



HEBDOLOGICIEL



le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

M-1815-79-10F

ISSN-0760-6125

**INCROYABLE :
UN ORDINATEUR
TOMBE AMOUREUX
APRES UNE CUITE
AU CHAMPAGNE !**

Voir page 14.

**L'INFORMATIQUE
POUR TOUS
ET 90.000 DES
120.000 MICROS
POUR THOMSON !
QUI A DIT
XENOPHOBE ?**

La distribution des bons de commande pour les ordinateurs faisant partie du plan "L'Informatique pour tous" vient de se terminer. Les 120.000 micros du plan de Fabius seront français à 98,2 % ! Le Pen est d'accord, voir page 9.

C'est nouveau, ça vient de sortir :
L'actualité de la micro-informatique. Lire pages 9,10.

KLABOTZ ! KLABOTZ !
Carali est en page 17.

DEULIGNEURS
Les fainéants, page 11.

CINOCHE-TELOCHE
pages 14 et 15.

FORMATION A L'ASSEMBLEUR
Le prof et l'amateur éclairé vous attendent à la page 19.

EUHHHHH = MC 2

Tout est fourni : moniteur, lecteur de disquette, des interfaces comme s'il en pleuvait ... Mais où est le génie ?

Le micro-ordinateur Einstein est apparu sur le marché français voici deux mois et c'est un drôle d'animal : un peu comme si son constructeur (Tatung, un des plus gros distributeurs d'électro-ménager en Grande Bretagne qui détient à lui tout seul plus de 20% des ventes de téléviseurs) avait décidé de prendre le meilleur sur chacune des machines alors en vente. Résultat : un bâtard. Un beau bâtard, certes, mais un bâtard quand même.

LA MENAGERIE

D'emblée, l'Einstein souffre du principal défaut des jeunes ordinateurs : le manque de logiciels. Seuls quelques jeux se battent en duel, comme Chuckie Egg de A'n'F Software, Hunchback ou Shark Hunter, Bezz Off et Backgammon de Electric Software qui s'est contenté d'adapter des logiciels existant déjà sur MSX. En tout, une vingtaine de titres de disponibles. Par contre, il bénéficie d'un énorme avantage : comme il tourne grâce à un processeur Z80A à 4 Mhz, il peut lui être adjoint une carte CP/M, qui fait aussi office de carte 80 colonnes (pendant qu'on y est). Coût de la carte : 800 francs, des clopinettes surtout par rapport à l'unité centrale qui vaut 7990 balles !

LA PEAU DU PHOQUE

Qu'est-ce qui justifie un tel prix ? Une configuration complète, c'est à dire l'unité centrale, un lecteur de disquettes et un moniteur, le tout fourni avec câbles, documentations et manuels en français. Un moniteur monochrome est fourni avec la machine (contrairement à ce que nous avons annoncé dans le comparatif paru dans le numéro 77) ainsi qu'un lecteur de disquettes 3 pouces de technologie Hitachi. Une petite parenthèse à propos du standard 3 pouces. Il a été décidé (par qui ? Où ? Quand ?) que le nouveau standard destiné à remplacer le 5 pouces un quart était le 3 pouces et demi de Sony. Mais où est-il, ce 3 pouces et demi ? A part sur le Macintosh, pour l'instant, nulle part ! Amstrad et Oric, entre autres, utilisent le 3 pouces tout court, ce n'est pas un standard ? Qu'est-ce qui détermine qu'un standard soit plus standard qu'un autre standard : une norme établie par un des constructeurs ou le fait que son

standard soit plus répandu ? Fin de la parenthèse.

LES TENTACULES DE LA PIEUVRE

Une autre cause possible pour ce prix élevé : le nombre de connecteurs. Outre une RS 232 entièrement reconfigurable à partir du basic (vitesse de transmission réglable en émission ET en réception de 75 à 9600 bauds), on trouve un port utilisateur 8 bits, également adressa-

des thermomètres. Côté vidéo, une prise TV et une RVB (péritel, câble fourni) vous permettront de voir ce qu'il y a sur l'écran. Il y a quelque chose sur l'écran ?

LA PERLE DE L'HUITRE

L'Einstein bénéficie de deux systèmes d'exploitation. Ça fait riche, non ? Ne vous réjouissez pas trop vite : seul l'un d'eux est destiné aux disquettes, il s'appelle classiquement DOS et comporte tout ce

tion est modifiable à souhait (visualisation des caractères ASCII, des octets en décimal, en hexa...). On peut passer du DOS au MOS, mais aussi du DOS ou du MOS au basic. Ils ne sont pas ensemble ? Ben, non.

LA QUEUE DU SINGE

Le basic est fourni sur disquette. Avantage : gain de place lorsqu'on travaille en assembleur, sous CP/M ou sous tout autre langage. Désavantage : il faut attendre qu'il se charge à chaque réinitialisation. Un coup d'oeil rapide ? Notre test fou va nous permettre de nous faire une idée.

```
10 A = 2
20 FOR N = 1 TO 20
30 A = SQR(A)
40 NEXT N
50 FOR N = 1 TO 20
60 A = A * 2
70 NEXT N
80 PRINT A
```

Et combien de temps va-t-il falloir à Albert pour nous exécuter ça ? Deux semaines ? Trois jours ? Une après-midi ? Cinq minutes ? Que nenni, mon ami : une seconde et un dixième. C'est plus qu'honorable, puisque le seul micro à aller plus vite est l'Amstrad (0,8 secondes). Et quel résultat cela va-t-il nous donner ? 2 ? 2.00000001 ? 1.99999999 ? Macache bono, my friend : 2.16828. Alors ça, par contre, c'est carrément nul. C'est moins bon que le ZX 81 ! Robe de curé, langue de nonne et deuxième test.

```
10 FOR N = 1 TO 1000
20 REM
30 NEXT
```

Accrochez-vous : une seconde 8 dixièmes. Bravo, c'est très bien. Remplaçons la ligne 20 par :

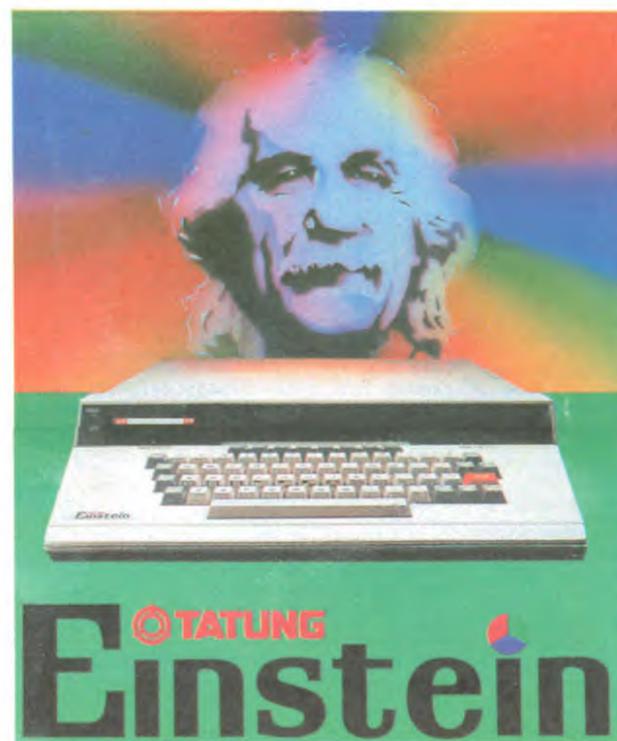
```
20 PRINT N
```

Asseyez-vous : 35 secondes ! Nul ! Pourquoi t'est-ce que ? Parce que l'écran est géré par une mémoire vidéo de 16 Ko séparée. C'est pas une raison, trop lent.

LES PLUMES DU PAON

Regardons un peu l'écran : 16 couleurs sont disponibles pour l'ère

Suite page 16



ble à partir du basic, un bus à 60 broches prévu pour des utilisations ultérieures, un connecteur pour brancher jusqu'à deux lecteurs de disquettes externes, une sortie Centronics pour une imprimante et deux ports joystick. Attention à ces derniers : ils sont aux normes Tatung, ce qui est tout sauf standard. Si vous voulez utiliser vos vieux joysticks Atari, il vous faudra ramer. Ceci dit, un grand nombre d'appareils scientifiques de mesure peuvent y être branchés, comme des cellules photo-électriques ou

qu'on peut attendre d'un DOS. L'autre s'appelle MOS. Traduction : Machine Operating System, c'est un nom comme un autre pour un moniteur. Car c'en est un et très puissant même puisqu'il comprend le calcul des branchements relatifs, la conversion de l'hexadécimal en décimal et réciproquement, les mouvements de blocs de mémoire, le remplissage de zones-mémoire, la lecture et l'écriture directe sur les secteurs de la disquette. Cette dernière option est rarissime dans un moniteur, d'autant que la présenta-

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.

CONCOURS PERMANENTS

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

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :
AMSTRAD . APPLE IIe et IIc . CANON X-07 . CASIO FX 702-P.
COMMODORE 64 ET VIC 20 . EXELVISION EXL 100 . HECTOR HR .
MSX et compatibles . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM.
SHARP PC 1500 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5.



Artistes et génies méconnus, voici enfin un utilitaire à la mesure de votre incomparable talent.

Franck et Nicolas MAGNIER

Mode d'emploi :

Programme de dessin utilisant le joystick. Après affichage de la page de présentation et appui sur ACTION, un court instant est nécessaire à l'implantation de la partie MACHINE.

LISTE DES FONCTIONS :

- DE1 : Vous dirigez un point à l'aide de la manette, l'appui sur ACTION permet d'en garder la trace.
- DE2 : Identique à DE1, mais le déplacement s'effectue pixel par pixel.
- RAY : L'appui sur ACTION définit un point de départ, chaque nouvel appui relie le point courant au point de départ.
- CAR : Deux points définis par ACTION, figurent les extrémités d'une des diagonales du carré ou du rectangle à dessiner.
- BOX : Identique à CAR mais la figure est remplie par la couleur courante (voir COU).
- LIG : Trace une ligne entre deux points définis par ACTION.
- TRA : L'appui sur ACTION trace une ligne du point courant au point précédemment affiché.
- RON : Trace un cercle après définition du centre par ACTION et d'un second point sur une même ligne horizontale pour la longueur du rayon.
- DIS : Identique à RON mais le cercle est rempli par la couleur courante (voir COU).
- ECR : Permet l'écriture de caractères sur l'écran après en avoir déterminé la couleur à la demande de l'ordinateur. Déplacement à l'aide des touches du curseur, sauf RAZ et \square .
- COU : Définition des couleurs de l'écran ou du tracé.

REM : Permet un remplissage en plein ou en trame d'une zone d'écran avec une couleur définie. L'appui sur ACTION provoque un tracé des deux côtés du point courant, jusqu'à l'encontre d'un point "forme". L'avance du remplissage dans la direction voulue est déterminée par la position du manche.

COP : Permet la copie d'une zone de l'écran vers une autre. La zone à reproduire doit être définie par les points extrêmes de la diagonale du carré qui la comporte (point supérieur gauche avec le point inférieur droit). La zone où s'effectue la copie est définie par le point supérieur gauche du carré qui la comporte.

SAV : Effectue la sauvegarde de l'écran graphique sous forme de fichier binaire. Les opérations sont indiquées.

LOA : Récupère une image sauvegardée par SAV ou par tout autre programme permettant cette fonction. Opérations également indiquées.

EFF : Effacement du dessin après confirmation.

FIN : End, fin d'utilisation du programme. L'appui sur la touche \square permet de sortir à tout moment d'une de ces fonctions.

PRECISIONS SUPPLEMENTAIRES :

- Efface un tracé quelconque en utilisant une couleur de fond (négative).
- Evitez les couleurs différentes rapprochées.
- Le remplissage "trame" concerne uniquement les couleurs positives (de 0 à 7).
- Les fonctions, sous la forme de sous-programmes, peuvent être rajoutées ou supprimées suivant vos besoins.
- Il est conseillé de sauvegarder le programme après l'avoir tapé (risque de plantage en cas d'erreur dans les DATA).
- Si pendant l'exécution d'un dessin, l'ordinateur inscrit le numéro d'une erreur commise lors de la frappe du programme, ainsi que la ligne où elle s'est produite, notez ces indications. Faites SAV pour sauvegarder le dessin en cours puis FIN et corrigez le programme. Rechargez ensuite votre dessin par LOA.

LE DESSINATEUR D'HEBDOGICIEL S'ENERVE :

PEUVENT TOUJOURS ESSAYER DE REMPLACER LES DESSINATEURS PAR LES ORDINATEURS!

LAISSEZ-MOI RIGOLER



CARALI

```

5 CLEAR,&HBF00:ON ERROR GOTO 10000
10 *****
20 ' TO-DRAW : TO-7+16K+MANNETTES '
30 ' FRANCK MAGNIER : ROCHEFORT '
40 *****
61 T$="TO-DRAW":X=RND:Y=RND
62 ATTRB1,0:CLS:SCREEN7,0,1
63 FOR I=1 TO LEM(T$)
64 LOCATE 11+(I*2),12,0:COLOR INT(7*RND)
+1:PRINT "-"
65 PLAY "A103L5D0S1#":SCREEN,,INT(RND*7)
+1
66 NEXT I
67 PLAY "A0L505D0S1L0S0FAMIREDD003D0S1L0S0FAMIREDD01D0S1L0S0FAMIREDD0"
68 FOR I=1 TO LEM(T$)
69 LOCATE 11+(I*2),12,0:COLOR INT(RND*7)
+1:PRINT MID$(T$,I,1)
70 PLAY "A101L5D0S0":SCREEN,,INT(RND*7)+1
71 NEXT I
72 FOR X=1 TO 23
73 BOX (2*X,2*X)-(2*X+(2*X),2*X+(2*X)),4
74 BOX (319-2*X,2*X)-(319-4*X,4*X),7
75 BOX (319-2*X,199-2*X)-(319-4*X,199-4*X),1
76 BOX (2*X,199-2*X)-(4*X,199-4*X),3
77 NEXT X
82 ATTRB0,0:LOCATE10,24,0
83 COLOR 3,0
84 PRINT "Appuyer sur 'ACTION'";
85 IF STRIG(0)=0 THEN 85
86 LOCATE10,24,0:COLOR7:PRINT "Appuyer s
ur 'ACTION'";
91
92 FOR I=&HBF00 TO &HBF00+238:READ AS:PO
KE I,VAL("&H"+AS):K=K+VAL("&H"+AS):NEXT
I
93 PLAY "01A1D0MID0M1"
94 IF K<>20883 THEN CLS:PRINT "IL Y A UN
E ERREUR DANS LES DATA. VERIFIEZ-
LES !!":END
95 DATA 34,7E,BE,BF,F0,10,BE,BF,F2,8C,01
,3F,22,09,10,8C,00,C7,22,03,BD,E8,21,F7
,60,30,BE,BF,F8,10,BE,BF,FA,8C,01,3F,22,0
9,10,8C,00,C7,22,03,BD,E8,0F,BE,BF,F0,30
,01,BF,BF,F0,BE,BF,F8,30,01,BF,BF,F8,FC
,BF,F0,10,B3,BF,F4
96 DATA 23,BA,0E,BF,F2,30,01,BF,BF,F2,BE
,BF,FA,30,01,BF,BF,FA,FC,BF,F2,10,B3,BF
,F6,22,0E
97 DATA FC,BF,FC,FD,BF,F0,FC,BF,FE,FD,BF
,F8,20,93,35,FE
98 DATA 34,7E,BE,BF,F0,10,BE,BF,FB,07,60,30,BE,BF,FC
,10,BE,BF,FE,1F,20,C4,01,27,08,1F,10,C4
,01,27,08,20,09,1F,10,C4,01,27,03,BD,E8,0
F,BE,BF,FA,4D,27,03,BD,E8,0F,30,01,8C,01
,48,27,0C,BD,E8,21,C1,00,2C,05,4D,27,CF
,20,EA
99 DATA BE,BF,FC,10,BE,BF,FE,1F,20,C4,01
,27,08,1F,10,C4,01,27,08,20,09,1F,10,C4
,01,27,03,BD,E8,0F,BE,BF,FA,4D,27,03,BD,E
8,0F,30,1F,8C,00,00,2D,0C,BD,E8,21,C1,00
,2C,05,4D,27,CF,20,EA,35,FE
100 ' DEFINITION DES VARIABLES
101 '
105 AS="FUNCTION ":"+CHR$(24)
110 X1=160:Y1=100:X2=160
120 Y2=100:CP=7:P=1
200 ' RAZ DE L'ECRAN
210 SCREEN7,1:CLS:LOCATE0,0,0:CONSOLE24
,,,1:BOX(0,0)-(320,200),-1
220 LOCATE0,25:COLOR,4
230 PSET(X2,Y2),CP
240 ' DEMANDE D'UNE FONCTION
250 LOCATE0,25:COLOR 7,4:PRINT AS:INPUT
F$
260 IF LEFT$(F$,3)="DE1" THEN 1000
270 IF LEFT$(F$,3)="DE2" THEN 1200
280 IF LEFT$(F$,3)="RAY" THEN 1400
290 IF LEFT$(F$,3)="LIG" THEN 1600
300 IF LEFT$(F$,3)="TRA" THEN 1800
310 IF LEFT$(F$,3)="COU" THEN 2000
320 IF LEFT$(F$,3)="CAR" THEN 2100
330 IF LEFT$(F$,3)="BOX" THEN 2300
340 IF LEFT$(F$,3)="RON" THEN 2500
350 IF LEFT$(F$,3)="DIS" THEN 2800
360 IF LEFT$(F$,3)="REM" THEN 3100
370 IF LEFT$(F$,3)="COP" THEN 3500
380 IF LEFT$(F$,3)="ECR" THEN 3800
395 IF LEFT$(F$,3)="POS" THEN 4200
398 IF LEFT$(F$,3)="SAV" THEN 3900
400 IF LEFT$(F$,3)="LOA" THEN 4000
405 IF LEFT$(F$,3)="EFF" THEN 4100
410 IF LEFT$(F$,3)="FIN" THEN CONSOLE0,2
4,0,0:SCREEN3,0,0:END
999 '
1000 ' DESSIN 1
1001 '
1010 A=STICK(0)
1020 IF A<>0 THEN 1050
1030 R$=INKEY$
1040 IF R$=CHR$(30) THEN 240 ELSE 1010
1050 IF STRIG(0)=0 THEN PSET(X2,Y2),P

```

```

1060 X1=X2:Y1=Y2
1070 ON A GOSUB 5000,5010,5020,5030,5040
,5050,5060,5070
1160 P=POINT(X2,Y2)
1170 PSET(X2,Y2),CP
1180 GOTO 1010
1199 '
1200 ' DESSIN 2
1201 '
1210 A=STICK(0)
1220 IF A<>0 THEN 1250
1230 R$=INKEY$
1240 IF R$=CHR$(30) THEN 240 ELSE 1210
1250 IF STRIG(0)=0 THEN PSET(X2,Y2),P
1260 X1=X2:Y1=Y2
1270 ON A GOSUB 5000,5010,5020,5030,5040
,5050,5060,5070
1360 P=POINT(X2,Y2)
1370 PSET(X2,Y2),CP
1380 IF STICK(0)=0 THEN GOTO 1210
1390 GOTO 1380
1399 '
1400 ' RAYONS
1401 '
1410 R=0
1420 IF STRIG(0)=-1 THEN IFR=1 THEN LINE(X1
,Y1)-(X2,Y2),CP:GOTO1420:ELSEBEEP:X1=X2:Y
1=Y2:R=1:P2=POINT(X1,Y1)
1425 A=STICK(0)
1430 IF A<>0 THEN 1460
1440 R$=INKEY$
1445 IF R$=CHR$(29) THEN PSET(X1,Y1),P2:
R=0
1450 IF R$=CHR$(30) THEN 240 ELSE 1420
1460 PSET(X2,Y2),P
1470 ON A GOSUB 5000,5010,5020,5030,5040
,5050,5060,5070
1560 P=POINT(X2,Y2)
1570 PSET(X2,Y2),CP
1580 IF R=1 THEN PSET(X1,Y1),CP
1590 GOTO 1420
1599 '
1600 ' LIGNES
1601 '
1610 L=0
1620 IF STRIG(0)=-1 THEN IFL=1 THEN LINE(X1
,Y1)-(X2,Y2),CP:L=0:GOTO1623:ELSEBEEP:X1=
X2:Y1=Y2:L=1:FP=1
1623 IF STRIG(0)=-1 THEN 1623
1625 A=STICK(0)
1630 IF A<>0 THEN 1660
1640 R$=INKEY$
1645 IF R$=CHR$(29) THEN PSET(X1,Y1),P2:
L=0:FP=0
1650 IF R$=CHR$(30) THEN 240 ELSE 1620
1660 PSET(X2,Y2),P
1670 ON A GOSUB 5000,5010,5020,5030,5040
,5050,5060,5070
1760 P=POINT(X2,Y2)
1765 IF FP=0 THEN P2=P1
1770 PSET(X2,Y2),CP
1780 IF L=1 THEN PSET(X1,Y1),CP
1790 GOTO 1620
1799 '
1800 ' TRACE
1801 '
1805 TR=0
1810 A=STICK(0)
1815 IF STRIG(0)=-1 THEN IFR=1 THEN LINE(X1
,Y1)-(X2,Y2),CP:X1=X2:Y1=Y2:GOTO1810:ELS
EBEEP:X1=X2:Y1=Y2:TR=1:GOTO1810
1820 IF A<>0 THEN 1850
1830 R$=INKEY$
1840 IF R$=CHR$(30) THEN 240 ELSE 1810
1850 IF STRIG(0)=0 THEN PSET(X2,Y2),P
1870 ON A GOSUB 5000,5010,5020,5030,5040
,5050,5060,5070
1960 P=POINT(X2,Y2)
1970 PSET(X2,Y2),CP
1980 GOTO 1810
1999 '
2000 ' COULEURS
2001 '
2010 PRINT "ecran ou trace (E ou T):";
2020 R$=INPUT$(1)
2030 IF R$<"E" AND R$<"T" THEN PLAY "A
101M1":GOTO2000
2040 IF R$="E" THEN 2080
2050 PRINT:INPUT"Entrez la couleur (de -
8 a 7):";COULEUR
2060 IF COULEUR<-8 OR COULEUR>7 OR COUL
EUR<>INT(COULEUR) THEN PLAY "A101M1":GOT
2050
2070 CP=COULEUR:GOTO 240
2080 PRINT:INPUT "Entrez le fond et le t
our :";FOND,CADRE
2090 CONSOLE0,24:SCREEN ,FOND,CADRE:CON
SOLE24:GOTO 240
2099 '
2100 ' CARRES
2101 '
2110 CR=0
2120 IF STRIG(0)=-1 THEN IFCR=1 THEN BOX(X1
,Y1)-(X2,Y2),CP:CR=0:P=POINT(X2+1,Y2+1):X

```

```

2=X2+1:Y2=Y2+1:GOTO2123:ELSEBEEP:X1=X2:Y
1=Y2:CR=1:FP=1
2123 IF STRIG(0)=-1 THEN 2123
2125 A=STICK(0)
2130 IF A<>0 THEN 2160
2140 R$=INKEY$
2145 IF R$=CHR$(29) THEN PSET(X1,Y1),P2:
CR=0:FP=0
2150 IF R$=CHR$(30) THEN 240 ELSE 2120
2160 PSET(X2,Y2),P
2170 ON A GOSUB 5000,5010,5020,5030,5040
,5050,5060,5070
2260 P=POINT(X2,Y2)
2265 IF FP=0 THEN P2=P1
2270 PSET(X2,Y2),CP
2280 IF CR=1 THEN PSET(X1,Y1),CP
2290 GOTO 2120
2299 '
2300 ' CARRES PLEINS
2301 '
2310 CR=0
2320 IF STRIG(0)=-1 THEN IFCR=1 THEN BOX(X1
,Y1)-(X2,Y2),CP:CR=0:P=POINT(X2+1,Y2+1):
X2=X2+1:Y2=Y2+1:GOTO2323:ELSEBEEP:X1=X2:
Y1=Y2:CR=1:FP=1
2323 IF STRIG(0)=-1 THEN 2323
2325 A=STICK(0)
2330 IF A<>0 THEN 2360
2340 R$=INKEY$
2345 IF R$=CHR$(29) THEN PSET(X1,Y1),P2:
CR=0:FP=0
2350 IF R$=CHR$(30) THEN 240 ELSE 2320
2360 PSET(X2,Y2),P
2370 ON A GOSUB 5000,5010,5020,5030,5040
,5050,5060,5070
2460 P=POINT(X2,Y2)
2465 IF FP=0 THEN P2=P1
2470 PSET(X2,Y2),CP
2480 IF CR=1 THEN PSET(X1,Y1),CP
2490 GOTO 2320
2499 '
2500 ' RONDS
2501 '
2510 RO=0
2520 IF STRIG(0)=-1 THEN IFR0=1 THEN GOSUB27
00:PSET(X1,Y1),P2:RO=0:P=POINT(X2+1,Y2+1
):X2=X2+1:Y2=Y2+1:GOTO2523:ELSEBEEP:X1=X
2:Y1=Y2:RO=1:FP=1
2523 IF STRIG(0)=-1 THEN 2523
2525 A=STICK(0)
2530 IF A<>0 THEN 2560
2540 R$=INKEY$
2545 IF R$=CHR$(29) THEN PSET(X1,Y1),P2:
RO=0:FP=0
2550 IF R$=CHR$(30) THEN 240 ELSE 2520
2560 PSET(X2,Y2),P
2570 ON A GOSUB 5000,5010,5020,5030,5040
,5050,5060,5070
2660 P=POINT(X2,Y2)
2665 IF FP=1 THEN P2=P
2670 PSET(X2,Y2),CP
2680 IF RO=1 THEN PSET(X1,Y1),CP
2690 GOTO 2520
2700 PP=0:R=ABS(X2-X1):X0=X1:Y0=Y1
2702 FOR K=1 TO 2
2710 FOR Z=-R TO R:Y=Y0+Z
2720 X=SQR(R#R-Z#Z)
2725 IF K=1 THEN PR1=X0+X ELSE PR1=X0-X
2726 IF PP=0 THEN IF (Y0 AND PR1)>0 THEN
N PSET(PR1,Y),CP:PP=1:ELSE GOTO 2740
2730 LINE-(PR1,Y),CP
2740 NEXT Z
2743 PP=0
2745 NEXT K
2750 PLAY "A101L5M102M103M104M1":RETURN
2760 '
2799 '
2800 ' RONDS PLEINS
2801 '
2810 RO=0
2820 IF STRIG(0)=-1 THEN IFR0=1 THEN GOSUB30
00:RO=0:P=POINT(X2+1,Y2+1):X2=X2+1:Y2=Y2
+1:GOTO2823:ELSEBEEP:X1=X2:Y1=Y2:RO=1:FP
=1
2823 IF STRIG(0)=-1 THEN 2823
2825 A=STICK(0)
2830 IF A<>0 THEN 2860
2840 R$=INKEY$
2845 IF R$=CHR$(29) THEN PSET(X1,Y1),P2:
RO=0:FP=0
2850 IF R$=CHR$(30) THEN 240 ELSE 2820
2860 PSET(X2,Y2),P
2870 ON A GOSUB 5000,5010,5020,5030,5040
,5050,5060,5070
2960 P=POINT(X2,Y2)
2965 IF FP=0 THEN P2=P1
2970 PSET(X2,Y2),CP
2980 IF RO=1 THEN PSET(X1,Y1),CP
2990 GOTO 2820
3000 R=ABS(X2-X1):X0=X1:Y0=Y1
3010 FOR Z=-R TO R:Y=Y0+Z
3020 X=SQR(R#R-Z#Z)
3025 IF Y0<0 THEN 3040
3026 IF X0-X<0 THEN LINE (0,Y)-(X0+X,Y),

```

```

CP:GOTO 3040
3030 LINE(X0+X,Y)-(X0-X,Y),CP
3040 NEXT Z
3050 PLAY "A1L501M102M103M104M1":RETURN
3060 '
3099 '
3100 ' REMPLISSAGE
3101 '
3110 INPUT "Couleur (de -8 a 7) :";COULE
UR:CP=COULEUR
3120 IF COULEUR<-8 OR COULEUR>7 OR COULE
UR<>INT(COULEUR) THEN PLAY "A101M1":GOTO
3100
3121 INPUT "(P)lein ou (T)rame :";R$
3122 IF R$="P" THEN RNP=1 ELSE IFR$="T" THEN RNP
=0 ELSE PLAY "DOMISOD0M1":GOTO3121
3125 IF COULEUR<0 THEN COULEUR=COULEUR+2
56
3126 POKE &HBF00,COULEUR
3127 POKE &HBF0A,RP
3130 A=STICK(0)
3140 IF A<>0 THEN 3190
3145 IF STRIG(0)=-1 THEN GOSUB 3320
3150 R$=INKEY$
3160 IF R$=CHR$(30) THEN 240
3170 IF R$=CHR$(32) THEN 3100
3180 GOTO 3130
3190 IF STRIG(0)=-1 THEN GOSUB 3320
3195 PSET(X2,Y2),P
3200 ON A GOSUB 5000,5010,5020,5030,5040
,5050,5060,5070
3290 P=POINT(X2,Y2)
3300 PSET(X2,Y2),CP
3310 GOTO 3130
3320 AX=X20256:KK=256*AX:POKE &HBF00,AX:
POKE &HBF0A,X2-KK
3321 AY=Y20256:KK=256*AY:POKE &HBF0E,AY:
POKE &HBF0F,Y2-KK
3322 EXEC &HBF07
3323 IF COULEUR>100 THEN COULEUR=COULEUR
-256
3324 IFRP=1 THEN P=COULEUR:PSET(X2,Y2),P:R
ETURN
3325 IF (X2+Y2)/2<>INT((X2+Y2)/2) THEN P=CO
ULEUR:PSET(X2,Y2),P:RETURN ELSE RETURN
3440 '
3499 '
3500 ' COPIE D'UNE ZONE DE L'ECRAN
3501 '
3510 CZ=0
3520 A=STICK(0)
3530 IF A<>0 THEN 3580
3540 R$=INKEY$
3550 IF R$=CHR$(30) THEN 240
3560 IF R$=CHR$(29) THEN PSET(CX1,CY1),Z
1:PSET(CX2,CY2),Z2:GOTO 3500
3566 IF STRIG(0)=-1 THEN IF CZ=2 THEN GO
SUB 3700:GOTO3500:ELSE IF CZ=1 THEN BEEP
:GX=X2:GY=Y2:CZ=2:Z2=P:GOTO3571:ELSEBEE
P:GX=X2:GY=Y2:CZ=1:Z1=P:GOTO3571
3571 IF STRIG(0)=-1 THEN 3571
3575 GOTO 3520
3580 PSET (X2,Y2),P
3585 ON A GOSUB 5000,5010,5020,5030,5040
,5050,5060,5070
3670 P=POINT(X2,Y2)
3680 PSET(X2,Y2),CP
3685 IF CZ=1 THEN PSET (CX1,CY1),CP
3686 IF CZ=2 THEN PSET (CX2,CY2),CP
3690 GOTO 3520
3700 PSET (CX1,CY1),Z1:PSET(CX2,CY2),Z2
3705 IF CX1<CX2 OR CY1<CY2 THEN PRINT "E
RREUR DANS LE PLACEMENT DES PTS":PLAY "
A101L2D0M1S0D0M1S0D0M1":R$=INPUT$(1):PRI
NT:RETURN
3709 AX=CX10256:KK=256*AX:POKE &HBF00,AX
:POKE &HBF0A,CX1-KK:POKE &HBF0C,AX:POKE
&HBF0D,CX1-KK
3710 AX=X20256:KK=256*AX:POKE &HBF08,AX:
POKE &HBF09,X2-KK:POKE &HBF0E,AX:POKE &H
BF0F,X2-KK
3720 AX=CX20256:KK=256*AX:POKE &HBF04,AX
:POKE &HBF05,CX2-KK
3730 AY=CX10256:KK=256*AY:POKE &HBF0E,AY
:POKE &HBF0F,CY1-KK
3740 AY=CX20256:KK=256*AY:POKE &HBF06,AY
:POKE &HBF07,CY2-KK
3750 AY=Y20256:KK=256*AY:POKE &HBF0A,AY:
POKE &HBF0B,Y2-KK
3755 EXEC &HBF00
3760 PLAY "A101L5M102M103M104M1":RETURN
3799 '
3800 ' ECRITURE A L'ECRAN
3801 '
3805 LOCATE0,25:INPUT "Couleur (lettre, f
ond):";L,CD
3810 IF L<0 OR L>7 OR C<0 OR C>7 THEN PL
AY "A1L2401M1M1":GOTO3810
3820 COLOR L,CD:LOCATE 0,0
3830 R$=INPUT$(1)
3840 IF R$=CHR$(2) THEN GOTO 3800

```

CRAZY SQUASH

COMMODORE 64

ALORS? IL EST MORT OU IL EST PAS MORT?

édito

C'est une histoire de cornichon qui doit renvoyer des pommes sur des tas de trucs, c'est rapide, joli, les bruits sont rigolos, bref c'est super!

J. Pierre MARQUE

SUITE DU N°78

```

3110 KK=16064:REM *** CERISES ***
3120 FORR=0T062:READE:POKEKK+R,E:NEXT
3130 DATA0,1,80,0,5,64,0,21,64,0,21,0,0
3140 DATA0,0,0,84,0,1,68,0,5,4,0,4,5,0
3150 DATA2,1,64,170,128,64,170,130,160
3160 DATA170,138,168,170,138,168,170
3170 DATA138,168,170,138,168,42,10,168
3180 DATA8,10,168,0,2,160,0,0,128,0,0,0
3190 KK=16128:REM *** BANANE ***
3200 FORR=0T062:READE:POKEKK+R,E:NEXT
3210 DATA0,0,0,80,0,0,84,0,0,36,0,0
3220 DATA0,0,0,42,128,0,42,128,0
3230 DATA8,160,0,10,168,0,2,168,0
3240 DATA2,170,138,0,162,170,0,40,40,0
3250 DATA42,160,0,10,128,0,0,0,0,0,0,0
3260 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3270 KK=16192:REM *** BOUGIE ***
3280 FORR=0T062:READE:POKEKK+R,E:NEXT
3290 DATA0,0,192,0,3,192,0,15,192,0,15
3300 DATA0,0,15,0,0,12,0,0,8,0,0,42
3310 DATA0,0,170,0,0,170,0,0,42,0,0,42
3320 DATA128,0,42,128,0,42,128,0,42
3330 DATA0,4,42,0,17,42,0,17,42,0,21,42
3340 DATA0,5,106,84,1,85,80
3350 KK=16256:REM *** ORANGE ***
3360 FORR=0T062:READE:POKEKK+R,E:NEXT
3370 DATA0,0,64,0,1,80,0,5,0,0,20,0,0
3380 DATA154,0,2,170,128,10,170,160,10
3390 DATA170,160,42,170,168
3400 DATA42,170,168,42,170,168
3410 DATA42,170,168,42,170,168
3420 DATA42,170,168,42,170,168
3430 DATA2,170,168,10,170,160,10,170
3440 DATA160,2,166,128,0,154,0,0,0,0
3450 KK=832:REM *** POMME ***
3460 FORR=0T062:READE:POKEKK+R,E:NEXT
3470 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3480 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3490 DATA0,0,64,0,0,128,0,0,128
3500 DATA0,0,128,0,14,56,0,31,252
3510 DATA0,63,254,0,127,255,0,127,255
3520 DATA0,127,255,0,127,255,0,63,254
3530 DATA0,31,252,0,15,248,0,3,224,0
3540 REM *** CORNICHON ***
3550 FORR=896T0935:POKER,0:NEXT
3560 FORR=935T0959:READE:POKER,E:NEXT
3570 FORR=960T01009:POKER,0:NEXT
3580 FORR=1010T01023:READE:POKER,E:NEXT
3590 REM +++ IERE MOITIE +++
3600 DATA56,0,0,92,0,0,247,0,0,191,0,0,
237,0,0,127,0,0,31,0,0,3,0,0
3610 REM +++ 2E MOITIE +++
3620 DATA224,0,0,188,0,0,254,0,0,219,0,

```

```

0,254,0
3630 KK=16320:REM *** ARAIGNEE ***
3640 FORR=0T062:READE:POKEKK+R,E:NEXT
3650 DATA0,0,24,48,24,12,96,126,6,65,
255,130,67,255,194,99,189,198,35,60,196
3660 DATA163,126,197,163,60,197,179,189,
205,153,255,153,204,126,51,102,60,102
3670 DATA59,255,220,15,255,240,127,219,
254,79,255,242,216,66,27,48,102,12,96,0
3680 DATA6,120,0,30
3690 RETURN
4000 REM *** PATIENCE! ***
4010 SYS58692:POKE214,5
4020 PRINTTAB(12)"BOUN INSTANT,SVP:"
4040 PRINTTAB(9)"RECHARGEMENT DES DATAS"
4050 PRINTTAB(15)"EN COURS..."
4060 RETURN
4070 REM *** UN PEU DE TOUT ***
4072 POKE2041,14:POKE2042,15:POKE2043,250
4073 POKE2040,13:POKE2044,255:POKEV+7,80
4074 POKE53276,8:POKE53285,5:POKE53286,
7:POKEV+43,7
4075 POKEV+39,10:POKEV+40,5:POKEV+41,
4080 REM *** C'EST LE RESTE ***
4085 POKE,9:POKEC+1,4:SYS58692
4090 POKE54292,242:POKE54290,21:POKE54283,
21:POKE54280,0:POKE54279,0:POKE54284,0
4100 FORR=47T069:POKER+R,160:POKER+R,4
4110 NEXT:POKEV+2,172
4120 FORR=47T0919STEP40:POKER+R,160
4130 POKEB+R,4:POKER+R+22,160
4140 POKEB+R+22,4:NEXT:POKEV+3,190:POKEC+1,
0:POKEV+4,172:POKEV+5,190:POKEK,5
4150 RETURN
5000 REM *** FIORITURES ***
5010 FORR=1T03000:NEXT
5015 SYS58692:POKE53276,31
5020 FORR=0T08STEP2:POKEV+R,100:NEXT
5030 FORR=1T09STEP2:POKEV+R,16+R+60:NEXT
5040 FORR=250T0255:POKE2040+IN,R
5050 IN=IN+1:NEXT:IN=0
5055 POKEV+39,6:POKEV+40,2:POKEV+41,
7:POKEV+42,1:POKEV+43,8:POKEV+44,7
5060 A=1024:B=55296
5070 FORR=0T04:FORT=1T0500:NEXT
5080 POKEV+21,21R:NEXT
5090 POKEV+21,63:POKEK,10
5095 PRINTTAB(7)"BONUS DE 200 POINTS"
:SYS58726
5100 PRINTTAB(15)"SONNECLOCHE"
5110 PRINTTAB(15)"CERISES"
5120 PRINTTAB(15)"BANANE"
5130 PRINTTAB(15)"BOUGIE"

```

```

5140 PRINTTAB(15)"ORANGE"
5150 POKEV+10,248:WW=48:U=1:M=66
5160 POKE29+A+5*W,M
5170 POKE29+B+5*W,5:W=W+8*U
5180 FORR=1T08:WW=WW+U:POKEV+11,WW:NEXT
5185 IFW>=150THENU=-U:M=32
5190 IFW>=1THEN5160
5200 FORR=1T03000:NEXT:POKEK,5
5210 SYS58692:I=31
5220 FORR=4T00STEP-1:FORT=1T0500:NEXT
5230 POKEV+21,I:I=I-21R:NEXT
5240 FORR=1T0500:NEXT:POKEV+21,0
5260 PRINTTAB(10)"POUR JOUER:"
5280 PRINTTAB(10)"INSTRUCTIONS:"
5290 TI$="000000":RETURN
6000 REM *** PRESENTATION ***
6010 POKEC,6:POKEC+1,6:SYS58692
6020 REM
6030 RESTORE:FORR=1T0140
6040 READE:POKEA,160:POKEB+E,6:NEXT
6050 POKEC,0:POKEC+1,0
6060 FORR=1T01000:NEXT
6070 POKE214,16:PRINTTAB(8)
"PAR JEAN-PIERRE MARQUE"
6080 C1=699:FORR=698T0709:POKEB+R,5
6090 POKEB+C1,5:FORT=0T010:NEXT
6100 C1=C1-1:NEXT
6110 FORR=1T02000:NEXT:RETURN
6500 REM *** INSTRUCTIONS ***
6505 GOSUB6000
6510 SYS58692:POKE646,7:GOSUB4070
6520 PRINTTAB(14)"INSTRUCTIONS":
PRINTTAB(14)"-----"
6530 PRINT"VOUS ETES UN CORNICHON
(")
6540 PRINT"DEVEZ RENVOYER UNE POMME
(")
6550 PRINT"EN EVITANT
DE VOUS FAIRE DEVORER"
6560 PRINTTAB(15)"PAR
":GOSUB4070
6565 PRINT"POUR VOUS DEPLACER:
"ETM >".
6570 POKEV+21,23:POKEV,248:POKEV+1,
93:POKEV+2,248:POKEV+3,66:POKEV+4,248
6580 POKEV+5,66:POKEV+8,175:POKEV+9,143
6590 PRINTTAB(11)"TAPEZ UNE TOUCHE"
6600 IFPEEK(203)=64THEN6600
6610 POKEV+21,0:SYS58692:GOSUB5260:
GOTO2130

```

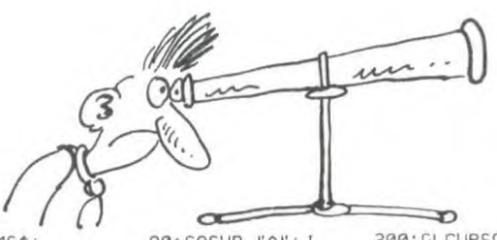


ASTROLOGIE

PC 1500

Passionnés de sciences divinatoires, sachez ce que vous réserve les lendemains qui chantent.

Eric BAELEDE



Mode d'emploi : Dans le programme.

```

1:REM ASTROLOGIE 60
2:REM ERIC BAELEDE 70:IF 100*(HR-INT HR)>60GOTO 60
5:TEXT :CSIZE 1: 80:IF 100*(100*HR -INT(100*HR))>60GOTO 60
COLOR 0:DIM M(11),P(10)
7:INPUT "NOM = " :N$:"Prenom = " :P$:LPRINT "N OM :";N$:LPRINT "Prenom :";P$
10:DEGREE:WAIT 0 :CLS:PRINT "J our :":CURSOR 8:INPUT JR:IF JR<10R JR>31 GOTO 10
20:CLS:PRINT "Mo is :":CURSOR 8:INPUT MS$:MS=VAL MS$:IF MS=0LET A$=MS$:GOSUB "M":MS=A$
30:IF MS<>INT MS OR MS<10R MS>12GOTO 10
40:GOSUB "N"
50:CLS:PRINT "An nee :":CURSOR 8:INPUT AN:IF AN<>INT ANGOTO 50
60:CLS:PRINT "He ure (HH.MMSS):":CURSOR 17:INPUT HR:IF HR<0OR HR>24GOTO

```

```

M$:JR;" ";MS$:AN:LPRINT "A " :HR:LPRINT "TS " :DMS TA:LPRINT "Dec : " :DMS E
165:LPRINT "TSE = " :DMS TS
170:GRAPH :GLCURSOR (107,-107):SORGN
180:CLS:INPUT "He ure avant TSE =":T$:DT=DEG VAL T$:IF T$="*"GOTO 200
190:INPUT "Heure a pres TSE =":T$:DS=DEG T-DT:DD =TS-DT
200:COLOR 2:RESTORE "MM":FOR I=1TO 3:READ A$:210:CLS:PRINT "Ma ison ";A$:INPUT J$:GOSUB "KK":IF J$="RIEN" GOTO 210
220:H$=J$:H=J:CLS:PRINT "Maison ";A$:INPUT J$:GOSUB "KK":IF J$="RIEN" GOTO 220
230:M(I-1)=DD*(J-H)/DS+H:GOSUB "M":A=M(I-1)+

```

```

300:GLCURSOR (70,0) :FOR I=10TO 3 60STEP 10:LINE -(70*COS I,70*SIN I):NEXT I
310:GLCURSOR (50,0) :FOR I=0TO 3 60STEP 10:LINE -(50*COS I,50*SIN I):NEXT I
320:FOR I=0TO 355 STEP 5
330:IF I=INT (1/30)*30LINE (50*SIN I)-(70*COS I,70*SIN I):NEXT I:GOTO 350
340:LINE (50*COS I,50*SIN I)-(55*COS I,55*SIN I):NEXT I
350:I=M(0):O=180-INT (1/30)*30:I=I+O:I=1+180:LINE (50*COS J,50*SIN J)-(50*COS I,50*SIN I)
360:A=INT (M(0)/30)*30+180:C=360:GOSUB "A":TR=A
370:B$="S0":RESTORE B$:C=360:T=N/36525:READ X,Y,Z:A=X
+Y*N+Z*T*T:GOSUB "A":L=A:LS=L
371:READ X,Y,Z:A=X+Y*N+Z*T*T:GOSUB "A":W=A:A=L-W:GOSUB "A":M=A:MS=A:U=M
372:READ X,Y,Z:E1=X-Y*T-T*T*T:EE =E1*180/1
373:U=M+EE*SIN U:IF U<0LET U=U:GOTO 373
374:U=2*ATN (TAN (U/2)*((1+E1)/(1-E1)))
375:A=306+1,233059 6*N:GOSUB "A":B=A:A=115,9+.2 474593*N:GOSUB "A":CC=A:A=222 .1+.858513*N
376:GOSUB "A":D=A:A=199,2-.12161 1*N:GOSUB "A":E=A:A=38,3+.92 31589*N:GOSUB "A":F=A
377:A=256,0-.06244 22*N:GOSUB "A":G=A:A=281,6+.9025161*N:GOSUB "A":H=A:A=7,6-.0830856 *N

```

Suite page 25

GERARD CECCALDI

LA VIE C'EST
COMME LE WHISKY:
PLUS ON EN CONSOMME
PLUS ON VIEILLIT

Eh oui, encore ces maudits extra-terrestres, on n'a plus le temps de se reposer. Vous savez ce qui vous reste à faire.

David JRIKCYK.



DAVID JRIKCYK
LIVRANT SON JEU
À HEBDOGICIEL

```

18 CLS "GBB"
19 CALL COLOR("0CB")
20 LOCATE (5,7)
21 PRINT "Voulez-vous des explications"
22 LOCATE (10,14)
23 PRINT "sur EXELSTAR"
24 LOCATE (20,3)
25 PRINT "(O=NON 1=OUI)"
26 CALL KEY1(D1,D2)
27 IF D1=48 THEN 65
28 IF D1=49 THEN 29 ELSE 26
29 CLS:CALL COLOR("0YB")
30 LOCATE (2,1)
31 PRINT "EXELSTAR se joue "CHR$(2)&" 1 ou 2 joueurs."
32 PRINT "Si vous "CHR$(18)&"tes seul "CHR$(2)&"
   Jouer, vous devrez"
33 PRINT "utiliser la manette avec les touches"
34 PRINT "orange.Si vous "CHR$(18)&"tes 2 joueurs, le"
35 PRINT "premier joueur prendra la manette avec"
36 PRINT "les touches orange et le deuxi"
   CHR$(16)&"me,"
37 PRINT "joueur prendra la manette avec les
   touches blanche."
38 PRINT:PRINT "Le vaisseau se d"CHR$(17)&"place de
   droite "CHR$(2)&"
39 PRINT "gauche.Pour tirer, appuyez sur les
   grosses touches."
40 PAUSE 35:CLS
41 CALL COLOR("0CB")
42 LOCATE (2,1)
43 PRINT "EXELSTAR est un jeu qui consiste "CHR$(2)
   CHR$(17)&"tablir le meilleur score possible."
44 PRINT "Vous "CHR$(18)&"tes aux commandes d'un
   vaisseau rouge,"
46 PRINT " avec lequel vous abattrez les"
47 PRINT "vaisseaux ennemis qui sont sans pitié"CHR$
   (17)&"s."
48 PRINT:PRINT "Ti va vous falloir "CHR$(18)&"tre att
   entif "CHR$(2)&" votre"
49 PRINT "fuel, vos munitions et vos vies."
50 PRINT "Mais ne vous inqui"CHR$(17)&"tez pas car
   certains"
51 PRINT "vaisseaux vous renouvelleront le fuel et les
   munitions."
52 PRINT "En ce qui concerne vos vies, elles se
   renouvelleront tout les";
53 PRINT " 500 points."
54 PAUSE 40:CLS
55 CALL COLOR("0GB")
56 LOCATE (2,1)
57 PRINT "Au commencement du JEU, vous poss"CHR$(17)&"
   dez :
58 PRINT:PRINT " 100 unit"CHR$(17)&"s de fuel."
59 PRINT " 66 tirs ":PRINT " 4 vaisseaux."
60 PAUSE 10:CLS
61 CALL COLOR("0RB")
62 LOCATE (10,10)
63 PRINT "BONNE CHANCE..."
64 PAUSE 4
65 CLS:CALL COLOR("0MB")
66 LOCATE (10,4)
67 PRINT "CHARGEZ LE PROGRAMME PRINCIPAL."
73 CALL CHAR(1,"01010101030603018383")
74 CALL CHAR(2,"80808080C060C080C1C1")
75 CALL CHAR(3,"97979797F7F7E7E7C7C7")
76 CALL CHAR(4,"E9F9F9F9D9D9C9C9")
77 !..... VAIS. VERT
78 CALL CHAR(5,"030303F7FAA3F2F4040")
79 CALL CHAR(6,"C0C0F0CFE55FCF40202")
80 !..... VAIS. MAUVE
81 CALL CHAR(7,"1F376BDDFF7E3E3F7CFB")
82 CALL CHAR(8,"FBECDEB8FF7E7CF7C3E1F")
83 !..... VAIS. CYAN
84 CALL CHAR(9,"0F13033F6A8BAFF0407")
85 CALL CHAR(10,"F0C8C0FC56055FF20E0")
86 !..... PT. EXP.
87 CALL CHAR(11,"84720D7A051FE51DC224")
88 CALL CHAR(12,"264059A680EAB2404611")
89 !..... UN. MUNIT.
90 CALL CHAR(13,"0018183C7E7E3C181800")
91 !..... VAIS. BLEU
92 CALL CHAR(14,"00001C020101079AE3B1")
93 CALL CHAR(15,"00003B408080E059C781")
94 !..... VAIS. SUP.
95 CALL CHAR(16,"08081C0849495D684941")
96 !..... VAIS. JAUNE
97 CALL CHAR(17,"FF7F350F0F0702030100")
98 CALL CHAR(18,"FFFEACFOF0E040C08000")
99 !..... GR. EXP.
100 CALL CHAR(19,"0628002647B10680C144")
101 CALL CHAR(20,"040802036F0080050C3")
102 CALL CHAR(21,"707FC0ED08002C080003")
103 CALL CHAR(22,"0B00AC04008570600E0B")
104 !..... VAIS. BLANC
105 CALL CHAR(23,"0001021F3FA3F070000")
106 CALL CHAR(24,"008040FBFC57FCE00000")
10 CLS "CBB"
11 VA1$=CHR$(1)CHR$(2)
12 VA2$=CHR$(3)CHR$(4)
13 EN$=CHR$(5)CHR$(6)
14 CI$=CHR$(7)CHR$(8)
15 MU$=CHR$(9)CHR$(10)
16 EX$=CHR$(11)CHR$(12)
17 EX1$=CHR$(13)CHR$(14)
18 EX2$=CHR$(15)CHR$(16)
19 EN1$=CHR$(17)CHR$(18)
20 FO$=CHR$(19)CHR$(20)
21 FO1$=CHR$(21)CHR$(22)
22 LA1$="0D9B16C301E72C8BB4CBCEBD708BA6F3A20D41AA
   F6BDB46407AFDAE3CEAA1E"
23 LA2$="AA6AB7BE4A7C8B6ADC6D37C9E04BE874118508C0430
   2FE"
24 EXP1$="0BA02163031B18008D1E139840073A108100F0301E8
   1080480478F084420020570"
25 EXP2$="CEBD02110840704E118840043CE0010F78C00316E08
   0052C20010948800214A000"
26 EXP3$="05284081FF"
27 PH$="0E683FC7031EF040043CE0010F78C00216B040042C6E0
   10F5840031AD08006FE"
28 TOUC$="0D7CFA1296602FC"
29 LA$=LA1$LA2$
30 EXP$=EXP1$EXP2$EXP3$
31 RANDOMIZE
32 CALL COLOR("0YLF")
33 LOCATE (2,12):PRINT "*****"
34 LOCATE (3,8):PRINT "*****EXXELLSSTTAARR*****"
35 LOCATE (4,12):PRINT "*****"

```

```

36 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (6,2):PRINT VA1$:LOCATE (7,2):PRINT
   VA2$
37 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (9,2):PRINT EN$
38 CALL COLOR("1MB"):LOCATE (11,2):PRINT CI$
39 CALL COLOR("1CB"):LOCATE (13,2):PRINT MU$
40 CALL COLOR("1RY"):LOCATE (7,23):PRINT CHR$(13)
41 CALL COLOR("1bB"):LOCATE (15,2):PRINT EN1$
42 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (17,2):PRINT FO$
43 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (19,2):PRINT FO1$
44 CALL COLOR("0WB"):LOCATE (7,5):PRINT "VOTRE VAISSEAU"
45 LOCATE (9,5):PRINT " = 10 POINTS"
46 LOCATE (11,5):PRINT " = 40 POINTS + 20 UNITES DE FUEL"
47 LOCATE (13,5):PRINT " = 50 POINTS + 1 UNITE DE MUNITIONS"
48 LOCATE (7,25):PRINT " = 2 TIRS"
49 LOCATE (15,5):PRINT " = 60 POINTS"
50 LOCATE (17,5):PRINT " = 100 POINTS"
51 LOCATE (19,5):PRINT " = 200 POINTS"
52 CALL COLOR("0CB")
53 LOCATE (22,3):PRINT "1 ou 2 JOUEURS ? "
54 CALL KEY1(D1,D2)
55 IF D1=49 THEN 58
56 IF D1=50 THEN 57 ELSE 54
57 JOU=2:GOTO 59
58 JOU=1
59 IF JOU=2 THEN 53
60 IF JOU=1 THEN 62
61 SC(2)=0:FU(2)=100:MU(2)=2:BA(2)=39:COU(2)=66:VA(2)=3:SC1(2)=
   500:JOU2=1
62 SC(1)=0:FU(1)=100:MU(1)=2:BA(1)=39:COU(1)=66:VA(1)=3:SC1(1)=
   500:JOU1=1:A=1
63 CLS:CALL HIRON("B",6,15)
64 IF JOU=1 THEN 215 ELSE 213
65 FU(A)=FU(A)-1:CALL COLOR("0WB"):LOCATE (1,22):PRINT FU(A)
66 IF FU(A)=0 THEN 233
67 CALL COLOR("0BB")
68 LOCATE (21,2):PRINT "
69 LOCATE (22,2):PRINT "
70 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (21,8):PRINT VA1$:LOCATE (22,8):PRINT
   VA2$
71 IF SC1(A)=SC(A)THEN GOSUB 229
72 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (5,C-1):PRINT " ":LOCATE (5,C):PRINT
   EN$
73 D=INTRND(16)
74 IF D=5 OR D=15 THEN GOSUB 114
75 C=C+1:IF C=40 THEN 76 ELSE 77
76 C=2:LOCATE (5,39):PRINT " "
77 LOCATE (5,E+2):PRINT " ":LOCATE (5,E):PRINT EN$
78 IF D=6 OR D=14 THEN GOSUB 117
79 E=E-1:IF E=0 THEN 80 ELSE 81
80 E=38:LOCATE (5,1):PRINT " "
81 F=INTRND(90)
82 IF F=60 OR F=20 THEN GOSUB 142
83 IF F=3 OR F=90 THEN GOSUB 146
84 IF F=50 OR F=87 THEN GOSUB 150
85 IF F<5 OR F=86 OR F=50 THEN GOSUB 154
86 IF F=80 OR F<4 THEN GOSUB 158
87 IF I>1 THEN GOSUB 120
88 IF J>1 THEN GOSUB 124
89 IF H>1 THEN GOSUB 128
90 IF G>1 THEN GOSUB 132
91 IF G1>1 THEN GOSUB 137
92 CALL KEY2(Y(2),Z)
93 CALL KEY1(Y(1),Z)
94 IF Y(A)=32 THEN 101
95 IF Y(A)=131 OR Y(A)=84 OR Y(A)=60 THEN 97
96 IF Y(A)=129 OR Y(A)=79 OR Y(A)=72 THEN 98 ELSE 70
97 B=B-2:IF B<2 THEN 99 ELSE 65
98 B=B+2:IF B>38 THEN 100 ELSE 65
99 B=2:GOTO 70
100 B=38:GOTO 70
101 B1=B*B:CALL SPEECH("L","LA$")
102 CALL LINE("Y",B1,149,B1,0):CALL LINE("B",B1,149,B1,0)
103 IF B=C-1 THEN GOSUB 162
104 IF B=E+1 THEN GOSUB 166
105 IF B=H THEN GOSUB 170
106 IF B=I THEN GOSUB 174
107 IF B=J THEN GOSUB 178
108 IF B=G THEN GOSUB 184
109 IF B=1 THEN GOSUB 188
110 MU(A)=MU(A)-1:IF MU(A)=0 THEN 111 ELSE 113
111 CALL COLOR("0bb"):LOCATE (2,BAL(A)):PRINT " "
112 MU(A)=2:BA(2)=BA(2)-1
113 IF BA(2)=6 THEN 233 ELSE 67
114 C1=C*B:CALL SPEECH("L","LPH$")
115 CALL LINE("R",C1,0,C1,149):CALL LINE("B",C1,0,C1,149)
116 IF C=B THEN 192 ELSE RETURN
117 E1=E*B:CALL SPEECH("L","LPH$")
118 CALL LINE("R",E1,0,E1,149):CALL LINE("B",E1,0,E1,149)
119 IF E=B THEN 192 ELSE RETURN
120 K=INTRND(7):IF K=3 THEN 121 ELSE RETURN
121 K1=I*B:CALL SPEECH("L","LPH$")
122 CALL LINE("B",K1,0,K1,149):CALL LINE("B",K1,0,K1,149)
123 IF I=B THEN 192 ELSE RETURN
124 L1=INTRND(4):IF L=3 THEN 125 ELSE RETURN
125 L1=J*B:CALL SPEECH("L","LPH$")
126 CALL LINE("C",L1,0,L1,149):CALL LINE("B",L1,0,L1,149)
127 IF J=B THEN 192 ELSE RETURN
128 M=INTRND(4):IF M=2 THEN 129 ELSE RETURN
129 M1=H*B:CALL SPEECH("L","LPH$")
130 CALL LINE("C",M1,0,M1,149):CALL LINE("B",M1,0,M1,149)
131 IF H=B THEN 192 ELSE RETURN
132 N=INTRND(3):IF N=2 THEN 133 ELSE RETURN
133 O=INTRND(19):O1=O*2:P1=G*B:P2=O1*B
134 CALL SPEECH("L","LPH$")
135 CALL LINE("M",P1,0,P2,149):CALL LINE("B",P1,0,P2,149)
136 IF O1=B THEN 192 ELSE RETURN
137 Q=INTRND(2):IF Q=2 THEN 138 ELSE RETURN
138 R=INTRND(19):R1=R*2:S1=G1*B:S2=R1*B
139 CALL SPEECH("L","LPH$")
140 CALL LINE("W",S1,0,S2,149):CALL LINE("B",S1,0,S2,149)
141 IF R1=B THEN 192 ELSE RETURN
142 IF FOU<1 THEN RETURN
143 G=INTRND(19):G=G*2:FOU=0
144 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (3,G):PRINT FO$
145 RETURN
146 IF FOU1<1 THEN RETURN
147 G1=INTRND(19):G1=G1*2:FOU1=0
148 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (3,G1):
   PRINT FO1$
149 RETURN
150 IF EN1<1 THEN RETURN
151 H=INTRND(19):H=H*2:EN1=0
152 CALL COLOR("1bB"):LOCATE (4,H):
   PRINT EN1$
153 RETURN
154 IF CI<1 THEN RETURN
155 I=INTRND(19):I=I*2:CI=0
156 CALL COLOR("1MB"):LOCATE (4,I):PRINT CI$

```

```

157 RETURN
158 IF MU1<1 OR BA(1)=39 THEN RETURN
159 J=INTRND(19):J=J*2:MU1=0
160 CALL COLOR("1CB"):LOCATE (4,J):PRINT MU$
161 RETURN
162 CALL SPEECH("L","LPH$"):CALL COLOR("1MB")
   :LOCATE (5,C-1):PRINT EX$
163 PAUSE .3:LOCATE (5,C-1):PRINT " "
164 SC(A)=SC(A)+10
165 C=2:GOTO 261
166 CALL SPEECH("L","LPH$"):CALL COLOR("1MB")
   :LOCATE (5,E+1):PRINT EX$
167 PAUSE .3:LOCATE (5,E+1):PRINT " "
168 SC(A)=SC(A)+10
169 E=38:GOTO 261
170 CALL SPEECH("L","LPH$"):CALL COLOR("1WB")
   :LOCATE (4,H):PRINT EX$
171 PAUSE .3:LOCATE (4,H):PRINT " "
172 SC(A)=SC(A)+60
173 EN1=1:H=0:GOTO 261
174 CALL SPEECH("L","LPH$"):CALL COLOR("1RB")
   :LOCATE (4,I):PRINT EX$
175 PAUSE .3:LOCATE (4,I):PRINT " "
176 SC(A)=SC(A)+40:FU(A)=FU(A)+20
177 CI=1:I=0:GOTO 261
178 CALL SPEECH("L","LPH$"):CALL COLOR("1YB")
   :LOCATE (4,J):PRINT EX$
179 PAUSE .3:LOCATE (4,J):PRINT " "
180 SC(A)=SC(A)+50:MU(A)=2
181 BA(A)=BA(A)+1
182 CALL COLOR("1RY"):LOCATE (2,BA(A)):
   PRINT CHR$(13)
183 MU1=1:J=0:GOTO 261
184 CALL SPEECH("L","LPH$"):CALL COLOR("1GB")
   :LOCATE (3,G):PRINT EX$
185 PAUSE .3:LOCATE (3,G):PRINT " "
186 SC(A)=SC(A)+100
187 FOU1=G=0:GOTO 261
188 CALL SPEECH("L","LPH$"):CALL COLOR("1CB")
   :LOCATE (3,G1):PRINT EX$
189 PAUSE .3:LOCATE (3,G1):PRINT " "
190 SC(A)=SC(A)+200
191 FOU1=1:G1=0:GOTO 261
192 CALL COLOR("0bb"):LOCATE (1,40-VA(A)):
   PRINT " "
193 CALL SPEECH("L","LPH$"):CALL COLOR("1WB")
   :LOCATE (21,B):PRINT EX1$
194 LOCATE (22,B):PRINT EX2$
195 PAUSE 1:LOCATE (21,B):PRINT " ":LOCATE
   (22,B):PRINT " "
196 IF JOU=2 THEN 199
197 IF VA(A)=0 THEN 233
198 VA(A)=VA(A)-1:B=20:GOTO 67
199 IF VA(A)=0 THEN 238
200 VA(A)=VA(A)-1
201 IF JOU1=0 AND JOU2=0 THEN 247
202 IF A<1 THEN 209
203 IF JOU2=0 THEN 225
204 FOR EF=1 TO 5
205 LOCATE (EF,1):PRINT "
206 NEXT EF
207 CALL COLOR("ORLF"):LOCATE (2,13):PRINT "
   JJOOUUEUURR 22"
208 A=2:PAUSE 4:GOTO 215
209 IF JOU1=0 THEN 225
210 FOR EF=1 TO 5
211 LOCATE (EF,1):PRINT "
212 NEXT EF
213 CALL COLOR("ORLF"):LOCATE (2,13):PRINT "
   JJOOUUEUURR 11"
214 A=1:PAUSE 4
215 CALL COLOR("0WB")
216 LOCATE (1,1):PRINT "
217 LOCATE (2,1):PRINT "
218 LOCATE (1,1):PRINT "SCORE:";SC(A):LOCATE
   (1,17):PRINT "FUEL:";FU(A)
219 LOCATE (2,1):PRINT "FIRE:"
220 FOR T=7 TO BA(A)
221 CALL COLOR("1RY"):LOCATE (2,T):PRINT
   CHR$(13)
222 NEXT T
223 C=2:E=38:EN1=1:H=0:CI=1:I=0
224 MU1=1:J=0:FU1=G=0:FOU1=1:G1=0
225 FOR U=1 TO VA(A)
226 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (1,40-U):PRINT
   CHR$(16)
227 NEXT U
228 B=20:PAUSE 2:GOTO 67
229 CALL COLOR("1RB"):CALL SPEECH("R","ITOUC$")
   :VA(A)=VA(A)+1
230 LOCATE (1,40-VA(A)):PRINT CHR$(16)
231 PAUSE .6:CALL SPEECH("A","ITOUC$")
232 SC1(A)=SC1(A)+500:RETURN
233 PAUSE 2:IF JOU=2 THEN 238
234 CALL HROFF
235 CALL COLOR("0GL")
236 LOCATE (2,11):PRINT "GGAAMHEE OOUVEERR"
237 GOTO 254
238 CALL COLOR("0GB")
239 FOR EF=1 TO 5
240 LOCATE (EF,1):PRINT "
241 NEXT EF
242 LOCATE (1,15):PRINT "GAME OVER"
243 LOCATE (2,16):PRINT "JOUEUR";A:PAUSE 3.5
244 ON A GOTO 245,246
245 JOU1=0:GOTO 201
246 JOU2=0:GOTO 201
247 CALL HROFF
248 CALL COLOR("OHL")
249 LOCATE (10,14):PRINT "JJOOUUEUURR 22"
250 CALL COLOR("0YB")
251 LOCATE (13,10):PRINT "SCORE:";SC(2)
252 CALL COLOR("OHL")
253 LOCATE (2,14):PRINT "JJOOUUEUURR 11"
254 CALL COLOR("0YB")
255 LOCATE (5,10):PRINT "SCORE:";SC(1)
256 CALL COLOR("0GB")
257 LOCATE (22,3):PRINT "UNE AUTRE PARTIE ?
   (O=N 1=O)"
258 CALL KEY1(D1,D2)
259 IF D1=49 THEN RUN
260 IF D1=48 THEN CLS:END ELSE 258
261 CALL COLOR("0WB"):LOCATE (1,7):PRINT SC
   (A):LOCATE (1,22):PRINT FU(A)
262 RETURN

```


JAMES BOND

SPECTRUM

LE PSIKOPAT
VOUS RÉSERVE UNE
SURPRISE...



MAIS PUTAIN
IL EST CON
CE MEC!!



Cette fois, notre sympathique JAMES devra démontrer ses qualités de nageur. En effet, la recherche de lingots d'or au fond d'une mer peuplée de requins voraces, risque de faire des bulles.

Eric THIBERGE

Mode d'emploi :
Les règles sont incluses.

```

1 REM *****
2 THIBERGE ERIC
3 PRESENTE
4 *****
5 JAMES BOND 007
6 *****
7 Pour Spectrum 48k
8 @CCLI-1985*
9 *****
10 ORDR GO SUB 9000: GO SUB 9500: B
11 ORDR 0: PAPER 5: INK 7: CLS
12 GO SUB 9101
13 GO SUB 9151
14 LET lr=0: LET vi=3: LET re=
15 LET sc=0: LET t=0: LET nborf=
16 0
17 6 GO SUB 9400
18 LET sc=sc+.1: PRINT AT 20,7
19 INK 7; PAPER 0; INVERSE 1; INT
20 $
21 8 PRINT AT 19,10; INK 7; PAPE
22 R 0; INVERSE 1; nborf: AT 21,6; INK
23 7; PAPER 0; INVERSE 1; vi
24 10 LET is=INKEY$
25 GO SUB 900: GO TO 60
26 IF INKEY$="5" THEN GO TO 2
27 0
28 13 PRINT AT n1,n2: " "
29 14 LET n2=n2-1: LET pn=2: IF n
30 2<0 THEN LET n2=31
31 15 IF SCREEN$(n1,n2)<>" " THE
32 N LET touche=5: GO SUB 9201
33 GO SUB 900: GO TO 60
34 IF INKEY$="6" THEN GO TO 3
35 0
36 23 PRINT AT n1,n2: " "
37 24 LET n1=n1+1: LET pn=3
38 25 IF SCREEN$(n1,n2)<>" " THE
39 N LET touche=6: GO SUB 9201
40 GO SUB 900: GO TO 60
41 IF INKEY$="7" THEN GO TO 3
42 0
43 33 PRINT AT n1,n2: " "
44 34 LET n1=n1-1: LET pn=1: IF n
45 1<3 THEN LET n1=3
46 35 IF SCREEN$(n1,n2)<>" " THE
47 N LET touche=7: GO SUB 9201
48 GO SUB 900: GO TO 60
49 IF INKEY$="8" THEN GO TO 5
50 0
51 43 PRINT AT n1,n2: " "
52 44 LET n2=n2+1: LET pn=4: IF n
53 2<31 THEN LET n2=0
54 45 IF SCREEN$(n1,n2)<>" " THE
55 N LET touche=8: GO SUB 9201
56 GO SUB 900: GO TO 60
57 IF INKEY$="9" THEN GO TO 6
58 0
59 51 IF re=0 THEN BEEP 1,-10: GO
60 TO 60
61 52 LET r1=n1: LET r2=n2: LET r
62 e=re-1: PRINT AT r1,r2: INK 2; P
63 APER 0: " " BEEP 1,10: LET lr=1
64 53 IF SCREEN$(n1,n2)<>" " TH
65 EN LET n1=n1+1: GO TO 60
66 54 IF SCREEN$(n1,n2)="" " TH
67 EN LET n1=n1-1: GO TO 60
68 55 IF SCREEN$(n1,n2+1)="" " TH
69 EN LET n2=n2+1: GO TO 60
70 56 IF SCREEN$(n1,n2-1)="" " TH
71 EN LET n2=n2-1: GO TO 60
72 60 PRINT AT e1,e2: PAPER 5: " "
73 63 IF n1=3 AND n2=23 THEN FOR
74 i=0 TO -10 STEP -1: BEEP .01,i:
75 NEXT i: LET bloc=0: IF nborf=10 T
76 HEN GO TO 9900
77 65 IF lr=1 THEN LET x=r1: LET
78 y=r2: LET t=t+1: GO TO 69
79 66 IF lr=0 THEN LET x=n1: LET
80 y=n2: GO TO 69
81 69 IF t>40 THEN LET t=0: LET l
82 r=0: PRINT AT r1,r2: PAPER 0: " "
83 71 IF p1<x THEN LET p1=p1+1: G
84 O SUB 9950
85 72 IF ATTR (p1,p2)=2 THEN BEEP
86 .1,60: LET lr=0: GO TO 90
87 73 IF SCREEN$(p1,p2)<>" " THE
88 N LET p1=p1-1
89 74 IF p1<x THEN LET p1=p1-1: G
90 O SUB 9950
91 75 IF ATTR (p1,p2)=2 THEN BEEP
92 .1,60: LET lr=0: GO TO 90
93 76 IF SCREEN$(p1,p2)<>" " THE
94 N LET p1=p1+1
95 77 IF p2<y THEN LET p2=p2+1: L
96 ET pp=1: GO SUB 9950
97 78 IF ATTR (p1,p2)=2 THEN BEEP
98 .1,60: LET lr=0: GO TO 90
99 79 IF SCREEN$(p1,p2)<>" " THE
100 N LET p2=p2-1
101 80 IF p2<y THEN LET p2=p2-1: L
102 ET pp=2: GO SUB 9950
103 81 IF ATTR (p2,p2)=2 THEN BEEP
104 .1,60: LET lr=0: GO TO 95
105 82 IF SCREEN$(p1,p2)<>" " THE
106 N LET p2=p2+1: GO SUB 900
107 100 IF lr=1 THEN LET x=r1: LET
108 y=r2
109 110 IF lr=0 THEN LET x=n1: LET
110 y=n2
111 140 GO TO 7
112 900 IF pn=1 THEN PRINT AT n1,n2
113 ; INK 7; PAPER 0; "G": GO TO 930
114 905 IF pn=2 THEN PRINT AT n1,n2
115 ; INK 7; PAPER 0; "H": GO TO 930
116 910 IF pn=3 THEN PRINT AT n1,n2
117 ; INK 7; PAPER 0; "I": GO TO 930
118 920 IF pn=4 THEN PRINT AT n1,n2
119 ; INK 7; PAPER 0; "L": GO TO 930
120 930 IF pp=1 THEN PRINT AT p1,p2
121 ; INK 7; PAPER 0; "O": GO TO 950
122 940 IF pp=2 THEN PRINT AT p1,p2
123 ; INK 7; PAPER 0; "Q": GO TO 950
124 950 RETURN
125 9000 FOR i=0 TO 8*21-1: READ ta:
126 POKE USA "a"+i,ta: NEXT i
127 9010 DATA 0,BIN 00111110,8,BIN 1
128 0001100,BIN 11110010,BIN 0011111
129 0,BIN 00101000,BIN 00111110
130 9012 DATA 24,24,BIN 00110100,BIN
131 00101100,BIN 00110100,BIN 00101
132 100,BIN 00110100,BIN 01100010
133 9014 DATA 255,255,BIN 00100100,B
134 IN 00100100,255,BIN 01010010,BIN
135 00101001,BIN 10101111
136 9016 DATA BIN 01010110,BIN 01001
137 010,BIN 01011010,BIN 01010110,25
138 5,BIN 0101001,BIN 00100100,255
139 9018 DATA BIN 00010100,BIN 00111
140 100,BIN 01010010,BIN 0101001,255
141 BIN 00100010,BIN 10010100,BIN 1
142 111011
143 9020 DATA BIN 00010100,BIN 20010
144 100,BIN 00010100,BIN 00100010,BI
145 N 01000001,BIN 00111110,255,255
146 9022 DATA 24,BIN 00100101,BIN 00
147 011001,BIN 01111110,BIN 10011000
148 BIN 00100100,BIN 01101000,BIN 0
149 0001110
150 9024 DATA BIN 01100000,BIN 00010
151 001,BIN 01010111,BIN 10111001,BI
152 N 10111010,BIN 01010110,BIN 0001
153 0010,8
154 9026 DATA BIN 01110000,BIN 00101
155 110,BIN 00100100,BIN 00011001,BI
156 N 01111110,BIN 10011000,BIN 1010
157 0100,24
158 9028 DATA 0,128,BIN 01110000,BIN
159 10001111,BIN 01110000,BIN 01011
160 111,BIN 11010101,BIN 10111111,0,
161 0,BIN 00110111,BIN 11001000,BIN
162 00110111,BIN 11010111,BIN 011011
163 01,255
164 9030 DATA 15,BIN 01001000,BIN 01
165 101010,BIN 01011010,BIN 10011101
166 BIN 11101010,BIN 10001000,6
167 9032 DATA 1,5,9,BIN 00110111,BIN
168 01011111,BIN 01010101,BIN 01011
169 111,BIN 10101101
170 9034 DATA 128,BIN 01100000,BIN 1
171 0010000,BIN 11010100,BIN 1111101
172 0,BIN 10101010,BIN 11110101,BIN
173 11010101
174 9036 DATA 0,BIN 00110000,BIN 100
175 11000,BIN 01011101,BIN 01111101,
176 BIN 01011110,BIN 10011000,BIN 00
177 110000
178 9038 DATA 0,0,0,0,60,BIN 0111111
179 0,255,0
180 9040 DATA 0,12,BIN 00011001,BIN
181 01110101,BIN 10111100,BIN 011110
182 0,BIN 00011001,12
183 9042 DATA 0,BIN 00100010,BIN 010
184 10101,BIN 01110111,BIN 01011101,
185 BIN 01110111,BIN 01011111,0
186 9044 DATA 0,0,0,7,BIN 00111111,2
187 55,255,255
188 9046 DATA 0,BIN 00010100,BIN 000
189 1100,BIN 01111110,255,BIN 01111
190 110,0
191 9048 DATA 0,BIN 01111100,BIN 000
192 10000,BIN 00110001,BIN 01001111,
193 BIN 01111000,BIN 00101000,BIN 01
194 111100
195 9100 RETURN
196 9101 FOR i=3 TO 21: PRINT AT i,0
197 ; PAPER 0: " " NEXT i
198 9102 PRINT AT 2,0; INK 0; PAPER
199 5: "SSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSS
200 SSSS"
201 9105 PRINT AT 2,23; INK 0; PAPER
202 5: "FFF" AT 1,23; INK 0; PAPER 5
203 ; "CDE" AT 0,23; PAPER 5; INK 0; "
204 UB"
205 9107 PRINT AT 17,7; INK 3; PAPER
206 0; "MUKJN" AT 18,6; INK 3; PAPER
207 0; "SGN JKJKJN" AT 18,24; INK 3;
208 PAPER 0; "MUKJN"
209 9109 PRINT AT 19,0; INK 3; PAPER
210 0; "MKJKJKJKJKJKJKJK JKJK
211 N"
212 9111 PRINT AT 20,0; INK 3; PAPER
213 0; "JKJKJKJKJKJKJKJKJK JKJKJK
214 KJKJ"
215 9113 PRINT AT 21,0; INK 3; PAPER
216 0; "JKJKJKJKJKJKJKJKJKJKJKJKJK
217 JKJK"
218 9114 PAPER 0
219 9116 INK 0: PLOT 52,172: DRAW 5,
220 0: DRAW 1,1: DRAW 10,0: DRAW 1,-
221 1: DRAW 5,0: DRAW 1,-1: DRAW -1,
222 -1: DRAW -5,0: DRAW -1,-1: DRAW
223 -10,0: DRAW -1,1: DRAW -5,0: DR
224 AU -1,1
225 9118 INK 0: PLOT 116,172: DRAW 5
226 0: DRAW 1,1: DRAW 10,0: DRAW 1,
227 -1: DRAW 5,0: DRAW 1,-1: DRAW -1,
228 -1: DRAW -5,0: DRAW -1,-1: DRAW
229 -10,0: DRAW -1,1: DRAW -5,0: DR
230 AU -1,1
231 9122 INK 0: PLOT 8,168: DRAW 1,1
232 : DRAW 2,0: DRAW 1,-1: DRAW 1,1:
233 DRAW 2,0: DRAW 1,-1
234 9122 FOR o=0 TO 10
235 9123 LET o1=4
236 9124 LET o2=INT (RND*20)+1
237 9125 IF SCREEN$(o1+1,o2)="" TH
238 EN PRINT AT o1,o2; INK 6; PAPER
239 0; " " BEEP .01,-01: PRINT AT o1
240 0,2; PAPER 0; " " LET o1=o1+1: G
241 O TO 9125
242 9126 PRINT AT o1,o2; INK 6; PAPE
243 R 0; " " BEEP .01,10: BEEP .01,2
244 0: BEEP .01,30
245 9127 RANDOIZE: NEXT o
246 9150 RETURN
247 9151 LET n1=3: LET n2=21
248 9152 LET s1=1: LET s2=21
249 9153 LET p1=5: LET p2=20
250 9154 LET pp=1
251 9155 LET pn=1
252 9156 LET pe=1
253 9157 LET sl=10: LET s2=0
254 9158 LET bloc=0
255 9159 LET lb=0
256 9160 LET nb=11
257 9161 LET bt=0
258 9200 RETURN
259 9201 IF ATTR (n1,n2)=3 OR ATTR (
260 n1,n2)=2 OR bloc=1 THEN GO TO 92
261 10
262 9202 GO SUB 9950: PRINT AT n1,n2
263 ; PAPER 0: " "
264 9203 BEEP .01,10: BEEP .01,20: B
265 EEP .01,30: LET bloc=1
266 9204 LET nborf=nborf+1
267 9209 RETURN
268 9210 IF touche=5 THEN LET n2=n2+
269 1: RETURN
270 9211 IF touche=6 THEN LET n1=n1-
271 1: RETURN
272 9212 IF touche=7 THEN LET n1=n1+
273 1: RETURN
274 9213 IF touche=8 THEN LET n2=n2-
275 1: RETURN
276 9370 PRINT AT n1,n2; INK 7; PAPE
277 R 0; FLASH 1: " " FOR i=0 TO -40
278 STEP -1: BEEP .01,i: NEXT i: PR
279 INT AT n1,n2; INK 7; PAPER 0; FL
280 ASH 0: " "
281 9375 LET vi=vi-1: IF vi=0 THEN G
282 O TO 9800
283 9380 GO SUB 9151: GO TO 10
284 9400 PRINT AT 20,1; PAPER 0; INK
285 7; INVERSE 1; "SCORE:
286 9401 PRINT AT 21,1; INK 7; PAPER
287 0; INVERSE 1; "VIES:3"
288 9402 PRINT AT 19,7; INK 7; PAPER
289 0; INVERSE 1; "OR: "
290 9410 RETURN
291 9500 BORDER 0: PAPER 0; INK 7: C
292 LS
293 9501 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
294 0,175: DRAW -255,0: DRAW 0,-175:
295 PLOT 31,143: DRAW 24,0: DRAW 0,-
296 -8: DRAW -8,0: DRAW 0,-16: DRAW
297 -16,-8: DRAW -8,0: DRAW -16,16:
298 DRAW 8,0: DRAW 8,-8: DRAW 8,0:
299 DRAW 0,8: DRAW 0,16: DRAW -8,0:
300 9505 PLOT 53,143: DRAW 24,0: DR
301 AU -8,0: DRAW -8,-8: DRAW -8,-8: DR
302 AU 8,0: DRAW 8,-8: DRAW 8,-8: DR
303 AU 0,40: PLOT 71,135: DRAW 8,0
304 : DRAW 0,-8: DRAW -8,0: DRAW 0,8
305 9510 PLOT 95,143: DRAW 8,-16: DR
306 AU 8,0: DRAW 8,16: DRAW 0,-40: D
307 RAW -8,16: DRAW -4,-8: DRAW -4,8
308 : DRAW -8,-16: DRAW 0,40
309 9515 PLOT 127,143: DRAW 24,0: DR
310 AU 0,-8: DRAW -16,0: DRAW 0,-8:
311 DRAW 8,0: DRAW 0,-8: DRAW 8,0:
312 DRAW 0,-8: DRAW 16,0: DRAW 0,-8:
313 DRAW -24,0: DRAW 0,40
314 9520 PLOT 157,143: DRAW 16,0: DR
315 AU -8,-8: DRAW -8,0: DRAW 0,-8:
316 DRAW 16,-16: DRAW -8,-8: DRAW -1
317 6,0: DRAW 8,8: DRAW 8,0: DRAW -1
318 6,16: DRAW 0,8: DRAW 8,8
319 9525 PLOT 127,95: DRAW 16,0: DR
320 AU 8,-8: DRAW 0,-8: DRAW -8,-4: D
321 RAW 8,-4: DRAW 0,-8: DRAW -8,-16:
322 DRAW 16,0: DRAW 0,40: PLOT 135
323 87: DRAW 8,0: DRAW 0,-8: DRAW -
324 8,0: DRAW 0,8: PLOT 135,71: DR
325 AU 8,0: DRAW 0,-8: DRAW -8,0: DRAW
326 0,8
327 9530 PLOT 167,95: DRAW 8,0: DRAW
328 -8,0: DRAW 0,-24: DRAW -8,-8: D
329 RAW -8,0: DRAW -8,8: DRAW 0,24:
330 DRAW 8,8: PLOT 167,87: DRAW 8,0:
331 DRAW 0,-24: DRAW -8,0: DRAW 0,2
332 4
333 9535 PLOT 191,95: DRAW 16,-16: D
334 RAW 0,16: DRAW 8,-8: DRAW 0,-24:
335 DRAW -8,-8: DRAW 0,8: DRAW -8,8
336 : DRAW 0,-8: DRAW -8,-8: DRAW 0,
337 40
338 9540 PLOT 223,95: DRAW 16,0: DR
339 AU 8,-8: DRAW 0,-24: DRAW -8,-8:
340 DRAW -16,0: DRAW 0,40: PLOT 231,
341 87: DRAW 8,0: DRAW 0,-24: DRAW -
342 8,0: DRAW 0,24
343 9545 PLOT 135,47: DRAW 16,0: DR
344 AU -16,-16: DRAW -16,0: DRAW 16,1
345 6: PLOT 137,45: DRAW 12,0: DRAW
346 -12,-12: DRAW -12,0: DRAW 12,12
347 9550 PLOT 159,47: DRAW 16,0: DR
348 AU -16,-16: DRAW -16,0: DRAW 16,1
349 6: PLOT 161,45: DRAW 12,0: DRAW
350 -12,-12: DRAW -12,0: DRAW 12,12
351 9555 PLOT 167,32: DRAW 10,10: DR
352 AU 0,2: DRAW 4,0: DRAW 0,2: DR
353 AU -4,0: DRAW 0,-2: DRAW 0,2: DR
354 AU 16,0: DRAW 3,-3: DRAW 12,0: DR
355 U -2,-3: DRAW -20,0: DRAW -8,-3,
356 PI/2: DRAW 8,3,-(PI/8): DRAW -8,
357 -3,PI/2
358 9560 DRAW -8,-7: DRAW -6,0
359 9570 PRINT AT 19,19; "LA MER DES"
360 AT 20,23; "CARRIBES"; AT 18,23; "D
361 ANS"
362 9580 PRINT AT 1,12; "CCLI PRESENT
363 M"
364 9590 PRINT AT 5,27; "B": AT 6,26; "
365 CODE": AT 7,24; "SSFFFSS"
366 9600 PRINT AT 12,12; INK 7; "I"; A
367 T 18,13; INK 6; "P"; AT 14,2; INK
368 7; "O"
369 9610 PRINT AT 11,9; INK 7; "T"
370 9620 PRINT AT 17,7; INK 3; "MUKJN
371 " AT 18,6; "MKJKJKN" AT 19,1; "JKJ
372 KJKJKJKJKJKJKN"; AT 20,1; "JKJKJKJ
373 KJKJKJKJKJKJK"
374 9630 PRINT AT 4,24; INK 7; "A"
375 9650 FOR i=0 TO 51
376 9660 READ a: READ b
377 9670 BEEP a,b*10: NEXT i
378 9671 DATA .5,-11,.5,-4,.25,1,.25
379 .1,1,-1,1,-2,1,-4,.25,-1,.25,
380 -1
381 9772 DATA .1,-2,1,-4,1,-6
382 9773 DATA .3,-2,3,-6,5,-4
383 9774 DATA .6,-11,6,-4,.25,1,.25
384 .1,1,-1,1,-2,1,-4,.25,-1,.25,
385 -1
386 9775 DATA .1,-2,1,-4,1,-6
387 9776 DATA .3,-2,3,-6,5,-4
388 9777 DATA .1,-4,1,-4,1,-4,.2,-
389 6
390 9778 DATA .5,-7,2,-9,2,-11,5,-
391 -6,2,-4
392 9779 DATA .5,-2,5,-4
393 9780 DATA 1,-4,1,-4,1,-4,1,-5
394 9781 DATA .8,-7,2,-9,2,-11
395 9782 DATA .1,-1,1,1,1,3,1,1
396 9790 FOR i=11 TO -1 STEP -1: BEE
397 P .01,i: NEXT i
398 9791 CLS: PRINT AT 1,11; FLASH
399 1; "James-Bond"; AT 2,9; INVERSE 0
400 -----
401 9792 PRINT "Votre nom: James Bon
402 d: Votre mission: recup
403 erer des lingots d'or jadis p
404 erdus dans la mer des caraibes,
405 mais faites attention car l
406 es eaux sont habitées par un enor
407 me poisson carnivore qui ne voi
408 t en vous qu'une bonne bouchée
409 a se mettre sous la dent."
410 9793 PRINT "Deux choses vous per
411 mettrons de lui échapper:
412 1er: Votre ruse.
413 2eme: Vous disposez d
414 e 11 pillules de nourriture
415 re destinées à attirer l'attentio
416 n du monstre afin qu'il oublie vo
417 tre présence"
418 9794 PRINT AT 21,0: " " APPU
419 YEZ SUR UNE TOUCHE: " PLOT 0,0: D
420 RAW 255,0: DRAW 0,175: DRAW -255
421 0: DRAW 0,-175: PAUSE 0: CLS
422 9795 PRINT AT 1,0: " " Chaque fois
423 que vous avez récupéré un l
424 ingot, vous devez le déposer sou
425 s le 1er pilier à gauche de l
426 a plateforme pétrolière qu
427 i sert de camouflage po
428 ur cette perilleuse mission."
429 9796 PRINT "Sa royale majesté v
430 ous souhaite de réussir
431 au nom de tout l'empire britan
432 ique. Good luck
433 JAMES!!"
434 9797 PRINT AT 21,0: " " APPU
435 YEZ SUR UNE TOUCHE: " PLOT 0,0: D
436 RAW 255,0: DRAW 0,175: DRAW -255
437 0: DRAW 0,-175: PAUSE 0: CLS
438 9798 PRINT AT 1,0: " " 5' pour all
439 er à gauche
440 6' pour des
441 cendre
442 7' pour mon
443 ter
444 8' pour all
445 er à droite
446 9' pour lac
447 her une réserve de nourri
448 ture
449 BONNE-CHANCE"; AT 15,5; FLASH 1; "
450 APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"; PAUSE 0
451 9799 CLS: RETURN
452 9800 CLS: INK 7; PAPER 0: CLS:
453 PLOT 0,175: DRAW 0,-175: DRAW 2
454 55,0: DRAW 0,175: DRAW -255,0
455 9801 FOR p=0 TO 7: FOR e=7 TO 0:
456 STEP -1: PRINT AT 10,13; PAPER p
457 ; INK e; "FIN:" AT 20,1; INK e;
458 PAPER p; "Voulez-vous rejouer (o-n
459 )?": BEEP .01,e+p
460 9803 IF INKEY$="o" THEN RUN
461 9804 IF INKEY$="n" THEN STOP
462 9805 NEXT e: NEXT p: GO TO 9801
463 9900 CLS: INK 7: PRINT AT 10,0;
464 " BRAVO!!
465 Vous avez gagné la partie"
466 FOR i=0 TO 200: NEXT i: GO TO
467 9800
468 9950 IF p1=n1 AND p2=n2 THEN GO
469 TO 9370
470 9951 RETURN
471 9999 SAVE "James-Bond" LINE 1 ●

```

HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

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

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
BUREAU DISTRIBUTEUR :

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

BIDOUILLE GRENOUILLE

Spécial Printemps

C'est le printemps, dit le soleil. C'est le printemps, gazouillent les hirondelles qui reviennent à tire-d'aile. C'est le printemps, chante à tue-tête le gardien du square sur lequel donne les fenêtres du bureau dans lequel je suis en ce moment. Un rayon de lumière tiède vient caresser ma jambe (je suis en maillot de bain) et je m'étire paresseusement. C'est le printemps. Le rayon de soleil accroche le cristal du verre de whisky dans lequel flotte un glaçon déjà à demi-fondu. Je cligne de l'œil et je souris. C'est le printemps. En fond sonore, la mélodie sirupeuse d'Echoes (Pink Floyd, merci) égrène ses accords alors que dehors, une jeune fille en robe blanche semble esquisser un pas de danse dans le square inondé de soleil. C'est le printemps.

C'est le moment des bilans. L'hiver a été bénéfique à combien, puisque nonobstant le froid toutes les grenouilles, délaissant leur hibernation rituelle, se sont décarcoassées pour trouver les solutions à de nombreux jeux. Alors que l'hiver étendait son blanc linceul sur la campagne et que le froid mordait les jambes des filles, j'avais demandé la solution de Zim sala bim pour Commodore 64. Aujourd'hui, alors que la chaleur écrasante ouvre les enveloppes en fondant la colle (je suis flemmard), je suis enfin en mesure de dicter cette solution à ma charmante secrétaire, qui est vêtue de bas noirs, d'un superbe collier et d'une boucle d'oreille représentant une demi-orange (elle a perdu l'autre).

Vous êtes devant le palais : go forward, right, examine well, get rope, right, get flint, go back. Vous êtes devant les murailles : throw rope, climb rope. Vous vous retrouvez à l'intérieur de l'enceinte. Avancez jusqu'à la porte et tentez : go back, jusqu'à ce que l'ordinateur vous l'accorde. Une fois à l'intérieur du palais : left, open door, left, open door, look, left, open door, get uniform, wear uniform, right, right, right, open door. Passez

devant le garde, puis open door, get scimitar, examine scimitar, left, left, go back. Au deuxième étage, après avoir pris l'argent : left, open door, left, open door, right, get jacket, examine jacket, get key, drop uniform, wear jacket, get uniform, left, open door. Et, comble de joie, vous vous retrouvez dans le harem. Examine table, get diamonds, get sultana (juste comme ça), right, right, right, right, open door, examine vase, get rubies, right, unlock door, open door, right, examine fireplace, go passage. Là, très vite, faites go back avant que les bandits n'arrivent. Vous êtes dans le désert... go back, et paf, vous êtes devant les murailles. Allez de-

Jean, 1080 Bruxelles, Belgique) nous annonce la fondation d'un club d'utilisateurs de Commodore composé de 11 garçons et de zéro filles. Il appelle donc toutes les filles branchées CBM à adhérer à son club, il va même jusqu'à offrir un logiciel en échange. Attention, que les filles, parce qu'il y a déjà 11 garçons, ça suffit.

Malgré la somnolence qui commence à m'envahir, je me permets de rentrer dans une rage folle (tout est relatif, en fait mon petit doigt de pied est parcouru d'un léger frisson). Où est la solution complète de Masquerade ? Que j'ai demandée voici déjà deux ou trois semaines ? Vous dormez, ou quoi ? Pen-

recommence. C'est aussi une solution pour accéder au dernier jeu en évitant les questions.

Jean-Marie Dubouloz a moins de chance : il est marié. Ceci dit, sa femme est certainement très bien. En fait, il faudrait la comparer à ma secrétaire pour pouvoir juger. A propos, je trouve qu'il se passe dans le square en bas des choses étranges. J'aimerais notamment savoir où est passée la robe blanche de la jeune fille et pourquoi le jeune homme qui l'a rejoint n'est vêtu que de ses chaussettes. Bref, revenons à nos moutons.

Pour pouvoir modifier un programme protégé sur TO7, procéder comme suit. Charger le programme normalement, puis retirer la cassette. Faire EXEC 1216 sur TO7-70 ou EXEC 1214 sur TO7, puis Reset et LIST. Lorsque tout le programme est listé, faire SAVE "nom prog". A sans rien mettre dans le magnéto. Là, attendre que ça se passe, en buvant un whisky, par exemple, mais vous n'êtes pas obligés. Quand l'écran affiche OK, toutes les modifications sont possibles.

En prime, le moyen de trouver le Diamant Bleu dans l'Aigle d'or sur MO5, offert par Jérôme Amilastre : gauche, gauche, droite, droite, gauche, gauche, droite, revenir gauche, allumer torche, droite, gauche, droite, droite, droite, droite, gauche, en haut, gauche, gauche, en haut, gauche, droite, en haut, gauche, droite, en haut, gauche, en haut, droite (en courant, please), encore, en haut, prendre le diamant bleu.

Voilà. Pas de rubrique Minitel cette semaine, mon micro est HS (j'aurais peut-être pas dû essayer de télécommander mon grille-pain avec). La semaine prochaine, vous en aurez deux fois plus, car j'ai mis mon armée de secrétaires à la recherche de codes. En attendant, je vais aller faire un tour au square. Quatre heures, c'est la sortie des écoles. Le temps d'enfiler mon imperméable.

SEU COMPLÉTEZ LA PHRASE DE LA GRENOUILLE

AU PRINTEMPS, LES GRENOUILLES ONT MAL AUX.....



SOLUTION : AUX REINS, À CAUSE DE L'HUMIDITÉ.

vant le clochard : examine beggard, give money. Prenez la clé qu'il vous tend et retournez sans tergiverser à la corde. Climb rope, right, go back, go back, right, open door, right, unlock door, open door, unlock chest, open chest, get gold, go passage, go back (vite, à cause des bandits), right jusqu'au bout, go forward, go cave, left jusqu'aux villageois, drop gold, say thank you to the grenouilles and mostly to JPZ, qui aimerait bien avoir un petit déplombeur pour Commodore. Catherine (ma secrétaire) est en train d'ouvrir mon abondant et volumineux courrier et elle se marre. Il y a de quoi : un jeune belge (Abdelhamid Khalifa, 34 rue du presbytère, Molenbeek St

dant que vous y êtes, envoyez-moi aussi Return to Pirate's Isle sur Texas et tout ce que vous avez sur Euréka. Après, on verra.

A propos d'Euréka, je peux d'ores et déjà vous communiquer quelques astuces qui me viennent de Marc Couvreur. Vu la lettre qu'il m'envoie, il doit avoir une secrétaire super. Paréil que la mienne, mais sans les boucles d'oreilles. Bref, si vous êtes coincés à l'âge préhistorique dans la jungle, faites NW deux fois de suite. Et un truc qui ne vaut que sur Spectrum : pour redémarrer un jeu au début, faites Caps Shift + Symbol shift, un drapeau hongrois apparaît durant une vingtaine de secondes et tout

HISTOIRE A RÉÉCRIRE

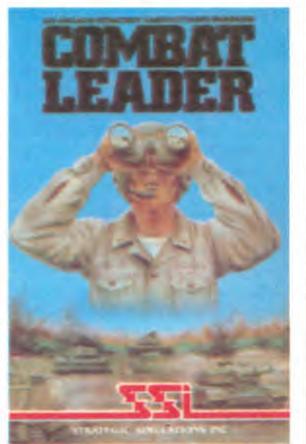
SSI. En voilà un nom qu'il est magique pour tous les fanatiques de reconstitutions historiques sur micro-ordinateur. SSI ? Strategic Simulations Incorporated n'étend pas la gamme de ses produits, mais agrandit le parc des machines qui peuvent supporter ses idées. Jusqu'à récemment spécialisée sur Apple, SSI se lance aujourd'hui sur le marché Commodore, Atari et Spectrum. Les quatre titres qu'elle propose, les voici !

Tigers in The Snow vous entraîne dans la dernière tentative nazie pour stopper l'avancée d'Eisenhower en Décembre 44. Von Rundstedt gagnera-t-il chez vous ?

Knights Of The Desert vous emmène loin dans le Sahara et en Afrique du nord, à la poursuite de la guerre entre Anglais et Allemands en 41.

Principaux points communs de ces logiciels : une excellente finition au niveau du scénario et une tactique de guerre assez foudroyante pour les néophytes. Pour les habitués des wargames sur plateau, un gain d'intérêt évident grâce à la gestion informatisée des combats. Enfin une seule protection a été mise en commun pour tous ces logiciels. A vous de la trouver, vous pourrez alors tous les copier !

gie dans le catalogue de SSI. Un test véritable de votre capacité à résister à une invasion quelconque au niveau tactique, statique et réflexive !



Battle For Normandy retrace le débarquement allié en Normandie à partir du 6 Juin 44. A vous de défoncer le Mur de l'Atlantique en mesure et sans perdre pied.

Combat Leader reste le seul jeu mêlant l'arcade à la stratégie.

XENOPHOBIE INFORMATIQUE

Je ne vais pas encore vous bassiner avec les opérations 10.000 micros dans les écoles qui sont devenus 100.000 puis 120.000 après avoir failli être 200.000, 450.000 et pourquoi pas un ou deux millions. La grande opération en question apportera 121.582 ordinateurs dans les écoles dont 13.773 ordinateurs de type professionnel et 107.809 familiaux, pas un de plus pas un de moins. Le contribuable heureux de l'être et passionné par l'opération "informatique pour tous" déboursa 1.163 millions de francs pour l'achat du matériel et 722 millions de francs lourds pour la formation des enseignants. Soit un total de 1.890 millions de francs lourds, 189 milliards de centimes !

La répartition des 107.809 ordinateurs familiaux :
68.638 Thomson MO5
21.171 Thomson TO7 70
9.000 Exelvision
La répartition des 13.773 professionnels :
4.750 Bull
4.750 Goupil
1.000 Léonard
1.000 Matra



Il ne reste donc plus rien pour les étrangers en familiaux. Pas de Sinclair, pas d'Apple, pas de Commodore, rien, peau de balle et balai de crin ! Il y a par contre 2.273 bécanes à vendre en professionnel : IBM, HP, Apple, Olivetti, Logabax et les autres travailleurs immigrés de l'informatique n'ont pas à se plaindre, il leur reste les miettes du festin à se partager et la possibilité d'acheter des badges "Touche pas à mon pote" à prix de gros. "SOS Racisme" attend leur appel.

LE RETOUR D'INDIANA JONES

Mindscape Inc reprend le flambeau délaissé par Datamost, éditeur du célèbre jeu (pour Apple et Commodore) Aztec dans lequel vous deviez partir à la recherche de certaine idole dans certaine pyramide aztèque. Au jour d'aujourd'hui, nous avons droit à l'adaptation intégrale et sans faille (avec le titre original s'il vous plaît !) de **Indiana Jones in the Lost Kingdom**. Pour ceux qui ne pratiquent que le javanais, sachez que le film sorti sur vos écrans à la fin de l'année dernière sous le titre Indiana Jones et le Temple Maudit.

Tout ce que je peux vous avouer après quelques minutes d'utilisation, c'est que le jeu ressemble au film, pour le scénario, mais pour les effets spéciaux et la musique, c'est lar-



gement mieux au cinéma. Sinon la recherche de l'Objet Sacré semble plus que difficile (j'hésite en fait entre infaisable et impossible) mais les champions du clavier que vous êtes ne se laisseront pas dépasser par si peu. A vous d'échapper à la malédiction et de vaincre là où Harrison Ford a vaincu (mais ne rêvez pas vous ne gagnerez que le jeu, pas autant de dollars que lui !).

MARABOUT BOUT DE FICELLE

Le Docteur G. GRIGORIEFF-VIRGATCHIK (ce n'est pas un gag, il s'appelle vraiment comme ça ! Même que le premier qui arrive à prononcer son nom sans se planter gagne un rhinocéros en écrivant à l'HHHHHebdo) est le directeur des collections informatiques Marabout. Comme chacun le sait, le Marabout est une bestiole parfaitement gérante qui a deux caractéristiques principales : 1) Son aspect physique est parfaitement répugnant. 2) C'est un charognard, c'est à dire que ses petits repas ne sont constitués que de cadavres en décomposition et, si possible, truffés de vers gluants.

Je ne m'étendrai pas sur l'aspect des bouquins de la collection Marabout, ils sont chez eux et font ce qu'ils veulent. Mais, là où j'ai mon mot à dire, c'est sur le bouquin en préparation et la façon dont son élaboration est abordée. Les 100 meilleurs logiciels pour TO 5 MO5 est le bouquin en question. Quoi TO 5 ? J'ai dit TO 5 au lieu de TO 7 70 ? Merde, excusez-moi, je me suis planté. Pour faire cette sélection, les éditions Mara... Hé, non, stop ! Je me suis planté rien du tout, le titre du bouquin mentionne bien TO 5 : spécialistes les mecs, grands spécialistes ! Comment donc vont-ils faire pour sélectionner les 100 meilleurs logiciels sur TO 7 70 et MO 5 ? Comment ?

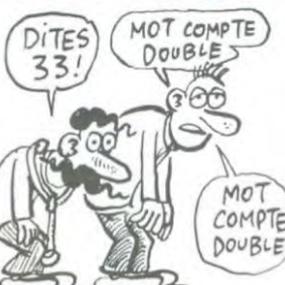
D'abord, il faudra qu'ils s'aperçoivent que le TO 5 n'existe pas. Ensuite, il faudra qu'ils attendent la réponse au questionnaire qu'ils ont envoyé aux éditeurs de logiciels et dans lequel ils leur demandent la liste de leurs "best-sellers". Enfin, si ils essaient les logiciels, ils devront s'apercevoir qu'il n'existe pas 100 bons logiciels pour Thomson, loin s'en faut ! On verra alors peut-être apparaître dans la collection Marabout des ouvrages dont les titres ressembleront à : "Pas de logiciel pour TO 5" ou "Les 3 meilleurs logiciels pour TO7 70 et MO5". Pas vraiment rentables !



Mais ne rêvons pas, il y a quand même plus de chances pour qu'aucun ouvrage ne sorte ou, ce qui est plus grave, qu'il sorte vraiment avec 100 titres qualifiés de "meilleurs". Si c'est le cas, le bestiau n'aura pas volé son deuxième qualificatif.

SCRABBLITE AIGUE

Après le Commodore 64, c'est le Spectrum qui remplit sa mémoire des quelques vingt huit mille mots du dictionnaire du **Scrabble** de Leisure Genius. Pour 245 francs vous disposerez ainsi d'un excellent partenaire pour apprendre les fondements de ce classique des jeux de lettres. Arriveront prochainement une version pour Apple (en avril) et pour Thomson (mai).



MACINTOSH 7 KO

Non, il ne s'agit pas d'un nouveau Mac mais bien de celui que vous connaissez : le Mac soi-disant 128 Ko. Quand on charge le Mac Pascal, il reste un peu moins de 7 Ko pour programmer, le rêve ! Si vous chargez un basic dans cette efficace machine, il ne vous restera plus que 32 Ko utilisateur : mieux que Pascal mais un peu juste en regard du prix de la machine, non ? Tiens, pendant que j'y suis, savez-vous que l'Apple IIe n'a que 35 Ko utilisateur et que le IIc qui roule des mécaniques avec ses pseudos-128 Ko n'en a

que 32 plus 63 Ko qui sont perdus dans les limbes de la carte cart mauve et qui ne sont utilisables qu'avec ProDos et pas en ligne. Manquent pas d'air quand ils annoncent leur capacité mémoire !



PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS AMSTRAD CPC 464 couleur neuf -10%. Tel : 974 10 25. Après 18h.

CHERCHE possesseur d'AMSTRAD pour ECHANGER, VENDRE, ACHETER des jeux et des utilitaires, de préférence sur la SAVOIE, HAUTE-SAVOIE. Marc PORRAL. Centre d'élevage 74330 POISY.

CHERCHE possesseur d'AMSTRAD pour échange de logiciels, de programmes, d'idées et de trucs. Tel : (28) 41 22 78. Demander Fabrice.

AMSTRAD

VENDS AMSTRAD couleur + 3 livres, n° 1 à 3 de MICRO APPLICATION + 10 jeux + nombreux programmes : 4600 F. Fabrice PERROT. 41 rue Basse Mouillère 45100 ORLEANS. Tel : (16 38) 66 76 02 après 14h.

CHERCHE possesseur d'AMSTRAD pour échange de logiciels, de programmes, d'idées et de trucs. Tel : (28) 41 22 78. Demander Fabrice.

AMSTRAD CPC 464 CHERCHE échange de programmes jeux utilitaires etc... Michel ROBIN. 51 rue A. Marteau 37700 ST PIERRE DE CORPS.

CHERCHE possesseur d'AMSTRAD CPC 464 pour se prêter, s'échanger ou se vendre programmes, jeux, éducatifs, soft, utilitaires en français et anglais. Christophe GARGALONI. 19 rue Alphonse COMBE. 77330 OZOIR LA FERRIERE. Tel : 029 40 92.

Coopérative scolaire VENDS pour AMSTRAD CPC 464 programme d'orthographe avec accents pour acquisition ou révision. Mots invariables (3 exercices) et listes modifiables suivant les besoins de la classe. Sous programme d'accents facilement implantable dans tout programme de français : 65 F. La cassette franco de port. Nicole VERGEZ. Ecole Primaire 08240 BUZANCY.

VENDS AMSTRAD CPC 464 moniteur couleur + joystick + livre Micro Application : Programmes basic cpc : Acheté 4200 F. Prix à débattre. Tel : (85) 31 62 28. demander Marc.

VENDS pour COM 64 le TOOL 64 complet : 300 F. Tel : 023 83 66.

VENDS COM 64 SECAM + tool 64 + magnéto K7 + TV. NB. + housse + livres : 3000 F. revues en cadeau. Samy BARMADA. 2 rue du plateau 75019 PARIS.

VENDS HEBDOGICIEL SOFTWARE N° 1 pour COMMODE + autoformation Basic livre + 2 cassettes. Yann COSTE. 14 18 rue Eugène Varlin 93100 MONTREUIL. Tel : 859 95 94.

CANON XO7

VENDS configuration complète CANON XO7 + imprimante 4 couleurs + carte X1110, 100 (4K,8K) + magnéto spécial Data Recorder + interface K7 + rouleau + 20 jeux graphiques sur K7 + 6 cassettes logistick + 4 livres et nombreux logiciels : 4000 F. Emmanuel GONZALEZ. 13 rue Sadilarnot 06600 ANTI-BES. Tel : (93) 61 30 18 après 18h.

VENDS CANON XO7 + alimentation + cordon magnéto + livres : 2200 F. Tel : 302 45 14.

VENDS CANON XO7 + imprimante 4 couleurs X710 + interface RS 232C + 2 traitement de texte + calc + graphe + fichier : 4000 F. Tel : 500 04 17. Demander Jean Pierre.

VENDS CANON XO7 + adaptateur + imprimante X710 et adaptateur + câble XC 910 + magnéto + cassette Hebdogiciel N° 1 + 3 manuels d'origine + 1 cassette de jeu maison + 1 livre 40 programmes pour XO7 + emballage d'origine + programmes sur papier : 4000 F. Tel : (88) 60 29 85 après 20h.

VENDS CANON XO7 + extension 8 ko Ram + carte monitor XP 140 + câble cassette + adaptateur secteur : 2600 F. Jean francis MARTIN. 9 avenue Carnot 52000 CHAUMONT. Tel : 16 25 03 11 66.

VENDS XO7 + carte 44 + imprimante + extension TV + div + 3 logiciels + livres + programmes neufs : 5750 F. Jean François ALTBELLI. 80 rue Jacques Porraz 73200 ALBERT-VILLE.

VENDS CANON XO7 + mémoire card XM 100 soit 20 K ram en tout + cordon cassette + alimentation secteur + imprimante traçante 4 couleurs + livres de programmes + cassette de jeux : 4000 F. Thierry LAHOUSSE. 68 résidence Roger Bouvier 59250 HALLUIN. Tel : (20) 37 97 22 après 20h.

VENDS imprimante graphique X 710 pour X O7 + alimentation + papier + 4 stylos couleur (noir, bleu, vert, rouge). Prix à débattre possibilité de crédit. Frédéric BABOT. FJT Motte Baril 3 avenue Monseigneur moneyzy 35000 RENNES.

ORIC ATMOS

VENDS interface joytick programmable pour ORIC 1 et ATMOS : 350 F. Tel : 974 65 90.

VENDS adaptateur NB spécial ORIC : 80 F. VENDS imprimante ORIC : 1800 F. ACHETERAI à bas Prix Modem, lecteur de disquette etc... Tel : (56) 85 26 37.

CHERCHE programmes pour ORIC ATMOS à partir du N° 1 à 72 de la revue HEBDOGICIEL. Jean Luc. 7 rue d'Ollingue 68480 WOLSCHWILLER.

CHERCHE possesseur d'ORIC ATMOS pour échanger vendre ou acheter des programmes en tout genres. Stéphane LESCOUALCH. lot du Château Flagey Echezeaux 21640 VOUGEOT. Tel : (80) 62 88 86.

VENDS ORIC 1 48 K + magnéto + manuel + livre "Clefs pour ORIC" + 7 cassettes de jeux + 2 N° de théoric : 1900 F. VENDS également télévision NB. Pal Secam : 550 F. ou le tout : 2400 F. Arnaud MAZE. 11 Grand Rue Grevilliers 62450 BAPAUME. Tel : (21) 07 12 25 après 19h.

VENDS ORIC ATMOS 48 K + magnéto type Walkman + interface Pal Périel UHF + 8 programmes divers + documents + revues diverses : 2000 F. ou ECHANGE contre SPECTRUM ZX PAL ou PERITEL. Maximilien BIGHINATTE. 4 boulevard du 8 mai 45 02300 CHAUNY.

VENDS ORIC ATMOS : 1500 F. + synthétiseur vocal + programmes. Tel : 367 67 28.

VENDS pour ORIC ATMOS interface couleur + câble magnéto + 12 K7 + listings + livres : 3500 F. Tel : 913 71 84.

VENDS ORIC ATMOS 48 KO + 6 K7 + livres + documentation + cordon péritel + alimentation : 1800 F. + 1 magnéto K7 : 200 F. + 1 TI 58 C (avec documentation, module général) : 350 F. Olivier BERCOVITZ. 4 avenue Courteline 75012 PARIS. Tel : 345 20 85.

VENDS ORIC ATMOS 48 KO sous garantie + cordon péritel + cordon PAL + cordon DIN + alimentation + 19 K7 + 2 manuels : 2900 F/ Fais AMDJAD. 46 rue Lenain de Tillemont 93100 MONTREUIL. Tel : 857 24 32.

VENDS ORIC 1 48 KO + câbles + péritel + magnéto + alimentation + nombreux programmes + nombreuses documentation (4 livres + revues) : 1450 F. Henri FOURNIER. 9 avenue de Brimont 78400 CHATOU. Tel : 952 21 44. Après 20h.

CHERCHE pour ORIC ATMOS interface manette de jeu + 1 manette en bon état et à un prix raisonnable. Christophe PALAYER. Les Césards 26730 HOSTUN. Tel : (75) 48 83 54 après 16h30.

ORIC ATMOS CHERCHE correspondant pour échanger des programmes. Envoyez vos listes à : Cécile MARTIN. Parigny 2 42120 LE COTEAU. (NDLMC : *Tiens, une fille! c'est pas souvent, j'aimerais bien qu'il y en ait plus, on a l'impression que l'informatique, c'est réservé aux mecs et ça me fout les boules !!!*).

SPECTRUM

VENDS ZX SPECTRUM 48 KO Périel+interface manette de jeu + manette de jeu + livre "ZX Spectrum" + "le grand livre de Spectrum" + 50 programmes Alchimist Psytron Zzoom etc... : 3000 F. Franck VIAN. 35 allée des Primevers 13012 MARSEILLE. Tel : 49 35 07 après 20h.

SPECTRUMISTE RECHERCHE correspondants pour échanges ou vente de programmes : Jean Philippe DECOSSIN. 29 rue d'Artois 59000 LILLE. Tel : (20) 30 61 41.

ACHETE SPECTRUM : 900 F. maximum si possible encore sous garantie. Tel : (67) 40 40 94.

VENDS SPECTRUM 48 K péritel + 16 cassettes + interface joystick programmable + quick shot 2 + manuel basic + 2 livres "The spectrum pocket book", "Langage machine trucs et astuces" + magnéto PATHE PARCONE : 2400 F. ou échange contre COM 64 péritel. Denis MOREAUX. 3 rue de Saulce 93250 VILLEMOMBLE. Tel : 854 35 20 après 17h.

CHERCHE possesseur de SPECTRUM sur région PARIS pour échange de trucs, idées et programmes. Tel : 588 41 97 demander Stéphane.

VENDS SPECTRUM PAL 48 KO + imprimante ^lphacom 32 + interface joystick programmable + joystick + 250 programmes avec notices : 2700 F. M. FOUASSE. 5 rue des Polyanthas 93110 ROSNY SOUS BOIS.

VENDS SPECTRUM 48 K + accessoires + livres + cassettes + livres : Prix à débattre. Tel : 547 71 80 après 18h.

VENDS ZX SPECTRUM + péritel + N/B + nombreux logiciels + 40 revues informatiques (Hebdogiciel, Micro 7, SVM, L'Ordinateur individuel, Votre Ordinateur...) + abonnement d'un an à Ordi 5 (revue sincère) : 2600 F. à débattre. Tel : (16 42) 26 71 8. (NDLMC : *Merci pour ta gentille lettre, je te fais des gros bisous aussi mais pas partout, cochon va !!*).

VENDS ZX SPECTRUM 48 K : 2000 F. + péritel + radio K7 double lecteur permettant copies hyper fiables : 1200 F. + interface + manette de jeu : 350 F. + joystick : 150 F. + K7 de jeux : Sabre Wulf, Zaxxon, The Lords of Midnight, Hunch Back, Ghost Busters, Androïde, Kokotoni wif, 3 D Mover : 1000 F. nombreuses revues et livres : 450 F. Tel : 16 (78) 40 26 14.

GAG ? ... NON ... PUB !

VIDEOTROC

2000 jeux!

NOS PRIX NEUFS!

MSX CANON V20 + 1 jeu	2 980 F	MONITEUR ZENTH	950 F
IMPRIMANTE MSX CANON	1 990 F	MONITEUR COULEUR FIDELY CM15	2 590 F
COMMODORE 64 PAL + 1 jeu	2 290 F	MAGNETO ORDINATEURS	299 F
COMMODORE 64 PERITEL + 1 jeu	2 690 F	DISQUETTES PAR 10	139 F
FLOPPY DISK 1541	2 590 F	QUICKSHOT II	120 F
AMSTRAD CPC 464		CONSOLE CBS	1 190 F
• moniteur vert + 3 jeux	2 990 F	JOYSTICK HIGH SCORE	295 F
• moniteur couleur + 3 jeux	4 490 F	+ ATARI, SPECTRUM, ORIC, Etc.	

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

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10 h à 19 h

BLANC BERNARD

INFORMATIQUE BUREAUTIQUE LYON

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

Blanc Bernard sera présent au SALON INFORA du 16 au 20 avril 1985 STAND 6634.

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

ASSISTANCE TECHNIQUE - LOGICIEL - FORMATION

VIDÉO IO7 INFORMATIQUE

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

PLACE DES FÊTES
75019 PARIS

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

Tél. : 201.22.34 - 201.46.09

MICROSTORY

Avril GRAND CONCOURS PROGRAMMATION TOUS MICROS

Nous consulter **325.51.52**

ET **5%** aux lecteurs d'HEBDOGICIEL

C 64 Périel + lecteur cassette ~~3 099~~ **2 945 F**
Lecteur de disquettes ~~2 789~~ **2 650 F**

DES PRIX TOUJOURS FOUS CHEZ MICROSTORY

14, rue de Poissy, 75005 PARIS

DIFFICILE DE TROUVER LE BON LOGICIEL ?

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

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

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

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

GENERAL

le temple d'AMSTRAD

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

CADEAU DE BIENVENUE
à tous les fidèles munis de cette annonce

10, boulevard de Strasbourg 75010 Paris ☎ 206.50.50

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

PETITES ANNONCES GRATUITES

TI 99

VENDS TI 99 + adaptateur UHF + Basic Etendu + manettes de jeu + câble magnéto + magnéto + Pole position + Star trek + Ambulance + Frogger + Q bert + Poker + Golf + programmes HEBDO + les grands classiques pour TI 99 : 3000 F. ou ECHANGE contre COM 64 + magnéto BE, Philippe CASAZ. Clos les Rameaux 38240 MEYLAN. Tel : 16(76) 90 38 99.

VENDS TI 99 + BE + manettes de jeu + prise péritel + cordon K7 + 3 modules + livres (Découverte du TI, Pratique du TI, 50 programmes sur TI) + jeux sur K7 + nombreux listings : 1500 F. Tel : (3) 461 81 60.

VENDS TI 99 : 700 F. + magnéto + cordon : 350 F. + jeu Tombstone City : 90 F. + K7 basic par soi même : 40 F. + livre "La conduite du TI" et programme : 60 F. Pierre DORANGES DAUPIN. Cité Cachun 93230 ROMAINVILLE. Tel : 846 17 83. Après 18h.

VENDS TI 99 Péritel + BE + synthétiseur vocal + rac d'extension + extension mémoire 32 K + carte contrôleur + lecteur de disquettes + carte interface RS232C + assembleur + nombreux programmes : 8000 F. Gilbert COURBARON. Avenue Henri Giraud 06140 VENICE. Tel : (93) 58 09 72. Après 18h.(NDLMC : Merci pour la bise, je t'en fais une aussi, smak !).

VENDS pour TI 99 BE + manuel + Moonsweeper + Fathom + Amazing + Ti invaders + Othello + Echecs + Blasto + jeux sur K7 + Tombstone city : 2000 F. J. COSTE. 8b rue des Vignobles 78400 CHATOU. Tel : 071 62 90.

VENDS pour TI 99 module Basic Etendu avec manuel en français : 600 F. Tel : (68) 21 68 85.

VENDS TI 99 + péritel + 2 joysticks + câble K7 + BE + module Car War + plus de 70 programmes (djeux, arcade, réflexion, utilitaire) + livres jeux et programmes Tome III + Sun games + Lunar Lander 2 : 2300 F. à débattre. Tel : (7) 805 05 94.

VENDS TI 99 + Péritel + BE + magnétophone avec cordons + manettes de jeux + K7 Solar système, Lunar lander II, Rubis sacré + module aventure : 1800 F. Tel : (75) 28 80 25 après 18h et sauf W-E.

VENDS TI 99 + module Basic Etendu + câble magnéto + péritel + K7 jeux + manuels + livres + revues + emballages d'origine : 2000 F. Pascal DHUICQ. 10 rue de la Caspienne 92160 ANTONY. Tel : 666 30 72.

CHERCHE pour TI 99 mini mémoire et K7 assembleur (avec brochure si possible) + module Soccer + RS 232 (et même une imprimante : si 80 colonnes, on peut discuter) + manuel BE français. Patrick BARET. 12 rue PV Radot 94000 CRETEIL. Tel : 899 49 68.(NDLMC : Merci pour le surnom mais j'ai trouvé que c'était un peu trop osé, l'a pas honte, gros dégoûtant va !!!).

VENDS pour TI 99 manettes de jeux + K7 Hebdoiciel N° 2 + K7 techniques des programmes de jeux N° 1 + N° 2 + K7 le basic par soi-même + livre "Jeux et programmes pour TI 99 4A" : 480 F. Possibilité de vente au détail. Frédéric ELBAZ. 75 avenue Louis Dequet 93290 TREMBLAY LES GONESSE. Tel : 860 97 12 après 18h30.

VENDS TI 99 + péritel + magnéto + joystick + programmes + livres : 1200 F. Frédéric VIRET. 33 rue du 11 Novembre 69800 SAINT PRIEST. Tel : (7) 820 00 47.

VENDS TI 99 + modules de jeux BE + manuel en français + câbles K7 + magnéto K7 + nombreux programmes sur K7 de différentes origines, nombreux listings et livres + poignées de jeu pour le TI 99 + interface secam pour TV antérieurs à 81 : 2500 F. à débattre. Denis GUILLAUME. 5 rue villemur 31200 TOULOUSE. Tel : 16 61 47 23 73.(NDLMC : Je te remercie pour tes vœux et la NDLC également).

VENDS pour TI 99 livre "Langage assembleur" + les 3 modules Invaders, Munch Man, Cars Wars : 400 F. Alain DUCATILLON. 668 rue du Bazinghien 59120 LOOS. Tel : (20) 38 58 41.

ADHEREZ au club des possesseurs de TI 99 4A sur TOULOUSE uniquement (sauf offres intéressantes) pour échange de programmes BS, BE ou assembleur CHERCHE contacts à l'étranger. Herbert TROUPEL. 31 rue des Géraniums 32400 TOULOUSE. Tel : (62) 52 56 10.

TO7

VENDS TO7 avec prise péritel moniteur + cartouche basic Mémo 7 + lecteur enregistreur de programmes + 2 livre d'initiation et programmes de jeux : 2500 F. Tel : (74) 92 24 03 demander Pascal.

VENDS TO7 + extension 16 KO + lecteur de cassette + basic + utilitaire + livre + 2 cassettes + cadeau : 3200 F. à débattre. Damien CARROZ. Route de Brens 01300 BELLEY. Tel : (79) 81 14 23.(NDLMC : Ca y est ça recommence la folie des cadeaux, et je vous signale en passant, que moi vous m'oubliez toujours !!!).

VENDS TO7 + extension jeux + extension son + 2 manettes + Pictor + Trap + Basic + Liars TO7 : 3000 F. Tel : (88) 56 27 00 après 19h.

TO7 70 isolé CHERCHE d'autres TO7 70 sachant quelque peu vagabonder dans les mémoires pour échanger trucs et programmes dans région RHÔNE ALPES ou alentours. Pascal JAILLON. 40 chemin de grades 07100 ANNONAY. Tel : (75) 33 47 20.(NDLMC : Tu vois, je te la passe ta petite annonce et comme elle est super je te fais un gros bisou !).

VENDS programmes pour TO7 70 : Tridi : 100 F., Trap : 100 F., Pictor : 150 F., Sauterelle : 50 F., Omega : 50 F. et 32 programmes sur 9 K7 : 200 F. Ces derniers sont des jeux et aussi des utilitaires + manuel basic : 50 F. Richard COLL. Beaubrenier de Vars 16330 ST AMONT DE BOISCE. Tel : 39 74 96.

CHERCHE bon programmeur ou bon scénariste ou bon graphiste ou bon musicien sur TO7 70 ou MO5 basic ou langage machine pour construire et commercialiser jeux. Jeunes doués bienvenus ! Thierry GOSSELIN. 957 vieille route d'Ozenay 71700 TOURNUS.

VENDS TO7 + basic + extension + nombreux programmes sur K7 + budget familial + livres : 3000 F. Patrick PRADES. I.S.E.S. d'Aniane 34150 GIGNAC. Tel : (67) 57 43 73.

CHERCHE correspondant pour échange de programmes et de trucs VENDS jeux pour TO7 70 Il pintru, Chasseur oméga, Pulsar 2, Eliminator...). François RIMASSON. "La Fonderie" 35170 BRUZ. Tel : (99) 52 93 96.(NDLMC : Tu t'es planté ! Je m'appelle ni Natacha, ni Nadine et encore moins la Claviste Folle !).

VIC 20

VENDS VIC 20 SECAM + magnéto K7 + 2 livres de programmes : 1800 F. Tel : 364 89 55 ou 361 29 48 demander Franck.

VENDS VIC 20 + adaptateur SECAM + joystick + lecteur de cassette + 1 cassette + 1 livre initiation au Basic : 2200 F. à débattre. Laurent GEST. 6 bis rue Bergaigne 62580 VMY. Tel : (21) 73 75 29.

VENDS VIC 20 SECAM + cartouches + programmes : 1600 F. Tel : 16 78 44 40 27 après 19h.

VENDS VIC 20 NB + 8K RAM + magnéto cassette + l'assembleur 6502 + 3 livres pour le VIC + divers programmes : 1800 F. Tel : 918 83 58 demander Thierry.

VENDS VIC 20 secam + prise péritel + extension 16K + cartouche jeux + Moon patrol, Lode runner, Cosmic crencher + K7 jeux utilitaires du commerce et autres + 3 livres de jeux + livre "Programmer en Basic sur VIC 20" tome 1 et 2 + plan pour adapter un magnétophone standard. CHERCHE numéro 69 d'HEBDOICIEL ainsi que le n° 1 à 51 en bon état. Tel : (80) 41 31 11.

VENDS VIC 20 + magnéto K7 + livres + 8 KO + cartouches : Lode Runner, Aventure Land, Super Alien + K7 Cascade 50 jeux, Gridder, Vic Panic, Bewitched + Softhèque Ordinateur N° 1 et 2 (comportant une cassette et son livre d'accompagnement) : 2500 F. à débattre. Stéphane SOLOMBAN. 73 "Les Rhodos" Villard st Pancrace 05100 BRIANCON. Tel : 16 (92) 21 39 59.

ACHETE extension 16 K VIC 1111 pour VIC 20. Jean Marie BENOIT. 21 rue des Patriotes 14000 CAEN. Tel : (31) 73 54 83 après 19h.

CHERCHE extension 16 K pour VIC 20 : 300 F. maximum. Stéphane GERARS. 136 rue Jules Guesde 93220 GAGNY. Tel : 388 26 19.

DIVERS

RECHERCHE HEBDOICIELS N° 1,2,3,4,5,6,8. Tel : 16 (7) 885 32 01.

VENDS HEBDOICIELS DU N° 1 au N° 62 sauf les numéros 20,59,61. Yann COSTE. 14 18 rue Eugène Varlin 93100 MONTEUIL. Tel : 859 95 94.

CHERCHE POSSESSEUR VIDEO GENIE 3003 ou TRS 80 L II pour achat logiciels et extensions (carte HRC 80, Floppy, interface d'extension). Tel : 906 02 65.

CHERCHE imprimante BROTHIER EP. 44 avec ou sans interface pour TI 99, Speech Editor, Synthétiseur de parole. Tel : (75) 08 69 07.

VENDS CBS coléco : 995 F. + cartouches XAXXON : 300 F. + Time pilot : 300 F. + Schtroumpfs : 295F. + Turbo (K7 et module) : 550 F. ou le tout : 2440 F. Claude BRANCOURT. 7 rue Jacques Monod 59360 LE CHATEAU. Tel : 77 83 61.

VENDS MACKINTOSH 128 KO + 1 drive externe + programme basic et autres : 155000 FB. Tel : 080 57 0212. (Malmédy) BELGIQUE.

VENDS modulateur SECAM VU-3011 état neuf : 500 F. David CURY. Bagnone 08220 CHAUMONT PORCIEN. Tel : (24) 72 45 07.

VENDS console de jeux CBS colécovision + 2 K7 : 750 F. Tel : 795 12 56. Après 19h.

ETUDIANT ECHANGE WALKMAN TBE UNISEF + casque et tous les accessoires : valeur 1000 F. contre carte XM 100 4K ou XM 101 8K pour canon X07. Emmanuel DUPAS. 12 rue Pierre Curie 91390 MORSANG SUR ORGE.

VENDS micro ordinateur LASER 200 + extension m. noire 16 KO + magnétocassette + manettes de jeux + stylo optique + moniteur Z 80 + désassembleur + plus de 50 programmes + nombreux livres : 2500 F. à débattre. Tel : 860 86 90 après 20h.

Scandale dans la micro ! un importateur vend en direct !



COMMODORE

Commodore 64 PAL 64 k + interface Péritel 2680 F.
Commodore 16 : Le remplaçant du VIC 20, présenté en Starter pack (avec magnétocassette spécial, 3 cassettes de jeux et une méthode d'auto-formation au Basic) : 1800 F.
Commodore PLUS 4 : 60k,nouveau Basic étendu, plus 4 programmes résidents : Tableur, base de données traitement de texte et tracé de graphes incorporés : un excellent investissement pour travailler !3490 F.
Unité de disquette 1541 : 158 k par disquette. Fonctionne avec VIC 20, Comm.64, Comm.16 et Plus 4. 2490 F.
Magnétocassette compatible Commodore : 350 F.
Quick Data Drive - lecteur de micro-cartouches Super rapide. Accès séquentiel. Livré avec cartouche vierge et cartouche Master-QOS. Utilitaires de transfert cassette/disquette 890 F.
Interface Parallèle Centronics avec programme d'émulation de l'imprimante : 290 F.



SINCLAIR

SPECTRUM 48k + interface Péritel :1890 F.
Interface seul pour brancher un Spectrum sur un télé avec prise Péritel 350 f.
Lecteur Sinclair Microdrive. Se branche sur l'interface n° 1 : 690 F.
Interface SINCLAIR n° 1 (RS 232, Microdrive, 10 Sinclair en réseau etc.) : 690 F.
Interface joystick switchable (Standard Sinclair n° 2, Kempston ou Protek) : 195 F.
Interface joystick RAM TURBO (standard Sinclair n° 2 + port pour cartouche ROM) : 290 F.
WAFERDRIVE ROTRONICS : double unité de cartouches Avec système d'exploitation + un traitement de texte. Interfaces Série Parallèle incorporés : 1490 F.

Des logiciels !

Plus de 600 titres à des prix direct-import pour Apple, Atari, Commodore, Spectrum, Hector, Oric etc... Demandez notre Guide des logiciels avec la nouvelle liste de prix au moyen du coupon ci-contre.

Du matériel !

Les prix proposés ci-dessous sont réservés aux lecteurs d'Hebdoiciel dans la limite des stocks disponibles, la totalité des matériels proposés étant disponibles à la date de parution.
GARANTIE D'UN AN
Le matériel est couvert par une garantie d'un an assurée par Eureka.
Le matériel est livré en Franco de port pour toutes commandes supérieures à 500 Francs.



Périphériques

Moniteur Couleurs 14" Vidéo composite PAL + RVB Péritel. Circuit son avec commande de volume : 2750 F.
Moniteur couleurs 14" spécial pour SINCLAIR QL (mode 85 colonnes) Présente mode noire : 2490 F.
Moniteur PHILIPS TP200 écran vert 14 pouces : 950 F.



AMSTRAD

Ordinateur AMSTRAD CPC 464 + moniteur couleur. Magnétocassette incorporé : 4490 F.
Ordinateur AMSTRAD CPC 464 + moniteur monochrome CPC 464 : 2990 F.
Imprimante matricielle AMSTRAD MDP 1 interfacée parallèle. Se branche directement sur le CPC464 monochrome ou couleurs : 2490 F.
Alimentation + interface péritel (permet d'obtenir la couleur en branchant un CPC464 sur un Téléviseur équipé d'une prise Péritel) : 450 F.

Pour APPLE

Carte 80 colonnes avec commutation vidéo 40/80 colonnes automatique pour Apple II, II+ : 590 F.
Joystick KRAFT : Les meilleurs pour Apple II, IIE et II+ . Réglage de point milieu et res ressorts de rappel : 290 F.

KOALA PAD

KOALA PAD : tablette à digitaliser avec logiciel de dessin. Stockage des écrans sur disquettes, compatible avec de nombreux logiciels graphiques.
pour APPLE II : 750 F.
pour ATARI : 690 F.
pour IBM PC : 1050 F.



Consommable

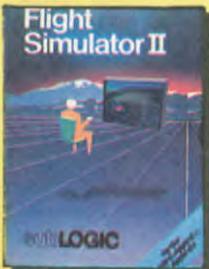
Cassette vierge C10 ou C15 spéciale sans bande-amorce. Les 10 : 75 F.
Disquette vierge Simple face Double densité. La Boîte de 10 :149 F.



GRATUIT LE GUIDE DES LOGICIELS

Bon de commande à retourner à :
Eureka Informatique
39 Rue Victor Masse 75009 . PARIS
Tel. (1)281 20 02

Nom
Adresse.....
Code
Ville
Ordinateur possédé :
Périphériques
- désire recevoir le catalogue matériel complet
Le guide des logiciels avec prix ci-joint 5 F. de participation aux frais d'envoi. (en timbres)
- désire commander le matériel suivant :
Qté. Description Prix
+ 25 F de port (si Cde inférieure à 500F)
Ci-joint mon règlement par



FLIGHT SIMULATOR

Le meilleur simulateur de vol existant à l'heure actuelle sur Micro. Livré avec manuel en français. Disquette pour Apple, Commodore 64 et ATARI : 490 F.
Le manuel en français 80 F.

LE JEU DU FAUCON

de John Schlesinger



Avec Timothy HUTTON, Sean PENN, Richard DY-SART et Pat HINGLE. 2H11. USA.

C'est pas un film de SF. C'est pas un film agricole. C'est pas un film sur les minorités. C'est pas un film de stars. Et pourtant c'est un film américain, étonnant, non ?

Le titre du film en anglais c'est "The Falcon And The Snowman", en clair, avec déclic, "le faucon et l'homme de neige". Le faucon, c'est parce que le premier est un fan de fauconnerie (on l'voit nourrir son faucon avec des pigeons vivants et c'est pas ragoutant) et pourquoi l'homme de neige, eh ben c'est parce que le mec en question est dealer de poudre, ou neige pour les initiés (cf "Neige" de Juliet Berto en '81). Moralité, pour la version française aurait-on sucré ce personnage, sommes toutes, assez important dans l'histoire? Je serai franc avec vous: non. Disons simplement que la traduction est un métier plein de mystères.

L'histoire est tirée de faits réels: dans les années '75/'76, donc juste après le Watergate (chute de Nixon, etc...), deux jeunes types se sont amusés à vendre des secrets militaires aux soviétiques, quelle horreur, l'un pour de l'argent, l'autre par dégoût.

Le premier c'est le dealer qui s'est réfugié au Mexique après s'être fait choper par les queufs. Le deuxième c'est le fauconnier qui découvre que la CIA manipule et grasse la patte à tous ceux qui tombent sous sa main, c'est-à-dire tout le monde, les syndicats, les partis, les premiers ministres, les femmes de ménage qui font les poubelles des ministères, les cuisistes, les cuistards, tous y passent, même vous et moi.

(En fait je vous l'avais pas dit, mais le seul but de l'HHHH-Hebdo c'est de faire diversion, ainsi pendant que vous êtes sage-ment en train de lire notre fabuleux canard, nous vous faisons les poches, voir si vous ne trahiriez pas sur vous quelque secret digne de revente, hin, hin, hin !)

Mais, dites, j'vous ai pas dit d'où ces deux traîtres à la nation se connaissent, devinez ? A l'église ! Ils étaient enfants de chœur ensemble dans leur prime jeunesse, comme quoi même quand le scénario se base sur du réel, on croirait de la fiction !

Comme vous avez pu déjà en juger, au niveau du scénario le film se tient très bien, et c'est vraiment une prouesse, vu les dernières productions qu'on a reçu en France. C'est vraiment un film sérieux, peut-être même un peu trop à mon goût. Faire un film à partir d'une histoire vraie, pourquoi pas, bonne idée. Mais rien n'empêchait de romancer un peu plus. Exemple: quand le fauconnier va acheter chez l'oiseleur des pigeons pour son faucon, il y a une nana qui le mate. Il se la drague (ou le contraire), la ramène chez lui, et... elle devient sa gonzesse permanente. Je m'attendais à ce qu'elle soit une espionne, ou même simplement une informatrice, ou pour la CIA ou pour le KGB, qu'importe, mais là, elle est juste sa gonzesse, c'est tout. Ils l'ont mise là pour quoi alors, pour montrer une belle fille ? Parce que c'est la cousine au 5ème degré par alliance du neveu du producteur ? Honnêtement, je ne vois pas son importance, à part du remplissage.

Voilà. C'est quand même un bon film qu'est bien joué. Très classique.

CINOCHE!

édito

Ah ben zut alors ! Cette semaine encore j'vous en ai écrit des tonnes sur chaque film. Vraiment chuis pas sérieux. Je sais, je sais, mais j'vous jure que la prochaine fois j'essaierai de me retenir, sérieux. Tenez, la semaine dernière, j'avais tellement peu de place que j'ai pas pu vous mettre la photo de Marlène Dietrich, c'est pour dire. Pour me rattrapper, j'vous la mets cette semaine, voilà, comme ça vous serez contents !

Enfin un très bon film cette semaine : Au-delà Des Murs, film israélien, le film qui a obtenu 6 Bons Points Clou, c'est pour

dire. Le film de la saison qui rend intelligent, à mon goût. Passke, vous comprenez, moi, chuis tellement louf, que ce genre de choses ça m'fait pas d'mal. Mais ne vous inquiétez pas, je ne prends pas mon cas pour une généralité !

Vous, fans de micro, prêts à défendre au prix de vos disquettes vos prérogatives de parias, ne serez pas en reste cette semaine, il y a aussi un film (Electric Dreams) où qu'on voit un micro qui fait des choses intelligentes, un peu science-fictionnelles quand même, mais... Salut.

CLOU.

box office

1) APRES LA REPETITION	18/20
2) BRAZIL	17/20
3) PERIL EN LA DEMEURE	17/20
4) AU-DELA DES MURS	17/20
5) LA VIE DE FAMILLE	16/20
6) A LA RECHERCHE DE GARBO	16/20
7) BLANCHE ET MARIE	16/20
8) SUBWAY	16/20
9) NUIT PORTE JARRETTES	15/20
10) PIANOFORTE	15/20
11) ANOTHER COUNTRY	15/20
12) SAC DE NOEUDES	15/20
13) LES SAISONS DU COEUR	15/20
14) LE BAISER DE TOSCA	15/20
15) ELECTRIC DREAMS	15/20
16) LA DECHIRURE	14/20
17) LOUISE L'INSOUMISE	14/20
18) 2010	14/20
19) LES SPECIALISTES	14/20
20) LE JEU DU FAUCON	14/20
21) FLIC DE BEVERLY HILLS	14/20
22) LE KID DE LA PLAGE	14/20
23) RAS LES PROFS	14/20
24) JUSQU'A UN CERTAIN POINT	14/20

AU-DELA DES MURS

de Uri Barbash

Avec Arnon ZAKOKS, Muhamad BAKRI et Assf DAYAN (papa bandeau). 1h43. ISR.



Le film aux 6 Bons Points décernés par votre dévoué Clou. Vous avez dû remarquer que la production israélienne n'est pas particulièrement prolifique. Que ce soit il y a 10 ans ou ces dernières années. Faut dire qu'un pays qui passe le plus clair de son temps en guerre, avec 3 millions d'habitants et pas beaucoup de km2, on peut comprendre pourquoi y zont pas trop le temps de faire du cinéma, non ?

Eh ben pourtant ils y sont arrivés, sans que ce soit pour autant un film de bidasses et/ou de plage. Alors là, pôs du tout, mais vraiment pôs du tout !

Ca s'passe dans le QHS (quartier de haute sécurité) d'une prison. Dans ce QHS il y a et des prisonniers de droit

commun israéliens et des terroristes palestiniens. Juifs et Non-juifs. Situation explosive s'il en est.

Si vous étiez directeur de ce QHS, comment feriez-vous pour faire respecter l'ordre, connaissant cette situation ? En montant les Arabes contre les Juifs, n'est-ce pas ? Et quand arrive un prisonnier juif, foutu en tôle pour "intelligence avec l'ennemi" (contacts avec l'OLP), vous vous frottez les mains en pensant à tout ce que vous pourrez faire avaler aux 2 camps.

Ce film parle de tous les problèmes qu'il peut y avoir dans ce genre de tôle, c'est-à-dire l'homosexualité, les viols homosexuels entre prisonniers d'une même cellule, l'héroïne, les bastons, les brigades, le problème ashkenaze/séfarade (Juifs d'Europe de l'Est et Juifs d'Afrique du Nord) et le mit-tard.

On ne parle jamais de ce genre de problèmes en Israël, homosexualité, drogue, connais pas ! Un bon point rien que pour ça.

Un film avec des Arabes et des Juifs c'est rare, et quand en plus ce sont des acteurs

arabes qui font les Arabes, c'est carrément aussi rare qu'un sex-shop à Méa-Séarim (quartier ultra-orthodoxe de Jérusalem). Deuxième bon point.

Un film où les bons sont les prisonniers (toutes confessions confondues) et les méchants l'administration pénitentiaire, ça peut paraître du déjà-vu (cf les films de guerre avec des stalags tout partout, ou Le Trou de Becker), mais quand on sait quels sont ces prisonniers, ça change tout. Les Juifs valent les Arabes, pas de militantisme, ni pour un côté, ni pour l'autre. Troisième bon point.

Ce n'est pas un film qui propose des solutions, qui ne dit pas voilà ce qu'il faut faire et le reste c'est caca. Ici à travers l'histoire de prisonniers tous pris dans le même colimateur, c'est la situation générale en Israël qui est touchée. C'est une attaque de front contre les préjugés des uns envers les autres. Très courageux. Quatrième bon point.

C'est un film d'action, style polar, pas intellectuel-masturbatoire pour un rond, rondement mené, des bastons, des meurtres, tout ce qu'il faut,



quoi. Cinquième bon point.

Et enfin le dernier bon point pour la démerde. Parce que non seulement le film a été entièrement tourné en Israël, mais en plus de ça il a été produit par le Fonds Israélien Pour La Promotion Du Cinéma De Qualité, autrement dit du fric du contribuable, faut l'faire !

Une dernière chose à mentionner c'est que le "traître" est joué par le fils de Moshe Dayan, le fameux général au bandeau noir, bravo la progéniture !

Enfin un film qui rend intelligent. Rare dans le paysage cinématographique actuel (comme que chuis poétique en c'moment, c'est l'printemps !).

ELECTRIC DREAMS

de Steve Barron



Avec Lenny VAN DOHLEN, Virginia MADSEN (la princesse dans DUNE) et Maxwell CAUFIELD. 1H40. GB.

Comme que vous pouvez l'voir sur la photo c'est un film où qu'y a un computer. Même que c'est un PINECORN, connaissez, vous ? Moi pas. J'connais le PINEAPPLE, copie belge de l'Appoil, j'connais ACORN, qui s'plante, serait-ce donc une bécanne pirate née des entrailles de ces deux machines suscitées ? Je lance un appel à tous, que ceux qu'en ont déjà entendu parler m'écrivent vous savez où.

En tous cas dans l'film un 6502 + un autre 6502 ça fait une bécanne du tonnerre : elle parle, elle comprend ce qu'on lui dit, aussi bien le matin au réveil, qu'à midi après bouffer ou le soir après avoir bien pi-

colé, la voix bien éraillée. En plus elle compose de la musique, elle regarde la télé et elle emmagazine les images et elle contrôle tous les appareils ménagers donc elle peut passer l'aspirateur, hé, hé, hé ! Intéressant, non ?

Mais pourquoi qu'il a acheté le zouli zordinateur au départ, hein ? R'marquez, j'me d'mande pourquoi vous en avez acheté un, mais ça c'est une autre histoire. J'va vous expliquer le pourquoi du comment.

Figurez-vous que notre héros, toujours engoncé dans sa cravate, ses bonnes manières, ses petites lunettes et sa timidité étouffante (presque Bombyx) est architecte, y a pas de quoi se moquer, ça arrive à des gens très bien. Tout le monde à son boulot possède un de ces petits "Agenda" de chez Casio. Tous ses potes ar-

rêtent pas de le chamber parce qu'il n'en a pas. Lui, il a beau être tout gentil et tout timide et tout et tout, ça n'empêche qu'il chope les glandes et qu'il décide de s'acheter un de ces agendas "électroniques" (pour pas dire informati- que parce que ça fait peur aux bonnes gens).

Double manque de pot : d'une part, il n'y en a plus au magasin et d'autre part il tombe sur une gonzesse qu'est capable de r'fourguer un congélateur et un manteau en peau de bébé phoque à un couple d'Esquimaux (pas Gervais). Moralité, il se fait refiler le Pinecorn : 128 Ko, double-drive 5.1/4, toute la panoplie !

Attention, faut pas croire que notre héros soit complètement débile, il a quand même une petite idée derrière la tête en acceptant cette grosse bécanne : comme c'est un mec qu'est carrément pas bête du tout, il va se servir de la machine pour faire tous les calculs nécessaires pour l'élaboration d'une brique en forme de pièce de puzzle qui sera résistante aux tremblements de terre, le gros problème de la Californie.

J'vais être honnête avec vous, la bécanne ne commence pas le film en faisant toutes ces prouesses, non. En fait le gentil héros tout naïf l'asperge de champagne (quel snobisme) alors qu'elle se met à cramer. C'est ce qui déclenche tout. La bécanne devient intelligente. Enfoncées toutes les recherches faites à MIT en IA, ce film vous donne la solution finale : renversez une bouteille de champ sur votre micro, et il se transforme en super CRAY

MP-X ! Parce que bonjour les possibilités de la bécanne ! Vous sauteriez dessus si vous aviez ça à disposition !

Les problèmes commencent (il en faut toujours) avec l'arrivée dans l'immeuble d'une nouvelle voisine, violoncelliste et belle. Pendant que le mec est au boulot, elle répète son biniou, et l'ordinateur, toujours branché l'accompagne (merci Switched on Bach). C'est le début de la fin (c'est même pas vrai, il reste à ce moment 90 minutes de film) : le monstre de métal, de plastique et de silicone est amoureux de la nana. Tatatatinin ! Qui va gagner ?

Steve Barron est avant tout un réalisateur de clips (Human League et dans le genre). Il ne tombe pourtant pas dans le panneau à la Prince. Bon d'accord, je vous concède le fait que le but dans Purple Rain c'est de montrer Prince sous toutes les coutures, et là personne à montrer, à part le micro. Justement, le micro on le voit sous toutes ses soudures. Pour ça Barron a utilisé une mini-caméra médicale, très bon rendu.

Le scénario est intéressant parce que le micro est réellement un des personnages-clé du film et n'a pas, dans sa lutte contre son propriétaire pour la nana, la position du méchant. C'était tellement facile de tomber dans ce panneau. Barron a voulu faire un film musical, sans que ce soit un film de musique, pas évident. Finalement il est arrivé à réaliser un film sans prétention, avec une très belle qualité musicale, son compris. J'aime bien, et toc !

EIJANAIKA

de Shohei Imamura



Avec Kaori MOMOI, Shigeru IZUMIYA et Ken OGATA. 2H30. JAP.

WAOW ! Deux films japonais en 3 semaines ! Ouais, mais là, y a de la triche parce que ce film date de '81. Ca vient p'têt du fait que Imamura a eu la Palme d'Or à Cannes pour "La Ballade De Narayama" en '84, et donc on s'est décidé dans les milieux bien informés à chercher un peu ce qu'il avait fait auparavant. Moralité, on déterre le film précédent: EIJANAIKA ce qui veut dire "pourquoi pas ?".

L'histoire, au départ, paraît très simple: un mec (japonais, bien sûr) revient des USA, après y avoir passé 6 ans pendant la guerre de sécession, un peu par hasard. Il va pour chercher sa femme dans son village pour la ramener dans sa nouvelle patrie, et manque de pot celle-ci a été vendue, 2 ans auparavant (chinois) au plus gros mac de EDO (ancien nom de TOKYO, jusqu'en 1868). Son sang ne fait qu'un tour, et le v'la cherchant l'infidèle. Il la trouve et comme elle est bien contente de son état (mais nan, elle n'a pas de polichinelle dans l'tiroir), elle veut pas s'barrer, vu que c'est la favorite du gros mac. Et là ça se complique chiément. On se perd dans les personnages, il en apparaît une flopée, et la façon dont est racontée l'histoire n'arrange rien. Sans dec' on s'y perd quelque chose de mignon.

Bien sûr on m'dira que j'ai dormi pendant la proje et que c'est pour ça que j'ai perdu le fil (d'Ariane), eh ben non ! Certainement pas ! Chuis un fan de films japonais, en particulier ceux avec des tas de samourais qui se mettent sur la gueule, mais là ça se passe à l'époque où ces zozos ne servaient plus à grand chose: en 1862, l'époque des shoguns se termine (après 700 ans de domination du Japon, et ce par la même famille des Tokugawa) et on est à la veille du renouveau impérial. Vous inquiétez pas, il y a quand même des scènes bien violentes, avec des bastons pas tristes, donc de ce côté-là, vous n'êtes pas trop déçu.

Cela dit, mon reproche majeur se situe au niveau de la narration. J'ai trouvé le film mal construit à ce niveau, ce qui est assez gênant, non ? Bien sûr, c'est très beau, bien filmé, les images sont très belles et tout et tout. Mais à beaucoup de moments où je ne comprenais pas ou ce qui se passait, ou bien qui était avec qui, enfin, bon, vous m'comprenez ! Peut-être que tout le problème de ce film vient du début. Dans une histoire de ce genre, c'est au départ que tout se joue. C'est pendant ces 10 premières minutes que les personnages sont définis, et là, il n'y en a que 3 sur 6 qui le sont, dommage, ç'aurait pu être un très beau film. Il ne reste que quelques scènes qui sont eng'zneu, en particulier la scène finale. Sérieux comme fin de papelard, 'trouvez pas ?





Rien ne va plus sur Antenne 2, tout va mal sur Canal +, et les télé privées sont sur les plots de départs. La bagarre s'annonce saignante. J'aime bien tirer sur les ambulances, les corbillards et autres véhicules à charogne, mais là rien à faire, je tire mon chapeau à Canal +. Que ça soit dû aux hasards de la programmation, au doigté de Pierre Lescuré ou à la main de la petite soeur de CLOU dans la culotte d'un Zouave, le fait est là : c'est la première semaine ou je regrette de ne pas être abonné à Canal +. Dans la foulée des distributions des

prix cinoche (voir CLOU pour plus de détails) vous avez droit à LA DIAGONALE DU FOU et à UN DIMANCHE A LA CAMPAGNE, peut-être les deux meilleurs films de l'année dernière, plus quelques brouilles sympathiques (voir CURIOSITES). Pas de quoi s'affoler cependant, les feux d'artifices sont éphémères par définition. En face, pas grand-chose. Antenne 2 sauve les meubles en nous faisant rire : une pièce de musée (CHERCHEURS D'OR), un classique (LA GRANDE VADROUILLE) et un futur classique (MA FEMME S'APPELLE REVIENS).



GO WEST
chercheur d'or

Film d'Edward Buzell (1940) avec les Marx Brothers.



Photo A2
D'un coup, d'un seul je l'étends, je t'assure

Les années 30 aux Etats-Unis, c'est misère et dépression d'où l'obsession du \$ pour tout le monde, en particulier pour Quentin Quale (Groucho) qui part chercher fortune dans l'Ouest (Go West, young man, go west). Cet aigrefin tombe sur les frères Pannello (devenez qui c'est) qui le dépouillent complètement. C'est Rusty Pannello (Harpo) qui a le pou, aussi les indiens courent après son scalp (d'où l'expression : chercher des poux dans la tête à quelqu'un). Après une scène de hold-up au pistolet à rallonge (c'est plus fort que de jouer au bouchon) nos trois compères jouent au petit cheminot.

On prend les mêmes et on recommence. Une histoire d'amour contrarié par des dissensions familiales, trois fouteurs de merde sans un nickel, des courses poursuites, un morceau de harpe, et tout finit bien pour les Marx, ils auront beaucoup d'enfants. Un classique bien entendu.
Diffusion le 26 à 23h00 sur A2.

IMPRESSION D'AUTOMNE un dimanche à la campagne

Film de B. Tavernier avec Louis Ducreux, Sabine Azéma et Michel Aumont. Musique : Gabriel Fauré



Photo C
Tenue campagnarde 1912

Voilà, c'était le meilleur film français du millésime 1984 et comme prévu, il a ramassé des brouilles à la nuit des Césars : Prix de la mise en scène pour B. Tavernier, Prix de la meilleure actrice pour Sabine Azéma. Pourquoi ? C'est simple, la profession n'a pas eu le courage de se désavouer. Alors quand trois acteurs inemployés au cinéma, inconnus du public, se révèlent bourrés de talent et meilleurs que les têtes d'affiches habituelles, ça coïncide. On se dédouane en coupant la poire en deux, une cuillerée pour les acteurs, une cuillerée pour le réalisateur. La potion reste amère pour le monde du cinéma.

déçu son père. Le vieillard préfère sa fille (Sabine Azéma), modeste, pleine de vie et de créativité, même s'il ne la comprend pas tout à fait.

Ce film est magique. Il nous entraîne dans un monde oublié, celui de la douceur de vivre, du temps qui s'écoule lentement au milieu des fleurs et des oiseaux, d'une musique intérieure qui conduit à la sérénité. Cette nostalgie est parfois acide et teintée d'amertume, elle est lucide. Le bonheur est difficile à palper, encore plus à filmer. Tavernier a réussi cette gageure par petites touches impressionnistes. A chialer de bonheur.

Diffusion le 28 à 21h sur C+.

Eté 1912, à la campagne, pas très loin de Paris, un vieil homme (Louis Ducreux), peintre de son état, attend dans une grande maison vide la visite de sa famille. Il y vit seul depuis des années en compagnie d'une servante affectueuse et ronchon. Peintre académique, il connut son heure de gloire officielle ; sa vie ressemble à sa peinture, sensible, délicate mais sans éclat. Son fils (Michel Aumont) est un employé modeste, sans talent et sans ambition, qui a

Lundi 22 Avril

- 20h30 C+ : A BOUT DE SOUFFLE, MADE IN U.S.A. (dixit le titre)
- 20h35 FR 3 : LA BARAKA (1982) : film (mafia cous-cous) avec R. Hanin et M. Villalonga.
- 20h35 TF 1 : LA GUERRE DES ABIMES (film abyssal)
- 20h35 A2 : FOLLE AMANDA : pièce avec Line Renaud
- 22h20 TF 1 : ETOILES ET TOILES (magazine du ciné branché)
- 23h00 FR 3 : THALASSA (magazine qui a le vent en poupe)

Mardi 23 Avril

- 20h30 C+ : FOOTBALL : Monaco-Nantes
- 20h35 FR 3 : LE CHAT CONNAIT L'ASSASSIN (voir CURIOSITES)
- 20h35 TF 1 : ENIGMES DU BOUT DU MONDE
- 20h35 A2 : MA FEMME S'APPELLE REVIENS (voir CURIOSITES)
- 21h35 TF 1 : CONTRE-ENQUETE
- 22h15 C+ : L'HOMME DU CLAN (1974), film avec Lee Marvin et Richard Burton
- 22h30 TF 1 : TINTAM'ARTS (variétés)

Mercredi 24 Avril

- 20h30 TF 1 : DALLAS
- 20h35 FR 3 : CADEUSE 3
- 20h35 A2 : LES 5 DERNIERES MINUTES : Tendres Pigeons
- 21h00 C+ : LE TEMPS ET LA REVANCHE
- 21h30 TF 1 : QUE LA FETE CONTINUE n° 2
- 22h25 FR 3 : UN COLT POUR TROIS SALOPARDS (western ringard) avec R. Welch
- 22h35 TF 1 : COTE D'AMOUR (la bourse qui rocke)
- 22h40 C+ : MORT D'UN POURRI (1977), film (polar) de G. Lautner avec Alain Delon et Ornella Muti

Jeudi 25 Avril

- 20h30 C+ : LA DIAGONALE DU FOU (voir article)
- 20h35 FR 3 : LA VIE DEVANT SOI (voir CURIOSITES)
- 20h35 TF 1 : LE CANON PAISIBLE n° 3
- 20h35 A2 : LA GRANDE VADROUILLE (voir CURIOSITES)
- 21h30 TF 1 : INFOVISION question à domicile
- 22h15 C+ : LES ANGES DU MAL (beurk)
- 22h35 A2 : CARTE DE PRESSE : La folie en douce
- 23h05 TF 1 : JEANNE D'ARC

Vendredi 26 Avril

- 20h35 A2 : CHATEAUVALLOIN
- 20h35 FR 3 : AGATHA CHRISTIE : Les Faussaires
- 20h35 TF 1 : LE JEU DE LA VERITE Linda de Suza
- 21h00 C+ : LES AS D'OXFORD (voir CURIOSITES)
- 21h35 A2 : APOSTROPHES : les intellectuels et la politique
- 21h35 FR 3 : MEDICALES : Alerte au SIDA
- 21h50 TF 1 : LAMES DE FOND avec Marie Dubois
- 22h05 C+ : STRYKER (anticipation sanglante)
- 23h00 A2 : CHERCHEURS D'OR (voir article)

Samedi 27 Avril

- 20h35 TF 1 : RHAPSODIE EN JAUNE : Série noire chez les asiatés
- 20h35 A2 : CHAMPS ELYSEES
- 20h35 FR 3 : DISNEY CHANNEL
- 22h10 TF 1 : DROIT DE REPONSE
- 22h15 A2 : LES ENFANTS DU ROCK : Tina Turner
- 22h15 FR 3 : DYNASTIE
- 22h55 C+ : UNE SI GENTILLE PETITE FILLE (fantastique gentillet)

Dimanche 28 Avril

- 20h35 A2 : LE GRAND RAID
- 20h35 TF 1 : LA LIGNE DE DEMARCATION (film commémoro)
- 20h35 FR 3 : LES CAMPS ET APRES : Journée de la Déportation
- 21h00 C+ : UN DIMANCHE A LA CAMPAGNE (voir article)
- 21h35 A2 : SORTIE DE SECOURS : Turin
- 22h30 FR 3 : LE TOMBEAU HINDOU
- 23h30 C+ : LE TROISIEME HOMME (voir article 78)

curiosités :

LA VIE DEVANT SOI

Film de Moshe Mizrahi (1977) avec Simone Signoret, Claude Dauphin et Geneviève Fontanel

Shalom. Madame Rosa, ex-prostituée, s'occupe des enfants de ses collègues. L'âge venant, il n'en reste qu'un : MOMO qu'elle a élevé comme son fils. Se sentant mourir, elle fait croire à son entourage qu'elle part en Israël. Seul MOMO va l'accompagner pour son dernier voyage (à la cave). L'an prochain à Jérusalem. C'est pas le film du siècle d'accord, mais c'est un havre



d'émotion, de chaleur, de tendresse avec la Signoret (les plus belles rides du monde). Rare en ces temps sans pitié. Bandes de crocodiles, essayez une larme pour une fois.

Diffusion le 25 à 20h35 sur FR 3.

LA GRANDE VADROUILLE

Film de Gérard Oury (1966) avec Bourvil et Louis de Funès.

Premier film d'une série en hommage à nos chers disparus, LA GRANDE VADROUILLE est un festival d'aventures croquignolesques, un concours de grimaces entre nos deux billes de clowns nationales.

L'histoire, la petite et la grande, tout le monde s'en moque, je résume : trois britanniques (Cunningham, Sir Rignald et Mac Intosh) font du parachutisme au-dessus de Paris. Comme c'est interdit, le major Achbach, chef de la police allemande lance ses séides à leurs trousses. Pour s'en sortir, Mac Intosh fait appel (pardon appel) à Stanislas Lefort (Louis le funeste) et Cunningham à Augustin Bouvet (Bourvil). A partir de là le scénariste accumule un Hammam, un side-car, des tonneaux, des bonnes soeurs, des planeurs....

Franchement, après la 253ème rediffusion, on se lasse, mais après tout, si ça vous dit...

Diffusion le 25 à 20h35 sur A2.



Photo A2

LE CHAT CONNAIT L'ASSASSIN

Film de Robert Benton (1976) avec Art Carney et Lily Tomlin

La mère Margot a perdu son chat. Le retrouver, telle est la mission du détective privé, Ira Wells. Malgré l'âge de ses artères, la réplique d'Humphrey Bogart (sourd, boiteux et gras du bide) se lance dans cette aventure palpitante. La plupart des gens qui s'occupent du matou finissent achassés.

Ne cherchez pas à comprendre l'histoire, ce n'est qu'une



suite ininterrompue de coups de théâtre déconcertants. Dans cette comédie policière originale, l'humour prédomine. Léchez-vous les babines, c'est poilant.

Diffusion le 23 à 20h35 sur FR 3.

MA FEMME S'APPELLE REVIENS

Film de Patrice Leconte (1982) avec Michel Blanc, Anémone, Xavier St-Macary, Pascale Rocard et Christophe Malavoy.

Après cinq ans de vie commune (crises de nerf et jeux de mains, jeux de vilains), la femme de Bernard (M.



Photo A2
Allo, maman Bobo

Blanc) s'en va. Paumé, anéanti il change de vie (changez de Kelton) et travaille à SOS médecins. Il porte secours à Nadine (Anémone) qui, elle aussi, essuie un grand chagrin d'amour (c'est Kleenex qui essuie le mieux). Nos deux sex-symboles vont passer une nuit ensemble. Bonjour l'aventure, préparez vos mouchoirs.

Diffusion le 23 à 20h35 sur A2.

LES AS D'OXFORD

Film (burlesque) de A. Goulding avec Stan Laurel et Oliver Hardy.



En 1940, le couple vedette des années 20 a pas mal vieilli, mais ils ont encore de beaux restes. Balayeurs de rue, ils font échouer l'attaque d'une banque (-c'est pas ma faute, c'est lui. - non, c'est toi...). Pour les remercier, le directeur de la banque les envoie à Oxford pour y faire leurs études (Cambridge l'a échappé belle).

Diffusion le 26 à 21h00 sur C+

comme pour le texte. Sans l'ajout de la carte 80 colonnes, on dispose d'un mode 32 ou 40 colonnes. Comme sur l'Amstrad, le texte et les graphiques haute résolution sont miscibles. Par contre, on trouve des instructions originales comme FILL (remplissage de formes), ELIPSE (vous voulez vraiment que je vous explique ?) ou POLY (tracé de polygones). Résolution : 256x192, pas révolutionnaire.

MULS est une instruction qui ressemble fort à du basic Tandy : elle affiche x fois un caractère y. Elle s'utilise avec PRINT ou PRINT AT. SHAPE, qui redéfinit des caractères ressemble encore une fois à de l'Amstrad. VPOKE et VDOKE placent des valeurs dans la mémoire vidéo : le second ressemble à de l'Oric... SPRITE et MAG (magnification, qui signifie "agrandissement") définissent des sprites : il y en a 32, mais malheureusement, ils ne peuvent avoir qu'une couleur chacun.

L'ENVIRONNEMENT D'EINSTEIN AU GRAND COMPLET



On dispose aussi de 160 caractères graphiques prédéfinis et redéfinissables à partir du basic.

Côté musique, 5 instructions intéressantes et un gros haut-parleur réglable juste en face du clavier pour s'éclairer les oreilles.

Traitement d'erreurs assez complet : ERL, ERR, ERRS, ça ressemble à de l'Apple. SWAP, c'est du TRS. BINS et HEXS, presque tous les micros l'ont : conversion en binaire, décimal et hexadécimal. RENUM, AUTO et DEL servent à éditer des listings. Pas original, mais très pratique. TIS est la variable qui correspond à l'horloge en temps réel. Intéressant. KEY redéfinit les touches de fonction, c'est pas du Canon ?

Allez, un peu d'original qui fait bayer : SEP définit le séparateur de datas. Vous voulez mettre autre chose que des virgules dans les datas ? Il suffit de décider que le séparateur sera un point ou le signe égale ou une parenthèse ou n'importe quoi. PSW (password) permet d'interdire l'accès d'un fichier sur disquette à quiconque ne possède pas le code. HOLD est l'une des instructions les plus étonnantes : une "fenêtre" est définie dans un listing basic et l'on peut travailler et

une honte ! Surtout sur un lecteur 3 pouces, où l'on peut aisément mettre 500 Ko par face ! Par contre, la vitesse de chargement est très bonne : 30 Ko/seconde. C'est parmi les plus rapides. Ceci dit, pour charger lentement avec un trois pouces, il faut vraiment le faire exprès. Donc, pas d'exploit.

L'OEIL DE LA GAZELLE

Continuons notre zoom arrière. Après avoir vu l'intérieur de la ma-



chine, jetons un coup d'oeil à l'extérieur. L'Einstein ressemble vaguement à un Apli apata à un Atapla apiti à un Apple aplati. Le lecteur de disquettes est placé sur le côté gauche de la machine. Le clavier (qwerty, huit touches de fonction) ressemble à

LE NID DE LA PIE

Et le reste ? Tout ce qu'il y a autour d'un ordinateur digne de ce nom ? Pour les périphériques, pas de problème : l'Einstein n'est pas digne, il n'y a rien. Encore que pour ceux qui bidouillent il y a un maximum de trous pour brancher tout ce qu'il faut. Suffit de le prendre ailleurs : un stylo optique Tartemol, une imprimante Machin, un synthétiseur Yamamoto, un modem Tuyomou et tout baigne.

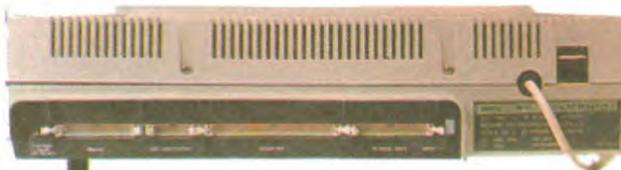


LA BASE II

Pour les logiciels, la question est plus complexe. Peu, autant dire pas de logiciels de jeu, sinon ceux cités plus haut. Mais moyennant l'achat de la carte 80 colonnes citée plus haut, mais moins haut que tout à l'heure, la compatibilité avec le système CP/M est assurée, et là, en principe, du logiciel il y en a plus que ce que vous pouvez en acheter.

Domage tout de même : alors que le format des disquettes est le même, la technique d'enregistrement diffère de celle de l'Amstrad.

chène, on ne peut pas bénéficier de la logithèque CP/M de ce dernier, il faut se résoudre à passer par la transmission de données via la RS



ces claviers mécaniques que l'on trouve sur les ZX 81 : pas beau, pas agréable et les caractères graphiques sur la face avant des tou-

232. Autre problème : les logiciels prévus pour tourner en 80 colonnes ne tournent pas en 40 avec la prise péritel. C'est d'autant plus bête qu'une instruction est prévue pour ça dans le basic ! En français, on peut trouver à l'heure actuelle... rien. Quatre softs devraient arriver d'ici peu. En anglais, il y a Wordstar (le traitement de texte le plus connu et l'un des moins bons), un BBC basic (intéressant, car celui-ci est l'un des plus structurés), un logo, un dBASE II, plusieurs assembleurs désassemblés et des gestionnaires de bureau.

L'INDECISION DE LA POULE

Voilà. C'est un appareil qu'il est très bon et très pas bon en même temps. Il ressemble, par sa configuration, à un Amstrad et il en a d'ailleurs à peu près le prix : 7500 francs pour l'Amstrad (avec lecteur de disquettes) et 7990 pour l'Eins-

C'EST PAS QUE JE SOIS POUR, MAIS JE SUIS PAS CONTRE, QUOI QUE PLUS D'ACCORD QUE LE CONTRAIRE, BIEN QUE JE SAIS PAS TRÈS BIEN.

TOUT BIEN RÉFLÉCHI, S'HÉSITE

BON, ALLEZ, DISONS QUE JE SAIS PAS QUOI QUE

QUOI QUE

tein. L'Amstrad a l'avantage de s'être fort bien vendu et les logiciels sont et seront de plus en plus nombreux. Le Basic de l'Amstrad est génial, celui de l'Einstein est normal. Son moniteur et ses entrées/sorties semblent plus performants et la plupart de ses défauts peuvent se corriger avec le temps. Malheureusement, vont-ils ?

va nous laisser moisir quelques temps en prison pour nous forger le caractère. La tirade a duré plus d'un bon quart d'heure, et comme je n'ai pas encore pris la parole, je me lève péniblement et je tape trois fois de la canne par terre pour manifester ma présence. Je m'adresse directement à Fidel Monastorio, et j'écarte Tramolo et Jobard de mon rayon d'action.



- Dis-donc, petit gars. Tu vas pas nous bassiner longtemp avec tes discours d'espionnisme révolutionnaire. J'en ai connu d'autres avant toi dans le genre politico-râleurs. Des inextinguibles de la colère ! Des stalinistes du verbe ! Fait pas croire que tu nous impressionnes avec tes moulinets de bras et tes roulements de sourcils !

Les gardes se marrent, sans doute parce qu'ils n'ont pas l'habitude de voir un grand-père engueuler leur patron. Tout se passe comme prévu, et je continue ma rouspétance en approchant doucement du bureau, la canne pointée vers Monastorio.

- Moi, la révolution, je la fais tous les matins devant un kir chez Dominique sans emmerder personne. Et crois-moi, j'ai reconstruit le monde plus d'une fois devant un ballon de blanc.

D'une voix branlante et patriotique, j'entame le chant des partisans, ce qui ne laisse pas de surprendre mon auditoire ! Je me suis encore avancé imperceptiblement, et j'estime que cette fois c'est le moment d'y aller. Clic. J'appuie sur le pommeau de ma canne, et Monastorio s'effondre, foudroyé par une fléchette Tsé-Tsé !!

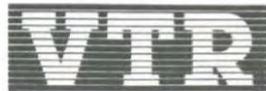
(à suivre...)



SANYO EN PROMOTION

M.S.X. LE STANDARD MICRO

DANS LES BOUTIQUES



MICRO DE PARIS

SANYO 16 BITS le PROFESSIONNEL



SANYO PHC 28 MSX 2 295 F TTC

Pack 3 Logiciels : 250 F TTC
- 1 Arcade
- 1 Aventure
- 1 Budg. Famil.



Ensemble 1, comprenant :
- 1 PHC 28 SANYO MSX
- 1 Lecteur K7 Prog.
- 1 Pack 3 Logiciels
2 790 F TTC

Ensemble 2, comprenant :
- 1 PHC 28 SANYO MSX
- 1 Lecteur K7 Prog.
- 1 Moniteur Monochrome
+ 1 Pack 3 Logiciels GRATUIT
3 750 F TTC

Ensemble 3, comprenant :
- 1 PHC 28 SANYO MSX
- 1 Lecteur K7 Prog.
- 1 Moniteur Couleur
+ 1 Pack 3 Logiciels GRATUIT
5 195 F TTC

ET BIEN SUR, tous les périphériques, accessoires, logiciels, livres sur la révélation M.S.X.



MBC 550

Azerty - 128 K RAM
1 Drive 160 K - MS DOS
1 Moniteur Monochrome
8 423 F H.T.
9 990 F TTC

MBC 555-2

Azerty - 128 K RAM
2 Drive 360 K - MS DOS
1 Moniteur Monochrome
11 796 F H.T.
13 990 F TTC

EN CADEAU, AU CHOIX :

1 Programme Traitement de Texte FRANCE TEXTE ou 1 Tableur Electronique UNICALC 16

LES PÉRIPHÉRIQUES :

Moniteur Couleur CRT 50 3 490 F H.T.
Imprimantes :
80 col. 100 cps. 4 390 F H.T.
132 col. 125 cps. 8 990 F H.T.
Mach. Ecr. Interf. 20 cps. 4 390 F H.T.

ON SE DEPECHE... CELA NE DURERA QUE LE MOIS D'AVRIL... SI IL Y EN A ASSEZ !

VTR Micro Nord
54, Rue Ramey — 75018 PARIS
Tél. : 252.87.97

CRÉDIT PRÉTROFIGAZ TOTAL ou DIFFÉRÉ

VTR Micro Sud
105, Boulevard Jourdan — 75014 PARIS
Tél. : 545.38.96



Formation à l'assembleur

COURS D'ASSEMBLEUR

Déjà des mois que vous planchez, les uns grâce au cours pratique, les autres sur les connaissances plutôt théoriques (et rhétoriques ?) de l'informatique en général et de la programmation en assembleur en particulier.

Pour cette semaine un grand mouvement de réflexion du côté du 6809 du TO7. Mais les fanatiques du 6510 du Commodore ne perdent rien pour attendre : la semaine prochaine sera pour eux !

Depuis le début nous avons eu les cours suivants :

- No 55 ----> ZX81
- No 56 ----> ZX81
- No 57 ----> ORIC 1, ATMOS

- No 58 ----> APPLE
- No 59 ----> TO7, TO7 70
- No 60 ----> COMMODORE 64
- No 61 ----> ZX81
- No 62 ----> ORIC 1, ATMOS
- No 63 ----> APPLE
- No 64 ----> TO7, TO7 70
- No 65 ----> COMMODORE 64
- No 66 ----> ZX81
- No 67 ----> ORIC 1, ATMOS
- No 68 ----> APPLE
- No 69 ----> TO7, TO7 70
- No 70 ----> COMMODORE 64
- No 71 ----> ZX81
- No 72 ----> ORIC 1, ATMOS
- No 73 ----> APPLE
- No 74 ----> TO7, TO7 70
- No 75 ----> COMMODORE 64
- No 76 ----> ZX81
- No 77 ----> ORIC 1, ATMOS
- No 78 ----> APPLE



L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... sur TO7

La pile U n'a sans doute plus de secret pour vous, toutefois il est bon de préciser que l'octet du début de pile (dans notre exemple \$ 7FFF) ne sert qu'à situer cette pile et ne contient donc aucune valeur. L'empilage en lui-même, s'effectue à partir de l'octet immédiatement inférieur, soit en \$ 7FFE. Nous pouvions tout aussi bien dans notre exemple, utiliser la pile système S, elle est similaire à la pile U avec toutefois deux réserves : il faut avoir présent à l'esprit que la pile S est utilisée d'ordinaire par le système, d'où son nom. Il est donc prudent, après usage, de la remettre dans son état d'origine; en bref, de dépiler toutes les valeurs dont on s'est servi. De plus, la pile système est située très précisément dans les registres du moniteur et de ce fait, on ne doit pas la positionner (PILE SYSTEME TO7 de \$ 6081 à \$ 60D0, TO7-70 de \$ 6081 à \$ 60CC et MO5 de \$ 2081 à \$ 20CC).

Il est temps de parler maintenant du registre de page DP (8 bits). Ce registre permet l'adressage DIRECT dans une page de 256 octets, lorsqu'il contient l'octet de poids fort de cette page.

Une seconde, un octet de poids fort dites-vous ? Et l'adressage DIRECT, qu'est-ce ?

Lorsqu'une valeur est supérieure à 255 (\$ FF), elle se retrouve codée sur deux octets, vous vous en êtes sans doute aperçu. Eh bien le poids fort concerne le contenu du premier octet; exemple : la valeur 32500 est égale en hexadécimal à \$ 7EF4, le poids fort en sera \$ 7E et le poids faible \$ F4. Si nous avons à effectuer un adressage étendu dans une même page de 256 octets, il nous suffira de placer dans le registre de page DP, l'octet de poids fort des adresses concernées, et d'adresser en mode DIRECT (signe plus petit que "<") avec l'octet de poids faible de ces adresses.

L'avantage ? Eh bien puisqu'un octet seulement est nécessaire à l'adressage, on économise de la mémoire et de plus la rapidité d'exécution est accrue.

Bien compris, mais comment procéder ? Facile, on charge le registre A ou B de l'octet de poids fort, et on transfère cette valeur dans DP. Soit le mnémotique TFR (transfert register to register) pour "transfert de registre à registre". Ce registre devra lui aussi être remis, après emploi, dans son état d'origine (le registre DP contient sous Basic la valeur \$ 61 pour TO7 et \$ 21 pour MO5); soit l'exemple suivant : nous allons, en adressage DIRECT, placer la valeur \$ FF en \$ 4E24 (segment d'un octet au milieu de l'écran).

7D01 86 4E LDA # \$ 4E : On place l'octet de poids fort de l'adresse \$ 4E24 dans le registre A.

7D03 1F 8B TFR A,DP : On transfère dans DP le contenu de A.

7D05 86 FF LDA # \$ FF : On charge maintenant A avec la valeur \$ FF.

7D07 97 STA < \$ 24 : On place en adressage DIRECT la valeur de A à l'adresse de poids faible \$ 24 et de poids fort \$ 4E placée dans DP.

7D09 86 61 LDA # \$ 61 : Notre adressage effectué, on charge A avec la valeur \$ 61.

7D0B 1F 8B TFR A,DP : On remplace dans le registre de page, la valeur initiale nécessaire au bon fonctionnement du Basic.

Il est bien évident qu'un tel exemple n'a aucun sens (POKE & H4E24 & HFF), si ce n'est de vous démontrer ce qu'est un adressage direct.

Bon, maintenant on en connaît peut-être suffisamment pour un exemple plus étoffé; vous n'avez pas un truc marrant à nous proposer ?

Tout à fait, que diriez-vous d'un scrolling latéral, modeste mais facile à comprendre.

Par exemple... Tout d'abord, il faut savoir que l'affichage écran sur TO7 met en oeuvre 2 zones mémoire possédant les mêmes adresses (& H4000 & H5F3F pour TO7 et & H0000 & H1F40 pour MO5). La première détermine la forme de ce qui est affiché sur l'écran (pixels formant caractères ou dessins), la seconde en précise la couleur. Ces deux zones, aux adresses identiques, ne peuvent être employées simultanément. On devra donc, en fonction de ce que l'on désire obtenir, choisir l'une ou l'autre de ces zones ou passer de l'une à l'autre. Comment ? Eh bien en mettant à 1 pour la forme et à 0 pour la couleur le bit 0 (celui de droite) de l'adresse & HE7C3 (& HA7C0 pour MO5); adresse du registre de données du PIA Système 6846 (bof...).

10101010
OR 00000001

10101011
seul le bit de droite est passé à 1.

Parfait! Voici donc dans notre cas, comment procéder: LDA >\$ E7C3 : On charge A du contenu de l'adresse \$ E7C3. ORA # \$ 1 : On fait subir un OR 1 à ce contenu. STA >\$ E7C3 : On remplace le résultat à l'adresse \$ E7C3. Commutés de la sorte, notre exemple concernera uniquement la mémoire écran FORME dont nous parlerons plus haut. Voici donc sans plus attendre, l'oeuvre promise :

7D01 B6 E7C3 LDA >\$ E7C3
7D04 8A 01 ORA # \$ 1
7D06 B7 E7C3 STA >\$ E7C3 : Sélection mode forme.
7D09 8E 4000 LDX # \$ 4000 : On place en X la première adresse mémoire écran.
7D0C A6 84 LDA ,X : On charge A du contenu de X.
7D0E B7 7FFF STA >\$ 7FFF : On place en X la première adresse mémoire écran.
7D11 5F CLRB : On initialise le registre B, lequel nous servira de compteur.

7D12 A6 01 LDA 1,X : On place dans A le contenu de l'octet suivant (X+ 1).
7D14 A7 80 STA ,X+ : On place à l'adresse placée dans X, le contenu de l'octet suivant, puis X est incrémenté.
7D16 5C INCB : On incrémente B.

7D17 C1 27 CMPB # \$ 27 : Comparaison de B avec la valeur décimale 39.
7D19 26 F7 BNE \$ F7 : Si la valeur ci-dessus n'est pas égale à 39, on boucle en \$ 7D12 (F7, complément à 2 de -9).
7D1B B6 7FFF LDA >\$ 7FFF : Nous sommes arrivés au 39ème octet de la ligne, on place dans A, la valeur du premier octet de la ligne, mise en mémoire en \$ 7FFF.

7D1E A7 80 STA ,X+ : On place à l'adresse du dernier octet de la ligne, le contenu de A, puis on incrémente X. De la sorte, on passe au premier octet de la ligne suivante.
7D20 8C 5F40 CMPX # \$ 5F40 : On vérifie quand même que l'adresse de l'octet en question n'a pas dépassé la page écran.
7D23 25 E7 BLO : Si inférieur (branch on lower), on boucle en \$ 7D0C (E7 = -25).
7D25 7E 7D09 JMP : Si supérieur, GOTO \$ 7D09; on continue le SCROLL.

10101010
AND 11110000

= 10100000
les bits 1 et 3 ont été forcés à 0.

L'opération inverse, soit le passage à 0 de certains bits s'obtient par l'opérateur AND de la façon suivante : 0 AND 0 = 0, 0 AND 1 = 0, 1 AND 0 = 0 et 1 AND 1 = 1; soit pour la même opération :

10101010
XOR 11110000

= 01011010
les bits 4 et 6 ont été forcés à 1 et les bits 5 et 7 à 0.

L'emploi d'un tel opérateur est évident lorsqu'on désire forcer à 1 les 0 et à 0 les 1. Riches d'un tel enseignement, revenons à notre problème qui consiste, dans notre exemple, à faire pas-

ser à 1 le bit de droite de l'adresse & HE7C3, pour sélectionner le mode FORME. L'em-

```

* CLEAR,&H7D00,2:CLS:LOCATE0,0,0:SCREEN3
,0,0:FORI=&H7D01 TO &H7D27:READA$=POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT:DATAB6,E7,C3,8A,01,B7,
E7,C3,8E,55,E0,A6,84,B7,7F,FF,5F,A6,01,A
7,80,5C,C1,27,26,F7,B6,7F,FF,A7,80,8C,5B
,D0,25,E7,7E,7D,09
2 DEFGR$(0)=15,31,31,255,255,255,123,49:
DEFGR$(1)=0,255,192,254,255,255,222,140:
FORI=0TO200:PSET(INT(RND*319),INT(RND*14
0)),INT(RND*7)+1:NEXT:COLOR4:LOCATE0,23
:PRINTGR$(0)GR$(1):FORC=0TO319:LINE(C,18
0)-(C,140+INT(RND*30)),3:NEXT:EXEC&H7D01
    
```

Jean-Claude PAULIN
Franck CHEVALLIER
Jean Michel MASSON

Cette méthode d'adressage se trouve limitée sur certains micro-processeurs (6502 par exemple) par le fait que l'opérande ne peut se composer que d'un seul octet. Ainsi lorsque l'on désire utiliser ce mode on est obligé de travailler sur un ou deux octets de la page zéro.

Vous pourrez constater que sur le Commodore 64 (qui tourne sur un dérivé du 6502, le 6510) ce mode d'adressage est théoriquement inutilisable puisqu'un seul octet est libre en page zéro et que l'on ne peut donc pas adresser au-delà de cette page zéro avec un seul octet. Cette petite anecdote vous montre à quel point la mise au point d'un micro-ordinateur peut être complexe : plusieurs concepteurs travaillent de front pour mener à bien cette entreprise, mais au bout du compte le produit souffre toujours de défauts plus ou moins gênants (rappelez-vous la Rom de l'Oric et de l'Atmos qui ne sont jamais sorties sans bugs).

Mais revenons à nos problèmes d'adressage et de gestion des COP. Nous nous retrouvons maintenant au stade de la synthèse des différents éléments que nous venons d'étudier. En effet, les deux catégories d'adressage que nous n'avons pas vues dans le détail sont indivisibles.

a. L'adressage relatif se réalise en binaire signé (selon la règle du complément à deux) et par rapport au contenu du PC. Nous pouvons résumer ce mode par l'opération suivante :

adresse = adresse + opérande

Comme nous sommes en binaire signé, l'addition peut devenir une soustraction si le bit de poids fort est à un. Pour la majorité des micro-processeurs huit bits, l'opérande sera codé sur huit bits, mais il est parfaitement envisageable de travailler sur seize bits.

b. L'adressage immédiat ne fait appel (comme son nom l'indique) à aucune manipulation particulière. L'opération qui s'effectue automatiquement consiste simplement à incrémenter le PC lorsque le COP rencontré indique un adressage de ce type.

Vous pouvez trouver qu'il est excessif de disposer d'autant de modes d'adressage mais vous vous rendrez rapidement compte à l'utilisation que rien n'est superflu. Pour vous donner un ordre de grandeur historique, le F8 de Fairchild est l'un des premiers micro-processeurs huit bits du marché (il a été mis au point aux alentours de 1970). Le seul mode d'adressage disponible sur ce micro était l'adressage indirect implicite (par opposition à l'indirect indexé). Le nombre d'opérations réalisables

simplement sur ce micro étaient particulièrement réduites (pas de registres d'index) : la gestion de tables de données impliquait la simulation d'un registre d'index, performance assez difficile à réaliser. Heureusement, de nos jours ce genre d'exercices de style n'est plus de pratique courante mais plutôt à ranger dans les exercices d'école.

Nous allons maintenant résumer l'ensemble des connaissances dont nous venons de faire le tour concernant la gestion des COP et des opérandes associés. Lorsque le micro-processeur arrive à la nouvelle instruction à exécuter, l'analyse qu'il effectue se situe au niveau de la forme de l'instruction (COP et opérande), les différents modes d'adressage étant alors reconnus :

- COP, i : adressage immédiat
- COP, adresse : adressage relatif ou adressage absolu simple
- COP, R, I, adresse : plusieurs cas se présentent alors :

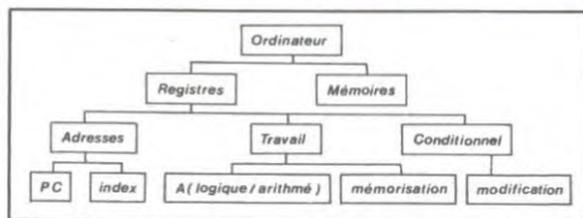
- R = 0 pas d'indexation. I = 0 pas d'indirection
- R = 0 pas d'indexation. I = 1 indirection
- R = 1 indexation. I = 0 pas d'indirection

seur lors de l'analyse des instructions. A partir de là nous allons pouvoir généraliser encore plus notre raisonnement.

Nous avons vu jusqu'à présent des éléments plus ou moins épars d'un ordinateur. Petit à petit nous les rassemblons pour aboutir à un concept d'ordinateur dans lequel nous aurons rangé l'ensemble des connaissances que nous avons acquises au cours de ces semaines passées.

Essayons-nous à un test de ce concept, tel que nous pouvons l'organiser au stade actuel de notre savoir. Nous regardons un ordinateur et que voyons-nous ? D'après ce que nous avons étudié précédemment, cette machine est composée d'un ensemble de boîtes. Essayons, à la lumière de notre savoir récemment acquis, d'organiser sous une forme hiérarchisée les relations et l'interdépendance entre ces différentes boîtes. Nous allons représenter ces relations sous la forme d'un arbre, non pas un chêne ou un sapin, mais une arborescence mathématique.

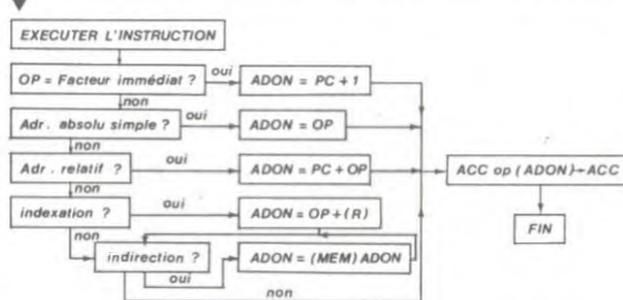
HIERARCHISATION DES "BOITES"



- R = 1 indexation. I = 1 indirection

Cet ensemble de possibilités conduit à créer un algorithme de reconnaissance des différents types d'instructions et à leur traitement spécifique. Une vision simplifiée de celui-ci ressemblerait à ce qui suit.

ALGORITHME DE TRAITEMENT DES INSTRUCTIONS EN FONCTION DE L'ADRESSAGE



Cet algorithme n'est pas universel, d'autres formes existent pour aboutir au même résultat. Toujours est-il qu'il doit vous permettre de saisir le mode de fonctionnement du micro-proces-

seur (intérieur d'un ordinateur) d'un côté les bouts de circuits électroniques et de l'autre le soft. Non, un savant mélange des deux permet au tout de fonctionner.

DEMANDEZ LE PROGRAMME

SOFT-PARADE®

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

Nous avons sélectionné pour vous les meilleurs logiciels actuellement disponibles en France. Nous ne prétendons pas que cette liste est complète et définitive et il est évident que nous y rajouterons régulièrement des programmes. Pourtant, vous cherchez 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 !



Si vous êtes ABONNÉ, déduisez VOUS-MEMES vos 10 % de REMISE sur le bon de commande.

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

nouveau

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.

WHISTLER'S BROTHER

Votre petit frère a la bougeotte. Sa présence vous est pourtant indispensable pour vous balader dans ce fichu dédale d'échafaudages et autres maïs de bateaux.

LORDS OF MIDNIGHT

Les jeux d'aventure, c'est toujours pareil. Sauf quand l'auteur programme les ordres sur les touches du clavier et qu'il vous fournit un cache pour vous faciliter la tâche. Un jeu d'aventure sans apprentissage fastidieux le pied.

SPY VS SPY

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

SPELUNKER

Les catacombes profondes vous attirent irrésistiblement ? Bonne route alors, mais préparez-vous aux attaques sournoises des fantômes et autres chauve-souris.

BLUE MAX

Votre dépliant ne rêve que d'une chose: leur montrer à tous ces avant-gardistes qui ne sont pas les meilleurs !

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. Waou, c'est le pied.

REALM OF IMPOSSIBILITY

Le premier jeu conçu, écrit et réalisé pour une équipe de deux joueurs. Un pareil génie vous laisse pantoux. Plus de disputes vous jouez à deux ENSEMBLE !

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 !

BEACH HEAD

Ça ne veut dire ni tête de plage, ni tête de nœud mais tête de pont. Vous devez donc établir une ruée côté du Japon histoire de leur mettre dans le dos à ces enf. de Japs.

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 vite.

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE

Et non pas le diamant maudit de l'île, ni le maudit de l'île de diamant, ni le maudit de l'île de diamant, ni le de l'île de diamant. Mais génial !!!!!

ZAXXON

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

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.

FRELON

Bande de petit saopards, 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" à mon pied aux fesses !

SABRE WULF

Dites-le avec des fleurs ! Elles vous seront bénéfiques dans ce labyrinthe délirant où rhinocéros et chevaliers se ligueront pour vous achever au plus vite.

SPACE SHUTTLE SIMULATOR

Partez à la recherche du satellite défilant et ramenez-le entier sur Terre. Un bon exercice de style pour tous les maniaques du yoga informatique.

HYPER BIKER

Plus vélo que ça, tu pédales dans la chourde. Plus de six participants, tu prends la queue. Plus beau que lui j'y crois pas. Na !

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.

BIG BASTON

Enfin un jeu où on peut casser la queue à son adversaire. Ça manquait.

AIRBUS

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

FBI

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

BATTLE FOR MIDWAY

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

3D FONGUS

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

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.

HOVER BOVVER

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

ULTIMA ZONE

Jeu d'action hyper-rapide, dans lequel les aliens ont pour le moins des réactions bizarres ! Langage machine, œuf corse.

DOGGY

Ca, c'est original ! Et de plus, bien fait. Un petit chien (dont toute le monde s'accorde à dire qu'il est adorable) doit traverser une forêt semée d'embûches. Aidez-le à éviter les pièges qui parcourent son chemin.

MISTER ROBOT AND HIS ROBOT FACTORY

Ahhh, enfin un jeu de la qualité de Lode Runner ! Dans lequel on peut créer ses propres tableaux ! Dans lequel il faut user aussi bien de rapidité que de stratégie ! Ahhh, oui, encore.

SEVEN CITIES OF GOLD

Conquistadores, partez à la découverte de l'Amérique, ou d'un autre continent génère aléatoirement par le programme. Jouez des qualités exceptionnelles de ce jeu d'aventures et de stratégie. JAMAIS ennuyez.

TALES OF THE ARABIAN NIGHTS

L'infâme vizir vient d'enlever votre sœur, à vous peux chevalier de partir à sa rescousse au long d'un périple de plusieurs nuits, affrontant les dangers de l'Arabie des mille et une nuits. Deux versions vous sont proposées, l'une avec les textes (symas mais pas indispensables) en français à 175F, l'autre à 95F, avec les textes en anglais. A vous de choisir !

DALLAS

Sue Ellen, encore sous l'empire de la boisson, se tape une vieille crise de parano et vous engage, vous, le plus grand détective du monde, pour coincer J.R., le sa-laud. J'en rave.

CHINESE JUGGLER

Ca swingue du côté du placard à vaisselle et de l'Empire du Milieu, perdez ni la main, ni les huit assiettes.

MATCH POINT

Lobbyz, smashz, liftez, passing-choitez et tout cela en 3D, la sueur en moins. A vos raquettes !

STANLEY

Histoire en couleur, en musique et en PAROLES. Si, si, votre MOS vous sussure de doux conseils pour emplier-dépier dans la joie et la bonne humeur.

ATIC ATAC

Ciel, mon château ! Pas de panique, la 3D vous permet la visite guidée en compagnie de votre héros favori: magicien, combattant ou chevalier.

PULSAR II

Un superbe jeu d'arcade, compatible MOS, TO7, TO7.70. Au commandes de votre navette, survolez Pulsar à l'intérieur de détraite toutes ses installations.

ELIMINATOR

Aux commandes de votre vaisseau, vous devez combattre tous les envahisseurs. Vous disposez d'une barrière de protection et d'un laser.

SUMMER GAMES

Cérémonie d'ouverture, choix du pays avec drapeau et hymne national, vous lancez dans les jeux olympiques en espérant gagner une des huit épreuves auxquelles vous participez. Plongeon, ball-trap, nage libre et ratel, saut à la perche, 100 m et relais 4x100, gymnastique. Jusqu'à 9 joueurs. Graphisme fabuleux. Rapidité hors-pair.

RIGEL

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

SUPER JEEP

Appel 127 est arrivé sur Beteleuse et vous a largué à bord d'une jeep truffée de gadgets tous les très, très, très, bonidit. Heureusement, car c'était sans compter les autochtones !

PSYCHIATRIC

Ce jeu s'appelle comme ça car il faudrait être fou pour dépenser plus.

BOUNZY

Le LODE RUNNER du pauvre, qui ne sera d'ailleurs pas si pauvre que ça puisque le graphisme et la musique sont excellents et l'intérêt du jeu certain.

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER:
SHIFT EDITIONS, 27, rue du Gal Foy 75008 PARIS

Nom/Prenom _____
Adresse _____
Ville _____
Code postal _____

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qte	Montant
TOTAL				
Participation aux frais de port en recommandé				+ 15,00
REDUCTION 10 % SPECIAL ABONNES A DEDEURE N°ABONNE (obligatoire)				-
MONTANT à payer				

date de la commande: _____
Les chèques reçus ne seront en aucun cas encaissés avant la livraison des logiciels commandés. Chèque renvoyé en cas de rupture de stock.

APPLE				
1 CONAN	DISK	A J *	350	
2 LODE RUNNER	DISK	A J M	300	
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M *	275	
4 BRUCE LEE	DISK	A J M *	265	
5 SKYFOX	DISK	A J M *	395	
6 SUMMER GAMES	DISK	A J M *	440	
7 PARANOIAK	DISK	F V R *	350	
8 DALLAS	DISK	A V R *	265	
9 EPIDEMIE	DISK	F V R *	350	
10 AXIS ASSASSIN	DISK	A J M	380	
11 ONE-ON-ONE	DISK	A R M	380	
12 AZTEC	DISK	A J M	350	
13 FLIGHT SIMULATOR II	DISK	A J R	490	
14 MASK OF THE SUN	DISK	A V R	290	
15 IFR, SIMULATEUR DE VOL	DISK	F J R	380	
16 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	380	
17 CHOPLIFTER	DISK	A J M	300	
18 HARD HAT MACK	DISK	A J M	380	
COMMODORE 64				
1 REALM OF IMPOSSIBILITY	DISK	A V M *	380	
2 LODE RUNNER	MODULE	A J M	380	
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M *	275	
4 BOULDER DASH	K7	A J M *	125	
5 PSI WARRIOR	K7	A F J M *	140	
6 SPY VS SPY	K7	A J M *	140	
7 CONAN	DISK	A J *	330	
8 SEVEN CITIES OF GOLD	DISK	A V M *	380	
9 TOURNAMENT TENNIS	DISK	A J M *	150	
10 RAID OVER MOSCOW	K7	A J M *	145	
11 SUMMER GAMES	DISK/2 K7	A J M *	280/200	
12 BATTLE FOR MIDWAY	DISK/K7	F J R M *	200/150	
13 GHOSTBUSTERS	DISK/K7	A J M *	250/149	
14 BRUCE LEE	DISK ou K7	A J M *	230	
15 SPELUNKER	DISK	A J M *	275	
16 HYPER BIKER	K7	F J M *	90	
17 WHISTLER'S BROTHER	DISK	A J M *	275	
18 MR ROBOT	K7	A J M *	180	
19 DECATHLON	DISK/K7	A J M *	230/130	
20 BEACH HEAD	K7	A J M *	145	
21 BLUE MAX	K7	A J M *	380	
22 PSYTRON	K7	A R J *	140	
23 MASK OF THE SUN	DISK	A V R *	340	
24 VOYAGEUR	K7	F V *	145	
25 CHINESE JUGGLER	K7	A J M *	95	
26 DALLAS	DISK	A V R *	220	
27 HOBBIT	K7	A V R *	210	
28 REVENGE OF THE MUTANTS CAMELS	K7	A J M *	100	
29 HOVER BOVVER	K7	A J M *	120	
30 KILLER WATT	K7	A J M *	120	
31 ZENJI	K7	A J R M *	120	
32 AXIS ASSASSIN	DISK	A J M	380	
33 ONE-ON-ONE	DISK	A J M *	380	
34 ARABIAN NIGHTS	K7	A J M *	85	
35 FLIGHT SIMULATOR II	DISK	A J R *	490	
36 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	380	
37 CHOPLIFTER	MODULE	A J M	380	
38 HARD HAT MACK	DISK	A J M	380	
39 ARCHON	DISK	A J M	380	
ORIC 1 / ATMOS				
1 3D FONGUS	K7	F J *	140	
2 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F V *	180	
3 AIGLE D'OR	K7	F V R	180	
4 MR WIMPY	K7	F J *	95	
5 DOGGY	K7	F J *	120	
6 SUPER JEEP	K7	F J *	140	
7 HOBBIT	K7	A V R	210	
8 COBRA PINBALL	K7	F J *	140	
9 FRELON	K7	F J *	120	
10 LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	K7	F V *	180	
11 BIG BASTON	K7	F J *	120	
12 PSYCHIATRIC	K7	F J *	120	
13 TENDRE POULET	K7	F V R	120	
14 LANCELOT	K7	F J *	150	
15 TERMINUS	K7	F J *	120	
16 ULTIMA ZONE	K7	A J *	95	
17 MISSION DELTA	K7	F J R	95	
SPECTRUM				
1 DARK STAR	K7	A J *	95	
2 XAVIOR	K7	F J *	70	
3 BRUCE LEE	K7	A J *	150	
4 ZAXXON	K7	A J *	110	
5 MATCH POINT	K7	A J M *	95	
6 SABRE WULF	K7	A J *	140	
7 UNDERWORLDE	K7	A V *	135	
8 BEACH HEAD	K7	A J *	150	
9 LORDS OF MIDNIGHT	K7	A V *	100	
10 ATIC ATAC	K7	A J M *	95	
11 PSYTRON	K7	A R J *	90	
12 HOBBIT	K7	A V R *	210	
13 PAINTING JOE	K7	F J *	75	
14 LOMBRIX	K7	F J *	95	
15 VOX	K7	F L *	180	
16 3D MOVER	K7	F L *	180	
17 INTERCEPTEUR COBALT	K7	F J R	95	
18 MANOIR DR GENIUS	K7	F A R	140	
TEXAS TI/99				
1 LUNAR LANDER	K7	F J M	95	
2 DRIVING DEMON	MODULE	A J M	110	
3 AMBULANCE	MODULE	A J M	110	
4 RABBIT RAIL	MODULE	A J M	110	
THOMSON				
SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TOUS CES LOGICIELS SONT COMPATIBLES MOS, TO7 AVEC EXTENSION 16K ET TO7.70				
1 AIGLE D'OR	K7	F V *	180	
2 FBI	K7	A J M *	190	
3 INVASION	K7	F J *	155	
4 AIRBUS	Module	F J M *	475	
5 ELIMINATOR	K7	F J M *	120	
6 PULSAR II	K7	F J M *	140	
7 STANLEY MOS	K7	J M *	140	
8 SPACE SHUTTLE SIMULATOR MOS	K7	F R J *	260	
9 VOX	K7	F L *	180	
10 YETI	K7	J M *	140	
11 LABYRINTHE SURVIE	K7	F V M *	190	
12 BACKGAMMON	K7	R *	170	
ZX 81				
1 RIGEL	K7	F J *	95	
2 SCORPIRUS	K7	F J *	75	
3 INTERCEPTEUR COBALT	K7	F R	95	
4 CROCKY	K7	A J	85	
5 COBRA	K7	F J *	80	

FAST BOOT MAKER



Vous vous êtes souvent plaint de la lenteur du système d'exploitation. Voici un programme qui vous permet d'accélérer considérablement la vitesse de chargement.

Frédéric MUTTER

Mode d'emploi :

Tapez les listings 1, 2, et 3 en les sauvegardant respectivement sous les noms FASTBOOT MAKER, BOOT 0 et BOOT 1. Les listings 2 et 3 sont accompagnés de leur vérificateur (HEX-CHECK). Pour faire démarrer le programme, taper RUN FASTBOOT MAKER.

Option 1 : Crée une disquette FASTBOOT en demandant un fichier contenant une image de présentation pour le lancement. Il peut y

être inscrit par exemple "Tapez sur la barre d'espace pour continuer", ou A Aventure Pac-man, etc...
Option 2 : Met sur la disquette FASTBOOT les fichiers binaires (uniquement). Il faut pour cela donner l'adresse de départ en décimal. Cette adresse est trouvée de la façon suivante : BLOAD nom du programme et PRINT PEEK (43634) + PEEK(43635) * 256.
Option 3 : Effectue le catalogue de la disquette FASTBOOT, et permet de reprendre ses fichiers sous DOS 3.3 normal. Le catalogue est présenté de la façon suivante :
Numéro du programme/Touche correspondante/Longueur/Piste et Secteur

Pour reprendre les fichiers, taper le numéro correspondant et le programme demandera alors sous quel nom vous désirez le sauvegarder.

Option 4 : Fait le catalogue d'une disquette normale sous DOS 3.3

Option 5 : Quitte le programme.

LISTING 1

```

00*:X = PEEK (43617): IF PEEK
(43616) = 0 THEN X = X - 1
310 VTAB 10: INPUT "adresse de
depart (dec):";A
320 PRINT : INPUT "Piste:";B: INPUT
"Secteur:";C: IF B < 3 OR C <
0 OR C > 17 GOTO 320
330 PRINT : PRINT "touche pour
le charger:"; GET F$: PRINT
F$: PRINT "classement (1 a 1
0):"; GET G$: PRINT G
340 VTAB 17: HTAB 12: PRINT "C'
est bon ?"; GET X$: IF X$ =
"O" THEN 360
350 RUN
360 HOME : VTAB 12: PRINT "Mett
ez votre disquette dans le l
ecteur et defoncez une touc
he"; GET C$
370 TR = B:ST = C:DR = 2:P1 = 22
:P2 = X + 23: GOSUB 460
380 TR = 0:ST = 9:DR = 1:P1 = 49
:P2 = 50: GOSUB 460
390 POKE 12543 + G,X + 1: POKE
12575 + G,B: POKE 12607 + G,
C: POKE 12671 + G,A / 256: POKE
12639 + G,A - 256 * PEEK (1
2671 + G): POKE 12735 + G,A /
256: POKE 12703 + G,A - 256 *
PEEK (12735 + G): POKE 1276
7 + G, ASC (F$) + 128
400 TR = 0:ST = 9:DR = 2:P1 = 49
:P2 = 50: GOSUB 460
410 A = INT (X / 16):C = C + X -
A * 16: HOME : VTAB 12: PRINT
"Le prochain programme doit
etre mis sur": HTAB 8: PRINT
"la piste:";A + B; "/ secteu
r:";C + 1: GET A$: RUN
420 HOME : VTAB 12: PRINT "Inse
rez votre disquette dans le
lecteur"; GET A$: PRINT D$;
"CATALOG": PRINT "une touche
pour revenir au menu:"; GET
A$: RUN
430 FOR I = 1 TO 12:A = PEEK (
49200) + 2: NEXT I: PRINT CHR$
(7): RUN
440 HOME : VTAB 12: PRINT " (es
c):FIN (autre touche):BOOT
ER:"; GET A$: IF A$ = CHR$
(27) THEN HOME : END
450 CALL 50688
460 POKE 0,TR: POKE 1,ST: POKE
2,DR: POKE 3,P1: POKE 4,P2: CALL
771: RETURN
470 HOME : VTAB 12: PRINT " Met
tez votre disquette dans le
lecteur": VTAB 17: PRINT " D
efoncez une touche:"; GET A
$:TR = 0:ST = 9:DR = 1:P1 = 49
:P2 = 50: GOSUB 460
480 FOR I = 1 TO 10: IF PEEK (
12767 + I) < > I THEN A$(I)
= CHR$ ( PEEK (12767 + I) -
128):B(I) = PEEK (12671 + I
) * 256 + PEEK (12639 + I):
C(I) = PEEK (12607 + I):D(I)
= PEEK (12575 + I):E(I) =
PEEK (12543 + I) * 256: NEXT
I
490 HOME : VTAB 6: FOR A = 1 TO
1 - 1: INVERSE : PRINT A$: NORMAL
: HTAB 3: PRINT " : TC:A$(A)
"; HTAB 10: PRINT "A:"B(A);
HTAB 18: PRINT "L:"E(A); HTAB
27: PRINT "T:"D(A); HTAB 33
: PRINT "S:"C(A): NEXT A
500 HTAB 12: PRINT "Votre numer
o?": PRINT : PRINT "Ou autre
touche pour le menu:"; GET
A:P = E(A)
510 TR = D(A):ST = C(A):DR = 1:P
1 = 22:P2 = 23 + P / 256: GOSUB
460
520 VTAB 17: HTAB 1: CALL - 95
8: PRINT : INPUT "Nom du pro

```

```

gramme:";N$: PRINT : PRINT "
Inserez votre disquette DOS
3.3"; GET R$: PRINT D$;"BSA
VE";N$;"A5632,L";P: HOME : VTAB
11: INVERSE
530 PRINT "ATTENTION PROGRAMME
SAUVE EN A$1600": POKE 49168
,0: PRINT : PRINT "FAITES:"
NORMAL : PRINT : PRINT "$BL
OAD ";N$;" ,A";B(A): PRINT "
$BSAVE ";N$;" ,A";B(A);",L";
P: PRINT : PRINT "MOI,JE FAT
IGUE ALORS <<THE END>>": VTAB
14: END

```

LISTING 2

Hex-Check

```

0800- 01 E0 60 A9 62 20 8D 08
0808- A9 B4 85 27 8D 8C C0 10
0810- FB 49 D5 D0 F7 8D 8C C0
0818- 10 FB C9 AA D0 F3 8D 8C
0820- C0 10 FB C9 AD D0 EA A9
0828- 00 A0 56 84 3C 8C 8C C0
0830- 10 FB 59 D6 02 A4 3C 8C
0838- 99 00 03 D0 EE 84 3C 8C
0848- 3C 91 26 C8 D0 EF 8C 8C
0850- C0 10 FB 59 D6 02 D0 41
0858- A0 00 A2 56 CA 30 FB 81
0860- 26 5E 00 03 2A 5E 00 03
0868- 2A 91 26 C8 D0 EE E6 27
0870- A2 60 CE EE 08 D0 95 20
0878- 58 FC A0 27 89 A4 08 49
0880- FF 99 00 04 88 10 5C 4C
0888- 00 B4 4C A9 FA 8D F4 03
0890- AD 51 C0 A9 00 8D F2 03
0898- A9 C6 8D F3 03 60 F9 F9
08A0- F9 F9 F9 F9 F9 FE EC EB
08A8- FD F0 F0 EB DF F2 FE F4
08B0- FA ED EF FE ED DF F2
08B8- EA EB EF FA ED DF F9 ED
08C0- FA FB FA ED F6 FC DF F2
08C8- FC F6 C7 CA ED F2 DF
08D0- EC F3 F0 EB DF E9 F6 DF
08D8- D3 FD F9 FD F0 EB DF
08E0- FD E6 DF EB ED F0 F3 F3
08E8- DF DF DF FC F0 D1 06 FE
08F0- A5 25 C9 18 D0 EA A9 04
08F8- 85 25 A9 00 85 FE A0 00

```

LISTING 3

Hex-Check

```

0800- 20 E8 B7 80 F7 A4 20 B9
0808- 39 BA F0 F0 85 01 20 D5
0810- B6 B0 E9 A4 20 A9 00 99
0818- 39 BA A0 F0 B9 39 BA 00
0820- D8 88 10 FB 60 E9 A4 B7
0828- 60 00 08 0F 07 05 03
0830- 01 0E 0C 0A 08 06 04 02
0838- 0F 00 00 00 00 00 00 00
0840- 00 00 00 00 00 00 00 00
0848- 00 00 01 00 00 20 20
0850- 00 00 A0 D0 A0 FF 59 00
0858- 3F 99 00 3F 88 C0 FF D0
0860- F5 CE 58 BA CE 6A BA EA
0868- 6A BA E0 1F D0 E6 A0 1F
0870- 60 A9 DD 8D 00 40 A0 00
0878- B9 00 20 59 01 20 99 00
0880- 20 C8 D0 F4 EE 7A BA EE
0888- 70 BA EE 80 BA EA 80 BA
0890- E0 40 D0 E2 60 A9 BA 8D
0898- 58 BA A9 85 80 68 BA A0
08A0- 00 98 59 00 08 80 D0 FA
08A8- C9 31 D0 A6 60 A0 FF 3B
08B0- 3A 82 00 08 45 24 04 BA
08B8- 22 60 61 62 63 64 65 66
08C0- 67 68 69 6A 6B 6C 6D 6E
08C8- 6F 70 71 72 73 74 75 76
08D0- 77 78 79 7A 7B 7C 7D 7E
08D8- 7A 22 00 F5 45 28 04 B9
08E0- 37 37 32 32 32 3A BA
08E8- E7 28 31 38 29 38 E7 28
08F0- 33 29 38 30 00 04 46 29
08F8- 04 89 33 32 C0 3A 89
0900- 01 00 A0 00 03 00 AE 02
0908- 03 00 AF 01 03 00 B2 03
0910- 03 00 83 00 02 84 02
0918- 00 02 85 01 00 02 86 03
0920- 00 02 87 00 02 87 02
0928- 02 02 BA 01 02 02 8B 03
0930- 02 02 BC 00 01 02 8D 02
0938- 01 02 BE 01 01 02 BF 03
0940- 01 02 C8 00 03 02 C0 02
0948- 03 02 CE 01 03 02 CF 03
0950- 03 02 D3 00 00 01 D4 02
0958- 00 01 D7 01 00 01 D9 03
0960- 00 01 DA 00 02 01 D8 02
0968- 02 01 DC 01 02 01 D0 03
0970- 02 01 DE 00 01 01 DF 03
0978- 01 01 E5 01 01 01 E6 03
0980- 01 01 E7 00 03 01 E9 02
0988- 03 01 EA 01 03 01 EB 03

```

LE GLOUPE HECTOR

HECTOR

La ravissante gloupette, prisonnière du hideux "grande gamelle", espère en votre secours, ne la décevez pas...

Fabrice BAILLY

Mode d'emploi :
Les règles sont incluses dans le programme.

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

```

100 WIPE
110 POKE&FF10,1
120 GOSUB4470
130 XZ=0
140 WIPE
150 LM=1:RE=0:M=0:BA=15:FA=0:Y2=26:FB=1:SC=0:VIE=3
:V=0:GH=0
160 *****
170 ** CARACTERES GRAPHIQUES **
180 *****
190 DATA 8,8
200 DATA 0,7,31,63,63,127,127,127
210 DATA 0,240,248,248,184,192,224,240
220 DATA 99,93,87,91,47,31,7,3
230 DATA 224,224,172,252,120,144,224,128
240 DATA 4,11,11,27,27,61,62,63
250 DATA 192,96,96,140,254,254,12,224
260 DATA 63,31,15,15,60,56,62,30
270 DATA 240,224,192,224,224,108,252,248
280 DATA 63,31,223,255,240,96,112,56
290 DATA 240,224,240,241,59,31,14,12
300 DATA 112,112,112,112,112,112,112,112
310 DATA 0,60,126,126,126,126,60,0
320 DATA 0,255,127,0,0,0,0,0
330 DATA 0,255,254,0,0,0,0,0
340 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255
350 DATA 63,223,255,255,224,112,0,0
360 DATA 246,231,255,255,6,0,0,0
370 DATA 0,1,3,3,7,7,15,15
380 DATA 127,127,63,63,31,31,15,15
390 DATA 254,254,252,252,248,248,240,240
400 DATA 7,7,3,3,1,1,0,0
410 DATA 224,224,192,192,128,128,0,0
420 DATA 8,24,60,94,255,63,127,15
430 DATA 15,31,63,126,248,255,255,255
440 DATA 248,239,158,60,120,192,240,252
450 DATA 3,0,0,0,0,0,0,0
460 DATA 255,255,63,15,10,27,42,0
470 DATA 252,240,224,128,0,0,128,0
480 DATA 8,24,60,94,127,63,127,15
490 DATA 0,0,0,0,255,255,255,255
500 DATA 0,0,0,0,224,248,252,244
510 DATA 3,1,1,2,4,8,8,0
520 DATA 255,255,193,128,128,64,32,0
530 DATA 244,244,228,228,82,81,144,0
540 DATA 0,0,0,0,32,112,120,252
550 DATA 0,1,1,3,31,63,127,255
560 DATA 254,255,255,255,255,255,255,255
570 DATA 0,128,128,192,240,248,252,254
580 RESTORE190
590 FOR I=&F9C1 TO&F9C1+318
600 READ V
610 POKE I,V
620 NEXT
630 POKE &5FE3,&C1
640 POKE &5FE4,&F9
650 IF XZ=0 THEN GOSUB2650:GOSUB3090
660 GOTO700
670 INPUTA
680 CLS:OUTPUTCHR*(A),100,100,1
690 GOTO670
700 NI=2
710 CLS
720 *****
730 ** TABLEAU **
740 *****
750 COLOR 0,4,1,7
760 WIPE
770 FOR I=136 TO 72 STEP -2:J=J+1:PLOT0,I,J,1,2:PLOT0,I-1,J,1,2:NEXTI
780 RESTORE790:FOR I=71 TO 65 STEP -1:READJ:PLOT0,I,J,1,2:NEXT I
790 DATA 32,32,32,31,31,30,29
800 RESTORE810:FOR I=63 TO 17 STEP -1:READ J:PLOT0,I+1,J,1,3:NEXT I
810 DATA 20,20,21,21,21,22,22,23,23,23,24,24,24,24,25,25,25,26,26,26,27,27,27,27,28,28,28,28,28,28,27,26,25,25,24,23,22,20,18,17,16,14
820 OUTPUTCHR*(203),0,104,1
830 OUTPUTCHR*(203),7,88,1:OUTPUTCHR*(206),16,98,2
840 OUTPUTCHR*(203),15,72,1
850 OUTPUTCHR*(204),4,32,1:OUTPUTCHR*(205),12,32,1:PLOT6,49,1,19,1:PLOT17,49,1,19,1:PLOT7,49,11,1,1:FOR I=32 TO 49:PLOT 7,1,10,1,0:NEXT
860 PLOT 0,18,240,18,1
870 PLOT 0,219,240,60,1
880 OUTPUT"LE PAUVRE !! HA! HA!",40,200,0
890 *****
900 ** JEUX **
910 *****
920 AS=INSTR*(1)
930 PAUSE 1
940 IF FA=0 THEN PLOT 38,100,16,82,0
950 IF FA=0 THEN OUTPUTCHR*(200),47,26,3:OUTPUTCHR*(201),55,26,3
960 IF FA=0 THEN OUTPUTCHR*(200),47,26,0:OUTPUTCHR*(201),55,26,0
970 IF FA=0 THEN OUTPUTCHR*(192),47,50,3:OUTPUTCHR*(193),55,50,3
980 IF FA=0 THEN OUTPUTCHR*(194),47,42,1:OUTPUTCHR*(195),55,42,1
990 IF FA=0 THEN OUTPUTCHR*(196),47,34,1:OUTPUTCHR*(197),55,34,1
1000 IF FA=0 THEN OUTPUTCHR*(198),47,26,3:OUTPUTCHR*(199),55,26,3
1010 IFFA=1THENOUTPUTCHR*(192),39,Y2+24,0:OUTPUTCHR*(193),47,Y2+24,0:OUTPUTCHR*(194),39,Y2+16,0:OUTPUTCHR*(195),47,Y2+16,0:OUTPUTCHR*(196),39,Y2,0:OUTPUTCHR*(197),47,Y2,0:OUTPUTCHR*(198),47,Y2,0:OUTPUTCHR*(199),55,Y2,0
1020 IF FA=1 AND FB=1 THEN Y2=Y2+6
1030 IF FA=1 AND FB=1 AND RE>900 AND RE<1500 THEN Y2=Y2-4
1040 IF FA=1 AND FB=0 THEN Y2=Y2-6
1050 IF FA=1 AND FB=0 AND RE>900 AND RE<1500 THEN Y2=Y2+4
1060 IFFA=1THENOUTPUTCHR*(192),47,Y2+24,3:OUTPUTCHR*(193),55,Y2+24,3:OUTPUTCHR*(194),47,Y2+16,1:OUTPUTCHR*(195),55,Y2+16,1:OUTPUTCHR*(196),47,Y2+8,1:OUTPUTCHR*(197),55,Y2+8,1:OUTPUTCHR*(198),47,Y2,3:OUTPUTCHR*(199),55,Y2,3
1070 IF FA=1 THEN IF Y2=>44 THEN FB=0
1080 IF Y2<28 AND FA=1 AND V=0 THEN SC=SC+10
1090 IF FA=1 AND FB=0 THEN IF Y2<28 THEN FA=0:BA=15:Y2=26:LM=1:FB=1:GOTO940:V=0
1100 IF FA=0 THEN OUTPUTCHR*(198),47,26,3:OUTPUTCHR*(199),55,26,3
1110 P1=POINT(65,26)
1120 IF RE<300 AND FA=0 THEN IF P1=2 THEN GOSUB2550
1130 P2=POINT(62,Y2-6)
1140 IF FA=1 AND RE<315 AND FB=0 THEN IF P2=2 OR P5=2 THEN GOSUB2550
1150 P3=POINT(47,Y2)
1160 IF FA=1 AND RE<315 THEN IF P3=2 THEN GOSUB2550
1170 IF FA=1 AND RE<315 THEN IF P4=2 THEN GOSUB2550
1180 P4=POINT(60,14)
1190 IF RE>315 AND RE<900 AND FA=0 AND V=0 THEN IF P5=1 THEN GOSUB2550
1200 P5=POINT(56,Y2-8)
1210 IF RE>315 AND RE<900 AND FA=1 AND V=0 THEN IF P5=1 THEN GOSUB2550
1220 IF RE>315 AND RE<900 THEN IF P5=3 THEN V=0
1230 P6=POINT(68,14)
1240 IF RE>600 AND RE<900 AND FA=0 THEN IF P6=2 THEN GOSUB2550
1250 P7=POINT(55,Y2-12)
1260 IF RE>600 AND RE<900 THEN IF P7=2 THEN GOSUB2550
1270 P8=POINT(61,Y2-5)
1280 IF V=0 AND RE>900 AND RE<1500 AND FA=1 THEN IF P8=2 THEN GOSUB2550
1290 P9=POINT(49,Y2-6)
1300 IF V=0 AND RE>900 AND RE<1500 AND FA=1 THEN IF P9=2 THEN GOSUB2550
1310 IF V=0 AND RE>900 AND RE<1500 AND FA=0 THEN IF P1=2 THEN GOSUB2550
1320 P10=POINT(61,27)
1330 IF RE>900 AND RE<1500 THEN IF P10=0 THEN V=0
1340 P11=POINT(64,21)
1350 IF FA=0 AND V=0 AND RE>1200 THEN IF P11=2 THEN GOSUB2550
1360 IF FA=0 THEN IF P11=0 THEN V=0
1370 M=M+1:RE=RE+1
1380 PLOT 240,220,NI*4,220,0
1390 IF RE>300 AND RE<600 THEN PLOT 240,220,8,20,3:GOTO1480
1400 A=INT(RND(10,120)):PLOT 240,220,1,A,3
1410 A=INT(RND(10,120)):PLOT 241,220,1,A,3
1420 A=INT(RND(10,120)):PLOT 242,220,1,A,3
1430 A=INT(RND(10,120)):PLOT 243,220,1,A,3
1440 A=INT(RND(10,120)):PLOT 244,220,1,A,3
1450 A=INT(RND(10,120)):PLOT 245,220,1,A,3
1460 A=INT(RND(10,120)):PLOT 246,220,1,A,3
1470 A=INT(RND(10,120)):PLOT 247,220,1,A,3
1480 OUTPUTCHR*(206),240,227,0
1490 OUTPUTCHR*(206),240,26,0
1500 OUTPUTCHR*(206),240,18,3
1510 OUTPUTCHR*(206),240,10,3
1520 OUTPUTCHR*(206),249,1,0
1530 OUTPUT"SCORE:",30,230,0
1540 OUTPUTSC,60,230,0
1550 IF SC>1 THEN OUTPUTSC-10,60,230,0
1560 OUTPUT"VIE(S):",140,230,0
1570 OUTPUTVIE,180,230,0:OUTPUTVIE+1,180,230,0
1580 SCROLL NI
1590 OUTPUT"SCORE:",30,230,1
1600 OUTPUTSC,60,230,1
1610 OUTPUT"VIE(S):",140,230,1
1620 OUTPUTVIE,180,230,1
1630 IF RE>600 AND RE<900 THEN LM=2
1640 IF RE>900 AND RE<1200 THEN LM=3
1650 IF RE>1200 AND RE<1500 THEN LM=4
1660 IF RE>1500 AND RE<1800 THEN LM=5
1670 IF M=BA AND LM=1 THEN GOSUB1820:M=0
1680 IF M=BA AND LM=3 THEN GOSUB2120
1690 IF M=BA AND LM=5 THEN GOSUB2180
1700 IF LM=2 AND RE<600 THEN IF M=13 THEN M=0
1710 IF M=BA AND LM=2 THEN GOSUB2020:M=0
1720 IF M=BA AND LM=4 THEN GOSUB2250
1730 IF RE>1800 THEN RE=0:GH=1
1740 IF M>32 THEN M=0
1750 IF RE>1800 AND GH=1 THEN GOSUB4530
1760 IF RE>300 AND RE<305 OR RE>320 AND RE<325 OR RE>340 AND RE<345 OR RE>360 AND RE<365 OR RE>380 AND RE<385 THEN GOSUB1960
1770 IF RE>400 AND RE<405 OR RE>420 AND RE<425 OR RE>440 AND RE<445 OR RE>460 AND RE<465 OR RE>480 AND RE<485 THEN GOSUB1960
1780 IF RE>500 AND RE<505 OR RE>520 AND RE<525 OR RE>540 AND RE<545 OR RE>560 AND RE<565 OR RE>580 AND RE<585 THEN GOSUB1960
1790 IF PEEK(24529)=32 THEN GOSUB2490
1800 GOTO940
1810 *****
1820 ** OBSTACLES **
1830 *****
1840 *****
1850 *** 1 er ***
1860 *****
1870 COLOR 0,4,2,7
1880 OUTPUTCHR*(209),193,26,2

```



```

1890 OUTPUTCHR*(202),204,26,2:OUTPUTCHR*(202),200,26,2
1900 OUTPUTCHR*(202),204,33,2:OUTPUTCHR*(202),200,33,2
1910 OUTPUTCHR*(202),201,33,2
1920 M=0
1930 BA=INT(RND(8,13))
1940 RETURN
1950 *****
1960 *** 2 er ***
1970 *****
1980 OUTPUTCHR*(206),200,18,1
1990 LM=0
2000 RETURN
2010 *****
2020 *** 3 er ***
2030 *****
2040 COLOR 0,4,0,7
2050 OUTPUTCHR*(210),210,19,2:OUTPUTCHR*(211),218,19,2
2060 OUTPUTCHR*(212),210,11,2:OUTPUTCHR*(213),218,11,2
2070 BA=INT(RND(8,13))
2080 LM=2
2090 M=0
2100 RETURN
2110 *****
2120 *** 4 er ***
2130 *****
2140 COLOR 0,4,2,7
2150 OUTPUTCHR*(214),210,33,2
2160 OUTPUTCHR*(215),218,33,2
2170 OUTPUTCHR*(216),226,33,2
2180 OUTPUTCHR*(217),210,25,2
2190 OUTPUTCHR*(218),218,25,2
2200 OUTPUTCHR*(219),226,25,2
2210 BA=INT(RND(26,32))
2220 M=0
2230 RETURN
2240 *****
2250 *** 5 er ***
2260 *****
2270 COLOR 0,4,1,7
2280 OUTPUTCHR*(220),210,33,2
2290 OUTPUTCHR*(221),218,33,2
2300 OUTPUTCHR*(222),226,33,2
2310 OUTPUTCHR*(223),210,25,2
2320 OUTPUTCHR*(224),218,25,2
2330 OUTPUTCHR*(225),226,25,2
2340 BA=INT(RND(26,32))
2350 M=0
2360 RETURN
2370 *****
2380 *** 6 er ***
2390 *****
2400 COLOR 0,4,3,7
2410 OUTPUTCHR*(226),218,34,2
2420 OUTPUTCHR*(227),210,26,2
2430 OUTPUTCHR*(228),218,26,2
2440 OUTPUTCHR*(229),224,26,2
2450 M=0
2460 BA=INT(RND(8,13))
2470 RETURN
2480 *****
2490 *** SAUT ***
2500 *****
2510 FA=1
2520 POKE 24529,0
2530 PLOT 38,100,16,82,0
2540 RETURN
2550 *** UNE VIE EN MOINS ***
2560 OUTPUT"ET UNE VIE EN MOINS! UNE!",60,218,0
2570 PAUSE 3
2580 OUTPUT"ET UNE VIE EN MOINS! UNE!",60,218,3
2590 VIE=VIE-1
2600 IF VIE=0 THEN WIPE:GOTO3380
2610 V=1
2620 RETURN
2630 PRINT"VOTRE SCORE";SC
2640 *****
2650 *** PRESENTATION ***
2660 *****
2670 WIPE
2680 COLOR 0,4,2,7
2690 FOR X=0 TO 240 STEP 24
2700 OUTPUTCHR*(192),X,40,3:OUTPUTCHR*(193),X+8,40,3
2710 OUTPUTCHR*(194),X,32,1:OUTPUTCHR*(195),X+8,32,1
2720 OUTPUTCHR*(196),X,24,1:OUTPUTCHR*(197),X+8,24,1
2730 OUTPUTCHR*(198),X,16,3:OUTPUTCHR*(199),X+8,16,3
2740 OUTPUTCHR*(192),X,220,3:OUTPUTCHR*(193),X+8,220,3
2750 OUTPUTCHR*(194),X,212,1:OUTPUTCHR*(195),X+8,212,1
2760 OUTPUTCHR*(196),X,204,1:OUTPUTCHR*(197),X+8,204,1
2770 OUTPUTCHR*(198),X,196,3:OUTPUTCHR*(199),X+8,196,3
2780 NEXT X
2790 FOR Y=60 TO 160 STEP 45
2800 OUTPUTCHR*(192),0,Y+24,3:OUTPUTCHR*(193),8,Y+24,3
2810 OUTPUTCHR*(194),0,Y+16,1:OUTPUTCHR*(195),8,Y+16,1
2820 OUTPUTCHR*(196),0,Y+8,1:OUTPUTCHR*(197),8,Y+8,1
2830 OUTPUTCHR*(198),0,Y,3:OUTPUTCHR*(199),8,Y,3
2840 OUTPUTCHR*(192),216,Y+24,3:OUTPUTCHR*(193),224,Y+24,3
2850 OUTPUTCHR*(194),216,Y+16,1:OUTPUTCHR*(195),224,Y+16,1

```

Suite page 26

NERVOUS BREAK DOWN AMSTRAD

Incroyable ! Des pièces d'or à profusion dans un château hanté ! Aucun problème, j'ai les nerfs solides et quelques misérables ectoplasmes ne m'empêcheront pas de faire fortune...

Vincent MARDHEL et Bertrand LEGOY.

Mode d'emploi :
Les règles sont incluses.



```
10 CLS
20 CLEAR:SYMBOL AFTER 230
30 GOSUB 860:REM * PERSONNAGES
40 GOSUB 1200:REM * PRESENTATION
50 GOSUB 1440:REM * AVERTISSEMENT
60 GOSUB 1590:REM ***** REGLES
70 MODE 1:DIM a(40,25)
80 VIE=4:VIT=3
90 REM ***** decors
100 BORDER 1:INK 0,1:INK 1,1:INK 2,1
110 L:INK 3,1:ERASE a:DIM a(40,25):VIE=VIE+1:h=0:x=0:n=3:m=3:tt=23:t=38
120 CLS:dc2$=""
130 IF tableau>10 THEN GOTO 1900
140 LSE ON tableau GOSUB 990,1000,1010,1020,1030,1040,1050,1060,1070,1080
```

```
17,36,17,37,17,38,3,20,4,20,5,20,6,20,10,20,11,20,12,20,13,20,14,20
460 DATA 15,20,16,20,17,20,18,20,19,20,20,20,23,20,-1,710
470 * ***** ETAGE 2 *****
480 DATA 3,29,6,29,7,29,8,29,9,29,10,29,11,29,14,29,12,29,13,29,15,29,16,29,17,29,18,29,22,29,23,29,8,3,8,4,8,5,8,6,8,7,8,9,8,10,8,11,8,12,8,13,8,16,8,17,8,18,8,19,8,20,8,21,8,22,8,23,8,24,8,25,8,26,8,27,8,28
```

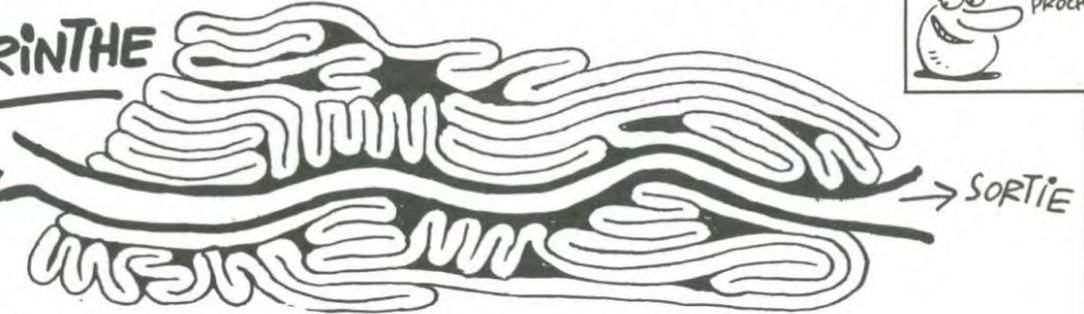
```
5,25,5,26,5,27,5,28,5,31,6,10,6,11,6,12,6,13,6,14,6,15,6,16,6,17,6,18,6,19,6,20,6,21,6,22,6,23,6,24,6,25,6,26,6,27,6,28,6,29,6,30,6,31,6,32,6,33,6,34,6,35,6,36,6,37,6,38,6,39,6,40,6,41,6,42,6,43,6,44,6,45,6,46,6,47,6,48,6,49,6,50,6,51,6,52,6,53,6,54,6,55,6,56,6,57,6,58,6,59,6,60,6,61,6,62,6,63,6,64,6,65,6,66,6,67,6,68,6,69,6,70,6,71,6,72,6,73,6,74,6,75,6,76,6,77,6,78,6,79,6,80,6,81,6,82,6,83,6,84,6,85,6,86,6,87,6,88,6,89,6,90,6,91,6,92,6,93,6,94,6,95,6,96,6,97,6,98,6,99,6,100,6,101,6,102,6,103,6,104,6,105,6,106,6,107,6,108,6,109,6,110,6,111,6,112,6,113,6,114,6,115,6,116,6,117,6,118,6,119,6,120,6,121,6,122,6,123,6,124,6,125,6,126,6,127,6,128,6,129,6,130,6,131,6,132,6,133,6,134,6,135,6,136,6,137,6,138,6,139,6,140,6,141,6,142,6,143,6,144,6,145,6,146,6,147,6,148,6,149,6,150,6,151,6,152,6,153,6,154,6,155,6,156,6,157,6,158,6,159,6,160,6,161,6,162,6,163,6,164,6,165,6,166,6,167,6,168,6,169,6,170,6,171,6,172,6,173,6,174,6,175,6,176,6,177,6,178,6,179,6,180,6,181,6,182,6,183,6,184,6,185,6,186,6,187,6,188,6,189,6,190,6,191,6,192,6,193,6,194,6,195,6,196,6,197,6,198,6,199,6,200,6,201,6,202,6,203,6,204,6,205,6,206,6,207,6,208,6,209,6,210,6,211,6,212,6,213,6,214,6,215,6,216,6,217,6,218,6,219,6,220,6,221,6,222,6,223,6,224,6,225,6,226,6,227,6,228,6,229,6,230,6,231,6,232,6,233,6,234,6,235,6,236,6,237,6,238,6,239,6,240,6,241,6,242,6,243,6,244,6,245,6,246,6,247,6,248,6,249,6,250,6,251,6,252,6,253,6,254,6,255,6,256,6,257,6,258,6,259,6,260,6,261,6,262,6,263,6,264,6,265,6,266,6,267,6,268,6,269,6,270,6,271,6,272,6,273,6,274,6,275,6,276,6,277,6,278,6,279,6,280,6,281,6,282,6,283,6,284,6,285,6,286,6,287,6,288,6,289,6,290,6,291,6,292,6,293,6,294,6,295,6,296,6,297,6,298,6,299,6,300,6,301,6,302,6,303,6,304,6,305,6,306,6,307,6,308,6,309,6,310,6,311,6,312,6,313,6,314,6,315,6,316,6,317,6,318,6,319,6,320,6,321,6,322,6,323,6,324,6,325,6,326,6,327,6,328,6,329,6,330,6,331,6,332,6,333,6,334,6,335,6,336,6,337,6,338,6,339,6,340,6,341,6,342,6,343,6,344,6,345,6,346,6,347,6,348,6,349,6,350,6,351,6,352,6,353,6,354,6,355,6,356,6,357,6,358,6,359,6,360,6,361,6,362,6,363,6,364,6,365,6,366,6,367,6,368,6,369,6,370,6,371,6,372,6,373,6,374,6,375,6,376,6,377,6,378,6,379,6,380,6,381,6,382,6,383,6,384,6,385,6,386,6,387,6,388,6,389,6,390,6,391,6,392,6,393,6,394,6,395,6,396,6,397,6,398,6,399,6,400,6,401,6,402,6,403,6,404,6,405,6,406,6,407,6,408,6,409,6,410,6,411,6,412,6,413,6,414,6,415,6,416,6,417,6,418,6,419,6,420,6,421,6,422,6,423,6,424,6,425,6,426,6,427,6,428,6,429,6,430,6,431,6,432,6,433,6,434,6,435,6,436,6,437,6,438,6,439,6,440,6,441,6,442,6,443,6,444,6,445,6,446,6,447,6,448,6,449,6,450,6,451,6,452,6,453,6,454,6,455,6,456,6,457,6,458,6,459,6,460,6,461,6,462,6,463,6,464,6,465,6,466,6,467,6,468,6,469,6,470,6,471,6,472,6,473,6,474,6,475,6,476,6,477,6,478,6,479,6,480,6,481,6,482,6,483,6,484,6,485,6,486,6,487,6,488,6,489,6,490,6,491,6,492,6,493,6,494,6,495,6,496,6,497,6,498,6,499,6,500,6,501,6,502,6,503,6,504,6,505,6,506,6,507,6,508,6,509,6,510,6,511,6,512,6,513,6,514,6,515,6,516,6,517,6,518,6,519,6,520,6,521,6,522,6,523,6,524,6,525,6,526,6,527,6,528,6,529,6,530,6,531,6,532,6,533,6,534,6,535,6,536,6,537,6,538,6,539,6,540,6,541,6,542,6,543,6,544,6,545,6,546,6,547,6,548,6,549,6,550,6,551,6,552,6,553,6,554,6,555,6,556,6,557,6,558,6,559,6,560,6,561,6,562,6,563,6,564,6,565,6,566,6,567,6,568,6,569,6,570,6,571,6,572,6,573,6,574,6,575,6,576,6,577,6,578,6,579,6,580,6,581,6,582,6,583,6,584,6,585,6,586,6,587,6,588,6,589,6,590,6,591,6,592,6,593,6,594,6,595,6,596,6,597,6,598,6,599,6,600,6,601,6,602,6,603,6,604,6,605,6,606,6,607,6,608,6,609,6,610,6,611,6,612,6,613,6,614,6,615,6,616,6,617,6,618,6,619,6,620,6,621,6,622,6,623,6,624,6,625,6,626,6,627,6,628,6,629,6,630,6,631,6,632,6,633,6,634,6,635,6,636,6,637,6,638,6,639,6,640,6,641,6,642,6,643,6,644,6,645,6,646,6,647,6,648,6,649,6,650,6,651,6,652,6,653,6,654,6,655,6,656,6,657,6,658,6,659,6,660,6,661,6,662,6,663,6,664,6,665,6,666,6,667,6,668,6,669,6,670,6,671,6,672,6,673,6,674,6,675,6,676,6,677,6,678,6,679,6,680,6,681,6,682,6,683,6,684,6,685,6,686,6,687,6,688,6,689,6,690,6,691,6,692,6,693,6,694,6,695,6,696,6,697,6,698,6,699,6,700,6,701,6,702,6,703,6,704,6,705,6,706,6,707,6,708,6,709,6,710,6,711,6,712,6,713,6,714,6,715,6,716,6,717,6,718,6,719,6,720,6,721,6,722,6,723,6,724,6,725,6,726,6,727,6,728,6,729,6,730,6,731,6,732,6,733,6,734,6,735,6,736,6,737,6,738,6,739,6,740,6,741,6,742,6,743,6,744,6,745,6,746,6,747,6,748,6,749,6,750,6,751,6,752,6,753,6,754,6,755,6,756,6,757,6,758,6,759,6,760,6,761,6,762,6,763,6,764,6,765,6,766,6,767,6,768,6,769,6,770,6,771,6,772,6,773,6,774,6,775,6,776,6,777,6,778,6,779,6,780,6,781,6,782,6,783,6,784,6,785,6,786,6,787,6,788,6,789,6,790,6,791,6,792,6,793,6,794,6,795,6,796,6,797,6,798,6,799,6,800,6,801,6,802,6,803,6,804,6,805,6,806,6,807,6,808,6,809,6,810,6,811,6,812,6,813,6,814,6,815,6,816,6,817,6,818,6,819,6,820,6,821,6,822,6,823,6,824,6,825,6,826,6,827,6,828,6,829,6,830,6,831,6,832,6,833,6,834,6,835,6,836,6,837,6,838,6,839,6,840,6,841,6,842,6,843,6,844,6,845,6,846,6,847,6,848,6,849,6,850,6,851,6,852,6,853,6,854,6,855,6,856,6,857,6,858,6,859,6,860,6,861,6,862,6,863,6,864,6,865,6,866,6,867,6,868,6,869,6,870,6,871,6,872,6,873,6,874,6,875,6,876,6,877,6,878,6,879,6,880,6,881,6,882,6,883,6,884,6,885,6,886,6,887,6,888,6,889,6,890,6,891,6,892,6,893,6,894,6,895,6,896,6,897,6,898,6,899,6,900,6,901,6,902,6,903,6,904,6,905,6,906,6,907,6,908,6,909,6,910,6,911,6,912,6,913,6,914,6,915,6,916,6,917,6,918,6,919,6,920,6,921,6,922,6,923,6,924,6,925,6,926,6,927,6,928,6,929,6,930,6,931,6,932,6,933,6,934,6,935,6,936,6,937,6,938,6,939,6,940,6,941,6,942,6,943,6,944,6,945,6,946,6,947,6,948,6,949,6,950,6,951,6,952,6,953,6,954,6,955,6,956,6,957,6,958,6,959,6,960,6,961,6,962,6,963,6,964,6,965,6,966,6,967,6,968,6,969,6,970,6,971,6,972,6,973,6,974,6,975,6,976,6,977,6,978,6,979,6,980,6,981,6,982,6,983,6,984,6,985,6,986,6,987,6,988,6,989,6,990,6,991,6,992,6,993,6,994,6,995,6,996,6,997,6,998,6,999,6,1000,6,1001,6,1002,6,1003,6,1004,6,1005,6,1006,6,1007,6,1008,6,1009,6,1010,6,1011,6,1012,6,1013,6,1014,6,1015,6,1016,6,1017,6,1018,6,1019,6,1020,6,1021,6,1022,6,1023,6,1024,6,1025,6,1026,6,1027,6,1028,6,1029,6,1030,6,1031,6,1032,6,1033,6,1034,6,1035,6,1036,6,1037,6,1038,6,1039,6,1040,6,1041,6,1042,6,1043,6,1044,6,1045,6,1046,6,1047,6,1048,6,1049,6,1050,6,1051,6,1052,6,1053,6,1054,6,1055,6,1056,6,1057,6,1058,6,1059,6,1060,6,1061,6,1062,6,1063,6,1064,6,1065,6,1066,6,1067,6,1068,6,1069,6,1070,6,1071,6,1072,6,1073,6,1074,6,1075,6,1076,6,1077,6,1078,6,1079,6,1080,6,1081,6,1082,6,1083,6,1084,6,1085,6,1086,6,1087,6,1088,6,1089,6,1090,6,1091,6,1092,6,1093,6,1094,6,1095,6,1096,6,1097,6,1098,6,1099,6,1100,6,1101,6,1102,6,1103,6,1104,6,1105,6,1106,6,1107,6,1108,6,1109,6,1110,6,1111,6,1112,6,1113,6,1114,6,1115,6,1116,6,1117,6,1118,6,1119,6,1120,6,1121,6,1122,6,1123,6,1124,6,1125,6,1126,6,1127,6,1128,6,1129,6,1130,6,1131,6,1132,6,1133,6,1134,6,1135,6,1136,6,1137,6,1138,6,1139,6,1140,6,1141,6,1142,6,1143,6,1144,6,1145,6,1146,6,1147,6,1148,6,1149,6,1150,6,1151,6,1152,6,1153,6,1154,6,1155,6,1156,6,1157,6,1158,6,1159,6,1160,6,1161,6,1162,6,1163,6,1164,6,1165,6,1166,6,1167,6,1168,6,1169,6,1170,6,1171,6,1172,6,1173,6,1174,6,1175,6,1176,6,1177,6,1178,6,1179,6,1180,6,1181,6,1182,6,1183,6,1184,6,1185,6,1186,6,1187,6,1188,6,1189,6,1190,6,1191,6,1192,6,1193,6,1194,6,1195,6,1196,6,1197,6,1198,6,1199,6,1200,6,1201,6,1202,6,1203,6,1204,6,1205,6,1206,6,1207,6,1208,6,1209,6,1210,6,1211,6,1212,6,1213,6,1214,6,1215,6,1216,6,1217,6,1218,6,1219,6,1220,6,1221,6,1222,6,1223,6,1224,6,1225,6,1226,6,1227,6,1228,6,1229,6,1230,6,1231,6,1232,6,1233,6,1234,6,1235,6,1236,6,1237,6,1238,6,1239,6,1240,6,1241,6,1242,6,1243,6,1244,6,1245,6,1246,6,1247,6,1248,6,1249,6,1250,6,1251,6,1252,6,1253,6,1254,6,1255,6,1256,6,1257,6,1258,6,1259,6,1260,6,1261,6,1262,6,1263,6,1264,6,1265,6,1266,6,1267,6,1268,6,1269,6,1270,6,1271,6,1272,6,1273,6,1274,6,1275,6,1276,6,1277,6,1278,6,1279,6,1280,6,1281,6,1282,6,1283,6,1284,6,1285,6,1286,6,1287,6,1288,6,1289,6,1290,6,1291,6,1292,6,1293,6,1294,6,1295,6,1296,6,1297,6,1298,6,1299,6,1300,6,1301,6,1302,6,1303,6,1304,6,1305,6,1306,6,1307,6,1308,6,1309,6,1310,6,1311,6,1312,6,1313,6,1314,6,1315,6,1316,6,1317,6,1318,6,1319,6,1320,6,1321,6,1322,6,1323,6,1324,6,1325,6,1326,6,1327,6,1328,6,1329,6,1330,6,1331,6,1332,6,1333,6,1334,6,1335,6,1336,6,1337,6,1338,6,1339,6,1340,6,1341,6,1342,6,1343,6,1344,6,1345,6,1346,6,1347,6,1348,6,1349,6,1350,6,1351,6,1352,6,1353,6,1354,6,1355,6,1356,6,1357,6,1358,6,1359,6,1360,6,1361,6,1362,6,1363,6,1364,6,1365,6,1366,6,1367,6,1368,6,1369,6,1370,6,1371,6,1372,6,1373,6,1374,6,1375,6,1376,6,1377,6,1378,6,1379,6,1380,6,1381,6,1382,6,1383,6,1384,6,1385,6,1386,6,1387,6,1388,6,1389,6,1390,6,1391,6,1392,6,1393,6,1394,6,1395,6,1396,6,1397,6,1398,6,1399,6,1400,6,1401,6,1402,6,1403,6,1404,6,1405,6,1406,6,1407,6,1408,6,1409,6,1410,6,1411,6,1412,6,1413,6,1414,6,1415,6,1416,6,1417,6,1418,6,1419,6,1420,6,1421,6,1422,6,1423,6,1424,6,1425,6,1426,6,1427,6,1428,6,1429,6,1430,6,1431,6,1432,6,1433,6,1434,6,1435,6,1436,6,1437,6,1438,6,1439,6,1440,6,1441,6,1442,6,1443,6,1444,6,1445,6,1446,6,1447,6,1448,6,1449,6,1450,6,1451,6,1452,6,1453,6,1454,6,1455,6,1456,6,1457,6,1458,6,1459,6,1460,6,1461,6,1462,6,1463,6,1464,6,1465,6,1466,6,1467,6,1468,6,1469,6,1470,6,1471,6,1472,6,1473,6,1474,6,1475,6,1476,6,1477,6,1478,6,1479,6,1480,6,1481,6,1482,6,1483,6,1484,6,1485,6,1486,6,1487,6,1488,6,1489,6,1490,6,1491,6,1492,6,1493,6,1494,6,1495,6,1496,6,1497,6,1498,6,1499,6,1500,6,1501,6,1502,6,1503,6,1504,6,1505,6,1506,6,1507,6,1508,6,1509,6,1510,6,1511,6,1512,6,1513,6,1514,6,1515,6,1516,6,1517,6,1518,6,1519,6,1520,6,1521,6,1522,6,1523,6,1524,6,1525,6,1526,6,1527,6,1528,6,1529,6,1530,6,1531,6,1532,6,1533,6,1534,6,1535,6,1536,6,1537,6,1538,6,1539,6,1540,6,1541,6,1542,6,1543,6,1544,6,1545,6,1546,6,1547,6,1548,6,1549,6,1550,6,1551,6,1552,6,1553,6,1554,6,1555,6,1556,6,1557,6,1558,6,1559,6,1560,6,1561,6,1562,6,1563,6,1564,6,1565,6,1566,6,1567,6,1568,6,1569,6,1570,6,1571,6,1572,6,1573,6,1574,6,1575,6,1576,6,1577,6,1578,6,1579,6,1580,6,1581,6,1582,6,1583,6,1584,6,1585,6,1586,6,1587,6,1588,6,1589,6,1590,6,1591,6,1592,6,1593,6,1594,6,1595,6,1596,6,1597,6,1598,6,1599,6,1600,6,1601,6,1602,6,1603,6,1604,6,1605,6,1606,6,1607,6,1608,6,1609,6,1610,6,1611,6,1612,6,1613,6,1614,6,1615,6,1616,6,1617,6,1618,6,1619,6,1620,6,1621,6,1622,6,1623,6,1624,6,1625,6,1626,6,1627,6,1628,6,1629,6,1630,6,1631,6,1632,6,1633,6,1634,6,1635,6,1636,6,1637,6,1638,6,1639,6,1640,6,1641,6,1642,6,1643,6,1644,6,1645,6,1646,6,1647,6,1648,6,1649,6,1650,6,1651,6,1652,6,1653,6,1654,6,1655,6,1656,6,1657,6,1658,6,1659,6,1660,6,1661,6,1662,6,1663,6,1664,6,1665,6,1666,6,1667,6,1668,6,1669,6,1670,6,1671,6,1672,6,1673,6,1674,6,1675,6,1676,6,1677,6,1678,6,1679,6,1680,6,1681,6,1682,6,1683,6,1684,6,1685,6,1686,6,1687,6,1688,6,1689,6,1690,6,1691,6,1692,6,1693,6,1694,6,1695,6,1696,6,1697,6,1698,6,1699,6,1700,6,1701,6,1702,6,1703,6,1704,6,1705,6,1706,6,1707,6,1708,6,1709,6,1710,6,1711,6,1712,6,1713,6,1714,6,1715,6,1716,6,1717,6,1718,6,1719,6,1720,6,1721,6,1722,6,1723,6,1724,6,1725,6,1726,6,1727,6,1728,6,1729,6,1730,6,1731,6,1732,6,1733,6,1734,6,1735,6,1736,6,1737,6,1738,6,1739,6,1740,6,1741,6,1742,6,1743,6,1744,6,1745,6,1746,6,1747,6,1748,6,1749,6,1750,6,1751,6,1752,6,1753,6,1754,6,1755,6,1756,6,1757,6,1758,6,1759,6,1760,6,1761,6,1762,6,1763,6,1764,6,1765,6,1766,6,1767,6,1768,6,1769,6,1770,6,1771,6,1772,6,1773,6,1
```

Il paraît que des ennemis implacables assurent la défense de ce fameux couloir. Ils ne savent pas à qui ils ont affaire.

LABYRINTHE

Olivier ANGENOT

ENTRÉE →



Mode d'emploi :
Dans le programme.

```

100 REM HUNTER FOUR TI 99/4A
110 REM BASIC SIMPLE
120 REM AUTEUR:ANGENOT O.
130 CALL CLEAR
140 REM INTRODUCTION DU
150 REM JEU
160 CALL CHAR(96,"FFFFFFFFFFFFFF")
170 CALL COLOR(9,1,1)
180 CALL SCREEN(7)
190 PRINT " "
200 PRINT " "
210 CALL COLOR(9,5,1)
220 FOR I=1 TO 15
230 CALL SOUND(-300,-6,1)
240 CALL COLOR(9,16,1)
250 CALL COLOR(9,5,1)
260 CALL SOUND(-200,-7,1)
270 NEXT I
280 CALL SOUND(800,-7,4)
290 FOR C=1 TO 4
300 FOR I=24 TO 1 STEP 4
310 CALL SOUND(200,-7,1)
320 NEXT I
330 FOR I=1 TO 24 STEP 4
340 CALL SOUND(200,-7,1)
350 NEXT I
360 NEXT C
370 CALL CLEAR
380 REM DEFINITION DES
390 REM CARACTERES GRAFIQUES
400 REM DES VARIABLES ET DES
410 REM COULEURS
420 DIM W(11)
430 Q=3
440 W(1)=5
450 W(2)=6
460 W(3)=7
470 W(4)=9
480 W(5)=13
490 W(6)=8
500 W(7)=4
510 W(8)=5
520 W(9)=6
530 W(10)=7
540 W(11)=9
550 FOR I=1 TO 16
560 CALL COLOR(I,16,1)
570 NEXT I
580 CALL COLOR(2,16,1)
590 CALL COLOR(16,2,16)
600 CALL CHAR(136,"0404060F390F")
610 CALL CHAR(137,"202060F09CF0")
620 CALL CHAR(138,"0024243CF3C")
630 CALL CHAR(139,"000000247E")
640 CALL CHAR(140,"003C")
650 CALL COLOR(14,2,3)
660 CALL CHAR(152,"0000183CE73C")
670 CALL CLEAR
680 PRINT "DIFFICULTE DU JEU"
690 PRINT " : : : : : DE 1 A 5 : : : : : "
700 CALL SOUND(200,1222,1)
710 CALL KEY(0,LL,S)
720 IF S=0 THEN 710
730 IF (LL<49)+(LL>53) THEN 670
740 V=LL-37
750 CALL SOUND(200,1222,1)
760 CALL CLEAR
770 CALL CHAR(133,"000044AA44")
780 CALL CHAR(134,"1122734A354C9221")
790 CALL CHAR(153,"818199FF998181")
800 CALL CHAR(129,"0024243CE73C")
810 CALL CHAR(155,"00824438384482")
820 SC=0
830 B=0
840 R=1
850 CALL CHAR(96,"FFFFFFFFFFFFFF")
860 CALL CHAR(144,"01071F3E7D74FD7E")
870 CALL CHAR(145,"80E0F87CFE1E5FDF")
880 CALL CHAR(146,"E7EF6F7B3E1F0701")
890 CALL CHAR(147,"5FFF9F2E8EFC880")
900 CALL COLOR(15,5,1)
910 CALL CHAR(97,"FEFDFBF7EFD7BF7F")
920 CALL CHAR(98,"7FBFDFEFF7FBFDFE")
930 CALL CHAR(104,"FFFFFFFFFFFFFF")
940 CALL CHAR(105,"FEFDFBF7EFD7BF7F")
950 CALL CHAR(106,"7FBFDFEFF7FBFDFE")
960 CALL CHAR(112,"FFFFFFFFFFFFFF")
970 CALL CHAR(113,"FEFDFBF7EFD7BF7F")
980 CALL CHAR(114,"7FBFDFEFF7FBFDFE")
990 CALL CHAR(120,"FFFFFFFFFFFFFF")
1000 CALL CHAR(121,"FEFDFBF7EFD7BF7F")
1010 CALL CHAR(122,"7FBFDFEFF7FBFDFE")
1020 CALL CHAR(46,"000000001")
1030 CALL COLOR(9,5,1)
1040 CALL COLOR(10,6,1)
1050 CALL COLOR(11,7,1)
1060 CALL COLOR(12,8,1)
1070 CALL CLEAR
1080 C=4
1090 Y=16
1100 CALL CHAR(154,"0024243CE73C")
1110 REM INDIQUE LE NOMBRE
1120 REM DE CHASSEURS ET
1130 REM LE SCORE
1140 CALL SCREEN(2)
1150 RANDOMIZE
1160 CALL CLEAR
1170 B=0
1180 CALL HCHAR(17,24,144)
1190 CALL HCHAR(17,25,145)
1200 CALL HCHAR(18,24,146)
1210 CALL HCHAR(18,25,147)
1220 FOR I=1 TO 50
1230 CALL HCHAR(INT(24*RND)+1,INT(29*RND)+3,46)
1240 NEXT I
1250 A$="VAISSEAU : "&" "&STR$(Q)
1260 FOR I=1 TO LEN(A$)
1270 CALL HCHAR(4,8+I,ASC(SEG$(A$,I,1)))
1280 CALL SOUND(10,-5,5)
1290 NEXT I
1300 A$="SCORE : "&" "&STR$(SC)
1310 FOR I=1 TO LEN(A$)
1320 CALL HCHAR(6,8+I,ASC(SEG$(A$,I,1)))
1330 CALL SOUND(10,-5,5)
1340 NEXT I
1350 FOR DELAI=1 TO 300
1360 NEXT DELAI
1370 REM DESSIN DE LA BASE
1380 PRINT "*****a b*****"
1390 PRINT "hhhhhhhhhh" " jhhhhhhhhh"
1400 PRINT "hhhhhhhhhh" " hhhhhhhhhh"
1410 PRINT "ppppppqhha*****bhrrppppppp"
1420 PRINT "ppppppqphihhhhhhhhhjprpppppp"
1430 PRINT "ppppppqphihhhhhhhhhjpprppppp"
1440 PRINT "xxxxxvppppppppppppppppzxxxx"
1450 PRINT "xxxxxpppppppppppppppprpxxxx"
1460 PRINT "xxvxxpppppppppppppppprxxzxx"
1470 PRINT "axxyxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxb"
1480 PRINT "axyxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxzb"
1490 PRINT "yxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxz"
1500 PRINT "a*****b"
1510 CALL HCHAR(21,Y,129)
1520 REM DEBUT DU JEU
1530 CALL KEY(0,K,S)
1540 IF S=0 THEN 1670
1550 IF K=83 THEN 1580
1560 IF K=68 THEN 1620
1570 IF K=13 THEN 2300
1580 Y=Y-1
1590 CALL HCHAR(21,Y+1,120)
1600 GOTO 1640
1610 B=0
1620 Y=Y+1
1630 CALL HCHAR(21,Y-1,120)
1640 CALL HCHAR(21,Y,129)
1650 REM CHANGEMENT DE
1660 REM COULEUR DE LA BASE
1670 C=C+1
1680 CALL COLOR(13,2,W(C-4))
1690 FOR I=4 TO 1 STEP -1
1700 CALL COLOR(I+8,W(C-I),1)
1710 NEXT I
1720 REM DEPART DES
1730 REM CHASSEURS ENNEMIS
1740 IF C=11 THEN 1760
1750 GOTO 1770
1760 C=4
1770 IF B=1 THEN 1820
1780 B=INT((5*RND)+14)
1790 HH=INT(4*RND)+152
1800 H=V
1810 CALL GCHAR(H-1,G,SS)
1820 REM DEPLACEMENTS DES
1830 REM CHASSEURS ENNEMIS
1840 CALL HCHAR(H-1,G,SS)
1850 F=INT((8*RND)-3)/4)
1860 IF (G+F<14)+(G+F>19) THEN 1870 ELSE
1880
1870 F=-F
1880 G=INT(G+F)
1890 B=1
1900 CALL GCHAR(H,G,SS)
1910 CALL HCHAR(H,G,HH)
1920 IF H=23 THEN 1970
1930 H=H+1
1940 GOTO 1530
1950 REM L'ENNEMI PASSE
1960 REM DERRIERE VOUS
1970 Q=Q-1
1980 FOR I=10 TO 30 STEP 5
1990 CALL SOUND(100,-6,1)
2000 NEXT I
2010 FOR I=1 TO 30
2020 NEXT I
2030 CALL HCHAR(21,Y,134)
2040 FOR I=1 TO 3
2050 CALL SCREEN(16)
2060 CALL SCREEN(2)
2070 NEXT I
2080 FOR I=24 TO 1 STEP 4
2090 CALL SOUND(200,-7,1)
2100 NEXT I
2110 FOR I=1 TO 24 STEP 4
2120 CALL SOUND(200,-7,1)
2130 NEXT I
2140 FOR DELAI=1 TO 100
2150 NEXT DELAI
2160 IF Q<0 THEN 2190 ELSE 1150
2170 REM VOUS N'AVEZ PLUS DE
2180 REM CHASSEUR
2190 CALL CLEAR
2200 CALL SCREEN(5)
2210 PRINT "VOUS AVEZ "SC:"POINTS"
2220 PRINT " : : : : : "
2230 PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER ?"
2240 CALL SOUND(200,1222,1)
2250 CALL KEY(0,K,S)
2260 IF S=0 THEN 2250
2270 CALL SOUND(200,1222,1)
2280 IF K=79 THEN 370
2290 END
2300 IF H>21 THEN 1530
2310 CALL VCHAR(15,Y,133,6)
2320 CALL SOUND(-300,-7,1)
2330 CALL HCHAR(20,Y,120)
2340 CALL VCHAR(17,Y,112,3)
2350 CALL VCHAR(15,Y,104,2)
2360 SC=SC+10
2370 IF SC=R*500 THEN 2390 ELSE 2700
2380 REM BONUS A 500 POINTS
2390 CALL SOUND(4,1457,1,453,2,876,3)
2400 CALL SOUND(34,345,7,564,3,1324,1)
2410 CALL SOUND(200,234,5,-4,1,234,3)
2420 Q=Q+1
2430 CALL SOUND(2000,-6,3)
2440 CALL HCHAR(21,Y,120,2)
2450 CALL HCHAR(18,Y,136)
2460 CALL HCHAR(18,Y+1,137)
2470 FOR T=1 TO 70
2480 NEXT T
2490 CALL HCHAR(18,Y,112,2)
2500 CALL HCHAR(15,Y,138)
2510 FOR T=1 TO 70
2520 NEXT T
2530 CALL HCHAR(15,Y,104)
2540 CALL HCHAR(12,Y,139)
2550 FOR T=1 TO 70
2560 NEXT T
2570 CALL HCHAR(12,Y,32)
2580 CALL HCHAR(8,Y,140)
2590 FOR T=1 TO 70
2600 NEXT T
2610 CALL HCHAR(8,Y,32)
2620 R=R+1
2630 IF V>18 THEN 2640 ELSE 2670
2640 V=18
2650 IF SC=R*500 THEN 2660 ELSE 2670
2660 V=V-1
2670 FOR DELAI=1 TO 200
2680 NEXT DELAI
2690 GOTO 1150
2700 IF Y=INT(G) THEN 2720 ELSE 2780
2710 SC=SC+10
2720 CALL GCHAR(H-1,G+1,SS)
2730 CALL HCHAR(H-1,G,134)
2740 CALL SOUND(300,-5,1)
2750 CALL HCHAR(H-1,G,SS)
2760 B=0
2770 GOTO 1670
2780 SC=SC-10
2790 GOTO 1670

```

TU Y EST PRESQUE MON PAPA!
ESSAYE ENCORE UNE FOIS

ORIC 1/ATMOS

Suite de la page 6

```

25120 DATA169,7,32,0,137,32,0,132
76,209,135,169,32,141,66,189,141,
67,189
25130 DATA76,0,150,169,7,197,1,20
8,3,32,0,139,32,0,138,76,0,136
25200 FORA=#8800TO#8883:REAR#B:POK
ER,B:NEXTRA
25210 DATA32,0,129,32,0,131,32,0,
133,169,2,197,1,208,49,174,110,190
,224,32
25220 DATA240,31,173,188,190,141,
66,190,173,189,190,141,67,190,169,
32,141
25230 DATA188,190,141,189,190,169
,4,32,0,137,32,0,129,76,64,136,169
,32,141
25240 DATA188,190,141,189,190,76,
0,151,169,4,197,1,208,49,174,206,1
89,224,32
25250 DATA240,31,173,204,189,141,
82,189,173,205,189,141,83,189,169,
32,141
25260 DATA204,189,141,205,189,1
69,6,32,0,137,32,0,131,76,119,136,
169,32
25270 DATA141,204,189,141,205,189
,76,0,151,169,6,197,1,208,49,174,2
22,188
25280 DATA224,32,240,31,173,224,1
88,141,98,188,173,221,188,141,99,1
88
25290 DATA169,32,141,220,188,141,
221,188,169,8,32,0,137,32,0,133,76
,174
25300 DATA136,169,32,141,220,188,
141,221,188,76,0,151,32,0,138,76,0
,135
30000 RETURN
40000 REM*****
40001 REM# FREQUENCE *
40002 REM*****
40010 FORA=#9010TO#9010+164:READB
:POKER,B:NEXTRA
40015 DATA2
40020 DATA2,26,10,2,10,13,12,12,1
1,24,3,9,12,24,4,8,26,2,21,2,24,12
,10
40030 DATA11,9,12,25,2,20,2,20,6
40040 DATA36,2,2,8,12,24,12,8,4
40050 DATA24,11,13,13,11,11,25,3
40060 DATA8,12,24,2,2,8,28,10,10,
28,0,3
40065 DATA37,2,26,10,2,10,13,12,1
2,11,24,3,9,12,24,4,8,26,2,21,2,24
,12,10
40070 DATA11,9,12,25,2,20,2,20,6,
36,2,2,8,12,24,12,8,4,24,11,13,13,
11,11,25,3
40080 DATA8,12,24,2,2,8,28,10,10,
28,8,3,7,2,26,10,2,10,13,12,12,11
,24,3,9,12
40090 DATA24,4,8,26,2,21,2,24,12,
10,11,9,12,25,2,20,2,20,6,36,2,2,8
,12,24,12,8
40100 RETURN
50000 REM*****
50001 REM# PRESENTATION *
50002 REM*****
50010 HIR#S:PAPER# INK4:PRINTCHR#
(17)
50020 REPEAT
50025 READM,N,O,P
50030 IFM=999THEN50040ELSESECURSETM
,N,1:DRAWO,P,1
50040 UNTILM=999ORN=999ORO=999ORP
=999
50100 DATA40,40,0,15,41,40,0,15,4
2,40,0,2,43,41,0,2,44,42,0,2,45,43
,0,1,46,43
50110 DATA0,1,47,42,0,2,48,41,0,2
,49,40,0,2,50,40,5,0,50,41,5,0,52,
42,0,13,53
50120 DATA42,0,13,54,42,0,13,55,4
2,0,13,46,52,0,3,47,52,0,3,48,52,0
,3,49,52,0
50121 DATA3
50130 DATA60,48,0,7,61,48,0,7,62,
48,0,15,63,48,0,15,64,48,0,7,64,41
,7,0,64,46
50140 DATA7,0,64,47,7,0,72,40,0,1
5,73,40,0,15
50150 DATA78,40,0,15,79,40,0,15,8
0,46,0,9,81,46,0,9,82,46,5,0,82,47
,5,0,80,40
50160 DATA7,0,80,41,7,0,88,40,0,1
5,89,40,0,15,90,40,0,7,91,48,0,7
50170 DATA96,40,7,0,96,41,7,0,96,
42,7,0,96,43,7,0,99,44,0,5,100,44,
0,5,96,50,7
50180 DATA0,96,51,7,0,96,52,7,0,9
6,53,7,0,96,54,7,0,96,55,7,0
50190 DATA100,40,11,0,100,41,11,0
,100,42,0,11,109,42,0,11,108,54,11
,0,108,55
50200 DATA11,0,118,42,0,11,119,42
,0,11
50210 DATA124,46,7,0,124,47,7,0,1
24,48,7,0,124,49,7,0
50220 DATA136,40,0,15,137,40,0,15
,138,40,0,15,139,40,0,15,140,40,7,
0,140,41,7
50221 DATA0
50230 DATA140,47,9,0,140,48,9,0,1
40,54,9,0,140,55,9,0,146,42,0,4,14
7,42,0,4
50240 DATA148,49,0,4,149,49,0,4
50250 DATA154,40,0,15,155,40,0,15
,156,46,0,9,157,46,0,9,158,46,5,0,
158,47,5,0
50260 DATA156,40,7,0,156,41,7,0,1
64,40,0,15,165,40,0,15,166,48,0,7,
167,48,0,7
50269 DATA172
50270 DATA40,11,0,172,41,11,0,172
,42,0,11,173,42,0,11,172,54,11,0,1
72,55,11
50280 DATA0,102,42,0,11,103,42,0,
11
50290 DATA188,40,11,0,188,41,11,0
,188,42,0,6,189,42,0,6,188,47,11,0
,188,48,11
50300 DATA0,198,47,0,7,199,47,0,7
0,188,53,3
50301 DATA0
50400 CURSET114,100,0:CHAR66,0,1:
CURMOV6,0,0:CHAR89,0,1
50420 CURSET69,150,0:CHAR70,0,1:C
URMOV6,0,0:CHAR82,0,1:CURMOV6,0,0:
CHAR65,0,1
50430 CURMOV6,0,0:CHAR78,0,1:CURM
OV6,0,0:CHAR67,0,1:CURMOV6,0,0:CHA
R79,0,1
50440 CURMOV6,0,0:CHAR73,0,1:CURM
OV6,0,0:CHAR83,0,1:CURMOV6,0,0:CHA
R32,0,1
50450 CURMOV6,0,0:CHAR70,0,1:CURM
OV6,0,0:CHAR82,0,1:CURMOV6,0,0:CHA
R69,0,1
50460 CURMOV6,0,0:CHAR68,0,1:CURM
OV6,0,0:CHAR69,0,1:CURMOV6,0,0:CHA
R82,0,1
50470 CURMOV6,0,0:CHAR73,0,1:CURM
OV6,0,0:CHAR67,0,1
50475 CURSET40,100,0:FILL8,1,3
50480 FORA=1T04
50481 CURSET10,150,0:FILL2,1,3:FI
LL2,1,5:FILL2,1,1:FILL2,1,3:WAIT20
50482 CURSET10,150,0:FILL2,1,5:FI
LL2,1,1:FILL2,1,3:FILL2,1,5:WAIT20
50483 CURSET10,150,0:FILL2,1,1:FI
LL2,1,3:FILL2,1,5:FILL2,1,1:WAIT20
50490 NEXTRA
50491 FORA=1T015:SHOOT:WAITA*2:NE
XTRA:EXPLODE:WAIT10:EXPLODE:WAIT50A
:RETURN
50500 DATA999,999,999,999
55000 REM*****
55001 REM# EXPLICATIONS *
55002 REM*****
55005 TEXT
55006 PRINTCHR#(17)
55010 CLS:PAPER# INK3:PLOT12,5:"E
XPLICATIONS":PLOT12,6,"*****"
55020 PLOT8,6,1
55030 PLOT2,10,"LE BUT DU JEU EST
DE DEPLACER LES"
55040 PLOT2,11,"DEUX PERSONNAGES
AFIN DE FAIRE MONTER"
55050 PLOT2,12,"LES CRISSSES D'UN
TAPIS-ROULANT A L'"
55060 PLOT2,13,"AUTRE,CES DERNIER
ES ETANT EMPILEES"
55070 PLOT2,14,"EN HAUT A GAUCHE
DE L'ECRAN."
55080 PLOT2,15,"LES CRISSSES AINSI
ACHEMINEES RAPPORT-"
55090 PLOT2,16,"ENT DES POINTS A
CHARGE MANIPULATION"
55100 PLOT2,17,"LE PERSONNAGE DE
DROITE SE DEPLACE"
55110 PLOT2,18,"AVEC LES TOUCHES
COJ ET C.J."
55120 PLOT2,19,"LE PERSONNAGE DE
GAUCHE SE DEPLACE"
55130 PLOT2,20,"AVEC LES TOUCHES
CEJ ET C.J."
55140 PLOT2,21,"ATTENTION!!! 3 ER
REURS MAXIMUM":PLOT6,22,1
55150 PLOT7,22,"BONNE CHANCE !!!"
55155 PLOT7,25,"APPUYER SUR UNE T
OUCHE":GETA#
55200 RETURN
60000 GETA#
60010 IF#=#0"THEN#=#1

```



WORLD SERIE BASEBALL PAR IMAGINE POUR COMMODORE ET SPECTRUM

Mesdames et Messieurs, Ladies and Gentlemen... Vous allez assister en direct au choc du siècle entre les Tigres de Saint-Just et les Wheelies de Gergovie. Depuis vingt cinq ans de compétition, douze rencontres ont déjà eu lieu entre Wheelies et Tigres, se soldant par un nombre de victoires égal pour chacune des deux équipes. Les Wheelies ont remporté les trois derniers matchs en 1981, 1983 et 1984. Pour le moment l'écran géant nous montre les *Cheerleaders* (vous savez, ces mignonnes demoiselles juste assez dévêtues qui dansent et hurlent des encouragements à l'équipe locale, pendant les matchs, pour exciter le public) qui agitent si harmonieusement leurs gros pompons bleus et roses sur les accords suaves de "Stars and Stripes". Pour ceux qui n'ont que l'image et pas la couleur, je vous rappelle que les Wheelies jouent en rouge et sont à l'attaque alors que les Tigres ont gardé leurs maillots bleus et ont leur meilleur batteur sur le terrain : William Hycal.

cette partie. Le lancer de Dinal n'a laissé aucune chance à Hycal. Nous reconnaissons bien là notre meilleur joueur national. Le public s'échauffe, les cheerleaders chantent et s'agitent frénétiquement. Nous allons vraiment assister au match de la saison !

Cette petite description vous indique la richesse de ce logiciel. L'ensemble du terrain verdoie joyeusement à l'écran, alors que vous pouvez détailler l'action du joueur en train d'agir sur une fenêtre camouflée subtilement en écran géant. Pour ce qui est de l'intérêt du jeu, il n'est évident que pour les personnes qui désirent connaître le fonctionnement du baseball. L'ordinateur pratique ce sport sans défaillance, c'est vraiment à vous de progresser si vous désirez un



jour pouvoir suivre une rencontre à la télé ou dans la réalité si vous allez vous promener du côté des USA ou du Japon. Un seul détail reste choquant : les cheerleaders ne se rencontrent que dans les matchs de football. Pour le baseball, le public n'a droit qu'à un concert d'orgue pour l'ambiance.

Fred WHEELIE



RESUME DES EPISODES PRECEDENTS :
Le vol 747 pour Garges les Goneses est détourné sur Cuba. Pépé Louis transporte dans ses valises les prototypes des nouveaux micro-ordinateurs Appoil et Atrahi. Mais la police politique de Fidel Monastorio l'arrête, ainsi que Steve Jobard et Jack Tramolo.

11ème EPISODE : VOUS N'AUREZ PAS L'ALSACE ET LA LORRAINE !

Chaleur et poussière ! C'est la canicule sur La Havane, et seuls les moustiques échappent à la léthargie ambiante. Le fourgon cellulaire qui nous transporte vers je ne sais quelle destination est entièrement sous pression. On se croirait dans la cocotte-minute de Denis Papin. Tramolo transpire à gros bouillons et Jobard a tombé la veste. Quant à moi, béréte, gilet et bardé de mon pantalon de velours noir qui en a vu d'autres, je suis à l'abri des intempéries.

Les deux flics cubains qui nous escortent sont aussi bavards que Frédéric Mitterand mais en plus viril. Ils nous ont piqué les deux précieuses valises qu'ils ont placés sous le siège en feraille. La route cahote, la voiture tremblote, les lumières clignent, Tramolo crachote, il avale sa glotte, puis il toussote, un flic le tapote, Jobard l'asticote : "Touche pas à mon pote, ou alors j'te botte".

C'est Fidel Monastorio soimême, l'illustre père noël dictateur et grand évêque de la canne à sucre qui nous reçoit dans son bureau. Deux grands ventilateurs baignent sa barbe de courants d'air alizéens.

- Messieurs, je crois que nous avons mis la main sur des documents secrets de la plus haute importance stratégique ! Et de désigner les deux micro-prototypes qui sont sur son bureau.

- Shut up ! You dirty bastard rat communiste, s'emporte Jack Tramolo. Vous violez la conven-

tion de Genève et le droit international en nous retenant sur cette île qui sent le sucre rance et le poisson avarié ! Dans le genre anti-communiste primaire, Black Jack ne fait pas dans la dentelle.

-Vous ne pouvez pas nous retenir longtemps, ajoute Steve Jobard. Cela créerait un incident diplomatique entre nos deux pays...

Les trois hommes s'affrontent du regard, et on sent bien que des choses importantes sont en train de se décider. Je suis assis sur une chaise, un peu en retrait.

- Je n'ai pas l'intention de vous séquestrer, répond Monastorio. Simplement, je confisque ce matériel... Mais on va vous rendre vos passeports, conclut-il d'un ton mielleux.

Tramolo lève un poing rond comme une citrouille :

- Dirty son of a bitch, you bloody bastard, ces prototypes ont une valeur inestimable. Damned plutôt mourir que de les laisser entre les mains des rouges !

La fièvre monte à El Paso et les gars qui ne comprennent rien à l'anglais pointent leurs armes vers nous. Personnellement, je n'interviens pas dans la conversation car j'ai ma petite idée derrière la tête.

Les insultes de Tramolo ont irrité le dictateur et sa barbe se dresse à la verticale, signe que son menton a dû avancer brutalement de cinq bons centimètres.

- Hijo de Puta ! S'écrie-braille-t-il à son tour, l'oeil torve.

Ses narines palpitent si fort qu'une grosse mouche bleue s'y engouffre pour aller butiner le pistil de ce qui (vu du dessous) doit ressembler à une anémone de mer. On pressent que les colères du Monastorio ne doivent pas être piquées des hannetons.

Effectivement, il gonfle, s'enfle, rugit et finit par exploser comme un volcan un soir d'été à Pompéi. Il déverse un flot d'insultes en espagnol, éructe des bordées de jurons à l'encontre des capitalistes. Il couvrirait à lui

seul un amphithéâtre de carabins un jour de bizutage. Tramolo et Jobard ont reculé d'un pas sous l'impact du choc et de la violence du ton.

Le moulin à paroles du dictateur s'auto-entraîne. Plus il râle, plus il est en colère. Il sulfate à tout va et dans toutes les directions. Tout le monde en prend pour son grade. Il gesticule derrière son bureau, refait le monde en un quart-d'heure. On attend que ça retombe comme un soufflé, mais le bougre est plein de vitalité. Je laisse passer la tempête, vu qu'à mon âge plus grand chose ne peut me toucher. Ce gars-là me rappelle un peu le "VIEUX", mon supérieur hiérarchique, quand il pique ses colères méridionales dont la réputation a dépassé les limites de la maison pouлага pour s'étendre jusques aux confins du vaste monde.

Enfin, il ressort de tout ça que Monastorio n'aime pas qu'on se paye sa tête. C'est lui qui a le pouvoir ici, il le montre, l'explique, le fait comprendre et ajoute que nous ne sommes que des excréments du grand capital, qu'il peut nous jeter aux crocodiles quand bon lui semble, et que pour commencer il

Directeur de la Publication
Rédacteur en Chef:
Gérard CECCALDI
Directeur Technique:
Benoît PICAUD
Rédaction:
Michel DESANGLES
Michaël THEVENET
Secrétaire:
Martine CHEVALIER
Dessins:
CARALI
Editeur:
SHIFT Editions 27, rue du
Général Foy 75008 Paris
Distribution NMPP
Publicité au journal
Commission paritaire 66489
RC 83 B 6621
Imprimerie:
DULAC et JARDIN S.A
Evreux

AMSTRAD	Nervous Break Down	Page 26
V. MARTEL, B. LEGOY	Fast Boot Maker	Page 23
APPLE	F. Mutter	Page 23
CANON	F. COSTA DOS SANTOS	Page 22
COM 64	Crazy Squash	Page 3
JM. MARQUE	EXEL 100	Page 5
D. JRIKCYZK	FX 702 P	Page 21
DM. ZEIGLER	DM. ZEIGLER	Page 21
HECTOR	Group Hector	Page 24
F. BAILLY	MSX	Page 4
P. PAIR	ORIC	Page 5
F. FRANCOIS	PC 1500	Page 3
E. BAELDE	SPECTRUM	Page 8
D. THIBERGE	TI 99 (bs)	Page 27
OC AUGENOT	TI 99 (be)	Page 27
F. O. GODART	TO7	Page 2
F. N. MAGNIER	VIC 20	Page 25
A. BROUCHOUT	ZX 81	Page 21
BRICE RIVE		



Suite page 16

la Règle à Calcul

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4

Micro-ordinateur TI 99/4A Pal	1 100 F	<input type="checkbox"/>
Modulateur Secam France	500 F	<input type="checkbox"/>
Modulateur Péritel	500 F	<input type="checkbox"/>
Câble liaison magnéto cassettes	95 F	<input type="checkbox"/>
Magnéto cassettes Texas Instruments	595 F	<input type="checkbox"/>
Magnéto cassettes Lansay / Compteur et câble	370 F	<input type="checkbox"/>
Imprimante Seikosha GP 50 A	1 350 F	<input type="checkbox"/>
Imprimante Seikosha GP 500	2 500 F	<input type="checkbox"/>
Imprimante Epson RX80 friction/traction	4 150 F	<input type="checkbox"/>
Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire	2 390 F	<input type="checkbox"/>
Interface parallèle extérieure pour TI 99	1 090 F	<input type="checkbox"/>
Interface série extérieure pour Brother pour TI 99	1 090 F	<input type="checkbox"/>
Manette de jeux Super Joy à ventouse avec interface spéciale supportant 2 manettes (mal)	195 F	<input type="checkbox"/>
Manette Quick Shot II à ventouse Tir bloqué avec adaptateur pour 2 manettes (mal)	230 F	<input type="checkbox"/>
PROGRAMMATION		
Extended Basic manuel français	800 F	<input type="checkbox"/>
Super extended basic graph manuel français	1 200 F	<input type="checkbox"/>
Extension mémoire 32K extérieure	1 340 F	<input type="checkbox"/>
TI Logo n° 2 en français livrable avril (Module)	895 F	<input type="checkbox"/>
Mini mémoire livrable avril (Module)	895 F	<input type="checkbox"/>
K7 EPSILON/SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ETENDU		
Lunar Lander	95 F	<input type="checkbox"/>
Lunar Jumper	120 F	<input type="checkbox"/>
Solar system	120 F	<input type="checkbox"/>
● K7 Lunar Lander 2 + 2 K7 l'ensemble	260 F	<input type="checkbox"/>
K7 HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99		
N° 3 rubis sacré Basic étendu	95 F	<input type="checkbox"/>
N° 4 6 jeux dont Dark Crystal Basic étendu	120 F	<input type="checkbox"/>
N° 2 12 jeux dont Roland Garros Basic étendu	150 F	<input type="checkbox"/>

MODULES TEXAS ORGANISATION					
Gestion de fichiers 260 F	<input type="checkbox"/>	Gestion de rapports 375 F	<input type="checkbox"/>		
Gestion privée 360 F	<input type="checkbox"/>				
MODULES FUNWARE POUR TI 99/4					
Rabbit Rail ; Driving Demon ; St nick ; Ambulance					
L'ensemble :	400 F	<input type="checkbox"/>			
MODULES ROMOX POUR TI 99					
Princess and frog	120 F	<input type="checkbox"/>	Anteater	120 F	<input type="checkbox"/>
Rotor raiders	100 F	<input type="checkbox"/>	Hen pecked	100 F	<input type="checkbox"/>
MODULES EDUCATION					
Addition/Substraction					
n° 1 ou 2	147 F	<input type="checkbox"/>	Addition Cannon	147 F	<input type="checkbox"/>
Mission moins	147 F	<input type="checkbox"/>	Division/Dérivation	147 F	<input type="checkbox"/>
Météor-Multiplication	147 F	<input type="checkbox"/>	Multiplication I	147 F	<input type="checkbox"/>
Beginning Grammar	147 F	<input type="checkbox"/>	Early Learning	250 F	<input type="checkbox"/>
Nombre magic	147 F	<input type="checkbox"/>			

LOT N° 2 TOUT LE LOGO					
Module logo + mémoire 32 K	1 995 F	<input type="checkbox"/>			

A VOS CONSOLES TI 99/4 basic étendu disponible



MODULES LOISIRS

Connect Four	147 F	<input type="checkbox"/>	Jeux vidéo 2	147 F	<input type="checkbox"/>
Jeux rétro 1	147 F	<input type="checkbox"/>	The attack	147 F	<input type="checkbox"/>
Jeux rétro 2	147 F	<input type="checkbox"/>	Othello	206 F	<input type="checkbox"/>
Invaders	206 F	<input type="checkbox"/>	Munch Man	206 F	<input type="checkbox"/>
Car warks	147 F	<input type="checkbox"/>	Chasse aux wimpis	147 F	<input type="checkbox"/>
Soccer	250 F	<input type="checkbox"/>	Video Chess	250 F	<input type="checkbox"/>
Zero zap	147 F	<input type="checkbox"/>			

LOT N° 1 INDISPENSABLE					
● Module BASIC ETENDU manuel en français					
● K7 Basic par soi-même					
● K7 Lunar Lander 2 (simulation de vols spatiaux)	850 F	<input type="checkbox"/>			

MINI-MÉMOIRE
Ce module ne se contente pas de vous offrir 4 Ko de mémoire RAM (alimentée par pile) permettant la sauvegarde des programmes et données lorsque vous éteignez l'ordinateur...
Il a aussi :
● 4 Ko de mémoire morte (ROM) et 6 Ko de mémoire morte graphique (G - ROM) contenant des utilitaires très intéressants :
- accès possible à l'extension 32 K en TI basic ;
- chargement de programmes-objets écrits en assembleur, soit sur mini-mémoire, soit sur extension 32 K ;
- utilisation de PEEK et POKE, appel de sous-programmes habituellement non accessibles ;
- programme de recherche d'erreurs (Easy Bug - Debug).
Le module 1 340 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

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

T.I. logo N° 2 disponible

mini-mémoire

disponible avril.

BASIC ETENDU MANUEL EN FRANÇAIS

MODULES AVENTURE

Parsec	250 F	<input type="checkbox"/>	Tunnel of doom	350 F	<input type="checkbox"/>
Adventure pirate	350 F	<input type="checkbox"/>	Moonmine	250 F	<input type="checkbox"/>
Munch mobile	250 F	<input type="checkbox"/>	Micro surgeon	250 F	<input type="checkbox"/>
Buck rogers	350 F	<input type="checkbox"/>	Papeye	400 F	<input type="checkbox"/>
Retour du pirate	250 F	<input type="checkbox"/>	Demon attack	250 F	<input type="checkbox"/>
Mash	250 F	<input type="checkbox"/>	Burger time	250 F	<input type="checkbox"/>
Microsurgeon	250 F	<input type="checkbox"/>	Hopper	250 F	<input type="checkbox"/>
Hopper	250 F	<input type="checkbox"/>	Star trek	250 F	<input type="checkbox"/>
Jaw breaker	250 F	<input type="checkbox"/>	Treasure Island	250 F	<input type="checkbox"/>

MODULES ATARISOFT POUR TI 99

Moon patrol	219 F	<input type="checkbox"/>	Defender	219 F	<input type="checkbox"/>
Jungle hunt	219 F	<input type="checkbox"/>	Picnic Paranoia	250 F	<input type="checkbox"/>
Pole Position	210 F	<input type="checkbox"/>	Donkey kong	250 F	<input type="checkbox"/>
Protector II	250 F	<input type="checkbox"/>			

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

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



CONTRÔLEURS - LECTEURS DE DISQUETTES 360 Ko

● Carte contrôleur enfichable dans boîtier périphérique (compatible avec unités de disquettes Texas). Double face, double densité, 360 Ko.
● Unité de lecture de disquettes 5 1/4 SLIMLINE 360 Ko 1/2 hauteur (2 lecteurs peuvent tenir dans le compartiment "disque" du boîtier périphérique).
L'ensemble "disque" du boîtier périphérique 6 300 F

demandez la liste complète des modules de jeux et d'éducation.

BON DE COMMANDE TARIFS AVRIL 1985

Nom
Prénom
Adresse
Tél. :
Code Postal
Ville

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

LA RÈGLE À 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