



HEBDOGICIEL



M - 1815 - 80 - 10 F

ISSN-0760-6125

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

LA NUIT DES PUCES

TF1 - FOIRE DE PARIS - MINISTÈRE DE LA CULTURE/OCTET



AU PAVILLON VIVRE AVEC L'INFORMATIQUE AVEC LA PARTICIPATION D'EUROPET ET DE TELERAMA

CHAUDE LA NUIT, CHAUDE !

Enfin on s'occupe de nous à la télé ! Une émission entièrement consacrée à l'informatique et qui dure, tenez-vous bien, TOUTE la nuit du samedi 27 au dimanche 28 avril. Une nuit où vous ne serez pas seul à programmer devant votre ordinateur. Que va-t-il s'y passer ? Mystère et boule de gomme ! Sachez que les ordinateurs, les minitel, les pirates, Georges Leclère et votre journal idolâtré seront là. Le premier qui branche sa télé sur sa bécane au lieu de regarder cette émission, je lui bugge (*) son programme à mort et je lui scratche son DOS !

(*) Ou plutôt, je lui "bogue" son "listage" et je lui "abime" son "SED", comme dirait Savonet de l'Académie Informatique Française.

C'est nouveau, ça vient de sortir :

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

YODLE!!! YODLE!!! YODLE!!!...

COUCHO 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.

J'AI TOUCHÉ JACK TRAMIEL !

Jacques Tramiel était à la foire internationale de Hanovre avec ses nouveaux Atari. Nous aussi.

CARTE D'IDENTITE

Hanovre est une plaque tournante de l'industrie électronique en Allemagne. C'est dans cette ville, située à environ 650 kilomètres au nord-est de Paris qu'ont été fabriqués les premiers disques laser. Et c'est à environ dix bornes de là que se tient la plus grande foire d'Europe : la Foire d'Hanovre, d'où le nom. La semaine dernière, une partie de cette foire était consacrée à l'informatique. Pour donner une idée de l'importance de cette manifestation, il suffit de dire qu'elle fait environ deux kilomètres de long, que les déplacements intra-muros sont assurés par un service de bus gratuits et que le seul commerce qu'on ne puisse pas trouver dans son enceinte est un hôtel. Tout le reste est prévu : marchands de vêtements, de disques, supermarchés, restaurants, librairie, night-club... Un détail qui a son importance : le catalogue de la foire, section informatique ne fait rien moins que 3000 pages, écrit serré. Vous voyez le tableau ?

L'AMUR TUJURS

Vous savez pourquoi j'y suis allé, à Hanovre ? Ceux qui ont répondu "pour voir Tramiel" ont gagné une superbe statuette de lui en couleur. Pour l'obtenir, achetez 200 HHHHebdo, découpez ses photos et collez-les les unes sur les autres. C'est du plus bel effet. Le stand Atari était minuscule, mais un des plus fréquentés. Partout, le slogan "la puissance sans le prix" était repris, en anglais et en allemand. Et heureusement. Jack était là !

Petit bonhomme maussade avec une tête de requin en pleine crise de fringale, il a éclaté de rire et m'a vigoureusement serré la main lorsqu'on lui a dit que c'était moi qui avais écrit "Tramiel n'est pas mort, il bande encore". Vous vous rendez

compte, il lit l'HHHHebdo ! Si ça se trouve, il tape les programmes ! (Au fait, il doit me lire, en ce moment ! Salut, Jack.)

Bon, c'est bien joli de l'avoir vu, mais c'est surtout ses machines qui sont intéressantes. Surtout qu'il était là pour annoncer les prochains 32 bits auxquels il avait fait allusion pendant le Consumer Electronics Show de Las Vegas. Raté : pas de 32 bits, ni d'annonce, ni de spécifications avant Octobre ou Novembre. La raison : tout va être fait par Atari pour promouvoir la série "ST".

Cette fameuse série qui comprend deux appareils : le 130 ST, 128 Ko de Ram et le 520 ST, 512 Ko de Ram. Ils en sont où, ceux-là ? Le 130 ST est déjà en production depuis un mois déjà. Il sera lancé en Pal (standard vidéo anglais) et en Ntsc (le même, mais américain) dès le mois de Mai. Le 520 ST, lui, entre en production le mois prochain. Mais, ô subtilité infinie, le 130 semble d'ores et déjà mort : Atari a annoncé sa volonté d'imposer le 520 sur le marché, pour battre Apple sur son propre terrain : presque tous les programmes pour Macintosh sont prévus pour la version 128 Ko, compatibilité oblige. Les acheteurs de la version 512 Ko l'ont, en quelque sorte, dans l'os, puisqu'ils se retrouvent avec 384 Ko inutilisés. Sur Atari, pour la différence de prix, il est bien plus intéressant d'acheter un 520 qu'un 130.

LE GEM, ENCORE ?

Tu parles, encore ! Le Gem (Graphics Environment Manager, un gestionnaire de bureau



de Digital Research qui ressemble fort au système d'exploitation du Macintosh) sur IBM et sur Atari, c'est l'allocation

chômage à côté des impôts de Paul McCartney ! Deux 520 ST étaient exposés et contrairement au Consumer Electronics Show, ils étaient terminés, pas de fils qui dépassent, pas de bouts de plastique de tous les côtés et ce coup-ci le Gem était complètement implanté. Aie ! La claque qu'il se prend le

plus agréable. Sinon, il a toujours le plus beau processeur vidéo qui soit (256 couleurs simultanées sur l'écran, une résolution à chier partout) et le DOS le plus pourri qui soit. Et puis, il est toujours aussi compatible avec le 800 XL. De toutes façons, on vend les stocks et on se consacre au 520 ST excusez-



Macintosh ! C'est mieux ET en couleur ! Et quelles couleurs : trois potentiomètres, réglables avec la souris vous permettent de régler l'intensité de bleu, de rouge et de vert que vous voulez. Vous avez alors une infinité de nuances à disposition, puisque toutes peuvent être créées avec ces trois couleurs de base.

Pas de limite aux fenêtres, c'est plus rapide que sur le Mac, plus complet surtout. Normal : il suffisait de refaire le système du Mac en mieux ! Mission accomplie. Lorsque j'ai montré à Tramiel la couverture du numéro 78 où nous l'avions fait dire "Je vais tous vous bouffer", la réaction a été immédiate : "Vous avez oublié de dire que c'est LE PLUS VITE POSSIBLE !". En effet, pas d'échec, pas de "nous voulons x appareils en 198x", le but est de prendre TOUT le marché, et vite. Seuls concurrents : Apple et IBM. Et ils vous font peur ? Non, pas vraiment.

A côté de ça (je vous parlerais bien du 520 ST pendant encore 12 pages, mais il y a d'autres choses, dans la vie), Atari a toujours la gamme XE. XE, c'est le nouveau nom de l'Atari 800 XL et de ses avatars, notamment le 130 XE, qui n'est autre que le 800 XL avec 64 Ko de mémoire en plus. Petite transformation : le clavier est bien

moi de revenir là-dessus, mais c'est vraiment le fer de lance d'Atari.

ASSEZ D'ATARI, LES AUTRES !

Les autres, c'est d'abord Commodore. Avec le C128, qui existe, qui n'existe pas, qui est là, qui n'est pas là et qui marche ou qui ne marche pas.

Je vous garantis qu'il marche et qu'il est là, je l'ai essayé. Pas de Gem dessus, c'est bien dommage, mais il est au moins compatible CP/M : c'est déjà pas mal. Autre avantage : il est compatible avec le CBM 64, puisqu'une instruction spéciale (GO 64) lui permet d'être sous le contrôle de la Rom basic de ce dernier. A l'initialisation, l'écran

Suite page 16



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.

Quelques malheureux dollars en poche, nanti d'une foi inébranlable en sa bonne étoile, Lucky entra dans le tripot...

Marc SALAUM

Mode d'emploi :

La table était libre, LUCKY s'avança vers elle et y posa ses deux flingues. A droite, il empila maladroitement ses 22 dollars, en haut à gauche s'aligneraient les 5 cartes constituant la "main". En haut à droite, un emplacement était prévu pour les messages du croupier CANON.

Le croupier demanda : Valeur de la mise ? 1 à 9 dollars. LUCKY répondit prudemment 2. Les 5 cartes distribuées apparurent une à une : As de coeur, Roi de pique, 5 de trèfle, 6 de coeur et 6 de pique. En haut à droite, la première des 5 minuscules cartes cli-gnota. Il décida de garder les deux 6 et appuya 3 fois sur J et 2 fois sur G pour conserver les deux 6. 3 nouvelles cartes s'affichèrent. La "main" était maintenant la suivante : JOKER, 7 de coeur, As de trèfle et les deux 6. Il jeta le 7 et l'As en pressant G,J,J,G et n'obtint qu'un 10 et un valet. Un message apparut : JOKER ?? Il appuya sur 6 et sur la touche ".", le JOKER se transforma en 6 de trèfle. Le croupier annonça BRELAN et lui donna une fois sa mise, puis le jeu continua : Valeur de la mise ?...

Vous jouez avec 54 cartes; AS, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi dans chacune des 4 couleurs, trèfle, coeur, pique et carreau plus 2 JOKERS. Au début du jeu vous disposez de 22 dollars. Le programme recornait les configurations suivantes :

POKER : 4 cartes identiques plus 1 JOKER ou 3 cartes identiques plus 2 JOKERS : Mise multipliée par 10.
 FLUSH : 5 cartes se suivant dans la même couleur; ordre des cartes : AS, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi : Mise multipliée par 8.
 CARRE : 4 cartes identiques : Mise multipliée par 7.
 FULL : 3 cartes identiques plus 2 cartes identiques : Mise multipliée par 5.
 SUITE : 5 cartes se suivant de couleurs différentes : Mise multipliée par 3.
 COULEUR : 5 cartes dans la même couleur : Mise multipliée par 4.
 BRELAN : 3 cartes identiques : Mise multipliée par 1

Les paires et les doubles paires ne sont pas reconnues. Lorsque 1 ou 2 joueurs figurent dans la "main" à la fin des échanges, il faut donner la valeur et la couleur attribuées au(x) Joker(s). Frappez au clavier :

1 pour AS
 2 " 2
 3 " 3
 4 " 4
 5 " 5
 6 " 6
 7 " 7
 8 " 8
 9 " 9
 0 " 10
 V " Valet
 D " Dame
 R " Roi
 " " Trèfle
 " " Coeur
 " " Pique
 ? " Carreau



```

1 *****
2 * LUCKY JOE *
3 * CANON X-07 *
4 *BY Marc Salaum*
5 *****
10 CLS:CONSOLE,,0: CLEAR250
20 GOSUB20000
30 GOSUB15000
40 GOSUB24000
100 DIMP(4),D(4)
110 SP=115:SY=31
150 GOSUB21000
160 GA=22:TT=GA:GOSUB13000
500 BEEP40,5:LOCATE11,0:PRINT "Mis
e(1-9)"
510 MI$=INKEY$:IFMI$=" "THEN510
515 IFMI$<"1"ORMI$>"9"ORVAL(MI$)>T
TTHEN510ELSEMI$=VAL(MI$)
530 LOCATE15,0:PRINT "MI$;"
1000 'jeu
1005 B$="01234"
1040 FORW=1TO3
1060 IFW=1THEN1500
1080 B$="":LOCATE 11,0:PRINT "J
G";
1085 LINE(76,0)-(76,7):LINE(109,0)
-(109,7)
1090 LOCATE13,0:FORI=0TO4:PRINTCHR
$(150):NEXT
1100 A=TKEY("x"):FORZ=48TO52
1120 A$=INKEY$:IFA$=" "THEN LOCATE
13+(Z-48),0:PRINTCHR$(150):CH=32:
GOTO1170
1130 IFA$="J"THENB$=B$+CHR$(Z):CH=
32:GOTO1170
1160 IFA$<"G"THEN1120ELSECH=150
1170 LOCATE 13+(Z-48),0:PRINTCHR$(
CH);
1180 IFA$=" "THEN1120
1190 BEEP30,1
1195 FORI=1TO10:NEXTI
1200 NEXTZ
1210 IFB$=" "THEN2000
1500 FORX=1TOLEN(B$)
1520 NC=INT(RND(1)*54)
1540 IFA(NC,0)=OTHEN1520
1542 E=VAL(MID$(B$,X,1))
1545 BEEP10,2
1548 LOCATEE*2+1,0:PRINT CHR$(A(NC
,0))
1555 LOCATEE*2+1,1:PRINT CHR$(A(NC
,1))
1560 BEEP40,2:BEEP0,10
1570 D(E)=A(NC,0):A(NC,0)=0
1580 P(E)=A(NC,1):A(NC,1)=0
1600 NEXTX
1620 NEXTW
2000 'joker?
2005 FORI=0TO4
2020 IFD(I)<>254THEN2510
2025 LOCATE11,0:PRINT "Joker ?? "
2030 B$="1234567890VDR"
2040 C$=INKEY$:IFC$=" "THEN2040
2050 C=INSTR(B$,C$)
2060 IFC=0THEN2040
2065 BEEP40,2:LOCATE 17,0:IFC=10TH
ENPRINT "10";ELSEPRINTMID$(B$,C,1)
;
2070 D(I)=C+127
2200 C$=INKEY$:IFC$=" "THEN2200
2220 C=INSTR("1?";C$)
2230 IFC=0THEN2200
2235 BEEP40,2:PRINT CHR$(C+223);
2240 P(I)=C+223
2305 FORZ=25TO10STEP-1:BEEPZ,1:NEX
T
2310 LOCATEI*2+1,0:PRINT CHR$(D(I)
)
2320 LINE(4+I*12,0)-(13+I*12,0)
2330 LOCATEI*2+1,1:PRINT CHR$(P(I)
)
2510 PRESET((I*12)+9,18):NEXTI
3000 ' valeur main?
3500 BF=0:CO=1
3505 BF=0:CO=1
3520 FORI=0TO3
3530 FORT=I+1TO4
3540 BF=BF+ABS((D(I)=D(T)))
3545 IFP(I)<>P(T)THENC0=0
3550 NEXTI
3560 NEXTI
4000 ' suite?
4005 FORI=0TO3
4020 FORT=I+1TO4
4030 IFD(I)<=D(T)THEN4050
4040 GS=D(I):D(I)=D(T):D(T)=GS:GOT
04020
4050 NEXTT
4060 NEXTI
4070 FORI=0TO3
4080 IFD(I)<>D(I+1)-1THENSU=0:GOTO
5000
4090 NEXTI
4100 SU=1
5000 'aiguillage
5010 IFBF=10THEN XX=10:C$="Poker
":GOTO7000
5020 IFC0=1ANDSU=1THENXX=8:C$="Flu
sh ":GOTO7000
5030 IFBF=6THENXX=7:C$="Carre "
:GOTO7000
5040 IFBF=4THENXX=5:C$="Full "
:GOTO7000
5050 IFSU=1THENXX=3:C$="Suite "
:GOTO7000
5060 IFC0=1THENXX=4:C$="Couleur "
:GOTO7000
5070 IFBF=3THENC$="brelan ":XX=1
:GOTO7000
5080 C$="perdu ! "
6000 'perdu
6010 FORI=30TO40:BEEPI,1:NEXTI
6020 LOCATE11,0:PRINT C$
6030 TT=TT-MI:GOSUB12000
6070 GOSUB21020
6080 BEEP0,50
6085 IFTT=0THENLOCATE11,0:PRINT "
Plume..":GOTO8000
6090 GOTO500
7000 'gagne
7010 LOCATE11,0
7030 PRINTC$
7040 FORI=1TO20:BEEPXX*5,1:BEEP45,
2:NEXT7050 GA=MI*XX:IFTT+GA<198THE
N7060
7055 GA=198-TT:GOSUB13000:BEEP0,50
:GOTO9000
7060 TT=TT+GA:GOSUB13000
7070 BEEP0,50
7080 GOSUB21020
7090 GOTO500
8000 'plume
8010 FORI=1TO3:LOCATE 11,I:PRINTCH
R$(140+I);CHR$(143+I);CHR$(146+I);
:NEXTI
8030 R=40:T=-5
8040 GOSUB24005
8060 FORI=500TO50STEP-10:BEEPI,1:N
EXT
8070 OFF
9000 'banque saute
9010 A$="Heureux homme vous etes m
illionnaire "
9020 A$=A$+". le casino peut-il se
refaire en vous proposant une aut
re "
9030 A$=A$+"partie ? (O/N) "
9040 I=1
9050 BEEP30,2:BEEP10,1
9060 LOCATE 11,0
9070 PRINTMID$(A$,I,9):IFI=1THENB
EEP0,30
9080 I=I+1:IFI<LEN(A$)-9THEN9050
9090 IFTKEY("O")THENRUNELSEIFNOTTK
EY("N")THEN9080
9100 OFF
12000 'perte mise
12010 FORI=MITO1STEP-1
12020 BEEP20,2:BEEP0,10
12025 SY=SY-(POINT(SP,SY)=0):IFSY=
32THENSY=10:SP=SP+6
12030 FORJ=SPTOSP+5
12040 PRESET(J-2,SY)
12050 NEXTJ
12060 NEXTI
12070 RETURN
13000 'gagne mise
13010 FORI=1TOGA
13020 SY=SY+(POINT(SP,SY)):IFSY<10
THENSY=31:SP=SP-6
13030 SX=SP:SY=SY+(INT(RND(0)*3)-2
)
13040 PSET(SX,SY):PSET(SX+1,SY):PS
ET(SX+2,SY)
13048 BEEP30,2:BEEP0,10
13050 NEXTI
13060 RETURN
15000 'cadre
15010 FORI=4TO52STEP12
15020 LINE(I,0)-(I,17)
15030 LINE(I,17)-(I+9,17)
15040 LINE(I+9,17)-(I+9,0)
15050 LINE(I+9,0)-(I,0)
15070 NEXTI
15080 LINE(64,0)-(64,31)
15090 LINE(0,19)-(64,19)
15100 LINE(65,8)-(119,8)
15110 RETURN
20000 'graphisme
20010 FONT$(128)="252,0,16,48,80,1
6,48,120"
20020 FONT$(129)="252,0,124,76,28,
112,100,124"
20030 FONT$(130)="252,0,124,68,28,
12,68,124"
20040 FONT$(131)="252,0,8,24,56,10
4,124,8"
20050 FONT$(132)="252,0,124,96,120
,12,76,120"
20060 FONT$(133)="252,0,60,96,120,
108,108,56"
20070 FONT$(134)="252,0,124,124,12
,24,48,48"
20080 FONT$(135)="252,0,124,108,56
,124,108,124"
20090 FONT$(136)="252,0,56,108,108
,60,12,120"
20100 FONT$(137)="252,0,92,92,84,8
4,92,92"
20110 FONT$(138)="252,0,108,108,10
8,40,40,16"
20120 FONT$(139)="252,0,120,60,36,
36,60,120"
20130 FONT$(140)="252,0,124,100,12
4,120,92,68"
20140 FONT$(141)="252,0,0,0,0,12,2
8,60"
20150 FONT$(142)="56,56,24,8,16,16
,24,24"
20160 FONT$(143)="4,4,0,0,0,0,0,0
20170 FONT$(144)="252,0,0,0,252,25
2,124,124"
20180 FONT$(145)="60,0,196,68,16,1
6,84,124"
20190 FONT$(146)="0,56,144,128,12
4,0,0,0"
20200 FONT$(147)="252,0,0,0,128,22
4,240,248"
20210 FONT$(148)="248,56,176,32,16
,16,48,48"
20220 FONT$(149)="64,64,128,128,0,
0,0,0"
20230 FONT$(150)="252,132,132,132,
132,132,132,252"
20240 FONT$(224)="0,56,56,16,124,1
24,16,56"
20250 FONT$(225)="0,40,124,124,124
,56,16,16"
20260 FONT$(226)="0,16,56,124,124,
124,16,56"
20270 FONT$(227)="0,16,56,124,124,
56,16,0"
20280 FONT$(254)="252,0,68,56,84,1
24,56,16"
20290 FONT$(255)="124,124,124,84,5
6,40,108,108"
20300 RETURN
21000 'cartes
21010 DIMA(53,1)
21020 V=128:C=224
21030 FORI=0TO53
21040 A(I,0)=V:A(I,1)=C
21050 V=V+1:IFV>140THENV=128:C=C+1
21060 NEXTI
21070 A(52,0)=254:A(52,1)=255
21080 A(53,0)=254:A(53,1)=255
21090 RETURN
24000 'pistolet
24003 R=-2:T=0
24005 RESTORE25000
24010 FORI=1TO16
24020 READA,B,C,D
24030 LINE(A+R,B+T)-(C+R,D+T)
24040 NEXTI
24050 FORI=1TO18
24060 FORJ=21TO28
24070 IFPOINT(I+44,J)THENPSET(20-I
,J)
24080 NEXTJ,I
24090 RETURN
25000 DATA7,21,47,23,52,21,57,21
25010 DATA48,22,54,22,48,23,60,23
25020 DATA58,22,59,22,58,23,60,23
25030 DATA52,24,61,24,57,25,62,25
25040 DATA53,25,53,25,55,25,55,25
25050 DATA54,26,56,26,59,26,63,26
25060 DATA58,27,64,27,59,27,64,27
25070 DATA58,28,64,28,60,22,61,21

```

SUPER PAC

Encore une histoire de PAC mais qui devra, dans cette histoire, user de ses pouvoirs paralysants contre des méchants monstres articulés.

François DOUE

Mode d'emploi :
Into the program !.

```

READY.

1 REM #SUPER-PAC= CBM 64...PAR F.DOUE
2 POKE53280,11:POKE53281,10
3 PRINT"J"
4 PRINT"*****";TAB(3)"ICI SUPER PAC"
5 PRINT"*****";TAB(15)"PATIENCE"
6 PRINT"*****";TAB(11)"LES MONSTRES SERONT LA..."
7 PRINT"*****";TAB(11)"DANS 43 SECONDES!!"
8 GOSUB700:REM SON(BATTEMENTS)
9 REM LECTURE LANGAGE MACHINE
10 FORI=0T046:READMV:POKE49764+I,MV:NEXT:REM BOUCLE PRINCIPALE
25 FORI=0T017:READMV:POKE50016+I,MV:NEXT:REM PAUSE
26 GOSUB700
30 FORI=0T0210:READMV:POKE50048+I,MV:NEXT:REM MOUVEMENT DU JOUEUR
32 GOSUB700
35 FORI=0T0118:READMV:POKE50304+I,MV:NEXT:REM SCORE
36 FORI=0T0251:READMV:POKE50432+I,MV:NEXT:REM TIR
37 GOSUB700
38 FORI=0T0443:READMV:POKE49270+I,MV:NEXT:REM MOUVEMENT DES MONSTRES
39 REM DESSIN DES SPRITES:12 FORMES(MONSTRES),1 JOUEUR,2 BOULETTES
40 FORI=0T0244:READMV:POKE50680+I,MV:NEXT:REM TRACE DU TERRAIN
41 GOSUB700
42 FORI=0T015:FORI=0T063
43 READD:POKE14336+J*64+I,D:NEXTI:NEXTJ
45 REM DEBUT DE PARTIE
46 PRINT"*****VOULEZ LA REGLE DU JEU?"
47 GETR$:IFR$=""THEN47
48 IFR$="O"THENGOSUB600
50 POKE53280,11:POKE53281,10:PRINT"*****";TAB(4)"VITESSE?1 A 9"
52 GETC$:IFC$=""THEN52
54 U=VAL(C$):IFUC10RU10THEN48
55 C=35-3*U
57 REM TRACE DU CADRE
58 V=1024-U*55296:PRINT"J"
60 FORI=40T079:POKEV+I,102:POKEW+I,9:NEXT
70 FORI=119T0999STEP40:POKEV+I,102:POKEW+I,9:NEXT
80 FORI=999T0960STEP-1:POKEV+I,102:POKEW+I,9:NEXT
90 FORI=920T080STEP-40:POKEV+I,102:POKEW+I,9:NEXT
92 GOSUB400
94 GOTO175
96 IFC$=""THEN110
98 Q$=""D$=""
99 REM LIGNE TITRE ET SCORE
100 X$="":FORI=0T011:Q$=Q$+X$:NEXT:Q$=Q$+ "."
105 E$="":FORI=0T011:D$=D$+E$:NEXT:D$=D$+ "."
110 PRINT"*****";TAB(2)D$
120 FORI=0T06:PRINTTAB(2)Q$:PRINTTAB(2)D$:NEXT
175 PRINT"***** SCORE:0000 MAXI:":B
176 PRINT"*****";TAB(29)"VITESSE:";VAL(C$);":||"
177 POKE1484,32
200 REM INITIALISATIONS
  
```

COMMODORE 64



édito

Amstrad entre enfin dans le Soft-parade avec une dizaine de logiciels. Les premiers softs pour cette machine étaient un peu simplistes et ne présentaient guère qu'un avantage : ils existaient et étaient disponibles en même temps que la machine. Avec le succès qu'a rencontré le CPC 464, les développeurs de logiciels se sont mis sérieusement au travail et cette deuxième génération de jeux soutient aisément la comparaison avec les produits pour des ordinateurs plus anciens. Décidément, cet engin n'a pas fini de faire parler de lui.

A part ça, vous trouverez dans ce numéro des pages numérotées avec des caractères d'imprimerie qui forment soit des articles, soit des listings pour différentes machines, quelques petits dessins et photos plus ou moins en couleurs égayant la chose. Rien de bien original si on considère la presse en général et la presse informatique en particulier. Ah, oui, quand même une particularité par rapport au mensuel et au bimestriel : c'est un hebdomadaire. Encore que l'originalité se discute par rapport aux autres hebdomadaires, il suffirait que Paris Match ou L'Express publie quelques listings...

Mais qu'est ce que je raconte, moi ? Je n'ai donc rien à dire ? Ben, non.

Gérard Ceccaldi



```

220 POKE53287,0:POKE53288,1:POKE53289,2
230 POKE2040,233:POKE2041,230:POKE2042,226:POKE2043,231:POKE2044,232
235 :POKE2045,231:POKE2046,232
240 POKE53248,24:POKE53249,58:POKE53250,64:POKE53251,226:POKE53252,176
250 POKE53253,132:POKE53264,2:POKE971,204:POKE972,5:POKE53269,7
260 POKE977,C:POKE53278,0:POKE649,1:POKE978,201:POKE980,198
261 S=212*256:POKE5+15,250:POKE5+18,129
263 POKE975,2*U:POKE976,16*U:POKE973,0:POKE974,0:POKE650,128:POKE2,0
265 POKE53290,2:POKE53291,2:POKE53292,2:POKE53293,2
267 POKE251,81:POKE252,4:POKE253,190:POKE254,7:POKE54296,24
270 GETD$:IFD$=""Z"THEN270
280 SYS49764
282 REM FIN DE PARTIE
285 H=54272:POKEH+6,240:POKEH+5,0:POKEH+4,0:POKEH+4,17
288 EE=0:FORI=0T04STEP-1:EE=EE+1:IFEE/2=INT(EE/2)THENPOKE53269,7:GOTO295
290 POKE53269,0
295 FORJ=0T01STEP-1:FORKK=2*J*10080-2*J*1:POKEH+1,KK:NEXTKK,J,I:POKEH+0
305 P=PEEK(1036)-48+10*(PEEK(1035)-48)+100*(PEEK(1034)-48)+1000*(PEEK(1033)-48)
310 IFC(ATHENFORI=0T03:POKE1045+I,PEEK(1033+I)):POKEH+21+I,1:NEXT:B=H
315 POKE53269,0
320 PRINT"*****";TAB(5)"UNE AUTRE PARTIE?"
330 GETR$:IFR$=""THEN330
332 IFR$="N"THEN350
340 IFR$="O"THEN330
348 PRINT"*****";TAB(5)"
:GOTO45
350 PRINT"*****IL FAUT VOIR...":END
395 REM TRACE DU DECOR AU HASARD
400 POKE970,0:POKE971,0:S=54272:POKE5+18,129:POKE5+15,250:POKE249,5:POKE248,210
410 SYS50688
440 POKE1105,46:POKE1106,46:POKE1145,46:POKE1982,46:POKE1981,46:POKE1942,46
450 POKE55377,0:POKE55378,0:POKE55417,0:POKE56254,0:POKE56253,0:POKE56214,0
460 RETURN
599 REM REGLE DU JEU
600 PRINT"*****IL FAUT MANGER LE PLUS POSSIBLE":PRINTTAB(3)"DE BOULETTES";
610 PRINT"*****AVANT D'ETRE ATTRAPÉ":PRINTTAB(3)"PAR L'UN DES DEUX MONSTRES"
620 PRINT:PRINTTAB(3)"POUR ALLER A DROITE:APPUYEZ SUR X"
621 PRINTTAB(14)"A GAUCHE:APPUYEZ SUR Z"
622 PRINTTAB(14)"EN HAUT:APPUYEZ SUR H"
623 PRINTTAB(14)"EN BAS:APPUYEZ SUR B"
630 PRINT:PRINTTAB(3)"POUR LANCER DES BOULES"
635 PRINTTAB(3)"PARALYSANTES:BARRE ESPACE"
640 PRINT:PRINTTAB(3)"SI UN MONSTRE EST TOUCHE VOUS GAGNEZ"
645 PRINTTAB(3)"DES POINTS:NET TROIS COUPS D'AVANCE"
647 PRINT"*****";TAB(3)"POUR DEBUTER APPUYEZ SUR Z"
651 PRINT:PRINTTAB(6)"BONNE CHANCE!":PRINT"*****APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
652 GETR$:IFR$=""THEN652
660 PRINT"*****":RETURN
699 REM SON
700 H=54272:POKEH+24,31:POKEH+6,0:POKEH+22,10:POKEH+23,1:FORZ=1T06:POKEH+1,24
710 POKEH+5,51:POKEH+4,129:FORX=1T050-Z:NEXTX:POKEH+4,0:FORX=1T0100:NEXTX,Z
  
```

Suite page 8

ASTROLOGIE

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

Eric BAELEDE

SUITE DU N° 79

```

12510: READ W:READ B$+"1":READ 02,0,0,0,263
A:A=W+A*N: A,B:U=A+B*N: E-6
GOSUB "A":W= READ A,B,D:D 14080: "JU"DATA 268
A L=A*SIN U+B* .35,.0831294
COS U+D*SIN 2,12.737,440
(2*U) 0E-8,.048335
13610: READ A,B,D:D .5,202561
E=A*SIN U+B* 14090: DATA 99,453,
COS U+D*SIN .00002767,
(2*U) SIN 1.308736
13620: READ A,B,D,F 14095: "SAI"DATA 13
D=A*SIN U+ 5.036,.00115
B*COS U+D* 674,-.8142,-
SIN (2*U)+F* .011,.008,-7
COS (2*U) 93E-6,.00134
13630: READ A,B:DA= ,0,0,078,.046
A*SIN U+B* 14096: DATA 49E-6,
COS U:RETURN .002933
14000: "SO"DATA 278
.9641,.98564
14100: "SA"DATA 278
7342,3E-4,28
1.238,47067E
14010: DATA 137E-9,
45E-5,.01
675062,418E-
7
14110: DATA 112,99,
00002391,
SIN 2.492519
14115: "URI"DATA 24
8.159,233E-6
.864,.082,
036,-335E-6,
0021,0,1.120
3,.0194,.006
,0,0
14116: DATA -.00382
4
14120: "UR"DATA 248
.487,.011769
02,171.563,4
064E-8,.0463
44,19.21814
14130: DATA 73,482,
00001365,
SIN .722464
14135: "NEI"DATA 28
4.159,233E-6
-.5926,-.05
61,-.0243,44
E-5,426E-6,-
6E-3,.024,-.
025
14136: DATA .006,-.
006,-82E-5,.
0082
14140: "NE"DATA 86.
  
```

PC 1500

```

JE SUIS LE LENDemain QUI CHANTE
TRALALÈREU
JE SUIS LE SURLENDemain QUI T'EMMERDE
  
```

```

LEN A$:IF 30130: "MM"DATA "1"
VAL RIGHT$ ( , "U11", "11",
A$,1)=0NEXT , "U111", "111",
1:GOTO "LAT " , "IX", "X", "I",
I=1-1:IF U, "X1", "U",
RIGHT$ (A$, 1) "X11", "U1"
)=LEFT$ ("OU 35000: "VILLE"DATA
EST", 1) "TOURCOING",
GOTO "LAT "ROUBAIX", "L
=U:GOTO 300 ILLE", "VALEN
30  CIENNES", "CA
30025: IF RIGHT$ (A MBRAJ", "PARI
$, 1)<>LEFT$ S
("EST", 1) DATA "SARLAT
GOTO "LAT " , "BORDEAU",
30030: INPUT "Lat it "ALGER
ude = ":A$:U 36000: "LU"DATA 3.0
=VAL A$:FOR 9,3.1,3.04,3
I=1TO LEN A$ .32,3.14,2.2
:IF VAL 1.13,-.34,3
RIGHT$ (A$, 1) .08
)=0NEXT I: 37000: "IU"DATA 50.
GOTO:30030 43,50.42,50.
38,50.21,50.
30040: I=1-1:IF 1,48.52,44.5
RIGHT$ (A$, 1) 3,44.5,36.42
)=LEFT$ ("SU 40000: "KK"PI=PEEK
D", 1)LET U=- &78BE:P2=
U:GOTO 30050 PEEK &78BF:J
GOTO 30030 J:=DEG VAL J$:
30045: IF RIGHT$ (A A=LEN STR$
$, 1)<>LEFT$ ( "NORD", 1) VAL J$:J$=
GOTO 30030 MID$ (J$,A+1
30050: RETURN :LEN J$-A)
30060: RESTORE "LU" 40010: RESTORE "z":
I1=1:FOR I= FOR K=0T0 12
0T0 I1:READ :READ B<>J$NEXT K
U:NEXT I J$="RIEN"
RETURN GOTO 40030
30100: "W"GLCURSOR 40020: J=J+30*K
(80*J$IN J,80 40030: POKE &78BE,P
*XCOS J): I 1,P2:RETURN
LPRINT A$: 50000: "PI"DATA "SO
RETURN LEIL " , "MERC
30120: "TM"J=J-INT URE", "VENUS",
(M/0)/30)*30 " , "MARS",
+180: "JUPITER", "
GLCURSOR (50 SATURNE", "UR
*XCOS J,50* ANUS "
SIN J):LINE 50001: DATA "NEPTUN
-110*XCOS J, E", "PLUTON",
110*J$IN J): "LUNE", "
RETURN FORTUNE"
  
```



LA JAUNISSE

L'était pas content Roland Moreno quand il est passé dans le journal d'Yves Mourousi, le 5 avril. On avait invité le patron de l'ANVAR, organisme qui prête des sous aux petites entreprises en création. En 1981, Moreno a bénéficié d'un prêt de 25 bâtons. Pas mal. Mais



les conditions de remboursement sont, prétend-il, si draconniennes, qu'il va être obligé de vendre son brevet aux japs pour s'en sortir. Le pauvre en fait une maladie. Pour une fois qu'on a un super brevet français et qu'une invention hexagonale risque de faire le tour du monde, y a de quoi se mettre en colère.



Ou la version informatisée et réaliste du célèbre film "Le train sifflera trois fois".

Jean Louis CARDOT

Mode d'emploi : Se joue seul ou à deux à l'aide des manettes. Après appui sur ACTION et quelques instants d'attente, vous assistez aux passages (2) d'un train. A l'arrêt, un tueur descend (3 tueurs) et se place face au shérif; le duel peut commencer. En haut à gauche du décor, figurent le score et les vies du tueur, en bas à gauche ses blessures et son nombre de balles (12 jeu à deux, 6 jeu seul). De même, en haut à droite figurent le score et les vies du shérif, en bas à droite son nombre de balles et de blessures. Il est possible de s'abriter derrière le totem violet, mais un tir sur celui-ci provoque un ricochet. Le tir dans le totem bleu, qui apparaît

aléatoirement, rapporte 10 points si touché en 2 coups et 20 points si touché en 1 coup. Le 2ème totem (apparition aléatoire derrière la clôture) touché par le shérif, lorsque le tueur est abrité derrière le premier totem, rapporte des points à ce dernier (le shérif). Suivant le cas, une étoile apparaît et accorde des points au vainqueur. Les spectateurs apparaissent et disparaissent suivant le score des joueurs; le jeu s'arrête à 18 ou à 0 spectateurs. A la fin du duel, un rodéo est organisé: le gagnant monte la vache et le perdant l'anime. - Position de la manette du gagnant 1 ou 5. - Position de la manette du perdant 1 à 8.



Modifications MO5

SUPPRIMER LA LIGNE 3620, LES LIGNES 3640 A 3660 ET 22090 A 22520.

8 POKE40958,0:POKE40951,0
10 CLEAR,40950,21:CLS:C=0:SCREEN0,0,0:L0
CATE0,0,0:Z2Z=PEEK(40951)

58 IF PEEK(40958)=0 THEN 6000 ELSE 6033
2025 IF SC01>SC0 THEN POKE40957,0 ELSE P
OKE40957,1

2134 POKE40953,SC0A:POKE40954,SC0M

2135 POKE40955,SC0A1:POKE40956,SC0M1

3505 IN=9+INT(RND*PEEK(40952))

5520 IF LEFT\$(REP\$,1)="" OR REP\$="" TH
EN TRAIN=0:POKE40958,1:GOTO10

6070 POKE40951,Z2Z

6403 IN1=IN1+1:POKE40952,IN1:IF IN1=15THE
N IN1=10

22000 CLEAR,40950,55:0=PEEK(40957):DIMMU
\$(18):DEP1=1

22002 SC0(0)=PEEK(40953)+PEEK(40954)

22003 SC0(1)=PEEK(40955)+PEEK(40956)

30010 IF PEEK(40951)=0 THEN ASA=STICK(0)
ELSE ASA=INT(RND*(49-TEM/5)):IF ASA>8 T
HENASA=0

30575 IF PEEK(40951)=0 THEN IF PEEK(4095
3)+PEEK(40954)=PEEK(40955)+PEEK(40956) T
HEN IF 0=1 THEN 0=0:01=1 ELSE IF 0=0 THE
N0=1:01=0

40575 IF PEEK(40951)=0 THEN IF PEEK(4095
3)+PEEK(40954)=PEEK(40955)+PEEK(40956) T
HEN IF 0=1 THEN 0=0:01=1 ELSE IF 0=0 THE
N0=1:01=0

3630 LOCATE0,0,0:RESTORE:FORI=0TO11:READ
A,B,C,D:BOXF(A,B)-(C,D),4:NEXT:DATA0,0,
320,2,56,3,66,4,66,3,74,10,74,3,94,6,82,
6,94,13,94,9,96,13,110,2,120,10,104,11,1
24,13,121,3,240,4,136,4,230,13,131,11,13

5 ***** DUEL-----THOMSON TO/ *****
6 ***** CARDOT Jean-Louis *****

8 POKE49151,0:POKE49144,0
10 CLEAR,49143,21:CLS:C=0:SCREEN0,0,0:L0
CATE0,0,0:Z2Z=PEEK(49144)

20 '-----INITIALISATION-----
21 DEFGR\$(0)=0,124,44,47,127,127,39,82
22 DEFGR\$(1)=0,8,72,252,252,252,226,75
23 DEFGR\$(2)=0,127,42,42,127,127,255,34
24 DEFGR\$(3)=48,48,96,160,96,48,40,18
25 DEFGR\$(4)=12,12,6,5,6,12,20,18
26 DEFGR\$(5)=0,0,32,18,213,249,38,25
27 DEFGR\$(6)=0,4,204,208,62,69,37,8
28 DEFGR\$(7)=24,24,96,176,172,48,72,132
29 DEFGR\$(8)=24,24,6,13,53,12,18,33
30 DEFGR\$(9)=16,80,112,36,184,96,34,39
31 DEFGR\$(10)=16,80,112,36,184,96,34,39
32 DEFGR\$(11)=16,56,18,60,16,56,40,40
33 DEFGR\$(12)=16,186,84,56,16,56,40,40
34 DEFGR\$(13)=200,200,112,160,160,40,80,
144

35 DEFGR\$(14)=19,19,14,5,5,12,10,9
36 DEFGR\$(15)=16,56,16,16,56,124,124
37 DEFGR\$(16)=168,112,32,32,112,112,32,1
12

38 DEFGR\$(17)=0,0,0,0,1,7,31,255
39 DEFGR\$(18)=0,0,0,0,128,224,248,255
40 DEFGR\$(19)=255,80,96,67,67,67,255
41 DEFGR\$(20)=255,10,6,50,50,50,2,255

50 '-----VARIABLES-----
55 MUS\$="L2402S003D0REMI0D0FAMIL40REDD":M
IS\$="L2403D0DDREMI0D0S0D0L48LAL24LALASIO4
D0DD03SILAL48S0D0L24D0DREL48MIS0L24D0DD
REL48MIS0L24D0D0MIL48S0L24S0MIL48D0REL96
D0"

56 S\$="L2A2T205D0D0RERE#MIMI#":T\$="L2A2
T205FAFA#LALA#S0S0#"

57 SIF\$="A0T5L1205SISISIPPP":SEF\$="A0T5L
1205SISISISISISISISIS"

58 IF PEEK(49151)=0 THEN 6000 ELSE 6033
60 IN=0:SPE=21:R1=0:R=0:SC0=0:SC01=0:MOR
=0:MOR1=0:YOU=0:YOU1=0:COU=0:COU1=0
70 BLE=0:BLE1=0:MORT=0:MORT1=0:D=0:M=0:T
=0:VIT=+1:P=0:K=35:X=8:Y=8:S=10:W=15:TUE
UR=0:IFZ2Z=1THEMBALLE1=6:BALLE=6ELSEBALL
E=12:BALLE1=12

90 GOSUB3500:GOSUB2005

100 '-----HASARD-----
110 IFTRAIN=0THENGOTO120 ELSE 7000
112 ATTRB0,0,COLOR0,3:LOCATE0,5:PRINTGR\$(
11):PLAY"P":LOCATE0,5:PRINTGR\$(12):PLAY
"P"

113 DEPART=DEPART+1:IF DEPART=20 THEN DE
PART=0:GOTO121
120 IF STRIG(0)=0 AND STRIG(1)=0 THEN 11
2

121 TUEUR=1+INT(RND*15)
126 PLAYSIF\$+SIF\$+SEF\$+GOTO3000
127 TUEUR=1+INT(RND*15)

200 '-----CONDITION POUR LA PEUR-----
205 LOCATE1,5,0:COLOR4,7:PRINTGR\$(19);GR
\$(20):COLOR,3

210 IF SPE<14THEN 270 ELSE IF SPE>28THE
N 270
220 IF SPE<16 THEN 290 ELSE IF SPE>26 T

HEN 290
230 GOTO3000
270 IFTUEUR=7 THEN 4500
290 IFTUEUR=4 THEN 4500

300 '-----DESCENTE DU TUEUR-----
310 TRAIN=TRAIN+1:LOCATE7,X,0:ATTRB0,1:C
OLOR1,2:PRINTGR\$(3)
311 ATTRB0,0:LOCATE0,6,0:COLOR0,0:PRINT
RAIN:ATTRB0,1
400 '-----DEPLACEMENT TUEUR-----
430 IF Z2Z=0 THEN 600 ELSE 8000
450 IF X<10 THEN X=X+1 ELSE IF X>20 T
HEN X=X-1
490 ON A GOTO 500,500,500,510,510,510,50
0,500
500 X=X-1:S=X+2:GOTO520
510 X=X+1:S=X-2

520 LOCATE7,S,0:COLOR2,2:PRINT "":LOCATE
7,X,0:COLOR1,2:PRINTGR\$(3)
540 IF Z2Z=0 THEN 610 ELSE 8000
598 '-----CHOIX MANETTES-----
600 ATTRB0,1:IF STRIG(0)=1 THEN GOSUB10
00 ELSE IF STRIG(1)=1 THEN GOSUB1200
605 A=STICK(0):B=STICK(1):IF A THEN 450E
LSEIF B THEN 650
610 ATTRB0,1:IF STRIG(1)=1 THEN GOSUB12
00 ELSE IF STRIG(0)=1 THEN GOSUB1000
615 A=STICK(0):B=STICK(1):IF B THEN 650E
LSE IF A THEN 450
620 IFB=0THEN600
648 '-----DEPLACEMENT SHERIF-----
650 IF Y<10 THEN Y=Y+1 ELSE IF Y>20 T
HEN Y=21:W=19
690 ON B GOTO 700,700,700,710,710,710,70
0,700
700 Y=Y-1:W=Y+2:GOTO720
710 Y=Y+1:W=Y-2

720 LOCATE31,W,0:COLOR2,2:PRINT "":LOCAT
E31,Y,0:COLOR0,2:PRINTGR\$(4)
740 IF Z2Z=0 THEN 600 ELSE 8000
998 '-----TIR DU TUEUR-----
1000 IF Z2Z=1 THEN IF STICK(0)<0 THEN R
ETURN
1003 D=0:LOCATE7,X,0:COLOR1,2:PRINTGR\$(7
):PLAY\$S:FOR I=1 TO4:D=D+64:PSET(4+D,X#8
,)-1:PSET(4+D,X#8),-3:NEXTI:BALLE=BALLE-
1
1005 LOCATE7,X,0:COLOR1,2:PRINTGR\$(3)
1010 ATTRB0,0:LOCATE5,24,0:COLOR7,0:PRIN
TBALLE:ATTRB0,1
1011 IF POINT(154,X#8)=5 OR POINT(154,(X
#8)-1)=5 THEN BLE=2:COU=COU+2:GOTO1220
1013 IF Y=8 THEN SC0=SC0+5
1014 IF POINT(154,X#8)=4 THEN PLAYSIF\$+S\$:
SC0=SC0+10:LOCATE19,X,0:COLOR2,2:PRINTGR
\$(16):GOTO1030
1015 IF POINT(253,X#8)=0 OR POINT(254,(X
#8)-1)=0 THEN SC0=SC0+5:COU1=COU1+1:YOU1
=YOU1+1:BLE1=BLE1+1:PLAY\$S+S\$
1020 IF BLE1=2 THEN BLE1=0:SPE=SPE-1:LOC
ATE SPE,23,0:COLOR2,2:PRINTGR\$(11);R=R+
1:SC0=SC0+5:FORI=1TO3:LOCATE31,Y,0:COLOR
0,2:PRINTGR\$(14):PLAY\$S:LOCATE31,Y,0:PRI
NTGR\$(4):NEXTI:PLAY\$S+S\$:MORT=MORT+1 ELS
E 1030

1029 IFMORT=2THENMOR=MOR+1:SC0=SC0+10:GO
SUB2000:FORI=1TO9:LOCATE31,Y,0:COLOR0,2:
PRINTGR\$(6):PLAY\$S:LOCATE31,Y,0:PRINTGR\$(
5):PLAY\$S:NEXTI:PLAYMUS\$:GOTO70
1030 IF BALLE=0 THEN 2500
1035 GOSUB2000:RETURN
1198 '-----TIR DU SHERIF-----
1200 D=0:LOCATE31,Y,0:COLOR0,2:PRINTGR\$(
8):PLAY\$S:FOR I=1 TO4:D=D+64:PSET(310-D,
Y#8),-1:PSET(310-D,Y#8),-3:NEXTI:BALLE1=
BALLE1-1
1205 LOCATE31,Y,0:COLOR0,2:PRINTGR\$(4)
1210 ATTRB0,0:LOCATE31,24,0:COLOR7,0:PRI
NTBALLE1:ATTRB0,1
1211 IFZ2Z=0 THEN IF POINT(154,Y#8)=5 OR
POINT(154,(Y#8)-1)=5 THEN BLE1=2:COU1=C
OU1+2:GOTO1020
1213 IF X=8 THEN SC01=SC01+5
1214 IF POINT(154,Y#8)=4 THEN PLAYSIF\$+S\$:
SC01=SC01+10:LOCATE19,Y,0:COLOR2,2:PRIN
TGR\$(16):GOTO1230
1215 IF POINT(58,Y#8)=1 OR POINT(57,(Y#8
)-1)=1 THEN SC01=SC01+5:COU=COU+1:YOU=VO
U+1:BLE=BLE+1:PLAY\$S+S\$
1220 IF BLE=2 THEN BLE=0:R1=R1+1:LOCATE
SPE,23,0:COLOR1,2:PRINTGR\$(11);SPE=SPE+
1:SC01=SC01+5:FORI=1TO3:LOCATE7,X,0:COLO
R1,2:PRINTGR\$(13):PLAY\$S:LOCATE7,X,0:PRI
NTGR\$(3):NEXTI:PLAY\$S+S\$:MORT1=MORT1+1:E
LSE 1230
1229 IFMORT1=2THENMOR1=MOR1+1:SC01=SC01+
10:GOSUB2000:FORI=1TO9:LOCATE7,X,0:COLOR
1,2:PRINTGR\$(6):PLAY\$S:LOCATE7,X,0:PRIN
TGR\$(5):PLAY\$S:NEXTI:PLAYMUS\$:GOTO70
1230 IF BALLE1=0 THEN 2500
1235 GOSUB 2000:RETURN
2000 '-----SCORE-----
2002 PLAYSIF\$+SIF\$+SEF\$
2005 IF MORT=2 OR MORT1=2 THEN COU=COU
1:0:BLE=0:BLE1=0
2007 ATTRB0,0:LOCATE1,24,0:COLOR5,0:PRIN
TCOU1:LOCATE36,24,0:PRINTCOU
2008 LOCATE0,6,0:COLOR0,0:PRINTTRAIN
2010 LOCATE3,1,0:COLOR1,0:PRINTSC0:LOCAT
E34,1,0:COLOR0,1:PRINTSC01
2015 LOCATE5,24,0:COLOR7,0:PRINTBALLE:L
OCATE31,24,0:PRINTBALLE1
2020 LOCATE3,2,0:COLOR1,2:PRINTMOR:LOCAT
E34,2,0:COLOR0,2:PRINTMORT1:ATTRB0,1
2025 IF SC01>SC0 THEN POKE49150,0 ELSE P
OKE49150,1
2131 IF SC0>255 THEN SC0A=255 ELSE SC0A=
0
2132 IF SC01>255 THEN SC0A1=255 ELSE SC0
A1=0
2133 SC0M=SC0-SC0A:SC0M1=SC01-SC0A1
2134 POKE49146,SC0A:POKE49147,SC0M
2135 POKE49148,SC0A1:POKE49149,SC0M1
2136 IF SPE<12 THEN SC0=SC0+100:GOTO 222
0 ELSE IF SPE>30 THEN SC01=SC01+100:GOTO
2200
2140 IF SC0=SCORE OR SC01=SCORE THEN 5
199
2150 RETURN
2198 '-----APPLAUDISSEMENTS FOULE-----
2199 '-----SCORE-----
2200 ATTRB0,1:FOR A=1 TO INT((SC01-SC0)/
20):FORI=1 TO10+R1:CO=CO+1:IF CO=2 THE
N CO=3ELSE IF CO=8 THEN CO=1
2205 COLORC0,2:LOCATE10+I,23,0:PRINTGR\$(
11):NEXTI:PLAY\$+"04SOFAMILAD"
2210 FOR I=1 TO 10-R1:LOCATE10+I,23,0:
PRINTGR\$(12);
2217 NEXTI,A
2218 ATTRB0,0:FOR I=1TOMOR:LOCATE14+I,5:
COLOR0,3:PRINTGR\$(15):NEXTI
2219 FOR I=1TOMORT1:LOCATE15+I+MOR,5:COLO
R1,3:PRINTGR\$(15):NEXTI
2220 GOSUB9000:GOTO22000
22200 '-----MUNITIONS-----
2520 IF BALLE=0 THEN SC01=SC01+10:LOCATE
2,20,0:COLOR0,1 ELSE IF BALLE1=0 THEN SC0
=SC0+10:LOCATE25,20,0:COLOR1,0
2530 PRINT"PLUS DE BALLES":GOSUB2002:PLA
Y"A2T5"+MUS\$:CLS:COU=0:COU1=0:GOTO70
3000 '-----TRAIN-----
3020 ATTRB1,1:COLOR0,3:GOTO3170:M=0
3030 T=0:K=35:VIT=+1
3040 LOCATE1,5,0:COLOR4,7:PRINTGR\$(19);G
R\$(20):COLOR2,3:LOCATE6,5,0:PRINTGR\$(9)
3041 COLOR0,3:LOCATEM,5,0:PRINT "":GR\$(2
);GR\$(2);GR\$(0);GR\$(1):GOTO3090
3050 LOCATEM,5,0:PRINT "":GR\$(2);GR\$(2);
GR\$(0):GOTO3090
3060 LOCATEM,5,0:PRINT "":GR\$(2);GR\$(2);
GOTO3090
3070 LOCATEM,5,0:PRINT "":GR\$(2):GOTO309
0
3080 LOCATEM,5,0:PRINT "
3090 M=M+1:BEEP:FORI=1TOK-T:NEXTI
3100 IFT=40THENVIT=-1 ELSE IF T=-13 THEN
200
3110 T=T+VIT:IF M<31 THEN3040 ELSE IF M<
33THEN3050 ELSE IF M<35 THEN3060
3120 IF M<37 THEN3070 ELSE IFM<39 THEN30
80 ELSE IF M<42THEN M=0
3130 LOCATE0,5,0:PRINTGR\$(1):GOTO3170
3140 LOCATE0,5,0:PRINTGR\$(0);GR\$(1):GOTO
3170
3150 LOCATE0,5,0:PRINTGR\$(2);GR\$(0);GR\$(
1):GOTO3170
3160 LOCATE0,5,0:PRINTGR\$(2);GR\$(2);GR\$(
0);GR\$(1)
3170 P=P+1:BEEP:FORI=1TOK+5-T:NEXTI
3180 T=T+VIT:IF P=1 THEN3140 ELSE IF P=2
THEN 3150 ELSE IF P=3 THEN 3160 ELSE IF
P=4 THEN P=0:GOTO3040
3500 '-----DECOR-----
3504 CLS:SCREEN0,2,0:LINE(32,199)-(48,49

3505 IN=9+INT(RND*PEEK(49145))
3507 IF IN<12 THEN IN=0ELSE IF IN>20 THE
N IN=0
3530 LINE(26,199)-(48,49),3
3540 LINE(24,199)-(47,49),3
3550 LINE(20,199)-(46,49),3
3560 LINE(18,199)-(44,49),6
3570 LINE(0,6)-(40,6)CHR\$(84),0
3580 LINE(0,48)-(320,48),0
3590 LINE(298,199)-(270,55),1
3600 LINE(288,199)-(270,55),1
3610 BOXF(0,0)-(320,47),-4
3620 LINE(8,0)-(39,0)CHR\$(127),4
3622 IFIN=8THEN3630
3625 ATTRB0,1:LOCATE19,IN:COLOR4,2:PRIN
TGR\$(16)
3630 LOCATE0,0,0:COLOR4,3:PRINTCHR\$(14)+
CHR\$(39)+CHR\$(11)+CHR\$(47)+CHR\$(47)+CHR
\$(35)+CHR\$(43)+CHR\$(47)+CHR\$(11)+CHR\$(1
5)
3640 LOCATE30,0,0:PRINTCHR\$(14)+CHR\$(39)
+CHR\$(11)+CHR\$(127)+CHR\$(55)+CHR\$(35)+C
HR\$(43)+CHR\$(47)+CHR\$(11)+CHR\$(15)
3650 LOCATE8,1,0:PRINTCHR\$(14)+CHR\$(42)+
CHR\$(39)+CHR\$(107)+CHR\$(127)+CHR\$(48)+CH
R\$(96)+CHR\$(127)+CHR\$(117)+CHR\$(96)+CHR\$(
127)+CHR\$(18)+CHR\$(15)
3660 LINE(12,1)-(28,1)CHR\$(127)
3665 ATTRB0,1:COLOR5,2:LOCATE19,8,0:PRIN
TGR\$(16)
3667 IF Z2Z=1 THEN LOCATE3,14,0:PRINTGR\$(
16)
3670 LOCATE36,9,0:ATTRB0,0:COLOR0,2:PRIN
TGR\$(9);GR\$(9)
3675 ATTRB1,0:LOCATE1,8,0:PRINTGR\$(9)
3710 ATTRB0,1:LOCATE31,8,0:PRINTGR\$(4):L
OCATE0,15,0:COLOR1,2:PRINTGR\$(10);GR\$(9)
:LOCATE38,22,0:PRINTGR\$(10)
3730 CO=0:FORI=1TO10-R1:CO=CO+1:IFCO=2
THENCO=3
3735 IFCO=8THENCO=1
3740 COLORC0,2:LOCATE10+I,23,0:PRINTGR\$(
11):NEXTI
3750 ATTRB1,1:LOCATE1,3,0:COLOR1,3:PRIN
TGR\$(17);GR\$(18)
3755 LINE(6,31)-(41,31),1
3760 COLOR4,7:LOCATE1,5,0:PRINTGR\$(19);G
R\$(20):COLOR2,3:LOCATE6,5,0:PRINTGR\$(9)
4000 RETURN
4498 '-----PEUR OU FUITE-----
4500 ATTRB0,0:LOCATE13,2,0:IFSC01>SC0 TH
ENCOLOR1,6:PRINT"LE SHERIF FUIT":SC0=SC0
+5:ATTRB0,1:LOCATE31,Y,0:COLOR2,2:PRIN
TGR\$(4):PLAY"L24A1T5"+MUS\$:LOCATE13,2:COLO
R3,3:PRINT "":GOTO70
4505 COLOR7,0:PRINT"LE TUEUR A PEUR":SC0
1=SC01+5
4510 PLAY"L24A1T5"+MUS\$:LOCATE13,2,0:COL
OR3,3:PRINT " "
4520 GOSUB2005:GOTO70
5500 '-----UNE AUTRE PARTIE-----
5510 COLOR7,0:LOCATE9,21,0:INPUT"VOULEZ
VOUS REJOUER?":REP\$
5520 IF LEFT\$(REP\$,1)="" OR REP\$="" TH
EN TRAIN=0:POKE49151,1:GOTO10
5530 IF LEFT\$(REP\$,1)="" THEN CLS:END
5540 GOTO5500
6000 '-----PRESENTATION-----
6010 BOXF(0,0)-(40,22)*#.0:SCREEN3,0,0
6015 ATTRB1,1:LOCATE4,4,0:COLOR2,6:PRINT
 "":GR\$(2);GR\$(2);GR\$(2);GR\$(2);GR\$(0)
;GR\$(1);"
6017 PLAYSIF\$+SIF\$+SEF\$
6020 LOCATE0,10,0:ATTRB0,1:COLOR0,1:PRIN
T"DUEL A TOM SONNE VALLEY >>>
>>>
6022 PLAY"A4T4"+MUS\$
6030 ATTRB1,1:LOCATE8,18,0:COLOR1,2:PRIN
T "":GR\$(7);"-----":GR\$(8);"
6032 PLAYSIF\$
6033 COLOR3,0:BOXF(0,0)-(40,22)*#"
6034 ATTRB1,1:COLOR1,6:LOCATE1,10,0:PRIN
T "":GR\$(7);" = UN JOUEUR "
6035 LOCATE1,13,0:PRINT "GR\$(7);GR\$(8);
" = DEUX JOUEURS "
6040 COLOR7,0:ATTRB0,0:LOCATE13,23,0:IMP
UT"VOTRE CHOIX":Z2Z
6050 IFZ2Z=1ORZ2Z=2THEMATTRB1,1:CLS:SCRE
EN0,0,0:GOTO6033
6060 IFZ2Z=2THEMZ2Z=0
6070 POKE49144,Z2Z
6333 COLOR3,0:BOXF(0,0)-(40,22)*#"
6334 COLOR1,6:LOCATE6,10,0:PRINT " SC
ORE? (100 A 500) "
6335 IF Z2Z=0 THEN LOCATE3,13,0:PRINT "
0 = RODEO CHACUN SON TOUR
6336 IF Z2Z=1 THEN LOCATE3,13,0:PRINT "
0 = RODEO AUTOMATIQUE
6340 COLOR7,0:ATTRB0,0:LOCATE13,23,0:IMP
UT"VOTRE CHOIX":SCORE
6350 IF SCORE=0 THEN 6070
6360 IF SCORE<100 OR SCORE>500 THEN CLS
:SCREEN2,0,0:GOTO6033
6400 ATTRB0,0:LOCATE9,23,0:COLOR1,0:PRIN
T"ACTION POUR COMMENCER":INI=10
6402 XXX=RND:0=0+1:IF 0=7THEN0=3
6403 IN1=INI+1:POKE49145,INI:IF IN1=15THE
N IN1=10
6404 IF STRIG(0)=0 AND STRIG(1)=0 THEN 6
400
6870 GOTO600
7000 '*****PASSAGE DU TRAIN*****
7010 IFTRAIN=2THEMATTRB1,1:LOCATE5,5,0:
COLOR0,3:PRINTGR\$(2);GR\$(2);GR\$(0);GR\$(1
):GOTO127



Ce jeu est fantastique ! Il casse des briques !!!

Pierre DUHOT



```

120 DIM Placex(666):JOUEUR=1:DIM e
core(50):DIM nom(50):DIM Points(5
0):DIM PRENOM(50):DIM classement(
50)
130 SYMBOL 254,0,127,127,127,127,1
27,127,0:SYMBOL 255,0,254,254,254,
254,254,254,0:t(1)=CHR$(254)+CHR$(
255):t(2)=CHR$(255)+CHR$(254)
140 ON BREAK GOSUB 890
150 RESTORE
160 KEY 139,"speed key 25,3"+CHR$(
13)
170 MODE 2:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,
18
175 REM dessin du titre
180 FOR h=1 TO 666 STEP 2:READ Pla
cex(h):READ Placex(h+1):LOCATE Pla
cex(h),Placex(h+1):PRINT CHR$(143)
:NEXT
190 DATA 8,3,9,3,10,3,11,3,18,3,19
,3,27,3,28,3,29,3,30,3,37,3,38,3,3
9,3,40,3,45,3,46,3,47,3,48,3,49,3,
50,3,51,3,7,4,8,4,11,4,12,4,17,4,1
8,4,19,4,20,4,26,4,27,4,30,4,31,4,
36,4,37,4,40,4,41,4,46,4,47,4,51,4
,6,5,7,5,16,5,17,5,20,5,21,5,26,5,
27,5,36,5,37,5
200 DATA 46,5,47,5,49,5,6,6,7,6,16
,6,17,6,20,6,21,6,27,6,28,6,29,6,3
0,6,37,6,38,6,39,6,40,6,46,6,47,6,
48,6,49,6,57,6,58,6,59,6,60,6,61,6
,6,7,7,7,16,7,17,7,20,7,21,7,18,7,
19,7,30,7,31,7,40,7,41,7,46,7,47,7
,49,7,7,8,8,8,11,8,12,8,16,8,17,8,
20,8,21,8,26,8
210 DATA 27,8,30,8,31,8,36,8,37,8,
40,8,41,8,46,8,47,8,51,8,8,9,9,9,1
0,9,11,9,16,9,17,9,20,9,21,9,27,9,
28,9,29,9,30,9,37,9,38,9,39,9,40,9
,45,9,46,9,47,9,48,9,49,9,50,9,51,
9,6,12,7,12,8,12,9,12,10,12,11,12,
16,12,17,12,18,12,19,12,20,12,21,1
2,27,12,28,12
220 DATA 29,12,30,12,31,12,32,12,3
8,12,39,12,40,12,47,12,48,12,51,12
,52,12,56,12,57,12,58,12,59,12,60,
12,61,12,62,12,68,12,69,12,70,12,7
1,12,7,13,8,13,11,13,12,13,17,13,1
8,13,21,13,22,13,29,13,30,13,37,13
,38,13,40,13,41,13,47,13,48,13,51,
13,52,13,57,13
230 DATA 58,13,62,13,67,13,68,13,7
1,13,72,13,7,14,8,14,11,14,12,14,1
7,14,18,14,21,14,22,14,29,14,30,14
,36,14,37,14,41,14,42,14,47,14,48,
14,51,14,52,14,57,14,58,14,60,14,6
7,14,68,14,7,15,8,15,9,15,10,15,11
,15,17,15,18,15,19,15,20,15,21,15,
29,15,30,15
240 DATA 36,15,37,15,41,15,42,15,4
7,15,48,15,51,15,52,15,57,15,58,15
,59,15,60,15,68,15,69,15,70,15,71,
15,7,16,8,16,11,16,12,16,17,16,18,
16,20,16,21,16,29,16,30,16,36,16,3
7,16,39,16,40,16,42,16,47,16,48,16
,51,16,52,16,57,16,58,16,60,16,71,
16,72,16,7,16,8,1
250 DATA 7,17,8,17,11,17,12,17,17,
17,18,17,21,17,22,17,29,17,30,17,3
6,17,37,17,40,17,41,17,47,17,48,17
,51,17,52,17,57,17,58,17,62,17,67,
17,68,17,71,17,72,17,76,17,7,18,8,1
8,9,18,10,18,11,18,16,18,17,18,18
,18,22,18,23,18,27,18,28,18,29,18,3
0,18,31,18,32,18
260 DATA 37,18,38,18,39,18,41,18,4
2,18,48,18,49,18,50,18,51,18,56,18
,57,18,58,18,59,18,60,18,61,18,62,
18,68,18,69,18,70,18,71,18
270 LOCATE 10,21:PRINT "Z : Depla
cement vers la gauche"
280 LOCATE 10,23:PRINT "\ : Depla
cement vers la droite"
290 LOCATE 10,25:PRINT "x : Decal
e la balle Pour atteindre les briq
ues inaccessibles"
300 r="auto"
310 IF POP=1 THEN POP=0:FOR P=1 TO
1000:NEXT:GOTO 330
320 a$=INKEY$:IF a$="" THEN GOTO 3
20

```

```

330 BORDER 0
335 REM remise a zero des variable
s
340 MODE 1: INK 0,1:INK 2,15:INK 1
,24:z=1:vit=6:score(JOUEUR+1)=0:ch
ange=0:dif=-1:tableau=0
350 IF R="Jeu" THEN SPEED KEY 25,
3:CLS:BORDER 1:LOCATE 1,12:INPUT "
QUEL EST VOTRE NOM ";NOM$(JOUEUR):
BORDER 0:CLS
360 SPEED KEY 4,2
365 REM dessin cadre
370 WINDOW #2,2,39,11,23
380 PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT STRING$(
40,CHR$(206)):LOCATE 1,24:PRINT S
TRING$(40,CHR$(206))
390 FOR P=2 TO 23:LOCATE 1,P:PRINT
CHR$(206):LOCATE 40,P:PRINT CHR$(
206):NEXT
400 GOSUB 900
470 IF r="auto" THEN GOSUB 1160
480 PEN 1
485 REM compteur des parties
490 FOR Partie =1 TO 3:LOCATE 1,25
:PRINT STRING$(35, " "):LOCATE 5,25
:PRINT "BALLE";Partie:LOCATE 1,25:
PRINT STRING$(4-Partie,CHR$(231)):
LOCATE 20,25:PRINT "SCORE";LOCAT
E 34,25:PRINT score(JOUEUR):qwe=0:
LOCATE 14,25:PRINT "record";meille
urscore
500 GOSUB 540
510 NEXT Partie
520 IF r="auto" THEN score=0:POP=
1:GOTO 150
530 GOTO 900
540 x=INT(RND*30)+5:y=20:vx=1:vy=-
1:xcac=21:q=0
550 LOCATE 19+dif,23:PRINT STRING$(
5-(dif*2),CHR$(131))
555 REM debut de la boucle Princ
ipale
560 IF r="auto" THEN GOTO 1170
570 a$=INKEY$:IF a$="" THEN GOTO 6
60
580 IF a$="z" OR a$="Z" THEN GOTO
620
590 IF a$="\ " THEN GOTO 640
600 IF a$="x" OR a$="X" THEN chang
e=1
610 GOTO 660
620 xcac=xcac-1:IF xcac<(4-dif) TH
EN xcac=xcac+1:GOTO 660
630 LOCATE xcac+(3-dif),23:PRINT "
":LOCATE xcac+(2-dif),23:PRINT CH
R$(131):GOTO 660
640 xcac=xcac+1:IF xcac>(37+dif) T
HEN xcac=xcac-1:GOTO 660
650 LOCATE xcac-(3-dif),23:PRINT "
":LOCATE xcac+(2-dif),23:PRINT CH
R$(131):GOTO 660
660 ax=x:xy=y
670 q=q+1:IF q/vit=INT(q/vit) THEN
GOTO 680 ELSE GOTO 560
680 x=x+vx:y=y+vy
690 IF y>22 THEN GOTO 1580 ELSE GO
TO 700
700 IF y<2 THEN GOSUB 1560:y=y-vy
:vy=vy*(-1):y=y+vy:GOTO 720
710 IF y>23 THEN GOSUB 1540:RETURN
720 IF x<2 OR x>39 THEN GOSUB 1560
:x=x-vx:vx=vx*(-1):x=x+vx
730 couleur=TEST (x*16-8,(26-y)*16
-8)
740 IF l=2 THEN l=1:GOTO 770
750 IF l=1 THEN l=0:GOTO 770
760 IF couleur=2 THEN l=2:GOSUB 15
70:vy=-vy:score(JOUEUR)=score(Joue
ur)+1:LOCATE 34,25:PRINT score(Jou
eur):GOTO 780
770 IF couleur=2 THEN GOSUB 1570:s
core(JOUEUR)=score(JOUEUR)+1:LOCAT
E 34,25:PRINT score(JOUEUR):GOTO 7
80
780 IF score(JOUEUR)=18 THEN vit=3
:GOTO 830
790 IF score(JOUEUR)=40 THEN vit=2
:GOTO 830
800 IF score(JOUEUR)=80 THEN vit=1
810 IF (score(JOUEUR)+1)/120=INT((
score(JOUEUR)+1)/120) THEN score(J

```

```

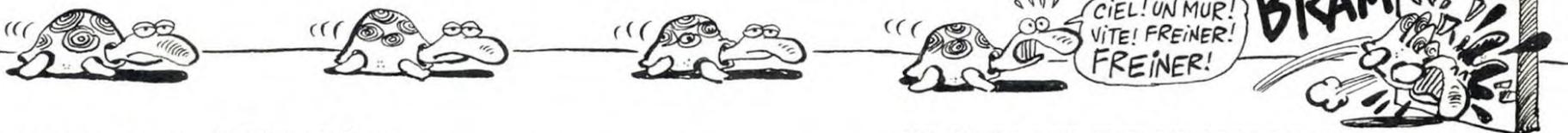
ueur)=score(JOUEUR)+1:LOCATE sx,s
y:PRINT " ";GOSUB 900:GOTO 540
820 IF change=1 AND y>10 AND x<38
THEN change=0:LOCATE sx,sy:PRINT "
";x=x+1
830 LOCATE sx,sy:PRINT " "
840 IF couleur=2 THEN GOTO 850 ELS
E GOTO 870
850 IF TEST(x*16-17,(26-y)*16-8)=2
THEN LOCATE x-1,y:PRINT " ";CHR$(
231):GOTO 880
860 IF TEST(x*16,(26-y)*16-8)=2 TH
EN LOCATE x,y:PRINT CHR$(231);" ";
GOTO 880
870 LOCATE x,y:PRINT CHR$(231)
880 GOTO 560
886 REM fin de la boucle Principa
le
890 SPEED KEY 25,1:END
895 REM afficheage du score en fin
de partie
900 SPEED KEY 25,3:MODE 1:BORDER 1
905 LOCATE 2,3:PRINT UPPER$(nom$(J
oueur));" ";
910 LOCATE 5,5:PRINT "Votre score
a ete de ";score(JOUEUR);" Points"
920 Points(JOUEUR)=score(JOUEUR):M
EILLEURSORE=MAX(meilleurscore,SCO
RE(JOUEUR)):IF MEILLEURSORE=SCORE
(JOUEUR) THEN GOSUB 1140 ELSE GOSU
B 1240
930 CLS:LOCATE 6,20:PRINT "UNE AUTR
E PARTIE (O/N) ?"
940 a$=INKEY$:IF a$="" THEN GOTO 9
40
950 IF a$="O" OR a$="o" THEN JOUEU
R=JOUEUR+1:GOTO 330
960 IF a$="N" OR a$="n" THEN JOUEU
R=JOUEUR+1:POP=1:GOTO 150
970 GOTO 940
972 REM ensemble des sous-Progra
mmes
973 REM appelle avec (GOSUB)
980 REM dessin briques
1000 CLS #2
1010 tableau=tableau+1
1020 PEN 2
1030 FOR k=4 TO 10
1040 IF k/2=INT(k/2) THEN o=1 ELSE
o=0
1050 FOR p=2+o TO 38-o STEP 2
1060 LOCATE p,k:PRINT t$(1)
1070 NEXT p
1080 NEXT k
1090 PEN 1:LOCATE 16,17:PRINT "TAB
LEAU n ";tableau:FOR P=1 TO 1000:
NEXT:LOCATE 16,17:PRINT "
"
1100 PEN 1:x=5:y=20:vx=1:vy=-1
1110 dif=dif+1
1120 IF dif=3 THEN dif=2
1130 RETURN
1135 REM Si vous avez fait le meil
leur score
1140 LOCATE 6,7:PRINT "Ceci est le
meilleur score":PAF=1
1150 GOTO 1240
1155 REM demonstration de l'ordina
teur
1160 son=0:PEN 1:LOCATE 5,1:PRINT
" POUR JOUER PRESSEZ UNE TOUCHE "
LOCATE 4,24:PRINT "----- DEMO
NSTRATION -----":vit=1:RETURN
1170 a$=INKEY$:IF a$="" THEN GOTO
1180 ELSE GOTO 1230
1180 IF (Q/200)=INT(Q/200) THEN CH
ANGE=1
1190 IF (q/10)=INT(q/10) THEN b%=4
-INT(RND*9)
1200 IF xcac=b%<x THEN GOTO 640
1210 IF xcac=b%>x THEN GOTO 620
1220 GOTO 660
1225 REM fin de la demonstration
1230 r="Jeu":son=7:SCORE(JOUEUR)=
0:GOTO 330
1240 REM calculs Pour effectuer le
classement
1250 FOR P=1 TO JOUEUR:POINTS(P)=S
CORE(P):PRENOM(P)=NOM(P):NEXT
1260 FOR P=1 TO JOUEUR
1270 FOR J=P TO 2 STEP -1

```

```

1280 IF Points(J)>Points(J-1) THEN
t=Points(J):Points(J)=Points(J-1)
:Points(J-1)=t:Q=PRENOM(J):PRENO
M(J)=PRENOM(J-1):PRENOM(J-1)=Q$
1290 NEXT J
1300 NEXT P
1302 FOR o=1 TO JOUEUR
1303 IF score(JOUEUR)=Points(o) TH
EN numero=0:GOTO 1340
1304 NEXT o
1340 IF PAF=1 THEN PAF=0:GOTO 1365
1350 LOCATE 8,7
1360 PRINT "Ceci est le ";numero;"
eme score"
1365 FOR P=1 TO JOUEUR
1366 FOR o=1 TO JOUEUR
1367 IF Points(P)=Points(o) THEN c
lassement(P)=o:GOTO 1370
1368 NEXT o
1370 NEXT P
1380 LOCATE 5,15:
PRINT "Voulez vous voir le table
au de classement (o/n) ?"
1390 a$=INKEY$:IF a$="" THEN GOTO
1390
1400 IF a$="o" OR a$="O" THEN GOTO
1430
1410 IF a$="n" OR a$="N" THEN CLS:
RETURN
1420 GOTO 1390
1425 REM tableau de classement
1430 CLS:LOCATE 1,1:PRINT "CLASS
EMENT DU JOUEUR SCORE"
1440 IF JOUEUR>12 THEN V=12 ELSE V
=JOUEUR
1450 ORIGIN 1,376:DRAW 488,0,1:ORI
GIN 1,16*(23.5-V*2):DRAW 488,0,1
1460 ORIGIN 104,400:DRAW 0,-(V*2+
.5)*16,1
1470 ORIGIN 376,400:DRAW 0,-(V*2+
.5)*16,1
1480 ORIGIN 488,400:DRAW 0,-(V*2+
.5)*16,1
1490 CLASSEMENT=0
1500 FOR P=1 TO V STEP 1
1510 LOCATE 3,2*(P)+1:PRINT classe
ment(P):LOCATE 8,2*(P)+1:PRINT UP
PER$(PRENOM(P)):LOCATE 25,2*(P)+1:
PRINT POINTS(P)
1520 NEXT
1530 a$=INKEY$:IF a$="" THEN GOTO
1530 ELSE RETURN
1535 REM lorsque vous Perdez
1540 LOCATE 16,17:PRINT "PERDU !!!"
: SOUND 1,239,20,SON: SOUND 1,0,2,s
on: SOUND 1,239,20,SON: SOUND 1,319,
20,SON: SOUND 1,213,20,SON: SOUND 1,
239,40,SON: SOUND 1,319,20,SON:FOR
P=1 TO 1000:NEXT P:LOCATE 12,12:PR
INT " ";CLS #2:RETURN
1545 REM differents sons
1550 SOUND 1,150,5,son:RETURN
1560 SOUND 2,1500,5,son:RETURN
1570 SOUND 4,50,5,son:RETURN
1580 REM rebond sur la raquette
1590 a$=x-xcac
1600 IF (dif=0 AND (a=-2 OR a=-1))
OR (dif=1 AND a=-1) OR (dif=2 AND
a=-1) THEN y=y-vy:x=x-vx:vy=-1:vx=
-1:GOSUB 1550:y=y+vy:x=x+vx:GOTO
700
1610 IF (dif=0 OR dif=1) AND a=0 T
HEN y=y-vy:x=x-vx:vy=-vy:vx=-vx:GOSU
B 1550:y=y+vy:x=x+vx:GOTO 700
1620 IF (dif=0 AND (a=1 OR a=2)) O
R (dif=1 AND a=1) OR (dif=2 AND a=
1) THEN y=y-vy:x=x-vx:vy=-1:vx=1:G
OSUB 1550:y=y+vy:x=x+vx:GOTO 700
1630 IF (dif=0 AND a=3) OR (dif=1
AND a=2) THEN y=y-vy:x=x-vx:vy=-1:
vx=2:GOSUB 1550:y=y+vy:x=x+vx:G
OTO 700
1640 IF (dif=0 AND a=3) OR (dif=1
AND a=2) THEN y=y-vy:x=x-vx:vy=-1:
vx=2:GOSUB 1550:y=y+vy:x=x+vx:GOTO
700
1650 IF dif=2 AND a=0 THEN y=y-vy:
vx=-vx:vy=vy:GOSUB 1550
1660 GOTO 700

```



CBM 64



```

720 POKEH+24,0:RETURN
1000 REM LANGUAGE MACHINE
1050 DATA160,0,32,118,192,176,18,169,0,133,2
1060 DATA32,128,195,176,9,160,2,32,118,192,176,2,144,231,96
1070 DATA169,0,141,6,212,169,12,141,5,212,169,20,141,1,212
1080 DATA169,129,141,4,212,96
1290 DATA152,72,24,173,209,3,160,0,136,208,253,233,1,208,247,184,169,96
1300 DATA32,228,255,170,173,204,3,133,248,173,203,3,133,247,224,88,240,46
1310 DATA224,90,240,31,224,66,240,17,224,72,240,3,76,0,197,96,233,40
1320 DATA176,2,198,248,24,144,30,24,185,40,144,2,230,248,24,144,20,165,247,208
1330 DATA2,198,248,198,247,24,144,11,230,247,208,2,230,248,24,144,2,133,247
1340 DATA160,0,177,247,201,32,240,13,201,46,240,3,24,144,92
1350 DATA173,207,3,32,128,196,173,4,208,224,88,240,6,224,90
1360 DATA240,15,208,34,24,185,8,170,144,21,173,16,208,9,124,208,11,56
1365 DATA233,8,170,176,8,173,16,208,41,3,141,16,208,138,141,4,208,24,144,25
1370 DATA173,5,208,224,66,240,6,224,72,240,8,24,96,24,185,8,24,144,3
1375 DATA56,233,8,141,5,208,165,247,141,203,3,165,248,141,204,3
1380 DATA169,32,145,247,173,30,208,41,4,249,2,56,96,24,165,2
1385 DATA208,1,96,198,2,169,208,32,206,197,76,128,195,234,234,234,234
1388 DATA141,211,3
1390 DATA248,24,189,205,3,141,205,3,144,29,173,206,3,185,0,216,141,206,3,72
1392 DATA41,15,24,185,48,141,10,4,184,74,74,74,24,185,48,141,9,4,216
1393 DATA169,0,141,6,212,169,12,141,5,212,169,100,141,1,212,169,40
1394 DATA141,3,212,169,0,141,5,212,169,65,141,4,212,169,200,56
1395 DATA233,1,208,251,206,211,3,208,234,169,0,141,4,212
1396 DATA173,205,3,72,41,15,24,185,48,141,12,4,184,74,74,74
1397 DATA24,185,48,141,11,4,169,0,141,4,212,96
1400 DATA165,2,240,3,76,128,195,224,32,240,2,24,96,174,4,208,172,5,208,138
1410 DATA141,8,208,141,10,208,141,12,208,152,141,7,208,141,11,208
1420 DATA141,13,208,138,24,185,16,141,6,208,144,8,173,16,208,9,8
1430 DATA141,16,208,152,24,185,14,141,9,208,169,15,141,21,208,162,25,32,126,194

```

```

1440 DATA169,4,32,238,197,238,6,208,208,8,173,16,208,9,8,141,16,208,202
1445 DATA208,235,169,0,141,4,212
1450 DATA169,12,32,238,197,169,23,141,21,208,162,25,32,126,194,169,4,32,238,197
1455 DATA238,9,208,202,208,245,169,0,141,4,212,169,12,32,238,197
1460 DATA169,39,141,21,208,162,25,32,126,194,169,4,32,238,197,173,10,208,208,8
1470 DATA173,16,208,41,223,141,16,208,206,10,208,202,208,232
1475 DATA169,0,141,4,212,169,12,32,238,197,169,71,141,21,208,162,25
1480 DATA32,126,194,169,4,32,238,197,206,13,208,202,208,245,169,0,141,4,212
1490 DATA169,7,141,21,208,173,30,208,41,120,208,2,24,96,173,208,3
1500 DATA32,128,196,169,3,133,2,76,128,195,234,234,234,234,234
1510 DATA160,0,136,208,253,96,233,1,208,246,96,234,234,234
1590 DATA173,27,212,41,3,9,0,141,211,3,32,16,194
2000 DATA182,251,134,249,182,252,134,250,32,96,195,185,210,3,32,88,193
2010 DATA166,249,150,251,166,250,150,252,173,27,212,74,144,6,74,144,3,74
2020 DATA176,4,169,0,240,1,42,41,3,170,32,80,193,176,16,32,180,193,155,210,3
2030 DATA32,80,193,144,43,138,105,1,32,80,193,144,95,176,49,173,27,212
2040 DATA74,144,4,169,3,208,2,169,1,170,32,80,193,144,15,202,208,4
2050 DATA169,3,208,2,169,1,170,32,80,193,176,16,32,180,193,155,210,3
2060 DATA10,5,248,153,210,3,24,144,44,185,210,3,105,1,41,3,133,248,32,96,193
2070 DATA166,249,150,251,166,250,150,252,173,27,212,74,144,6,74,144,3,74
2080 DATA138,74,24,185,2,41,3,25,210,3,153,210,9,41,15,9,224,72,152
2090 DATA74,170,184,157,248,7,169,0,141,4,212,173,30,208,41,4,240,2,56,96
2100 DATA173,211,3,208,2,24,96,206,211,3,76,128,192,234,234,234
2110 DATA24,121,210,3,41,3,133,248,32,96,193,32,146,193,96,234
2200 DATA74,144,23,74,165,249,144,9,233,40,176,2,198,250,24,144,29
2210 DATA105,48,144,2,230,250,24,144,20,165,249,144,9,233,1,176,2
2220 DATA198,250,24,144,6,105,1,144,2,230,250,133,249,96,234
2230 DATA138,72,152,72,160,0,177,249,170,184,168,224,182,240,4
2240 DATA24,184,170,96,182,251,138,133,249,182,252
2240 DATA138,133,250,56,176,240,234,234
2500 DATA185,210,3,74,144,16,74,185,1,208,144,4,233,8,176,2,105,8

```

BIDOUILLE GRENOUILLE

Spécial Castor

Le castor est un animal merveilleux, injustement méconnu. Peu étudié avant la fin du Xème siècle (bien que son nom vienne du grec *kastôr*, en passant par le latin, *id.*), ce charmant mammifère rongeur de la famille des Castoridés est l'un des exemples les plus frappants de la magnanimité de la Nature de par sa grâce, sa souplesse, son aisance, ses nombreuses facultés et son intelligence hors du commun. D'ailleurs, castor, mais à quoi tu songes, castor, quand tu ronges quand tu ronges castor.

Problème : j'ai du mal à faire avaler au rédacteur le fait que je veuille parler des castors à longueur de journal. Donc, pour justifier cet article, je vais être obligé (je m'en excuse à l'avance) de prendre un prétexte informatique. Voici la solution de l'aventure de Colditz dans Eureka, c'est MCC (pas l'éditeur, le grenouilleur) qui vous l'offre.

se, prendre uniforme, porter uniforme, o, s, ne, prendre os, prendre allumette, n, prendre poivre, e, donner os, prendre baïonnette, o, s, o, tuer homme, prendre cirage, n, prendre cigarettes, e, prendre chocolat, prendre couvertures, o, o, utiliser allumettes, tirer levier, e, b, utiliser allumettes, prendre trousse, h, faire uniforme, e, s, s, o, prendre pansement, prendre drap, faire corde, no, n, n, utiliser corde, e, prendre barre, o, o, prendre pioche, e, h, s, s, s, e, donner chocolat, h, prendre disque, b, o, s, porter uniforme, s, s, s, prendre clés, s, h, utiliser clés, prendre pince, e, e, s, no, n, e, prendre couvertures, faire uniforme, porter uniforme, s, s, s, s, e, e, prendre, s, prendre phonographe, prendre billet, n, o, s, prendre carte vierge, prendre boussole, o, o, n, n, o, o, prendre photo, développer film, tamponner carte, faire carte, e, e, s, o, prendre miroir, enlever poêle, utiliser phonographe, creuser, a, a, a, h, utiliser barre, n, prendre échelle, s, s, utiliser échelle, utiliser pince, utiliser poivre, s, e, e, so, so, s, utiliser miroir, e, se, o, acheter bouteille, prendre billet, e, e, donner bouteille, b, sauver brigite, h, o, no, prendre dynamite, o, no, b, placer dynamite, h, s, utiliser dynamite, s, utiliser baïonnette, s, utiliser baïonnette, s, o, prendre casque, e, e, prendre carnet, utiliser casque, o, o, s, montrer carte, e, prendre étui, prendre buste, regarder buste, o, o, prendre ca-

fard, e, s, e, prendre papier, regarder papier, o, o, prendre tournevis, e, s, utiliser cafard, entrer, utiliser tournevis, b, b, h, (taper le code du carnet suivi des codes vus sur le buste et sur le papier, c'est à dire KXV et YKZ), ouvrir coffre... et prenez le talisman.

Un fait peu répandu à propos du castor : c'est un animal qui, à l'instar de la pie, a pour habitude de voler des petits objets chaque fois qu'il en trouve. On dit que le castor pille. C'est Cocka qui me rappelle cette information non dénuée d'intérêt. Ce qu'on sait peu : le castoréum est une excréation sébacée du castor utilisée comme remède antispasmodique. Mine de rien, on se cultive, ici.

```
6 DATA 32,189,255,1
69,0,133,251,169,126
,133,252,169,251,162
,0,160,192
7 DATA 32,216,255,1
69,55,133,1,88,96,-1
8 REM CA NE PARLE P
AS BEAUCOUP DE CASTO
RS, ICI!
```

8-Lancer le programme qui sauvegardera la 2ème partie du jeu à la suite du générique.
9-Envoyer 100 francs au fond monétaire international pour la sauvegarde des castors.
Et vous obtenez une superbe copie toute neuve, toute belle et toute anti-café.

```
1 AD=679
2 READ A:IF A<>-1 T
HEN POKE AD,A:AD=AD+
1:GOTO 2
3 DATA 71,72,79,83,
84,66,85,83,84,69,82
,83,32,40,80,41
4 DATA 120,169,54,1
33,1,169,2,160,1,162
,1,32,186,255,169,16
,162,167,160
5 DATA 2,32,189,255
,169,1,133,251,169,8
,133,252,169,251,162
,0,160,192
6 DATA 32,216,255,1
69,55,133,1,88,96,-1
```

(PS : les utilisateurs de VIC 1541 devront remplacer le 11ème data (c'est un 1) de la ligne 4 par un 8.)
9-Faites RUN, puis NEW. Entrez la ligne suivante :

0 SYS 3584

10-Insérez la disquette destination et faites SYS 695.
11-Allez nourrir votre castor : vous en avez pour 15 minutes de sauvegarde.
12-Après chaque chargement de la copie apparaît un LOAD ERROR dont il ne faut pas tenir compte. Tapez RUN ou SYS 3584.
13-Non, pas ce chiffre, ça porte malheur.
14-Stoooooooooop.

Castorette est la désignation commerciale des peaux traitées de manière à évoquer la fourrure du castor. Compris ? Inutile de tuer d'innocents castors aux yeux remplis de larmes pour avoir une belle fourrure, achetez plutôt de la castorette. On a longtemps cru que les castors et les ornithorynques étaient cousins, à cause d'une grand-mère qui aurait fauté. Je m'insurge contre ces allégations mensongères.
Minitel : le Serveur pour la Protection et la Sauvegarde des Castors, c'est le 123 456 789 sur 616 91 88.
Sur 613 91 55, Télécom Midi-pyrénées, 131 000 836. Orfee, 134 020 406. Prinstel, 169 000 043. Artel, 180 000 576. Le républicain, 191 040 407. Et un serveur qui est apparemment destiné à tester la mise au point d'un terminal : ZZZZZ, toujours sur 613.
A propos, cette rubrique s'appellera désormais Bidouille Castor.

JE CHERCHE UNE PETITE FEMME POUR LUI RONGER LA... LE...



Le mystérieux S. K., pirate de célèbre renommée, vous offre sur un plateau d'argent la façon d'effectuer des copies anti-café de Hero, River Raid, Décaathlon et Pitfall sur Commodore 64.

1-Se placer en début de bande.
2-Charger la première partie par un LOAD traditionnel.
3-La sauvegarder par un SAVE "NOM",1,1.
4-Charger la suite par LOAD "",1,1.
5-Le message LOAD ERROR apparaît, ne pas s'inquiéter.
6-En cas d'inquiétude, se calmer.
7-Faire un NEW et entrer le petit programme suivant :

```
1 AD=679
2 READ A:IF A<>-1 T
HEN POKE AD,A:AD=AD+
1:GOTO 2
3 SYS 691:PRINT "C'
EST FINI!" :END
4 DATA 65,67,84,1,7
3,86,73,83,24,73,79,
78
5 DATA 120,169,54,1
33,1,169,2,160,1,162
,1,32,186,255,169,12
,162,167,160,2
```

Le ténébreux S. K. ne s'en tient pas là : il a réussi à recopier Ghostbusters, toujours pour Commodore et nous donne la façon dont il est parvenu à ce résultat.

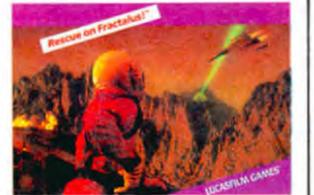
1-Se placer au début de la cassette et faire LOAD.
2-Après l'apparition à l'écran du message FOUND MAIN, appuyer sur la barre d'espace, attendre 5 secondes et appuyer sur RUN/STOP.
3-Si l'ordinateur n'affiche pas READY, ou si PEEK(916) ne donne pas 162, éteindre le CBM et recommencer.
4-Sinon effectuer POKE 913,96:SYS 861. Le magnéto redémarre, puis au bout de quelques instants l'ordinateur affiche READY.
5-Castor.
6-Taper : POKE 53129,96:SYS 53120. Le chargement continue, puis le générique Activation apparaît. Il faut attendre le chargement complet du jeu (No 59 au compteur). A ce moment, l'ordinateur semble se planter. Il n'en est rien : faites RUN/RESTORE.
7-Pensez castor, achetez castor, fabriquez castor.
8-Rentrez ce petit programme sans erreur :

LA GUERRE DES ETOILES

La vraie car c'est Georges LUCAS soi-même qui la propose pour vos micros. Actuellement deux titres directement réalisés par les programmeurs de Lucasfilm Games se trouvent dans le commerce. Tous deux sont destinés au Commodore 64 et à l'Atari 800 et prochainement à l'Apple. Leur commercialisation est réalisée par Epyx (Summertime, Pitstop, Jumpman...) et vous pouvez les trouver chez les importateurs parallèles aux alentours de 450 francs (ils n'existent qu'en disquette d'où le prix !).

d'un point de vue graphique que sonore et l'originalité certaine du logiciel ne gâche rien.

Rescue On Fractalus : ça c'est de la Saie Faie (S.F. en Américain et science fiction pour les autres) et de la bonne, fabriquée avec des gros moyens pour de bonnes machines. Votre chasseur **Valkyrie** vous permet d'aller vous balader (à partir du vaisseau-mère en orbite) en rase-motte



Ballblazer ressemble au football dans quelques dizaines d'années d'ici. Vous êtes à bord d'un petit vaisseau et vous contrôlez la balle grâce à un champ magnétique. Votre but : marquer six buts en moins de cinq minutes, sachant que les cages rétrécissent à chaque tir victorieux.



L'écran se divise en deux parties égales. Dans chacune d'elles vous avez le point de vue de l'un des deux joueurs en trois dimensions. Vous pouvez pratiquer le sport seul contre l'ordinateur ou à deux joueurs. La réalisation est exceptionnellement bonne autant

au-dessus de la planète Fractalus, tenue par des ennemis de l'Empire particulièrement coriaces, à la recherche de vos compatriotes échoués après un combat meurtrier. Mais vous aurez à essayer le feu de lasers planqués dans les montagnes pour arriver à sauver vos collègues de la chasse impériale. En parlant d'impérial, nous pouvons sans aucun doute affirmer que le logiciel l'est : superbe graphisme, sonorisation inquiétante ou euphorique selon les moments, action intéressante...

Bref ! Lucas a encore frappé à la bonne porte avec ses logiciels. Décidément il passe et la concurrence trépassa. A quand les trois films de la guerre des étoiles sur nos écrans ?

RECAPITULATIF

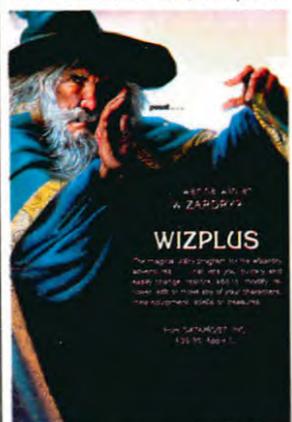
Pour mémoire, voici présentés, dans l'ordre où ils devraient apparaître sur le marché, les noms des ordinateurs à venir. D'abord, le CPC 664, nouvelle version de l'Amstrad avec un lecteur de disquettes intégré. Peut-être l'Oric Stratos qui ne s'appelle pas le Stratos, mais qui sait ? Puis la version 128 Ko de l'Atari ST, suivi de peu par le C128 de Commodore, re-Atari avec le 520 ST et le 130 XE. Et après ? Après, le C128D, second modèle du C128. Puis l'Amiga, ce qui nous amène tout doucement

à la fin de l'année. Seul micro prévu en 1986 : la deuxième version du QL de Sinclair. Si ils arrivent dans cet ordre-là, je veux bien être pendu. (NDLR : par les couilles ?)



TRICHEZ EN TOUTE BONNE CONSCIENCE

Datamost ne perd jamais une occasion de se faire remarquer ! Après avoir lancé des jeux fabuleux (Aztec par exemple), cette sympathique société vous offre de quoi ne plus galérer dans Wizardry de Sir-Tech Software. Le principe de



la chose est tout simple : vous avez Wizardry dans un tiroir et vous ne jouez plus à force de

mourir dans tous les coins du labyrinthe ? Vous allez pouvoir récupérer vos personnages défunts et les gonfler à mort grâce au programme **Wizplus** de la sus-nommée Datamost.

Vous pouvez modifier tous les paramètres concernant l'un de vos personnages : ses caractéristiques physiques (force, constitution...) tout aussi bien que morales (sorts, possessions...), son niveau, sa race, son âge, sa profession... Que sais-je encore ? De plus le livret qui accompagne le programme vous donne un plan assez détaillé de tous les niveaux du jeu : un passeport pour ce jeu de rôles pas si fabuleux que ce que l'on avait pu croire à sa sortie.

Dernier point : si vous savez vous débrouiller avec un programme du style **Diskfixer**, inutile de vous engager dans une dépense pareille (environ 450 francs et pour Apple uniquement), vous pouvez effectuer exactement les mêmes modifications avec !

J'ADORE LA PUB

Tiens, regarde celle de **TEXTOR** ! Elle est pas fendarde ? Le thème c'est : **TEXTOR N° 1(*) DU TRAITEMENT DE TEXTE**. Et la petite astérisque renvoie au commentaire suivant : "Textor est vendu à environ 1000 exemplaires par mois". En un an ça fait 12000 exemplaires. Ca, c'est vraiment hyper-professionnel. Mais c'est-y-vrai qu'y z'en ont vendu 1000 par mois ? Et pendant combien de mois ? Peut-être

juste pendant 15 jours ? (1000 exemplaires/mois pendant 15 jours = 500 exemplaires). Peut-être



être pendant une semaine ? (1000 exemplaires/mois pendant une semaine = 250 exemplaires). Ya pas à dire, la pub ça nous informe vachement.

REQUIEM

Memsoft vend des logiciels professionnels pour micros. Cette (presque) jeune société, créée en 1981 a voulu s'implanter sur le marché américain. Mais c'est pas du gâteau, d'autant que l'essentiel de leur catalogue est constitué de produits Apple. Conclusion du responsable marketing de Memsoft : "Aux Etats-Unis, le marché de l'Apple II est mort !". Ce qui signifie en clair qu'ils n'ont pas vendu grand chose. Reste l'IBM PC et le

MAC, mais va falloir adapter les produits. Allez les gars, c'est un vrai boulot de galérien que d'être éditeur.



TENISSEZ-MOI

Nulla règle n'est absolue. Une adaptation à partir du Spectrum pour le Commodore 64 ? Si si, ça existe. La preuve : **Tennis Match Point** de Psion Software vient d'arriver pour le C64. A 120 francs le partenaire pour se croire à Roland Garros, le logiciel est tout à fait acceptable. Mais quoi qu'il arrive, je garderai toujours un a priori favorable pour **Tournament Tennis** d'Imagic : c'est le seul soft de tennis à gérer automatiquement les deux joueurs, ce qui implique que



vous ne pouvez qu'améliorer ou diminuer la qualité des coups du joueur que vous dirigez au lieu de patiner dans la choucroute à essayer de toucher la balle. Une idée qui devrait être exploitée à l'avenir.

ET CRACK ! UN COUP DANS LE STANDARD...

Ce coup bas-la nous vient d'une nouvelle société : **AP Soft**. Elle diffuse, par le biais de Canon une série de cinq utilitaires pour MSX, mais quels MSX ? Voilà ou blesse le bât : seuls les MSX disposant de 32 Ko utilisateur pourront profiter de l'énorme capacité de ces logiciels. **MX Base**, **MX Stock**, **MX Calc**, **MX Stat** et **MX Graph** donnent aux MSX une nouvelle dimension : ces micros deviennent des machines à applications profes-

sionnelles. Moi qui croyait que ce n'était que de superbes consoles de jeu...



C'est nouveau, ça vient de sortir

RATÉ

Sir Clive Sinclair a écrit une lettre à Laurent Fabius (notre premier ministre, vous voyez ?)

C'EST QUOI DÉJÀ UN ORDINATEUR?
JE L'AI SU POURTANT ÇA

pour lui demander de prendre les ordinateurs Sinclair en considération lors de la répartition des micros dans les écoles serait faite en arguant du fait que malgré la place prise par Thomson et Bull, il restait une bonne part du marché disponible dans le bas de gamme. Son argument principal : il détient déjà 25% du marché de la micro-informatique familiale en France.

TCHAKAT'CHAK !!! V'LA L'TGV...

Cobrasoft, vous connaissez déjà (jeune boîte installée dans la bourgogne profonde). Mais Meutre à Grande Vitesse ça

vous rappelle quelque chose ? Déjà commercialisé sur Amstrad et Oric, une version MSX est attendue prochainement. De quoi retourner-t-il dans ce TGV n° 618 sinon un petit meutre de sénateur à élucider. Une paille pour les brillants détectives que vous êtes et compte tenu des indices que vous possédez. Et quand je dis que vous les possédez, c'est que vous les avez en main, que vous les touchez, les manipulez... Bref vous disposez d'un enregistrement du sénateur sur bande, de rognures d'ongle, de mégots et autres subtilités qui feront de vous un nouveau Sherlock Holmes. Plus qu'un jeu d'aventure, c'est une véritable initiation à l'art de la déduction que vous pourrez suivre au long des huit voitures de ce train nommé TGV (pour une fois que c'est pas désir...). Prix de l'enquête : 180 francs (raisonnable, sans plus).

COBRA
Soft



LE DRAGON QUI RENAIT DE SES CENDRES

Après la faillite de Dragon Data Limited l'an dernier, le nom et la licence ont été rachetés par une société espagnole, Eurohard. Celle-ci a décidé de relancer la machine, d'une part en imposant le Dragon 64 dans les écoles espagnoles, d'autre part en lançant un nouveau modèle, le Dragon

200, qui comportera 128 Ko de mémoire. Le modèle 64 sera aussi rebaptisé Dragon 100, ça fait plus riche.



2010, LA RECESSION

J'espère que je serai mort en 2010. Dans le film du même titre, Roy Scheider, qui joue le rôle du Dr Heywood Floyd, est allongé sur une plage de sable fin et calcule des machins sur un Apple //c. Mais... on ne voit pas l'alimentation. Ce qui revient à dire que le seul progrès réalisé d'ici 25 ans sera une diminution de la taille des batteries. Quant aux ordinateurs, on en sera toujours à l'Apple //c. Le ZX 81 sera toujours là aussi ? Au fait, l'Apple est doté

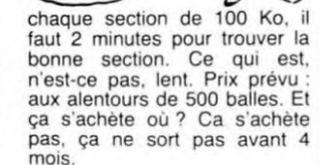
d'un écran à cristaux liquides dont on ne voit pas non plus l'alim. Vu la taille de cette dernière, c'est possible ? Mais non, mon cher, ce n'est que de la science-fiction.



NFVJH NSVDK JBSDVKUHBK LOUEHGER

Ceux qui n'aiment pas les cassettes et qui n'ont pas les moyens de se payer un lecteur de disquettes vont bientôt avoir une solution alternative, comme on dit en politique. Il s'agit du "Mégadrive" de Icon Computer Products, prévu pour CBM 64, Amstrad et Dragon. Principe de base : une bande magnétique est gérée comme 30 bandes de 100 Ko chacune. La vitesse de chargement est de 16.000 bauds, ce qui est rapide, mais si il faut 5 secondes pour trouver un programme à l'intérieur de

chaque section de 100 Ko, il faut 2 minutes pour trouver la bonne section. Ce qui est, n'est-ce pas, lent. Prix prévu : aux alentours de 500 balles. Et ça s'achète où ? Ca s'achète pas, ça ne sort pas avant 4 mois.



COCOTTE

Le drugstore Hachette opéra a présenté une expo sur le thème "La mode et l'Ordinateur". Ca tombe bien, car ce sujet m'a toujours vachement préoccupé. Chaque matin en me levant, je me dis : "je tape sur mon MO5 tout noir, ou sur mon Apple tout blanc, ou sur mon Alice toute rouge ?". Finalement j'ai opté pour le Texas Instrument PC, spécialement habillé par Courrèges. Mon Dieu qu'il est chou, bouhhh !!!!



DU CLASSIQUE POUR SPECTRUM

A la suite de l'adaptation de Zaxxon pour Spectrum, les p'tits gars d'US Gold se sont dit dans leur p'tite tête qu'ils pourraient bien en faire autant avec d'autres produits de Synapse (appartenant aujourd'hui, je vous le rappelle, à Broderbund). Deux choses sont à dire impérativement :

1. ils en ont dans la casserole ceux-là...
2. eh ben c'est pas trop tôt ! Sont annoncés au programme les logiciels suivants : **Fort Apocalypse**, **Drelbs**, **Blue Max** et enfin **Sentinel**. Même



si tous n'étaient pas excellents sur les machines d'origine (Commodore 64, Atari) ils valaient bien cet effort. Merci US Gold de cette magnifique adaptation !

RESTEZ SOIGNEUX

Le contribuable, de par son modeste versement aux impôts, aide à la réalisation du Plan Informatique Pour Tous. Ainsi donc, les petits MO5 et autres Micral ont commencé à fleurir dans nos écoles. Seulement voilà : va falloir être soigneux. Car l'Etat n'a pas prévu de contrat de maintenance pour tout ce beau matériel. Ca coûterait trop cher. Quand on voit de près la solidité de la prise d'alimentation du MO5, on est en droit d'être inquiet. Pour nos pauvres sous de contribuables !



LES YANKEES VEULENT GRILLER L'HEBDO !!!

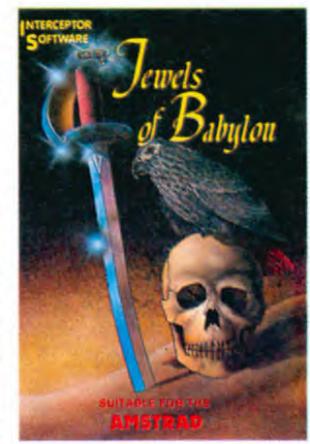
La compagnie Zif-Davis Publishing a annoncé la sortie prochaine d'un QUOTIDIEN consacré à l'informatique et aux ordinateurs : le Computer Industry Daily. Ce journal sera également transmis par modem aux abonnés. On le trouvera en Amérique, en Asie, au Japon et en Europe. Si ils continuent à nous les briser, on va vendre l'hebdo à la criée sous la statue de la Liberté et sur la place Rouge du Kremlin. Non mais des fois...



ON RECHERCHE DICO ANGLAIS-FRANÇAIS

Pour pouvoir quitter la première image de **Jewels of Babylon**. Les programmeurs (habituellement prévoyants) d'Interceptor Software semblent ignorer que des joueurs autres qu'anglophones jouent leurs jeux. Aussi après avoir essayé (dans le désordre) : dehors, nord, sud, est, ouest, descendre, monter, grimper, escalader, glisser, sauter, chanter, réfléchir, hurler, cracher, tuer... Nous nous sommes retrouvés dans l'impasse à moins de créer des nouveaux mots. Après avoir tenté schmolduer, grophlober, chrouhitcher, dazner, nous avons décidé de dire que ce soft était nullement praticable en-dessous du niveau Maîtrise d'anglais. Pour les masochistes (ou pour ceux qui possèdent le niveau requis) c'est

pour Amstrad et ça vaut dans les deux cents balles.



VIVRE OU MOURIR

Ce n'est pas le titre du dernier ouvrage du grand philosophe Edmond Moalneux mais une mise en condition avant que vous ne montiez à bord de votre chasseur histoire de protéger (une nouvelle fois) vos amis humains contre l'Envahisseur. **Alligata**, jusqu'à présent cantonné dans des machines telles que Spectrum ou Commodore s'attaque maintenant à l'Amstrad bec et ongles. **Defend or Die** ne présente aucune différence marquante avec le jeu de café **Defender**. Malgré tout nous pouvons noter une amélioration du jeu au niveau sonore : si vous branchez l'Amstrad sur votre chaîne hifi, vous profiterez d'effets acoustiques en stéréophonie. Incroyable mais... Pour les aspects rapidité et graphisme, cette copie ne lèse en rien l'original, ce qui dénote

une volonté de bien faire assez remarquable. Nos félicitations les plus applaudissantes donc pour les programmeurs d'Alligata.



tes donc pour les programmeurs d'Alligata.

LA FIN DES GROS PROFITS

Depuis fort longtemps tous les logiciels Commodore de tous les éditeurs sortaient en disquette ET en cassette pour les malheureux informaticiens démunis de drive. Seule, contre vents et marées, la société Electronic Arts (distribuée en France par Ariola) commercialisait ses prestigieux logiciels uniquement sur disquette. Que tous les propriétaires de lecteurs de cassettes se réjouissent : c'est la fin de ce racisme éhonté. A partir du mois de mai les versions cassette de **Spelunker** et de **Stealth** (ainsi que **Karateka**) arriveront chez les revendeurs. De plus ces

mêmes logiciels qui coûtent environ 400 francs en disk ne vaudront guère plus de 160 francs en cassette. Je suggère une action de grâce envers notre dieu de l'informatique pour le remerciement de cette décision.



UN COUP, J'TE VOIS, UN COUP, J'TE VOIS PAS

Après la décision de Commodore de baisser le prix du Plus 4 à près de 1600 francs en Angleterre, les revendeurs ont pris la liberté de baisser tous les autres produits de la gamme. Ainsi, le C16 est désormais vendu 800 francs au lieu de 1400 francs et l'ancêtre CBM 64 est au même prix que le Plus 4. Bien sûr, la branche anglaise de Commodore continue à recommander des prix bien plus élevés. Le Commodore 128 reste prévu. Mais la date est repoussée sine die, on sait cependant qu'il y a peu de chances pour qu'il soit mis en vente avant la seconde moitié de l'année. Un détail amusant : deux des principaux directeurs de Commodore en Angleterre ne sont pas

d'accord sur la version qui comporterait un drive, le C128D. L'un d'eux la prévoit



DU BOULIER AU LASER

Les Japonais n'ont qu'une confiance limitée dans l'électronique : deux anecdotes et cinq minutes pour vous convaincre.

Dans toutes les banques du Japon, les gichetiers effectuent leurs opérations à l'aide de calechettes telles que nous les connaissons, mais le chef-caissier (vous savez celui qui se planque loin des guichets et qui surveille les autres) vérifie TOUS les calculs à l'aide d'un boulier. A quand les programmes pour bouliers dans l'HH-Hebdo ?

Actuellement se tient au Japon une exposition des technologies du futur sur le campus de l'université de Tsukuba. Comme les idées de pointe se retrouvent toutes là-bas, les organisateurs décidèrent de dénombrer les entrées à l'aide de lasers connectés à un ordina-



teur. Résultat informatique-laséroïde de la première journée : 66.000 entrées, résultat du comptage des billets (manuel) 82.000 entrées. Résultat général de l'opération : les entrées sont dorénavant comptabilisées à la main. Peut-être les organisateurs sont-ils les seuls japonais à ne pas avoir visité Beaubourg, bâtiment doté d'un compteur d'entrées (par cellules photo-électriques) qui ne se trompe que de cinq cents personnes par jour environ.

PETITES ANNONCES GRATUITES

ATARI

VENDS ATARI 800 XL + lecteur de cassettes + ATARI 1010 TM + 3 cassettes initiation à la programmation + 2 manettes + 2 livres de basic + 1 livre de programme de jeux : 2500 F. Tel : 989 08 51 poste 268 la journée jusqu'à 17h. Demander Monsieur COUTURIER.

VENDS ATARI VCS 2600 + 2 joystick + 7 cassettes : 1500 F. Tel : (16 27) 44 52 13. Demander David.

ECHANGE et ACHETE programmes sur K7 uniquement pour ATARI 800 XL. Pascal GUILLER. 41 rue du Chemin vert 37300 JOUE LES TOURS.

VENDS ATARI 800 XL + moniteur TO7 + 3 joysticks + 1 cassette de jeux + programmes + magnéto : 3500 F. Jean Charles DOMINGUEZ. 6 rue de Metz 51100 REIMS. Tel : (26) 89 13 10 heures de repas.

Vends ATARI 2600 + 5 cassettes : 850 F. ECHANGE programmes pour ATARI 600 XL. Tel : (16) 73 84 40 39 demander François.

RECHERCHE pour ATARI 800 XL et 600 XL toutes sortes de programmes. Frédéric LADENT. 8 rue des Prunelles 67120 MOLSHEIM. Tel : 16 (88) 38 32 32.

ORIC ATMOS

VENDS ATMOS + imprimante MCP 40 4 couleurs + péritel + magnéto + documents + divers : prises et programmes : Prix à débattre. Tel : (66) 39 12 60.

VENDS ORIC 48KO péritel + alimentation + 2 cordons magnéto + documentation + nombreux programmes + 2 théorème + 17 logiciels + interface manettes + 1 manette : 4000 F. Tel : 324 08 10.

VENDS jeux pour ORIC 1 et ATMOS. Tel : 893 37 42 entre 18h et 19h30 : Prix intéressants.

VENDS ORIC 1 48 K péritel + bloc et câbles d'alimentation + 6 livres + 120 logiciels du commerce tous genres : 1800 F. Tel : (49) 88 68 92.

CHERCHE contacts sur Lyon pour échanges de K7 ORIC 1 et ATMOS. Jean Marc RIAS. 1 place Massénet 69140 RILLIEUX. Tel : (7) 888 73 07. (NDLMC : je te mets pas ton nom en rouge cause que t'as insinué que j'étais un mec et cause que j'aime pas, cause que j'en suis pas un).

VENDS ou ECHANGE 50 cassettes pour ORIC ATMOS : Prix plus que raisonnable, exemple : Le diamant de l'île maudite : 40 F. au lieu de 160 F. CHERCHE également correspondants pour ECHANGE d'idées et de programmes. Jean Marc THIBIER. 2 impasse du Roussillon 18390 ST GERMAIN DU PUY. Tel : 16 (48) 30 67 10.

VENDS pour ORIC 2 adaptateurs de poignées (port imprimante ASN et port extension Master Paddle) : 450 F. Marc TRUSCH. 5 rue des Girondins 92210 ST CLOUD. Tel : 771 70 11. (NDLMC : Merci pour Pénélope mais c'est trop tard !!).

VENDS ORIC 1 48 KO + cordons + péritel + adaptateur NB. + manuel + logiciels (Aigle d'or, Cobra, Pinball, MARC) : 1500 F. Patrick BELPOIS. 97 avenue 31320 CASTANET. Tel : (61) 27 72 47.

VENDS ORIC ATMOS 48 K + péritel + manettes + magnéto : 2000 F. Robert AZEMA. 107 rue J. Tiersot 01000 ST DENIS LES BOURG. Tel : (74) 21 61 05.

TI 99

VENDS TI 99 + magnétophone "Spécial informatique" + interface prise péritel + transformateur pour branchement ordinateur + cordon avec télécommande pour raccord magnétophone + 2 manettes de jeu + extension basic "Computer langage" (anglais) + manuel d'utilisation + 4 numéros de 99 magazine + manuel "50 programmes TI 99" + technique des programmes de jeux + cassette 1ère et 2ème partie + manuel "jeux et programme" Tome 3 + 5 cartouches (solides) de jeux avec chacun le manuel des règles : 3500 F. Tel : 225 29 98 poste 126 ou 375 67 24.

CHERCHE pour TI 99 lecteur de disquette + contrôleur + RS 232 port parallèle pour boîtier d'extension périphérique. Patrice AVRILLON. 32 rue Tran 64000 PAU. Tel : (59) 06 66 33.

VENDS pour TI 99 module Défender : 100 F. K7 Lunar Jumper : 70 F. K7 Solar système : 70 F. K7 Hebdogiciel n° 1 : 60 F. Tel : (81) 88 11 41 demander Christophe.

VENDS TI 99 + magnéto + cordons + basic étendu + joystick + module Music Maker + Parsec + K7 Lunar lander + programmes + livres : 2600 F. Tel : (22) 78 36 83.

CHERCHE module d'Echecs pour TI 99 + Tel : 16 45 32 55 25. (NDLMC : Merci pour le bisou).

VENDS TI 99 + transfo + manuel en français + câble magnéto + joysticks + modules de jeu : Parsec, TI Invaders, Black jack, Poker, Alpiner, Echecs + nombreux logiciels sur cassette : 1400 F. ou 10000 FB. Patrick TASSET. 14 rue de la vallée 4498 BASSENGE BELGIQUE. Tel : 041 86 24 45.

VENDS TI 99 + basic étendu + magnéto + manuels + modules et cassettes de jeux : 2000 F. Olivier GAUTIER. 6 rue Magneval 69001 LYON. Tel : 839 11 56.

VENDS TI 99 SECAM Péritel : 800 F. Robert AZEMA. 107 rue J. Tiersot 01000 ST DENIS LES BOURG. Tel : (74) 21 61 05.

ACHETE TI 99 + contrôleur de disquette seul : 1500 F. ou avec lecteur de disquette : 3500 F. pascal THOMAS. Tel : 203 71 10.

VENDS pour TI 99 module Mini mémoire + assembleur ligne par ligne (K7) + documentation et manuel d'utilisation : 500 F. Tel : (61) 53 46 68. TOULOUSE.

CHERCHE imprimante PC 1000 pour TI 59. Tel : 531 55 71.

CHERCHE pour TI 99 généreux donateur de programmes de jeux en assembleur pour carte 32 K. Tel : (6) 941 32 61.

VENDS TI 99 + manettes de jeu + magnéto K7 compatible + module basic étendu (français) + adaptateur péritel + 300 programmes sur K7 + livres : 1500 F. Patrice ANGENIOL. 298 route de Genas 69500 BRON. Tel : 826 62 94.

CHERCHE généreux donateur de matériel même endommagé pour TI 99 et programmes aussi. Tel : (16) 352 23 16 après 18h.

VENDS pour TI 99 K7 introduction au TI 99 1ère partie : 50 F. ou ECHANGE contre la 2ème partie. + HEBDOGICIEL software N° 1 basic simple : 100 F. + cassette de 16 programmes de jeu à 20 F. Tel : 848 79 14 après 17h. et avant 20h.

VENDS TI 99 + BE. + mini mémoire + Speech synthétiser + péritel + cordon magnéto + magnéto TEXAS + 4 modules (Parsec, Munch man, Blasto, Gestion de fichier) + initiation au Basic + initiation au BE + nombreux programmes sur K7 + livres + 99 magazine + manettes de jeux : 2500 F. Patrick DRONIOU. Esquille 64400 OLORON STE MARIE. Tel : 39 32 60.

VENDS TI 99 + micro + module PAL SECAM + câble K7 + paire de manettes + TI étendu + 4 K7 + magnéto + synthétiseur vocal + 2 modules atari : Prix à débattre. Tel : 16 6 080 33 56 après 20h.

VENDS TI 99 + BE + manettes de jeux + adaptateur pour antenne + cordons magnéto + nombreux livres + Othello + Football + cassettes : 2000 F. Jacques MAUERA. 33 rue Michel Gachet 13007 MARSEILLE. Tel : (91) 52 76 47.

VENDS TI 99 péritel + basic étendu + cordon magnéto + manettes de jeux + jeux cartouche + 50 jeux cassettes + nombreux livres de documentation et programmes : 2500 F. Tel : (74) 89 34 35.

VENDS TI 99 + Péritel + basic étendu + joystick + câble K7 + modules + livres : 2000 F. + éditeur assembleur : 600 F. + boîtier extension contrôleur + disk manager + 2 drives 5 pouces + doc technique : 6000 F. Tel : (84) 79 03 61 demander Jean Charles.

VENDS TI 99 + Péritel + BE. + magnéto + cordon magnéto + manettes de jeux + modules (Echecs, TI Invaders) + jeux + Lunar lander II + manuels + nombreux listings (jeux, utilitaires) : 2000 F. Tel : 16 (55) 77 03 31 après 19h30.

VENDS pour TI 99 BE + manuel anglais : 600 F. + mini mémoire + K7 + manuel français : 900 F. Tel : 262 06 76 le soir.

VENDS TI 99 + péritel + magnéto : 1500 F. + ti calc : 300 F. parsec : 200 F. manettes : 100 F. Adventure + K7 : 200 F. + 3 K7 à 50 F. ou le tout : 2200 F. Tel : 952 69 36.

ECHANGE TI 99 + mini mémoire + 3 jeux sur cartouche + double manettes + livres contre un ZX SPECTRUM ou un ORIC 1 ou un COMMODORE 64 ou un AMSTRAD. Yann LAVANDIER. 59 rue de Stalingrad 38100 GRENOBLE. Tel : (76) 47 59 72.

VENDS pour TI 99 cordon magnétophone + 85 programmes Basic (Aventures, Arcades...) : 350 F. Tel : 16 7 224 83 74 demander Ludovic.

VENDS TI 99 péritel 32 KO RAM (extérieure) + langage mini mémoire + basic étendu + Forth compiler basic (sous réserve) + jeux : Parsec, Star trek, Demon attack, Pirate island, Othello + jeux assembleur 32 KO de texas sur K7, Tennis, Face maker, Hopper, Intercept, Demon attack, Jawbreaker + 150 logiciels sur K7 + livres "TI 99 magazine" N° 1 à 5, "50 programmes pou TI 99" + "Pratique de l'ordinateur familial TI 99 1 2" + adaptateur pou manettes ATARI et autres : Valeur 9500 F. Vendu 4000 F. Tel : 16 93 20 71 83.

VENDS pour TI 99 manettes de jeux + K7 HEBDOGICIEL 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" : 480 F. Possibilité de vente au détail. Frédéric ELBAZ. 75 avenue Louis Dequet 93290 TREMBLAY LES GONNESSES. Tel : 860 897 12. Après 18h30.

GAG ? ... NON ... PUB !

VIDEOTROC
2000 jeux!
NOS PRIX NEUFS!

ECHANGE-REPRISE DÉPÔT-VENTE JEUX ET MICRO-ORDINATEURS

MSX CANON V20 + 1 jeu	2 980 F	MONITEUR ZENITH	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 couleurs + 3 jeux	4 490 F	+ ATARI, SPECTRUM, ORIC, Etc.	

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10 h A 19 h

89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS
tél. : 3421854
métro : gare de Lyon et Ledru-Rollin

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 Péritel + 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

VENDS SPECTRUM 48 K Péri-
tel + interface jeu + poignées
+ livres + cordons + K7 : 1800
F. JM. PISSOT. 3 allée PH de
Champagne 95200 SARCEL-
LES. Tel : 419 85 54.

VENDS ZX 81 + 16K + carte
HRG + carte synthétiseur + in-
terface joysticks + clavier ABS
+ 8 cassettes + 5 livres + pro-
longateur cordon TV. : 1700 F. à
débatte. Tel : (38) 86 36 11.

VENDS ZX 81 Sinclair: 400 F. +
magnétophone: 250 F. + 4
jeux: 50 F. pièce + cube basic
Spectrum: 200 F. Stéphane
ETESSE. 45 rue des Meuniers
75012 PARIS. Tel : 341 52 83.

VENDS ZX 81 16 KO Mémopak
clavier ABS BIP reset + imprin-
tante zx Printer + magnéto +
filtre enreg. V2001 + 45 K7
étude jeux + divers + livres +
documentation: 1900 F. R. BIL-
LAUD. 73 les Clos. 66820 VER-
NET LES BAINS. Tel : (68) 05
56 69.

VENDS ZX 81 + 16KO + cla-
vier + K7 + livres: "Program-
mation en langage machine" et
autres: 850 F. Tel : (67) 45 13
97. Demander Bernard après 19
heures.

VENDS ZX 81 16 K + clavier
Pro + magnéto + Beep clavier
+ inverseur vidéo + jeux +
revues: 2470 F. Tel : (67) 56 18
66.

VENDS carte sonore pour ZX
81: 300 F. + 2 livres pour le ZX
81: 150 F. Pascal GUILLER. 41
rue du Chemin vert 37300
JOUÉ LES TOURS.

VENDS ZX 81 + manuels pour
apprendre à programmer + ma-
nuel de jeux + cassettes de
jeux: 350 F. Tel : 606 49 87 de-
mander Serge.

VENDS ZX 81 + PAL + cordon
magnéto + cordon d'alimenta-
tion + manuel en français +
manuel en anglais: 300 F. Marc
DEJONGHE. 107 rue du gazo-
mètre 7100 LA LOUVIERE.
BELGIQUE.

VENDS interface ZX 81 + mi-
crodrive pour Spectrum + 2 mi-
crocartouches: ZX Assembleur,
Mocder II, 3 D Mover, Vox:
1000 F. Tel : 16 (42) 26 71 84.
(NDLMC: Tu sais c'est pas
parce que tu m'as pas trouvé un
joli nom, que je vais pas te faire
un gros bisou, la preuve,
smack !!!).

VENDS ZX 81 + 16 KO + cla-
vier mécanique + manuel utili-
sateur avec cours de program-
mation + alimentation + câbles
: 850 F. Tel : (56) 89 38 49.

VENDS ZX 81 16K + clavier
ABS + alimentation + câbles +
interface joystick + 2 joysticks
+ manuel + 5 cassettes: 1000
F. M. DRAGANI. 3 avenue Wa-
shington 93290 TREMBLAY
LES GONNESSE. Tel : 861 38 10
après 18h.

VENDS ZX 81 + 16 K + clavier
+ livres + K7 de jeux: 700 F.
Tel : (42) 27 41 02.

VENDS ou ECHANGE logiciels
pour ZX 81. Didier URIOT. 5
boulevard du centenaire rési-
dence st Sauveur 89100 SENS.
Tel : (86) 95 25 96.

VENDS ZX 81 + mémoire 16K
+ alimentation + cordons + lec-
teur enregistreur de K7 + livre
de programmation + divers pro-
grammes: 950 F. (20 % du prix
d'achat). Stéphane SUET. Tel :
(16 20) 09 18 64.

VENDS pour ZX 81 16 KO
(neuve) + 3 cassettes de jeu +
programmes divers sur casset-
tes + 100 programmes écrits +
Ordi 5 N° 1, 9, 10 + écho Sin-
clair N° 3 + "La pratique du ZX
81" + Clefs pour le ZX 81: 650
F. + HEBDOGICIEL N° 51 à
76: 150 F. Tel : (70) 46 14 07.

VENDS ZX 81 + magnétophone
à cassette garanti 1 an + ma-
nuels d'utilisation + cassettes
de jeux + livres de programmes
+ jeux + extension mémoire +
imprimante. Didier BOISSET. 6
rue des Prés MCHICH KOE-
NIGSMARKER 57110 YUTZ. Tel :
250 15 94.

VENDS ZX 81 + clavier abs +
cordon magnéto + alimentation
+ 3 cassettes de jeux + manuel
de programmation: 700 F. Tel :
677 63 28 entre 19 et 20h.

VENDS ZX 81 + 16KO + inter-
face manettes de jeu + 1 ma-
nette + cordon magnéto + cor-
don TV. + manuel d'utilisation
+ livre "le petit livre du ZX 81"
+ de très nombreux jeux: 1550
F à débattre. Tel : 907 37 30 de-
mander Thomas. (NDLMC: Merci
de l'être creusé la tête pour
me trouver un nom, j'ai
bien aimé CTA mais c'est trop
tard).

VENDS pour SINCLAIR ZX 81
extension 16 K: 300 F. + ex-
tension 48 K: 400 F. + adapta-
teur manette et graphique avec
manette et Jeu Voleur: 500 F.
+ connecteur souple: 40 F. +
divers K7 dont Gestion de
compte bancaire, Intercepteur
Cobalt etc...: 50 F. pièce. Possi-
bilité de vente groupée. Léopold
de BONY. 112 rue de Bagneux
92120 MONTROUGE. Tel : 735
59 57. Après 19h.

VENDS ZX 81 + 16 K + K7 de
jeux + 1 livre (Langage Ma-
chine): 500 F. Pierre JÜGI. 77
avenue Carnot 94100 ST
MAUR.

VENDS ZX 81 + 16 K + Car-
touche Générateur de Caractères
+ clavier ABS + 13 livres +
30 programmes: 1500 F. Tel :
79 46 82. MARSEILLE.

VENDS ZX 81 + 16 KO + cla-
vier ABS + 4 K7 + câbles +
manuels + 36 programmes:
1100 F. M. ANDRY. 13 avenue
Thiers 91260 JUUVISY S/ORGE.
Tel : 921 53 95.

VENDS ZX 81 + 16 KO + cla-
vier ABS + 4 K7 + 1 K7
(Compte bancaire téléphone) +
36 programmes + câbles + ma-
nuels: 1350 F. M. RAVO. 13
avenue Thiers 91260 JUUVISY
S/ORGE. Tel : 921 53 95.

VENDS ZX 81 + 64 K + carte
couleur + 5 K7 de jeux +
câbles: Prix à débattre. Tel :
259 59 97 après 19h.

POSSESSEUR ZX 81 cherche
trucs et astuces pour amélio-
rer ses programmations. Pro-
grammes en récompense. Oli-
vier BRACQUE. 12 boulevard
de Lancelot 07000 PUIVAS.
Tel : (75) 64 69 29.

DIVERS

VENDS TERMINAL informatique
datapoint 1822 64K RAM exten-
sible à 124 K + moniteur vidéo
incorporé avec manuel technique
complet 140 pages Schémas
câblage cartes guide recherche
de pannes: 600 F. Tel : 16 (3)
979 05 06.

VENDS AQUARIUS + exten-
sion mémoire 16K + magnéto-
phone + 18 jeux sur K7 + 10
programmes de démonstration
sur K7 + 2 manuels d'initiation
au Basic: 2000 F. Tel : 702 28
65 après 19h.

RECHERCHE HEBDOGICIEL
N° 1,2,3,4,5,6,8. Tel : 16 7 885
32 01. Demander Thierry à par-
tir de 17h.

VENDS pour SPECTRA VIDEO
interface pour cartouche jeux
Coleco: 500 F. M. LETOUR-
NEAU. 05 allée Pontremoli
95200 SARCELLES. Tel : 993
45 19.

ACHETE Spécial Strange N° 1 à
27 au prix d'origine. Frais de
port à ma charge. Christophe MI-
RAMOND. 6 avenue Léon Blum
87000 LIMOGES.

CHERCHE programmes YENO
3000 en échange de 2 ou 3 pro-
grammes ORIC ATMOS (plus si
cartouche). RECHERCHE trucs
YENO ou SEGA. Patrick VI-
GOUROUX. Tel : (56) 48 25 08
ou (56) 98 03 15.

VENDS ordinateur ADAM + im-
primante + clavier + mémoire
centrale avec digital data drive
+ console de 16K coléovision
avec basic applesoft + une cas-
sette vierge + jeux: Buck
rogers, Zaxxon, Donkey kong:
3600 F. ou 25000 FB. Patrick
TASSET. 14 rue de la Vallée
4498 BASSENGE BELGIQUE.
Tel : 041 86 24 45.

VENDS ordinateur EINSTEIN de
Tatung mém RAM 64K Z 80 A
+ horloge 4 MHz + lecteur de
disque 3 pouces de 400 K dou-
ble face et densité + clavier
Qwerty 66 touches programmables
Azerty + 16 couleurs + dé-
finition 256X192 + 32 sprites +
4 canaux sonores + RS 232 +
port parallèle port utilisateur 8
bits port d'extension + 2 analo-
giques digitaux + carte 80 co-
lonnes CPM intégré + moniteur
Tatung + couleur et monochro-
me + entrée vidéo + manet-
tes de jeu + disquette data bas
superschess + viw data
communication (modefm) basic
dos Einstein basic BBC compati-
ble + disquette jeux divers + 3
manuels anglais et 1 français
basic langage option: Pascal
Forth Assembleur. syscobel:
10000 F. Tel : 412 16 33.

VENDS CONSOLE VECTREX
+ 6 jeux: Cosmic Chasn,
Scramble, Blitz, Clean sweep,
Hyperchase, Armor attack:
1700 F. à débattre. Robert CAR-
RILLO. 28 rue des Caroubiers
34500 BEZIERS. Tel : (67) 62
20 83.

RECHERCHE contacts pour
MSX SANYO PHC 28S pour
échange de trucs, astuces et
programmes en tous genres. F.
GEY. Les cascades villa 12 5
l'ayguades 83400 HYERES.

VENDS IMPRIMANTE SHARP
CE 155 + manuel: 600 F. B.
PERSIN. 12 rue de la Creuiller
49450 ST ANDRE.

VENDS DRAGON 32: 800 F.
VENDS également imprimante
prof.: 1800 F. + disquettes 5P:
10F., 8P: 20F., Tel : 1 547 03
79.

VENDS SHARP PC 1251 + CE
125 (micro cassette + imprin-
tante) + mini K7 + malette de
transport + nombreux program-
mes: 1500 F. Tel : 328 13 95.

VENDS SHARP MZ 700 + ma-
gnétophone intégré + basic +
jeux + documents: 3200 F. +
imprimante table traçante quatre
couleurs: 1200 F. + édi-
teur/désassembleur: 300 F.
Tel : (56) 98 25 99.

VENDS boîtier périphérique TI
99 équipé carte et module mé-
moire 32 K + lecteur de dis-
quettes sans contrôleur, jamais
servi: 3500 F. + gestion de fi-
chier: 200 F. Tel : (16 81) 39 60
33.

VENDS TI 99 + basic étendu +
manuel + câble magnéto + ma-
nettes TEXAS + module:
Demon attack + divers casset-
tes et listings: 2500 F. M. VER-
NEDE. route de Langlade 30114
NAGES ET SOLORGUES. Tel :
(66) 35 20 95.

VENDS TI 99 + Péri- tel + ma-
gnéto + cordons + BE. + mini
memory + livre ass. + cassette
ass. + Basic par soi-même +
très nombreux livres + nom-
breux listings de l'HEBDO +
cassette jeux + Rubis sacré +
Lunar lander II + Tombstone
city + Q bert + 1 joystick quick
shoot: 3200 F. à débattre. Tel :
063 27 67.

VENDS TI 99 + péri- tel + ma-
gnéto + câble + manettes +
basic étendu + 14 modules de
jeux + 5 livres initiation basic et
jeux + basic par soi-même K7
+ livres de jeux vol 1 et 2 K7
pour création de jeux: 3000 F.
Tel : 409 81 44.

ZX 81

VENDS ZX 81 + 16 K + livres
d'utilisation + livre de program-
mes + K7 de jeux: 800 F. Tel :
(51) 30 34 94 ou 56 43 12.

Scandale dans la micro!
un importateur vend en direct!



COMMODORE

Commodore 64 PAL 64 k +
interface Péri- tel 2680 F.
Commodore 16 : Le rempla-
çant du VIC 20, présenté en
Starter pack (avec magnéto-
cassette spéciale, 3 cassettes
de jeux et une méthode
d'auto-formation au Basic):
1800 F.
Commodore PLUS 4 :
60k,nouveau Basic étendu,
plus 4 programmes rési-
dents : Tableau, base de don-
nées 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 cas-
sette disquette 890 F.
Interface Parallèle Centro-
nics avec programme d'ému-
lation de l'imprimante: 290 F.



SINCLAIR

SPECTRUM 48k + interface
Péri- tel 1890 F.
Interface seul pour brancher
un Spectrum sur un télé avec
prise Péri- tel 350 F.
Lecteur Sinclair Microdrive.
Se branche sur l'interface n°
1 690 F.
Interface SINCLAIR n° 1
(RS 232, Microdrive, 10 Sin-
clair 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 ROTRO-
NICS : double unité de car-
touches Avec système d'ex-
ploitation + 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'Hebdogiciel dans la limite
des stocks disponibles, la to-
talité 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
Péri- tel. Circuit son avec
commande de volume
2750 F.
Moniteur couleurs 14" spé-
cial pour SINCLAIR QL
(mode 85 colonnes) Présen-
tation noire : 2490 F.
Moniteur PHILIPS TP200
écran vert 14 pouces :
950 F.



Pour APPLE

Carte 80 colonnes avec
commutation vidéo 40/80 co-
lonnes automatique pour
Apple II, II+ 590 F.
Joystick KRAFT : Les meil-
leurs pour Apple II, IIE et II+
+ Réglage de point milieu et
res ressorts de rappel
290 F.
KOALA PAD : tablette à digi-
taliser avec logiciel de des-
sin. Stockage des écrans sur
disquettes, compatible avec
de nombreux logiciels gra-
phiques.
pour APPLE II 750 F.
pour ATARI 690 F.
pour IBM PC 1050 F.

KOALA PAD

AMSTRAD

Ordinateur AMSTRAD CPC
464 + moniteur couleur. Ma-
gnétocassette incorporé :
4490 F.
Ordinateur AMSTRAD CPC
464 + moniteur monochrome
CPC 464 2990 F.
Imprimante matricielle AMS-
TRAD MDP 1 interfacée pa-
rallèle. Se branche directe-
ment sur le CPC464
monochrome ou couleurs :
2490 F.
Alimentation + Interface péri-
tel (permet d'obtenir la cou-
leur en branchant un
PC464 sur un Téléviseur
équipé d'une prise Péri- tel :
450 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 tixtree)

- 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.

FOIRE DE PARIS
Eureka sera présent
du 27 Avril au 8 Mai
sur le Stand J26 Bat. 2

PRINTEMPS SOUS LA NEIGE

de Daniel Petrie



Avec Liv ULLMANN, Mathieu CARRIERE, Kiefer SUTHERLAND et la participation de plein de gens dont Pauline LAFONT, Joséphine CHAPLIN (on les aurait pas déjà vues quelque part dans un autre papier cette semaine ? Non mais juste comme ça par hasard.). 1H37. FRA/CAN.

Ce film a reçu 6 Genies Awards le mois dernier à Toronto, l'équivalent de nos Césars, dont Meilleur Film et Meilleur Scénario.

A priori, vous vous dites que c'est un film que c'est pas de la douna. Moi aussi, a priori. D'un autre côté, vous vous dites que la production annuelle de films au Canada, eh ben c'est loin d'être Byzance, disons même qu'il y en a carrément peu, des films canadiens, par an. Normal, vu que la plupart des Canadiens préfèrent aller dans le sud (les USA, eh banane), y'a plus de blé ! Déjà le doute commence à s'immiscer sournoisement sous votre boîte crânienne, vers la gauche après l'arcade sourcilieuse droite. Son trajet, sinuose s'il en est, se poursuit vers le cortex palatin pour un sou, et là TILT ! Vous vous dites qu'il y a sûrement quelque chose qui cloche. Et vous avez raison !

Pour un film gentillet, c'est un film gentillet, ça pour sûr ! Kiefer SUTHERLAND ressemble à son père de façon assez surprenante, son père vous savez, Donald, le Casanova de Fellini. Heureusement pour elle, on n'en dira pas autant pour Joséphine Chaplin, qui fait aussi une apparition dans le film, tout comme elle en faisait une dans Poulet au Vinaigre. Avec toutes ces apparitions, c'est à se demander si elle n'est pas le fantôme de son père, Charles.

Laissons là le chapitre familial, parce que je pourrais aussi bien vous parler de Pauline Lafont, fille de sa mère (quel exploit), Bernadette.

C'est un film à double histoire : d'une part, la découverte par un adolescent, destiné à la prêtrise, des gonzzesses, et d'autre part, le meurtre d'un vieux couple dans ce même petit village. Ces deux trames sont traitées comme une molécule d'ADN, une double hélice, et reliées entre elles par une sombre histoire de témoin (le héros). Louche.

Deux histoires, c'est vraiment un coup à se planter. Je me demande si c'est pas le producteur qu'en a ajouté, de peur de la minceur du scénario de départ. Evidemment, ça nous donne un film bancal, et ne me dites pas que c'est de l'expérimental, parce que dans ces cas-là, tout plantage peut être expérimental.

Bon ceci dit, que je n'aime pas le film comme un dingue peut très bien venir d'une question de sensibilité. Peut-être qu'à cause de ma culture de p'tit Français je n'arrive pas à saisir la profondeur de ce regard jeté sur l'adolescence du début du siècle (sic). Mais franchement, je n'crois pas.

Vous savez à quoi vous en tenir maintenant.

PS : Y'a un truc que je n'ai pas trop apprécié dans le film, c'est qu'on fasse passer un jeune prêtre pour un fou parce qu'il est PD. Non mais ho, faut pas prendre les enfants du Bon Dieu pour des canards sauvages, et le droit à la différence alors, hein ? D'toutes manières, étant prêtre, on ne lui laisse pas beaucoup de choix, non ?

CINOCHE!

édito

Salut. Je m'étonne que vous lisiez encore cette page. Moi ça fait belle lurette que j'ai arrêté. Non passke franchement je trouve que je me fous de la gueule du monde ici, vous trouvez pas ? Si encore je vous donnais des informations intéressantes, ou si je vous parlais des films que vous avez envie de voir, ça irait, mais dans ces cas-là, à quoi elle servirait ma page si vous saviez déjà ce que vous voulez voir, hein ?

R'marquez, p'têt' ben qu'vous

l'aimez bien après tout. Même que d'après ske m'en dit ma p'tite soeur, vous savez celle qu'à 13 ans et qui se met à écrire des scénarios, eh ben y a des mecs dans son école qu'aiment presque un peu ske j'raconte. Mais à mon avis, y doivent me confondre avec le mec qui fait Bidouille Grenouille, que même que j'y pige queue d'alle. Mais c'est pas vos oignons, après tout. En tout cas cette semaine, vous saurez quelles études faire pour faire du cinéma dans le paplar sur Terminator. Cherchez bien.

CLOU.

LE KID DE LA PLAGE

de Garry Marshall



Avec Matt DILLON, Richard CRENNNA et Janet JONES (qu'elle est gironde)

AAAAAAAH, Matt DILLON ! La nouvelle idole des jeunes. Le mec dont toutes (enfin presque) les nanas sont amoureuses ! Bonjour la santé !

Et pourquoi que c'est l'idole des jeunes, ce petit ? A cause de Outsiders et de Rusty James, tous deux films de Coppola. Avec ces deux films, c'est sûr qu'il était craquant, ah ça oui. Un film en noir et blanc en plus, c'est meilleur pour alimenter les phantasmes (à mon humble avis). Ben ouais, j'dis ça bicause que les contrastes sont plus francs sur du N/B, on peut effacer des détails qui apparaissent avec la couleur

(petits défauts du grain de peau, dans l'genre). C'est le genre de petits détails qui pour vous ne changent a priori rien de la teneur du film, mais qui peuvent foutre un tournage en l'air. Exemple : aujourd'hui on tourne telle scène, avec telle ou telle grande star, qui n'a plus 20 ans, qui se rapproche dangereusement de la quarantaine (mec ou nana). Le lendemain soir, elle voit les "rushes" de ces scènes-là (il faut un peu moins d'une journée pour développer le tout), notre star se rend compte qu'on voit des petites rides, qu'elle avait aperçues quelques semaines plus tôt dans son miroir du matin

tout en espérant que celles-ci ne se verraient pas. Pas de pot, elles se voient. Evidemment, la star fait un scané, traite le réalisateur de goujat (version femme) ou de connard (version homme, option femme) et le directeur de la photo/chef opérateur d'incapable, bon à faire des documentaires sur la forêt allemande et l'importance de son bois. Il faut réagir. Sur un film couleur, il faudra que la maquetteuse soit toujours sur la brèche (plus que normalement, et c'est déjà pas mal), prête à corriger le moindre faux-raccord, bonjour le stress. En revanche en N/B, il suffit de mettre un filtre orange (genre demi-orange) et de rajouter deux diaph' et demi, c'est un moyen comme un autre, mais je vous raconte pas comme ça se fait en deux temps, trois mouvements, et en plus une fois pour toutes !

Voilà pourquoi je préfère le noir et blanc, et que Matt DILLON avait une plus belle tête, à mon avis. Et toc !

Et le film !!!!
Gentil, ricain, plein de bons sentiments chiant à la longue : le sale gosse qui désobéit à son papa, qui préfère jouer aux cartes, courir les filles et fréquenter les gens de la haute, plutôt que de bosser dans un bureau pendant les vacances. Mais à la fin il retourne dans le giron de papa, tout penaud, et qu'il le f'ra plus et patatati et patata. Bof, sans plus. On rigole bien quand même, mais après les deux films de Coppola, on est hautement déçu. M'enfin, il faut bien que jeunesse se passe, et avec les années, Matt DILLON aura certainement plus de discernement dans le choix de ses rôles.

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) FASTER PUSSYCAT	15/20*
17) LA DECHIRURE	14/20
18) LOUISE L'INSOUMISE	14/20
19) 2010	14/20
20) POULET AU VINAIGRE	14/20*
21) LES SPECIALISTES	14/20
22) LE JEU DU FAUCON	14/20
23) FLIC DE BEVERLY HILLS	14/20
24) THE BOSTONIANS	14/20
25) LA ROUTE DES INDES	14/20
26) LE KID DE LA PLAGE	14/20*
27) RAS LES PROFS	14/20
28) JUSQU'A UN CERTAIN POINT	14/20
29) BROTHER	14/20
30) MARLENE	14/20
31) LA RIVIERE	14/20
32) LE THE A LA MENTHE	14/20



TERMINATOR

de James Cameron



avec Arnold SCHWARTZENEGGER (rien qu'avec le nom j'ai presque déjà fini mon papier), Michael BIEHN et Linda HAMILTON. 1H46. USA.

Quand j'vous dis que les Ricains font que des films de SF, etc...

Ce film a gagné le Grand Prix du Festival d'Avoriaz. A mon avis, Robert De Niro devait pas souvent assister aux projections, il a pas vu Electric Dreams, et c'est pour ça qu'il a donné le GP à celui-là. Franchement je vois pas exactement ce qui a pu pousser le jury à donner la palme à celui-ci. Je cherche encore, et je ne trouve que des raisons fallacieuses, dur quand même.

Les réalisateurs et les producteurs ont très certainement des préjugés négatifs en ce qui concerne les culturistes et en

particulier contre Arnold SCHWARTZENEGGER, appelons-le Arnold, ce sera plus court. Il est pas aussi bête qu'on pourrait le croire ce mec, il a quand même une licence de Psycho et une de Gestion et Commerce International. (Tiens c'est curieux, moi aussi j'ai ça ! Ca doit être les meilleurs diplômes pour faire du cinoche. Avis aux amateurs). Tout ça n'empêche que la seule chose qu'ils lui font dire à l'écran, c'est "Hugh ! Moi destroy toi !", peut-être un peu léger, non ?

Ce film plaira à ceux qui aiment les fusillades, c'est pas ce qui manque, ni les poursuites en bagnole d'ailleurs. Arnold a une de ces panoplies de fusils, pistolets, mitraillettes et tutti quanti qu'est pas triste. On en voit tellement de ces fusillades et de ces poursuites en caisse que ça devient lassant à la fin. S'il y a bien un adjectif dont on pourrait affubler ce film, pour copier sur Première, c'est : répétitif.

A part ça, la scène d'animation du début est nulle, pratiquement faite avec des boîtes de conserve Prunisc dont on aurait laissé l'étiquette. Comme vous voulez...J'ai déjà donné. Allez plutôt revoir Brazil une ou deux fois, ça mange pas de pain.

FASTER PUSSYCAT, KILL! KILL!

de Russ Meyer



Avec Tura SATANA (bonjour les nibards), HAJI (bonjour les roberts) et Lori WILLIAMS (bonjour les parechocs). 1H23. USA. 1966.

Russ Meyer, le réalisateur banni. Les premiers pornos de la fin des années '60, enfin quand je dis porno, c'est vraiment du soft (la série des Machpro-Vixens). Le passionné des femmes, à tel point que c'est un des premiers réalisateurs à avoir fait des films où les héros pas très purs mais très durs sont des héroïnes.

Le mec complètement accro aux poitrines plus que resplendissantes. A ce propos, il y a quelques mois Russ Meyer a fait le casting de son dernier film à Paris et avait fait passer une annonce dans Libé, où il était clairement spécifié que toute postulante devait avoir un minimum de 95 de tour de poitrine, (les 120 et au-delà, bienvenues) et que cette poitrine soit ferme, sinon macache !

Ce film date de '66, donc pas de sexe à l'écran, mais hors de l'écran, ça va merci ! Mais de la violence gratuite, des poursuites en caisse et des belles gonzzesses, là, y a tout ce qu'y faut !

Ce film est un manifeste féministe du destroy-à-la-punk. L'herbe ne repousse pas là où ces trois danseuses de go-go ont passé au volant de leurs bolides. Rien que le nom de "Tura Satana" (celle de la photo) devrait vous foutre les ch'tons. Cette fille qui est la "chèpe" dans l'film, triche pour gagner une course de vitesse en Porsche (celle de la photo), dérouille des mecs à qui mieux-mieux à coups de karaté (avant la mode), sanglée dans ses sapes en cuir moulantes comme un gant de chirurgien en caoutchouc, et qui ne laisse aucun doute quant à l'anatomie de cette furie. Ses deux copines sont d'ailleurs du même acabit, bien qu'à un degré inférieur, ce qui est déjà pas mal. C'est un film très osé pour son époque, maintenant ça devient presque commun de voir des films où ce sont les gonzzesses qui sont super-balèzes, mais même dans ces films-là, elles n'ont pas un comportement aussi immoral que dans Faster Pussycat, et pourtant, Tina Turner n'est pas une tendre dans Mad Max 3, qui sort à la rentrée. Elles sont immorales par leur tendance un peu systématique à détruire ou tuer tout ce qui leur suscite de la gêne dans leur progression vers le magot que planque un vieux fou pervers à fauteuil roulant. C'est ainsi que Meyer crache sur les petits teenagers gentillets, genre Le Kid De La Plage, genre de film qui faisait fureur à cette époque, se fout de la gueule des vieux réacs et charcute au passage les idéaux humanistes dont se repaissent les Ricains.

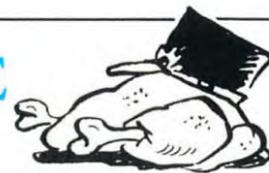
Des films comme ça y'en a pas eu des masses, alors oubliez ce que disent les gens, comme quoi "il faut pas aller voir les séries B, c'est toujours de la douna", parce que certaines séries B valent bien mieux, que d'autres films que d'aucuns considèrent comme des séries A.

Courez-y, mais faites bien gaffe, car "elles peuvent vous briser le coeur mais aussi les vertèbres", ces amazones qui portent des bottes et des gros ceinturons à grosses boucles.



POULET AU VINAIGRE

de Claude Chabrol



Avec Stéphane AUDRAN, Jean POIRET, Michel BOUQUET, Jean TOPART, Lucas BELVAUX, Pauline LAFONT et Caroline CELLIER. 1H50. FRA.

Tention les yeux ! Chabrol iz baque ine ta'onne ! And maintenant, Laïdez et Gentelmenne... Ze niou Chabrol ! Le nouveau Chabrol est un vieux Chabrol. Mais non ne croyez pas que vous vous soyez fait arnaquer, pas du tout, c'que j'veux dire par là,

c'est que notre vieux routier du cinéma, issu de la nouvelle vague, revient à ses amours d'antan : la comédie sarcastique et vicelarde.

J'espère que vous avez vu "Le Boucher" avec Jean Yanne, non ? Bon, ben alors, ça ne fait rien, j'vous en parlerai une autre fois. Ca c'était du pur Chab' : dur, tendant vers une punkitude prématurée (Yeah ! Yeah ! Destroy ! euh... Yeah ! Destroy ! Fuck ze bourgeois !). Le grand panard de Chabrol pendant une époque c'était de foutre sur la gueule des bourgeois, notables et autres médecins et notaires. Poulet au Vinaigre constitue de ce côté-là un retour aux sources bon-ton.

Généralement, quand une bande de notables décide de faire un coup de fric juteux grâce à une opération immobilière évidemment douteuse (et avec le fric de la femme de l'un d'entre eux), ça marche à tous les coups. Ils ont toujours le maire dans la poche, s'il ne fait pas partie de l'opération, le député du coin et le sénateur, tant qu'à faire, autant jouer dans les grandes envergures,

non mais ! Donc voilà, d'habitude, à tous les coups on gagne, mieux que le Loto.

Toujours comme d'habitude, il y a toujours dans ce même village, et même quel que soit le village, ou la p'tite ville, bref c'que vous voulez, une famille qu'on considère comme barjo. Quand j'dis barjo, ça peut être n'importe quoi, genre ils n'ont toujours pas l'électricité, bonjour la bougie, ou l'eau courante, bonjour le puits ou le ruisseau, ou bien le grand-père ne sort jamais de chez lui, sauf pour aller taper le carton et siroter le pastaga avec d'autres vieux aussi dingues, sinon plus. Et ce n'est pas fini, il peut très bien s'agir d'une veuve impotente et despotique, dont le fils est perpétuellement sollicité par le reste du village pour qu'il fasse enfermer sa mère, vous voyez le genre.

Eh bien dans le cas du film c'est presque ça, sauf qu'elle est pas veuve, mais que son mari l'a plantée là (non, pas avec un surin, r'marquez, on sait jamais) 12 ans plus tôt. Ici, le fils est le facteur non-débile du village. Non, j'dis ça parce qu'il faut toujours que les fac-

teurs soient débiles dans les films, et heureusement que Chabrol n'est pas tombé dans ce stéréotype vieux comme mon arrière-bisaïeul s'il vivait encore. Et tout le monde, enfin les notables, veut qu'ils vendent leur baraque pourrie afin de pouvoir construire tranquillement leur "village-de-vacances-sur-le-bord-de-mer-à-seulement-200-KM-de-la-plage-à-vol-d'oiseau-une-paille", là je brode, sans dec', ça s'trouve c'est pour une bretelle d'auto-route, c'est pas spécifié dans l'film.

Bon, mais après toutes ces conneries, vous savez toujours pas si les notables arrivent à saquer le postier et sa mère ou pas. Eh ben vous savez pas, na !

En revanche, je veux bien vous dire ceci : c'est vraiment un bon film, super bien joué avec toutes les options intégrées, mais c'est lent à démarrer, je me suis ennuyé jusqu'à l'arrivée de Poiret, le flic aux manières douteuses mais pour le moins efficaces, c'est à dire 20 bonnes minutes. Maintenant que vous êtes affranchis, allez-y !

LA BOUCHE DE
MARILYN



LES HÉROS SONT FATIGUÉS

les désaxés

Film de John Huston (1960) avec Marilyn Monroe, Clark Gable et Montgomery Clift.

Venu à Reno pour divorcer, Roselyn (Marilyn) fait la connaissance de Gay (Gaby), ex-héros, ex-don Juan qui court après sa jeunesse (retourne-toi camarade, le vieux monde est derrière toi). A la recherche de sensations fortes (pour elle) ou de souvenirs (pour lui), ils se ruent au rodéo local où ils rencontrent Pierce (Monty), un cow-boy engagé dans le concours.

Voilà, le décor est planté, un coin de désert perdu au fond de l'Arizona, trois personnages en quête d'aventures et de la bière tiède à tous les étages. Trois paumés revenus de tout, trois adolescents éternels qui refusent de grandir, trois 'misfits' qui s'accrochent à leurs rêves sans oser les vivre de peur de les briser. Tragique,

LES MOUSTACHES
DE CLARK GABLE

Photo FR 3



La joie de vivre.

pas vraiment, plutôt pathétique.

Cette émission n'a jamais si bien mérité son nom. C'est la dernière séance pour Clark Gable et Marilyn Monroe, Montgomery ne leur survivant que 5 ans. Ils ne jouent pas la comédie, ils sont vrais, ils miment, ils s'étripent, non par pressentiment mais parce que dans Hollywood agonisant, ce sont les derniers romantiques. Les chants désespérés sont les plus beaux.

Diffusion le 30 à 20h50 sur FR 3.

LE PEN FAIT DU CINÉMA
MAINTENANT?

LE TEMPS DES COPAINS
GEORGIA

Film d'Arthur Penn (1982) avec une bande de jeunes, musique de Ray Charles.

Danilo, douze ans, une malle et toutes ses dents, débarque aux Etats-Unis pour y rejoindre son père, immigré yougoslave et ouvrier sidérurgiste. Six ans plus tard, en 1961, Danilo est un jeune étudiant musicien, amoureux de Georgia comme ses copains David et Tom (Jerry vous prie d'excuser son absence). Danilo cherche désespérément à s'intégrer à la société américaine mais il se heurte aux convulsions de l'américain way of life.

A travers la difficile maturation vers l'âge adulte d'un étudiant et de ses amis, A. Penn nous propose un portrait de l'Amérique des sixties, celle de l'émancipation des noirs, des femmes (pour les femmes de couleur il y a double bonus), de la contestation de la guerre du Vietnam, et du mouvement hippie. Les discours idéologi-



Comment ça, elle m'épouse pour mon argent ?

ques découlent tout naturellement de la mise en scène, ils sourdent insidieusement et efficacement à travers la narration.

Le désir conformiste de Danilo aboutira à un double échec, social et sentimental. Néanmoins, le film est résolument optimiste, le rêve américain toujours avili, ressuscite toujours. God Bless America (In \$ we trust).

Diffusion le 5 à 21h00 sur C+.

curiosités :

LE GRAND MAGASIN

Film de Charles Reisner (1941) avec les Marx Brothers et Margaret Dumont.

Les Marx sont détectives privés (de flair). Appelés pour veiller sur un chanteur de charme, ils affrontent les tueurs chargés de réduire Tony au silence.



Souris, c'est pour l'hebdo.

C'est l'avant-dernier film du trio destructeur. Les deux précédents furent déficitaires, celui-ci est plus agréable à voir mais moins drôle. Il reste quelques séquences d'anthologie : l'escalier, les patins à roulettes....
Diffusion le 3 à 23h00 sur A2.

LE SALAIRE DE LA PEUR

Film de Henri-Georges Clouzot (1956) avec Yves Montand et Charles Vanel.

Le frisson du dimanche soir. Après un Cycle Hitchcock, voici l'un des meilleurs Clouzot qui obtint un prix mérité à Cannes. Un scénario solide, des acteurs au sommet de leur forme, une réalisation soignée donne un suspense explosif. A voir absolument pour tous ceux qui sont passés à travers les rediffusions.

L'intrigue est simple : la livraison d'un camion et de son contenu contre un gros paquet (de bons du trésor). Je n'en dis pas plus, cherchez l'erreur.
Diffusion le 5 à 20h35 sur TF 1

L'AFFRONTEMENT

Film de Paul Newman (1983) avec Paul Newman, Robby Benson et Jeanne Woodward.

C'est le type même du film sympa sans défaut ni qualité. Joué avec finesse et sensibilité, Old Blue Eyes (Paul Newman) nous charme d'un bout à l'autre d'un film qui lui ressemble (humanisme viril, force tranquille et générosité chaleureuse). L'histoire, l'affrontement père-fils est dénuée d'intérêt.
Diffusion le 1er à 21h00 sur C+.



Lundi 29 Avril

- 20h30 C+ : LE BRACONNIER DE DIEU (film de vieux singes pas drôles)
- 20h35 FR 3 : LE JOUËT (voir CURIOSITES)
- 20h35 TF 1 : BORSALINO & CO (rétro bobo)
- 20h35 A2 : SAÏGON L'ANNEE DU CHAT (téléfilm mou)
- 22h20 TF 1 : ETOILES ET TOILES (magazine du cinéma branché)
- 22h40 A2 : PLAISIR DU THEATRE Hommage à Charles Dullin
- 22h40 FR 3 : THALASSA (magazine qui a le vent en poupe)

Mardi 30 Avril

- 20h30 C+ : TETE A CLAQUES (tout est dit)
- 20h35 FR 3 : LES DESAXES (voir article)
- 20h35 TF 1 : ENIGMES DU BOUT DU MONDE
- 20h35 A2 : LE CERCLE ROUGE (voir article) Z
- 21h35 TF 1 : HISTOIRE A LA UNE La déportation
- 22h05 C+ : A BOUT DE SOUFFLE, MADE IN U.S.A. (dixit le titre)
- 22h30 TF 1 : TINTAM'ARTS (variétés)
- 23h00 A2 : MOI... JE (le regarde et vous ?)

Mercredi 1er Mai

- 20h30 TF 1 : DALLAS
- 20h30 FR 3 : COUP DE SOLEIL (Maillan une pièce)
- 20h30 A2 : MARIAGE BLUES
- 21h00 C+ : L'AFFRONTEMENT (voir CURIOSITES)
- 21h30 TF 1 : QUE LA FETE CONTINUE n° 3
- 22h10 A2 : CINEMA-CINEMAS (le meilleur)
- 22h35 TF 1 : COTE D'AMOUR
- 22h45 C+ : UN DIMANCHE A LA CAMPAGNE (voir article 79)

Jeudi 2 Mai

- 20h30 C+ : NEIGE
- 20h35 FR 3 : LA POURPRE ET LE NOIR (messe basse avec Gregory Peck)
- 20h35 TF 1 : LES MISERABLES n° 1 (série riche)
- 20h35 A2 : LE CORNIAUD (voir CURIOSITES)
- 21h30 TF 1 : INFOVISION
- 22h00 C+ : CALIGULA (pornissimo nul)
- 22h20 A2 : RESISTANCES
- 23h05 TF 1 : UN HOMME POUR L'ETERNITE

Vendredi 3 Mai

- 20h35 A2 : CHATEAUVALLOIN
- 20h35 FR 3 : AGATHA CHRISTIE L'homme dans le brouillard
- 20h35 TF 1 : PORTE-BONHEUR (Jean Nohain ressuscité)
- 21h00 C+ : PACO L'INFAILLIBLE (vantard)
- 21h30 FR 3 : VENDREDI La reine des pubs
- 21h35 A2 : APOSTROPHES Les enfants du sexe et de la littérature
- 21h50 TF 1 : JE SUIS A RIO (restes-y)
- 22h30 C+ : LE TEMPS DE LA REVANCHE (voir CURIOSITES)
- 22h45 FR 3 : DECIBELS DE NUIT
- 23h00 A2 : LE GRAND MAGASIN (voir CURIOSITES)

Samedi 4 Mai

- 20h35 TF 1 : FONTANES Rien que la vérité
- 20h35 A2 : POIGNE DE FER ET SEDUCTION
- 20h35 FR 3 : DISNEY CHANNEL
- 21h00 A2 : CONCOURS EUROVISION DE LA CHANSON
- 22h10 TF 1 : DROIT DE REPONSE
- 22h15 FR 3 : DYNASTIE
- 22h50 C+ : LADY LIBERTINE (ne tient pas ses promesses)

Dimanche 5 Mai

- 20h35 A2 : LE GRAND RAID
- 20h35 TF 1 : LE SALAIRE DE LA PEUR (voir CURIOSITES)
- 20h35 FR 3 : MACADAM (variétés)
- 21h00 C+ : GEORGIA (voir article) *
- 21h35 A2 : SORTIES DE SECOURS, New-York Blues
- 22h30 FR 3 : LA FOULE (voir article) ●

LE TEMPS DE LA REVANCHE

Film argentin (1982) de Adolfo Aristarain avec Federico Luppi

Pedro Bengoa, militant syndical, se fait embaucher comme dynamiteur par une multinationale (IBM ? Apple ? Non, perdu), où les normes de sécurité ne sont pas appliquées.

Il veut dénoncer l'entreprise, qui tue au mépris des lois et des hommes. Il en sera la victime.

Un bon film noir sur l'exploitation de l'homme par l'homme qui malgré son succès au Festival de Biarritz fut interdit par les militaires argentins.

Diffusion le 3 à 22h30 sur C+.

LE MILIEU LAVE SON LINGE
le cercle rouge Z

Film de Jean-Pierre Melville (1970) avec André Bourvil, Alain Delon, Yves Montand, François Périer et Gian-Maria Volonte.

Photo A2



J'ai comme un pressentiment.

Lors du convoyage par le commissaire MATTEI (Bourvil) du détenu VOGEL (Volonte), ce dernier s'envole (au figuré). Il est recueilli par COREY (Delon) qui'il débarrasse de deux tueurs (plus fort que Mr Propre). Les deux comparses s'adjoignent JANSEN (Montand), tueur d'élite, pour nettoyer une bijouterie. Lorsque COREY se rend chez le receleur pour se blanchir celui-ci refuse, prétextant l'importance de l'affaire. Afin de trouver un autre receleur (qui lave plus blanc), JANSEN demande conseil à SANTI (Périer c'est fou), patron d'une boîte de nuit, dont le fils vient d'être arrêté par MATTEI pour trafic de poudre (à laver). MATTEI va attirer les trois hommes dans un piège mortel. Le commissaire MATTEI, c'est mini-Mir; il paye pas de mine mais il fait le maximum.

Moi aussi, j'ai fait le maximum pour vous simplifier une intrigue très touffue, pas facile à suivre. MELVILLE réussit une oeuvre originale, le film policier

à prétentions métaphysiques. Au fur à mesure du déroulement, le cercle des protagonistes se restreint, devient mortel, le rythme s'accélère, le style atteint un dépouillement extrême et le trio maudit trouve une sorte de grandeur romantique dans une issue inéluctable assumée avec orgueil. C'est beau comme l'antique. Et puis, Bourvil dans son dernier grand rôle est un commissaire élégant, méchant. Il se métamorphose en André Bourvil, acteur dramatique génial.

Diffusion le 30 à 20h35 sur A2.

TRANCHE DE VIE
la foule ●

Film de King Vidor (1927) avec Eléonore Boardmann et James Murray



Un homme du commun, un quelconque quidam, appelons-le Jim, est employé de bureau dans une grande compagnie. Au cours d'une sortie il rencontre une jeune fille, l'épouse, lui fabrique deux moutards (tilt-tilt) et pond une formule publicitaire (add bonus) qui arrondit ses fins de mois. Puis un des mêmes meurt (flip). Déprimé, il perd son emploi et est sur le point d'être largué par sa bonne femme lorsque qu'il retrouve un job d'homme-sandwich (extra-ball).

La fin, c'est la loterie. Sept dénouements furent testés auprès du public d'une petite ville. On retint deux fins, dont l'une heureuse, et chaque distributeur fut libre de projeter

celle qui lui convenait. Du jamais vu. Mieux qu'un film, c'est un document néo-réaliste, sans intrigue définie, un récit intensément dramatique teinté de comédie. Il reflète l'attitude légère de l'américain moyen qui ne pense jamais à l'avenir, sinon de manière optimiste, qui privilégie les loisirs par rapport au boulot. C'est muet (1927) mais expressif.

Diffusion le 5 à 23h00 sur FR 3.

LE JOUËT

Film de Francis Veber (1970) avec Pierre Richard et Michel Bouquet.

Rien de tel que les comiques pour dire des choses profondes et intelligentes tout en restant drôle. Grâce à son pouvoir, un grand patron de presse (non, c'est pas Hersant) achète un être humain comme jouet à son fils, enfant gâté aux caprices incessants.



Un cuillère pour le patron.

Ca s'étire un peu sur la fin, mais cette comédie est une superbe leçon de morale sur le pouvoir corrompeur de l'argent, la déshumanisation engendrée par l'excès de pouvoir, et l'incapacité de l'argent à acheter de l'amour, même filial.

Diffusion le 29 à 20h35 sur FR 3.

LE CORNIAUD

Film de Gérard Oury (1964) avec Bourvil et Louis de Funès.

La première rencontre du tandem comique eut pour résultat l'un des plus grands succès du cinéma (plus de 15 millions de spectateurs) à ce jour dans l'hexagone). Un phénomène universel (de Londres à Moscou) qui demeure inexplicable.



Vous l'aviez acheté chez LECLERC ?

Les personnages manquent d'épaisseur, les gags sont téléphonés, l'humour microscopique et pourtant la mécanique fonctionne. Ce film relève du burlesque, genre Laurel et Hardy. Il résiste à l'analyse et aux critiques, tout dépend de votre grand zygomatique.
Diffusion le 2 à 20h35 sur A2.

Eureka!

Personne n'a encore trouvé!



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

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

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

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

désire recevoir la cassette du jeu EUREKA pour :

Commodore 64 Spectrum.

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

ET UN, ET DEUX...

Vous souvenez-vous de la seule française à avoir dépassé 2.00 mètres en saut en hauteur (record non homologué d'ailleurs) et qui le lendemain annonçait son abandon de la compétition ? Marie-Christine Debourse se lance aujourd'hui dans un nouveau sport : le *Tonifiez-vous aux terminaux*. En fait il ne s'agit que de la nouvelle mode lancée aux USA par Verbatim, premier fabricant mondial de disquettes.



vous pourrez tout vous détendre.

En admettant qu'ils vendent leur bouquin 100 balles, en multipliant par 6 millions on voit tout de suite que ce n'est pas pour la beauté du spectacle que les gars de Verbatim ont lancé ce gag, mais plutôt pour tirer un peu plus d'argent de la vache à lait de l'informatique. M'enfin, si ma secrétaire pouvait s'y mettre, je ne serais pas contre, mais tout contre...



Le rapport entre disquettes et exercices physiques est direct (d'après eux) : 6 millions de personnes travaillent actuellement sur des terminaux et ont de ce fait une position de travail déplorable. Grâce au guide d'exercices sus-cité, les opératrices (ah bon, c'est sexiste ce truc en plus !) pourront mettre en valeur leurs formes (pour le plus grand plaisir des mecs qui materont) et garder une forme éblouissante (regardez comme elle est belle MCD). Tout y est prévu : du gros ortel jusqu'au nez en passant par les oreilles,



TOI PARLER LISP ?

Si toi pas vouloir parler BASIC, ni FORTH, ni PASCAL, ni LOGO, ni COBOL, ni FORTRAN, alors toi être vraiment un étranger. Rassure-toi, car nouveau dialecte païen arriver bientôt sur micro-ordinateur : le LISP. Ça être langage hyper intelligent pour grosse tête et ça être incessamment sous

peu disponible sur Sinclair QL et sur Macintosh. Ça être bonne nouvelle. Hugh.



Suite de la page 1

annonce "basic V7.0". Tout ça ??? Elles sont où, les autres versions ? Le drive 1571 était là aussi, dans sa belle robe d'apparat blanche (tous les nouveaux Commodore sont blancs, c'est salissant mais tellement joli !). Il est plus rapide, mieux que le 1541, mais moins bien que le 1542, mais plus là puisque le 1542 est réservé au marché américain.



Il est superbe, le C128. C'est même amusant, il ressemble beaucoup beaucoup à l'Atari 520 ST. C'est normal, le clavier est pratiquement le même : ils sont pompés tous les deux sur celui du SX 64, la version portable du CBM 64. Le C128D, par contre, n'est pas là. Où qu'il est ? Hein ? Où qu'il est ? Il n'est même plus annoncé.



Franchement, la version allemande, vous vous en foutez, non ? Vous préféreriez savoir où en est la version française ? Elle n'en est pas. Vous êtes satisfaits ? Pas de date de sortie annoncée, rien, que dalle. Faut l'adapter en Secam, le mettre en azerty, préparer la pub : c'est pour pas encore.

ENCORE LES AUTRES

Bon, causons un peu d'Apple, parce qu'il faut bien. Que s'est-il passé, sur le stand Apple ? Rien. Ah bon ? Ben non, désolé, rien de rien. Il y avait une centaine de Macs en batterie, autant de //c, une quarantaine de Ile (on le cache, on a honte ?) et rien d'autre, sinon un catalogue des logiciels existants :



des machins où on dit "mon fils à de la fièvre" et où ça répond "il est malade", des trucs pour causer avec le Bildschirmtext, l'équivalent du Vidéotex français, des écrans géants qui passaient de la pub pour Apple et des clips (Apple, c'est chébran) et c'est tout.

LES RECOINS SOMBRES

Pourquoi le stand d'IBM serait-il un recoin sombre, alors qu'il était parmi les plus grands ? Parce que le PC Jr venait y enterrer non pas sa vie de garçon, mais sa vie tout court. Seuls détails intéressants : une machine qui calculait à une vitesse faramineuse des fractales (principe mathématique révélé par Benoit de Mandelbraut). C'est absolument superbe, fascinant, étonnant et ça coûte la peau des ongles. Bull était là, comme chaque année depuis bien longtemps. Deux stands énormes aussi, comment font-ils avec leur milliard de déficit annuel ? Décoration du plus petit : une mon-

tagne de disques durs avec circuits apparents. Je peux en prendre un, s'il vous plaît ? C'est pas la peine, ils ne marchent pas. Ah bon.

Vous connaissez Alcatel ? Ceux de Télé-Alcatel, ceux qui fabriquent 50% des minitels distribués en France. En Allemagne, ils ont laissé tomber Telic et fabriquent des robotéypeuses. On se recycle comme on peut.

JVC, Sony, Yashica, Panasonic étaient là... Mais pas pour la micro ! Autant on pouvait voir des caméras 8mm, des moniteurs avec une résolution plus grande que celle de Jeanne d'Arc boutant les anglais hors de France (Fabius, lui, c'est les américains qu'il boute hors de France), des magnétophones grands comme des bacilles de Koch, mais point d'ordinateurs, pas le moindre clavier. Ils n'étaient pas là pour ça.

D'énormes robots parsemaient la foire, en agressant les gens, en répondant à leurs questions et en leur en posant, en faisant de la musique et en clignotant lorsqu'on leur posait des questions embarrassantes.

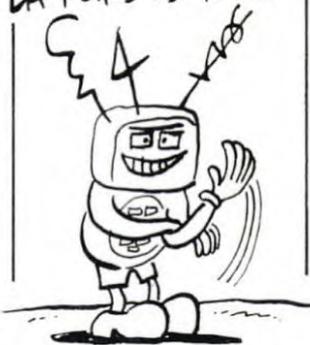


Sur toutes les poubelles, des autocollants "I love GEM". Mais le cœur représentant le mot love était remplacé par un rubis. Pour le logo, on a compris.

C'EST LA FOIRE

Bilan de la foire : l'Atari 520 ST est encore mieux que ça, le C128 est pas mal, un mark vaut 3,18 francs et en allemand "sortie" se dit "ausgang". Je suis bien content d'y être allé.

LA FOIRE DE PARIS



DU 27 AVRIL AU 8 MAI 1985

C'est la foire, c'est à Paris, c'est la Foire de Paris : d'où le nom. Vous êtes en vie, vous vous informatisez : d'où le titre. Vous y allez, vous y allez pas, on en a rien à cirer, d'où l'information.

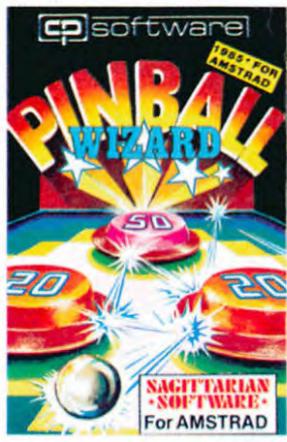
VIVRE AVEC L'INFORMATIQUE



FOIRE DE PARIS
du 27 Avril au 8 Mai 1985

C'EST PAS AMSOFT, MAIS C'EST NUL AUSSI

Vous savez qu'après des nuits et nuits d'essais, nous en



étions arrivés à affirmer que les logiciels d'Amsoft pour Amstrad devaient être évités à tout prix (même à dix francs). Mais CP Software relève le défi du plus mauvais programme pour ce micro et il le fait bien : Pinball Wizard ne mérite pas son nom. Magicien (wizard pour ceux qui n'ont pas la couleur) peut-être mais de pacotille seulement : décor du flip nul, sonorisation inexistante, intérêt du jeu à découvrir... pour vous donner une idée : le mouvement des flips est tellement bien reproduit que l'on aperçoit en tout et tout pour tout deux positions, l'une basse et l'autre haute. J'espère que vous avez une petite poubelle, une grande ce serait du gâchis pour un produit pareil.

UN PETIT COCKTAIL

Un genre de dictionnaire, une espèce de bible éditée par Hachette ? Ça doit être au ras des paquerettes, du style Nième définition du mot disquette ou 453ème version pour vulgarisation d'ouvrage de néophytes ? Hé bien, non surprise : c'est bien fait, bien illustré, très complet. On y parle évidemment des différentes marques d'ordinateurs mais les langages sont aussi passés en revue avec des exemples de programmes clairs, les nouvelles technologies sont également présentes ainsi que les communications et la télématique. Une foule d'autres éléments contribuent à donner du goût à ce breuvage. Bref, un cocktail agréable à ingérer et

qui se lit comme un bouquin ou comme un dico, au choix. C'est, bien entendu, une traduction d'un ouvrage américain (William Bates) et on peut se demander pourquoi les français n'écrivent pas ce genre de choses nettement moins rébarbatives que les ouvrages tristounets et pompeux qui



fleurissent sur les rayons de nos libraires hexagonaux. Cent soixante quinze francs quand même et le papier employé est dégueu.

On peut pas tout avoir !

PEPE LOUIS CONTRE LE GANG DES PUCES !

Suite de la page 28

gnons, mais ils commencent à se décourager. - Il faut rejoindre la côte ! Un peu de nerf ! Nous pédalons comme des fous au ras de la montagne. Ça dure des heures et des heures, et je me dis que si je ne fais pas d'infarctus du placard maintenant, je n'en ferai jamais. Finalement, la mer apparaît devant nos yeux, et au bout de la route poussiéreuse, il y a un panneau rouillé avec l'inscription suivante : "Cap SAN ANTONIO".

grands coups de RAM et de ROM ? Te poinçonner les esgouades avec des BITS ? Te saupoudrer ses récits avec de délicates alluvions à des grandes sociétés d'informatiques Américano-anglo-franco-japon-belges ? San Antonio parle le langage de tout le monde. Ça veut-y dire qu'on peut plus causer comme lui ? Ah ben merde ! J'ai pas trainé ma carcasse de vieux débris jusqu'à ce jour pour qu'on brise mes misérables glaouis d'écrivain à grands coups de plagiats. Lâchez-moi



Alors là, j'y vais de mon côté. Le Cap San Antonio, c'est du vécu, du vrai, du concret, il existe, vous pouvez vérifier sur les cartes ! Mais si je fais cet aparté, c'est rapport à San Antonio, le seul, l'unique. Les 53272 lecteurs de Pépé Louis qui m'ont écrit me disent à peu près ceci : Pépé Louis, ce que tu nous racontes, c'est du San Antonio ! Alors là je vous dis : ça me flatte les chevilles, mais ça me gonfle les varices. D'accord : Sana c'est le Bon Dieu du récit, le virtuose de la gouaille franchouillarde et le maître d'oeuvre de la provoc-sentimentale. Mais tu l'as déjà vu te parler d'informatique ? Te causer d'ordinateurs ? Te vriller les méninges à

les burnes avec vos sondages. J'ai le baratin qui me coule des doigts. Toutes les semaines je me sens plein d'idées nouvelles. Ça fourmille. J'ai le caisson comme une termitière, ça s'agite, ça remue, ça grouille. Faut que ça sorte de n'importe quelle façon. Laissez-moi vivre. Si vous préférez, je peux aussi vous relater tout ça en ancien français, en espéranto, en dialecte Bantou ou en braille. D'accord, c'est du San Antonio. Et après ? On s'en tamponne, ce qui compte c'est l'histoire. Et à ce moment précis elle est vachement pas triste, parce que Tramolo, Jobard et moi-même arrivons devant un monastère... (à suivre...)

BIOMAX DIESEL

SA VIE SEXUELLE SES FOLLES ÉTREINTES SA BERGÈRE LOUIS XX



DOCTEUR... JE... GLUP... REGARDEZ CE QUI M'EST ARRIVÉ CETTE NUIT...



QUE... QU'EN PENSEZ-VOUS?

CIEL!



UNE CARTE DE FRANCE!! VOUS PERDEZ VOS BOLLONS MON CHER.



LE N'EST PAS GRAVE, MAIS VOUS DEVIÉZ PRENDRE TRÈS VITE UNE FIANCÉE.



... DÈS LE DESSIN SUIVANT PAR EXEMPLE



C'EST QUE... DÈS LE PESSIN SUIVANT C'EST PEUT-ÊTRE UN PEU VITE.

ON A PAS EU LE TEMPS DE S'EXCITER ET MOI JE LE CONNAIS MÊME PAS CE TYPE.



ALORS... ALORS, LES ENFANTS METTEZ-Y DU VOTRE, DITES VOUS DES MOTS COCHONS, ... QUELQUE-CHOSE...



BON... BEN ALORS... HEIN... TU LE SENS MON GROS PISTON... HEIN? SAAAAALOPE D'IS-TU LE SENS?

OH OUI... OUI... ENFOURNE MOI LE... OUI

ÇA ALORS QUEL GROS PISTON.



ET COMME ÇA... HEIN... COMME ÇA... ET QUE JE TE DÉFONCE ET QUE JE TE DÉFONCE...

OH OUI FAIS-MOI ÇA... OUI...



ENFONCE LE MOI TON PISTON... OUI... ENFONCE LE MOI?

MIRS



MAIS ALLEZ DU NERF!... UN PEU PLUS DE DYNAMISME... ALLEZ... ZOU!

LE PISTON, LE PISTON.



ÉCOUTEZ DOCTEUR... AVEC TOUTE LA BONNE VOLONTÉ DU MONDE, QUE VOULEZ-VOUS QUE JE FASSE DE CETTE TRISTE PETITE CHOSE...

AH OUI... EN EFFET IL FAUT AVOUER, QUELLE N'EST PAS DU FELU DE DIEU...



MAIS NE VOUS INQUIÉTEZ PAS, PEU APRÈS UNE BRÈVE INTERVENTION CHIRURGICALE, BIOMAX SERA UNE VÉRITABLE BÊTE SEXUELLE.



ZIMBOUM CLONG CLANG

JE VOUS DIS BIEN EXACTEMENT, PEU APRÈS.



PEU APRÈS

YODLEIII

YHAOUUU

SBOING SBOING SBOING SBOING

DIS TU LE SENS DIS?

HAAAA RHAAAA

HOOO OUI OUI

OS ZGA! OUI OUI



AAAAH MERCI DOCTEUR ZLO MERCI... AAAH ÇA C'EST DU PISTON...

OUI!!!



DU VRAI PISTON.



ET MAINTENANT EN AVANT VERS DE NOUVELLES AVENTURES SEXUELLES MA DOUCE.

POUT POUT

OH OUI MON CHERI, MAIS N'OUBLIEZ PAS DE LE GRATISSER...

FAUDRAIT QUAND MÊME PAS QU'IL ROUILLE...

Coucho Trade maïou 4.85

Le programme de Daniel DAFFIS propose de développer agréablement, chez nos petits étourdis, la pratique du calcul mental.

Mode d'emploi:
La pratique des quatre opérations est accessible sur six niveaux de difficultés. Chaque type d'opération comporte 10 essais. Un compteur permet de vérifier le nombre de réponses justes. Les indications nécessaires sont dans le programme.

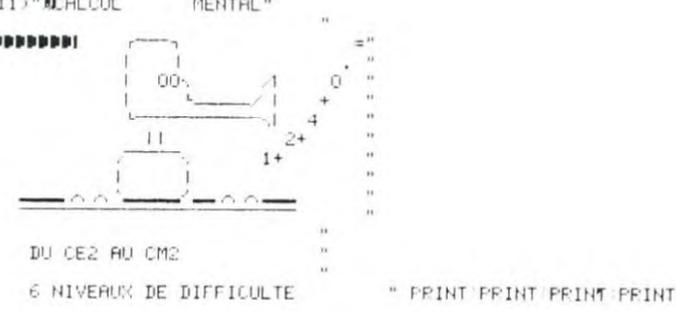


CALCUL MENTAL sur CBM 64

```

1 PRINT"O"
10 FORZ=1TO10:O=Z-1
20 POKE53281,Z:POKE53280,Z+1
25 POKE646,Z:POKE214,10:FORB=13TO25:PRINT"O"TAB(B)"O"CHR$(126):NEXTB
30 POKE646,O:POKE214,12:PRINTTAB(13)"O"CALCUL MENTAL":FORO=0TO200:NEXTE
35 POKE646,Z:POKE214,16:FORR=13TO25:PRINT"O"TAB(R)"O"CHR$(126):NEXTR
50 POKE646,O:POKE214,12:PRINTTAB(13)"O"
51 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
52 GOSUB10000
55 GOSUB9000
60 POKE646,O:POKE214,20:PRINTTAB(25)"O" DANIEL DAFFIS"
61 PRINT"O":FORG=1TO400:NEXTG
62 PRINT"18 RUE DU BOIS MORIN LE POINCONNET 36330":FORG=1TO400:NEXTG
100 REM*****
110 REM
120 REM*****PRESENTATION DU JEU*****
130 REM
140 REM*****
145 PRINT"O"
150 POKE646,O:POKE214,2:PRINT"O"*****JEU DE CALCUL MENTAL"
160 POKE53281,7:POKE53280,8:PRINT"CHOISISSEZ LE TYPE D'OPERATION QUE VOUS ";PRI
NT
170 PRINT"O"DESIREZ EFFECTUER,LE NUMERO DOIT":PRINT
180 PRINT"O"CORRESPONDRE A L'OPERATION CHOISIE":PRINT
190 REM
200 REM*****CHOIX DE L'OPERATION*****
210 POKE646,6:PRINT"O"*****ADDITION*****> 1":PRINT
220 PRINT"O"*****SOUSTRACTION*****> 2":PRINT
230 PRINT"O"*****MULTIPLICATION*****> 3":PRINT
240 PRINT"O"*****DIVISION*****> 4":PRINT
250 POKE646,O:PRINT"O"CHACUN TYPE D'OPERATION VOUS AVEZ ....":PRINT
260 PRINT"O"*****10 ESSAIS A EFFECTUER":PRINT
270 PRINT"O"APPUYER SUR UNE TOUCHE POUR CONTINUER"
280 GETA$:IFA$="":THEN280
290 PRINT"O":INPUT"O"VOTRE CHOIX S'IL VOUS PLAÏT 1,2,3 OU 4":CH
295 IFCH<>1ANDCH<>2ANDCH<>3ANDCH<>4THEN290
300 IFCH=1THENGOSUB1000
310 IFCH=2THENGOSUB2000
320 IFCH=3THENGOSUB3000
330 IFCH=4THENGOSUB4000:PRINT"O"
1000 REM*****ADDITION DE DEUX NOMBRES*****
1005 PRINT"O"TAB(8)"O"ADDITION DE DEUX NOMBRES"
1010 FORT=0TO400:NEXTT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
1020 GOSUB5000
1030 A=INT(RND(1)*6):B=INT(RND(1)*6)
1040 C=C+1:IFC>10THEN7000
1050 POKE214,4:PRINTTAB(15)"O"A"+"B"=":
1060 INPUT
1070 POKE214,4:PRINTTAB(15)"O"A"+"B"="Y.FORT=0TO800:NEXTT:PRINT:PRINT
1075 IFA+B=YTHENPRINTTAB(17)"BRAVO":FORR=0TO200:NEXTR:GOTO1095
1080 H=H-2:PRINTTAB(7)"FAUX ! LE RESULTAT EST ".A+B:FORR=0TO400:NEXTR:GOTO1100
1095 GOSUB6500:GOTO1110
1100 GOSUB6000
1110 GOTO1030
1120 GOSUB7000
1900 RETURN
2000 REM*****SOUSTRACTION DE DEUX NOMBRES*****
2005 PRINT"O"TAB(8)"O"SOUSTRACTION DE DEUX NOMBRES"
2010 FORT=0TO400:NEXTT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
2020 GOSUB5000
2030 A=INT(RND(1)*6):B=INT(RND(1)*6):IFACBTHEN2030
2040 C=C+1:IFC>10THEN7000
2050 POKE214,4:PRINTTAB(13)"O"A-"B"=":
2060 INPUT
2070 POKE214,4:PRINTTAB(13)"O"A-"B"="Y.FORT=0TO800:NEXTT:PRINT:PRINT
2075 IFA-B=YTHENPRINTTAB(17)"BRAVO":FORR=0TO200:NEXTR:GOTO2095
2080 H=H-2:PRINTTAB(7)"FAUX ! LE RESULTAT EST ".A-B:FORR=0TO400:NEXTR:GOTO2100
2095 GOSUB6500:GOTO2110
2100 GOSUB6000
2110 GOTO2030
2120 GOSUB7000
2900 RETURN
3000 REM*****MULTIPLICATION DE DEUX NOMBRES*****
3005 PRINT"O"TAB(5)"O"MULTIPLICATION DE DEUX NOMBRES"
3010 FORT=0TO400:NEXTT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
3020 GOSUB5000
3030 A=INT(RND(1)*6):B=INT(RND(1)*6)
3040 C=C+1:IFC>10THEN7000
3050 POKE214,4:PRINTTAB(13)"O"A*X"B"=":
3060 INPUT
3070 POKE214,4:PRINTTAB(13)"O"A*X"B"="Y.FORT=0TO800:NEXTT:PRINT:PRINT
3075 IFA*B=YTHENPRINTTAB(17)"BRAVO":FORR=0TO200:NEXTR:GOTO3095
3080 H=H-2:PRINTTAB(7)"FAUX ! LE RESULTAT EST ".A*B:FORR=0TO400:NEXTR:GOTO3100
3095 GOSUB6500:GOTO3110
3100 GOSUB6000
3110 GOTO3030
3120 GOSUB7000
3900 RETURN
4000 REM*****DIVISION DE DEUX NOMBRES*****
4005 PRINT"O"TAB(8)"O"DIVISION DE DEUX NOMBRES"
4010 FORT=0TO400:NEXTT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
4020 GOSUB5000
4030 B=INT(RND(1)*6):A=INT(RND(1)*6)*B:IFB=0THEN4030
4040 C=C+1:IFC>10THEN7000
4050 POKE214,4:PRINTTAB(13)"O"A/B"=":
4060 INPUT
4070 POKE214,4:PRINTTAB(13)"O"A/B"="Y.FORT=0TO800:NEXTT:PRINT:PRINT
4075 IFA/B=YTHENPRINTTAB(17)"BRAVO":FORR=0TO200:NEXTR:GOTO4095
4080 H=H-2:PRINTTAB(7)"FAUX ! LE RESULTAT EST ".A/B:FORR=0TO400:NEXTR:GOTO4100
4095 GOSUB6500:GOTO4110
4100 GOSUB6000
4110 GOTO4030
4120 GOSUB7000
4900 RETURN
5000 REM*****
5002 REM*****5001 REM*****NIVEAU DE DIFFICULTE*****
5005 POKE214,12:PRINTTAB(4)"O"CHOISIS LE NIVEAU DE DIFFICULTE":PRINT
5010 PRINTTAB(4)"DE 1 (TRES FACILE) A 6 (DIFFICILE)"
5015 INPUT:PRINT"O"
5020 IFT=1THENG=5
5030 IFT=2THENG=7
5040 IFT=3THENG=10
5050 IFT=4THENG=25
5060 IFT=5THENG=200
5070 IFT=6THENG=1000
5900 RETURN
6000 REM*****
6002 REM*****6001 REM*****SCORE*****
6003 REM
6100 POKE214,16:PRINTTAB(10)"O"VOTRE SCORE ".20+H,"/20"
6110 R=54272
6120 FOR E=R TO R+24:POKEE,O
6130 NEXT
6140 FORN=65TO0STEP-1
6150 POKER+24,N
6160 POKER+18,129
6170 POKER+19,15
6180 POKER+15,40:POKER+14,200
6190 NEXT
6200 FORRR=0TO800:NEXTR:PRINT"O"
6300 RETURN
6500 POKE214,16:PRINTTAB(10)"O"VOTRE SCORE ".20+H,"/20"
6510 POKE54296,15:POKE54277,136:POKE54284,136
6520 POKE54291,136:POKE54278,248:POKE54385,248:POKE54292,248
6530 POKE54273,17:POKE54272,37:POKE54280,21:POKE54279,154
6540 POKE54287,26:POKE54286,177
6550 POKE54276,17:POKE54290,17
6560 FORT=0TO500:NEXT
6570 POKE54276,O:POKE54293,O:POKE54290,O:PRINT"O"
6900 RETURN
7000 REM*****
7001 REM*****FIN DU JEU*****
7002 REM*****
7003 REM
7010 PRINT"O":POKE214,12:PRINTTAB(13)"O"EST FINI !":PRINT:PRINT
7100 PRINTTAB(7)"VOULEZ-VOUS REJOUER ? (O/N)"
7200 INPUT V$:IFV$="O"THENG=O:H=0:GOTO100
7300 END
8000 REM*****
8001 REM*****MUSIQUE DE PRESENTATION*****
8002 REM*****
8003 REM
8010 POKE54296,15
8020 POKE54277,68
8030 POKE54278,248
8040 READA
8050 IFA=0THENGOTO8300
8060 READB
8070 POKE54273,A:POKE54272,B
8080 POKE54276,33
8090 READD
8100 FORT=0TOD:NEXT
8110 POKE54276,O
8130 GOTO8040
8140 DATA17,37,200,17,37,200,25,177,200,25,177,200,28,214,200,28,214,200
8150 DATA25,177,400,22,227,200,22,227,200,21,154,200,21,154,200,19,63,200
8160 DATA19,63,200,17,37,400,25,177,200,25,177,200,22,227,200,22,227,200
8180 DATA21,154,200,21,154,200,19,63,400,25,177,200,25,177,200,22,227,200
8190 DATA22,227,200,21,154,200,21,154,200,19,63,400,17,37,200,17,37,200
8200 DATA25,177,200,25,177,200,28,214,200,28,214,200,25,177,400,22,227,200
8210 DATA22,227,200,21,154,200,21,154,200,19,63,200,19,63,200,17,37,400,0
8300 RETURN
10000 REM *****
10001 REM*****DESSIN DE PRESENTATION*****
10002 REM*****
10003 REM
10010 POKE53281,2:POKE646,1:POKE53280,0
10020 PRINT:PRINT:PRINT
10100 PRINTTAB(11)"O"CALCUL MENTAL"
10110 PRINT"
10120 PRINT"O"*****
10130 PRINT"
10140 PRINT"
10150 PRINT"
10160 PRINT"
10170 PRINT"
10180 PRINT"
10190 PRINT"
10200 PRINT"
10300 PRINT"
10310 PRINT"
10320 PRINT"
10330 PRINT"
10340 PRINT"
10350 RETURN
READY.

```



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 6510 du Commodore 64. Mais les fanatiques du Z 80 du ZX 81 ne perdent rien pour attendre : la semaine prochaine sera pour eux !

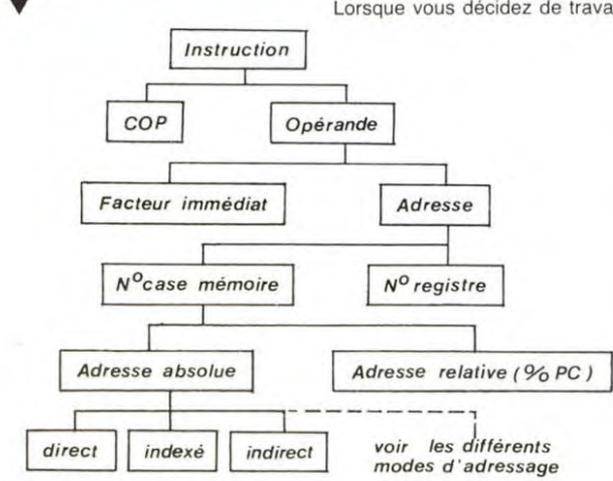
Depuis le début nous avons eu les cours suivants :

- No 55 ----> ZX 81
- No 56 ----> ZX 81
- No 57 ----> ORIC 1, ATMOS

- No 58 ----> APPLE
- No 59 ----> TO7, TO7 70
- No 60 ----> COMMODORE 64
- No 61 ----> ZX 81
- No 62 ----> ORIC 1, ATMOS
- No 63 ----> APPLE
- No 64 ----> TO7, TO7 70
- No 65 ----> COMMODORE 64
- No 66 ----> ZX 81
- No 67 ----> ORIC 1, ATMOS
- No 68 ----> APPLE
- No 69 ----> TO7, TO7 70
- No 70 ----> COMMODORE 64
- No 71 ----> ZX 81
- No 72 ----> ORIC 1, ATMOS
- No 73 ----> APPLE
- No 74 ----> TO7, TO7 70
- No 75 ----> COMMODORE 64
- No 76 ----> ZX 81
- No 77 ----> ORIC 1, ATMOS
- No 78 ----> APPLE
- No 79 ----> TO7, TO7 70

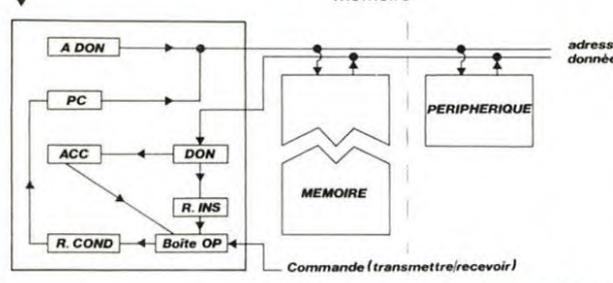


TRAITEMENT DES INSTRUCTIONS



Ce dessin ne fait nullement appel à de nouvelles connaissances, il ne se justifie que par sa grande clarté et sa facilité de lecture. En revanche le schéma suivant va nous ouvrir des horizons nouveaux sur le fonctionnement de la machine et sur (par déduction) les meilleures méthodes pour l'exploiter.

CIRCULATION DES INFORMATIONS DANS UN ORDINATEUR



DR. COND = Registre Conditionnel
R. INS = Registre instruction

Cette circulation des informations à l'intérieur et à l'extérieur de l'ordinateur contient des notions que nous ne connaissons pas encore très bien. Ainsi les jonctions entre PC et mémoire ou entre périphérique et registre de données correspondent à ce que les informaticiens appellent un bus. Nous avons ainsi dans la quasi-totalité des micro-ordinateurs deux bus : l'un de données, l'autre d'adresse. Le bus contient un nombre de fils égal ou inférieur au nombre de bits d'un mot mémoire. C'est ainsi que pour les micro-processeurs huit bits (6502, 6510, Z80, 6809...) nous trouverons deux bus de huit fils. Ils pourront donc expédier les informations dans l'ordinateur huit bits par huit bits. D'autres micro-processeurs auront une capacité de mots mémoire de seize bits et des bus huit bits (8088 d'Intel) ou des mots mémoire de seize

bits et des bus de seize bits aussi (8086, 68000...). Lorsque vous décidez de travail-

ler sur un ordinateur dans son langage (langage machine) vous devez d'étudier un certain nombre d'aspects de cet ordinateur si vous ne voulez pas pa-ta-ger complètement. Nous allons tenter de les rassembler dans un ordre logique et progressif de manière à ne pas nous attarder sur des détails, mais plutôt à obtenir une vue d'ensemble correcte et exhaustive de votre micro-ordinateur.

1. Accumulateur : taille des mots mémoire
2. Registres : en connaître la liste. Découvrir la capacité de chacun en taille (un, deux ou un demi-mot mémoire...) et en rôle (indexation, adressage, conditionnel...).
3. Liste des Codes Opération : dans cette liste nous devons établir une classification des COP. Ceci nous permettra une plus grande efficacité lorsque nous désirerons les utiliser. En voici donc une, mais elle n'est pas universelle ni forcément complète, vu la grande diversité des micro-processeurs et la multiplicité des techniques de micro-programmation de ceux-ci. Opérations concernant :
 - a. L'accumulateur
 - b. Les tests
 - c. La pile
 - d. La gestion du PC
 - e. Les entrées/sorties
 - f. La mémoire
 - g. Le registre d'états (Status)
 - h. Les interruptions

4. Les modes d'adressage : absolu, indirect, indexé...
5. Les techniques d'entrées/sorties

Cette cinquième option se réfère à un certain niveau de connaissances en programmation machine, mais il n'est pas néfaste d'en connaître l'existence, même si son utilisation ne s'effectue pas avant bien des mois. Revenons brièvement sur le troisième aspect de l'énumération ci-dessus. Nous y avons rapidement résumé les différentes classes de COP que nous pouvons avoir l'occasion de rencontrer lors de la programmation en langage machine (ou en assembleur si vous disposez d'un programme d'assemblage). Nous avons tenu à établir des distinctions entre un certain nombre de groupes de COP. Je vais maintenant expliciter le choix de la classification ci-dessus.

Lors du travail en langage machine, deux nouvelles notions viennent rapidement à la surface du cerveau du programmeur : d'une part il utilise un langage qui, contrairement au basic ou à d'autres langages évolués, ne présente aucun point d'attache avec ce qu'il a utilisé jusqu'à présent et d'autre part il doit garder à l'esprit, à chaque instant, l'effet d'une instruction sur l'ensemble des registres du micro-ordinateur sur lequel il travaille. La division établie plus haut permet de reconnaître rapidement les instructions qui vont avoir un effet sur l'accumulateur de celles qui n'en auront pas, ou de se méfier de celles qui incré-mentent sournoisement le compteur ordinal, etc. Je pourrais citer bien d'autres cas, mais l'essentiel est que vous saisis-siez à quel point il est important d'apprendre à structurer sa pensée de manière à pouvoir la transférer dans la machine sans trop de dommages.

La structuration. Voilà le mot qui doit guider tout votre travail en langage machine. Imaginons que vous désiriez effectuer un affichage du type "COUCOU" à l'écran. A partir de n'importe quel langage de programmation autre que le langage machine, il vous suffirait d'utiliser l'ordre (ou les ordres suivant le langage) d'affichage d'un message à l'écran. Lorsque vous passez au stade du langage machine vous vous retrouvez dans l'obligation de penser au problème de cet affichage avant de vous lancer tête baissée dans la programmation de celui-ci. Vous avez d'un côté votre micro et de l'autre une idée de programme. Comment arriver à passer du deuxième au premier sans fausse manoeuvre ? En structurant votre recherche de manière à ne pas rater une étape essentielle à la programmation.



L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... SUR CBM 64



```

LISTING ASSEMBLEUR
3000 A0 00 LDY ##00
3002 B9 9E A1 LDA $A19E,Y
3005 99 00 04 STA $0400,Y
3008 99 00 D8 STA $D800,Y
300B C8 INY
300C C0 CC CPY ##CC
300E D0 F2 BNE $3002
3010 BB ???
    
```

Et toujours pour ceux qui n'ont pas d'assembleur (il faudrait penser à en acquérir un...) le programme basic :

```

LISTING BASIC
5 PRINTCHR$(14):REM ENCORE
POUR LES MINUSCULES...
10 FORF=12288TO12304:READA:
POKEF,A:B=B+A:NEXT
20 IFB=2332THENSYS12288:END
30 PRINT"IDIOT!ERREUR DE
DATA !!!"
40 DATA 160,0,185,158,161,
153,0,4,153,0,216,200,
192,204,208,242,96
    
```

Vous vous souvenez de votre angoisse étudiante, à la recherche de la solution du dernier exercice. Mais ne paniquez pas ! Vous allez enfin avoir la réponse : seulement dix sept petits octets à trouver, ce n'était pas trop dur...

Etant donné que le programme a la même fonction que celui d'il y a cinq semaines, n'oubliez pas de passer en minuscules pour voir le résultat (sauf pour le listing basic, dans lequel la ligne 5 s'occupe de cette modification légère).

CODES OPERATIONS		INSTRUCTION	CYCLES
HEXA	DECIMAL		
00	0	BRK	7
01	1	ORA (LL,X)	6
05	5	ORA LL	3
06	6	ASL LL	5
08	8	PHP	3
09	9	ORA #XX	2
0A	10	ASL A	2
0D	13	ORA HALL	4
0E	14	ASL HALL	6
10	16	BPL DD	2
11	17	ORA (LL),Y	5
15	21	ORA LL,X	4
16	22	ASL LL,X	6
18	24	CLC	2
19	25	ORA HALL,Y	4
1D	29	ORA HALL,X	4
1E	30	ASL HALL,X	7
20	32	JSR HALL	6
21	33	AND (LL,X)	6
24	36	BIT LL	3
25	37	AND LL	3
26	38	ROL LL	5
28	40	PLP	4
29	41	AND #XX	2
2A	42	ROL A	2
2C	44	BIT HALL	4
2D	45	AND HALL	4
2E	46	ROL HALL	6
30	48	BMI DD	2
31	49	AND (LL),Y	5
35	53	AND LL,X	4
36	54	ROL LL,X	6
38	56	SEC	2
39	57	AND HALL,Y	4
3D	61	AND HALL,X	4
3E	62	ROL HALL,X	7
40	64	RTI	6
41	65	EOR (LL,X)	4
45	69	EOR LL	3
46	70	LSR LL	5
48	72	PHA	3
49	73	EOR #XX	2
4A	74	LSR A	2
4C	76	JMP HALL	3
4D	77	EOR HALL	4
4E	78	LSR HALL	6
50	80	BVC DD	2
51	81	EOR (LL),Y	5
55	85	EOR LL,X	4
56	86	LSR LL,X	6
58	88	CLI	2
59	89	EOR HALL,Y	4
5D	93	EOR HALL,X	4
5E	94	LSR HALL,X	7
60	96	RTS	6
61	97	ADC (LL,X)	6
65	101	ADC LL	3
66	102	ROR LL	5
68	104	PLA	4
69	105	ADC #XX	2
6A	106	ROR A	2
6C	108	JMP (HALL)	5
6D	109	ADC HALL	4
6E	110	ROR HALL	6
70	112	BVS DD	2
71	113	ADC (LL),Y	5
75	117	ADC LL,X	4
76	118	ROR LL,X	6
78	120	SEI	2
79	121	ADC HALL,Y	4
7D	125	ADC HALL,X	4
81	129	STA (LL,X)	6
84	132	STY LL	3
85	133	STA LL	3
86	134	STX LL	3
88	136	DEY	2
8A	138	TXA	2
8C	140	STY HALL	4
8D	141	STA HALL	4
8E	142	STX HALL	4
90	144	BCC DD	2
91	145	STA (LL),Y	6
94	148	STY LL,X	4
95	149	STA LL,X	4
96	150	STX LL,Y	4
98	152	TYA	2
99	153	STA HALL,Y	5
9A	154	TXS	2
9D	157	STA HALL,X	5
A0	160	LDY #XX	2
A1	161	LDA (LL,X)	6
A2	162	LDX #XX	2
A4	164	LDY LL	3
A5	165	LDA LL	3
A6	166	LDX LL	3
A8	168	TRX	2
A9	169	LDA #XX	2
AA	170	TRX	2
AC	172	LDY HALL	4
AD	173	LDA HALL	4
AE	174	LDX HALL	4
B0	176	BCS DD	2
B1	177	LDA (LL),Y	5
B4	180	LDY LL,X	4
B5	181	LDA LL,X	4
B6	182	LDX LL,Y	4
B8	184	CLV	2
B9	185	LDA HALL,Y	4
BA	186	TSX	2
BC	188	LDY HALL,X	4
BD	189	LDA HALL,X	4
BE	190	LDX HALL,Y	4
C0	192	CPY #XX	2
C1	193	CMP (LL,X)	6
C4	196	CPY LL	3
C5	197	CMP LL	3
C6	198	DEC LL	5
C8	200	INY	2
C9	201	CMP #XX	2
CA	202	DEX	2
CC	204	CPY HALL	4
CD	205	CMP HALL	4
CE	206	DEC HALL	6
D0	208	BNE DD	2
D1	209	CMP (LL),Y	5
D5	213	CMP LL,X	4
D6	214	DEC LL,X	6
D8	216	CLD	2
D9	217	CMP HALL,Y	4
DD	221	CMP HALL,X	4
DE	222	DEC HALL,X	7
E0	224	CPX #XX	2
E1	225	SBC (LL,X)	6
E4	228	CPX LL	3
E5	229	SBC LL	3
E6	230	INC LL	5
E8	232	INX	2
E9	233	SBC #XX	2
EA	234	INOP	2
EC	236	CPX HALL	4
ED	237	SBC HALL	4
EE	238	INC HALL	6
F0	240	BEQ DD	2
F1	241	SBC (LL),Y	5
F5	245	SBC LL,X	4
F6	246	INC LL,X	6
F8	248	SED	2
F9	249	SBC HALL,Y	4
FD	253	SBC HALL,X	4
FE	254	INC HALL,X	7

Maintenant que vous avez résolu vos problèmes de conscience, vous allez pouvoir admirer le gigantesque tableau ci-dessus. Il s'agit de l'ensemble des codes opération de chaque instruction ainsi que le temps d'exécution nécessité par chacune d'entre elles. Les valeurs des COP (code opération) sont données en hexadécimal et décimal pour satisfaire chacun. Pour les fous du binaire, débrouillez-vous, vous avez de quoi faire !

Le nombre de cycles d'horloge donne, d'après une équation simpliste, le temps d'exécution en microsecondes. Voici l'équation :

T = nombre de cycles

Pour ceux qui ne se contentent pas seulement d'un tableau, découpez-le et affichez-le au-dessus de votre micro et apprenez à le lire rapidement, j'y ferai référence dans la suite du cours. Bonne digestion et à la prochaine.

Sébastien MOUGEY



Vous êtes condamné à perpétuité pour une faute que vous n'avez pas commise. Une seule solution, s'échapper.

Eric BUZIN



Mode d'emploi : Il est condamné à rester dans le programme à perpétuité.

```

10 BORDER 0: PAPER 0: INK 2: C
LS
20 FOR n=0 TO 21: PRINT INK 0;
PAPER 2;
30 NEXT n: PRINT AT 10,10: INK
4: "5"; INK 3; "J A I L"; INK 4
4: "5"; INK 3; "J A I L"; INK 4
40 PRINT #0; " "; FL
ASH 1; "ATTENDEZ"
50 FOR n=0 TO 59 STEP 12: BEEP
02,n: NEXT n: PAPER 1; INK 7:
PRINT AT 21,10; LOAD "
9999 SAVE "JAIL" LINE 0

```

1 REM
 Par BUZIN Eric
 & HEBDOGICIEL
 3 rue Cantagril
 34470 PEROLS
 Tel: (67) (1) 50.04.45

```

4 LET hs=0
5 INK 7: PAPER 5: BORDER 0: C
LS
6 LET v=3: LET s=0
10 PRINT AT 0,0: INK 0; "BUZIN
& HEBDOGICIEL présente:"
20 PRINT AT 15,0: BRIGHT 1; PA
PER 2; INK 0; "
30 PRINT AT 13,0: INK 3; "
K 2; PAPER 3; "
R 3; "
40 PRINT AT 11,17: INK 7; PAPE
R 2; "5"; PAPER 5; INK 0; TAB 17; "
50 PRINT AT 19,0: INK 4; "

```

```

70 PRINT AT 5,0: INK 7; "

```

```

80 FOR n=25 TO 18 STEP -2: PR
INT AT 18,n: INK 1; "
INK 0; "JAIL"; PAPER 5; "
81 LET hs="000000" (1 TO 6-LEN
STR$ hs)+STR$ hs
82 FOR z=1 TO 30
85 FOR n=1 TO 7: FOR t=0 TO 1:
PRINT AT 4,10: BRIGHT t; INK n;
PAPER 0; "RECORD"; hs: IF INKEYS
<> THEN GO TO 100
86 NEXT t: NEXT n
87 FOR n=7 TO 1 STEP -1: FOR t
=1 TO 0 STEP -1: PRINT AT 4,10:
BRIGHT t; INK n; PAPER 0; "RECORD
"; hs: IF INKEYS<> THEN GO TO
100
90 NEXT t: NEXT n: NEXT z
100 PAPER 0: INK 2: BORDER 0: C
LS
110 PRINT "

```

VOUS ETES

```

120 PRINT INK 3; " en prison !!
Voulez-vous essayer de vou
s evader ? si OUI,pressez
une touche !"
125 FOR z=1 TO 30
130 FOR n=1 TO 7: FOR t=0 TO 1:
PRINT AT 15,10: BRIGHT t; INK n
"5 J A I L 5": IF INKEYS<> THEN
GO TO 150
140 NEXT t: NEXT n
145 FOR n=7 TO 1 STEP -1: FOR t
=1 TO 0 STEP -1: PRINT AT 15,10:
BRIGHT t; INK n; "5 J A I L 5":
IF INKEYS<> THEN GO TO 150
146 NEXT t: NEXT n: IF INKEYS<>
THEN GO TO 150
147 NEXT z
150 CLS
160 PRINT INK 0; PAPER 2; "
PAPER 0; INK 7; " MURS
170 PRINT INK 7; PAPER 0; " *
"; PAPER 0; INK 7; " VOUS
180 PRINT INK 3; PAPER 0; " *

```

```

" INK 7; " Les GARDIENS"
200 PRINT INK 2; BRIGHT 1; PA
PER 0; " La CLEF P
our sortir
210 PRINT INK 4; PAPER 0; "
INK 7; " Porte AUTOMATIQUE"
220 FOR z=1 TO 30
240 FOR n=1 TO 7: FOR t=0 TO 1:
PRINT AT 17,0: BRIGHT t; INK n
*****
* IF INKEYS<> THEN GO TO 250
241 NEXT t: NEXT n
244 FOR n=7 TO 0 STEP -1: FOR t
=1 TO 0 STEP -1: PRINT AT 17,0:
BRIGHT t; INK n; *****
***** IF INKEYS<>
THEN GO TO 250
245 NEXT t: NEXT n: NEXT z
246 GO TO 5
250 LET niv=3: LET tab=0
255 DATA 2,-10,2,-10,7,-5,2
-10,-2,-5,7,-1,2,-5,2,-1,7,
2,-2,-1,2,-5,7,-10,2,-10,2,-
10,1,5
256 RESTORE 255: FOR n=1 TO 15:
READ a,b: BEEP a,b-10: NEXT n
260 LET tab=tab+1
265 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LS
266 IF tab>4 THEN LET niv=niv+1
: LET s=s+1000: LET v=v+1: LET t
ab=1: PRINT AT 10,10: INK 6; FLA
SH 1; "BONUS 1000": FOR n=0 TO 10
: FOR t=-20 TO 59 STEP 12: BEEP
.005,t: NEXT t: NEXT n: CLS
267 PRINT AT 10,10: INK 7; FLAS
H 1; "LEVEL No.":tab: RESTORE 255:
FOR n=1 TO 15: READ a,b: BEEP a
-15,b: NEXT n
268 CLS
270 DIM a(niv): DIM b(niv): DIM
x(niv): DIM y(niv): GO SUB 900+
(tab*100)
275 PRINT #0: INK 7; "SCORE:";s;
" VIES:";v; "RECORD:";hs
281 LET x1=2: LET y1=2: LET x2=
x1: LET y2=y1
291 FOR n=1 TO niv
292 LET a(n)=INT (RND*21): LET
b(n)=7-INT (RND*23): IF ATTR (a(
n),b(n))<>0 THEN GO TO 292
293 PRINT AT a(n),b(n); INK 3; "
*": LET x(n)=a(n): LET y(n)=b(n)
: NEXT n
300 LET clef=0
305 FOR n=1 TO niv: PRINT AT x2
,y2: INK 0; "
310 PRINT AT x(n),y(n); INK 0; "
": AT a(n),b(n); INK 3; "
320 LET x1=x(n): LET y1=y(n)
325 LET x1=x1+(INKEYS="8")-(INK
EYS="7")
330 LET y1=y1+(INKEYS="8")-(INK
EYS="5"): IF ATTR (x1,y1)<>0 AND
ATTR (x1,y1)<>6 AND ATTR (x1,y1
)<>7 AND ATTR (x1,y1)<>8 THEN G
O TO 400
335 IF y1=31 AND clef=0 THEN LE
T y1=30
336 IF y1=31 AND clef=1 THEN LE
T s=s+150: PRINT AT 10,10: INK 7
: FLASH 1; "BONUS 150": FOR n=0 T
O 59 STEP 12: BEEP .2,n: NEXT n
FOR n=40 TO 44: FOR t=1 TO 3: B
EEP .2,n+t: NEXT t: NEXT n: FOR
n=0 TO 100: NEXT n: GO TO 250
340 IF ATTR (x1,y1)=67 THEN LET
clef=1: RESTORE 340: DATA 3,-2
0,-3,-15,3,-15,3,-13,3,-13,6
,-8,-2,-11,5,-15: FOR t=1 TO 8:
READ du,no: BEEP du,no+30: NEXT
t
345 IF ATTR (x1,y1)=6 THEN LET
s=s+50
350 IF x1>a(n) AND ATTR (a(n)+1
,b(n))<>16 THEN LET a(n)=a(n)+1
361 IF x1<a(n) AND ATTR (a(n)-1
,b(n))<>16 THEN LET a(n)=a(n)-1
362 IF y1>b(n) AND ATTR (a(n),b
(n)-1)<>16 THEN LET b(n)=b(n)-1
363 IF y1<b(n) AND ATTR (a(n),b
(n)+1)<>16 THEN LET b(n)=b(n)+1
370 IF ATTR (a(n),b(n))=7 THEN
GO TO 400
376 IF INKEYS="0" THEN GO TO 5
380 NEXT n: GO TO 300
400 PRINT AT x2,y2; "
: AT x1,y1
: INK 3; PAPER 6; FLASH 1; "
405 PRINT AT 10,12: INK 7; FLAS

```

```

H 1;v-1; " VIE": IF v>2 THEN PRI
NT INK 7; FLASH 1; "
406 FOR n=1 TO -10 STEP -1: FOR
t=1 TO 3: BEEP .1,n: NEXT t: NE
XT n
410 FOR n=0 TO 300: NEXT n
420 LET v=v-1
425 IF v=0 THEN GO TO 500
430 GO TO 255
500 CLS: PRINT AT 10,10: INK 2
: FLASH 1; "GAME OVER": IF s>hs T
HEN LET hs=s: PRINT AT 15,9: INK
4; "RECORD BATTU": FOR n=1 TO 10
: FOR t=0 TO 59 STEP 12: BEEP .0
1,t: NEXT t: NEXT n
505 DATA 2,0,2,0,2,0,3,4,3
4
506 RESTORE 505: FOR n=1 TO 5:
READ a,b: BEEP a,b: NEXT n: FOR
n=b TO b-50 STEP -1: BEEP .01,n:
NEXT n
510 FOR n=1 TO 500: NEXT n: GO
TO 5
1000 PRINT AT 0,0: PAPER 2; "
: PAPER 2; "
1020 PRINT PAPER 2; "
1030 FOR n=9 TO 11: PRINT AT n,3
1: "
1040 FOR n=1 TO 17: PRINT AT n,5
: PAPER 2; "
1050 FOR n=4 TO 20: PRINT AT n,1
0: PAPER 2; "
1060 PRINT AT 19,20: PAPER 2; "
1061 PRINT AT 20,20: INK 6; "
INK 3; BRIGHT 1; "
1090 RETURN
1100 PRINT AT 0,0: PAPER 2; "
1110 FOR n=1 TO 20: PRINT AT n,0
: PAPER 2; "
1120 PRINT PAPER 2; "
1130 FOR n=2 TO 20 STEP 2: PRINT
AT n,20: PAPER 2; "
1140 PRINT AT 9,10: PAPER 2; "
1141 PRINT AT 11,10: PAPER 2; "
1150 PRINT AT 10,10: PAPER 2; IN
K 6; PAPER 0; "
1155 FOR n=10 TO 12: PRINT AT n,
31: "
1160 RETURN
1200 FOR n=0 TO 21 STEP 5: PRINT
AT n,1: PAPER 2; "
1210 FOR t=0 TO 19: FOR n=1 TO 3
1 STEP 5: PRINT AT t,n: PAPER 2;
: NEXT n: NEXT t
1220 FOR n=3 TO 21 STEP 5: PRINT
AT n,2: "
: NEXT n
1230 FOR t=4 TO 31 STEP 5: FOR n
=3 TO 18: PRINT AT n,t; "
: NEXT
n: NEXT t
1240 PRINT AT 17,12: INK 3; BRIG
HT 1; "
1300 FOR n=0 TO 21: PRINT AT n,0
: PAPER 2; "
1310 LET xx=15: FOR n=1 TO 31: F
OR t=1 TO 5: LET di=RND*100: PRI
NT AT xx,n; "
1320 FOR n=1 TO 100: PRINT AT 1+
(RND*18),1+(RND*28); "
1325 FOR n=1 TO 20: PRINT AT n,1
: NEXT n
1326 PRINT AT 20,1: INK 3; BRIGH
T 1; "
1330 RETURN
9999 STOP
9999 SAVE "JAIL" LINE 0
5 FOR n=USR "a" TO USR "k"+7:
READ a: POKE n,a: NEXT n
6 LOAD "
7 REM
10 DATA BIN 00100000

```

```

11 DATA BIN 00100000
12 DATA BIN 00100000
13 DATA BIN 11111111
14 DATA BIN 00000100
15 DATA BIN 00000100
16 DATA BIN 00000100
17 DATA BIN 11111111
18 REM
19 DATA BIN 00011000
20 DATA BIN 00011000
21 DATA BIN 00011000
22 DATA BIN 01111110
23 DATA BIN 10011001
24 DATA BIN 00011000
25 DATA BIN 00011000
26 DATA BIN 01100110
27 DATA BIN 01100110
28 REM
29 DATA BIN 00000000
30 DATA BIN 10011110
31 DATA BIN 10010000
32 DATA BIN 10010000
33 DATA BIN 10010000
34 DATA BIN 11111110
35 DATA BIN 00010010
36 DATA BIN 00010010
37 DATA BIN 11100110
38 REM
39 DATA BIN 00011000
40 DATA BIN 00111000
41 DATA BIN 01111110
42 DATA BIN 01111110
43 DATA BIN 01000010
44 DATA BIN 01000010
45 DATA BIN 01000010
46 DATA BIN 01000010
47 REM
48 DATA BIN 00011000
49 DATA BIN 00011000
50 DATA BIN 00011000
51 DATA BIN 00011000
52 DATA BIN 00011000
53 DATA BIN 00011000
54 DATA BIN 00011000
55 DATA BIN 00011000
56 DATA BIN 00011000
57 REM
58 DATA BIN 00100000
59 DATA BIN 00011000
60 DATA BIN 00011000
61 DATA BIN 00011000
62 DATA BIN 00011000
63 DATA BIN 00011000
64 DATA BIN 00011000
65 DATA BIN 00011000
66 DATA BIN 00011000
67 REM
68 DATA BIN 10001001
69 DATA BIN 10001010
70 DATA BIN 00111100
71 DATA BIN 10000011
72 DATA BIN 00111100
73 DATA BIN 00111000
74 DATA BIN 00111000
75 DATA BIN 00111000
76 DATA BIN 00111000
77 DATA BIN 00111000
78 REM
79 DATA BIN 10001001
80 DATA BIN 10001010
81 DATA BIN 00111100
82 DATA BIN 00111100
83 DATA BIN 00111100
84 DATA BIN 00111100
85 DATA BIN 10001010
86 DATA BIN 10001001
87 DATA BIN 10001001
88 REM
89 DATA BIN 00000000
90 DATA BIN 00000000
91 DATA BIN 00011000
92 DATA BIN 00111100
93 DATA BIN 00111100
94 DATA BIN 00111100
95 DATA BIN 01101100
96 DATA BIN 00000000
97 REM
98 DATA BIN 11111110
99 DATA BIN 10010010
100 DATA BIN 10010010
101 DATA BIN 10010010
102 DATA BIN 10010010
103 DATA BIN 10010010
104 DATA BIN 10010010
105 DATA BIN 10010010
106 DATA BIN 10010010
107 DATA BIN 10010010
108 REM
109 DATA BIN 11111110
110 DATA BIN 10010010
111 DATA BIN 10010010
112 DATA BIN 10010010
113 DATA BIN 10010010
114 DATA BIN 10010010
115 DATA BIN 10010010
116 DATA BIN 10010010
117 DATA BIN 11111110
118 REM
9999 SAVE "JAIL" LINE 0

```



APPLE Suite de la page 22

776 JTRACE1	LDA #,X	799	STA ARRJ+1	853	SEC	884 RETOURJ	LDA /DEPJ	919	ADC PTRCURS
777	BCC #2	800	LDA PTRAJ	854	LDA PTRCURS+1	887	STA I+1	920	STA PTRCURS
778	LSR	801	STA APTRAJ	855	SBC 20	888	LDA EDEPJ	921	LDY 0
779	SEC	802	LDA PTRAJ+1	856	STA PTRCURS+1	889	STA I	922	LDX 3
780 *2	STA FONDJOU,X	803	STA APTRAJ+1	857	LDX OFC	890	RETOURJ1	923	CMF PTRAS
781	DEX	804	JSR J)CHAMP1	858	TYA	891	LDA (I),Y	924	BNE #0
782	BPL JTRACE1	805	JSR TRASJOU	859	ROR	892	CMF PTRCURS	925	LDA PTRCURS+1
783	RTS	806	ASL CHAMP	860 *5	LDA HACHURE-252,X	893	BNE RETOURJ2	926	CMF PTRAS+1
784 J)CHAMP9	BPL #8	807	JSR INITZONE	861	PHP	894	INY	927	BEQ J)SOUF3
785	LDA I+1	808	LDX OX	862	BCC #6	895	LDA (I),Y	928 *0	TYA
786	ADC 4	809	LDY OXH	863	EDR 7F	896	CMF PTRCURS+1	929	STA (PTRCURS),Y
787	STA I+1	810	LDA OY	864 *6	STA (PTRCURS),Y	897	BEQ FRETJ	930	CLC
788	LDA (I),Y	811	ASL PAGE	865	TXA	898	RETOURJ2	931	LDA PTRCURS+1
789	BPL #9	812	JSR HPOSN	866	PHA	899	CMF PTRTRASJ	932	ADC 4
790	JMP J)SOUF2	813	LDA (PTRCURS),Y	867	TYA	900	BNE RETOURJ3	933	STA PTRCURS+1
791 *8	JSR RETOURJ	814	BEQ #1	868	PHA	901	LDA I+1	934	DEX
792	BCS REMPL1	815	LDA EBNE	869	ADC #E2	902	CMF PTRTRASJ+1	935	BPL #0
793 *9	PLA	816	BNE #2	870	AND 2F	903	BCS FRETJ	936 J)SOUF3	LDY PTRTRASJ
794	PLA	817 *1	LDA EBED	871	STA FREQ	904	RETOURJ3	937	CPY EDEPJ+2
795	RTS	818 *2	STA TEST	872	LDY 10	905	INC I	938	BNE J)SOUF3'
796 REMPL1	LDA PTRCURS	819	LDA 7	873	JSR SONO	906	BNE RETOURJ1	939	LDX PTRTRASJ+1
797	STA ARRJ	820	STA INCRX	874	PLA	907	INC I+1	940	CPX /DEPJ
798	LDA PTRCURS+1	821	LDA 0	875	TAY	908	BNE RETOURJ1	941	BEQ XJ
				876	PLA	909	FRETJ	942 J)SOUF3'	DEC PTRTRASJ
				877	TAX	910	FRETJ'	943	DEC PTRTRASJ
				878	CLC	911 J)SOUF2	LDA 10	944	TYA
				879	LDA PTRCURS+1	912	STA FREQ	945	BNE J)SOUF2*
				880	ADC 4	913	LDX XJ	946	DEC PTRTRASJ+1
				881	STA PTRCURS+1	914	LDY XJ+1	947 J)SOUF2'	LDY 1
				882	PLP	915	LDA YJ	948	LDX 0
				883	INX	916	JSR HPOSN	949 J)SOUF2'	LDA (PTRTRASJ),Y
				884	BNE #5	917	CLC		
				885	BEQ #0	918	TYA		

SATURNE 3

Un champ de météorites avec vous au milieu. Je vous préviens, ça va faire mal !

JL. GRISON

Mode d'emploi :
Dans le programme.

```

8 CALL CHAR(1,"00000000181800000000")
9 CALL CHAR(2,"0000183C343C18000000")
10 CALL CHAR(3,"187E7E7E7E7E7E7E7E7E")
11 CALL CHAR(4,"FFFFFFBFBFBFBFBFBFBFBFB")
12 CALL CHAR(5,"FCFEFE9E9E9E9E9E9E9E9E")
13 CALL CHAR(6,"00000080C0E0F08F8F8F8F")
14 CALL CHAR(7,"00007CFBFBFBFBFBFBFBFBFB")
15 CALL CHAR(8,"00000000103070F1F1F3F3F3")
16 CALL CHAR(9,"3F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F")
17 CALL CHAR(10,"7F3F3F3F3F3F3F3F3F3F3F")
18 CALL CHAR(11,"FFEFECFCFCFCFCFCFCFCFCFC")
19 CALL CHAR(12,"8EBC7CF8F8F8F8F8F8F8F8F8F")
20 CALL CHAR(13,"C0E0E0F0F0F0E0E0C0C0C0C0")
21 CALL CHAR(14,"000000000000000000000000")
22 CALL CHAR(15,"000000000000000000000000")
23 CALL CHAR(16,"0000000000000000000010307")
24 CALL CHAR(17,"0F0F1F1F1F0F0F070703")
25 CALL CHAR(18,"010000000000000000000000")
26 CALL CHAR(19,"FF7E00000000000000000000")
27 CALL CHAR(20,"800000000000000000000000")
28 CALL CHAR(21,"01030707071F3F3F7F7F")
29 CALL CHAR(22,"80C0E0E0F0F08F8F8F8F8F8F")
30 CALL CHAR(23,"00FF00000000000000000000")
31 CALL CHAR(24,"003C7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E")
32 CALL CHAR(25,"FF017D45505D5D417F00")
33 CALL CHAR(26,"18183C666666666666666666")
34 CALL CHAR(27,"800000000000000000000000")
35 CALL CHAR(28,"00C0C0E0F0F08F8F8F8F8F8F")
36 CALL CHAR(29,"00030307075F7F7F7F7F7F7F")
37 CALL CHAR(30,"1C1C1C2214221408000000")
38 CALL CHAR(31,"181818183C3C5AFF00")
39 CALL CHAR(32,"00C0E08F8F8F8F8F8F8F8F8F")
40 CALL CHAR(33,"00030718FFFF18070300")
41 CALL CHAR(34,"00FFFFFF5A3C3C1818181818")
42 CALL CHAR(35,"00183C3C3C181818000000")
43 CALL CHAR(36,"0000001C7E7E1C00000000")
44 CALL CHAR(37,"000000387F7F3800000000")
45 CALL CHAR(38,"00001818183C3C3C1800")
46 CALL CHAR(39,"000000070F3F7F3F7F3F7F")
47 CALL CHAR(40,"0000E0F0F0CFEFCFEFCFEFCF")
48 CALL CHAR(41,"7FBFF1FEFECFCF0E000000")
49 CALL CHAR(42,"FFFFFF7F7F3F0F070000")
50 !
51 CLS "CBB"
52 FOR I=1 TO 100
53 CALL COLOR("1WB")
54 RANDOMIZE:X=INTRND(22)
55 RANDOMIZE:Y=INTRND(40)
56 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(1)
57 NEXT
58 FOR I=1 TO 20
59 RANDOMIZE:X=INTRND(22)
60 RANDOMIZE:Y=INTRND(40)
61 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(2)
62 NEXT
63 CALL COLOR("ORHLF")
64 LOCATE (4,11):PRINT "SSAATTUURRNNEE
33"
65 LOCATE (5,11):PRINT "SSAATTUURRNNEE
33"
66 CALL COLOR("OCB")
67 LOCATE (14,2):PRINT "Voulez-vous des
explications? [O/N]"
68 K$=KEY$
69 IF K$="O" THEN 71
70 END
71 CLS
72 CALL AF("LE LOGICIEL SATURNE 3",5)
73 CALL AF("A ETE ECRIT EN DEUX PARTIES.
",7)
74 CALL AF("POUR JOUER,VOUS POUVEZ VOUS

```

```

SERVIR",9)
75 CALL AF("OU CLAVIER OU DE LA MANETTE ORANGE.",11)
76 GOSUB 136
77 CALL AF("CE JEU SE COMPOSE DE 3 TABLEAUX",3)
78 CALL AF("ET POSSEDE 4 NIVEAUX DE DIFFICULTE.",5)
79 CALL AF("VOUS ETES PILOTE DE VAISSEAU SPATIAL.",7)
80 CALL AF("VOUS AVEZ UNE MISSION A ACCOMPLIR",9)
81 CALL AF("EN RESPECTANT LES LIMITES",11)
82 CALL AF("DE VOTRE CARBURANT EMPORTE.",13)
83 CALL AF("CARBURANT AU DEPART:5000 KG",15)
84 GOSUB 136
85 CALL AF("PREMIER TABLEAU",1)
86 CALL AF("MISE EN ORBITE AUTOUR DE SATURNE",3)
87 CALL AF("DEPLACEMENTS:",5)
88 CALL AF("ORIENTATION:CURSEUR/MANCHE MANETTE.",7)
89 CALL AF("PROPULSION:BARRE ESPACE/TIR MANETTE.",9)
90 CALL AF("VOUS DEVEZ LUTTER CONTRE",11)
91 CALL AF("L'ATTRACTION DE SATURNE",13)
92 CALL AF("ET L'INERTIE DUE A L'ESPACE",15)
93 CALL AF("SI VOTRE VITESSE DE MISE EN ORBITE",17)
94 CALL AF("EST TROP FORTE,VOUS SEREZ REPOUSSE",19)
95 CALL AF("LOIN DE SATURNE.",21)
96 GOSUB 136
97 CALL AF("SI VOUS SORTEZ DE L'ECRAN",3)
98 CALL AF("VOUS REPARAITREZ A L'AUTRE EXTREMITE.",5)
99 CALL AF("LE CARBURANT RESTANT EST",7)
100 CALL AF("AFFICHE EN BAS ET A GAUCHE DE L'ECRAN.",9)
101 GOSUB 136
102 CALL AF("DEUXIEME TABLEAU",1)
103 CALL AF("TRAVERSEE DES ANNEAUX DE SATURNE",3)
104 CALL AF("VOUS VOUS TROUVEZ ENTRE 2 COUCHES",9)
105 CALL AF("DE METEORITES.",11)
106 CALL AF("VOUS POUVEZ LIRE VOTRE CARBURANT",5)
107 CALL AF("SUR LE TABLEAU DE BORD.",7)
108 CALL AF("DEVANT,DES METEORITES ISOLEES",13)
109 CALL AF("APPARAISSENT,POUR LES DEVIER DE",15)
110 CALL AF("VOTRE ROUTE,VOUS DEVEZ ACTIONNER",17)
111 CALL AF("LES RAYONS REPULSEURS.",19)
112 GOSUB 136
113 CALL AF("COMMANDES:CURSEURS -> (- /MANETTE.",7)
114 CALL AF("SI VOUS ETES TOUCHE EN FIN",9)
115 CALL AF("DE TABLEAU,VOUS AVEZ UNE PETITE ",11)
116 CALL AF("CHANCE DE SURVIVRE AU CHOC.",13)
117 GOSUB 136
118 CALL AF("TROISIEME TABLEAU",1)
119 CALL AF("ATERRISSAGE SUR SATURNE",3)
120 CALL AF("LA SURFACE DE LA PLANETE EST",5)
121 CALL AF("MATERIALISEE EN BAS DE L'ECRAN",7)
122 CALL AF("TERAIN D'ATERRISSAGE AU MILIEU.",9)
123 CALL AF("SUR L'ECRAN 3 SYMBOLES:",11)
124 CALL AF("VZ:VITESSE VERTICALE.ELLE DOIT ETRE",13)
125 CALL AF("INFERIEURE A 3 POUR TOUCHER LE SOL.",15)
126 CALL AF("EC:ECART LATERAL.IL DOIT ETRE",17)
127 CALL AF("NUL POUR L'ATERRISSAGE.",19)
128 GOSUB 136
129 CALL AF("CA:CARBURANT RESTANT.",1)
130 CALL AF("DEPLACEMENTS:(- / MANCHE MANETTE.",3)
131 CALL AF("PROPULSION:BARRE ESPACE / TIR MANETTE.",5)
132 CALL AF("VOUS DEVEZ LUTTER CONTRE LA FORCE",7)
133 CALL AF("D'ATTRACTION ET LA FORCE D'INERTIE.",9)
134 CALL AF("BONNE CHANCE",15)
135 END
136 CALL COLOR("OYB"):LOCATE (22,8):PRINT "appuyez sur
une touche"
137 K$=KEY$
138 CLS
139 RETURN
140 SUB AF(A$,X)
141 CALL COLOR("OCB"):LOCATE (X,(40-LEN(A$))/2)
142 PRINT A$
143 SUBEND

```

Deuxième Listing

```

1 !
2 EX1$="0BA021E3031E18008D1E139B40073A108100F0901E81080480478F084420
020570"
3 EX2$="CEBD02110840704E118A40043CF0010F78C0031F80A0052C200103488002
14A"
4 EX3$="000052B":EX$=EX1$&EX2$&EX3$
5 B1$="0E683FC7031EF040043CE0010F78C0021E8040042C60010F5840031AD0800
6FE"
6 !
7 CLS "CBB":CALL COLOR("OCB")
8 LOCATE (5,8):PRINT "CHOISISSEZ VOTRE NIVEAU DE DIFFICULTE"
9 LOCATE (13,15):PRINT " 1 FACILE":LOCATE (14,15):PRINT " 2 MOYEN"
10 LOCATE (15,15):PRINT " 3 DIFFICILE":LOCATE (16,15):PRINT " 4
AMUSANT"
11 INPUT FO
12 !
13 CLS "RBB"
14 CALL COLOR("1MB")
15 LOCATE (6,39):PRINT CHR$(39):LOCATE (6,40):PRINT CHR$(40)
16 LOCATE (7,40):PRINT CHR$(41):LOCATE (7,39):PRINT CHR$(42)
17 !
18 N=.4-FO/10
19 PAUSE 5:RANDOMIZE
20 X=INTRND(10)+10:Y=2:V=0:H=0:A=3:B=0:CA=5000
21 X1=X:Y1=Y
22 H=H+1:X=X+V:Y=Y+H:IF X(2 THEN X=18
23 IF X)18 THEN X=2
24 IF Y(2 THEN Y=38:X=INTRND(10)+10
25 IF (Y)38 AND X(5)OR (Y)38 AND X)8 THEN Y=2:H=0
26 IF Y)37 AND X)5 AND X(=8 AND H(4 THEN 55
27 IF Y)37 AND X)5 AND X(=8 AND H)4 THEN Y=2:H=0
28 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (X1,Y1):PRINT " "
29 LOCATE (X1-1,Y1):PRINT " ":LOCATE (X1+1,Y1):PRINT " "
30 LOCATE (X1,Y1-1):PRINT " ":LOCATE (X1,Y1+1):PRINT " "
31 IF A=1 THEN LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(31):LOCATE (X+1,Y):PRINT CHR$(B)
32 IF A=2 THEN LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(34):LOCATE (X-1,Y):PRINT CHR$(B)
33 IF A=3 THEN LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(43):LOCATE (X,Y-1):PRINT CHR$(B)
34 IF A=4 THEN LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(33):LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(B)
35 PAUSE N
36 CALL KEY1(CC,TT)
37 IF CC=131 THEN A=4:B=32
38 IF CC=129 THEN A=3:B=32
39 IF CC=128 THEN A=1:B=32
40 IF CC=130 THEN A=2:B=32
41 IF CC=32 AND A=1 THEN V=V-1:B=35
42 IF CC=32 AND A=2 THEN V=V+1:B=38
43 IF CC=32 AND A=3 THEN H=H+2:B=36
44 IF CC=32 AND A=4 THEN H=H-2:B=37
45 IF B(32 AND B)0 THEN 4E ELSE 49
46 CALL SPEECH("L",181$):CO=50
47 CA=CA-CO:IF CA(=0 THEN CA=0
48 LOCATE (21,1):PRINT CA:IF CA(=0 THEN 52 ELSE 21
49 CALL SPEECH("A",):CO=0
50 GOTO 21
51 !
52 PAUSE 4:CALL SPEECH("A",):CLS "CBB":CALL COLOR("OCB")
53 LOCATE (8,8):PRINT "VOUS N'AVEZ PLUS DE CARBURANT":GOTO 193
54 !
55 CALL SPEECH("A",):PAUSE 4:CLS "CBB":CALL COLOR("OCB")
56 LOCATE (10,8):PRINT "BRAVO ! VOUS AVEZ REUSSI VOTRE MISE EN
ORBITE."
57 LOCATE (13,8):PRINT "VOUS ETES MAINTENANT DANS LES ANNEAUX DE
SATURNE ET..."
58 LOCATE (16,8):PRINT "IL VOUS FAUT EVITER LES METEORITES."
59 LOCATE (20,15):PRINT "BONNE CHANCE":PAUSE 7
60 !
61 CLS "RBB":RESTORE

```



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



A SUIVRE...

COMBAT

Ou les aventures explosives d'une paire de chenilles dans un labyrinthe.

M. CHAMPENOIS

Mode d'emploi :
Il est dans le programme.

```

1 REM
2 LET A=3
3 LET B=3
4 JJ=-1
5 CALL CHAR(97,"00183C3C7E181818")
6 CALL CHAR(125,"0099563C999EFF")
7 LET D=21
8 LET E=29
10 FOR X=12 TO 16
12 CALL COLOR(X,1.1)
14 NEXT X
30 LET Q=0
31 LET Q0=1
50 CALL CLEAR
100 CALL CHAR(128,"FF6666C0806
66707")
105 CALL CHAR(123,"00307F7BFFFFA5")
106 CALL HCHAR(3,3,120)
110 CALL CHAR(136,"00000000181
C7CFC")
115 CALL CHAR(121,"000CFE1EFFFFA5")
116 CALL HCHAR(21,29,121)
120 CALL CHAR(129,"C3B1000000C0E0")
125 CALL CHAR(124,"003C243C7E7E66")
127 CALL CHAR(120,"003C3E3C7E7E66")
130 CALL CHAR(130,"FFFFFF00000000FFFF")
131 CALL CHAR(131,"C3C3C3C3C3C3C3C3")
132 CALL VCHAR(2,1,131,22)
133 CALL VCHAR(2,32,131,22)
140 CALL HCHAR(14,4,129,6)
175 CALL HCHAR(9,22,128,4)
176 CALL HCHAR(8,22,128)

```

```

177 CALL HCHAR(8,25,128)
178 CALL HCHAR(7,22,136)
179 CALL HCHAR(7,25,136)
200 CALL HCHAR(10,5,128)
210 CALL HCHAR(9,5,136)
220 CALL HCHAR(17,18,128)
230 CALL HCHAR(17,19,129,2)
240 CALL HCHAR(16,18,129)
250 CALL HCHAR(15,18,136)
251 CALL HCHAR(8,14,129,5)
252 FOR T=13 TO 22 STEP 3
253 CALL HCHAR(13,T,128)
254 CALL HCHAR(12,T,136)
255 CALL HCHAR(4,T+1,128)
256 CALL HCHAR(3,T+1,136)
257 CALL HCHAR(T,27,128)
258 CALL HCHAR(T-1,27,136)
260 NEXT T
270 CALL HCHAR(2,29,128)
271 CALL HCHAR(1,29,136)
272 CALL HCHAR(6,30,128)
273 CALL HCHAR(5,30,136)
280 CALL HCHAR(7,6,128,3)
281 CALL HCHAR(6,6,128,3)
282 CALL HCHAR(5,6,136,3)
290 FOR X=2 TO 26 STEP 7
291 CALL HCHAR(19,X,128,2)
292 CALL HCHAR(18,X,136,2)
293 NEXT X
300 CALL HCHAR(1,1,130,32)
301 CALL HCHAR(24,1,130,32)
500 CALL SCREEN(1)

```

```

510 CALL COLOR(13,11,16)
520 CALL COLOR(14,9,11)
521 CALL VCHAR(18,7,97,6)
522 CALL VCHAR(4,27,97,5)
523 CALL VCHAR(15,29,97,5)
524 CALL VCHAR(5,3,97,4)
530 CALL COLOR(12,2,11)
531 CALL HCHAR(11,8,97,3)
532 CALL HCHAR(21,12,97,14)
533 CALL HCHAR(15,21,97,2)
534 CALL HCHAR(14,10,97,1)
535 CALL COLOR(9,13,1)
600 CALL JOYST(1,X,Y)
601 CALL KEY(1,AA,BB)
602 IF AA=18 THEN 604
603 GO TO 620
604 CALL SOUND(50,-5,1)
605 FOR AAA=1 TO 10
606 CALL GCHAR(A+AAA*Q,B+AAA*
QQ,Q0)
607 GO TO 9000
608 CALL HCHAR(A+AAA*Q,B+AAA*
QQ,125)
609 CALL SOUND(200,-5,1)
610 CALL HCHAR(A+AAA*Q,B+AAA*
QQ,32)
611 GO TO 620
615 NEXT AAA
620 IF ABS(X)=ABS(Y) THEN 1200
621 LET Q=X/4
622 LET Q=X/4
623 LET CAR=(X/2-Y)/2

```

```

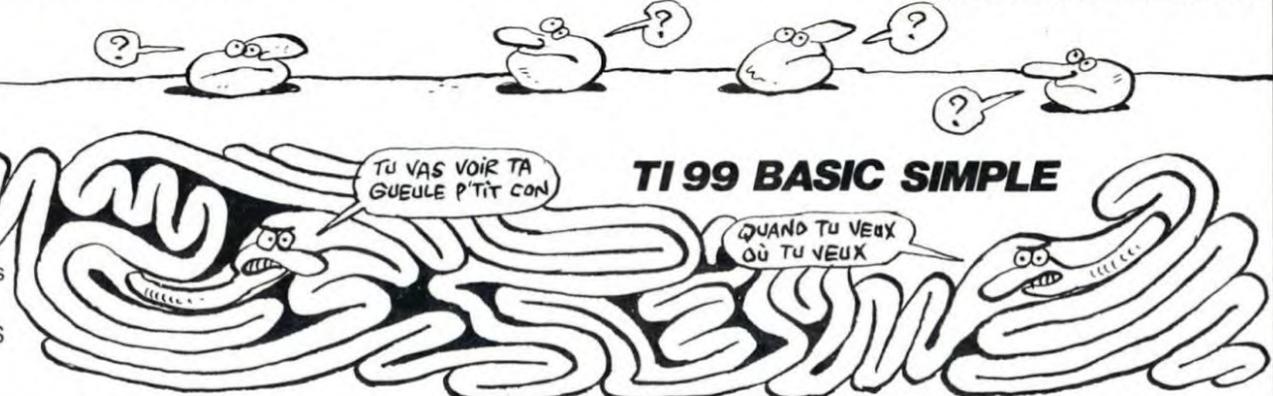
630 CALL HCHAR(A,B,32)
640 LET A=A-Y/4
641 CALL SOUND(20,-1,2)
645 LET B=B+X/4
646 CALL GCHAR(A,B,C)
647 IF C=32 THEN 650
648 LET A=A+Y/4
649 LET B=B-X/4
650 CALL HCHAR(A,B,122+CAR)
700 GO TO 1200
1200 CALL JOYST(2,W,Z)
1201 CALL KEY(2,DD,EE)
1202 IF DD=18 THEN 1204
1203 GO TO 1220
1204 CALL SOUND(50,-6,1)
1205 FOR AAA=1 TO 10
1206 CALL GCHAR(D+AAA*J,E+AAA*
JJ,JJJ)
1207 GO TO 10000
1208 CALL HCHAR(D+AAA*J,E+AAA*
JJ,125)
1209 CALL SOUND(200,-6,1)
1210 CALL HCHAR(D+AAA*J,E+AAA*
JJ,32)
1211 GO TO 1220
1215 NEXT AAA
1220 IF ABS(W)=ABS(Z) THEN 600
1221 LET J=W/4
1222 LET JJ=W/4
1223 LET CAR=(W/2-Z)/2
1230 CALL HCHAR(D,E,32)
1240 LET D=D-Z/4

```

```

1241 CALL SOUND(20,-1,2)
1245 LET E=E+W/4
1246 CALL GCHAR(D,E,F)
1247 IF F=32 THEN 1250-
1248 LET D=D+Z/4
1249 LET E=E-W/4
1250 CALL HCHAR(D,E,122+CAR)
1300 GO TO 600
9000 IF Q0=32 THEN 415
9001 IF Q0=130 THEN 620
9002 IF Q0=131 THEN 620
9003 IF Q0=119 THEN 9010
9004 GO TO 608
9010 IF Q0<125 THEN 9020
9011 GO TO 608
9020 CALL SOUND(200,-5,1)
9025 CALL HCHAR(D,E,42) ENTER":A$
9028 INPUT " VICTOIRE TANK 1
9030 GO TO 10040
10000 IF JJJ=32 THEN 1215
10001 IF JJJ=130 THEN 1220
10002 IF JJJ=131 THEN 1220
10003 IF JJJ>119 THEN 10010
10004 GO TO 1208
10010 IF JJJ<125 THEN 10020
10011 GO TO 1208
10020 CALL SOUND(200,-6,1)
10025 CALL HCHAR(A,B,42)
10028 INPUT " VICTOIRE TANK 2 ENTER
":A$
10030 PRINT JJJ
10040 GO TO 1

```



TI 99 BASIC SIMPLE

INDIANA JONES IN THE LOST KINGDOM PAR MINDSCAPE POUR COMMODORE 64

La chaire d'archéologie, c'est très pratique pour donner des rendez-vous aux étudiantes, mais pour ce qui est des découvertes extraordinaires on repassera.

Ah qu'il est bon de se servir de ce fouet après tant d'inaction. Mais attaquons le vif du sujet et trouvons le moyen de quitter cette scène par trop ennuyeuse. Ouais, pas plus de trois minutes pour comprendre le mécanisme, plutôt fait pour les simples d'esprit...



Devenir Indiana Jones le temps d'une exploration plus que meurtrière ? Pourquoi pas... Et le premier qui ose me dire qu'il ne s'est pas pris pour ce héros dans l'obscurité complice de la salle du cinéma je lui colle le logiciel entre les mains ! Bon passons au côté sérieux de la chose : le logiciel ne trahit pas ses antécédents cinématographiques grâce à une conjonction action-réflexion parfaitement dosée. Le rythme du soft vous ballade d'un piège à l'autre et d'un univers à l'autre en couleur et en musique. Un bon produit qui ne lasse que celui qui craint de résoudre des énigmes par trop mystérieuses.

Quel drôle de pressentiment m'avait convaincu de partir, le nez au vent, à la poursuite d'une relique plus précieuse que la dernière que j'ai découverte ? Aujourd'hui encore je m'interroge à ce sujet, incapable d'y répondre avec certitude. Mais là n'est plus le temps des regrets. Ces trois semaines de voyage m'ont replongé dans les délices de l'aventure, que dis-je... De l'Aventure. Et depuis hier au soir, je campe face à cet édifice dont toute description de l'intérieur n'est jamais arrivée jusqu'à nous. Une impression de domination du temps et de l'espace se dégage de ce temple, mais foi d'Indiana, cette domination cessera bientôt ! Pas besoin d'un gros paquetage pour s'aventurer dans ce genre de construction : les concepteurs ont l'air d'avoir pensé à des hommes débarrassés de leurs charges terrestres et spirituelles pour bâtir des portes aux dimensions si ridicules. Mais je ne vais pas traîner à contempler les moulures jusqu'à la fin des temps. Lorsque l'on s'appelle Indiana Jones, un certain standing, un certain rythme dans l'action doit être respecté : au moindre faux-pas, au plus petit contre-temps, on plonge dans l'univers incertain de l'après-vie. Pour l'instant, hors de question de simuler l'action : il y en a ! Ces saloperies de chauves-souris géantes n'améliorent décidément pas mes relations avec le monde animal. Schlac !

RESUME DES EPISODES PRECEDENTS :
Pépé Louis, Steve Jobard et Jack Tramolo, de retour vers la France, ont été détournés sur Cuba. Là, le dictateur Fidel Monastorio tente de s'emparer des micro-ordinateurs prototypes d'Appoil et d'Atrahi. Mais Pépé Louis a une canne truquée, et grâce à une fléchette il endort Monastorio qui s'effondre.

12ème EPISODE :

CAP SAN ANTONIO

D'un vaste mouvement de balayage, je ratisse les gardes dans la foulée, et ça se met à roupiller sec dans la salle. Jobard et Tramolo ont les mâchoires qui passent l'aspirateur, d'étonnement. Ah ! C'est qu'il a plus d'un tour dans son sac, Pépé Louis. Je suis p'têtre un vieux ringard, mais nom de Dieu de merde, j'ai toujours adoré les gadgets technologiques. Tout petit déjà, je bricolais des postes à galène avec le coffret du parfait radio-amateur.
- Mes enfants, je crois qu'il ne faut pas moisir ici. Mais je suis trop vieux pour porter ces valises. Alors si vous voulez vous en charger...
Tramolo et Jobard ne se le font pas dire deux fois. Ils récupèrent leur précieux matériel et nous nous glissons hors du bureau. Les couloirs sont calmes, et nous parvenons à sortir sans encombre, vu que j'ai la flemme de développer trois paragraphes sur ce sujet qui n'intéresse personne.
Dehors, c'est une autre paire de manches.
- Hey Pépé Louis, qu'est-ce que nous allons faire maintenant ? interroge Tramolo.
- Pas question de retourner à l'aéroport, répond Jobard. C'est trop risqué, et de toute manière l'alerte va être donnée. C'est foutu.
Bon sang ! Me font rigoler les gamins. Pour ce qui est de faire du business et de ratisser un marché économique, c'est des

champions. Mais dès que tu les sors de leur petit monde de combines à la Dallas, c'est la panique totale. Comme si on leur avait coupé le réservoir à idées pour cause de non-paiement. Ces yankees n'ont jamais pratiqué le système D français. Sont peut-être les rois des micro-ordinateurs, mais infoutus de faire cuire des nouilles ou d'allumer un feu.
- Unzio, faut s'éloigner d'ici. Deuzio on fera le point plus tard. Troizio je sais qu'on peut trouver des vélos gratuits partout dans La Havane. Casio ne perdons pas de temps.
On traîne un peu dans la ville. Tramolo fait le plein de cigares, comme un touriste en vadrouille, ce qui est sans doute le meilleur moyen de ne pas se faire remarquer. Finalement, on se dégotte trois bécanes de livres : vous voyez bien que tout n'est pas pourri derrière le rideau de fer. Ici, on peut choper n'importe quel vélo qui traîne, s'en servir et l'abandonner en bout de course. Il y aura toujours quelqu'un pour le récupérer. Dans le temps, le camarade Marchais, maintenant il pédalait. (Je sais, il faut un T à pédalait, mais la faute justifie le calembour. Merci monsieur Bled).
Direction la campagne cubaine. Tiens, j'ai beau être victime de l'éponge du foie, d'un début de goutte et de quelques varices rebelles, je vélole encore comme un chef. Et mes deux collègues américains ont du mal à suivre. Faut dire qu'ils ont leurs valises sur le porte-bagage. Moi je serai plutôt du genre Paulette, comme chantait Yves Montand. Je file dans la campagne au petit bonheur la chance, confiant dans ma bonne étoile.
- Pas si vite Pépé Louis, tu vas nous tuer.
Faut leur mener la vie dure.
- Ca peut pas vous faire de mal les p'tits gars. Vous vous rendez compte ? Toutes ces tonnes d'hamburger-frites que vous êtes en train de dégraisser ? A

force de circuler dans vos voitures de luxe avec parasol, piscine et tiroir à glaçons, vous avez perdu le goût de l'effort physique ! Tous les informaticiens finissent comme ça : le cul cloué sur une chaise, les mains collées au clavier et les yeux en forme d'amibes, bordés de conjonctivite. Faut s'adapter les gars ! Vous allez vous refaire une santé !
A Cuba, l'as vite fait d'être dans la campagne. C'est beau et varié. On passe d'un champ de canne à sucre à un champ de tabac. On croise des bananiers, des ananassiers et des avocats. Les oiseaux tropicaux nous chantent les amours de Bernard et Bianca, directement inspirées du folklore de chantal Goyave.
Nous continuons de pédaler vers l'Ouest sous le soleil luisant. Je suis le seul à ne pas bronzer, vu le béréet. A grands coups de jarrets, on rejoint la ville de Pinar del Rio dont le nom évocateur me laisse le souffle court et la langue de bois. Mais il est plus prudent d'éviter les agglomérations. Aussi sec, nous continuons notre périple. Derrière moi, Jobard et Tramolo sont très Fi-

ASMSTRAD
P. DUHOT
APPLE
G. SEBBAH
CANON
M. SALAUM
COM 64
F. DOUE
EXL 100
J.L. GRISON
FX 702 P
H. BARBIER
HECTOR
F. BAILLY
MSX
L. SONNENDRUCKER
ORIC
I. COURCOT
PC 1500
E. BAELDE
SPECTRUM
E. BUZIN
TI 99 (be)
D. CHAMPENOIS
TI 99 (be)
C. LUCAS
TO7
J.L. CARDOT
VIC 20
B. COCCHI
ZX 81
P. LAPEYRONE

AMSBRIC
Page 8
Quix
Page 22
Lucky joe
Page 2
Super pac
Page 3
Saturne 3
Page 27
Pharaon
Page 21
Le Group Hector
Page 25
Bobby
Page 26
Glouton
Page 7
Astrologie
Page 3
Jail
Page 23
Combat
Page 27
L'empire contre attaque
Page 5
Western
Page 6
Sos Ghost
Page 24
Football
page 4



Directeur de la Publication
Rédacteur en Chef: Gérard CECCALDI
Directeur Technique: Benoite PICAUD
Rédaction: Michel DESANGES, Michaël THEVENET
Secrétariat: 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

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4

- Micro-ordinateur TI 99/4A Pal 1 100 F
- Modulateur Secam France 500 F
- Modulateur Périfel 500 F
- Câble liaison magnéto cassettes 95 F
- Magnéto cassettes Texas Instruments 595 F
- Magnéto cassettes Lansay / Compteur et câble 370 F
- Imprimante Seikosha GP 50 A 1 350 F
- Imprimante Seikosha GP 500 2 500 F
- Imprimante Epson RX80 friction/traction 4 150 F
- Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire 2 390 F
- Interface parallèle extérieure pour TI 99 1 090 F
- Interface série extérieure pour Brother pour TI 99 1 090 F
- Manette de jeux Super Joy à ventouse avec interface spéciale supportant 2 manettes (mal) 195 F
- Manette Quick Shot II à ventouse Tir bloqué avec adaptateur pour 2 manettes (mal) 230 F

PROGRAMMATION

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

K7 EPSILON/SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ETENDU

- Lunar Lander 95 F
- Lunar Jumper 120 F
- Solar system 120 F
- Sum Games 120 F
- K7 Lunar Lander 2 + 2 K7 l'ensemble 260 F

K7 HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99

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

MODULES TEXAS ORGANISATION

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

MODULES FUNWARE POUR TI 99/4

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

MODULES ROMOX POUR TI 99

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

MODULES EDUCATION

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

LOT N° 2 TOUT LE LOGO
Module logo + mémoire 32 K. 1995 F

A VOS CONSOLES TI 99/4 basic étendu disponible

T.I. logo N° 2 disponible

mini-mémoire

disponible avril.

BASIC ETENDU MANUEL EN FRANÇAIS

MODULES LOISIRS

- Connect Four 147 F
- Jeux vidéo 2 147 F
- Jeux rétro 1 147 F
- The attack 147 F
- Jeux rétro 2 147 F
- Othello 206 F
- Invaders 206 F
- Munch Man 206 F
- Car warks 147 F
- Chasse aux wimpis 147 F
- Soccer 250 F
- Video Chess 250 F
- Zero zap 147 F

MODULES AVENTURE

- Parsec 250 F
- Tunnel of doom 350 F
- Adventure pirate 350 F
- Moonmine 250 F
- Munch mobile 250 F
- Micro surgeon 250 F
- Buck rogers 350 F
- Popeye 400 F
- Retour du pirate 250 F
- Demon attack 250 F
- Mash 250 F
- Burger time 250 F
- Microsurgeon 250 F
- Hopper 250 F
- Star track 250 F
- Hopper 250 F
- Treasure Island 250 F

MODULES ATARISOFT POUR TI 99

- Moon patrol 219 F
- Defender 219 F
- Jungle hunt 219 F
- Picnic Paranoia 250 F
- Pole Position 210 F
- Donkey kong 250 F
- Protector II 250 F

LOT N° 1 INDISPENSABLE

- Module BASIC ETENDU manuel en français
- K7 Basic par soi-même
- K7 Lunar Lander 2 (simulation de vols spaciaux) 850 F

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 895 F

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

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

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 6 300 F (mal)

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

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