieux, hypocrite et j'en passe, guette...

Evidemment le patron est au courant de la nuit de débauche de sa légitime dès le lendemain, et c'est là que ça commence à craindre pour de bon.

Maintenant vous avez les 4 personnages situés : le patron de bar cocu qui se paie un privé pour surveiller sa femme "partie" avec un de ses em-

a subrepticement subtilisé pendant que les 2 tourtereaux dormaient.

3<sup>e</sup> lézard : c'est l'employé et non les flics qui retrouve le corps, et voyant le pétard de sa nana, va effacer toutes les traces du crime.

4<sup>e</sup> lézard : il est pas mort, mais il (l'employé) l'enterre quand même, vivant, brrrr...

5<sup>e</sup> lézard : il rentre à la casbah et bonjour le malentendu : lui est persuadé qu'elle a tué son mari, et elle, n'étant au courant de rien, est convaincue qu'ils se sont lattés.

Bon, j'arrête là les lézards parce que sinon on n'a pas fini.

Ethan et Joël COEN se sont vraiment éclatés pour leur premier film.

Leur scénario ressemble à une de ces baballes folles, genre Gaston Lagaffe, qu'on jette de toutes ses forces et qui n'en finit pas de rebondir. Les cadrages sont magnifiques, bizarres, novo, genre pub française (voir photo, la big one).

On a un plan où on suit au ras du sol l'employé qui va dans l'arrière-bar : on voit la poussière de la moquette se soulever à chacun de ses pas, et cela grâce au contre-jour dû à la lumière qui filtre sous la porte close de l'arrière-salle éclairée dans le bar éteint. Toujours dans le même registre, dans un des plans de la fin, un des protagonistes tire à travers un mur d'une pièce éclairée à une pièce éteinte - où se trouve la caméra - et on voit des rais de lumière apparaître au fur et à mesure des différents coups de feu. Superbe.

Mis à part ces considérations sur la brillante de la technique, je dirai que mon seul regret se situe au début du film que je trouve un peu lent à démarrer.

Mais à part ça c'est tout good. A voir absolument après la troisième vision de La Rose Pourpre Du Caire et Choose Me.

## VISAGES DE FEMMES

de Désiré Ecaré

Avec Sidiki BAKABA (bonjour le braquemard !), Eugénie CISSE ROLAND, Albertine GUESSAN et la communauté Adioukrou du village de Lopou. 1H45. COTE D'IVOIRE. 12/20.

Un film africain. Soit.

Un film africain qui ne parle ni des colonies, ni des Blancs. Bien.

Ca change. Enfin, c'est difficile de dire que ça change, vu qu'il existe bien peu de cinéastes africains.

Désiré Ecaré a galéré comme une bête pour faire ce long-métrage en 16mm gonflé en 35, 15 ans pour faire le film.

Il a commencé à tourner en '69 et puis il s'est arrêté, comme ça, parce que le projet ne le bottait plus autant. Sans compter qu'il y a eu certaines époques où il était en grève contre le système de production en Côte d'Ivoire, lourd, chiant, castrateur et censeur. Encore une mauvaise habitude qu'il a prise pendant son séjour à l'IDHEC !

Et encore, je vous parle pas de la façon dont il parle : comme vous et moi ! Enfin, vous ne savez pas, mais moi je suis sûr.

Visages de Femmes, fort bien. Et qu'est-ce que dont ça cause ?

Eh ben de femmes pardi !

Qu'est-ce que vous croyez ? Qu'il va donner un titre à son film comme ça sans que ça ait de rapport direct avec son contenu ?

Le film est, paraît-il, construit autour de 3 femmes ivoiriennes, qui chacune à sa manière va chercher à se débarrasser du carcan macho qui pèse sur ses frères épaules.

La première envoie chier son mari, la deuxième fait du karaté et la troisième veut monter une affaire de restaurant.

Au départ, ça part d'un bon sentiment : montrer qu'en Afrique aussi les femmes cherchent à s'émanciper, mais masseu, il est un peu complexe comme mec.

Le début du film est plutôt confus : des gens qui dansent...

Et puis, de but en blanc des mecs qui bossent dans un champ, et y en a un qui les mate, fumant ses clopes, peigné, glandant tranquillement.

Et v'la-t-y pas qu'un des mecs engueule le glandeur (c'est son frangin).

Plus tard, de retour au village, le même mec engueule sa femme parce qu'elle regarde trop le frangin.



Déjà là on est bien embrouillé dans les personnages, mais alors quand on a la scène de cul, entre le glandeur de frangin et une autre gonzesse, on est bien perdu. Et elle est longue, la scène de cul, ne m'avez pas dire ce que je n'ai pas dit. C'est une scène du genre de celles qu'il y avait dans les premiers pornos des années '70, soft. C'est au niveau de la narration, entre autres, que le film pêche le plus. Il est hachement difficile de suivre le déroulement des histoires, si histoires il y a. Les scènes de la fin sont assurément les mieux réussies. Moralité : Ecaré aurait peut-être mieux fait de faire un tout autre film, plutôt que d'utiliser ce qui avait déjà été tourné 15 ans plus tôt.

Mais, super-mais, c'est pas souvent que les Africains nous envoient des films, alors, si vous avez envie de vous cultiver un peu plus...

## box office

01) ROSE POURPRE DU CAIRE	18/20	26) LES SAISONS DU COEUR	15/20
02) APRES LA REPETITION	18/20	27) ELECTRIC DREAMS	15/20
03) BRAZIL	17/20	28) FRENCH LOVER	14/20
04) PERIL EN LA DEMEURE	17/20	29) FASTER PUSSYCAT	14/20
05) LA VIE DE FAMILLE	16/20	30) LA DECHIRURE	14/20
06) ESCALIER C	16/20	31) LE FIL DU RASOIR	14/20
07) LA MAISON ET LE MONDE	16/20	32) 2010	14/20
08) AU-DELA DES MURS	16/20	33) POULET AU VINAIGRE	14/20
09) SANG POUR SANG	16/20	34) LES SPECIALISTES	14/20
10) RENDEZ-VOUS	15/20	35) SPECIAL POLICE	14/20
11) WITNESS	15/20	36) LOUISE L'INSOUMISE	14/20
12) SERIE NOIRE/NUIT BLANCHE	15/20	37) LE JEU DU FAUCON	14/20
13) BIRDY	15/20	38) FLIC DE BEVERLY HILLS	14/20
14) PIANOFORTE	15/20	39) THE BOSTONIANS	14/20
15) CRAZY DAY	15/20	40) ANGES SE FENDENT LA GUEULE	14/20
16) LA BALADE INOUBLIABLE	15/20	41) LE KID DE LA PLAGI	14/20
17) ADIEU BONAPARTE	15/20	42) RAS LES PROFS	14/20
18) BLANCHE ET MARIE	15/20	43) MOJADO POWER	14/20
19) NUIT PORTE JARRETILLES	15/20	44) JUSQU'A UN CERTAIN POINT	14/20
20) SUBWAY	15/20	45) BROTHER	14/20
21) REPO MAN	15/20	46) MARLENE	14/20
22) CHOOSE ME	15/20	47) LA RIVIERE	13/20
23) RETOUR MORTS-VIVANTS	15/20	48) SPLIT IMAGE, L'ENVOUEMENT	13/20
24) SAC DE NOEUDS	15/20	49) GIGOLO	13/20
25) LES POINGS FERMES	15/20	50) STARFIGHTER	13/20

# B.D!

## ebdito

Milou, c'est un pseudo, vous vous en doutez sûrement. Et pourquoi ai-je choisi un tel nom, vous demandez-vous ? Parce que c'est le seul chien à deux têtes de toute l'histoire de la bande dessinée. Voilà, vous savez tout. Cette semaine, surtout, ne ratez pas Clarke et Kubrick de Alfonso Font. Surtout si vous êtes fans des vrais, et même si vous ne l'êtes pas. En bref,

achetez-le, c'est pas compliqué. Vraiment, je suis bien bon avec vous. Quand je pense que je dépense MON fric pour vous éviter d'avoir à sortir le votre. Mais cette semaine, j'ai reçu ma note d'électricité, alors j'aimerais bien que vous m'envoyiez tous un petit chèque pour me rembourser Paris Perdu et Les Voleurs d'Oreilles, qui sont vraiment très nuls. Vous me donnez chacun 1 franc, et vous économisez tous 76 francs. Merci l'HHHHHbdo. Milou

## MOI NON PLUS

Touche pas à mon Wolinski ! C'est vrai qu'avec un nom comme ça, il doit pas être français, ce mec. Si je l'allume, je vais avoir SOS Rastacouère sur le dos. Pourvu qu'ils viennent pas faire un concert gratuit à l'HHHHbdo, on a pas les moyens. Bon, tant pis, je me lance : l'est pas terrible, cet album. On prend des illustrations parues dans la presse, on rajoute trois ou quatre bandes et comme il manque encore des pages, on agrandit des petits dessins pour en faire des pages entières. Plus commercial que ça, c'est difficile. A lire assis par terre au rayon BD de la FNAC, sans plus.



TU M'AIMES ? de WOLINSKI chez ALBIN MICHEL, 55 francs à payer en pièces de 50 centimes agrandies.

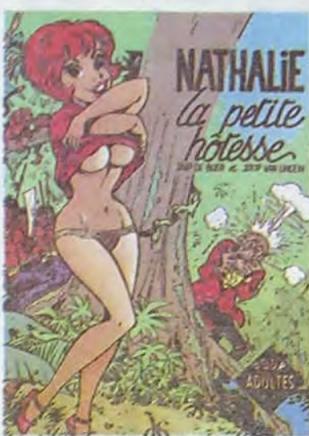
## RETOURNE-S-Y, EMMERDEUSE !

La mignonne petite comtesse hongroise veut retourner chez elle, à Pecs. Comme elle est paumée quelque part entre l'Inde et l'Afrique, comme ça se passe à une époque où les bateaux à voile se traînent, elle décide de ne pas contourner l'Afrique et de tirer tout droit : mer Rouge, Nil, Alexandrie, Grèce, Bosnie, Croatie et Hongrie. (On ne s'affole pas, on regarde une carte sur le Larousse le plus proche et on se console en se disant que tous les français sont nuls en géographie.) Mais elle est un peu frêle, la comtesse, pour se faire ce voyage toute seule, surtout qu'elle a un joli petit cul et que c'est bourré de sauvages obsédés, ces pays-là. (Attention, les potes, ça se passe au 18ème siècle, venez pas me pomper avec SOS racisme !) Elle va donc bassiner Lester Cockney pour l'accompagner dans ce voyage, et quand elle bassine, c'est pas de la tarte, ça passe ou ça casse, elle veut retourner

## TOUTES DES SALOPES,

## SAUF MA MÈRE

Nathalie est une hôtesse de l'air qui ressemble très fort, vous vous en doutez, à Natacha, l'héroïne de Spirou. Elle est demandée à l'aéroport, s'y rend donc en taxi, se fait sauter par le chauffeur de taxi, arrive enfin, participe à une partouze, embarque dans un avion à destination de Cucuta, se fait violer par une congrégation de moines, par le commandant, par le second, par le co-pilote, par une tribu sauvage et finalement par le steward. C'est un sacrilège gentil, un vieux rêve réalisé : déshabiller Natacha. En plus, elle baise. Que demander de mieux ? Attendez, c'est pas fini ! Der-



nière minute : c'est Waltery lui-même qui a fait cet album. Il se sentait frustré, depuis qu'il la dessine, de ne pas la dessiner à poil. Alors, il l'a fait. Voilà. C'est donc un original, mesdames et messieurs, bonsoir. NATHALIE LA PETITE HÔTESSE, de JAAP DE BOER et JOOP VAN LINDEN, chez DESSIS. 40 paires de lunettes pour voir à travers les vêtements.

## BD-PARADE

TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
HISTOIRES A LA CON	CARALI	16
CHEZ LUCIEN	MARGERIN	15
CLARKE ET KUBRICK	FONT	15
SUPER PHACOCHERE	SHELTON	15
DESTIN FARCEUR	PTILUC	15
LA TERRE CREUSE	SCHUITEN	15
NATHALIE	JAAP DE BOER	15
RETOURNER A PECS	FRANZ	15
GUERRES FROIDES	SCHULTHEISS	14
GWEN D'ARMOR	ROUGE	14
SERRE MOI FORT	WILLEM	14
UGAKI	GIGI	14
COLOMBO	ALTAN	13
NOCES DE BRUME	SOKAL	13
LOTUS DE SANG	MICHETZ	12
LUC LEROI	DENIS	12
TU M'AIMES	WOLINSKI	11
GRAND DERANGEMENT	CHARLES	11
ARBRE DE VIE	DERIB	11

## L'ARBRE DES INDIENS

Au cas où vous ne seriez pas encore au courant, je vous rappelle que le temps est bien révolu où les indiens étaient toujours les enfoirés dans les westerns. Plusieurs films ont fait la vérité sur les horreurs perpétrées par les ricains, comme Little Big Man ou Un homme nommé cheval.

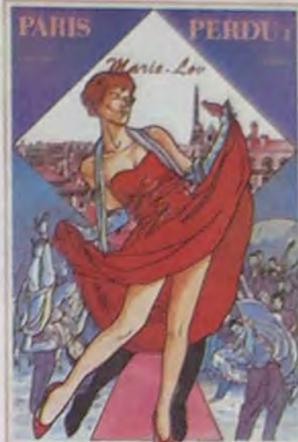
L'arbre de vie est le troisième tome de Derib sur la vie des indiens comme si vous y étiez. Vous vous baladez dans la vie de l'apprenti sorcier qui devient lui-même sorcier du village et qui prend lui-même un apprenti pour perpétuer la tradition. C'est bien documenté, y a juste ce qu'il faut de bagarres pour pas

## MARI LOUPÉ



Ah, elle est belle ma couverture, elle est belle ! C'est du beau carton et un beau dessin, ça, Madame ! Elle est belle, elle est belle, 40 francs les 46 pages, elle est belle, ma couverture ! Oui, ben on peut pas en dire autant de l'intérieur. Histoire, scénario, rythme, dessins et couleurs ont la qualité du joli symbole qui orne cet article. A éviter.

PARIS PERDU de Raives aux éditions du miroir. 40 étrons et en plus c'est à suivre, ce n'est que le tome 1.



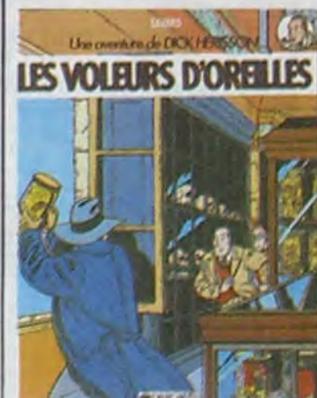
## UGAKI GIGI

Les séquelles des films de Kurosawa ont définitivement déglugé mon inconscient, j'adobôôre les japonaiseries. Vous avez vu Les sept samourais ou Barbe-rousse ? Génial ! C'est autre chose que Kagamusha, merde commerciale qu'a commis le maître avec les ricains. Avec ces vieux films en noir et blanc, tu pouvais rester assis dans un mauvais fauteuil pendant les trois heures et demie de projection sans avoir mal au cul. L'album de Gigi, une aventure du Ronin UGAKI, ne vous emportera pas au septième ciel des Samourais, l'histoire est simple et sans mystère. Par contre, le découpage, le dessin, les couleurs et la documentation sur les moeurs japonaises devraient vous tenir en haleine jusqu'à la fin de la soixantième page. A souligner : une excellente bibliographie des ouvrages qui ont inspiré l'auteur et une qualité de papier et de couverture hors du commun.

UGAKI, l'escrimeur fou de Gigi chez Dargaud. 56 francs justifiés.

## ARRÊTEZ-LES

Il y a de l'idée, dans cet album. Deux ou trois retournements de situation, quelques répliques marrantes, une ou deux cases bien dessinées. Malheureusement, reste 44 pages sur 46 qui sont nulles, 652 cases qui sont mal dessinées, 514 répliques qui sont mauvaises, et 37 francs qui sont lourds. Merde, Hergé est mort, foutez-lui la paix !



LES VOLEURS D'OREILLES, de SAVARD chez DARGAUD, 37 francs à payer en entier.



## SALUT LA PROMO!

VOIR PAGE 18



à Pecs et elle le fait savoir haut et fort. Le blond héros fini par craquer et c'est parti, ça aventure à tout va : sauvages androgynes, turcs cruels, officiers anglais délicats, archéologues verveux, tout y est. Dessins, scénarios, découpage sans reproche. Textes faiblards,

un peu confus. Prix honnête, ça devient rare !

JE VEUX RETOURNER A PECS, une aventure de Lester Cockney par Franz aux éditions du Lombard. Hongrois que c'est gratuit mais c'est 33,50 francs.

## 3001

Ca tombe bien que les protagonistes de cet album s'appellent Clarke et Kubrick. Parce que les cadrages rappellent beaucoup ceux de Kubrick et les scénarios sont presque aussi bons que ceux de Clarke, ce qui n'est pas peu dire. Nos deux héros sont deux baroudeurs de l'espace, hommes à tout faire, mercenaires des missions impossibles. Pour vous donner une idée, l'un se voit confier une dangereuse mission : se faire transformer en particules ionisées pour approcher un vaisseau-bombe qui détecte tous les corps ennemis à proximité. Pas facile, hein ? Il se désintègre donc, mais ne réapparaît pas... La réintégration s'est-elle mal passée ? Non, il s'est retrouvé à l'intérieur de la bombe ! Je ne vous raconte pas la chute, il vaut mieux que vous la découvriez vous-même. Ce n'est que l'une des six histoires du bouquin. Toutes sont iné-

dites en France, ce qui prouve bien l'incompétence des éditeurs. Toutes sont géniales, bien dessinées, les couleurs sont superbes... (Mais qu'est-ce que je pourrais bien trouver pour qu'ils l'achètent ???)



CLARKE ET KUBRICK, AGENTS TRES SPATIAUX, bon album de ALFONSO FONT (bon dessinateur) chez GLENAT, bon éditeur, 38 crédits galactiques, tout bon.

# PLAIRE OU NE PAS PLAIRE

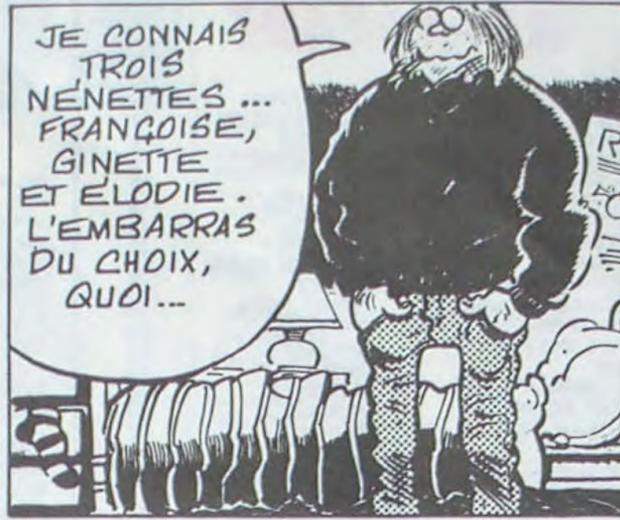
TELLE EST LA QUESTION ?



EFFECTIVEMENT !

Dimitri

JE CONNAIS TROIS NÉNÉTTES ... FRANÇOISE, GINETTE ET ÉLODIE. L'EMBARRAS DU CHOIX, QUOI...



EH BIEN NON LE CHOIX N'EST PAS FACILE ! JE POURRAIS, ÉVIDEMMENT, SORTIR AVEC LES TROIS ... MAIS, JE SUIS UN ROMANTIQUE. MON AMOUR NE PEUT ÊTRE QU'EXCLUSIF.



FRANÇOISE EST BELLE, MAIS À CAUSE DE CELA C'EST UNE BALISE À DRAGUE. JE SUPPORTE MAL !



GINETTE EST POURRIE DE FRIC ! MÊME SI JE SUIS INTERESSÉ, C'EST GÊNANT DE NE JAMAIS POUVOIR ÉCLAIRER SOI-MÊME ...



ÉLODIE EST CHARMANTE, UN PEU CASANIÈRE ET ELLE DÉTESTE FAIRE LA POPOTTE. CE N'EST PAS PRIMORDIAL, MAIS ÇA COMPTE !

SI JE ME COLLE AVEC UNE MINETTE, C'EST POUR TROUVER UN ÉQUILIBRE, UNE ESPÈCE D'IDÉAL. QUELQUE CHOSE DIGNE D'UN HOMME.



QUAND JE VOUS DIS QUE CE N'EST PAS FACILE ?

TOUCHE PAS À MA CAGNOTTE



J'AI BIEN ESSAYÉ DE TESTER MON CAS AUPRÈS DES COPAINS, MAIS ALLEZ DONC SAVOIR ? TOUS DES ENVIEUX !



DE PLUS, JE SUIS UN RIGORISTE, J'AIME BIEN LES FORMULES CARRÉES.



PAS DES "P'TÊTRE BEN QU'OU" "P'TÊTRE BEN QU'NON" L'ESPRIT HUMAIN DEMEURE APPROXIMATIF.



HEUREUSEMENT ILY A LA SCIENCE ! LES SCIENCES EXACTES, L'ORDINATEUR ! LES RÉPONSES PRÉCISES, CHIFFRÉES. LES CHIFFRES C'EST FROID, ÇA NE BARATINE PAS !



JE FOURRE TOUT MON PROGRAMME DANS L'APPAREIL, PHOTOS COM-PRISÉS, ET LA RÉPONSE CONCRÈTE ET SANS ÉQUIVOQUE EST IMMÉDIATE.



PHYSIQUE INADAPTABLE. CONSEILLE ORDRE RELIGIEUX OU PHILOSOPHIQUE. CHIRURGIE ESTHÉTIQUE EXCLUE. CAS TROP DÉLICAT.



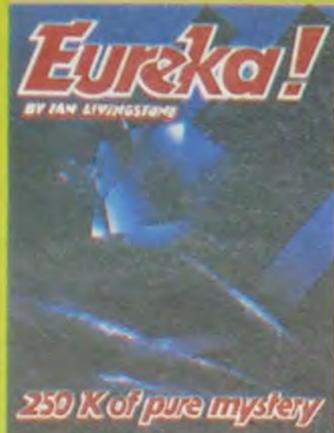
... DES MACHINES DE CONS DANS UN UNIVERS DE MERDE...



NE SOURIEZ PAS TOUS, NOMBRE D'ENTRE VOUS SONT PROBABLEMENT IMPLIQUÉS.

# Eureka!

Personne n'a encore trouvé!



Avec 5 jeux d'aventures passionnants en français, avec effets sonores, plus 5 jeux d'arcade, EUREKA a déjà occupé les longues soirées d'hiver de plus de 8000 Fans. Avec en plus un concours à 250000 Francs au premier qui trouvera le code d'EUREKA... voilà bien de quoi vous rendre enrégés!

Personne n'ayant trouvé la bonne réponse au 31 Mars, date de clôture du concours, celui-ci a été prorogé jusqu'à la fin de l'année... ou jusqu'à ce que quelqu'un ait trouvé!

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

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

M.....

Adresse.....

Code ..... Ville .....

désire recevoir la cassette du jeu EUREKA pour :

Commodore 64  Spectrum

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

**ATARI 520ST**  
**BASE 4**  
**DISPONIBLE**  
11, rue Samonzel PAU (59) 69 76 76

## Suite de la page 1

Et que croyez-vous que fait Monsieur Dewavrin devant tant de bonne foi, d'amabilité et de compétence ? Il va faire un tour à l'étranger, achète des Apple en parallèle et les vend 20 % moins cher qu'Apple ! On ne peut pas dire qu'ils ne l'ont pas cherché !

## Y A PAS QUE LES CRS

Et que croyez-vous que fait Apple devant cette baisse de prix ? Il envoie des huissiers pour relever les numéros des ordinateurs venus d'on ne sait où ! Belles méthodes en vérité, toute en finesse et en douceur ! Le traité de Rome sur le libre échange des marchandises entre les pays de la communauté européennes ? Rien à foutre ! Avec les numéros, on va retrouver le vendeur qui approvisionne Général Vidéo et on va essayer de l'intimider pour qu'il arrête ses livraisons.

## ELECTRON

Intimidation, Electron, autre magasin parisien en a fait l'expérience. Un fidèle client de cette boutique désirant acquérir 6 Apple IIe, Electron s'adresse aux services commerciaux non pour devenir revendeur, mais pour acheter ponctuellement les 6 bécanes que désire son client. Devant le refus catégorique d'Apple, Electron achète à l'étranger et son client est livré, moins cher. Et c'est parti pour les lettres recommandées avec menace d'attaque en concurrence déloyale, tribunaux, poursuites judiciaires, et patati, et patata, et pourquoi pas la prison ou la guillotine ? Ferait mieux de vendre leurs engins à qui

en veut plutôt que de venir faire chier quand les boutiques vendent les mêmes achetés ailleurs. De toutes façons, ce sont les mêmes boîtes vides avec quelques circuits intégrés et elles sortent de la même usine, non ? Il a bien fallu que quelqu'un les paie quand elles sont sorties de cette putain d'usine, non ?

## ENCORE ?

Vous en voulez encore ? Je vous parle du bras de fer avec Hachette Opéra qui a finalement plié et ouvert une salle dédiée à Apple ? Je vous parle des sacs de fèves que Gassée en personne est venu faire dans un Carrefour pour faire enlever des Apple en exposition ? Je vous parle du Golem, compatible Apple dont la Segimex a arrêté la distribution ? Non attendez, j'ai mieux, parlons du pirate, vous allez voir, le pirate, c'est très bien.

## PIRATE, PETIT-FILS DE PIRATE ET FIER DE L'ETRE

"Il faut frapper le chien quand il est dans l'eau !", c'est avec cette citation de Mao que m'accueille Monsieur Long Duget, patron de Dynamit Computer. Sa minuscule boutique près de la gare du Nord est pleine à craquer de produits venus tout droit de Hong-Kong ou de Taiwan. Ces coins-là, Monsieur Long Duget les connaît bien et pour cause : son grand-père était *Pirate Noir*, un vrai pirate qui écumait les mers de Chine au temps où les ordinateurs n'existaient pas encore. Cette citation concerne, vous l'avez deviné, Apple. La situation de la firme de Cupertino étant ce que l'on

sait, notre pirate considère que si on lui file un grand coup de bâton sur la tête, elle sera un peu moins emmerdante et il pourra continuer à vendre ses configurations CPU 48 Ko à 6500 balles sans qu'Apple vienne les lui saisir pour contrefaçon. Car c'est de compatibles qu'il s'agit, dans ce domaine aussi les méthodes musclées des ex-babas font des ravages. Les CPU 48 Ko de Dynamit Computer sont compatibles et rien ni personne ne peut empêcher de les commercialiser en France. Un Apple n'est, en fait, qu'un assemblage de composants électroniques (dont la plupart viennent d'Extrême Orient !) et chacun peut assembler ces composants comme il l'entend. Les seules protections valables dont dispose Apple sont les éléments ajoutés par la matière grise de ses programmeurs, en l'occurrence les ROM. Et les ROM des CPU 48 Ko sont vierges quand on achète la machine ! Si des petits futés achètent ou programment ensuite des ROM pour que l'engin ressemble à s'y méprendre à un II +, Monsieur Long Duget n'y peut rien. Apple pense bien sûr le contraire, un huissier est envoyé sur place pour saisir une machine, le pirate ne se laisse pas faire, on frise la bagarre générale dans le magasin et les tribunaux rentrent dans la danse ! Contrefaçon, rébellion devant huissier et c'est reparti pour un tour, dans la joie et la bonne humeur ! Les avocats et les huissiers qui bossent pour Apple doivent se faire des testicules en or ! Tiens, un truc marrant : les actes rédigés par Noël Agnus, l'huissier,

sont tapé sur un Mac et l'expert qualité désigné pour l'accompagner, Pierre Altenburger, bosse pour Apple ! C'est bien normal, tout ça ? Et le flic qui est venu emmerder Coluche chez lui, c'est normal aussi ? Bon, toujours est-il qu'après le CPU 48 Ko, notre pirate va importer des compatibles IIe sans ROM et, pouf, un petit coup d'avion, il achète des mises à niveau IIe/IIc chez le revendeur Apple où se fournissent déjà les Général Vidéo, Electron et autres et le tour est joué : on peut quand même acheter des pièces détachées, merde !

## PROCES

Revendeur, mon frère, tu veux devenir revendeur Apple ? Non, procès ! Tu veux juste acheter une ou deux machines pour tes bons clients qui te sont fidèles ? Non, procès ! Tu veux faire du parallèle ? Non, procès ! Tu veux importer du compatible ? Non, procès ! Tu veux acheter un kilo de pommes ? Non, procès ! Tu veux écrire un article comme celui-là sur Apple ? Non, procès ! Tu viens boire un coup ? Oui, mais alors juste un et on fait un procès après !

## CONTE DE FEE IIe

Oh, hé, et moi ? J'ai pas fini l'histoire de ma boutique d'informatique. J'ai finalement laissé tomber. Je suis reparti à Katmandou, j'ai remis en route mon petit commerce de tabac spécial et je viens de me payer un terrain pour y planter de l'herbe, comme ça si je vais en taule, je saurai pourquoi !

# COMPAREZ!



L'ENSEMBLE:  
**3490 f.**

## ORIC ATMOS+MONITEUR COULEUR+MAGNETO K7

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

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

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

**Intelligent** : Déjà établi comme un 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

Bon de commande à retourner à

**Eureka Informatique**

39, rue Victor Massé  
75009 PARIS  
Tél : 281.20.02  
Télex : 649.385 F

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

Disponible chez votre revendeur ou par correspondance

Les matériels suivants :

M. :	Qté	Désignation	Prix
Adresse :			
Code		Ville	
désire commander :			
<input type="checkbox"/>	Un ensemble ORIC à 3 490 F		
<input type="checkbox"/>	Un ORIC ATMOS à 990 F		

Ci-joint mon règlement par \_\_\_\_\_  
(Ajouter 25 F de frais de port si votre commande est inférieure à 500 F.)

## PLEIN LES YEUX

Un périphérique particulièrement coté chez nos voisins, et fort peu répandu chez nous à part chez Thomson, vient d'être créé pour les deux Amstrad (CPC 464 et 664). Le stylo optique de DK Tronics sortira d'ici une quinzaine de jours sur le marché anglais, accompagné d'un logiciel de graphisme annoncé comme exceptionnellement performant puisqu'il permettra le style aérographe, le découpage et le déplacement de zones de dessin, la sauvegarde et la réutilisation dans vos logiciels de pages graphiques créées à l'aide de ce soft... L'ensemble

sera proposé aux alentours de 300 francs en Angleterre et devrait traverser la Manche sous peu (d'ici le milieu du mois de Juillet normalement).



## ENCORE UN BON COUP

Personnellement, je ne suis pas fana de la gamme LASER, tous les goûts sont dans la nature, (mais ce goût là n'est pas dans la mienne). Par contre, j'ai craqué du côté des accessoires. Pensez donc ! Vidéo Technologie vient de sortir un drive cinq pouces 1/4 entièrement compatible Apple//c et pour mille balles de moins environ (moins de 1900f TTC). A ce tarif, je peux leur faire un poil de pub à l'oeil, d'autant que ce drive est plus silen-



cieux que celui d'Apple. C'est vachement évident quand on formate des disquettes. Par contre, la carrosserie est moche, quoique dans les mêmes tons que l'Apple//c.

# OFFRE SPECIALE RESERVEE AUX LECTEURS D'HEBDOGICIEL

1 numéro + 4 suivants = 60 Frs

Des articles exclusifs sur Commodore, Amstrad, Atari.

TOUT, TOUT, TOUT SUR LE COMMODORE 128 (18 pages)

LES PIRATES, CES GENIES MECONNUS

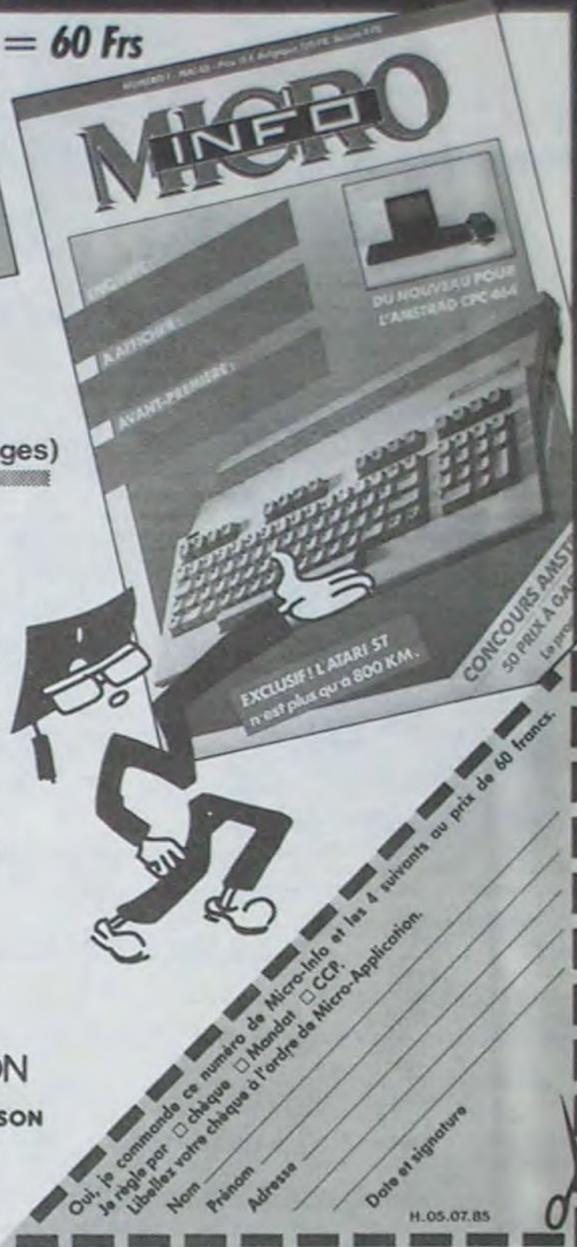
AMSTRAD : DU NOUVEAU POUR L'AMSTRAD CPC

PRESENTATION EXCLUSIVE DE L'ATARI S.T.

et des trucs, technotes et programmes.

MICRO APPLICATION

92500 RUEIL-MALMAISON  
147, av. Paul Doumer  
Tél. : (1) 732.92.54  
Télex : MA 205944 F



Cou, je commande ce numéro de Micro-Info et les 4 suivants au prix de 60 francs.  
Je règle par  chèque  mandat  CCP  
Libellés votre cheque à l'ordre de Micro-Application.  
Nom Prénom Adresse Date et signature

## SALUT LA PROMO!

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

	PRIX
ARBRE DE VIE	46,00
BOB MARONE	38,00
CHEZ LUCIEN	30,00
CLARKE ET KUBRICK	38,00
COLOMBO	64,00
DESTIN FARCEUR	64,00
EL FORESTERO	38,00
FOLIES ORDINAIRES	69,00
GRAND DERANGEMENT	39,00
GUERRES FROIDES	49,00
GWEN D'ARMOR	38,00
HISTOIRES A LA CON	46,00
LA PISCINE	39,00
LA TERRE CREUSE	60,00
LOTUS DE SANG	33,00
LUC LEROI	64,00
MARIA LANUIT	56,00
NATHALIE	40,00
NOCES DE BRUME	38,50
NON MAIS	33,00
RETOURNER A PECS	33,50
ROCKY LUKE	40,00
SERRE MOI FORT	66,00
SUPER PHACOCHERE	46,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
TU M'AIMES ?	55,00
UGAKI	56,00

Cette semaine, petits veinards, un album de premier choix, NATHALIE LA PETITE HOTESSE, l'album de la meilleure parodie de l'année. Et en prime, avec cet album qui est déjà un cadeau à lui tout seul, nous vous offrons une nouvelle fournée de cartes postales extraites du KAMASUTRA de JACOVITTI ... alors, là, vraiment vous ne pourrez plus mourir idiot, on vous gâte ! Allez, on vous fait le tout à 40 francs + 6 francs de port avec 5 cartes postales gratos. Vous économisez 20 baïles et en plus vous marrez, que demande le peuple ?

Bon de commande

Vous avez quatre possibilités :

Envoyez-moi ... exemplaires de NATHALIE au prix de 40 francs plus 6 francs de port. Pour chaque album commandé, je recevrais 5 cartes postales de Jacovitti. Je vous aime et je joins la somme de ..... Frs

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

Je veux juste recevoir votre bulletin de vente par correspondance.

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

Nom : .....  
Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code postal + ville : .....

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

### TIONS \*\*\*\*\* PROMOTIONS \*\*\*\*\* PROMO \*\*\*\*\* CANON X07 \*\*\*\*\*

CANON X07 16 KRAM CMOS	ttc	2 020,00
CARTE EXT. RAMCMOS MERE	ttc	850,00
CANON X07 16KRAM CMOS	ttc	1 790,00
IMPRIMANTE 4 COULEURS X710	ttc	1 490,00
RAMCMOS BK le chip	ttc	380,00
INTERFACE VIDEO X720	ttc	1 650,00
MAGNETO CANON X730	ttc	640,00

(Ces prix sont valables jusqu'au 31/08/85 port et emballage compris pour FRANCE métropolitaine)

Bon de commande à découper et à renvoyer : INFO SYSTEMES surf DISCO VIRIEU LE GRAND avec le règlement joint à la commande Téléphone 16 (79) 87.83.72

DESIGNATION	PU	QTE	PRODUIT	NOM :
CANON X07 16KRAM	1 790,00	.....		PRENOM :
CANON X07 16KRAM	2 020,00	.....		ADRESSE :
CARTE EXT. RAMCMOS MERE	850,00	.....		C. POSTAL :
RAMCMOS BK le chip	380,00	.....		VILLE :
INTERFACE VIDEO X720	1 650,00	.....		TELEPHONE :
IMPRIMANTE X710	1 490,00	.....		
MAGNETO CANON X730	640,00	.....		
MONTANT TTC				

AU 32 RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS

# ESPACE MICRO

MATÉRIELS LOGICIELS LIVRES

JUILLET 85

COMMODORE	IMPOSSIBLE	ZAXXON	DUKES OF HASARD	THRUSTA	APPLE LOISIRS 2E/C
ANKH 130	MISSION 130	ZIM ZALA BIM 155	FLAK 115	TRASHMAN 110	LA CITE PERDUE 500
ARCHON 150	INDIANA JONES 135	MANDRAGORE 361	GILLIGAN GOLD 90	UNDERWULDE 120	EXCALIBUR QUEST 550
AZTEC CHALLENGE 115	JETSET WILLY 115	ROCKY HORROR SHOW 150	GRAND NATIONAL 115	WHITE 120	LE CRIME DU PARKING 195
BATTLE 130	JUMPMAN 130	THEATRE EUROPE 165	HAMPSTEAD 135	LIGHTENING 215	OPERATION MERCURY 420
FOR NORMANDY 190	KONG STRIKE BACK 120	SQUASH 135	HOBBIT 180	ZAXXON 90	PITSTOP II 560
BC QUEST 135	LODE RUNNER 135	OPERATION WHIRLWIND 210	HUNCHBACK 90	CHARLIE ET CHOCOLAT FACTORY 180	IMPOSSIBLE MISSION 485
FOR TYRE 135	LORD OF MIDNIGHT 135	DAM BUSTER 160	HURG 190	GARGOYLE 165	BRIDGE 4.0 385
BEACH HEAD 130	MANIC MINER 115	SUPER STAR 135	JETSET WILLY 90	SQUASH 135	KARATEKA 490
BRUCE LEE 120	MULE 160	CHALLENGE 135	KNIGHT LORE 120	SPIDERMAN 145	MASK OF THE SUN 560
BUCK ROGERS 135	MURDER OF ZINDERNEUF 170	ON COURT TENNIS 160	KOTONI WILF 110	ARCHON 95	BODY TRANSPARENT 560
CAVELON 115	ZINDERNEUF 155	CROGS REVENGE 175	LANCELOT 115		GATO 128 K 495
CASTLE OF TERROR 155	MYCHESS 145	ENTON BED 160	LD TERRADACTYL 110		HES GAME 560
CAVERN OF KAFKA 130	NATO COMMANDER 145	AMERICAN FOOTBALL 105	LODE RUNER 120		KAMPFGROPPE 840
CHINESE JUGGLER 115	ONE ON ONE 130	JUMPJET 150	LORD OF MIDNIGHT 135		PHANTASIE 560
COMBAT LEADER 190	O'RILLEYS MINE 135	REGARDS TO BROAD STREET 120	MUGSY 115		FLIGHT SIMULATOR 2 705
CONAN 180	PIRATE ADVENTURE 135		ORION 105		
CONGO BONGO 125	POLE POSITION 135		PROJECT GIBRALTAR 135		
DALEY THOMSON 120	POOYAN 135		PROJECT VOLCANO 135		
DALLAS QUEST 190	PSYTRON 115		PSYTRON RAID 115		
DARK TOWER 120	PITSTOP II 140		OVER MOSCOU 100		
F15-STRIKE EAGLE 200	RAID OVER MOSCOU 125		SABRE WULF 120		
FLAK 130	SHERLOK HOLMES 195		SECRET MISSION 135		
FOOTBALL 130	SINKY 130		SCUBA DIVE 115		
MANGER 115	SOLO FLIGHT 200		SHERLOK HOLMES 160		
FORBIDDEN FOREST 130	SNOKKY 135		SPORT HERO 110		
GILIGANS GOLD 115	SECRET MISSION 140		SPY HUNTER 120		
HARD HAT MACK 135	SPITFIRE ACE 135		STARION 140		
HOBBIT 180	SPY VS SPY 135		STELLAR 205		
HULK 135	SUMMER GAMES 180		TAPPER 120		
HUNTCK BACK 115	WINPY 115				

### BON DE COMMANDE

Nom ..... Prénom .....  
Adresse .....  
Ville ..... Code postal .....  
Date et signature .....

Paiement comptant chèque bancaire, mandat, ou contre-remboursement

\* Matériel lourd en port dû

signature .....

\* Par cassette PORT 20F  
TOTAL

Bon à retourner à : ESPACE MICRO 32, rue Maubeuge, 75009 Paris. Tél. 285.25.20 Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h.

SPECTRUM 48 K PERITEL  
1 500 F

### NOUVEAU

ATARI

130 XE (128 K)	2 000 F
520 ST 516K	10 000 F
CLAVIER + MONITEUR + SOURIS + LECTEUR DISQUE + GEM + LOGO + BASIC + GEM DROW ET WHITE + C	

ET TOUTE LA GAMME DES LOGICIELS

**VIDEOTROC**

**2000 jeux!**

**NOS PRIX NEUFS!**

MSX CANON Y20 + 1 jeu, cartouche + câble	2 980 F	MONITEUR ZENITH	950 F
IMPRIMANTE MSX CANON	1 990 F	MONITEUR COULEUR FIDELY CM 15	2 750 F
COMMODORE 64 PAL + 3 jeux	2 990 F	MAGNETO ORDINATEURS	319 F
COMMODORE 64 PERITEL + 3 jeux	2 590 F	DISQUETTES PAR 10	139 F
FLOPPY DISK 1541	2 590 F	QUICKSHOT II	120 F
AMSTRAD CPC 464	2 990 F	CONSOLE CBS + 1 jeu	1 190 F
• moniteur vert + 8 jeux	2 990 F	JOYSTICK HIGH SCORE	295 F
• moniteur couleurs + 12 jeux	4 990 F	ATARI 130 XE 128 k	1 995 F

**OUVERT DU MARDI  
AU SAMEDI DE 10 h A 19 h**

89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS  
N° : 3421834  
métro : gare de Lyon et Ladru-Rollin

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

# POURQUOI PAYER PLUS CHER?

Photo non contractuelle



**L'ENSEMBLE:**

**990 f.**

**ORIC ATMOS + PERITEL + ALIM + 3 CASSETTES DE JEUX**

**LOGICIELS ORIC 1**

ASSEMBLER DISAS	102,00	INTERTRON	80,49
ASTEROIDS	68,97	MONTEUR 1.8	105,55
CARIN 2	65,49	MULTIAMES	53,37
CASPAK	71,18	ORILE	80,49
CASSE BRICKS	48,81	ORIC FLIGHT	37,95
CENTRE/CHENILLE INF.	79,46	ORIC FORTH	142,32
DICO 5	65,49	ORIC MON	102,00
DINNY KING	79,46	PASSANCE 4	48,81
EUROPE OU GEOFRANCE	73,53	SPACE CRYSTAL	79,46
GALAXION	71,18	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	168,04
HYPER MASTER MIND	60,49	ZOOAC	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**

30 INVADERS	79,46	J'APPRENDS LA CAO	135,20
ACHERON'S RAGE	79,46	KIT ECRAN	112,67
L'ANGLE D'OR	135,20	COMPILEUR BASIC	171,97
ANNAJARE	105,55	LE PROTECTOR	71,18
AS DES AS	112,67	LOTORIELS	90,14
ALTHOR	130,46	MYSTERY TOWER	79,46
CHESSE	79,46	ORIC BASIC	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	71,18	ORICADE	97,25
DONT PRESS LETTER Q	79,46	ORION	71,18
DRAGONS DOWN	79,46	ORISCRIBE	171,97
FRIGATE COMMANDER	74,72	PROSE 3	85,39
GASTRONOM	71,18	QUACK A JACK	79,46
GESTION DE STOCK	135,20	RAT SPLAT	79,46
GHOST GOBBLER	85,39	SCUBA DIVE	79,46
GOOGLORIC	71,18	SUPER COPY ECRAN	112,67
GREEN CROSS TOAD	85,39	SUPER FRUIT	79,46
HARRIER ATTACK	79,46	TRICK SHOT	79,46
HUBERT	90,14	ULTIMA ZONE	79,46
INVADERS	85,39	ZENON 1	97,25
J'APPRENDS L'ANGLAIS	105,55	ZORON'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.

## MICROPOLIS

- THOMSON-M05-T07.70
- POINT CONSEIL TIFY
- MSX - YAMAHA - SANYO
- LIBRAIRIE



29, rue Paillet de Montabert  
10000 TROYES  
Tél. (25) 73.28.49

## BLANC BERNARD

INFORMATIQUE BUREAUTIQUE LYON

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

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

ASSISTANCE TECHNIQUE - LOGICIEL - FORMATION

## GENERAL le temple d'AMSTRAD

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

**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

### DUPLICATION DE VOS PROGRAMMES INFORMATIQUES SUR CASSETTE

Dépêchez-vous  
avant la nouvelle taxe sur  
les cassettes vierges.

#### CASSETTES VIERGES POUR MICRO

Prix T.T.C. par boîte de 25, frais de port inclus.

C 10	200,00F	C 40	250,00F
C 15	212,50F	C 60	275,00F
C 20	225,00F	C 90	300,00F

Commande par boîte de 25 exemplaires.  
Le bon de commande est à retourner accompagné du règlement à :

#### cassettes LE TEMOIGNAGE

51, rue de Ville-d'Avray - 92310 SEVRES - Tél. (1) 534.43.78



Je souhaite \_\_\_\_\_ Boîte(s) de C \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Revendeurs, nous consulter.

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

# DEMANDEZ LE PROGRAMME

Achetez vos logiciels les yeux fermés, nous les avons testés pour vous !

Nous avons sélectionné pour vous les meilleurs logiciels actuellement disponibles en France. Nous ne prétendons pas que cette liste est complète et définitive et il est évident que nous y rajouterons régulièrement des programmes. Pourtant, vous chercherez en vain certains programmes qui jouissent d'une bonne réputation et qui se vendent surtout grâce à la publicité et aux conseils des vendeurs qui ne peuvent pas connaître tous les logiciels disponibles.

Les prix sont, nous l'espérons, les meilleurs du marché et les abonnés - anciens ou nouveaux - bénéficient en plus d'une remise de 10%. Si vous êtes nombreux à nous suivre dans cette expérience nous 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 !

# SOFT-PARADE ©

## nouveau

### SPY VS SPY

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

### UP'N DOWN

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

### 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'échallote 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, défonchez 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.

### ELIDON

Voilez deci-delà en quête des fabuleux fers à cheval qui apportent paix, joie, sérénité, richesse...

### 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...

### THE DAMBUSTERS

Reprenez à votre compte l'œuvre des pionniers de la lutte écologique armée : à bas les barrages noyeurs de vallées.

### BOULDER DASH

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

### MEURTRE A GRANDE VITESSE

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

### XAVIOR

Plus vite, toujours plus vite ! Des kilomètres de pièces à fond les manettes. Heureusement, pas de radar à l'horizon et le compteur qui s'envole. Waow, c'est le pied 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.

### MEGAHITS

Incroyable ! Dix titres fabuleux pour 30 balles le titre ! Et vous n'avez pas encore envoyé la commande !!!

### INVASION

Des Aliens comme s'il en pleuvait, des dangers à tous les coins de la galaxie, de l'action et du sang-froid : voilà ce qui vous guette dès que vous prendrez les commandes de votre vaisseau.

### COBRA PINBALL

"Beau comme un camion" vous connaissez. "Splendide comme un flipper" vous allez l'apprendre avec ce super soft de course. Du massage et du bourrage en quantité, d'accord, mais aussi en qualité.

### BATTLE FOR MIDWAY

Si vous avez la mégalo galopante, précipitez-vous : l'Amiral Fletcher, c'est vous ! A votre casquette...

### 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 *	275
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 *	300
6 SUMMER GAMES	DISK	A J M *	400
7 PARANOIAK	DISK	F V R *	350
8 DALLAS	DISK	A V R *	245
9 EPIDEMIE	DISK	F V R *	350
10 OPERATION MERCURY	DISK	F R M *	390
11 BC'S QUEST FORTIRES	DISK	A J *	190
12 LUNAR LEEPER	DISK	A J *	190
13 AQUATRON	DISK	A J *	190
14 JAW BREAKER II	DISK	A J *	190
15 ONE-ON-ONE	DISK	A R M	300
16 AZTEC	DISK	A J M	350
17 FLIGHT SIMULATOR II	DISK	A J R	490
18 MASK OF THE SUN	DISK	A V R	290
19 IFR, SIMULATEUR DE VOL	DISK	F J R	380
20 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	300
21 CHOPLIFTER	DISK	A J M	300
22 HARD HAT MACK	DISK	A J M	300

### AMSTRAD AMSTRAD

1 SORCERY	K7	A J M *	95
2 DEFEND OR DIE	K7	A J *	110
3 KONG STRIKES BACK	K7	A J M *	95
4 MACADAM BUMPER	K7	F J *	140
5 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F J *	160
6 SURVIVOR	K7	A J *	110
7 HUNCHBACK II	K7	A J M *	95
8 BATTLE FOR MIDWAY	K7	A J M *	115
9 HOUSE OF USHER	K7	A V *	110
10 FOREST AT WORLD'S END	K7	A V *	85
11 MESSAGE FROM ANDROMEDA	K7	A J *	65
12 SERIE NOIRE	K7	A J *	145

### WEB DIMENSION

L'esthétique et la sensibilité musicale priment dans la découverte de cet univers, pas si impitoyable qu'il n'y paraît.

### MASTER OF THE LAMPS

Les mauvais génies ont cassé leur lampe. A vous de jouer les petits réparateurs du dimanche. Un tube de colle est nécessaire à la réussite !

### BC'S II GROG'S REVENGE

Plus beau que le premier, plus drôle aussi : un véritable Tex Avery. A vous d'en déterminer le dénouement.

### KONG STRIKES BACK

Les montagnes russes vous fileront le mal de mer. Mais un Mario averti en vaut deux, surtout avec quelques bombinettes dans les poches.

### HUNCHBACK II

Si vous vous tapez la cloche, n'oubliez pas qu'aux yeux de certains vous allez passer pour un être une. Infernal mais beau, si beau.

### FOX

Plus beau que Zaxxon, plus fou que Lode Runner. Le haut du sommet du panier, en arcade, et pour votre thomson à vous tout seul. Génial, absolument !

### OPERATION MERCURY

Partez à l'assaut des mers du Sud à bord d'un sous-marin moins que banal vu le nom : Piggy. Tout un programme que vous vous ferez un plaisir de parcourir si vous aimez admirer de la belle programmation !

### COMMODORE 64

1 REALM OF IMPOSSIBILITY	DISK	A V M *	380
2 LODE RUNNER	MODULE/K7	A J M	290/100
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M *	275
4 BOULDER DASH	K7	A J M *	95
5 THE DAMBUSTERS	K7	A R M *	95
6 ELIDON	K7	A J R M *	135
7 MEGAITS	K7	A J M *	320
8 WEB DIMENSION	K7	F J R M *	140
9 MASTER OF THE LAMPS	K7	F J R M *	109
10 BC'S II GROG'S REVENGE	K7	A J M *	95
11 PSI WARRIOR	K7	A F J M *	99
12 UP'N DOWN	DISK/K7	A J M *	145/95
13 TAPPER	DISK/K7	A J M *	145/95
14 SPY HUNTER	DISK/K7	A J M *	145/95
15 SPY VS SPY	K7	A J M *	109
16 CONAN	DISK	A J *	145
17 SEVEN CITIES OF GOLD	DISK	A J M *	380
18 TOURNAMENT TENNIS	DISK	A J M *	150
19 RAID OVER MOSCOW	K7	A J M *	95
20 SUMMER GAMES	DISK/2 K7	A J M *	249/165
21 KRYSTAL OF ZONG	K7	A V J M *	60
22 BATTLE FOR MIDWAY	DISK/K7	F J R M *	200/150
23 GHOSTBUSTERS	DISK/K7	A J M *	139/109
24 BRUCE LEE	DISK ou K7	A J M *	145/95
25 SPELUNKER	DISK	A J M *	275
26 HYPER BIKER	K7	F J M *	90
27 WHISTLER'S BROTHER	DISK	A J M *	275
28 DECATHLON	DISK/K7	A J M *	230/120
29 BEACH HEAD	K7	A J M *	95
30 BLUE MAX	K7	A J M *	95
31 PSYTRON	K7	A R J *	85
32 MASK OF THE SUN	DISK	A V R *	340
33 VOYAGEUR	K7	F V *	145
34 DALLAS	DISK	A V R *	190
35 HOBBIT	K7	A V R *	135
36 HOVER BOVVER	K7	A J M *	120
37 KILLER WATT	K7	A J M *	120
38 ZENJI	K7	A J R M *	120
39 AXIS ASSASSIN	DISK	A J M	380
40 ARABIAN NIGHTS	DISK	A J M *	160

### 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	160
4 MR WIMPY	K7	F J *	50
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 *	120
9 FRELON	K7	F J *	120
10 LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	K7	F V *	145
11 BRG 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 *	95
17 MISSION DELTA	K7	F J R	90

### SPECTRUM

1 DARK STAR	K7	A J *	95
2 SPY HUNTER	K7	A J *	85
3 XAVIOR	K7	F J *	70
4 BRUCE LEE	K7	A J *	85
5 MEGAITS	K7	A J *	310
6 ZAXXON	K7	A J *	85
7 MATCH POINT	K7	A J M *	85
8 SABRE WOLF	K7	A J *	85
9 UNDERWORLD	K7	A V *	85
10 BEACH HEAD	K7	A J *	85
11 LORDS OF MIDNIGHT	K7	A V *	100
12 ATIC ATAC	K7	A J M *	95
13 PSYTRON	K7	A R J *	89
14 HOBBIT	K7	A V R *	135
15 PAINTING JOE	K7	F J *	75
16 LOMBRIX	K7	F J *	95
17 VOX	K7	F L *	160
18 3D MOVER	K7	F L *	180
19 INTERCEPTEUR COBALT	K7	F J R	95
20 MAHON Dr GENIUS	K7	F A R	140

### THOMSON

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

1 FOX	K7	F J M *	145
2 AIGLE D'OR	K7	F V *	160
3 FBI	K7	A J M *	190
4 INVASION	K7	F J *	155
5 AIRBUS	Module	F J M *	475
6 ELIMINATOR	K7	F J M *	120
7 PULSAR II	K7	F J M *	120
8 STANLEY MOS	K7	J M *	125
9 SPACE SHUTTLE SIMULATOR MOS	K7	F R J *	260
10 VOX MOS	K7	F L *	160
11 YETI	K7	J M *	140
12 LABYRINTHE SURVIE	K7	F V M *	190
13 BACKGAMMON	K7	R *	170

## 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) <input type="checkbox"/>				- ,
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.

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

10 % de remise pour  
les abonnés !

# HIPPO JOYST

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

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

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



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

# HEBDOGICIEL SOFTWARE

## Le logiciel à sa juste valeur

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

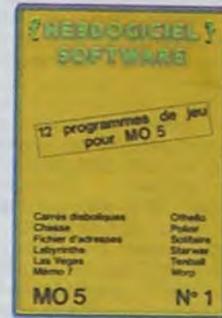


Un jeu d'aventure : ça va. Six jeux d'aventure, bonjour les nuits blanches ! Vous allez devenir tour à tour explorateur, espion, égyptologue, cosmonaute, super-héros et victime du célèbre docteur Paranaud. Si vous arrivez au bout de ces six cassettes sans problèmes de santé et sans troubles mentaux,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

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

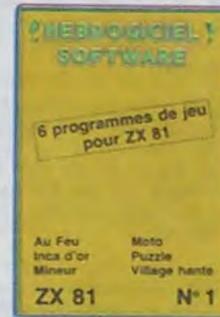


"Dork crystal" est sans nul doute un des plus beaux et rapides jeux écrits pour TI 99 : votre héros doit récupérer des fragments de cristal dans le labyrinthe qui est le lieu à la mode pour tous les monstres branchés de la galaxie ! Les autres jeux sont tout aussi efficaces : un superbe sauteur sur sa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

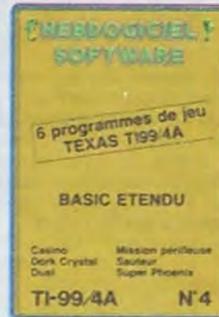


Des jeux, de l'électricité et du plaisir, voilà de quoi faire frémir les électrons dans votre MO5 et quand en plus ces jeux sont multiples et douze vous envisagerez quelques nuits blanches d'Othello, de Poker, de Mémo 7... Dès que l'immobilité vous paraîtra insupportable, partez pour l'espace profond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

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



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



\*\*\*\*\*  
**BON DE COMMANDE A ENVOYER A SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS.**  
 Nom/prénom .....  
 Adresse .....  
 Code postal .....  
 Ville .....  
 Oric N° 4  120 F  
 Oric N° 5  120 F  
 Spectrum N° 1  120 F  
 Texas N° 4  120 F  
 ZX 81 N° 1  120 F  
 MO 5 N° 1  150 F  
 - REGLEMENT JOINT : ...00F  
 DATE :

## DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

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

	N° 86	N° 87	N° 88	N° 89
APPLE II	LEAP MAN	LEAP MAN	DISK DUMP	DISK DUMP
CANON X-07	JOE DALT KID	JOE DALT KID	EXTBAS	PANIK BANK
CASIO FX 702-P	CROC DIGIT	LA DRAGUE	PUZZLE MOT	LE GRAAL
COMMODORE 64	CHENILLE	CARTOMANCIA	CARTOMANCIA	DEPENSEUR
COMMODORE VIC 20	FLYONE	FLYONE	YA BOON	ATTACK
HECTOR	LABYRINTHE 3 D	LABYRINTHE 3 D	LABYRINTHE 3 D	TRIATHLON
ORIC	GLOUP	DAORIC	DAORIC	PENGO
EXL 100	EXELDESSIN	3 D TEUF TEUF	PERSPECTIVE	SIR LANCELOT
SPECTRUM	WAGRAM	SPACE BATTLE	SUPER MAN	GLEURK
ZX 81	REPTILE	TRACE	LE VILLAGE	JEU DE BRIQUES
PC 1500	DONKEY	SCASH	SCROLL	GLOUP MAN
TI 99/4A (basic simple)	CROC MONSTRE	MOGHOLT	TIR AUX PIGEONS	TIR AUX PIGEONS
TI 99/AA (basic étendu)	BLUES SPRITES	ESCRIME	JONES	ALERTE ROUGE
T07	WILD BOY	MARATHON	MARATHON	BALLES
AMSTRAD	ELECTRIC RUNNER	ELECTRIC RUNNER	OTHELLO	ROBOT 3 D
MSX	BOUFY	BLOCUS	CLEMENT LE MAÇON	CLEMENT LE MAÇON

## AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'hebdogiciel compte sur vous !  
 La marche à suivre est simple :  
 - Repérez dans la grille ci-contre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).  
 - Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.  
 - Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.  
 A renvoyer avant le 11 Juillet 1985 à minuit à Hebdogiciel. Concours mensuel, 160 rue Legendre 75017 PARIS.  
 Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est

pas bien grave ! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINAUX du BULLETIN de VOTE ; pas de photocopies, cela serait trop facile !

Date limite d'envoi du bulletin de vote le Jeudi 11 Juillet à minuit

## BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 11 Juillet à minuit à Hebdogiciel concours mensuel, 160 rue Legendre 75017 PARIS.

JE VOTE POUR LE PROGRAMME SUIVANT :  
 NOM DE L'ORDINATEUR :

NOM DU PROGRAMME :

JE CLASSE SECOND LE PROGRAMME SUIVANT :  
 NOM DE L'ORDINATEUR :

NOM DU PROGRAMME :

NOM ET PRENOM :

ADRESSE :

## BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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



# PETITES ANNONCES GRATUITES

Coucou, c'est moi ! Eh oui, me voilà toujours de bonne humeur et prête à égayer ces petites annonces. Georges m'a bien remplacée mais faut pas déconner, pour une fois qu'une femme peut parler dans cet hebdo, il s'est fait j'ter. Heureusement que vous êtes là pour m'envoyer des lettres gentilles parc'qu'ici ce serait plutôt le contraire. Bon salut et à la semaine prochaine !

## APPLE

Mon Macintosh nouveau est arrivé, cherche tout conseil et docs pour photocopies ASM, NOSY, KIT 6800, UCSD SYSTEM, ADVANTAGE, C et les autres. Mac Writez vos désirs et vos prix (j'aime l'échange) à C. GAUDIN 34 grande rue 89190 COURGENAY. (NDLJC: Mes désirs ? j'en ai beaucoup, quand à mes prix ce serait trop cher pour toi mon canard !)

CHERCHE donateur d'une imprimante 80 colonnes compatible Apple pour la sortie d'un journal d'informatique dans un lycée à Aix en Provence. J'ai beaucoup besoin de cette imprimante ainsi que mes listing, j'ai dernièrement acheté un APPLE IIc et je suis ruiné (peux éventuellement donner un peu d'argent). Stéphane LUCHINI 50 clos St Ojrons 13290 LES MILLES Tel: (42) 24 20 90.

CHERCHE, pour Apple IIe, confrères désintéressés en France et à l'étranger. Tel: (1) 272 45 16.

VENDS Apple IIe, moniteur, 2 lecteurs, imprimante MT 80 avec interface graphique, carte Z80, très nombreux logiciels avec documentation, à débattre. Jacques Chaumet, Saint Gély de Cornillon, 30630 Goudargues. Tel: (66) 82 24 77.

VENDS Apple II+ , drive avec contrôleur, carte langage 64K, carte 80 colonnes Supertherm, carte Microsoft Z80, carte RVB Chat mauve avec prise péritel, 9000F. Eric Carron au (1) 758 87 15.

VENDS ou ECHANGE nombreux programmes pour AP-PLEII, IIe, IIc. CHERCHE également correspondants sur région bordelaise si possible. Richard MICHEL Résidence Loustalot II 7 allée Wagner 33170 GRADIGNAN.

CHERCHE APPLE IIc faire proposition à Malick MBENGUE BP 3381 DAKAR (Sénégal). CHERCHE également schéma du TRS modèle 1 (remboursement frais assuré).

VENDS Appie IIe, moniteur monochrome, 2 drives, joystick, carte GIN, 250 disquettes dont trois originaux (Sorcellerie, Deadline, The witness), deux livres sur l'assembleur, un modem Digitec DTL 2000, collection d'HHHHebdo depuis le No 1, 14000F. Jean-Michel Mabil, 50-58 rue Pierre Dulac, 94120 Fontenay sous bois. Tel: (1) 875 44 62.

ECHANGE nombreux programmes et documentations pour Apple IIe. Stéphane Epinette, 77 avenue de Verdun, 72400, La Ferté Bernard.

CHERCHE programme Fastboot Maker publié dans l'HHHHebdo. Possibilité d'échange de programmes Apple IIe ou IIc. Jérôme Dumont, 36 bis Bd Baudouin, 06160 Juan les pins. Tel: (93) 61 59 00.

CHERCHE, pour Apple IIe, personnes pour échanger de nombreux softs. Ecrire à S. Marinier, 31 rue Alfred Cornu, 45000 Orléans.

CHERCHE programmes pour Apple IIc. Romuald Poteau, 10 rue de la Régine, 31100 Toulouse.

VENDS pour Apple II, carte 16K langage, 500F, carte RS232C et sa documentation, 500F, carte imprimante Apple et sa documentation, 500F, modem Digitec (V21-V23) avec carte Apple, logiciel et documentation, 1500F. Tel: (38) 69 24 99.

CHERCHE, étant jeune chômeur fauché et passionné d'informatique, généreux donateur d'Apple II, II+ , IIe ou IIc. Rembourse frais d'envoi. Richard Demotie, 1-8 place des frères Lumière, 02000 Laon. Tel: (23) 23 72 75.

CHERCHE correspondants pour échanger programmes sur Apple II+ , IIe et IIc, ainsi que notices de programmes. Envoyez vos listes à Philippe Lambalieu, 7 rue de Lorraine, résidence Choiseul, Lambres-les-douai, 59500 Douai. Tel: (27) 87 39 24 après 18h.

VENDS et échange jeux et autres sur Apple et Macintosh (Excalibur Quest, La cité perdue, etc., + de 1000 programmes). A. Lenart, 23 rue Juge, 75015 Paris. Tel: 578 01 65.

VENDS Apple II+ , 2 drives, imprimante Data 5000, clavier numérique, carte d'extension, carte imprimante, 80 colonnes, DOS 3.3, Visical, Traitement de texte, nombreux programmes, 12000F. Tel: (20) 24 03 92 le soir.

VENDS Apple IIe, 2 drives, contrôleur, 80 colonnes, 64K, imprimante Manesman MT80, interface parallèle Epson, programmes, documentations, (85/03), 14000F. Tel: (1) 382 62 59 après 18h.

## ORIC

ACHETE logiciels pour Oric Atmos (Hobbit Tyrann, 1815, Frelon, Driver) Jean Claude BEAU les paquerettes st pierre de Chandieu 69580 MIONS Tel: (7) 840 32 76.

VENDS ORIC 1 48K Peritel + alim. + cordon NB + manuels et une vingtaine de jeux sur K7 le tout: 1100 F. Michel BACLE 36 rue du Pont de Créteil 94100 ST MAUR Tel: 889 46 66.

VENDS pour Oric Atmos magnéto lansay + 100 programmes = 600 F. garantie encore valable. VENDS interface CGV Péritel: 300 F. Monsieur LE-CONTE 2 allée anatole france 92220 BAGNEUX Tel: 665 98 85.

ECHANGE Oric Atmos 48K + alimentation et câbles + 10 K7 + importantes docs + lecteur K7 contre MO5 Thomson + lecteur et câbles et alim. G. DREVILLON Tel: 16 (94) 621 30 58 (après 20h).

NDG: T'es fou!

VENDS Oric atmos 48K (pal) + magnéto + câbles + Interface pour joysticks + 4 livres + 8 K7 (Xenon, lorigraph, l'aigle d'or...) + plus de 60 programmes sur K7 le tout en très bon état de marche et d'aspect. Valeur 4000 F. Vendu 2500 F. En prime une valise de transport. Nicolas FRANEK Tel: (50) 71 50 43 (après 19h).

VENDS Oric 1 + imp. MPC 40 + cordon impr. + prise peritel + alim. Péritel + stylos et papiers imprimantes + manuels Oric + 45 programmes + livre jeux sur Oric + magnéto + cordons + nombreuses revues 3600F. Philippe GARRABOS cité M. Thorez Bl 34 33130 BEGLES. Tel: (56) 85 26 37.

VENDS, cause double emploi, moniteur monochrome Apple IIc, neuf, jamais servi, encore sous garantie. Valeur 2000F, vendu 1600F. Stand IIc pour le moniteur, 300F, disquettes vierges neuves, 200F la boîte de 10. Alexandre au (1) 504 75 72.

## SHARP

VENDS PC 2 (= PC 1500) + CE 150 (= Imprimante) + bou-

quins + manuels + programmes + K7 de jeux + Ext. 8K + rouleaux de papiers (Q7) Tout ça pour 2800 F. Tel: (3) 053 14 55. CHERCHE aussi Amstrad et MSX de Sony et HHHHHHHHebdo 1 à 7. (NDLJC: pour le début ça va, mais pour le reste bonjour les dégâts; ces numéros sont devenus rarissimes).

VENDS Sharp PC 1211 + Interface K7 + nombreux programmes + manuels. Bon état de marche: 500 F. A. LEBBAR Tel: 621 52 49 (après 18h)

VENDS imprimante 4 couleurs + interface K7 + malette et transfo Sharp CE 150: 1000 F. Ou par le plus grand des hasards, échangerais contre imprimante graphique X710 pour Canon X07 (on peut croire au père Noël n'est-il pas ?). (NDLJC: Pourquoi il existe pas ? Ah bon, j'croisais !) Laurent PERROT 24 cours E. de fayolles 33000 BORDEAUX.

VENDS PC 1500 ou TRS PC2: Imprimante CE 150 (01/83): 1100 F. + ext 8Ko CE 155 : 700 F. ou le tout pour 1600 F. Nicolas BOUGIT 12 rue Truffaut 75017 PARIS. Tel: 770 50 65 (avant 16h30) ou 387 52 56 (après 20h30). (NDLJC: Et entre les deux, t'es où hein ? t'es où ?...)

SHARP PC 1401 (10/84) + interface cassettes : 1000 F. Tel: (3) 093 62 17. Didier PICAR 10 rue Raoul Pugno 78440 GARGENVILLE.

VENDS SHARP PC1350 + int. cassette + magnéto + 2 K7 (02/85) encore sous garantie: 2300 F. T. AGLAT 5 rue d'Arton 54500 VANDOEUVRE.

VENDS SHARP MZ 80A modèle compact écran monochrome + clavier mécanique QWERTY. lecteur K7 incorporé + 2 K7 d'applications et notice complète. Très peu servi. beaucoup de possibilités: 5000 F. M. MATHIEU Tel: 590 76 12 (après 20h).

ACHETE petit prix mémoire 8 ou 16K pour PC 1500. Jackie OUALID Tel: (3) 092 43 55.

VENDS Sharp PC 1212 + livre d'initiation + imprimante: 1000 F. (Cherche solution Aigle d'Or). Tel: (6) 012 31 78.

VENDS SHARP MZ 700 + magnéto : 2300 F. + table traçante: 1300 F. + 200 logiciels. Monsieur BAILLODS tel: (89) 67 56 01.

VENDS SHARP PC 1251 + imprimante + microcassettes + livres divers + langage machine Possibilité vente séparée ou groupée. Tel: 281 84 97 lundi à vendredi de 12h à 17h au 281 84 97. Demander Robert.

VENDS Sharp PC 1401 avec manuel d'instruction + garantie d'un an : 750 F. Tel: 203 24 01 (après 18h).

VENDS Sharp MZ80A 64K avec basic (possibilité de changer le langage) + moniteur TV et magnétophone (les deux incorporés) + notice d'emploi (NDLJC: en japonais) + 7 logiciels + n° 1 à 8 de la revue des sharpnetiers. Le tout 5700 F. S'adresser à Carl DENNETIERE tel: (20) 73 47 74 (après 20h\*).

VENDS PC 1500 bon état: 1100 F. VENDS pour CANON X07 l'imprimante X 710 état neuf: 1100 F. Monsieur BLANCHARD 80 rue J. Durant 93240 STAING Tel: 826 67 32.

VENDS PC 1500 + interface K7 imprimante + module 16Ko + programmes, manuels et livre: 3000 F. E. EWALD 1 rue Maertens 59800 LILLE. Tel: (20) 54 78 92 (après 19h).

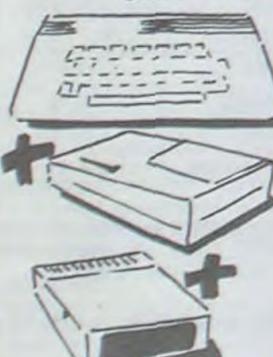
VENDS SHARP PC 1245 + l'interface K7 CE124 + mini lecteur de K7 SANYO (valeur + 1400 F.) vendu 900 F. Franck LME-CHEVALIER 950 58 83.

VENDS SHARP MZ80A écran + clavier + lecteur de K7 incorporé mémoire 48K + interpréteur basic S A 1515 fourni. Bon état: 6000 F. Monsieur HANAUT Tel: 283 10 71 (après 19h).

## DE JUILLET À AOÛT... ARRÊTEZ-VOUS CHEZ LES «FUTÉS» DE L'INFORMATIQUE !

<b>MICRODIFFUSION PARIS</b> 99, rue Balard - 75015 PARIS - MDI Tél. (1) 554.18.90 PARIS	<b>MICRODIFFUSION TOURS</b> 9, Place du Président Coty 37100 TOURS Tél. : (47)54.24.93 TOURS	<b>MICRODIFFUSION BORDEAUX</b> 6, rue Philippart - 33000 BORDEAUX MDI Tél. (56) 52.53.11 BORDEAUX	<b>MICRODIFFUSION TOULOUSE</b> 43, boulevard Carnot - 31000 TOULOUSE MDI Tél. (61) 22.81.17 TOULOUSE	<b>MICRODIFFUSION DRTM Informatique LYON</b> 66, rue Dedieu 69100 VILLEURBANNE Tél. : (7)852.26.54. LYON
--	--	--	---	--

### LASER 310 SENSASS !

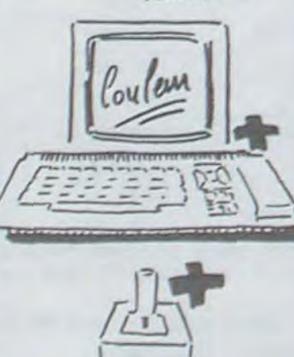


Comprenant :  
— Unité centrale 80 K.  
— Lecteur disquettes 5 1/4.  
— Imprimante 4 couleurs.

**Prix imbattable !**  
**2.980 F TTC**

Quantités limitées

### AMSTRAD 664 TERRIBLE !



Comprenant :  
— Unité centrale 64 K.  
— Lecteur disquettes.  
— Moniteur couleur.

**GRATUIT :**  
— 1 manette de jeux, très sophistiquée.

**5.990 F**

### LASER 3000X EXTRAORDINAIRE !



Comprenant :  
— Unité centrale avec clavier Azerty ou Qwerty.  
— Lecteur de disquettes 5 1/4.  
— Moniteur mono vert, antiréfléchissant, haute résolution.  
— 1 boîte de 10 disquettes.

**5.980 F**

Des milliers de logiciels aux bouts des doigts.

### LASER SUPER PCXT EN AVANT-PREMIERE, LA MERVEILLE DES COMPATIBLES !



Comprenant :  
— Unité centrale avec 256 K, extensible à 640 K, + 2 lecteurs 360 K + carte couleur et mono + carte série + carte imprimante Paicelle.  
— Clavier Azerty.  
— Moniteur monochrome, haute résolution.

**GRATUIT :**  
1 boîte de 10 disquettes.

**18.980 F TTC**

Le professionnel des professionnels

### ET BIEN SÛR, LES SUPER AFFAIRES POUR TOUS... QUE DE GRANDES MARQUES !

Cassette vidéo VHS 180 M	55 F
Disquettes :	
5 1/4 SFSD	8 F
5 1/4 SFDD	9 F
5 1/4 DFDD	13 F
Cassette informatique	5 F
Lecteur K 7 pour MO 5	340 F
Lecteur K 7 pour C64	290 F
Lecteur K 7 pour MSX	390 F
Lecteur K 7 pour Amstrad 664	390 F
Moniteur mono 12" haute résolution	1.190 F
Moniteur couleur 14"	2.490 F
Imprimante GP50	1.290 F
Imprimante 130 cps 80 c/9x9	2.890 F
Lecteur disquette pour Apple 2E	1.490 F
Lecteur disquette pour Apple 2C	1.690 F
Lecteur disquette pour Commodore 64	1.980 F

### APPLE'Z NOUS !

Nombreuses cartes périphériques et interfaces disponibles sur Apple.

### IBM'EZ NOUS !

Nombreuses cartes périphériques et interfaces disponibles pour IBM et compatibles.

Plus de 1 000 articles en stock et plus de 2 000 références, à la demande avec banque de commutation inter magasin !  
Bonnes vacances et programmez bien !

# PETITES ANNONCES GRATUITES

## TEXAS

VENDS TI 99/4A, câble magnéto, Basic étendu, Parsec, Lunar jumper, Invaders, Car war, Gestion de fichiers, Joyst, livre Jeux et programmes pour TI en Basic étendu. Valeur, plus de 3500F, vendu 2500F. Donne avec, livre 99 Magazine du No 1 au 7, livre 50 programmes pour TI, et de nombreux programmes. Olivier Serreault, Plan de Leydet, 04200 Sisteron. Tel : 61 19 59.

VENDS pour TI 99/4A, magnéto TI et son cordon, 390F, jeux Tombstone city, 90F, Football, 90F, ordinateur, 700F, K7 Basic par soi-même, 40F, manettes de jeux, 100F, boîtier d'extension, 700F. Le tout ou séparément. Pierre Doranges, Daupin cité Cachin bâtiment S No 1, 93230 Romainville. Tel : 846 17 89 après 18H.

VENDS TI 99, modulateur pal/sécam, péritel, cordon, Basic étendu, manettes de jeux, 5 modules (TI invaders, Parsec, Burger time, The attack, Alpiners), nombreux livres, le tout dans son emballage d'origine, 3000F. Tel : 845 30 06. Didier Dussaulty. *NDG : Dussaulty Texas, c'est Dussaulty.*

VENDS TI 99/4A en bon état, modulateur pal (couleur), manettes de jeux, cordon K7, jeux : Echecs, Driving demon, Star trek, Basic étendu, K7 avec programmes, livres, mode d'emploi et programmes. Faire offre à Jean Bohly, 9 rue des tulipes, 68230 Turckheim.

VENDS TI 99/4A, câble K7, péritel, 700F, E. Poissonnier, 33 B Chemin des petites broches, 69300 Caluire. Tel : (7) 808 50 43.

VENDS TI 99/4A, magnéto, cordon, 5 programmes sur K7, 20 listings, manuel, 1500F, console Atari et 3 modules, 1000F, walkman, 200F. David Mirel, 9 rue de la source, 59320 Emmerin. Tel : (20) 38 18 30.

VENDS ou échange pour Texas, 2 K7 de 55 programmes en Basic étendu contre le module Demon attack, 7 rue Suzanne Lannoy, 59950 Aubry. Tel : (27) 88 88 61.

VENDS cartouches TI 99/4A, TI BE et sa documentation, 650F, Football, 250F, Brother EP 22 (2000F) MAE électronique et imprimante micro. M.Drouet au 776 41 40.

VENDS TI 99, péritel, Basic étendu, cordon magnéto, interface manettes, 1 Quickshoot 2, K7 Sun Games, Jeux et programmes tome 1 et 2, le tout TBE, 2000F. Patrick Silvain, 12 rue Jean Moulin, 62240 Desvres. Tel : (21) 91 63 38 après 19H.

VENDS TI 99/4A, cordon magnéto, manettes de jeux, 3 modules : Super demon, Attack, Startrek, Driving demon, nombreuses applications et programmes, emballages d'origine, valeur 2200F, vendu 1200F. Didier Vernusse, 24 chemin des Balmes, 69200 Vénissieux (Lyon).

CHERCHE pour TI 99/4A, carte interface RS 232 C pour boîtier d'extension, module TI calc, modules et disques Multiplan et TI writer. Tel : (68) 21 22 12 après 19H. Henri Espi, résidence le poseidon, 66750 Saint Cyprien Plage.

VENDS TI 99/4A, péritel, cordon K7, Basic étendu, 3 modules de jeux (Mash, Invaders, Munchman), livres, 2 manettes, revues, programmes, lot inséparable, 2000F. Demander Philippe après 19H au 090 72 35.

VENDS TI 99, module Basic étendu, câble magnéto, péritel, K7 de jeux, manuels, livres, revues, emballages d'origine, 2000F. Pascal D'huicq, 10 rue de la Caspienne, 92160 Antony. Tel : 666 30 72.

VENDS TI 99 galeux, parce que j'en ai plus envie, que je vois d'autres bécanes plus intéressantes, que j'aimerais bien m'en débarrasser pour récupérer des ronds et je voudrais bien trouver un pigeon, s'il vous plaît.

VENDS TI 99/4A, manuel, péritel, câble magnéto, magnéto, manettes de jeux (sous garantie), Basic étendu avec manuel français, 4 modules (Parsec, Alpinier, Soccer, Demon Attack), Lunar lander, Lunar jumper, Sun games et Solar system, Rubis sacré, livre TI, plus de 50 programmes sur K7, 160 programmes TI de l'HHHHebdo et d'autres (+ programmes pédagogiques). Le tout sous emballage d'origine, 2500F. Tel : 968 55 91 après 17H.

VENDS modules pour TI 99, Tombstone city, Super demon, Burger time, Treasure island, Hopper, Munch man, Othello, The attack, Driving demon, Car wars, Mash, 160F pièce, Parsec, Qbert, 250F pièce, 2 K7 technique de programmation 1 et 2 et documentation, 100F. Tel : (8) 329 38 47.

VENDS TI 99/4A, magnéto Texas, cordon, manette, 11 modules (Basic étendu, Echecs, Burger time, Qbert, Hopper, Jawbreaker II, Super demon attack, Star trek, gestion privée, Return to pirate isle, Adventure pirate avec 5 K7 d'aventure), K7 (jeux d'entreprise, le rubis sacré), 3000F. Tel : 889 66 79. M.Bock, 104 boulevard de créteil, 94100 St Maur.

VENDS pour TI 99/4A, K7 techniques des programmes de jeux No 1 et 2, K7 Basic par soi-même, 165F, livre Jeux et programmes pour le TI 99/4A, 110F, moniteur 2000F. Frederic Elbaz au 860 97 12 après 18H30.

VENDS pour TI 99/4A, Parsec, 200F, livre 102 programmes pour TI 99/4A, 50F, et achète HHHHebdo No 76-77, 4F l'un ou 10F les deux. Tel : (76) 26 45 80.

VENDS magnéto K7, 250F. Vendus pour TI 99/4A, Extended Basic et son manuel, 400F, nombreux modules et K7 entre 50 et 100F. M.Hirstel. Tel : (40) 01 23 48 après 18H.

VENDS TI 99, magnéto, cordon, manettes de jeux, K7 Hebdogiciel No 3 et 4, K7 TI programmes de jeux No 1 et 2, 7 modules (Parsec, Alpinier, Tombstone city, Wumpus, Mash, Super Lemmon, Gestion de fichiers), avec manuels, 18 livres et revues, 30 logiciels sur K7. Valeur 7400F, vendu 3500F le tout, ou séparément. Tel : 043 59 98. Henry Riviere, 5 route de Dampierre, 78260 Guyancourt.

VENDS pour TI 99, Basic étendu neuf. Cherche à acheter ou échanger Logo. Tel : 626 18 63.

ECHANGE programmes pour TI 99/4A. Possède Lunar Lander II, Norbert, TI Rubis sacré et de nombreux autres. Ecrire à Frank Calleja-Albillos, 18 rue de la division Leclerc, 67000 Strasbourg.

VENDS pour TI 99/4A: Boitier péritel. + 32 KO: 1900 F. Module BE + Manuel français: 700 F. + TI LOGO II + manuel français : 800 F. Programmes sur K7 (rubis sacré, dames, BE et BS par soi-même): 200 F. Tel: 203 71 10 (Pascal) ou 364 30 54 (Laurent).

TI 99/4A VENDS carte contrôleur de disquettes neuve (Avril 85) avec disk manager 2 (double face): 2000 F. Tel: 376 66 40 après 18 h 30.

VENDS TI99/4A module Basic étendu, Module Hunt the wumpus et les K7 Lunar jumper, treasure trap, Pilot. (tous avec manuel, vente ensemble ou séparément). Monsieur HEUDES Tel: 522 78 48.

## DIVERS

ECHANGE M10, clavier anglais neuf contre M10 clavier Azer-tuioip. Tel: (1) 233 44 00 poste 6551 l'après-midi.

VENDS Sanyo PHC25, cordon péritel, cordon magnéto, synthétiseur de son, manettes de jeu, nombreuses K7 de jeu, 1700F. Tel: 775 32 50. M.Tibi.

VENDS Acorn Atom, moniteur prince vert, alimentation, magnétophone, manuels, câbles, NB K7 JX et PR, 3500F. Pajot, J3 Endoune, 13007 Marseille. Tel: (91) 31 06 20.

VENDS imprimante MCP 40, 4 couleurs, comme neuve, très peu servi, avec K7 de jeux (Styx), 1300F, livres "Interfaces pour Oric" et "36 programmes pour Oric", les 5 premiers numéros de Théoric, 2 câbles péritel. Tel: (99) 50 53 68.

VENDS imprimante Star STX-80, thermique, 80 colonnes, interface parallèle, 60 caractères par seconde, 96 ASCII et 51 européens, 64 graphiques, mode image, 1500F (valeur 2500F). Tel : (55) 62 48 87 après 19H.

VENDS console CBS Colecovision, 2 K7 (Venture, Donkey Kong), appareil neuf (4 mois), 1000F, sous garantie, module Turbo de pilotage, 450F, envoi contre-remboursement. Tel: (61) 72 10 50 le soir.

VENDS Vidéopac, 2 K7 de jeux, 2 joysticks, acheté 1200F, cédé 700F. Tel: (80) 65 41 57. Demandez Christian.

CHERCHE TV couleur ou moniteur à bas prix ainsi qu'un lecteur de disquettes Vic 1541 à 2000F maximum et échange programmes pour CBM 64 sur K7. Jean-Charles Goyer, Chemin des graines, 79100 Thouars. Tel: (49) 66 36 20.

VENDS Dragon 32, accessoires, programmes, manuels, Juillet 84, 2000F. Tel: (26) 08 11 15.

## MESSAGES PERSO



Donne RECREATIONS POUR TI 57 Tome 1 au premier qui me le demandera (port compris) Akihiro SAKUMA 38 grande rue 92310 SEVRES. Tel: 626 54 04.

VENDS livres bibliothèque rose de toutes sortes. Ils sont comme neufs. Chaque livre: 6F (au lieu de 13 dans le commerce). Pour l'achat de 5 livres 1 gratuit. Didier MEANCE Tel: 941 32 61.

Pour Auxerre roi de l'Apple, continue bien à jouer avec tes yeux mais n'essaye surtout pas de faire un programme, tu risques de te casser quelque chose. Signé le "ROI" du MO5.

A tous les fous d'EUREKA ayant découvert solution complète de la Préhistoire, j'échange le talisman contre toute autre solution d'une autre aventure. téléphoner à Christophe au 522 13 60.

「ろうというのが、"Mobo Band" 結成に際して、団長が考えたことではないでしょうか。そこに集まったメンバーたちも、団長と同じく、自分の内側に"零度"の空間を持った家であり、何事にも本気で向かう過激な人たちがいます。全員、真欲までの好みに裏づけられた熱誠の心一向学心一向を絶やすことがない。向学心は「音楽に」

Patrick, toi qui voulais m'acheter tous mes jeux, sur MSX + Tasword, téléphone moi au 958 81 06.

F.G et D ont une petitequette (et encore) signé La carotte vengeresse.

20, rue de Montreuil - 94300 VINCENNES - Tél. : (1) 328.22.06  
du mardi au vendredi : 10 h 30 à 13 h - 15 h à 19 h - le samedi : 10 h 30 à 19 h

### Le spécialiste de l'ordinateur à moins de 5000 F

#### THOMSON

- lecteur disquette 320 K..... 3450 F
- interface incrustation T.V..... 445 F
- interf. télévis. .... 1565 F
- câble pour moniteur..... 115 F

Grâce à cette interface vous pouvez brancher le type de manettes de jeux que vous désirez. De plus un bus de sortie vous permet de brancher en même temps un autre périphérique.

**NOUVEAU**

- interface pour MO5 ..... 345 F
- interface pour T07 et T07-70 ..... 395 F
- interf + 2 quickshot II ..... 495 F
- pour MO5 ..... 545 F
- pour T07 et T07-70 ..... 545 F
- interf + 1 quickshot II + 1 sirvitt ..... 475 F
- pour MO5 ..... 475 F
- pour T07 et T07-70 ..... 525 F

#### produits PERITEX

- mégabus (avec raccord) ..... 695 F
- amplibus ..... 490 F
- extension 8 K T07 ..... 480 F
- clavier mécan. T07 ..... 750 F

#### LOGICIELS

- le minotaure ..... 150 F
- aigle d'or ..... 200 F
- fox ..... 145 F
- jeu de dames ..... 200 F
- super tennis ..... 195 F
- affaire en or ..... 145 F
- trésor du pirate ..... 105 F
- meurtre gde vitesse ..... 180 F
- world war 3 ..... 95 F
- flipper MO5 ..... 200 F
- space shuttle MO5 ..... 290 F
- airbus MO5-T07 ..... 495 F
- blitz (jeu d'échec) ..... 495 F
- orthocrack vol 1 à 3 le vol ..... 160 F
- orthocrack les 3 vol ..... 395 F
- lots le millionnaire ..... 140 F
- club de football ..... 195 F
- inspecteur gadget ..... 180 F

#### ORIC

l'ensemble 3490 F

#### GRAPHISCOPE II

Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique à digitaliser "GRAPHISCOPE II" vous permet de dessiner à la fois sur un papier et à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro-ordinateur. "GRAPHISCOPE II" est livrée avec un boîtier interface connectable à votre micro, un manuel d'utilisation, un logiciel sur cassette ou disquette. La partie principale du Source est en Basic pour permettre à l'utilisateur d'ajout de nouvelles fonctions.

**NOUVEAU**

- GRAPHISCOPE II (avec interface) ..... 1490 F

#### LOGICIELS

- une affaire en or ..... 145 F
- l'aigle d'or ..... 180 F
- 3 D fongus ..... 180 F
- le retour du dr génius ..... 180 F
- frelon ..... 120 F
- doggy ..... 120 F
- le secret de kaipur ..... 130 F
- saga ..... 150 F
- hadès (ass. désas) ..... 250 F
- R.V. terreur ..... 95 F
- facturation ..... 180 F
- oric gestion ..... 150 F
- nassy ..... 95 F
- planète bleue ..... 120 F
- hyperspace 4 ..... 120 F

#### LOGICIEL SUR DISQUETTE JASMIN

ZONGA : tondre la pelouse, tailler les fleurs, surveiller le niveau d'énergie, ne pas se faire prendre par le méchant crockyl 12 tableaux et un éditeur vous permettant d'en créer autant que vous le désirez. Pour Oric 1 et ATMOS.

- ZONGA - la disquette ..... 198 F

#### AMSTRAD

— PROMOTION LOGICIELS CASSETTE —

- 9 logiciels dans la liste ci-contre ..... 250 F
- 4 logiciels dans la liste ci-contre ..... 315 F
- 5 logiciels dans la liste ci-contre ..... 365 F

**SUPER PROMOTION**

- mission delta ..... 120 F
- macadam bumper ..... 180 F
- le millionnaire ..... 140 F
- 1 joystick quickshot II ..... 140 F

**395 F !!!**

#### LOGICIEL DISQUETTE

- calc (français) ..... 345 F
- bank (français) ..... 345 F
- file (français) ..... 345 F
- project planner ..... 345 F
- entrepreneur ..... 345 F
- decision maker ..... 345 F

#### NOUVEAU FACTURATION

Cette chaîne de 14 prog. travaillant en accès direct permet :

- gestion simultanée de 4 fichiers : clients, articles, factures, qualités ;
- saisie et édition des factures ;
- gestion des stocks (inventaire, réapprovisionnement) ;
- la clôture et la sortie d'un journal des ventes.

La configuration de base avec 1 lecteur est de : 500 clients, 1500 articles, 1300 lignes de factures, l'adjonction d'un 2<sup>e</sup> lecteur est possible et prévue.

- facturation - disquette + manuel 1150 F.T.T.C.

#### UDOS 1.3

Ce DOS particulièrement performant, en dehors des commandes supplémentaires de gestion qu'il vous apporte, permet de travailler en ACCES DIRECT sur disque (jusqu'à 7 fichiers en même temps).

- UDOS 1.3 - disquette + manuel ..... 380 F

#### SINCLAIR

- OL français ..... 6950 F
- lecteur disquettes 3 1/2 ..... 3390 F
- interface pour lecteur 3 1/2 :
- spectrum ..... 600 F
- ZX 81 ..... 600 F
- crayon optique spectrum ..... 270 F

#### LOGICIELS SPECTRUM

- PSST ..... 90 F
- chess (échecs) ..... 95 F
- cookie ..... 90 F
- back gammon ..... 85 F
- flight simulation ..... 95 F
- reverse ..... 80 F
- cheguereed flag ..... 85 F
- jet pac ..... 95 F
- scripsum ..... 250 F
- ghostbuster ..... 110 F
- arcadia ..... 75 F
- bonkers ..... 90 F
- maze death race ..... 85 F
- zip-zap ..... 75 F
- anti-lune ..... 98 F
- bugaboo ..... 75 F
- file maudite ..... 120 F

#### COMMODORE

- C64 PAL ..... 2450 F
- C64 PAL + lect. diag. + moniteur couleur oscar ..... 6995 F

Protégez votre commodore de la poussière, cendre, liquide :

- capot plastique fumé ..... 175 F

#### LOGICIELS CASSETTE

- ghostbuster ..... 130 F
- on court tennis ..... 130 F
- rock'n bolt ..... 130 F
- pitfall II ..... 130 F
- scrabble ..... 350 F
- web dimension ..... 130 F
- pastfinder ..... 130 F
- master of the lamps ..... 130 F
- rock'n bolt ..... 130 F
- decathlon ..... 130 F

#### TEXAS

cartouches

- super démon attack ..... 160 F
- hopper ..... 160 F
- henhouse ..... 160 F
- rabbit trail ..... 160 F
- saint nick ..... 160 F
- munchman ..... 160 F
- othello ..... 160 F
- burger time ..... 160 F
- T.I. invaders ..... 160 F

#### TIRVITT

pour Oric 1, ATMOS, SPECTRUM, VIC 20, MEMOTECH, CB M 64, ZX 81, amstrad, THOMSON\* \* avec interface

140 F

**quickshot 2** ..... 140 F

**PROMO**

Imprimante Smith Corona Fastext 80 - 80 caract/sec, impression bidirectionnelle, entraînement par friction, interf. électronique, buffer intégré, écriture normale ou condensée

Fastext 80 ..... 1995 F

**COMODORE**

C64 PAL + lect. diag. + moniteur couleur oscar ..... 6995 F

BON DE COMMANDE - Cocher le(s) article(s) désiré(s) - ou faites une liste sur papier libre en précisant bien la marque et le type de votre ordinateur.

faites le total + frais de port : (20 F pour achat inférieur à 500 F, 40 F de 500 F à 1000 F, 60 F pour tout achat supérieur à 1000 F)

NOM \_\_\_\_\_ PRENOM \_\_\_\_\_ ORDINATEUR \_\_\_\_\_ ADRESSE \_\_\_\_\_ CODE POSTAL \_\_\_\_\_ VILLE \_\_\_\_\_

Mode de paiement :  chèque /  mandat /  contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à : ORDIVIDUEL, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

Possibilités de crédit partiel ou total

réseau **ORIDIS**

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 toréu alors que les bidouilleurs se brancheront directement sur leur cours rien qu'à eux!

Vous avez déjà eu droit aux discours suivants, dans votre page chérie par-dessus tout : ZX 81 ----> 55 56 61 66 71 76 81 86 ORIC ----> 57 62 67 72 77 82 87 APPLE ----> 58 63 68 73 78 83 88 THOMSON ----> 59 64 69 74 79 84 89 COMMODORE ----> 60 65 70 75 80 85

Une remarque s'impose quand même avant que nous n'allions plus loin dans l'élaboration de notre algorithme : notre ordinateur travaille exclusivement sur des nombres codés en base 2. Ceci implique donc que lors de nos multiplications nous devons, pendant le calcul des différents produits partiels, multiplier notre multiplicande soit par zéro soit par un. Lorsque nous multiplions notre multiplicande par zéro, nous ne faisons que répercuter au niveau de notre produit partiel le décalage nécessaire à cette étape (phase 2 du calcul du produit partiel dans notre exemple de multiplication binaire). Ainsi lorsque nous rencontrerons un zéro, nous n'aurons pas besoin de répercuter notre calcul autrement que par un décalage d'une position vers la gauche de la phase suivante du calcul du produit partiel. D'autre part lorsque nous multiplions notre multiplicande, cela revient à additionner ce même multiplicande, avec un décalage correct, à notre résultat partiel.

nale se terminait sur ce 1, notre résultat final peut être considéré comme obtenu. Je sens qu'après un dernier exemple vous aurez parfaitement compris l'astuce que nous emploierons dans notre algorithme.

1010
x10010
-----
10100
10100000
-----
= 10110100

Pour la première partie de calcul, je pense que vous n'éprouvez aucun problème à aboutir au produit partiel 10100. Par contre êtes-vous certain de bien avoir saisi la raison qui me pousse à ajouter quatre zéro à la droite de la seconde partie du produit partiel? La position du deuxième 1 du multiplicateur est la cinquième de celui-ci. Nous aurons donc quatre décalages à prendre en compte pour obtenir la position correcte pour effectuer notre addition du multiplicande. Tout baigne dans l'huile? Alors attaquons-nous à la conception proprement dite de l'algorithme.

Nous savons opérer une multiplication en une foultitude d'étapes indépendantes les unes des autres. Une méthode de programmation consisterait à transcrire directement ce que je viens de mettre en valeur comme étapes pour obtenir un algorithme. Si vous vous sentez de taille à informatiser les paragraphes précédents, je vous en prie allez-y, cet exercice ne pourra vous être que bénéfique. Pour ma part, je vais tenter de trouver une méthode de calcul encore plus rusée pour pratiquer cette multiplication multi-octets.

Nous avons vu qu'à chaque phase du calcul du produit partiel, nous avions un décalage à gauche à effectuer. Nous pourrions peut-être trouver une méthode plus efficace que celle indiquée plus haut pour pratiquer ces décalages successifs. Pour nous permettre de nous pénétrer de cette nouvelle ruse de sioux que je vous propose, nous allons comme à l'habitude nous faire les dents sur un exemple.

101 multiplicande
x1010 multiplicateur
-----
000 phase 1
101 phase 2
000 phase 3
101 phase 4
-----
= 110010 résultat

J'ai accompli à l'instant une numérotation des différentes phases de l'opération pour permettre une analyse poussée et parfaitement compréhensible de ma nouvelle théorie. Nous savons qu'à chaque phase de la multiplication, nous avons un décalage à pratiquer. Nous allons cette fois-ci l'effectuer directement sur le multiplicande.

\* Le résultat Res est mis à zéro.
\* Phase 1 : nous devons multiplier le multiplicande par 0. Ce

Résumons-nous : si nous rencontrons un 1, nous devons ajouter la valeur du multiplicande avec un décalage correspondant à la position de ce 1 dans le multiplicateur. Lorsque nous rencontrons un 0, nous n'avons pas d'opération arithmétique à effectuer, mais par contre nous devons tenir compte du décalage supplémentaire à faire avant d'additionner à notre résultat le calcul suivant.

111
x1000
-----
000
000
000
111
-----
= 111000

Nous avons multiplié 7 par 8 et nous avons bien obtenu 56. Nous aurions pu écrire aussi directement cette opération sous la forme suivante, forme qui correspond à l'énoncé des règles de calcul que je viens de vous donner plus haut.

111
x1000
-----
= 111000

Nous avons un zéro comme premier chiffre du multiplicateur, nous décalerons notre produit partiel d'une position vers la gauche (nous injectons donc au résultat intermédiaire un zéro par la droite). Même constatation pour le deuxième et le troisième chiffre, nous décalerons donc notre produit partiel de deux positions vers la gauche. Lorsque nous arrivons au chiffre en quatrième position de notre multiplicateur, nous trouvons un 1. Cette fois-ci, nous allons donc prendre le multiplicande, le décaler de trois positions vers la gauche et l'ajouter à notre résultat final. Comme l'opération fi-

voici UN JEU POUR GAGNER UN ABONNEMENT D'UN AN A HEBDOGICIEL: POSEZ LE BOUT DE VOTRE NEZ ici PUIS LISEZ LA PAGE ENTIÈREMENT SANS DÉCOLLER LE NEZ ET EN GARANT VOTRE JOURNAL BIEN A PLAT. SOLUTION DONC VOUS PÉDEZ IMPOSSIBLE A FAIRE

qui revient à décaler ce même multiplicande d'une position à gauche. Il sera donc égal dorénavant à : 1010.

\* Phase 2 : nous devons multiplier le multiplicande par 1. Le résultat subira donc l'opération suivante : Res = Res + 1010 Puis nous décalerons le multiplicande d'une position vers la gauche, soit : 10100.

\* Phase 3 : nous devons multiplier le multiplicande par 0. Nous pratiquerons donc le même décalage à gauche d'une position du multiplicande soit : 101000.

\* Phase 4 : nous devons multiplier le multiplicande par 1. Le résultat subit donc une nouvelle modification : Res = Res + 101000. Puis nous décalons le multiplicande d'une position vers la gauche soit : 1010000.

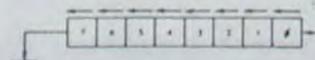
Cette fois-ci, nous sommes arrivés au bout de notre calcul! Il nous reste à savoir si le résultat que nous avons obtenu est bien conforme à celui que nous attendions de notre opération.

Res = 0 + 1010 + 101000 = 110010

Nous avons multiplié 5 par 10 et nous avons bien obtenu 50. Notre méthode de calcul est donc correcte. Nous nous retrouvons donc à la tête d'une méthode de calcul relativement simple à mettre en oeuvre. Nous devons malgré tout nous méfier de deux aspects de celle-ci : lorsque nous effectuons un décalage vers la gauche, un bit est injecté à la place du bit 0 et l'ancien bit 7 de notre octet est viré. Mais disparaît-il simplement ou pouvons-nous le récupérer d'une manière ou d'une autre?

Regardez le schéma ci-dessous, il correspond à la méthode de fonctionnement de l'ensemble des micro-processeurs lors d'opérations de décalage.

Décalage à gauche d'une position



Vous vous apercevez que cette opération n'est guère satisfaisante, aussi allons-nous faire appel à une nouvelle instruction existant sur tous les micro-ordinateurs : la rotation! Regardez ce nouveau schéma et vous verrez apparaître la méthode de fonctionnement des rotations.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... sur Commodore 64



Transfert sur la pile

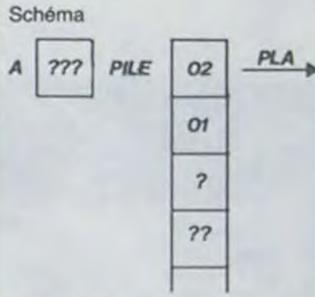
Qu'est-ce qu'une pile? Judicieuse question! C'est une sorte de tableau dans lequel on peut empiler plusieurs valeurs, mais pour travailler à nouveau avec celles-ci vous serez obligés de les sortir dans l'ordre inverse de leur entrée (on appelle ça dépiler). Reprenez le cours du numéro 70 pour contempler tout à loisir l'analogie avec la pile d'assiettes.

Pour empiler, différentes méthodes se pratiquent :

- PHA (Push Accumulator on Stack) met le contenu de A en haut de la pile.
- PHP (Push Processor status on stack) balance le contenu du registre d'état en haut de la pile.
Pas de problème, nous utiliserons l'adressage implicite.

Pour dépiler, là encore deux instructions au choix :

- PLA (Pop Accumulator from stack) charge dans A la valeur située tout en haut de la pile (à son sommet quoi!). Et comme de coutume, nous n'aurons que l'adressage implicite à notre disposition.



Lors de l'utilisation de ces instructions où la pile entre en jeu, nous nous retrouvons avec un registre dont la valeur se modifie à chaque opération. En effet le Stack Pointer (pointeur de pile) sera incrémenté à chaque nouvelle empilement et décrémenté à chaque dépilement.

La séquence d'instructions suivante vous permettra de réaliser une sauvegarde de l'ensemble des registres du C64 :

PHA
TXA
PHA
TYA
PHA
PHP

Pour rétablir les valeurs d'origine dans chacun des registres il vous suffira alors d'exécuter la séquence suivante :

PLP
PLA
TAY
PLA
TAX
PLA

Nous rappelons que cette pile est du type LIFO (Last In, First Out; soit dernier entré premier sorti). Nous avons suffisamment empilé et dépilé pour l'instant, aussi allons-nous nous préoccuper d'un sport autrement plus complexe : les branchements.

Les BRANCHEMENTS

Les instructions de branchement vous permettent d'effectuer des sauts à des adresses machines comme un GOTO vous enverrait à une ligne de Basic.

Nous verrons les branchements inconditionnels, les sous-programmes puis, pour introduire les branchements conditionnels, les instructions de comparaison.

Les branchements inconditionnels

- JMP (Jump) agit comme un GOTO basic quand il est utilisé en adressage direct (ou étendu, c'est la même chose). Il exécute donc un saut du style :

JMP \$ C000

Envoie le processeur à l'adresse \$ C000 en plaçant cette valeur dans le PC (Program Counter). Dans le cas de l'adressage indirect ce serait équivalent à un GOTO indicé

JMP (\$ C000)

Branche le processeur au contenu des adresses \$ C000 et \$ C001

\$ C000 E2
\$ C001 FC

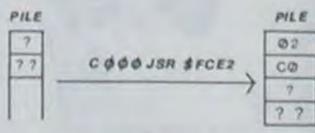
JMP (\$ C000) équivaut alors à JMP \$ FCE2 (dans le cas de l'exemple). Puisque vous n'avez pas l'air de me croire, essayez cette méthode d'adressage grâce à votre programme d'assemblage.

Dernier point essentiel : cette instruction n'affecte aucun indicateur du registre d'état.

Sous Programmes

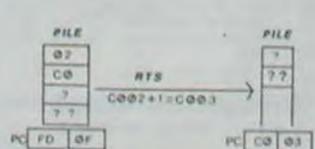
Vous connaissez le Basic? C'est parfait, alors un sous-programme ne doit pas vous être étranger. En langage machine, JSR est similaire à GOSUB et RTS à RETURN.

- JSR (Jump to SubRoutine) exécute un saut à un sous-programme lorsque le micro-processeur rencontre cette instruction, il transfère le contenu du compteur ordinal dans la pile puis effectue un JMP à l'adresse spécifiée.



Pourquoi la pile prend la valeur \$ C002 alors que l'instruction se trouve en \$ C000. JSR \$ FCE2 est codé sur trois octets : 20 E2 FC et le processeur exécute le transfert sur le troisième octet, donc \$ C002.

- RTS (Return from Subroutine) exécute un retour d'un sous-programme. Le 6510 charge le contenu de la pile, l'incrémente (elle contient l'adresse du JSR, donc pour passer à l'instruction suivante il faut lui additionner 1) et le transfert dans le compteur ordinal (PC)



Aucun indicateur n'est affecté lors de l'utilisation de ces instructions.

Comparaison

Ces instructions exécutent une comparaison logique et il en résulte une modification des indicateurs N (résultat négatif), Z (zéro) et C (retenue).

-CMP (ComPare A) suivant le mode d'adressage, le contenu de la mémoire ou de l'opérande est retranché à l'accumulateur (sans le modifier) et les indicateurs sont alors positionnés.

LDA # \$ 50
CMP # \$ 50

Donne C = 1, Z = 1 et N = 0. 50-50 est égal à zéro donc Z prend l'état logique oui soit 1.

LDA # \$ 50
CMP # \$ 20

Donne C = 1, Z = 0 et N = 0. 50-20 = 30 donc Z = 0 et N = 0 (le résultat est positif).

Pour une meilleure compréhension de la retenue (bit C) vous devez savoir qu'une soustraction en binaire s'effectue bizarrement :

\$ 50 = 01010000

On additionne \$ 50 au complément de \$ 20 et on ajoute 1.

\$ 20 = 00100000
son complément est égal à : 11011111. L'addition devient donc :

01010000
+ 11011111
+ 00000001
-----
(1)00110000

La valeur du résultat est bien égale à \$ 30. Le 1 entre parenthèse indique la présence d'une retenue lors de l'addition des deux bits 7, c'est cette retenue qui positionnera le bit de Carry C à 1.

Attention : 0+0=0, 1+0=0+1=1 et 1+1=10, car nous travaillons en binaire!

LDA # \$ 20
CMP # \$ 50

Donne C = 0, Z = 0 et N = 1. 20-50 = -30, le résultat est négatif, l'indicateur N doit donc répercuter ce résultat en se positionnant à 1.

Cette instruction CMP est adressable en immédiat, direct, direct indexé par X ou Y, page zéro, page zéro indexé par X et en pré ou post indexé indirect.

- CPX (ComPare X) et CPY (ComPare Y) ces deux instructions agissent comme CMP mais sur les registres X et Y (oh surprise!). Les modes d'adressages sont plus limités : immédiat, direct, page zéro.

Pour clôturer le cours de la semaine, admirez ce mirifique exemple de l'utilisation d'une des instructions de comparaison.

C000 A2 00 LDX # \$00
C002 BE 20 D0 STX #D020
C005 E9 INX
C006 E8 05 CPX # \$05
C008 D8 F8 BNE #C002
C00A A2 00 LDX # \$00
C00C 4C 00 C0 JMP #C000

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

Mode d'emploi :  
Le menu offre trois options : version, thème et thème/version. Après choix, rentrez le nombre de verbes à réviser et le numéro de rang, début ou fin de liste, en respectant la limite maximum de 143 verbes. Exemple : si vous choisissez 5 verbes à partir du numéro 10, l'ordinateur affichera aléatoirement 5 verbes compris entre le numéro 10 et 15. Introduire l'infinitif avec "TO" et le prétérit avec "I". En cas d'oubli, l'appui sur ENTER fera apparaître, lettre par lettre, le verbe recherché. Vous pourrez, une fois découverte, rentrer votre réponse.



# VERBES IRRÉGULIERS ANGLAIS sur AMSTRAD

## SUITE DU N°89

```

2220 IF M+K1>144 OR MK=0 OR K1<=0
OR K1>143 THEN PRINT CHR$(7):LOCAT
E 3,1:PEN 3:PRINT"ATTENTION VOUS E
TES HORS DE LIMITE !":GOTO 2200
2230 CLS
2240 FOR J8= 1 TO M
2250 CO=9:V=2:T=1:Y=T:X=T:XR=T:P=1
4
2260 K=9
2270 O=0
2280 IF K1=143 THEN M=0
2290 B=INT(RND(1)*M)+K1
2300 IF J8=1 THEN 2370
2310 G=0
2320 FOR F=1 TO J8-1
2330 IF B<>E(F) THEN 2350
2340 G=1
2350 NEXT F
2360 IF G=1 THEN 2290
2370 E(J8)= B:ON D GOSUB 3310,245
0,3310
2380 IF D=1 OR D=2 THEN 2400
2390 GOSUB 2450
2400 NEXT J8
2410 SOUND 1,239,10:SOUND 1,142,70
:SOUND 1,179,20
2420 LOCATE 11,23:PEN 1:PRINT"FIN"
2430 LOCATE 1,25:PRINT" Tapér la B
arne (ESPACE) Pour continuer"
2440 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN 244
0 ELSE 2070
2450 IF D=3 THEN CLS
2460 E(J8)= B:INK 1,21
2470 /-----THEME-----
2480 INK 3,24:LOCATE 8,1:PAPER 3:P
EN 0:PRINT"PRINCIPAUX VERBES IRREG
ULIERS":PAPER 0
2490 INK 2,18:LOCATE 8,2:PEN 2:PRI
NT"
2500 LOCATE 12,3:PEN 3:PRINT"(TRAD
UIRE CE VERBE)"
2510 LOCATE 10,5:PRINT Y2:LOCATE 2
0,5:PRINT X2:LOCATE 33,5:PRINT X1
2520 LOCATE 1,5:PAPER 3:PEN 0:PRI
NT" MAUVAIS ":" LOCATE 15,5:PAPER 2
:PEN 0:PRINT" BON ":" LOCATE 24,5:PA
PER 3:PEN 0:PRINT" ELIMINE ":" LOCAT
E 37,5:PAPER 3:PEN 0:PRINT"FOIS":P
APER 0:PEN 1
2530 LOCATE 2,7:PEN 2:PRINT J8:LOC
ATE 6,7:PEN 1:PRINT F$(B):INK 1,16
,17
2540 LOCATE 2,9:PEN 2:PRINT"INFINI
TIF"
2550 LOCATE 2,15:PRINT"PRETERIT"
2560 LOCATE 1,21:PRINT"PARTICIPE P
ASSE"
2570 LOCATE 1,25:PAPER 3:PEN 0:PRI
NT"Tapér sur ENTER Pour Deviner la
Réponse":PAPER 0
2580 CF=0
2590 PEN 2:LOCATE 12,9:INPUT X$
2600 X1$=UPPER$(X$)
2610 IF X1$=I$(B) THEN 0=1:GOTO 29
30
2620 IF X$="" THEN 3000
2630 GOSUB 2820
2640 GOTO 2590
2650 K=K+6
2660 CF=0
2670 PEN 2:LOCATE 12,15:INPUT Y$
2680 Y1$=UPPER$(Y$)
2690 IF Y1$=P$(B) THEN 0=2:GOTO 29
30
2700 IF Y$="" THEN 3130
2710 GOSUB 2820
2720 GOTO 2670
2730 K=K+6
2740 CF=0
2750 PEN 2:LOCATE 17,21:INPUT Z$
2760 Z1$=UPPER$(Z$)
2770 EB$="BIDDEN"
2780 IF Z1$=PP$(B) OR Z$="BID" THE
N 0=3:GOTO 2930
2790 IF Z$=""THEN 3100

```

```

2800 GOSUB 2820
2810 GOTO 2750
2820 FOR W= 1 TO 11
2830 A$="RECOMMENCER":H$=" _ _ _ _
_ _ _ _"
2840 IF K=21 THEN P=18
2850 LOCATE 29,K:PEN V:PRINT LEFT$(
A$,W)
2860 LOCATE P,K:PRINT LEFT$(H$,W)
2870 SOUND 1,478,10
2880 FOR J= 1 TO 50:NEXT
2890 NEXT W
2900 Y2=Y2+1:LOCATE 10,5:PRINT Y2:
CF=1
2910 V=V+1:IF V>=4 THEN V=2
2920 RETURN
2930 H=500
2940 FOR H= 1 TO 11
2950 M$="EXCELLENT "
2960 LOCATE 29,K:PEN 2:PRINT LEFT$(
M$,N)
2970 SOUND 1,H,10 :H=H-50
2980 FOR J= 1 TO 50:NEXT
2990 NEXT H
3000 IF CF=1 THEN 3020
3010 X2=X2+1:LOCATE 20,5:PEN 3:PRI
NT X2
3020 K=K+6
3030 IF 0=1 THEN 2660
3040 IF 0=2 THEN 2740
3050 IF J8=M THEN RETURN
3060 FOR at=1 TO 1500:NEXT WINDOW
1,40,6,25:CLS WINDOW 1,40,1,25:RET
URN
3070 GOTO 3030
3080 T$=LEFT$(I$(B),T)
3090 LOCATE 14,11:PEN 3:PRINT T$:T
=T+1
3100 IF T$=I$(B) THEN CO=9:GOTO 32
20
3110 IF T=3 THEN 3000
3120 SOUND 1,400:GOTO 2590
3130 L$=LEFT$(P$(B),Y)
3140 LOCATE 14,18:PEN 3:PRINT L$:Y
=Y+1
3150 IF L$=P$(B) THEN CF1=1:CO=15:
GOTO 3220
3160 IF Y=2 THEN 3130
3170 SOUND 1,400:GOTO 2670
3180 O$=LEFT$(PP$(B),X)
3190 LOCATE 19,23:PEN 3:PRINT O$:X
=X+1
3200 IF O$=PP$(B) THEN CF1=2:CO=21
:GOTO 3220
3210 SOUND 1,400:GOTO 2750
3220 PEN 2:LOCATE 29,CO:PRINT"Elim
ine " :FOR TI=1 TO 2:SOUND 1,30
0,10:SOUND 1,200,10:NEXT X1=X1+1:LO
CATE 33,5:PRINT X1:0=0+1
3230 IF CF1=1 AND 0>1 THEN 2730
3240 IF CF1=2 THEN CF1=0:GOTO 3050
3250 GOTO 2650
3260 /
3270 /
3280 /-----VERSION-----
3290 /
3300 /
3310 IF D=3 THEN CLS
3320 PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT I$(B):
"====>====>" :INK 1,18,17:SPE
ED INK 30,20:LOCATE 2,3:PEN 2:PRI
NT J8
3330 LOCATE 15,6:PAPER 3:PEN 0:PRI
NT" REPONSE "
3340 PEN 2:LOCATE 12,11:PRINT C3:L
OCATE 12,13:PRINT CC1
3350 LOCATE 2,11:PAPER 3:PEN 0:PRI
NT" BON ":"PAPER 0:LOCATE 2,13
:PAPER 3:PEN 0:PRINT" MAUVAIS "
3360 INK 3,25:PLOT 10,290,3:DRAW 6
00,290:DRAW 600,250:DRAW 10,250:DR
AW 10,290:PLOT 500,250:DRAW 500,2
90:PLOT 340,250:DRAW 340,290
3370 INK 2,13:LOCATE 1,25:PEN 3:PA
PER 2:PEN 0:PRINT"Tapér sur ENTER
Pour deviner la Réponse"
3380 LOCATE 2,19:PAPER 2:PEN 0:PRI
NT"AUTRES SENS ":"PAPER 0

```

```

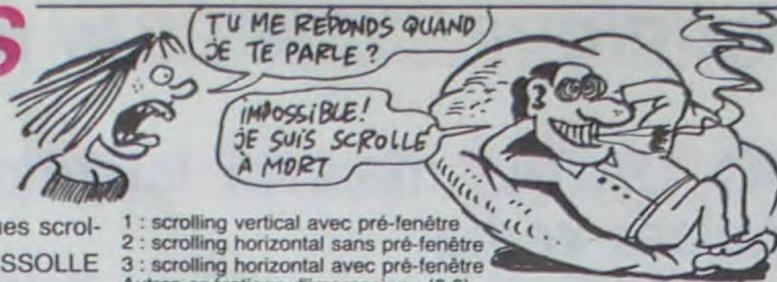
3390 INK 2,7:LOCATE 2,15:PAPER 3:P
EN 0:PRINT" ELIMINE ":" LOCATE 16,1
5:PRINT" FOIS "
3400 LOCATE 12,15:PEN 2:PRINT C4:P
APER 0
3410 LOCATE 26,1:PRINT"
"
3420 PEN 2:LOCATE 26,1:INPUT TT$
3430 IF TT$="" THEN 3920
3440 TT$=UPPER$(TT$)
3450 IF TT$="VOLER" AND F$(B)="VOL
ER (en l'air)" THEN LOCATE 12,11:P
EN 1:C3=C3+CF3:PRINT C3:LOCATE 16,
19:PEN 1:PRINT"(en l'air)":FOR TI=
1 TO 2000:NEXT:CF3=1:RETURN
3460 IF TT$=F$(B) THEN LOCATE 12,1
1:PEN 3:SOUND 1,100,10:SOUND 1,200
,20:C3=C3+CF3:PRINT C3:LOCATE 16,1
9:PEN 1:PRINT" A REVOIR ":FOR TI=1 T
O 3000:NEXT:LOCATE 16,19:PRINT "
":CF3=1:LOCATE 2,9:PRIN
T SPACE$(LEN(F$(B))):RETURN
3470 /
3480 /-----
3490 'Testes des verbes a plusieurs
sens
3500 /
3510 IF TT$="ORDONNER" AND F$(B)=R
A$(1) OR TT$="CONVIER" AND F$(B)=R
A$(1) THEN 3980
3520 IF TT$="LIER" AND F$(B)=RA$(2
) OR TT$="RELIER" AND F$(B)=RA$(2
) THEN 3980
3530 IF TT$="CASSER" AND F$(B)=RA$(
3) OR TT$="ROMPRE" AND F$(B)=RA$(
3) THEN 3980
3540 IF TT$="ELEVER" AND F$(B)=RA$(
4) OR TT$="ENGENDRER" AND F$(B)=R
A$(4) THEN 3980
3550 IF TT$="BATIR" AND F$(B)=RA$(
5) OR TT$="CONSTRUIRE" AND F$(B)=R
A$(5) THEN 3980
3560 IF TT$="SE CRAMPONNER" AND F$(
B)=RA$(6) OR TT$="TENIR BONAND" A
ND F$(B)=RA$(6) THEN 3980
3570 IF TT$="RAMPER" AND F$(B)=RA$(
7) OR TT$="S'INSINUER" AND F$(B)=
RA$(7) THEN 3980
3580 IF TT$="AGIR" AND F$(B)=RA$(8
) OR TT$="DISTRIBUER" AND F$(B)=RA
$(8) OR TT$="S'OCCUPER" AND F$(B)=
RA$(8) THEN 3980
3590 IF TT$="FAIRE" AND F$(B)=RA$(
9) OR TT$="ACCOMPLIR" AND F$(B)=RA
$(9) THEN 3980
3600 IF TT$="TIRER" AND F$(B)=RA$(
10) OR TT$="DESSINER" AND F$(B)=RA
$(10) THEN 3980
3610 IF TT$="SENTIR" AND F$(B)=RA$(
11) OR TT$="EPROUVER" AND F$(B)=R
A$(11) THEN 3980
3620 IF TT$="VOLER" AND F$(B)=RA$(
12) OR TT$="DEROBER" AND F$(B)=RA$(
12) THEN 3980
3630 IF TT$="OBTENIR" AND F$(B)=RA
$(13) OR TT$="DEVENIR" AND F$(B)=R
A$(13) THEN 3980
3640 IF TT$="SUSPENDRE" AND F$(B)=
RA$(14) OR TT$="PENDRE" AND F$(B)=
RA$(14) THEN 3980
3650 IF TT$="CACHER" AND F$(B)=RA$(
15) OR TT$="SE CACHER" AND F$(B)=
RA$(15) THEN 3980
3660 IF TT$="FRAPPER" AND F$(B)=RA
$(16) OR TT$="COGNER" AND F$(B)=RA
$(16) THEN 3980
3670 IF TT$="BLESSER" AND F$(B)=RA
$(17) OR TT$="FAIRE MAL" AND F$(B)=
RA$(17) THEN 3980
3680 IF TT$="GARDER" AND F$(B)=RA$(
18) OR TT$="CONSERVER" AND F$(B)=
RA$(18) THEN 3980
3690 IF TT$="SAVOIR" AND F$(B)=RA$(
19) OR TT$="CONNAITRE" AND F$(B)=
RA$(19) THEN 3980
3700 IF TT$="CONDUIRE" AND F$(B)=R
A$(20) OR TT$="MENER" AND F$(B)=RA
$(20) THEN 3980
3710 IF TT$="LAISSER" AND F$(B)=RA

```

```

$(21) OR TT$="PERMETTRE" AND F$(B)
=RA$(21) OR TT$="LOUER" AND F$(B)=
RA$(21) THEN 3980
3720 IF TT$="FAIRE" AND F$(B)=RA$(
22) OR TT$="FABRIQUER" AND F$(B)=R
A$(22) THEN 3980
3730 IF TT$="SIGNIFIER" AND F$(B)=
RA$(23) OR TT$="VOULOIR DIRE" AND
F$(B)=RA$(23) THEN 3980
3740 IF TT$="ALLER A CHEVAL" AND F
$(B)=RA$(24) OR TT$="MONTER" AND F
$(B)=RA$(24) THEN 3980
3750 IF TT$="TIRER" AND F$(B)=RA$(
25) OR TT$="FUSILLER" AND F$(B)=RA
$(25) THEN 3980
3760 IF TT$="SOMBRER" AND F$(B)=RA
$(26) OR TT$="COULER" AND F$(B)=RA
$(26) THEN 3980
3770 IF TT$="S'ASSEOIR" AND F$(B)=
RA$(27) OR TT$="ETRE ASSIS" AND F$(
B)=RA$(27) THEN 3980
3780 IF TT$="RENVERSER" AND F$(B)=
RA$(28) OR TT$="REPANDRE" AND F$(B
)=RA$(28) THEN 3980
3790 IF TT$="FENDRE" AND F$(B)=RA$(
29) OR TT$="SE FENDRE" AND F$(B)=
RA$(29) OR TT$="DIVISER" AND F$(B)
=RA$(29) THEN 3980
3800 IF TT$="ETENDRE" AND F$(B)=RA
$(30) OR TT$="SE PROPAGER" AND F$(
B)=RA$(30) THEN 3980
3810 IF TT$="SAUTER" AND F$(B)=RA$(
31) OR TT$="JAILLIR" AND F$(B)=RA
$(31) THEN 3980
3820 IF TT$="SE TENIR" AND F$(B)=R
A$(32) OR TT$="ETRE DEBOUT" AND F$(
B)=RA$(32) THEN 3980
3830 IF TT$="LAISSER" AND F$(B)=RA
$(33) OR TT$="QUITTER" AND F$(B)=RA
$(33) THEN 3980
3840 IF TT$="ENFLER" AND F$(B)=RA$(
34) OR TT$="S'ENFLER" AND F$(B)=RA
$(34) THEN 3980
3850 IF TT$="DIRE" AND F$(B)=RA$(3
5) OR TT$="RACONTER" AND F$(B)=RA$(
35) THEN 3980
3860 IF TT$="JETER" AND F$(B)=RA$(
36) OR TT$="LANCER" AND F$(B)=RA$(
36) THEN 3980
3870 IF TT$="MARCHER SUR" AND F$(B)
=RA$(37) OR TT$="FOULER AU PIED"
AND F$(B)=RA$(37) THEN 3980
3880 IF TT$="PENSER" AND F$(B)=RA$(
38) OR TT$="CROIRE" AND F$(B)=RA$(
38) THEN 3980
3890 IF TT$="PORTER" AND F$(B)=RA$(
39) OR TT$="SUPPORTER" AND F$(B)=
RA$(39) THEN 3980
3900 IF TT$="POSER" AND F$(B)=RA$(
40) OR TT$="PLACER" AND F$(B)=RA$(
40) THEN 3980
3910 IF TT$<>" " AND TT$<>F$(B) THEN
CC1=CC1+1:CF3=0:PEN 2:PRINT CHR$(
7):LOCATE 12,13:PRINT CC1:GOTO 3
410
3920 O1$=LEFT$(F$(B),XR):LOCATE 2,
9:PEN 3:PRINT O1$
3930 IF MID$(O1$,XR,1)="" THEN XR
=XR+1:GOTO 3920
3940 XR=XR+1
3950 IF O1$<>F$(B) THEN SOUND 1,40
0:GOTO 3420
3960 LOCATE 2,15:PEN 1:PRINT" ELIM
INE ":" LOCATE 16,15:PAPER 3:PEN 0:
PRINT" FOIS " :FOR IS=300 TO 100 ST
EP -100:SOUND 1,15,10:NEXT:PAPER 0
3970 C4=C4+1:PEN 2:LOCATE 12,15:PR
INT C4:FOR II=1 TO 2000:NEXT:CF3=1
:LOCATE 2,9:PRINT SPACE$(LEN(F$(B)
)):PEN 2:RETURN
3980 LOCATE 12,11:SOUND 1,100,10:S
OUND 1,200,20:C3=C3+CF3:PRINT C3:L
OCATE 16,19:PEN 3:PRINT F$(B):FOR
TI=1 TO 4000:NEXT:LOCATE 16,19:PRI
NT SPACE$(LEN(F$(B))):CF3=1:LOCATE
2,9:PRINT SPACE$(LEN(F$(B))):RETU
RN
3990 GOTO 3420

```



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



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

Thierry DESSOLLE

Mode d'emploi :  
 KIT HIRES est une routine en langage machine, offrant la possibilité d'animer l'écran en haute résolution. Elle permet cinq opérations, pouvant s'appliquer à n'importe quelle fenêtre de l'écran.  
 - STOCKAGE  
 - DESTOCKAGE  
 - EFFACEMENT  
 - MODIFICATION D'UN ATTRIBUT  
 - SCROLLING  
 Trois options permettent d'obtenir un nombre élevé d'effets graphiques :  
 - IMPRESSION  
 - TEMPORISATION  
 - BRUITAGE  
 KIT HIRES, occupe un peu plus de deux kilo-octets, se logeant de # 8F30 à # 97F9 (pensez à faire HIMEM # 8F2F dans vos programmes) et se scinde en 2 parties distinctes :  
 - # 8F30-# 9180 : analyse de syntaxe pour l'utilisation à partir du BASIC avec la fonction SHIERK (!).  
 - # 9181-# 97F9 : routine proprement dite.  
 KIT HIRES utilise 2 zones mémoire :  
 - # 00-# 0B : paramètres de la routine  
 - # BF00-# BFFF : stockage intermédiaire lors de l'analyse de syntaxe.

PARAMETRES :  
 PEEK(# 0) : type d'opération  
 PEEK(# 1) : type d'impression  
 DEEK(# 2) : adresse de début de stockage  
 PEEK(# 4) : attribut de la fenêtre  
 PEEK(# 5) : attribut du fond  
 PEEK(# 6) : nombre de lignes de la fenêtre  
 PEEK(# 7) : nombre de segments de la fenêtre (1 segment = 6 colonnes)  
 PEEK(# 8) : valeur de la temporisation  
 PEEK(# 9) : volume  
 PEEK(# A) : enveloppe de la tonalité  
 PEEK(# B) : note de départ  
 La position du curseur, indique le coin supérieur gauche de la fenêtre. Son abscisse (X) doit être un multiple de 6, à cause de la mémoire écran de l'ORIC. Si ce n'est pas le cas, l'abscisse prise en compte sera le multiple de 6 immédiatement inférieur à X.  
 - TYPE D'OPERATION (0,4)  
 0 : stockage !S  
 1 : déstockage !D  
 2 : effacement !E  
 3 : modification !M  
 4 : scrolling !R  
 - TYPE D'IMPRESSION (Id1)  
 En cas de scrolling : (0,3)  
 0 : scrolling vertical sans pré-fenêtre

1 : scrolling vertical avec pré-fenêtre  
 2 : scrolling horizontal sans pré-fenêtre  
 3 : scrolling horizontal avec pré-fenêtre  
 Autres opérations d'impression : (0,6)  
 0 : du haut vers le bas  
 1 : du bas vers le haut  
 2 : du haut et du bas vers le centre  
 3 : du centre vers le haut et le bas  
 4 : "store vénitien" du haut vers le bas  
 5 : "store vénitien" du bas vers le haut  
 6 : du haut vers le bas et du bas vers le haut avec croisement  
 - ADRESSE DE DEBUT DE STOCKAGE (0,255) (Sd2) ou (S# h2); le mode de stockage est le suivant :  
 le 1er octet contient le nombre de lignes stockées  
 le 2nd octet contient le nombre de segments stockés  
 la fenêtre est alors stockée ligne après ligne  
 Une fenêtre de L lignes sur C segments occupe donc (2+ L\* C) octets en mémoire.  
 - ATTRIBUT DE LA FENETRE (0,255) (Ad1) : cet attribut est "poké" dans le premier segment de chaque ligne de la fenêtre. On peut ainsi définir le papier (16 à 23), l'encre (0 à 7), le clignotement (12), etc... Reportez-vous au manuel pour les attributs graphiques de l'ORIC.

- ATTRIBUT DU FOND (0,255) (Fd1) : cet attribut est "poké" dans le premier segment immédiatement à droite du dernier segment de chaque ligne de la fenêtre. Ceci est nécessaire, car un attribut agit sur tous les segments situés à sa droite, jusqu'à la rencontre d'un nouvel attribut, toujours "grâce" à la mémoire écran de l'ORIC. Si la fenêtre "colle" au bord droit de l'écran, cet attribut est inutile.  
 - NOMBRE DE LIGNES (1,200) (Fd1) : en cas de déstockage ou de scrolling horizontal, une valeur nulle signifiera que toutes les lignes stockées seront imprimées; sinon seules les d1 premières le seront (d1 doit alors être au plus égal au nombre de segments stockés).  
 - NOMBRE DE SEGMENTS (1,40) (Cd1) : en cas de déstockage ou de scrolling vertical, une valeur nulle signifiera que tous les segments stockés seront imprimés; sinon seuls les d1 premiers segments de chaque ligne le seront (d1 doit alors être au plus égal au nombre de segments stockés).  
 - VALEUR DE LA TEMPORISATION (0,255) (Td1) : l'effet de temporisation varie en fonction du type d'opération et de la taille de la fenêtre. Il convient donc de faire des essais. En pratique cette valeur varie entre 0 et 20.  
 - VOLUME (0,15) (Vd1) : si le volume est nul, l'enveloppe de la tonalité et la note départ sont inutiles.  
 - ENVELOPPE DE LA TONALITE (0,2) (Ed1) :  
 0 : tonalité constante

1 : tonalité croissante (du grave vers l'aigu)  
 2 : tonalité décroissante (de l'aigu vers le grave)  
 - NOTE DE DEPART (1,96) (Nd1) : la note 1 correspond à la note 1 de l'octave 0, la note 96 correspond à la note 12 de l'octave 7. Le contenu des accolades (---) indique la syntaxe BASIC à employer. Les notations utilisées sont :  
 d1 : nombre décimal de 1 à 3 chiffres compris entre 0 et 255  
 d2 : nombre décimal de 1 à 5 chiffres compris entre 0 et 65535  
 h2 : nombre hexadécimal de 1 à 4 chiffres compris entre 0 et FFFF  
 Si la routine détecte des valeurs aberrantes dans les paramètres utilisés, elle ne s'exécute pas, émet un ZAP et affiche le message ILLEGAL QUANTITY ERROR en rendant la main au système. Pour chaque opération, les paramètres utilisés sont :  
 Stockage(S) : S,L,C  
 Déstockage(D) : I,S,L,C,T,V,(E,N)  
 Effacement(E) : I,A,(F),L,C,T,V,(E,N)  
 Scrolling(S) : I,S,L,C,T,V,(E,N)  
 Les paramètres non utilisés par l'opération sont ignorés par la routine.

UTILISATION EN BASIC : ne pas oublier de faire un DOKE# 2F5, # 8F30 pour assigner le SHRIEK à KIT HIRES. Le type d'opération est obligatoire et doit être spécifié en premier. Les autres paramètres, dans un ordre quelconque, doivent être séparés les uns des autres par une virgule. Les paramètres non spécifiés "prennent" leurs valeurs dans la zone # 00-# 0B.  
 L'instruction d'appel est considérée comme un ordre BASIC : vous pouvez l'inclure dans un IF...THEN...ELSE, la faire précéder ou suivre d'instructions sur une même ligne (séparé par ;), etc... Exemple : pour effacer entièrement l'écran en rouge, de bas en haut, très rapidement et silencieusement, vous devez faire :  
 CURSET0,0,3 : IE,L200,C40,A17,I1,V0,T0  
 La syntaxe n'accepte pas les variables ou expressions numériques, mais vous pouvez "vous en tirer" avec des POKE (voir programme de démonstration).  
 En cas d'erreur de syntaxe, la routine ne s'exécute pas, émet un SHOOT et affiche le message SYNTAX ERROR en rendant la main au système (d1>255 et d2< 65535 sont considérées comme des erreurs de syntaxe). Aucune valeur de la zone # 00-# 0B n'est alors modifiée.  
 A LA SORTIE  
 - La position du curseur est inchangée  
 - PEEK(# BFFD) : note finale  
 - DEEK(# BFFE) : adresse de fin de stockage (0 dans les cas E et M)  
 REMARQUES : Si vous manquez de place mémoire, vous pouvez supprimer l'analyse de syntaxe (# 8F30-# 9180) et appeler KIT HIRES par un CALL# 9181, en "pokant à la main" les paramètres dans la zone # 00-# 0B. Veillez à la cohérence entre la position du curseur et la taille de la fenêtre : si par exemple vous effacez l'écran en entier avec le curseur en son milieu, la routine ne se "plantera" pas mais le résultat risque d'être pour le moins bizarre...

```

0 REM
1 REM
2 REM
3 REM ROUTINE D'ANIMATION GRAPHI
UE
4 REM COMPATIBLE ORIC-1/ATMOS
5 REM
6 REM THIERRY DESSOLLE
7 REM FEVRIER 1985
8 REM
9 REM
100 GOTO10000 ' Implantation L,M,
1000 REM
1001 REM PROGRAMME DE DEMONSTRATI
ON
1002 REM
1010 HIRES:HIMEM#8F2F:PRINTCHR*(
7)
1020 PP=0:EE=7:II=7
1999 :
2000 REM--- INTRO
2001 :
2010 CURSET0,0,3:IM,11,A23,L200,C
40,T2,V9,E1,N25
2020 CURSET12,12,3:IM,15,A22,F23,
L176,C36,T0,E2,N50
2030 CURSET24,24,3:IM,16,A21,F22,
L152,C32,T2
2040 CURSET36,36,3:IM,12,A20,F21,
L128,C28,T1,E0,N60
2050 CURSET48,48,3:IM,13,A19,F20,
L104,C24,T0,N25
2060 CURSET60,60,3:IM,14,A18,F19,
L80,C20,T1,V0
2070 CURSET72,72,3:IM,10,A17,F18,
L56,C16,T3,V9,E1,N10
2080 CURSET84,84,3:IM,16,A16,F17,
L32,C12,T2,E2,N90
2090 CURSET96,96,3
2100 FORJ=1T07
2110 POKE4,J
2120 CURMOV0,1,3:IM,F64,L1,C2,V0,
T0
2130 NEXT
2140 K#="KIT'HIRES":CURSET88,96,3
2150 FORJ=1TOLEN(K#)
2160 C=ASC(MID*(K#,J,1))
2170 CURMOV6,0,3:CHARC,0,1
2180 NEXT
2190 FORJ=0T0125:NEXT
2200 CURSET18,96,3:IM,L7,C37,A12
2210 PRINT:PRINT:PRINTCHR*(8):SPC
(10):"PESSEZ UNE TOUCHE"
2220 GETK$:PRINT:PRINT:PRINTCHR*(
8):" "
2230 GOSUB9000
2999 :
3000 REM--- DEMO MODIF
3001 :
3010 CURSET120,100,3:CIRCLE34,1:C
IRCLE52,1:CIRCLE60,1
3020 CURMOV20,0,3:CIRCLE40,1
3030 CURMOV-40,0,3:CIRCLE40,1
3040 CURMOV20,20,3:CIRCLE40,1
    
```

```

3050 CURMOV0,-40,3:CIRCLE40,1
3060 CURSET54,38,3:IS,S#7000,L125
,C22
3070 PRINTSPC(10):"DEMO MODIFICAT
ION"
3080 PRINT" PRESSEZ UNE TOUCHE PO
UR INTERROMPRE";
3090 IM=II:PM=PP:C=64:VM=0:POKE5,
16+PP
3100 REPEAT
3110 GOSUB9500
3120 CURSET42+6*Z,34,3:IM,L132,C2
6
3130 FORJ=0T0250:NEXT
3140 UNTILKEY*(>)"
3150 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR*(
8):" "
3160 GOSUB9000
3999 :
4000 REM--- DEMO DESTOCKAGE
4001 :
4010 PRINTSPC(11):"DEMO DESTOCKAG
E"
4020 PRINT" PRESSEZ UNE TOUCHE PU
UR INTERROMPRE";
4030 REPEAT
4040 X=6*(3+INT(16*RNDC(1)))
4050 Y=INT(69*RNDC(1))
4060 E=INT(8*RNDC(1)):IFE=PPURE=EE
THEN4060
4070 POKE4,E:EE=E
4080 CURSETX-12,Y,3:IM,F64,L132,C
1
4090 C=INT(2*RNDC(1)):POKE4,12+52*
C
4100 CURSETX-6,Y,3:IM
4110 IM=II:GOSUB9590:II=IM
4120 CURSETX,Y,3:ID,L0,C0
4130 FORJ=0T0500:NEXT
4140 GOSUB9000
4150 UNTILKEY*(>)"
4160 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR*(
8):" "
4999 :
5000 REM--- DEMO SCROLLING
5001 :
5010 PRINTSPC(11):"DEMO SCROLLING
"
5020 E=INT(8*RNDC(1)):IFE=PPURE=EE
THEN5020
5030 POKE4,E:EE=E
5040 CURSET6,0,3:IM,F64,C1
5050 P=INT(8*RNDC(1)):IFP=PPOKP=EE
THEN5050
5060 POKE4,16+P:POKE5,16+PP
5070 CURSET40,85,3:IM,L30,C24
5080 CURSET54,85,3
5090 ID,I0,C0,T2,V9,E0,N30:IR,I1,
T1
5100 FORI=1T03:IR,I0:NEXT
5110 FORJ=0T0500:NEXT
5120 GOSUB9000
5130 E=INT(8*RNDC(1)):IFE=PPURE=EE
THEN5130
    
```

```

5140 POKE4,E:EE=E
5150 CURSET6,0,3:IM,F64,C1
5160 CURSET12,0,3:IM,A12
5170 CURSET18,0,3:IS,S#6000,L60,C
13
5180 P=INT(8*RNDC(1)):IFP=PPOKP=EE
THEN5180
5190 POKE4,16+P:POKE5,16+PP
5200 CURSET72,70,3:IM,C16
5210 CURSET78,70,3
5220 FORJ=1T03:IR,I0,S#7000,C13,T
1,V7,N50:NEXT
5230 IR,S#6000
5240 FORI=0T0500:NEXT
5250 GOSUB9000
5260 E=INT(8*RNDC(1)):IFE=PPOKP=EE
THEN5260
5270 POKE4,E:EE=E
5280 CURSET6,0,3:IM,F64,C1
5290 CURSET6,97,3
5300 FORJ=0T025
5310 CURMOV6,0,3:CHAR65+J,0,1
5320 NEXT
5330 FORJ=0T09
5340 CURMOV6,0,3:CHAR48+J,0,1
5350 NEXT
5360 CURSET12,97,3:IS,S#6000,L7,C
36
5370 IE,I0,A64,F64,C12,T4,V9,E2,N
50
5380 CURSET150,97,3:IE,I0,E1
5390 PRINT" PRESSEZ UNE TOUCHE PO
UR INTERROMPRE";
5400 CURSET90,97,3:IR,I3,L0,C10,T
4,V0
5410 TP=4:T=4
5420 REPEAT
5430 T=TP:IFT=0ORT=24THENTP=-IP
5440 POKE8,T:IR,I2
5450 UNTILKEY*(>)"
5460 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR*(
8):" "
5470 GOSUB9000
5480 PRINT" PRESSEZ 'R' POUR R
ECOMMENCER"
5490 PRINT" UNE AUTRE TOUCHE P
OUR FINIR";
5500 GETK$:IFK#="R"ORK#="r"THEN55
20
5510 TEXT:PAPER7:INK0:PRINTCHR*(6
):END
5520 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR*(
8):" " :GOTO2000
8999 :
9000 REM--- EFFACEMENT ALERATOIRE
9001 :
9010 FORJ=0TOPEEK(630)/5:Z=RNDC(1)
:NEXT
9020 P=INT(8*RNDC(1)):IFP=PPTHEN90
20
9030 I=INT(7*RNDC(1)):IFI=IITHEN90
30
9040 POKE4,16+P:POKE1,I:PP=P:II=I
9050 CURSET0,0,3:IE,L200,C40,T0,V
    
```

```

0
9060 RETURN
9499 :
9500 REM--- PARAMETRES ALERATOIRES
9501 :
9510 Z=INT(3*RNDC(1))
9520 ON Z+1)GOTO9530,9550,9570
9530 P=INT(8*RNDC(1)):IFP=PPOKP=EE
THEN9530
9540 POKE4,16+P:PM=P:GOTO9590
9550 IFC=64THENC=12ELSEC=64
9560 POKE4,C:GOTO9590
9570 E=INT(8*RNDC(1)):IFE=EEORE=PM
THEN9570
9580 POKE4,E:EE=E
9590 I=INT(7*RNDC(1)):IFI=IMTHEN95
90
9600 POKE1,I:IM=I
9610 T=INT(4*RNDC(1)):POKE8,T
9620 V=INT(16*RNDC(1)):IFV=VMTHEN9
620
9630 IFV<6THENV=0
9640 POKE9,V:VM=V
9650 B=INT(3*RNDC(1)):POKE10,B
9660 N=INT(51*RNDC(1)):POKE11,10+N
9670 RETURN
10000 REM-----
10001 REM LANGAGE MACHINE
10002 REM-----
10010 TEXT:RELEASE:HIMEM#8F2F
10020 POKE618,10:PRINTCHR*(12)
10030 INK1:PAPER0:PRINT"PATIENCE.
"
10040 IFPEEK(#CCCC)=#CCTHENCALL#E
76ALSECALL#E6CA
10050 P=#8F30
10060 FORI=1T087
10070 T=0:READK$,N
10080 FORJ=1TOLEN(K$)-3STEP4
10090 V=VAL("#+MID*(K$,J,4))
10100 DOKEP,V:T=T+V:P=P+2
10110 NEXT
10120 N=INT(100*N+.5):T=INT(T+.5)
10130 IFT=NTHEN10170
10140 PRINT"ERREUR DANS VOS DATAS
LIGNE":20000+10*I
10150 IFPEEK(#CCCC)=#CCTHENCALL#E
93DELSECALL#E804
10160 PAPER7:INK0:PRINTCHR*(17):C
HR*(6):STOP
10170 NEXT
10180 IFPEEK(#CCCC)=#CCTHENCALL#E
93DELSECALL#E804
10190 DOKE#2F5,#8F30
10200 IFPEEK(#CCCC)=#CCTHEN10000
10999 :
11000 REM--- MODIF ORIC-1
11001 :
    
```

**A SUIVRE...**



# PARIS DAKAR

Faites participer votre TEXAS, à un des plus célèbre rallye du monde...

Michel SCHMITZ

Mode d'emploi : Utilisez les touches : "E" pour accélérer, "X" pour freiner, "S" pour aller à gauche et "D" pour aller à droite.

### LISTING 1

```

100 REM *****
110 REM *FRES PROGRAMME*
120 REM * DE *
130 REM * PARIS_DAKAR *
140 REM *PAR SCHMITZ M.*
150 REM * POUR *
160 REM * HEBDOGICIEL *
170 REM *****
180 CALL CLEAR
190 FOR I=2 TO 14 :: CALL COLOR(1,15,6):
: NEXT I
200 REM *CHAR DECOR*
210 CALL CHAR(143,"FFFFFFFCFBC0B0")
220 CALL CHAR(142,"FFF3F3F1F07030")
230 CALL CHAR(141,"FFFFFFFFFFFFFF")
240 CALL CHAR(140,"0000000000000000")
250 CALL CHAR(139,"FFFFDFAF5F4EAD5")
260 CALL CHAR(138,"FFF7BF5FA57AB55")
270 CALL CHAR(137,"FF55AA552890022")
280 CALL CHAR(120,"00000030F1F3FFF")
290 CALL CHAR(121,"1F7FFFFFFFFFFFF")
300 CALL CHAR(122,"E0FCFFFFFFFFFFFF")
310 CALL CHAR(123,"000000C0E0BFEFF")
320 CALL CHAR(112,"F0FCFFFFFFFFFFFF")
330 CALL CHAR(113,"071FFFFFFFFFFFFFFF")
340 CALL CHAR(126,"000000000000007E")
350 CALL CHAR(127,"FFFFFFFFFFFFFF")
360 CALL CHAR(138,"FFFFFFFFFFFFFF")
370 CALL CHAR(137,"FFFFFFFF00000000")
380 REM *CHAR CARACTERES*
390 CALL CHAR(65,"001824427E4242")
400 CALL CHAR(66,"003C27C42427C")
410 CALL CHAR(67,"001C224040221C")
420 CALL CHAR(68,"007B444242447B")
430 CALL CHAR(69,"003C27840423C")
440 CALL CHAR(70,"003C240784040")
450 CALL CHAR(71,"003C24046423C")
460 CALL CHAR(72,"0042427E424242")
470 CALL CHAR(73,"003E080808083E")
480 CALL CHAR(74,"000E0404044438")
490 CALL CHAR(75,"004242444485462")
500 CALL CHAR(76,"0040404040423C")
510 CALL CHAR(77,"00245A5A424242")
520 CALL CHAR(78,"0022525252524C")
530 CALL CHAR(79,"001824424242418")
540 CALL CHAR(80,"003C2427C40404")
550 CALL CHAR(81,"0018244242418")
560 CALL CHAR(82,"003C2427C4442")
570 CALL CHAR(83,"001C22300C423C")
580 CALL CHAR(84,"00362A08080808")
590 CALL CHAR(85,"0042424242418")
600 CALL CHAR(86,"0042424242418")
610 CALL CHAR(87,"004949492A2A1C")
620 CALL CHAR(88,"004222142B4442")
630 CALL CHAR(89,"00424230C24438")
640 CALL CHAR(90,"007E420C10627E")
650 REM *CHAR NOMBRES*
660 CALL CHAR(48,"0018242C42418")
670 CALL CHAR(49,"00081B2B081B18")
680 CALL CHAR(50,"003C041C30303C")
690 CALL CHAR(51,"003C043C0C0C3C")
    
```

```

700 CALL CHAR(52,"0040483C081B18")
710 CALL CHAR(53,"003C20382C0C3C")
720 CALL CHAR(54,"003C20382C0C3C")
730 CALL CHAR(55,"003C0408101B18")
740 CALL CHAR(56,"003828382C0C3C")
750 CALL CHAR(57,"003C243C0C0C3C")
760 REM *PRESENTATION*
770 CALL CLEAR
780 CALL SCREEN(6)
790 CALL SPRITE(#1,80,4,16,32)
800 CALL SPRITE(#2,65,4,32,48)
810 CALL SPRITE(#3,82,4,48,64)
820 CALL SPRITE(#4,73,4,64,80)
830 CALL SPRITE(#5,83,4,80,96)
840 CALL SPRITE(#7,68,5,112,120)
850 CALL SPRITE(#8,65,5,128,136)
860 CALL SPRITE(#9,75,5,144,152)
870 CALL SPRITE(#10,65,5,160,168)
880 CALL SPRITE(#11,82,5,176,184)
890 CALL MAGNIFY(2)
900 CALL CHAR(42,"18245AA1A15A2418")
910 DISPLAY AT(24,1):" 1985"
920 DISPLAY AT(4,13):"TI-99/4A PRESENT"
930 DISPLAY AT(23,1):"PAR SCHMITZ MICKAE
L"
940 LA=110
950 SI=123
960 DO=131
970 RE=147
980 MI=165
990 FA=176
1000 SO=196
1010 CALL SOUND(200,LA,0,LA*2,0)
1020 CALL SOUND(100,SO,0,SO*2,0)
1030 CALL SOUND(100,RE,0,RE*2,0)
1040 CALL SOUND(400,MI,0,MI*2,0,MI**3,0)
1050 CALL SOUND(300,LA,0,LA*2,0)
1060 CALL SOUND(280,RE,0,RE*2,0)
1070 CALL SOUND(100,DO,0,DO*2,0,DO*3,0)
1080 CALL SOUND(400,SI,0,SI*2,0,SI*3,0)
1090 CALL SOUND(200,MI,0,MI*2,0)
1100 CALL SOUND(280,LA,0,LA*2,0)
1110 CALL SOUND(100,DO,0)
1120 CALL SOUND(300,RE,0,RE*2,0,RE*3,0)
1130 CALL SOUND(600,FA,0,FA*2,0,FA*3,0)
1140 CALL SOUND(100,RE,0,RE*2,0,RE*3,0)
1150 CALL SOUND(200,SO,0,SO*2,0)
1160 CALL SOUND(400,RE,0,RE*2,0,RE*3,0)
1170 CALL SOUND(180,LA,0,LA*2,0,LA*3,0)
1180 CALL SOUND(300,FA,0,FA*2,0)
1190 CALL SOUND(100,SO,0,SO*2,0,SO*3,0)
1200 CALL SOUND(800,SI,0,SI*2,0,SI*3,0)
1210 CALL CLEAR
1220 CALL DELSPRITE(ALL)
1230 DISPLAY AT(2,3):"P A R I S     D A
K A R"
1240 DISPLAY AT(7,1):"VOUS ETES A BORD D
E VOTRE LAND ROVER, SUR UNE PISTE DA
NS LE DESERT."
1250 DISPLAY AT(10,1):"VOUS DEVEZ EVITER
LES TROUS ET LES BOSSES:CHAQUE TROU DUB
OSSE EVITE VOUS RAPORTE 10 PTS."
1260 DISPLAY AT(14,1):"SI VOUS PASEZ DA
NS UN TROU OU SUR UNE BOSSE VOUS PERDEZ
U TEMPS ET DE L'ESSENCE QUIRISQUERAIT DE
    
```

# TI99 BASIC ETENDU



QUI A BU BOIRA SAUF EN ÉTHIOPIE (REMIU)

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

### LISTING 2

```

1270 DISPLAY AT(18,1):"POUR FINIR L'ETAP
E DU MEME FOUR ARRIVER AU PROCHAIN RA-V
TAILLEMENT D'ESSENCE..."
1280 DISPLAY AT(23,1):"APPUYEZ SUR ESPAC
E"
1290 CALL KEY(0,0,W)
1300 IF D=32 THEN 1290 ELSE 1290
1310 IF W=0 THEN 1290 ELSE 1290
1320 FOR I=6 TO 20
1330 CALL HCHAR(1,1,32,32)
1340 NEXT I
1350 DISPLAY AT(7,1):"APRES 40 KMS COMME
VOUS ETES LE MEILLEUR VOUS DEPASSER-EZ
LES AUTRES CONCURRENTS."
1360 DISPLAY AT(10,1):"CHAQUE VOITURE DE
PASSEE VOUSRAPORTE 20 PTS,MAIS ATTENT-I
ON LA COLISION VOUS SERA FATALE CAR VO
US EXPLOSEZ."
1370 DISPLAY AT(14,1):"ET LE RALLYE SERA
TERMINE FOUR VOUS..."
1380 CALL KEY(0,0,W)
1390 IF D=32 THEN 1410
1400 IF W=0 THEN 1380 ELSE 1380
1410 FOR I=6 TO 20
1420 CALL HCHAR(1,1,32,32)
1430 NEXT I
1440 DISPLAY AT(7,1):"APRES LES VOITURES
SI VOUS JUGEZ NE PLUS AVOIR SUFFISAM-
E D'ESSENCE VOUS POURREZ FAIRE LE FLEIN
"
1460 DISPLAY AT(16,1):"INSTRUCTIONS":
"MANETTE N=1 LEVIER CDTE
GAUCHE ET DROIT"
1470 DISPLAY AT(20,1):"UNE SORTIE DE PIS
TE ENDOGMA-ERA VOTRE VOITURE ET VOUS D
ISCALIFIRA..."
1480 CALL KEY(0,0,W)
1490 IF D=32 THEN 1510
1500 IF W=0 THEN 1480 ELSE 1480
1510 FOR I=6 TO 24
1520 CALL HCHAR(1,1,32,32)
1530 NEXT I
1540 DISPLAY AT(10,5):"FIN DE PARTIE PER
DANTE"
1550 DISPLAY AT(12,1):"REDO POUR REJUE
R BLACK POUR ENREGISTRER UN A
UTRE JEU(EX. GREENPEE)"
1551 DISPLAY AT(16,5):"INSTUMENTS"
1552 DISPLAY AT(18,1):"DE GAUCHE A DROIT
E": "KILOMETRAGE, SCORE, ESSENCE, TEMPS"
1560 DISPLAY AT(23,1):"APPUYER ESPACE"
1570 CALL KEY(0,0,W)
1580 IF D=32 THEN 1600
1590 IF W=0 THEN 1570 ELSE 1570
1600 FOR I=1 TO 24
1610 CALL HCHAR(1,1,32,32)
1620 NEXT I
1630 DISPLAY AT(20,1):"SUIVEZ LES INSTR
UCTIONS POURLE CHARGEMENT DE LA MEME
    
```

### LISTING 2

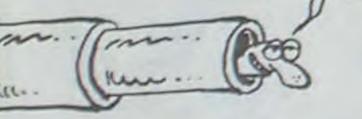
```

80 REM *PARIS DAKAR*
81 REM *SCHMITZ MICKAEL*
82 REM *SUR TI-99/4A+BE*
90 ET=1
110 ES=184
120 TH=1
130 CALL CLEAR
140 CALL SCREEN(6)
150 A$(1)=" PANNE D'ESSENCE"
160 A$(2)=" COLLISION"
170 A$(3)=" SORTIE DE ROUTE"
180 A$(4)=" TEMPS ECOULE"
190 B$="VOUS ETES DISCALIFIES"
200 C$="REDO DU BLACK ?"
210 CALL HCHAR(14,1,141,11*32)
220 CALL COLOR(14,15,6)
230 CALL COLOR(12,15,6)
240 CALL COLOR(11,15,6)
250 X=16
260 FOR I=14 TO 24
270 X=X-1
280 CALL HCHAR(I,X,143)
290 NEXT I
300 X=17
310 FOR I=14 TO 24
320 X=X+1 :: CALL HCHAR(I,X,142)
330 NEXT I
340 X=0 :: Z=17
350 FOR I=14 TO 24
360 X=X+2 :: Z=Z-1 :: CALL HCHAR(I,Z,140
,X)
370 NEXT I
380 CALL HCHAR(1,1,38,32)
390 CALL HCHAR(3,1,37,32)
400 CALL HCHAR(2,1,38,3)
410 CALL HCHAR(2,30,38,3)
420 CALL HCHAR(2,9,38)
430 CALL HCHAR(2,17,38)
440 CALL HCHAR(2,24,38)
450 CALL HCHAR(2,28,49)
460 CALL HCHAR(2,7,48)
470 CALL HCHAR(2,15,48)
480 CALL HCHAR(14,15,139)
490 CALL HCHAR(14,16,137)
500 CALL HCHAR(14,17,137)
510 CALL HCHAR(14,18,138)
520 CALL HCHAR(13,1,120)
530 CALL HCHAR(13,2,121)
540 CALL HCHAR(13,3,122)
550 CALL HCHAR(13,4,123)
560 CALL HCHAR(14,5,112)
570 CALL HCHAR(14,6,113)
580 CALL HCHAR(13,7,120)
    
```

### A SUIVRE...

## LE JUSTICIER

Suite de la page 6



```

3120 DATA 1,3,1,3,3,8,3,4,2,1,1,0,1
,2,5,3,9,0,0
3130 DATA 3,1,0,1,3,8,2,3,0,3,8,3
,0,2,3,1,8,0
3140 DATA 9,2
3150 **TABLEAU 33**
3160 DATA 7,8,1,6,6,6,8,6,1,6,6,8
,6,6,6,8,1,6,6,4
3170 DATA 0,5,2,9,0,9,3,5,5,0,5,9
,5,0,3,2,9,2
3180 DATA 1,5,3,0,0,0,3,2,9,0,2,3
,9,6,3,6,6,3
3190 DATA 1,3,2,3,1,8,1,3,0,0,8,1,3
,1,9,3,2,9,3
3200 DATA 8,2
3210 **TABLEAU 34**
3220 DATA 8,8,1,1,6,8,6,1,6,6,6,1
,6,1,6,1,6,1,6
3230 DATA 1,8,3,9,0,2,8,2,5,2,0,5,3
,9,0,0,5,3,9
3240 DATA 1,8,3,0,0,4,4,3,9,3,1,9,0
,0,1,8,2,3,0
3250 DATA 1,3,1,1,9,2,3,1,8,1,3,1
,8,3,1,3,1,8
3260 DATA 11,0
3270 **TABLEAU 35**
3280 DATA 9,8,6,6,6,6,6,6,8,1,6,6,6
,6,6,6,6,6,1,6,8
3290 DATA 2,7,7,2,0,3,7,2,9,7,7
,2,7,7,3,2,6
3300 DATA 3,5,9,5,3,0,3,2,8,1,2,2
,3,2,9,3,3,9
3310 DATA 1,3,2,8,2,3,8,3,1,8,3,8,0
,3,8,0,3,3,8
3320 DATA 12,1
3330 **TABLEAU 36**
3340 DATA 0,8,1,1,6,6,6,6,6,6,6,6
,6,6,1,8,4,1,6,8
3350 DATA 8,3,0,9,2,2,2,2,2,2,2,2
,3,4,5,3,5,8
3360 DATA 1,1,1,8,4,8,3,3,3,3,3,3
,8,5,9,3,2,3
3370 DATA 3,0,0,0,9,3,3,8,3,3,8,3
,3,2,1,1,1,8
3380 DATA 10,2
3390 **TABLEAU 37**
3400 DATA 1,8,1,8,6,6,6,8,0,8,1,1
    
```

## AU SECOURS!

```

,1,1,8,0,8,6,1,8
3410 DATA 3,1,8,2,5,5,0,0,0,3,0,0,3
,0,0,8,7,4,3
3420 DATA 3,0,0,3,7,7,1,8,1,3,6,6,3
,1,1,6,7,7,3
3430 DATA 3,8,0,3,2,9,0,0,0,3,9,9,3
,0,0,9,2,9,3
3440 DATA 10,2
3450 **TABLEAU 38**
3460 DATA 1,8,6,6,6,1,8,1,8,1,8
,1,8,1,8,4,0,8,1
3470 DATA 3,0,9,5,5,4,1,6,8,1,1,3,4
,4,8,2,0,0,3
3480 DATA 3,0,0,9,2,2,3,7,6,6,6,6,7
,7,6,6,8,0,3
3490 DATA 3,8,0,8,1,3,1,2,2,9,2,2
,2,2,2,1,1,3
3500 DATA 10,2
3510 **TABLEAU 39**
3520 DATA 8,1,8,6,6,6,6,6,1,8,8,8
,1,6,6,6,6,8,1,1
3530 DATA 3,1,2,2,2,2,1,1,1,1,1,2
,2,2,2,1,1,3
3540 DATA 3,0,0,0,3,0,0,0,3,0,0,0
,3,0,0,0,3,0
3550 DATA 3,8,0,8,3,8,0,8,3,8,0,8
,3,8,0,8,3,8
3560 DATA 9,2
3570 **TABLEAU 40**
3580 DATA 1,8,6,6,6,6,4,4,4,6,1,1,8
,1,1,6,4,4,4,8,5
3590 DATA 3,9,2,5,7,9,2,5,3,0,0,0,3
,5,2,9,7,7,3
3600 DATA 3,4,3,9,5,4,0,9,3,1,8,1,3
,9,0,4,5,5,3
3610 DATA 3,2,8,1,2,2,1,8,0,8,3,8,0
,8,1,2,2,2,3
3620 DATA 10,2
5990 *DATA ANTI ERREUR
5990 *DATA ERREUR*
6000 OUT242,0:OUT243,0:OUT244,78
6010 FOR I=101255STEP3
6020 OUT242,1:OUT242,255-1:NEXT I:B
EEP0,2:RETURN
7000 OUT242,0:OUT243,0:OUT244,78
7010 FOR I=10255STEP10
7020 FOR J=255TO1STEP-11
7030 OUT242,J:NEXT J,1:BEEP0,3:RETU
RN
8000 RESTORE I0000
8002 GOSUB I1000:LOCATE0,3:PRINT*PR
ESS RETURN ->:
8005 ON ERROR GOTO 9000
8010 FOR I=10500
8015 IF INKEY$(*)=THEN8025
8020 A1=INT(RND(1)*5):PSET(108+A
1,22):PSET(108+A1,20):READA,B:BEEP
A,B
8022 PSET(108+A1,20):PSET(108+A1
    
```

## FOUTEZ-MOI LA PAIX!

```

,22):NEXT:RETURN
8025 GOSUB I2000
8030 CLS:PRINT*MODE DE JEU :*,*DAN
S L'ORDRE 1)*"DANS LE DESORD
RE 2)*:
8040 I$=INKEY$:IFI$(*)=I*ANDI$(*)=2
THEN8040ELSEREP=VAL(I$)
8050 RETURN
9000 IF C$=THENRESTORE I0000:RESUME
8020ELSERESTORE I240:RESUME605
9100 I$=INKEY$:IFI$(*)=I*ANDI$(*)=2
THEN9100
9110 IF I$="1" THEN LR=1240ELSELR=200
0
9120 RETURN
9200 A1=INT(RND(1)*40)+1:RR=0
9210 IFA1=1 THEN RESTORE I240
9220 IFA1=2 THEN RESTORE I300
9230 IFA1=3 THEN RESTORE I360
9240 IFA1=4 THEN RESTORE I420
9250 IFA1=5 THEN RESTORE I480
9260 IFA1=6 THEN RESTORE I540
9270 IFA1=7 THEN RESTORE I600
9280 IFA1=8 THEN RESTORE I660
9290 IFA1=9 THEN RESTORE I720
9300 IFA1=10 THEN RESTORE I780
9310 IFA1=11 THEN RESTORE I840
9320 IFA1=12 THEN RESTORE I900
9330 IFA1=13 THEN RESTORE I960
9340 IFA1=14 THEN RESTORE I1020
9350 IFA1=15 THEN RESTORE I1080
9360 IFA1=16 THEN RESTORE I1140
9370 IFA1=17 THEN RESTORE I1200
9380 IFA1=18 THEN RESTORE I1260
9390 IFA1=19 THEN RESTORE I1320
9400 IFA1=20 THEN RESTORE I1380
9410 IFA1=21 THEN RESTORE I1440
9420 IFA1=22 THEN RESTORE I1500
9430 IFA1=23 THEN RESTORE I1560
9440 IFA1=24 THEN RESTORE I1620
9450 IFA1=25 THEN RESTORE I1680
9460 IFA1=26 THEN RESTORE I1740
9470 IFA1=27 THEN RESTORE I1800
9480 IFA1=28 THEN RESTORE I1860
9490 IFA1=29 THEN RESTORE I1920
9500 IFA1=30 THEN RESTORE I1980
9510 IFA1=31 THEN RESTORE I2040
9520 IFA1=32 THEN RESTORE I2100
9530 IFA1=33 THEN RESTORE I2160
9540 IFA1=34 THEN RESTORE I2220
9550 IFA1=35 THEN RESTORE I2280
9560 IFA1=36 THEN RESTORE I2340
9570 IFA1=37 THEN RESTORE I2400
9580 IFA1=38 THEN RESTORE I2460
9590 IFA1=39 THEN RESTORE I2520
9600 IFA1=40 THEN RESTORE I2580
9920 READZB$
9925 IF 99=1 THEN RETURN
9930 IF C$=THEN9980
    
```

## BON D'ACCORD

```

9940 IF LEN(ZB$)>24 THEN ZB$=""
9950 FOR I=1 TO LEN(ZB$)
9960 IF MID$(ZB$,I,1)=ZB$ THEN GOTO 92
00
9970 NEXT
9980 ZB$=ZB$+ZB$
9990 GOTO 607
10000 DATA 19,5,20,7
10010 DATA 22,5,19,5
10040 DATA 17,6,15,5
10050 DATA 19,4,19,4
10080 DATA 0,15
10090 DATA 19,5,20,5
10100 DATA 22,5,26,6
10130 DATA 24,5,20,5
10150 DATA 17,6
10160 DATA 0,15
10210 DATA 24,6,24,6
10220 DATA 26,6,29,6
10250 DATA 27,6,22,6
10270 DATA 24,6,0,1
10280 DATA 0,1,0,1
10290 DATA 0,15
10300 DATA 24,6,24,6
10310 DATA 26,6,29,6
10340 DATA 27,8,0,1
10350 DATA 0,30
11000 FOR I=1 TO 500: NEXT
11010 LINE(0,14)-(16,14):LINE(4,13
)-(4,6):LINE(12,6):LINE(12,13)
11020 LINE(5,13)-(5,6):LINE(7,13)-
(7,6):LINE(8,13)-(8,6):LINE(9,13)-
(9,6)
11030 LINE(10,13)-(10,6):LINE(11,1
3)-(11,6):PSET(6,7)
11040 LINE(110,3)-(99,14):PSET(111
,3):PSET(112,3):PSET(113,4)
11050 PSET(113,5):PSET(112,6)
11060 PSET(115,10):PSET(116,10):PS
ET(117,10):PSET(114,11):PSET(118,1
1)
11070 PSET(115,12):PSET(117,12):PS
ET(116,11):PSET(116,13):PSET(116,1
2)
11080 LINE(105,21)-(110,26):LINE(1
15,21):LINE(110,26)-(110,30)
11090 LINE(108,30)-(112,30):LINE(1
07,22)-(113,22)
11200 RETURN
12000 CLS:PRINT:PRINT*DESIREZ VOUS
LIRE LA NOTICE DU JEU ?*
12010 I$=INKEY$:IFI$(*)=O*ANDI$(*)=N
THEN I2010
12020 IF I$="N" THEN RETURN
12025 CLS:PRINT:PRINT*APPUYEZ SUR
1 TOUCHE POUR POURSUIVRE*:GOSUB I3
    
```



# ROBOT 3D

Esclave docile et non syndiqué, cherche maître absolu.  
Hedi KODJA



SALUT BEAU MEC. SI TU VEUX,  
JE PEUX ÊTRE TON ESCLAVE  
DOCILE



ÇA DÉPEND. C'EST QUOI  
LA MARQUE DE TON SAVON?

# AMSTRAD

IL FAUT SE MÉFIER  
DU CRÉTIN QUI  
DORT



## SUITE DU N°89

```

2340 PRINT "PARAMETRES OBSERVATEUR"
:PRINT "Pour visualiser le robot, vo
us devez Preciser d'ou vous le re9
andez et cela a l'aide des angles
PSI et TETA":PRINT
2350 PRINT "----PSI: angle du quel vo
us tournez autour du robot(=0 donn
e de Profil.=90"
2360 PRINT "donne de face,=-45 donn
e en biais etc...):PRINT
2370 PRINT "----TETA: angle de 'plon
gee'(=0 vous restez au raz du sol.
=30 vous surplombez legerement.=80
vous etes presque a la verticale.
=90 vous voyez le robot du dessus.
"
2380 PRINT "Pour TETA negatif vous
voyez le robot par en dessous(essa
yez teta=-30)":PRINT:PRINT"(Positi
on normale:Psi=20,teta=30)"
2390 PRINT "Suivant la distan
ce ROBOT-OBSERV. on aura un effet
de PERSPECTIVE(avec 300/dist,focal
e(1000) ou une vue ISOMETRIQUE(cent
rer dist.foc.=0)":GOSUB 2540
2400 PRINT "choix POSITION FIXE" :PR
INT:PRINT "En Plus des Parametres o
bservateur Precedents,vous devez e
nterer la valeur des 6 variables ar
ticulaires(art.1 a 6)du robot" :PR
INT:PRINT "Pour rester dans l'echan
i(=0(art.1<60,30(art.2<135,-90(art.
3<135)"
2410 GOSUB 2540
2420 PRINT "choix ANIMATION":PRINT
:PRINT "Ce choix Permet de faire un
dessin anime du mouvement du robot
":PRINT "Vous devez entrer les Para
mobs.(Psi,teta,dist,focale) et ent
rer Pour chaque articulation 2 val
eurs"
2430 PRINT:PRINT "-sa valeur initia
le(degrees)":PRINT "-sa valeur final
e"
2440 PRINT "7 images intermediaires
sont realisees,entre la config.ini
t. et la config.finale":PRINT:PRIN
T "Puis l'effet de movt. est fait
Par appel des images"
2450 PRINT "EXEMPLE:Psi=0/teta=30/d
ist.foc(0(=iso)/art.1=-40,40/art.2
-45,135/art.3 45,-45/art.4=-45,45/
art.5=20,60/art.6=20,-20,PUIS idem
sauf:teta=-30,dist=300(montre eff
et Perspec."
2460 PRINT:PRINT "Pour mettre en ev
idence l'effet de chaque art.,Pren
dre le mode anime,fixer toutes les
art.en 45 degres(entrer:45,45)sauf
une:la mettre entre 0 et 30(entrer
0,30)"
2470 PRINT "Pour ralentir le mouve
ment tapez 's' et entrez un nombre)
0.Si(0,retour menu)":GOSUB 2540
2480 PRINT "IMPORTANT les 3 choix f
il de fer/Peinture/etc.Perspect/iso
metr.,et Posi.fixe/anime Peuvent T

```

```

OUS etre combinees."PRINT"done 442
#2=16 facons de visual.le robot"
2490 PRINT "ATTENTION SAUVEGARDEZ O
E PRGM AVANT TOUT ESSAI !!!":PRIN
T "Peut sauter si erreurs de datas"
:PRINT "SAUVEGARDEZ aussi le DOSSIE
R XYZL(Par l'option 2 du menu)"
2500 PRINT "controle dossier xyzl P
renez l'option controle qui separe
les sept. jet comparez avec la vie
fournie." :PRINT "Numerotation des
Points":"PRINT"-indice 0(k<6)no se
gment"
2510 PRINT "-indice 0(k<3)no de sc
tion dans le sept." :PRINT "-indice
0(k<7)no du pt dans la section"
2520 PRINT "si un Pt est faux lors
du list,faire BREAK,entrer correct
ion en mode direct.PUIS CONT,PUIS
sauver le dossier"
2530 PRINT "-si vous utilisez les d
ata (dossier xyzl) ci-joints,entre
z au " :PRINT "debut du Prg." :PRINT
-nbre de segments=7" :PRINT "-nbre d
e sections/segment=4" :PRINT "-nbre de
pts/sect=8"
2540 PRINT "INPUT "center">" :ks:MODE
2:RETURN
2550 MODE 2:PRINT "vue eclatee" :md
e:=1:INK 1,24:INK 0,1:ORIGIN 500,70
:FOR k=0 TO km:k(k)=50:l(k)=l(k)+2
0:NEXT k:disf=900:Psi=20:teta=20:G
OSUB 1510
2560 ec:=1:GOSUB 670:FOR k=0 TO km
:l(k)=l(k)-20:NEXT k:SOUND 1,20,30
:PRINT "center" :im:pression et contro
le dossier XYZL":CALL @BB06
2570 CLS:ip=0:FOR k=0 TO km:PRINT#
ip:PRINT #ip,"segment k=";ki;" ent
raxe=";l(k)
2580 FOR i=0 TO im:is:=0:PRINT#ip,"
section i=";i:FOR j=0 TO jm:xy:=ki
,i,jk:=my(i,j,k):z:=z(i,j,k):s:=s+x
+y+z:PRINT#ip,"j=";j;"x/y/z:NEX
T j:PRINT#ip,"controle=";ctr(k,i,k)
2590 IF s<>ctr(k,i,k) THEN PRINT#i
p,"erreur sept";ki;"section";i:STRI
NG(37,"#")
2600 NEXT i:NEXT k:RETURN

```

```

J= 7 / 80 -60 8
controle= 0
section i= 1
J= 0 / 80 60 30
J= 1 / 60 80 30
J= 2 / 60 80 30
J= 3 / 60 80 30
J= 4 / 60 60 30
J= 5 / 60 80 30
J= 6 / 60 80 30
J= 7 / 80 60 30
controle= 240
section i= 2
J= 0 / 60 40 50
J= 1 / 40 60 50
J= 2 / 40 60 50
J= 3 / 60 40 50
J= 4 / 60 40 50
J= 5 / 40 60 50
J= 6 / 40 60 50
J= 7 / 60 40 50
controle= 400
section i= 3
J= 0 / 60 40 70
J= 1 / 40 60 70
J= 2 / 40 60 70
J= 3 / 60 40 70
J= 4 / 60 40 70
J= 5 / 40 60 70
J= 6 / 40 60 70
J= 7 / 60 40 70
controle= 560
segment k= 1
entracex= 80
section i= 0
J= 0 / 60 30 0
J= 1 / 30 60 0
J= 2 / 30 60 0
J= 3 / 60 30 0
J= 4 / 60 30 0
J= 5 / 30 60 0
J= 6 / 30 60 0
J= 7 / 60 30 0
controle= 0
section i= 1
J= 0 / 60 30 20
J= 1 / 30 60 20
J= 2 / 30 60 20
J= 3 / 60 30 20
J= 4 / 60 30 20
J= 5 / 30 60 20
J= 6 / 30 60 20
J= 7 / 60 30 20
controle= 160
section i= 2
J= 0 / 20 25 30
J= 1 / 15 30 30
J= 2 / 15 30 30
J= 3 / 20 25 30
J= 4 / 20 25 30
J= 5 / 15 30 30
J= 6 / 15 30 30
J= 7 / 20 25 30
controle= 240
section i= 3
J= 0 / 20 25 80
J= 1 / 15 30 80
J= 2 / 15 30 80
J= 3 / 20 25 80
J= 4 / 20 25 80
J= 5 / 15 30 80
J= 6 / 15 30 80
J= 7 / 20 25 80
controle= 640
section i= 2
J= 0 / 20 15 70
J= 1 / 15 20 70
J= 2 / 15 20 70
J= 3 / 20 15 70
J= 4 / 20 15 70
J= 5 / 15 20 70
J= 6 / 15 20 70
J= 7 / 20 15 70
controle= 800
section i= 1
J= 0 / 60 25 40
J= 1 / 55 30 40
J= 2 / 25 30 40
J= 3 / 20 25 40
J= 4 / 20 25 40
J= 5 / 25 30 40
J= 6 / 55 30 40
J= 7 / 60 25 40
controle= 80
section i= 0
J= 0 / 20 15 0
J= 1 / 15 20 0
J= 2 / 15 20 0
J= 3 / 20 15 0
J= 4 / 20 15 0
J= 5 / 15 20 0
J= 6 / 15 20 0
J= 7 / 20 15 0
controle= 800
segment k= 4
entracex= 80
section i= 0
J= 0 / 20 15 0
J= 1 / 15 20 0
J= 2 / 15 20 0
J= 3 / 20 15 0
J= 4 / 20 15 0
J= 5 / 15 20 0
J= 6 / 15 20 0
J= 7 / 20 15 0
controle= 216
section i= 3
J= 0 / 20 15 53
J= 1 / 15 20 53
J= 2 / 15 20 53
J= 3 / 20 15 53
J= 4 / 20 15 53
J= 5 / 15 20 53
J= 6 / 15 20 53
J= 7 / 20 15 53
controle= 424
segment k= 6
entracex= 50
section i= 0
J= 0 / 30 15 0
J= 1 / 25 20 0
J= 2 / 30 20 0
J= 3 / 35 15 0
J= 4 / 30 15 0
J= 5 / 25 20 0
J= 6 / 25 20 0
J= 7 / 30 15 0
controle= 140
section i= 2
J= 0 / 10 10 30
J= 1 / 10 10 30
J= 2 / 10 10 30
J= 3 / 10 10 30
J= 4 / 10 10 30
J= 5 / 10 10 30
J= 6 / 10 10 30
J= 7 / 10 10 30
controle= 240
section i= 3
J= 0 / 10 10 50
J= 1 / 10 10 50
J= 2 / 10 10 50
J= 3 / 10 10 50
J= 4 / 10 10 50
J= 5 / 10 10 50
J= 6 / 10 10 50
J= 7 / 10 10 50
controle= 400

```

### LISTING 3

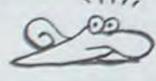
```

segment k= 0
entracex= 70
section i= 0
J= 0 / 80 60 0
J= 1 / 60 80 0
J= 2 / 60 80 0
J= 3 / 80 60 0
J= 4 / 80 60 0
J= 5 / 60 80 0
J= 6 / 60 80 0
J= 7 / 80 60 0
controle= 240
section i= 3
J= 0 / 20 25 80
J= 1 / 15 30 80
J= 2 / 15 30 80
J= 3 / 20 25 80
J= 4 / 20 25 80
J= 5 / 15 30 80
J= 6 / 15 30 80
J= 7 / 20 25 80
controle= 640
section i= 2
J= 0 / 20 15 70
J= 1 / 15 20 70
J= 2 / 15 20 70
J= 3 / 20 15 70
J= 4 / 20 15 70
J= 5 / 15 20 70
J= 6 / 15 20 70
J= 7 / 20 15 70
controle= 800
section i= 1
J= 0 / 60 25 40
J= 1 / 55 30 40
J= 2 / 25 30 40
J= 3 / 20 25 40
J= 4 / 20 25 40
J= 5 / 25 30 40
J= 6 / 55 30 40
J= 7 / 60 25 40
controle= 80
section i= 0
J= 0 / 20 15 0
J= 1 / 15 20 0
J= 2 / 15 20 0
J= 3 / 20 15 0
J= 4 / 20 15 0
J= 5 / 15 20 0
J= 6 / 15 20 0
J= 7 / 20 15 0
controle= 800
segment k= 5
entracex= 60
section i= 0
J= 0 / 0 -10 -13
J= 1 / 5 -15 -13
J= 2 / 10 -15 -13
J= 3 / 15 -10 -13
J= 4 / 15 -10 -13
J= 5 / 10 -15 -13
J= 6 / 5 -15 -13
J= 7 / 0 -10 -13
controle= 44
section i= 1

```



## LE JUSTICIER



AU SECOURS!



# BATAILLE SPATIALE

Préservez l'espace de la présence incongrue d'éternels  
vaisseaux ennemis.

Gwenael BACHELOT

Mode d'emploi:  
Les règles sont incluses.

```

15 REM
20 PRINT AT 2,1,"XXXXXXXXXX"
25 PRINT AT 3,1,"XXXXXXXXXX"
30 PRINT AT 4,1,"XXXXXXXXXX"
35 PRINT AT 5,1,"XXXXXXXXXX"
40 PRINT AT 6,1,"XXXXXXXXXX"
45 PRINT AT 7,1,"XXXXXXXXXX"
50 PRINT AT 8,1,"XXXXXXXXXX"
55 PRINT AT 9,1,"XXXXXXXXXX"
60 PRINT AT 10,1,"XXXXXXXXXX"
65 PRINT AT 11,1,"XXXXXXXXXX"
70 PRINT AT 12,1,"XXXXXXXXXX"
75 PRINT AT 13,1,"XXXXXXXXXX"
80 PRINT AT 14,1,"XXXXXXXXXX"
85 PRINT AT 15,1,"XXXXXXXXXX"
90 PRINT AT 16,1,"XXXXXXXXXX"
95 PRINT AT 17,1,"XXXXXXXXXX"
100 PRINT AT 18,1,"XXXXXXXXXX"
105 PRINT AT 19,1,"XXXXXXXXXX"
110 PRINT AT 20,1,"XXXXXXXXXX"
115 PRINT AT 21,1,"XXXXXXXXXX"
120 PRINT AT 22,1,"XXXXXXXXXX"
125 PRINT AT 23,1,"XXXXXXXXXX"
130 PRINT AT 24,1,"XXXXXXXXXX"
135 PRINT AT 25,1,"XXXXXXXXXX"
140 PRINT AT 26,1,"XXXXXXXXXX"
145 PRINT AT 27,1,"XXXXXXXXXX"
150 PRINT AT 28,1,"XXXXXXXXXX"
155 PRINT AT 29,1,"XXXXXXXXXX"
160 PRINT AT 30,1,"XXXXXXXXXX"
165 PRINT AT 31,1,"XXXXXXXXXX"
170 PRINT AT 32,1,"XXXXXXXXXX"
175 PRINT AT 33,1,"XXXXXXXXXX"
180 PRINT AT 34,1,"XXXXXXXXXX"
185 PRINT AT 35,1,"XXXXXXXXXX"
190 PRINT AT 36,1,"XXXXXXXXXX"
195 PRINT AT 37,1,"XXXXXXXXXX"
200 PRINT AT 38,1,"XXXXXXXXXX"
205 PRINT AT 39,1,"XXXXXXXXXX"
210 PRINT AT 40,1,"XXXXXXXXXX"
215 PRINT AT 41,1,"XXXXXXXXXX"
220 PRINT AT 42,1,"XXXXXXXXXX"
225 PRINT AT 43,1,"XXXXXXXXXX"
230 PRINT AT 44,1,"XXXXXXXXXX"
235 PRINT AT 45,1,"XXXXXXXXXX"
240 PRINT AT 46,1,"XXXXXXXXXX"
245 PRINT AT 47,1,"XXXXXXXXXX"
250 PRINT AT 48,1,"XXXXXXXXXX"
255 PRINT AT 49,1,"XXXXXXXXXX"
260 PRINT AT 50,1,"XXXXXXXXXX"
265 PRINT AT 51,1,"XXXXXXXXXX"
270 PRINT AT 52,1,"XXXXXXXXXX"
275 PRINT AT 53,1,"XXXXXXXXXX"
280 PRINT AT 54,1,"XXXXXXXXXX"
285 PRINT AT 55,1,"XXXXXXXXXX"
290 PRINT AT 56,1,"XXXXXXXXXX"
295 PRINT AT 57,1,"XXXXXXXXXX"
300 PRINT AT 58,1,"XXXXXXXXXX"
305 PRINT AT 59,1,"XXXXXXXXXX"
310 PRINT AT 60,1,"XXXXXXXXXX"
315 PRINT AT 61,1,"XXXXXXXXXX"
320 PRINT AT 62,1,"XXXXXXXXXX"
325 PRINT AT 63,1,"XXXXXXXXXX"
330 PRINT AT 64,1,"XXXXXXXXXX"
335 PRINT AT 65,1,"XXXXXXXXXX"
340 PRINT AT 66,1,"XXXXXXXXXX"
345 PRINT AT 67,1,"XXXXXXXXXX"
350 PRINT AT 68,1,"XXXXXXXXXX"
355 PRINT AT 69,1,"XXXXXXXXXX"
360 PRINT AT 70,1,"XXXXXXXXXX"
365 PRINT AT 71,1,"XXXXXXXXXX"
370 PRINT AT 72,1,"XXXXXXXXXX"
375 PRINT AT 73,1,"XXXXXXXXXX"
380 PRINT AT 74,1,"XXXXXXXXXX"
385 PRINT AT 75,1,"XXXXXXXXXX"
390 PRINT AT 76,1,"XXXXXXXXXX"
395 PRINT AT 77,1,"XXXXXXXXXX"
400 PRINT AT 78,1,"XXXXXXXXXX"
405 PRINT AT 79,1,"XXXXXXXXXX"
410 PRINT AT 80,1,"XXXXXXXXXX"
415 PRINT AT 81,1,"XXXXXXXXXX"
420 PRINT AT 82,1,"XXXXXXXXXX"
425 PRINT AT 83,1,"XXXXXXXXXX"
430 PRINT AT 84,1,"XXXXXXXXXX"
435 PRINT AT 85,1,"XXXXXXXXXX"
440 PRINT AT 86,1,"XXXXXXXXXX"
445 PRINT AT 87,1,"XXXXXXXXXX"
450 PRINT AT 88,1,"XXXXXXXXXX"
455 PRINT AT 89,1,"XXXXXXXXXX"
460 PRINT AT 90,1,"XXXXXXXXXX"
465 PRINT AT 91,1,"XXXXXXXXXX"
470 PRINT AT 92,1,"XXXXXXXXXX"
475 PRINT AT 93,1,"XXXXXXXXXX"
480 PRINT AT 94,1,"XXXXXXXXXX"
485 PRINT AT 95,1,"XXXXXXXXXX"
490 PRINT AT 96,1,"XXXXXXXXXX"
495 PRINT AT 97,1,"XXXXXXXXXX"
500 PRINT AT 98,1,"XXXXXXXXXX"
505 PRINT AT 99,1,"XXXXXXXXXX"
510 PRINT AT 100,1,"XXXXXXXXXX"
515 PRINT AT 101,1,"XXXXXXXXXX"
520 PRINT AT 102,1,"XXXXXXXXXX"
525 PRINT AT 103,1,"XXXXXXXXXX"
530 PRINT AT 104,1,"XXXXXXXXXX"
535 PRINT AT 105,1,"XXXXXXXXXX"
540 PRINT AT 106,1,"XXXXXXXXXX"
545 PRINT AT 107,1,"XXXXXXXXXX"
550 PRINT AT 108,1,"XXXXXXXXXX"
555 PRINT AT 109,1,"XXXXXXXXXX"
560 PRINT AT 110,1,"XXXXXXXXXX"
565 PRINT AT 111,1,"XXXXXXXXXX"
570 PRINT AT 112,1,"XXXXXXXXXX"
575 PRINT AT 113,1,"XXXXXXXXXX"
580 PRINT AT 114,1,"XXXXXXXXXX"
585 PRINT AT 115,1,"XXXXXXXXXX"
590 PRINT AT 116,1,"XXXXXXXXXX"
595 PRINT AT 117,1,"XXXXXXXXXX"
600 PRINT AT 118,1,"XXXXXXXXXX"
605 PRINT AT 119,1,"XXXXXXXXXX"
610 PRINT AT 120,1,"XXXXXXXXXX"
615 PRINT AT 121,1,"XXXXXXXXXX"
620 PRINT AT 122,1,"XXXXXXXXXX"
625 PRINT AT 123,1,"XXXXXXXXXX"
630 PRINT AT 124,1,"XXXXXXXXXX"
635 PRINT AT 125,1,"XXXXXXXXXX"
640 PRINT AT 126,1,"XXXXXXXXXX"
645 PRINT AT 127,1,"XXXXXXXXXX"
650 PRINT AT 128,1,"XXXXXXXXXX"
655 PRINT AT 129,1,"XXXXXXXXXX"
660 PRINT AT 130,1,"XXXXXXXXXX"
665 PRINT AT 131,1,"XXXXXXXXXX"
670 PRINT AT 132,1,"XXXXXXXXXX"
675 PRINT AT 133,1,"XXXXXXXXXX"
680 PRINT AT 134,1,"XXXXXXXXXX"
685 PRINT AT 135,1,"XXXXXXXXXX"
690 PRINT AT 136,1,"XXXXXXXXXX"
695 PRINT AT 137,1,"XXXXXXXXXX"
700 PRINT AT 138,1,"XXXXXXXXXX"
705 PRINT AT 139,1,"XXXXXXXXXX"
710 PRINT AT 140,1,"XXXXXXXXXX"
715 PRINT AT 141,1,"XXXXXXXXXX"
720 PRINT AT 142,1,"XXXXXXXXXX"
725 PRINT AT 143,1,"XXXXXXXXXX"
730 PRINT AT 144,1,"XXXXXXXXXX"
735 PRINT AT 145,1,"XXXXXXXXXX"
740 PRINT AT 146,1,"XXXXXXXXXX"
745 PRINT AT 147,1,"XXXXXXXXXX"
750 PRINT AT 148,1,"XXXXXXXXXX"
755 PRINT AT 149,1,"XXXXXXXXXX"
760 PRINT AT 150,1,"XXXXXXXXXX"
765 PRINT AT 151,1,"XXXXXXXXXX"
770 PRINT AT 152,1,"XXXXXXXXXX"
775 PRINT AT 153,1,"XXXXXXXXXX"
780 PRINT AT 154,1,"XXXXXXXXXX"
785 PRINT AT 155,1,"XXXXXXXXXX"
790 PRINT AT 156,1,"XXXXXXXXXX"
795 PRINT AT 157,1,"XXXXXXXXXX"
800 PRINT AT 158,1,"XXXXXXXXXX"
805 PRINT AT 159,1,"XXXXXXXXXX"
810 PRINT AT 160,1,"XXXXXXXXXX"
815 PRINT AT 161,1,"XXXXXXXXXX"
820 PRINT AT 162,1,"XXXXXXXXXX"
825 PRINT AT 163,1,"XXXXXXXXXX"
830 PRINT AT 164,1,"XXXXXXXXXX"
835 PRINT AT 165,1,"XXXXXXXXXX"
840 PRINT AT 166,1,"XXXXXXXXXX"
845 PRINT AT 167,1,"XXXXXXXXXX"
850 PRINT AT 168,1,"XXXXXXXXXX"
855 PRINT AT 169,1,"XXXXXXXXXX"
860 PRINT AT 170,1,"XXXXXXXXXX"
865 PRINT AT 171,1,"XXXXXXXXXX"
870 PRINT AT 172,1,"XXXXXXXXXX"
875 PRINT AT 173,1,"XXXXXXXXXX"
880 PRINT AT 174,1,"XXXXXXXXXX"
885 PRINT AT 175,1,"XXXXXXXXXX"
890 PRINT AT 176,1,"XXXXXXXXXX"
895 PRINT AT 177,1,"XXXXXXXXXX"
900 PRINT AT 178,1,"XXXXXXXXXX"
905 PRINT AT 179,1,"XXXXXXXXXX"
910 PRINT AT 180,1,"XXXXXXXXXX"
915 PRINT AT 181,1,"XXXXXXXXXX"
920 PRINT AT 182,1,"XXXXXXXXXX"
925 PRINT AT 183,1,"XXXXXXXXXX"
930 PRINT AT 184,1,"XXXXXXXXXX"
935 PRINT AT 185,1,"XXXXXXXXXX"
940 PRINT AT 186,1,"XXXXXXXXXX"
945 PRINT AT 187,1,"XXXXXXXXXX"
950 PRINT AT 188,1,"XXXXXXXXXX"
955 PRINT AT 189,1,"XXXXXXXXXX"
960 PRINT AT 190,1,"XXXXXXXXXX"
965 PRINT AT 191,1,"XXXXXXXXXX"
970 PRINT AT 192,1,"XXXXXXXXXX"
975 PRINT AT 193,1,"XXXXXXXXXX"
980 PRINT AT 194,1,"XXXXXXXXXX"
985 PRINT AT 195,1,"XXXXXXXXXX"
990 PRINT AT 196,1,"XXXXXXXXXX"
995 PRINT AT 197,1,"XXXXXXXXXX"

```

```

15 REM
20 PRINT AT 2,1,"XXXXXXXXXX"
25 PRINT AT 3,1,"XXXXXXXXXX"
30 PRINT AT 4,1,"XXXXXXXXXX"
35 PRINT AT 5,1,"XXXXXXXXXX"
40 PRINT AT 6,1,"XXXXXXXXXX"
45 PRINT AT 7,1,"XXXXXXXXXX"
50 PRINT AT 8,1,"XXXXXXXXXX"
55 PRINT AT 9,1,"XXXXXXXXXX"
60 PRINT AT 10,1,"XXXXXXXXXX"
65 PRINT AT 11,1,"XXXXXXXXXX"
70 PRINT AT 12,1,"XXXXXXXXXX"
75 PRINT AT 13,1,"XXXXXXXXXX"
80 PRINT AT 14,1,"XXXXXXXXXX"
85 PRINT AT 15,1,"XXXXXXXXXX"
90 PRINT AT 16,1,"XXXXXXXXXX"
95 PRINT AT 17,1,"XXXXXXXXXX"
100 PRINT AT 18,1,"XXXXXXXXXX"
105 PRINT AT 19,1,"XXXXXXXXXX"
110 PRINT AT 20,1,"XXXXXXXXXX"
115 PRINT AT 21,1,"XXXXXXXXXX"
120 PRINT AT 22,1,"XXXXXXXXXX"
125 PRINT AT 23,1,"XXXXXXXXXX"
130 PRINT AT 24,1,"XXXXXXXXXX"
135 PRINT AT 25,1,"XXXXXXXXXX"
140 PRINT AT 26,1,"XXXXXXXXXX"
145 PRINT AT 27,1,"XXXXXXXXXX"
150 PRINT AT 28,1,"XXXXXXXXXX"
155 PRINT AT 29,1,"XXXXXXXXXX"
160 PRINT AT 30,1,"XXXXXXXXXX"
165 PRINT AT 31,1,"XXXXXXXXXX"
170 PRINT AT 32,1,"XXXXXXXXXX"
175 PRINT AT 33,1,"XXXXXXXXXX"
180 PRINT AT 34,1,"XXXXXXXXXX"
185 PRINT AT 35,1,"XXXXXXXXXX"
190 PRINT AT 36,1,"XXXXXXXXXX"
195 PRINT AT 37,1,"XXXXXXXXXX"
200 PRINT AT 38,1,"XXXXXXXXXX"
205 PRINT AT 39,1,"XXXXXXXXXX"
210 PRINT AT 40,1,"XXXXXXXXXX"
215 PRINT AT 41,1,"XXXXXXXXXX"
220 PRINT AT 42,1,"XXXXXXXXXX"
225 PRINT AT 43,1,"XXXXXXXXXX"
230 PRINT AT 44,1,"XXXXXXXXXX"
235 PRINT AT 45,1,"XXXXXXXXXX"
240 PRINT AT 46,1,"XXXXXXXXXX"
245 PRINT AT 47,1,"XXXXXXXXXX"
250 PRINT AT 48,1,"XXXXXXXXXX"
255 PRINT AT 49,1,"XXXXXXXXXX"
260 PRINT AT 50,1,"XXXXXXXXXX"
265 PRINT AT 51,1,"XXXXXXXXXX"
270 PRINT AT 52,1,"XXXXXXXXXX"
275 PRINT AT 53,1,"XXXXXXXXXX"
280 PRINT AT 54,1,"XXXXXXXXXX"
285 PRINT AT 55,1,"XXXXXXXXXX"
290 PRINT AT 56,1,"XXXXXXXXXX"
295 PRINT AT 57,1,"XXXXXXXXXX"
300 PRINT AT 58,1,"XXXXXXXXXX"
305 PRINT AT 59,1,"XXXXXXXXXX"
310 PRINT AT 60,1,"XXXXXXXXXX"
315 PRINT AT 61,1,"XXXXXXXXXX"
320 PRINT AT 62,1,"XXXXXXXXXX"
325 PRINT AT 63,1,"XXXXXXXXXX"
330 PRINT AT 64,1,"XXXXXXXXXX"
335 PRINT AT 65,1,"XXXXXXXXXX"
340 PRINT AT 66,1,"XXXXXXXXXX"
345 PRINT AT 67,1,"XXXXXXXXXX"
350 PRINT AT 68,1,"XXXXXXXXXX"
355 PRINT AT 69,1,"XXXXXXXXXX"
360 PRINT AT 70,1,"XXXXXXXXXX"
365 PRINT AT 71,1,"XXXXXXXXXX"
370 PRINT AT 72,1,"XXXXXXXXXX"
375 PRINT AT 73,1,"XXXXXXXXXX"
380 PRINT AT 74,1,"XXXXXXXXXX"
385 PRINT AT 75,1,"XXXXXXXXXX"
390 PRINT AT 76,1,"XXXXXXXXXX"
395 PRINT AT 77,1,"XXXXXXXXXX"
400 PRINT AT 78,1,"XXXXXXXXXX"
405 PRINT AT 79,1,"XXXXXXXXXX"
410 PRINT AT 80,1,"XXXXXXXXXX"
415 PRINT AT 81,1,"XXXXXXXXXX"
420 PRINT AT 82,1,"XXXXXXXXXX"
425 PRINT AT 83,1,"XXXXXXXXXX"
430 PRINT AT 84,1,"XXXXXXXXXX"
435 PRINT AT 85,1,"XXXXXXXXXX"
440 PRINT AT 86,1,"XXXXXXXXXX"
445 PRINT AT 87,1,"XXXXXXXXXX"
450 PRINT AT 88,1,"XXXXXXXXXX"
455 PRINT AT 89,1,"XXXXXXXXXX"
460 PRINT AT 90,1,"XXXXXXXXXX"
465 PRINT AT 91,1,"XXXXXXXXXX"
470 PRINT AT 92,1,"XXXXXXXXXX"
475 PRINT AT 93,1,"XXXXXXXXXX"
480 PRINT AT 94,1,"XXXXXXXXXX"
485 PRINT AT 95,1,"XXXXXXXXXX"
490 PRINT AT 96,1,"XXXXXXXXXX"
495 PRINT AT 97,1,"XXXXXXXXXX"
500 PRINT AT 98,1,"XXXXXXXXXX"
505 PRINT AT 99,1,"XXXXXXXXXX"
510 PRINT AT 100,1,"XXXXXXXXXX"
515 PRINT AT 101,1,"XXXXXXXXXX"
520 PRINT AT 102,1,"XXXXXXXXXX"
525 PRINT AT 103,1,"XXXXXXXXXX"
530 PRINT AT 104,1,"XXXXXXXXXX"
535 PRINT AT 105,1,"XXXXXXXXXX"
540 PRINT AT 106,1,"XXXXXXXXXX"
545 PRINT AT 107,1,"XXXXXXXXXX"
550 PRINT AT 108,1,"XXXXXXXXXX"
555 PRINT AT 109,1,"XXXXXXXXXX"
560 PRINT AT 110,1,"XXXXXXXXXX"
565 PRINT AT 111,1,"XXXXXXXXXX"
570 PRINT AT 112,1,"XXXXXXXXXX"
575 PRINT AT 113,1,"XXXXXXXXXX"
580 PRINT AT 114,1,"XXXXXXXXXX"
585 PRINT AT 115,1,"XXXXXXXXXX"
590 PRINT AT 116,1,"XXXXXXXXXX"
595 PRINT AT 117,1,"XXXXXXXXXX"
600 PRINT AT 118,1,"XXXXXXXXXX"
605 PRINT AT 119,1,"XXXXXXXXXX"
610 PRINT AT 120,1,"XXXXXXXXXX"
615 PRINT AT 121,1,"XXXXXXXXXX"
620 PRINT AT 122,1,"XXXXXXXXXX"
625 PRINT AT 123,1,"XXXXXXXXXX"
630 PRINT AT 124,1,"XXXXXXXXXX"
635 PRINT AT 125,1,"XXXXXXXXXX"
640 PRINT AT 126,1,"XXXXXXXXXX"
645 PRINT AT 127,1,"XXXXXXXXXX"
650 PRINT AT 128,1,"XXXXXXXXXX"
655 PRINT AT 129,1,"XXXXXXXXXX"
660 PRINT AT 130,1,"XXXXXXXXXX"
665 PRINT AT 131,1,"XXXXXXXXXX"
670 PRINT AT 132,1,"XXXXXXXXXX"
675 PRINT AT 133,1,"XXXXXXXXXX"
680 PRINT AT 134,1,"XXXXXXXXXX"
685 PRINT AT 135,1,"XXXXXXXXXX"
690 PRINT AT 136,1,"XXXXXXXXXX"
695 PRINT AT 137,1,"XXXXXXXXXX"
700 PRINT AT 138,1,"XXXXXXXXXX"
705 PRINT AT 139,1,"XXXXXXXXXX"
710 PRINT AT 140,1,"XXXXXXXXXX"
715 PRINT AT 141,1,"XXXXXXXXXX"
720 PRINT AT 142,1,"XXXXXXXXXX"
725 PRINT AT 143,1,"XXXXXXXXXX"
730 PRINT AT 144,1,"XXXXXXXXXX"
735 PRINT AT 145,1,"XXXXXXXXXX"
740 PRINT AT 146,1,"XXXXXXXXXX"
745 PRINT AT 147,1,"XXXXXXXXXX"
750 PRINT AT 148,1,"XXXXXXXXXX"
755 PRINT AT 149,1,"XXXXXXXXXX"
760 PRINT AT 150,1,"XXXXXXXXXX"
765 PRINT AT 151,1,"XXXXXXXXXX"
770 PRINT AT 152,1,"XXXXXXXXXX"
775 PRINT AT 153,1,"XXXXXXXXXX"
780 PRINT AT 154,1,"XXXXXXXXXX"
785 PRINT AT 155,1,"XXXXXXXXXX"
790 PRINT AT 156,1,"XXXXXXXXXX"
795 PRINT AT 157,1,"XXXXXXXXXX"
800 PRINT AT 158,1,"XXXXXXXXXX"
805 PRINT AT 159,1,"XXXXXXXXXX"
810 PRINT AT 160,1,"XXXXXXXXXX"
815 PRINT AT 161,1,"XXXXXXXXXX"
820 PRINT AT 162,1,"XXXXXXXXXX"
825 PRINT AT 163,1,"XXXXXXXXXX"
830 PRINT AT 164,1,"XXXXXXXXXX"
835 PRINT AT 165,1,"XXXXXXXXXX"
840 PRINT AT 166,1,"XXXXXXXXXX"
845 PRINT AT 167,1,"XXXXXXXXXX"
850 PRINT AT 168,1,"XXXXXXXXXX"
855 PRINT AT 169,1,"XXXXXXXXXX"
860 PRINT AT 170,1,"XXXXXXXXXX"
865 PRINT AT 171,1,"XXXXXXXXXX"
870 PRINT AT 172,1,"XXXXXXXXXX"
875 PRINT AT 173,1,"XXXXXXXXXX"
880 PRINT AT 174,1,"XXXXXXXXXX"
885 PRINT AT 175,1,"XXXXXXXXXX"
890 PRINT AT 176,1,"XXXXXXXXXX"
895 PRINT AT 177,1,"XXXXXXXXXX"
900 PRINT AT 178,1,"XXXXXXXXXX"
905 PRINT AT 179,1,"XXXXXXXXXX"
910 PRINT AT 180,1,"XXXXXXXXXX"
915 PRINT AT 181,1,"XXXXXXXXXX"
920 PRINT AT 182,1,"XXXXXXXXXX"
925 PRINT AT 183,1,"XXXXXXXXXX"
930 PRINT AT 184,1,"XXXXXXXXXX"
935 PRINT AT 185,1,"XXXXXXXXXX"
940 PRINT AT 186,1,"XXXXXXXXXX"
945 PRINT AT 187,1,"XXXXXXXXXX"
950 PRINT AT 188,1,"XXXXXXXXXX"
955 PRINT AT 189,1,"XXXXXXXXXX"
960 PRINT AT 190,1,"XXXXXXXXXX"
965 PRINT AT 191,1,"XXXXXXXXXX"
970 PRINT AT 192,1,"XXXXXXXXXX"
975 PRINT AT 193,1,"XXXXXXXXXX"
980 PRINT AT 194,1,"XXXXXXXXXX"
985 PRINT AT 195,1,"XXXXXXXXXX"
990 PRINT AT 196,1,"XXXXXXXXXX"
995 PRINT AT 197,1,"XXXXXXXXXX"

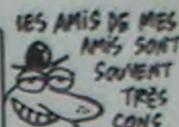
```

```

280 LET D=INT(RND*5)+1
290 LET A=INT(RND*5)+1
300 LET B=INT(RND*5)+1
310 PRINT AT U,D+5;A$
320 IF U=12 THEN LET U=12
330 IF U=8 THEN LET U=7
340 GOSUB 92
347 PRINT AT 5,1,"XXXXXXXXXX"
347 PRINT AT 15,1,"XXXXXXXXXX"
350 IF Z=3 THEN LET U=U-1
355 IF Z=4 THEN LET U=U+1
360 IF D=22 THEN GOTO 270
370 IF Z=1 AND D>13 THEN LET D=
D+1
380 IF Z=2 THEN LET D=D+1
390 REM
391 REM *****
392 REM ***** CHASSEUR *****
393 REM *****
394 REM *****
395 IF INKEYS="7" THEN LET U=U+
1
396 IF INKEYS="Y" THEN LET U=U+
3
397 IF INKEYS="6" THEN LET U=U-
1
398 IF INKEYS="H" THEN LET U=U-
2
400 IF INKEYS="8" THEN LET D=D-
1
405 IF INKEYS="5" THEN LET D=D+
1
410 IF INKEYS="0" THEN GOTO 100
420 GOTO 310
430 REM
431 REM *****
432 REM *****
433 REM *****
434 REM *****
435 LET S=5+20
439 PRINT AT 9,0+4;"XXXXXXXXXX"
440 PRINT AT 10,0+4;"XXXXXXXXXX"
445 PRINT AT 9,0+4;"XXXXXXXXXX"
450 PRINT AT 10,0+4;"XXXXXXXXXX"
455 PRINT AT 9,0+4;"XXXXXXXXXX"
460 PRINT AT 10,0+4;"XXXXXXXXXX"
465 PRINT AT 9,0+4;"XXXXXXXXXX"
470 PRINT AT 10,0+4;"XXXXXXXXXX"
475 PRINT AT 19,5;"XXXXXXXXXX"
480 PRINT AT 19,5;"XXXXXXXXXX"
485 PRINT AT 19,5;"XXXXXXXXXX"
490 PRINT AT 19,5;"XXXXXXXXXX"
495 PRINT AT 19,5;"XXXXXXXXXX"
500 PRINT AT 19,5;"XXXXXXXXXX"
505 PRINT AT 19,5;"XXXXXXXXXX"
510 PRINT AT 19,5;"XXXXXXXXXX"
515 PRINT AT 19,5;"XXXXXXXX
```

# MISSION U-72

# THOMSON T070, M05



Héros de la "kriegsmarine", cette importante mission vous vaudra peut-être la croix de fer. Pour les nostalgiques du grand reich !..

Olivier ANDRE

Mode d'emploi : Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le premier contient la présentation et les règles, le second (environ 30 Ko) est le programme principal qui doit être sauvegardé par SAVE "U-72". Vous devez, à travers 12 tableaux, détruire la base ennemie à bord de votre sous-marin U-72. Ce jeu utilise les manettes, l'adaptation clavier est indiquée au début du programme principal (REM).



HEIL HITLER!

MERDE! C'EST LE 33 APPE QUE JE FOUS EN L'AIR AVEC CE PROGRAMME A LA CON!

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

```

10 *
20 * - PRESENTATION -
30 *
40 CLS:SCREEN3,0,0:LOCATE0,0,0
50 BOXF(0,0)-(19,13) " "
60 BOXF(5,0)-(8,13) " "
70 BOXF(0,5)-(19,8) " "
80 BOXF(6,0)-(7,13) " "
90 BOXF(0,6)-(19,7) " "
100 FOR I=0 TO 1 STEP .03
110 LINE(SQR(1-I^2)*20.84441+56,I*20.844
41+56)-(-SQR(1-I^2)*20.84441+56,-I*20.8
41+56),7
120 LINE(SQR(1-I^2)*20.84441+56,-I*20.84
41+56)-(-SQR(1-I^2)*20.84441+56,-I*20.8
441+56),7
130 NEXT I
140 LINE(7,4)-(8,4) " "
150 LINE(5,9)-(6,9) " "
160 LINE(4,5)-(4,6) " "
170 LINE(9,7)-(9,8) " "
180 PRINT CHR$(14):COLOR0,7
190 LOCATE5,6:PRINT "ppppp"
200 LOCATE4,7:PRINT "00000"
210 FOR I=4 TO 8
220 LOCATE6,I:PRINT "j"
230 NEXT I
240 FOR I=5 TO 9
250 LOCATE7,I:PRINT "5"
260 NEXT I
270 LOCATE6,6:PRINT "z"
280 LOCATE7,6:PRINT "u"
290 LOCATE6,7:PRINT "k"
300 LOCATE7,7:PRINT "7"
310 PRINT CHR$(15):COLOR2,0:LOCATE23,4:A
TTR81,1:PRINT"MISSION":LOCATE26,8:PRINT"
U-72":LINE(23,5)-(36,5)CHR$(96),6,0:LINE
(26,9)-(33,9)CHR$(96),6,0:ATTR80,0
320 COLOR3,0:LOCATE0,14,0:CONSOLE14,24,,
1
330 PLAY"04L12REL240003L12LASIBL2404D0L1
203LASIBL2404D003L12SIB03L240003L12SIBLA
SOL2404REL12REL180003L6SIBL12LASIBL2404D
0L1203LASIBL2404D0L1203SIBLAS004L24REL12
REL72S0MIBL12REFAMIBL6RED003L24SIBFA04L1
2REFAMIBL6RED003L24SIBFASOL12SOLA04D003S
IBLASO"
340 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:
PRINT:PRINT" Votre mission consiste a d
étruire une base de sous-marins Anglais."
350 PRINT:PRINT" Si cette base entrain
en service,nos navires ne pourraient pl
us aller en Suede pour approvisionne
r l'industrie lourde de la Ruhr en fer
360 PRINT:PRINT" Vous disposez d'un sou

```

```

5 *
6 * par
7 *
8 * Olivier ANDRE
9 *
10 *
11 *
12 * MODIFICATIONS TOUCHES
13 *
14 * 95 IF INKEY$="" THEN...
15 * 240 Z=Y:X=X+1:Z$=INKEY$:Y=Y+(Z$=CHR
$(11) AND Y)3)-(Z$=CHR$(10))
16 *
17 * 10010 IF INKEY$="" ...
18 *
19 * IDEM DE 11010 A 19010
20 *
21 * ON SE SERT DES FLECHES HAUT ET BAS
ET DE LA BARRE ESPACE
22 *
23 *
24 * CLEAR,,33:GOSUB36000
25 *
26 * DEFINTA-Z:A=200:T=30:M=1
27 * CLS:SCREEN6,0,0:LOCATE5,10,0:PRINT"AP
PUYEZ SUR <ACTION>"
28 *
29 * 95 IF STRIG(0)=0 THENI=RND:GOTO95
30 * ON M GOTO 10000,11000,12000,13000,14
000,15000,16000,17000,18000,19000,20000,
21000
31 *
32 * 105 *
33 * 106 * GAGNE
34 * 107 *
35 * 110 SCREEN1,1,1:FORI=1TO20:SCREEN,,3:PLA
Y"04L55I":SCREEN,,1:PLAY"02L5D0":NEXTI
36 * 114 PLAY"L50A004P":CONSOLE0,23:CLS:SCREE
N3,0,0:LOCATE0,0,0:CONSOLE0,24
37 * 115 PRINT" FELICITATIONS !"
38 * 117 PRINT:PRINT" Vous avez mene votre m
ission a bien etles convois du Reich en
Mer du Nord ne sont plus menaces."
39 * 120 PRINT:PRINT" En recompense"
40 * 122 PRINT"de cet exploit,"
41 * 124 PRINT"l'Amiral Donitz,"
42 * 126 PRINT"chef d'etat major"
43 * 128 PRINT"de la Kriegsmarine"
44 * 130 PRINT"vous decore de la"
45 * 132 PRINT"CROIX DE FER !"
46 * 140 BOXF(30,5)-(33,10)CHR$(127),1,0
47 * 145 LINE(29,5)-(29,10)CHR$(127),3,0
48 * 150 LINE(34,5)-(34,10)CHR$(127),3,0
49 * 155 BOXF(240,92)-(272,95),3
50 * 160 BOXF(240,160)-(272,163),3
51 * 165 BOXF(220,112)-(223,143),3
52 * 167 BOXF(280,112)-(291,143),3
53 * 168 FORI=0TO2:LINE(240+I,96)-(248+I,120)
,3
54 * 169 LINE(272-1,96)-(263-1,120),3
55 * 170 LINE(240+I,159)-(248+I,136),3

```

```

5 *
6 * par
7 *
8 * Olivier ANDRE
9 *
10 *
11 *
12 * MODIFICATIONS TOUCHES
13 *
14 * 95 IF INKEY$="" THEN...
15 * 240 Z=Y:X=X+1:Z$=INKEY$:Y=Y+(Z$=CHR
$(11) AND Y)3)-(Z$=CHR$(10))
16 *
17 * 10010 IF INKEY$="" ...
18 *
19 * IDEM DE 11010 A 19010
20 *
21 * ON SE SERT DES FLECHES HAUT ET BAS
ET DE LA BARRE ESPACE
22 *
23 *
24 * CLEAR,,33:GOSUB36000
25 *
26 * DEFINTA-Z:A=200:T=30:M=1
27 * CLS:SCREEN6,0,0:LOCATE5,10,0:PRINT"AP
PUYEZ SUR <ACTION>"
28 *
29 * 95 IF STRIG(0)=0 THENI=RND:GOTO95
30 * ON M GOTO 10000,11000,12000,13000,14
000,15000,16000,17000,18000,19000,20000,
21000
31 *
32 * 105 *
33 * 106 * GAGNE
34 * 107 *
35 * 110 SCREEN1,1,1:FORI=1TO20:SCREEN,,3:PLA
Y"04L55I":SCREEN,,1:PLAY"02L5D0":NEXTI
36 * 114 PLAY"L50A004P":CONSOLE0,23:CLS:SCREE
N3,0,0:LOCATE0,0,0:CONSOLE0,24
37 * 115 PRINT" FELICITATIONS !"
38 * 117 PRINT:PRINT" Vous avez mene votre m
ission a bien etles convois du Reich en
Mer du Nord ne sont plus menaces."
39 * 120 PRINT:PRINT" En recompense"
40 * 122 PRINT"de cet exploit,"
41 * 124 PRINT"l'Amiral Donitz,"
42 * 126 PRINT"chef d'etat major"
43 * 128 PRINT"de la Kriegsmarine"
44 * 130 PRINT"vous decore de la"
45 * 132 PRINT"CROIX DE FER !"
46 * 140 BOXF(30,5)-(33,10)CHR$(127),1,0
47 * 145 LINE(29,5)-(29,10)CHR$(127),3,0
48 * 150 LINE(34,5)-(34,10)CHR$(127),3,0
49 * 155 BOXF(240,92)-(272,95),3
50 * 160 BOXF(240,160)-(272,163),3
51 * 165 BOXF(220,112)-(223,143),3
52 * 167 BOXF(280,112)-(291,143),3
53 * 168 FORI=0TO2:LINE(240+I,96)-(248+I,120)
,3
54 * 169 LINE(272-1,96)-(263-1,120),3
55 * 170 LINE(240+I,159)-(248+I,136),3

```

```

171 LINE(272-1,159)-(263-1,136),3
172 LINE(224,112+1)-(248,118+1),3
173 LINE(224,143-1)-(248,138-1),3
174 LINE(287,112+1)-(261,118+1),3
175 LINE(287,143-1)-(261,138-1),3
180 NEXT I
185 PLAY"T503L12LAL2404D0L12REL18MIL6FAL
12MIL24RE03L12SIL18SOL6LAL12SIL2404D003L
12LAL18LAL6S00L12LAL24SIL12S00L24MIL12LA
"
186 PLAY"L2404D0L12REL18MIL6FAL12MIL24RE
03L12SIL18SOL6LAL12SIO4L18D0L603SIL12LAL
18S00L6F00L12SOL72LA"
190 LOCATE0,21:PRINT"Voulez-vous poursui
vre cette memorable partie ?"
191 A$=INPUT$(1):IF A$="N"THENCLS:SCREEN4
,6,6:END ELSE T=30:A=200:M=1:P=P+2:GOTO9
0
195 *
196 * MOUVEMENTS SOUS-MARIN
197 *
200 IFPOINT(X0+4,Y0+6)<3 OR POINT(X-
1)0+4,Y0+6)<3THEN35000
210 A=A-1:IFA(1)THEN35000
220 IFX=8 THENA=M+1:GOTO100
230 IFY=3 AND SCREEN(X,2)=32 THENA=A+10:
IFA)200 THENA=200
240 Z=Y:X=X+1:M=STICK(0):Y=Y+(M=1 AND Y)
3)-(M=5)
245 COLOR,0:LOCATEX-2,Z:PRINT " ";
250 IFSCREEN(X,Y)<32 OR SCREEN(X-1,Y)<3
2 THEN35000
260 COLOR3:LOCATEX-1,Y:PRINTGR$(0)GR$(1)
;
270 COLOR2:LOCATE0,24:PRINTUSING" AIR:
000L TORPILLES:00 POINTS:000000":A,T,P
;
280 ON M GOTO 10010,11010,12010,13010,14
010,15010,16010,17010,18010,19010,20010,
21010
29999 * TABLEAU 1
30000 GOSUB30000
30002 X=4:Y=3:8-39:LOCATEX-1,Y:COLOR3,0:
PRINTGR$(0)GR$(1):PLAY"190P"
30010 IF STRIG(0) AND T>0 THEN10000
30020 GOTO200
30030 COLOR3,0:T=T-1:PLAY"03L3D0":IFSCRE
EN(X+1,Y)<32 THEN M=X+1:GOTO10020 ELSEP
SET(X+1,Y)GR$(12):M=X+2
30040 IFSCREEN(M,Y)<32THEN10020 ELSEPSE
T(M-1,Y)":PSET(M,Y)GR$(12):M=M+1:GOTO1
0010

```

# SLALOM

Sur la plus petite piste du monde, éprouvez vos talents de micro skieur.

Mode d'emploi : Ce jeu consiste à parcourir le plus rapidement possible, une piste truffée de piquets, sans "rencontrer" ceux-ci ni sortir de celle-ci. La gauche de l'afficheur est le début de la pente et la droite l'arrivée. Vous allez à gauche par appui sur SHIFT et à droite par ". Au départ, votre vitesse est de 1 unité, vous accélerez en augmentant la vitesse de n unités, par appui sur la touche n correspondante du pavé numérique (décélération impossible). Le choix du niveau de jeu, détermine le nombre de piquets. Initialisez le jeu par RUN (implantation du langage machine et mise à 0 des scores, par la suite faites DEF A) et en fin de partie, relancez-le par ENTER. Visualisez vos "temps records" par la routine DEF Z.

```

10:REM ----- SLA
LOM ----- AUT
EUR : FREDERIC
YARGUI, SYST
EME : SHARP PC.
-1500
20:REM - INITIALI
SATION -
30:RANDOM :CLS :
WAIT 0:CLEAR :
POKE &79B4,&B2
,0:DIM A$(0)*8
0:Y$=CHR$ 34
40:REM --- PRESEN
TATION ---
50:CURSOR 10:Y=
PEEK &704E,2=
PEEK &704F:
POKE &704E,0,0
60:GPRINT "2A2A2A
2A12003E202020
20003C0A00A0A3C
003E2020202000
1C222222C003E
040B043E"
70:FOR P=0TO 57:
GCURSOR P:
@PRINT 127:
GCURSOR 155-P:
GPRINT 127:
NEXT P
80:FOR P=57TO 77:
GCURSOR P:
STEP 12-R:
GCURSOR P:
GPRINT @CRND 1
5):NEXT P
200:S=6:T=8:U=1:U=
TIME :X=0

```



# A SUIVRE...

# PC 1500



```

210:REM DEROULEMEN
T DU JEU
220:POKE &79B6,0:
FOR S=2TO S+U-
1
230:CALL &7750:IF
(PPOINT SAND T)
=7GOTO 320
240:CALL &7750:6
GCURSOR S:
GPRINT POINT S
OR T
250:CALL &7750:IF
POINT 146GOTO
670
260:NEXT S
270:IF W=10LET T=T
+2:GOTO (T<1)*
30+290
280:IF W=1LET T=T#
2:IF T>64GOTO
320
290:U=U+VAL INKEY#
300:S=S+1:GOTO 220
310:REM --- PLANTE
!! ---
320:GCURSOR S-2
330:GOSUB INT (LN
T/LN 2+.5)*10+
300
340:CALL &7708,U:
PAUSE :GOTO 47
0
350:GPRINT "05030F
0305":RETURN
360:GPRINT "05030F
0305":RETURN
370:GPRINT "0A071E
070A":RETURN
380:GPRINT "150E3F
0E15":RETURN
390:GPRINT "2A1C7F
1C2A":RETURN
400:GPRINT "543B7E
3B54":RETURN
410:GPRINT "20703C
7020":RETURN
420:GPRINT "50007B
0050":RETURN
430:GPRINT "50007B
0050":RETURN
440:REM DUREE DU P
ARCOURS
450:U$=STR# INT (.
5+DMS (DEG
TIME -DEG U)*1
E4)+ " secondes
":U$=" (niv
eau "+STR# R+
)":RETURN
460:REM PLANTE !!
(fin #1)
470:IF &7FAND T
GOTO 610
480:ON RND 2GOTO 5
00,510
500:PAUSE " Pof !
Dans le ravin
!":GOTO 520
510:PAUSE " Eh ! R
estez avec nou
s !"
520:GOSUB 450:A$(0
)=""Vous etes r
este en piste
pendant "+U$
Preparez la
civiere !:
GOTO 650
640:PAUSE " Uite ,
appelez le SA
MU !"
650:GOSUB 450:A$(0
)=""Vous avez t
enu pendant "+
U$:GOTO 530
660:REM ---- ARRIV
EE ----
670:GOSUB 450:X$=0
$(R):IF X$GOTO
690
680:A$(0)="" Brav
o ! Parcours s
ans faute en
"+U$+U$:(R)=U
$:GOTO 550
690:IF X$(0)=U$LET A
$(0)=""Vous n'+
Y$+avez pas e
ncore battu vo
tre record : v
"+U$:GOTO 550
700:A$(0)="" Brav
o , vous avez
amelioré votre
score : "+U$+
U$:(R)=U$:G
OTO 550
710:REM --- CODES D
U L.N. ---
720:DATA &B5,&02,&
&E,&E4,&E1A,&E9
,&01,&E6E,&77,&
&61,&E5,&E01,&E6E
VIDEO REVERSE
: LDI UH, 70
: LDI UL, 40
: DEC UH
820:REM :
: LDA (U)
: EAI FF
: STA (U)
: LOP -06
830:REM :
: CPI UH, 77
: BCS -0E
: RTN
840:"2" WAIT 0:
PRINT " UQS
RECORDS ":"
CALL &7771:
PAUSE
850:FOR Q=1TO 9:
PRINT
860:PRINT " Niveau
":Q;":":;@$(Q)
":":IF @$(Q)=""
PRINT " ( non
joue )"
870:CALL &7771:
PAUSE :PAUSE :
NEXT Q:GOTO 56
0
880:REM ROUTINE "2
": TABLEAU D
S SCORES AUX D
IFFERENTS NIVE
AUX

```

## FOX DE MACHBRO SOFTWARE

Deux ans que nous nous entraî-nions à piloter les nouveaux hélicoptères de la génération Pales-à-bise et cette fois-ci la mission va avoir lieu, enfin. Nous avons passé une dernière soirée tous ensemble, demain un pilote partira et rien ne nous dit que nous le reverrons un jour.

### POUR THOMSON

Ce matin, réveil à cinq heures. Le commandant de la base m'a convié à le suivre, dans le silence le plus complet. Nous avons vérifié ensemble la perfection de marche des équipements. Pas de doute, la route

sera difficile : je dois nettoyer toutes les salles souterraines de la cité antique et oubliée de Thro-Glaude-Dith. Elle fut bâtie des ères avant ma naissance, mais ses murs paraissent toujours aussi solides bien que de nature végétale. Les anciens avaient connaissance de secrets inimaginables aujourd'hui. Après un dernier petit déjeuner avec le Commandant, j'ai grimpé à bord de Pales-à-bise et lancé la turbine. Son bruit sourd et régulier a effacé les dernières palpitations de mon cœur. Je m'élève lentement au-dessus de notre camp, une légère angoisse m'étreint à l'idée de ne plus jamais le revoir. Cap sur Thro-Glaude-Dith. L'ins-

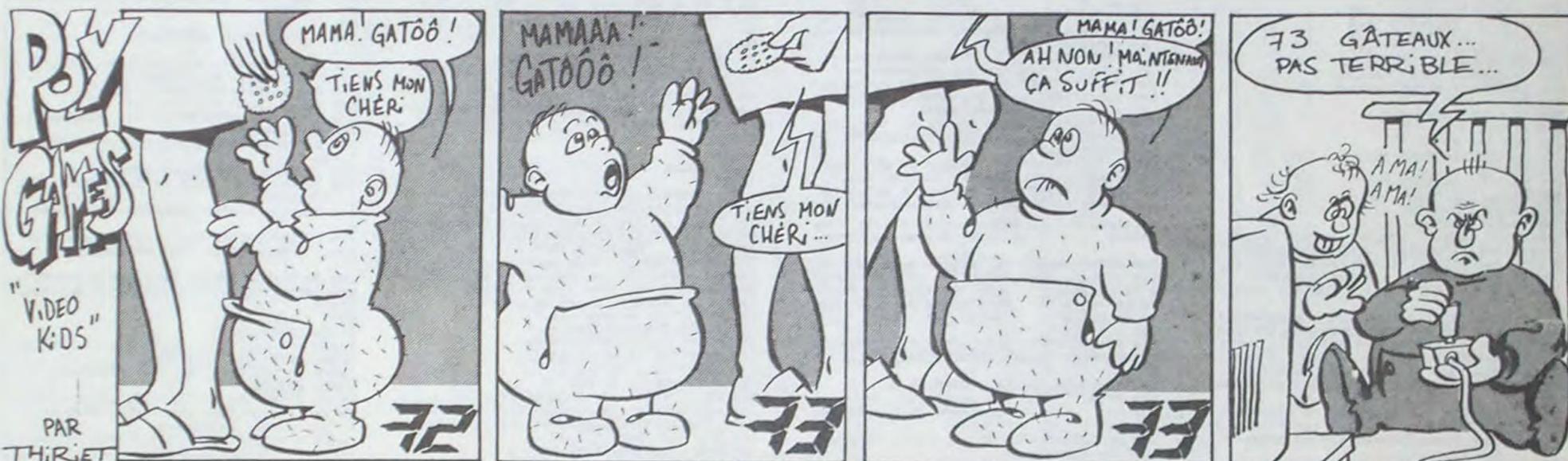
tant n'est plus à l'hésitation, mais à l'action. Je plonge dans la première salle, cherchant à détruire tous les champignons maléfiques et lumineux qui tapissent le sol et les cloisons de cet endroit. Les mutations ont l'air d'aller bon train dans ces sous-sols : les araignées ont rarement atteint des tailles aussi pharamineuses dans nos labos de génétique. Impossible de les détruire : les artificiers ont testé tous leurs explosifs, aucun n'arrive à entamer la carapace de ces bestioles, seul leur fil présente quelques faiblesses à mes bombes, mais la place à bord est limitée et je me dois d'être économe. Ces murailles de lianes m'intrigueront jusqu'à mon lit de mort, je ne vois vraiment pas qui a pu leur permettre de soutenir de telles structures. Mais passons : je peux les transpercer à coup de TNT pour atteindre le dernier groupe de champignons de cet endroit. Nos ancêtres avaient de drôles

de goûts en ce qui concerne l'éclairage, ou alors ils étaient immunisés au contact des lasers : je viens de passer d'un cheveu au-dessus de l'un d'entre eux, je ne l'avais pas vu. Dorénavant, la prudence s'impose. Ça y est ! Je viens de trouver l'accès à la seconde salle de la cité. Je longe la longue procession des lasers et je plonge au dernier moment : ça passe ! Ouf, maintenant remonter cette cheminée pour atteindre le haut de cette salle... Mais... d'où sort ce monstre mi-végétal mi-animal... Il dévore ma turbine... Je tombe... Thomsonistes, que vous roulez en MO5, TO7 (avec 16 Ko) ou TO7-70, voici le premier logiciel d'arcade qui vous portera au paradis des joueurs ! Seize tableaux vous défient par leur complexité. A vous de récolter la totalité de chacune des salles armées de vos cinq bombes. La vitesse d'exécution n'a d'égale que la qualité graphique de cette



réalisation. Dès que vous en aurez suffisamment bavé, construisez vos propres niveaux et faites-les jouer à vos cousins ! Le Lode Runner pour Thomson, à posséder absolument si vous ne désirez pas passer pour un plouc !

AMSTRAD	Robot 3D
Hedi KODJA	page 30
APPLE	Sprites
David DENAU	page 8
CANON	Gentleman cambrioleur
Stéphane MADRANGE	page 6
CBM 64	Mine
Emerich FERNANDES	page 3
EXL 100	Sir Lancelot
Laurent DOULEY	page 27
FX 702P	Pilote de chars
Bruno RAGUIN	page 29
HECTOR	Triathlon
J. Pierre POIVET	page 5
MSX	Clément le maçon
J. Pierre MARIN	page 7
ORIC	Kit Hires
Thierry DESSORE	page 26
PC 1500	Stalom
Frédérique YARGUI	page 31
SPECTRUM	Gleurk
Pierre CHAZOT	page 29
TI 99 (ba)	Paris DAKAR
Michel SCHMITZ	page 28
TI 99 (ba)	Dolphin
Mustafa NIH	page 4
TO7 70	Mission U 72
Olivier ANDRE	page 31
VIC 20	4 portes vers la liberté
Philippe MALINSKI	page 2
ZX 81	Bataille spatiale
Gwenael BACHELOT	page 30



## la Règle à Calcul

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4

- Micro-ordinateur TI 99/4A Pal 1 100 F
- Modulateur Secam France 500 F
- Modulateur Pétrel 500 F
- Câble liaison magnéto cassettes 95 F
- Magnéto cassettes Texas Instruments 595 F
- Magnéto cassettes Lanasy / Computer et câble 370 F
- Imprimante Selkocha GP 50 A 1 250 F
- Imprimante Selkocha GP 500 2 200 F
- Imprimante Epson ZX80 friction/traction 4 150 F
- Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire 2 390 F
- Interface parallèle extérieure pour TI 99 1 090 F
- Interface série extérieure pour Brother pour TI 99 1 090 F
- Manette Quick Shot à ventouse tir bloqué avec adaptateur pour 2 manettes 230 F
- Manette de jeux Texas USA, la paire 250 F

PROGRAMMATION

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

K7 EPSILON/SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ÉTENDU

- Lunar Lander 95 F
- Lunar Jumper 120 F
- Solar system 120 F
- Sum Games 120 F
- La médecine du Kouillou 120 F
- Intercepteur 120 F
- L'oscenseur 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 Ganos Basic étendu 150 F

MODULES TEXAS ORGANISATION

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

MODULES AVENTURE

- Parsec 250 F
- Tunnel of doom 350 F
- Adventure pirate 350 F
- Moonmine 250 F
- Manch mobile 250 F
- Moon sweeper 250 F
- Buck rogars 350 F
- Popeye 400 F
- Belour du pirate 250 F
- Demon attack 250 F
- Mash 250 F
- Burger time 250 F
- Microsurgeon 250 F
- Sir track 250 F
- Hopper 250 F
- Treasure Island 250 F
- Jon breaker 250 F

MODULES ATARISOFT POUR TI 99

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

MODULES LOISIRS

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

## NOUVEAU ! AMSTRAD

### Succès après succès CPC 664

Unité centrale CPC 664 avec moniteur monochrome 4.490 F

Unité centrale CPC 664 avec moniteur couleur 5.990 F

AMSTRAD/CPC 464 AVEC LECTEUR K7

- Unité centrale CPC 464 avec moniteur monochrome 2.990 F
- Unité centrale CPC 464 avec moniteur couleur 4.490 F
- Disk pour 464 4.490 F
- 2° Disk pour 464 ou 664 1.990 F
- Adaptateur peritel pour : CPC 464 ou 664 Mono 390 F
- Joystick spécial Amstrad 149 F
- Disquettes 3" à l'unité 70 F
- Disquettes 3" par 10 667 F

LOGICIELS JEUX

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

LOGICIELS UTILITAIRES

- East AMSCALC (tableur électronique) 245 F
- Amword (traitement de texte pro) 245 F
- Assembleur DEVPAC 290 F
- Pascal HISOFI 390 F
- Firmwares (Listing rom) 245 F
- DDI 1 Firmware (listing rom disk) 245 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

MODULE SUPERGRAPH

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

BASIC ÉTENDU

Module comprenant un langage de programmation renforçant le basic de TI 99. 40 commandes supplémentaires, accès au langage assembleur. (Entrées/sorties). Sous-programmes, stockage, sprites, traitement d'erreurs. Expressions logiques. LET multiple. Introductions multiples. Accès à l'extension 32 K... 800 F

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

Demandez la liste des logiciels et matériels

L'ordinateur personnel complet avec lecteur de disquettes intégré

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

### BON DE COMMANDE TARIFS JUIN 1985

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Tel : \_\_\_\_\_

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... Le modèle avec manuel + manuel assembleur sur mini-mémoire... 895 F

LOT N° 1 INDISPENSABLE

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

LOT N° X

Module supergraph + mémoire 32 K... 2390 F

EXCLUSIF Plus besoin du boîtier d'extension périphérique TEXAS

Connectez directement sur votre TI99/4A 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

Mémoire 32 K

Interface pour imprimante RS 232 ou parallèle