



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.

CINOCHÉ-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'AMOUR 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 HHHHebdos, 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



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

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-

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 T07, T07/70, ET M05.

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
TTHEM510ELSEMI$=VAL(MI$)
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)=0THEN1520
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$=""THEN2200
2220 C=INSTR("1234567890VDR",C$)
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:POKE50686+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#=""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:POKEV+I,9:NEXT
70 FORI=119T0999STEP40:POKEV+I,102:POKEV+I,9:NEXT
80 FORI=999T0960STEP-1:POKEV+I,102:POKEV+I,9:NEXT
90 FORI=920T080STEP-40:POKEV+I,102:POKEV+I,9:NEXT
92 GOSUB400
94 GOTO175
96 IFC#<>"THEN110
98 Q#=""D#=""
99 REM LIGNE TITRE ET SCORE
100 X#=""M#=""FORI=0T011:Q#=#+X#;NEXT:Q#=#+X#."
105 E#=""...":FORI=0T011:D#=#+E#;NEXT:D#=#+E#."
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#);"II"
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 égayent 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



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, .078, .046
A*SIN U+B# 14096: DATA 49E-6, .
COS U: RETURN .002933
14000: "SO"DATA 278
GOSUB "A": U= .9641, .98564
A 7342, 3E-4, 28
13000: READ O: READ A: A=O+A*N: 1.238, 47067E
GOSUB "A": O= -9, 45E-5, .01
A 675062, 418E-
7
13010: READ A: A=ASN 14010: DATA 137E-9
(A*SIN (U+W- 14020: "ME"DATA 229
O)): GOSUB "A" .841, 4.09237
": B=A 703, 75.913, 4
13020: G=ACS (COS ( 253E-8, .2056
U+W-O)): COS B 15, .387098
): A=U+W: 14030: DATA 47.157,
GOSUB "A": H= .00003244,
A SIN .7, .003
13030: FOR I=-3T0 2 14040: "UE"DATA 206
: K=(-1)^I*G+ .758, 1.60216
O+(INT (I/2+ 873, 130.154,
1)+1)*360: 3757E-8, 6816
IF K<H-20R K E-6, .72333
>H+2NEXT I: 02, 171.563, 4
BEEP 6: STOP 064E-8, .0463
13040: R=AA*(1-EI)* 44, 19.21814
COS U: 14130: DATA 73, 482,
D U: .0001365,
14060: "MA"DATA 124 .765, .524071
SIN .722464
13050: Y=R*COS B: X= 08, 334.251, 5
Y*COS K+X: Y 038E-8, .0933
=Y*SIN K+Y: 09, 1.523678
A=ATN (Y/X): 14070: DATA 48.794,
(X/O)*SGN Y# 00002127,
180: GOSUB "A" SIN 1.850303
": J=A 14075: "JU1"DATA 13
13100: RETURN 5.036, .00115
13500: "DD"DE=0: DA= 674, .3314, 0,
0: DL=0: DW=0: 0, 361E-6, 129
RETURN 0002, .
13600: "CC"RESTORE E-6, 0, 7E-3, .
  
```



```

652, .0060201
5, 46.742, 39E
-8, .008997, 3
0.10957
14150: DATA 130, 693
.00003009,
SIN 1.779242
14160: "PL"DATA 94,
.00401766, 22
3.33, 3823E-8
.250236, 39,
438712
14170: DATA 109, 06,
3823E-8, SIN
17.17047
15000: "Q"X=P(J)-TR
: Y=P(J)-TR:
LINE (50*COS
X, 50*SIN X)-
(50*COS Y, 50
*SIN Y):
RETURN
16000: "S"IF RIGHT#
(A, 1)<>"
RETURN
16010: A#-LEFT# (A#
: LEN A#-1):
GOTO "#
20000: "Z"RESTORE "
z": FOR I=0T0
A: READ A#:
NEXT I:
RETURN
20050: "z"DATA "BEL
IER", "TAUREA
U", "GENEAUX",
"CANCER", "L
ION", "VIERGE
", "BALANCE
", "SCORPI
ON", "SAGITTA
IRE", "CAPRIC
ORNE", "VERSE
AU", "POISSON
"
30000: "LAT"AS=U:
GOSUB "m": U#
A# RESTORE
"VILLE": FOR
I=0T0 8: READ
A#: IF A#>U#
GOTO 30060
30010: NEXT I: INPUT
"Longitude =
": A#>U# VAL
A#: FOR J=1T0
  
```

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 redéo 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:ZZZ=PEEK(40951)
58 IF PEEK(40958)=0 THEN 6000 ELSE 6033
2025 IF SCO1>SCO THEN POKE40957,0 ELSE P
OKE40957,1
2134 POKE40953,SCOA:POKE40954,SCOM
2135 POKE40955,SCOA1:POKE40956,SCOM1
3505 IN=9+INT(RND*PEEK(40952))
5520 IF LEFT$(REP$,1)="0" OR REP$=" " TH
EN TRAIN=0:POKE40958,1:GOTO10
6070 POKE40951,ZZZ
6403 IN1=IN1+1:POKE40952,IN1:IF IN1=15THE
N IN1=10
22000 CLEAR,40950,55:0=PEEK(40957):DIMM
U$(18):DEP1=1
22002 SCO(0)=PEEK(40953)+PEEK(40954)
22003 SCO(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:FOR I=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:ZZZ=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$(10)=16,80,112,36,184,96,34,32
32 DEFGR$(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$(18)=0,0,0,0,120,224,248,255
40 DEFGR$(19)=255,80,96,67,67,67,67,255
41 DEFGR$(20)=255,10,6,50,50,50,2,255
50 *****VARIABLES*****
55 MUS$="L2402S003D0REMI0D0FAMIL4R0RED0":M
IS$="L2403D0DREMI0D0S0DDL48LAL24LALASIO4
D0D0D3SIAL48S0DML24D0DREL48MIS0L24D0DD
REL48MIS0L24D0D0MIL48S0L24S0MIL48D0REL96
D0"
56 S$="L2A2T2050D0D0RERE#MIMI#":T$="L2A2
T205FAFA#LALA#S0S0#
57 SIF$="A0T5L1205SISISIPPP":SEF$="A0T5L
1205SISISISISISISI"
58 IF PEEK(49151)=0 THEN 6000 ELSE 6033
60 IN=0:SPE=21:RI=0:R=0:SCO=0:SCO1=0:MOR
=0:MORI=0:VOU=0:VOU1=0:COU=0:COU1=0
70 BLE=0:BLE1=0:MORT=0:MORT1=0:D=0:M=0:T
=0:VIT=+1:P=0:K=35:X=8:Y=8:S=10:W=15:TUE
UR=0:IFZZZ=1THENBALLE1=6:BALLE=6ELSEBALL
E=12:BALLE1=12
90 GOSUB3500:GOSUB2005
100 *****HASARD*****
110 IFTRAIN=0THENGOTO120 ELSE 7000
112 ATTRB0,0,COLOR0,3:LOCATE0,5:PRINTGR$(
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

```


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 baionnette, 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 baionnette, s, utiliser baionnette, 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.



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, Pits-top, 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

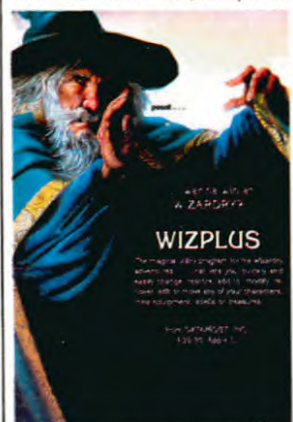
Pour mémoire, voici présentés, dans l'ordre où ils devraient apparaître sur le marché, les noms des ordinateurs à venir. D'abord, le CPC 664, nouvelle version de l'Amstrad avec un lecteur de disquettes intégré. Peut-être l'Oric Stratos qui ne s'appelle pas le Stratos, mais qui sait? Puis la version 128 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

HEBDOGICIEL EST TIRÉ À 1 MILLION D'EXEMPLAIRES!

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 lorsque 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 détendrait 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

COBRA
Soft



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).

COCOTTE

Le drugstore Hachette opéra a présenté une expo sur le thème "La mode et l'Ordinateur". Ça 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. Ça 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 !



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*.



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.



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

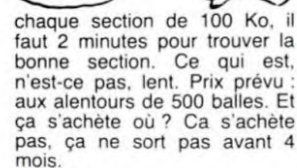
d'un écran à cristaux liquides dont on ne voit pas non plus l'alim. Vu la taille de cette dernière, c'est possible ? Mais non, mon cher, ce n'est que de la science-fiction.



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.



LES YANKEES VEULENT GRILLER L'HEBDO !!!

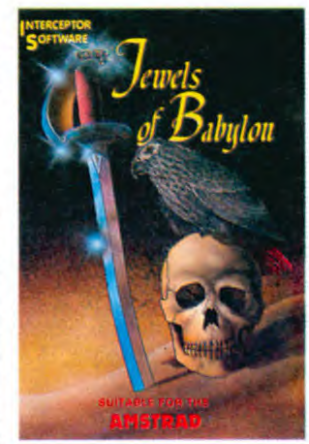
La compagnie Zif-Davis Publishing a annoncé la sortie prochaine d'un QUOTIDIEN consacré à l'informatique et aux ordinateurs : le Computer Industry Daily. Ce journal sera également transmis par modem aux abonnés. On le trouvera en Amérique, en Asie, au Japon et en Europe. Si ils continuent à nous les 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.



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.

HIPPO JOYST

**nouveau,
tir automatique**

C'est toujours japonais, c'est toujours costaud, mais, en plus, ça a un autofire. C'est à dire que, si vous laissez un de vos doigts appuyé sur un des boutons, le tir sera à répétition, c'est pas beau ça ? Pour le reste rien de changé : trois boutons de tir, une bonne prise en main et quatre ventouses pour le coller définitivement sur la table de la salle à manger (super-pratique pour les repas !). Prise standard pour Atari, Commodore 64, Vic 20. Compatible avec les interfaces Oric et Spectrum. Pour Apple, Thomson, Texas, Machbrö et Trucmuche, Tintin : ça ne marche pas ou alors il faudra bi-douiller.

Ah, au fait, c'est plus cher que l'ancien, 120 balles ! De toute façon, de l'ancien il n'y en a plus alors... C'est bon, c'est pas trop cher ? Envoyez vos sous après avoir rempli le bon de commande ci-joint. Le ministre du commerce extérieur du Japon vous remercie bien bas.



☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Bon de commande à découper et à renvoyer à
SHIFT EDITIONS, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS.

Nom
Prénom
Adresse

DATE : **PU = 120 F ... x ... = ... F**
frais d'envoi = +15 F
chèque joint : TOTAL = ... F

HEBDOGICIEL SOFTWARE

Le logiciel à sa juste valeur

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



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



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

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



Des jeux, de l'électricité et du plaisir, voilà de quoi faire frémir les électrons dans votre M05 et quand en plus ces jeux sont multiples et douze vous envisageriez quelques nuits blanches d'Othello, de Poker, de Mémo 7... Dès que l'immobilité vous paraîtra insupportable, partez pour l'espace profond (Worp) ou retrouvez vos amis (fichier d'adresse). Vous verrez, vous n'en croirez pas plus vos yeux que votre M05 n'en croira ses yeux !



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



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

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

BON DE COMMANDE A RENDRE A SHIFT EDITIONS, 27 rue du Gal Foy 75008 PARIS.

Nom/prénom
Adresse
Code postal
Ville

ORIC N° 4 120 F
 ORIC N° 5 120 F
 SPECTRUM N° 1 120 F
 TEXAS N° 4 120 F
 ZX 81 N° 1 120 F
 MO5 N° 1 150 F

REGLEMENT JOINT :00F
DATE :

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer ! De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.

Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervient que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.

Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme.

Bonne chance !

Règlement:
ART.1: HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre.
ART.2: Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quelque soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.
ART.3: La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.
ART.4: Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.
ART.5: Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.

ART.6: Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART.7: Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre 1 rue des Halles 75001 PARIS.
ART.8: HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
ART.9: La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL: 27 rue du Gal Foy 75008 PARIS.

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.

Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

CHUIS FATIGUE, A QUAND LES UNLIGNEURS ?

Ouais ! Vous ne vous foutez pas des masses : toujours les mêmes sempiternels gags graphiques, toujours les mêmes sons. De la créativité bon dieu ! Mais je ne vous en veux pas (trop...), entre flemmards, on peut s'entendre. Passons à côté du savon et regardons de nos yeux ébahis la production de la semaine.

François CONSTANTY récidive dans la rubrique et vous conseille amicalement de lancer par RUN, puis faire un LIST.

Listing COMODORE 64 n° 1

```
1 PRIENT "NO COMPRENDRE"
2 REM LIST PUIS RUN, QUE PASA?
```

David BEAL a l'âme bien trempée du disk-jockey. Mettez une cassette très rythmée dans votre magnéto et branchez-le au micro. Lancez le programme et la cassette simultanément.

Listing ATMOS

```
0 DATA 9,6,8D,E1,2,20,33,EC,AD,D,
3,C9,2,00,F6,20,4,F2,4C,8,4:PAPER0
1 FORS=1 TO 21:READA$:POKE1423+S.VA
L C "#"+A$:NEXT:CALL#400
```

Le meilleur de la semaine, c'est Jean-Philippe BLANC qui nous offre un moniteur pour langage machine en deuligne.

Listing AMSTRAD

```
1 INPUT"&";A$:A$="&0"+A$:A=VAL(A$):
DEF FN L=ASC(RIGHT$(A$,1)):IF FN L
=50 THEN WHILE FN L<59:PRINT">";H
EX$(A,4);("HEX$(PEEK(A),2);INP
UT")";A$:Q=ASC(A$+"");=45:G=ASC(M
ID$(A$,1-0,1)):U=VAL("&0"+A$):POKE
A,Q*(U-G)+U:A=A+1:WEND:RUN ELSE T
=FN L<>35
2 IF T THEN WHILE INKEY$="":PRINT
HEX$(A,4);":FOR I=0 TO 7:E=PEEK
(A+I):K=E<32:G=(E-46)*K:K=E>126:D=(
E-46)*K:K=(I)=CHR$(E+G):PRINT HE
X$(E,2);":NEXT:FOR I=0 TO 7:PRIN
T A$(I);:NEXT:A=A+8:PRINT:WEND:CAL
L &BB05:ON INKEY(18)+2 GOTO 2,1 EL
SE CALL A:CLS:RUN
```

Monsieur BEAULIEU, dit Théodore Lapiulue nous envoie l'auto-destruction en deuligne. Admirez, c'est du plus bel effet !

Listing APPLE n° 2

```
10 M$="801:25 8 1 0 B2 8 8 8 8 8 8 8
50 45 54 49 54 20 43 55 52 49 45 55 58 2
1 7 7 7 0 4 50 52 23 36 0 3A 8 0 0 BA 22
50 40 55 53 20 44 45 20 4C 49 53 54 21
22 0 0 0 0ND7D26"
20 FOR I = 1 TO LEN(M$):POKE 511 +
I,ASC(MID$(M$,I,1))+128:NEXT I:P
OKE 72,0:CALL -144:HOME:RUN
```

Philippe CAUSSE anime joyeusement son écran grâce à la petite bidouille suivante : entrez le programme, puis lancez par RUN. Entrez alors les codes machine, effacez ensuite les lignes 100 à 150 (incluse). Branchez votre magnéto, mettez une cassette, faites à nouveau RUN et appuyez sur PLAY.

Listing ZX 81

```
10 REM 0000000000000000000000000000000000
0000000000000000
100 FOR F=16514 TO 16549
110 INPUT H$
130 SCROLL H$
140 PRINT H$
150 POKE F(CODE H$(1)-28)*16+C
ODE H$(2)-28
150 NEXT F
160 RAND USR 16514
```

Codes machine

```
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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



PETITES ANNONCES GRATUITES

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 + transformatrice 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 compilateur 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 107 INFORMATIQUE

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

PLACE DES FÊTES
 75019 PARIS

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

Tél. : 201.22.34 - 201.46.09

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

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 : CHATEAUVALLON
- 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) qu'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 minitel distribués en France. En Allemagne, ils ont laissé tomber Telic et fabriquent des robotétypes. 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.

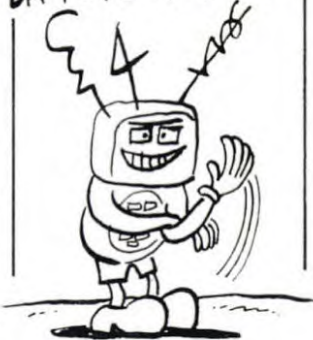


Sur toutes les poubelles, des autocollants "I love GEM". Mais le cœur représentant le mot love était remplacé par un rubis. Pour le logo, on a compris.

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 allusions 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 FIANCEE.



... 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? SAAAAARLOPE 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



AAAAA MERCI DOCTEUR ZLO MERCI... AAAAA 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 GRASSER...

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.

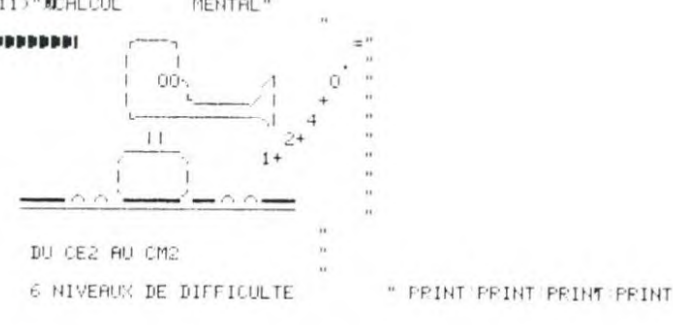


CALCUL MENTAL sur CBM 64

```

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$(126):NEXTB
30 POKE646,O:POKE214,12:PRINTTAB(13)"O"CALCUL MENTAL":FORO=0TO200:NEXTE
35 POKE646,Z:POKE214,16:FORP=13TO25:PRINT"O"TAB(P)"O"CHR$(126):NEXTR
50 POKE646,O:POKE214,12:PRINTTAB(13)"O" "O":FORT=0TO200:NEXTT:NEXTZ
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$:IFA$="":THEN290
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":FORP=0TO200:NEXTR:GOTO1095
1080 H=H-2:PRINTTAB(7)"FAUX ! LE RESULTAT EST ":A+B:FORP=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":FORP=0TO200:NEXTR:GOTO2095
2080 H=H-2:PRINTTAB(7)"FAUX ! LE RESULTAT EST ":A-B:FORP=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*B"=":
3060 INPUT
3070 POKE214,4:PRINTTAB(13)"O"A*B"="Y:FORT=0TO800:NEXTT:PRINT:PRINT
3075 IFA*B=YTHENPRINTTAB(17)"BRAVO":FORP=0TO200:NEXTR:GOTO3095
3080 H=H-2:PRINTTAB(7)"FAUX ! LE RESULTAT EST ":A*B:FORP=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):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":FORP=0TO200:NEXTR:GOTO4095
4080 H=H-2:PRINTTAB(7)"FAUX ! LE RESULTAT EST ":A/B:FORP=0TO400:NEXTR:GOTO4100
4095 GOSUB6500:GOTO4110
4100 GOSUB6000
4110 GOTO4030
4120 GOSUB7000
4900 RETURN
5000 REM*****
5002 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*****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=O: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,O
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"O"
10120 PRINT"O"*****
10130 PRINT"O"
10140 PRINT"O"
10150 PRINT"O"
10160 PRINT"O"
10170 PRINT"O"
10180 PRINT"O"
10190 PRINT"O"
10200 PRINT"O"
10300 PRINT"O"
10310 PRINT"O"
10320 PRINT"O"
10330 PRINT"O"
10340 PRINT"O"
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 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



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
    
```

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 !

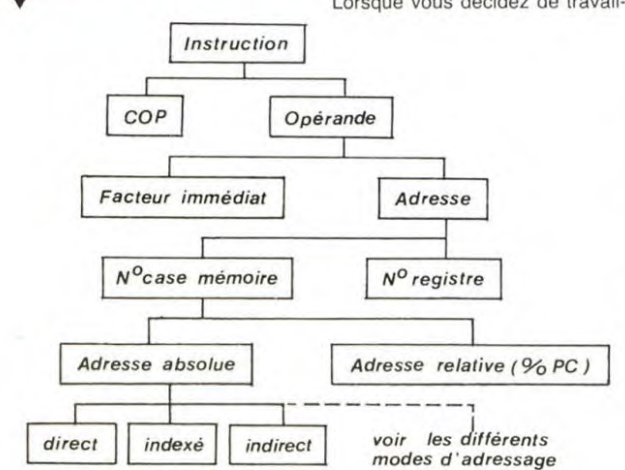
Le nombre de cycles d'horloge donne, d'après une équation simpliste, le temps d'exécution en microsecondes. Voici l'équation :

$$T = \text{nombre de cycles}$$

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

TRAITEMENT DES INSTRUCTIONS



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

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 incrémente sournoisement le compteur ordinal, etc. Je pourrais citer bien d'autres cas, mais l'essentiel est que vous saisissez 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.

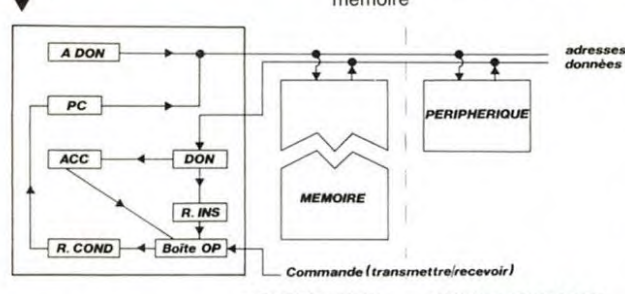
La **structuration**. Voilà le mot qui doit guider tout votre travail en langage machine. Imaginons que vous désiriez effectuer un affichage du type "COUCOU" à l'écran. A partir de n'importe quel langage de programmation autre que le langage machine, il vous suffirait d'utiliser l'ordre (ou les ordres 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.



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.

ler sur un ordinateur dans son langage (langage machine) vous 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.

CIRCULATION DES INFORMATIONS DANS UN ORDINATEUR



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

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

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



LA LIBERTÉ COMMENCE
LE JOUR OÙ ON
REALISE
QU'ELLE
N'EXISTE
PAS.

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 69 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
4; "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; "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; "
200 PRINT INK 7; "Les GARDIENS"
210 PRINT INK 2; BRIGHT 1; PA
PER 0; "
210 PRINT INK 7; "La CLEF P
our sortir"
210 PRINT INK 4; PAPER 0; "
INK 7; "Porte AUTOMATIQUE"
235 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 69 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; "
INK 7; "AT x1,y1:"
310 LET x2=x1: LET y2=y1
310 PRINT AT x(n),y(n); INK 0; "
"; AT a(n),b(n); INK 3; "x"; LET
x(n)=a(n): LET y(n)=b(n)
320 LET x1=x1+(INKEYS="6")-(INK
EYS="7")
330 LET y1=y1+(INKEYS="8")-(INK
EYS="5")
335 IF 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 69 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
```



APPLE
Suite de la page 22

776	JTRACE1	LDA #,X	799	STA ARRJ+1	
777	BCC #2		800	LDA PTRAJ	
778	LSR		801	STA APTRAJ	
779	SEC		802	LDA PTRAJ+1	
780	*2	STA FONDJOU,X	803	STA APTRAJ+1	
781	DEX		804	JSR J)CHAMP1	
782	BPL JTRACE1		805	JSR TRASJOU	
783	RTS		806	ASL CHAMP	
784	J)CHAMP9	BPL #8	807	JSR INITZONE	
785	LDA I+1		808	LDX 0X	
786	ADC 4		809	LDY 0X	
787	STA I+1		810	LDA 0Y	
788	LDA (I),Y		811	ASL PAGE	
789	BPL #9		812	JSR HPOSN	
790	JMP J)SOUF2		813	LDA (PTRCURS),Y	
791	*8	JSR RETOURJ	814	BEQ #1	
792	BCS REMPL1		815	LDA EBNE	
793	*9	PLA	816	BNE #2	
794	PLA		817	LDA EBEO	
795	RTS		818	*2	STA TEST
796	REMP1	LDA PTRCURS	819	LDA 7	
797	STA ARRJ		820	STA INCRX	
798	LDA PTRCURS+1		821	LDA 0	

```
200 PRINT INK 2; BRIGHT 1; PA
PER 0; "
210 PRINT INK 7; "La CLEF P
our sortir"
210 PRINT INK 4; PAPER 0; "
INK 7; "Porte AUTOMATIQUE"
235 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 69 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; "
INK 7; "AT x1,y1:"
310 LET x2=x1: LET y2=y1
310 PRINT AT x(n),y(n); INK 0; "
"; AT a(n),b(n); INK 3; "x"; LET
x(n)=a(n): LET y(n)=b(n)
320 LET x1=x1+(INKEYS="6")-(INK
EYS="7")
330 LET y1=y1+(INKEYS="8")-(INK
EYS="5")
335 IF 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 69 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; "5"
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 265
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 69 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; "1"; AT n,31; "1": NEXT
n
1020 PRINT PAPER 2; "
"; PAPER 2; "1"; AT n,31; "1": NEXT
n
1030 FOR n=9 TO 11: PRINT AT n,3
1; "
"; NEXT n
1040 FOR n=1 TO 17: PRINT AT n,5
; PAPER 2; "1"; AT n,15; "1"; AT n,2
5; "1": NEXT n
1050 FOR n=4 TO 20: PRINT AT n,1
0; PAPER 2; "1"; AT n,20; "1": NEXT
n
1060 PRINT AT 19,20; PAPER 2; "1
"; PAPER 2; "1"; AT n,20; "1": NEXT
n
1061 PRINT AT 20,20; INK 6; "1";
INK 3; BRIGHT 1; "1"
1090 RETURN
1100 PRINT AT 0,0; PAPER 2; "
"; PAPER 2; "1"; AT n,31; "1": NEXT
n
1110 FOR n=1 TO 20: PRINT AT n,0
; PAPER 2; "1"; AT n,31; "1": NEXT
n
1120 PRINT PAPER 2; "
"; PAPER 2; "1"; AT n,31; "1": NEXT
n
1130 FOR n=2 TO 20 STEP 2: PRINT
AT n,20; PAPER 2; "1"; AT n,31; "1":
NEXT n
1140 PRINT AT 9,10; PAPER 2; "1
"; PAPER 2; "1"; AT n,31; "1": NEXT
n
1141 PRINT AT 11,10; PAPER 2; "1
"; PAPER 2; "1"; AT n,31; "1": NEXT
n
1150 PRINT AT 10,10; PAPER 2; IN
K 6; PAPER 0; "1"; BRIGHT 1; INK
3; "1"; BRIGHT 0; INK 0; PAPER 2;
"1"; PAPER 2; "1"; AT n,31; "1":
NEXT n
1155 FOR n=10 TO 12: PRINT AT n,
31; "
"; NEXT n
1160 RETURN
1200 FOR n=0 TO 21 STEP 5: PRINT
AT n,1; PAPER 2; "1"; AT n,31; "1":
NEXT n
1210 FOR t=0 TO 19: FOR n=1 TO 3
1 STEP 5: PRINT AT t,n; PAPER 2;
"1"; 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; "1"; RETURN
1300 FOR n=0 TO 21: PRINT AT n,0
; PAPER 2; "1"; AT n,31; "1": NEXT
n
1310 LET xx=15: FOR n=1 TO 31: F
OR t=1 TO 5: LET di=RND*100: PRI
NT AT xx,n; "
"; AT xx+1,n; "LE
T xx=xx+(di<50 AND xx<18)-(di<50
AND xx>2): NEXT t: NEXT n
1320 FOR n=1 TO 100: PRINT AT 1+
(RND*18),1+(RND*28); "
"; NEXT n
1325 FOR n=1 TO 20: PRINT AT n,1
; "
"; NEXT n
1326 PRINT AT 20,1; INK 3; BRIGH
T 1; "1"; RETURN
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 01111101
24 DATA BIN 00011001
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 11110010
38 REM
39 DATA BIN 00011000
40 DATA BIN 00111100
41 DATA BIN 01111110
42 DATA BIN 01111111
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 00010000
50 DATA BIN 00010000
51 DATA BIN 00010000
52 DATA BIN 00110000
53 DATA BIN 00110000
54 DATA BIN 00110000
55 DATA BIN 00110000
56 DATA BIN 00110000
57 REM
58 DATA BIN 00010000
59 DATA BIN 00010000
60 DATA BIN 00010000
61 DATA BIN 00010000
62 DATA BIN 00010000
63 DATA BIN 00010000
64 DATA BIN 00010000
65 DATA BIN 00010000
66 DATA BIN 00010000
67 REM
68 DATA BIN 10001001
69 DATA BIN 10001010
70 DATA BIN 00111100
71 DATA BIN 11000011
72 DATA BIN 00111100
73 DATA BIN 00111010
74 DATA BIN 10001010
75 DATA BIN 10001001
76 DATA BIN 10001001
77 REM
78 DATA BIN 00000000
79 DATA BIN 00000000
80 DATA BIN 00000000
81 DATA BIN 00011000
82 DATA BIN 00111100
83 DATA BIN 00111100
84 DATA BIN 00111100
85 DATA BIN 00111100
86 DATA BIN 00111100
87 REM
88 DATA BIN 11111110
89 DATA BIN 10010010
90 DATA BIN 10010010
91 DATA BIN 10010010
92 DATA BIN 10010010
93 DATA BIN 10010010
94 DATA BIN 10010010
95 DATA BIN 10010010
96 DATA BIN 10010010
97 DATA BIN 11111110
98 REM
99 DATA BIN 00000000
100 DATA BIN 00000000
101 DATA BIN 11111110
102 DATA BIN 01111100
103 DATA BIN 01111100
104 DATA BIN 01111100
105 DATA BIN 01101100
106 DATA BIN 11000110
107 DATA BIN 00000000
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
```



BOMBY

Ce ne sont pas quelques immeubles qui vont m'empêcher d'atterrir !... D'ailleurs, j'ai des bombes.

Luc SONNENDRUCKER.

Mode d'emploi : Lancez le jeu par appui sur une touche, pour le reste, boum et reboum ! (ESPACE)

MSX

ÉCARTEZ-VOUS
OU JE VOUS JETTE
DES BOMBES



FAITES GAFFE.
IL A UNE TÊTE
DE LIBANAIS

RIEN NE SERT DE
POURRIR. IL
FAUT MÛRIR
A POINT.



CARACTERES GRAPHIQUES

I -> GRPH+P
J -> GRPH+K
V -> GRPH+SHIFT+H
N -> GRPH+SHIFT+E
T -> GRPH+SHIFT+F
^ -> GRPH+SHIFT+K
S -> GRPH+SHIFT+N
U -> GRPH+SHIFT+V

```
100 REM BOMBY
110 REM
120 REM MSX CANON V-20
130 REM
135 REM LUC SONNENDRUCKER
137 REM
140 REM LE 29/3/1985
145 REM
160 SCREEN1,2
170 KEY OFF
290 GOSUB 500
300 GOSUB 10000
310 GOSUB 1000
320 GOSUB 2000
350 GOTO 5000
500 REM REDEFENITION
505 REM DES CARACTERES
510 FOR I=1 TO 8
520 READ A:VPOKE 1599+I,A:NEXT I
530 FOR I=1 TO 8
540 READ A:VPOKE 1607+I,A:NEXT I
550 FOR I=1 TO 8
560 READ A:VPOKE '1615+I,A:NEXT I
570 FOR I=1 TO 8
580 READ A:VPOKE 1623+I,A:NEXT I
600 DATA &H80,&H99,&H99,&H80,&H80,
&H99,&H99,&H80
605 DATA 1,&H99,&H99,1,1,&H99,&H99
,1
610 DATA &H80,&H88,&H29,&HA5,&H9C,
&H6C,&HC5,&HA1
615 DATA 1,1,&HC5,&HCD,&HCA,&H54,&
H39,&H85
700 REM REDEFENITION
705 REM DES LUTINS
710 C$=""
720 FOR I=1 TO 32:READ OC:C$=C$+CHR
$(OC):NEXT
730 SPRITE$(1)=C$
740 C$=""
750 FOR I=1 TO 32:READ OC:C$=C$+CHR
$(OC):NEXT
760 SPRITE$(2)=C$
800 DATA 0,0,&H18,&HOC,&HO6,&H83,&
HC3,&HFF,&HF5,&HFF,&H3,3,6,&HC,&H1
8,0
805 DATA 0,0,0,0,0,0,&H80,&HFC,&H6
6,&HFF,&H80,0,0,0,0,0,0
810 DATA 0,0,&H42,&H66,&H24,&H18,&
H18,&H18
815 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
```

```
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
850 RETURN
1000 REM REINITIALISATION
1010 PUT SPRITE 1,(255,15),1,1
1015 PUT SPRITE 2,(0,0),9,3
1020 TB=1:CC=0:GB=0
1030 SC=0:RE=PEEK(60000!)+(256*PEE
K(60001!))
1035 IF PEEK(60001!)=255 OR PEEK(6
0000!)=255 THEN RE=0
1040 CO(1)=7:CO(2)=4:CO(3)=3
1050 X=RND(-TIME)
1060 VV=5
1200 RETURN
2000 REM AFFICHAGE
2002 REM DU TABLEAU
2005 CLS
2010 CC=CC+1
2015 IF CC>3 THEN CC=1
2020 COLOR 1,1,1
2050 PRINT"score:";SC:LOCATE 17,0:
PRINT"record:";RE
2100 FOR CL=0 TO 28 STEP 2
2110 HI%=RND(1)*11+(RND(1)*TB*2)+2
2120 AV=6881+CL-(HI%*32):VPOKE AV,
192:VPOKE AV+1,192
2130 FOR LI=1 TO HI%
2140 VPOKE AV+(32*LI),200:VPOKE AV
+1+(32*LI),201
2150 NEXT LI
2160 NEXT CL
2165 COLOR 1,CO(CC),1
2170 VPOKE 8217,30
2175 VPOKE 8198,16+CO(CC):VPOKE 81
99,16+CO(CC)
2200 RETURN
5000 REM JEU
5010 T$=INPUT$(1)
5100 FOR YA=15 TO 165 STEP 8
5110 VPOKE 6916,YA
5130 FOR XA=0 TO 246 STEP VV
5140 VPOKE 6917,XA
5200 BB$=INKEY$
5210 IF BB$="" THEN IF GB=0 THEN
GB=1:XB=XA:VPOKE 6921,XB:VPOKE 692
2,8:YB=YA
5220 IF GB=1 THEN GOSUB 6000
5250 AV=INT(YA/8)*32+(XA/8)+64
5260 IF VPEEK(6144+AV)>191 THEN GO
TO 7000
5400 NEXT XA
5450 NEXT YA
5500 REM REUSSI
5502 PUT SPRITE 2,(255,0)
5505 FOR I=6881 TO I+30:VPOKE I,32
:NEXT
5510 FOR XA=0 TO 100 STEP.5
5520 VPOKE 6917,XA:NEXT XA
5530 VDP(1)=VDP(1)+1
5540 VPOKE 6916,160
5600 REM
5610 LOCATE 10,14:PRINT"BRAVO !"
5630 PLAY"T18003E4F12G604C103D4E12
F164A12B604F103A4B1204C3D3E3"
```

```
5640 CA=INT(RND(1)*15)*16+CO(CC):V
POKE 8200,CA:VPOKE 8201,CA:VPOKE 8
202,CA
5650 IF PLAY(0) THEN 5640
5660 VPOKE 6919,1
5700 REM BONUS
5705 CLS
5710 COLOR 13,1,1
5720 LOCATE 5,10:PRINT"BONUS:";
5730 BO=INT(RND(1)*20)+30
5740 PRINT BO;"*";TB*10;"=";BO*TB*
10
5760 SOUND 8,12
5770 FOR F=1 TO 9
5780 FOR S=250 TO 1STEP -3:SOUND 0
,S:NEXT S
5790 NEXT F
5795 SOUND 6,0
5800 SC=SC+TB*BO*10
5810 TB=TB+1
5820 VV=VV+.5
5830 VDP(1)=VDP(1)-1:VPOKE 6917,25
5:VPOKE 6916,15
5850 GOSUB 2000
5860 GOTO 5000
6000 REM DEPLACEMENT
6005 REM DE LA BOMBE
6010 XA=XA+VV-2:VPOKE 6917,XA
6020 YB=YB+8
6030 IF YB>180 THEN GB=0:VPOKE 692
2,2:CP=0
6040 VPOKE 6920,YB
6060 BV%=INT((YB+16)/8)*32+((XB-4)
/8):IF BV%+6144>6912 THEN RETURN
6065 IF BV%/2=INT(BV%/2) THEN BV%=B
V%+1
6070 IF VPEEK(6144+BV%)>180 THEN G
OSUB 6500
6200 RETURN
6500 REM SCORE
6505 BEEP
6507 CP=CP+1:IF CP=7 THEN GB=0:CP=
0:VPOKE 6922,2
6510 SC=SC+10
6520 LOCATE 6,0:PRINT SC
6530 XA=XA+VV-2:VPOKE 6917,XA
6550 VPOKE 6144+BV%,32:VPOKE 6145!
+BV%,32
6555 IF BV%>736 THEN RETURN
6560 VPOKE 6176+BV%,202:VPOKE 6177
!+BV%,203
6600 RETURN
7000 REM BOUM
7010 VPOKE 6922,3
7050 SOUND 6,15
7060 SOUND 7,7
7070 SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 1
0,16:SOUND 12,16
7080 SOUND 13,0
7100 FOR LC=YA TO 182
7110 VPOKE 6916,LC
7120 NEXT LC
7200 FOR I=0 TO 13:SOUND I,0:NEXT
7205 BEEP
```

```
7210 SOUND 8,13
7220 FOR S=2 TO 250 STEP 2:FOR N=2
TO 250 STEPS
7230 SOUND 0,N
7240 NEXT N:NEXT S
7350 CLS:COLOR 7,1,1
7360 LOCATE 4,8:PRINT"LA PARTIE ES
T TERMINEE"
7370 LOCATE 5,11:PRINT"VOULEZ-VOUS
REJOUER ?";
7380 R$=INPUT$(1)
7390 IF R$="N" THEN SCREEN1:COLOR
15,4,4:END
7400 IF R$="O" THEN 7500
7410 GOTO 7380
7500 REM
7510 IF SC>RE THEN RE=SC
7520 DR=INT(RE/256)
7530 POKE 60001,DR
7540 POKE 60000!,RE-(256*DR)
7550 RUN
10000 REM PRESENTATION
10050 COLOR 14,1,1
10100 T$(1)="[ [V T[V [N[ [ [V [ [ [
10110 T$(2)="[ [ [ [ [ [ [ [ [ [ [
10120 T$(3)="[ [ [ [ [ [ [ [ [ [ [
10130 T$(4)="[ [ [ [ [ [ [ [ [ [ [
10140 T$(5)="[ [S U[S [ [ [ [S ^]"
10200 FOR L=4 TO 8
10230 FOR C=4 TO 27
10250 PUT SPRITE 1,(C*8,L*8),6,1
10270 LOCATE C,L:PRINT MID$(T$(L-3
),C-3,1);
10300 NEXT C
10320 NEXT L
10350 PUT SPRITE 1,(120,90),6,1
10400 SOUND 8,11
10410 SOUND 9,11
10415 FOR F=1 TO 4
10420 FOR S=1 TO 240 STEP 3
10430 SOUND 0,S:SOUND 2,S+5
10440 NEXT S
10450 FOR S=240 TO 1 STEP -3
10460 SOUND 0,S:SOUND 2,S+5
10470 NEXT S
10475 COLOR INT(RND(1)*13)+2
10480 NEXT F
10490 SOUND 8,0:SOUND 9,0
10500 AU$="PAR LUC SONNENDRUCKER"
10510 VPOKE 8200,209:VPOKE 8201,20
9:VPOKE 8202,209
10520 FOR I=1 TO LEN(AU$)
10530 LOCATE I+4,17:PRINT MID$(AU$
,I,1);
10550 PUT SPRITE 1,((I+4)*8+20,130
),6,1
10560 BEEP
10565 FOR T=1 TO 20:NEXT
10570 NEXT I
10580 FOR T=1 TO 500:NEXT
10600 LOCATE 2,24:PRINT"appuyez su
r une touche";
10610 T$=INPUT$(1)
10700 RETURN
```



VOUS AVEZ DU FEU ?

APPLE

```
1307 BHI EOR1
1308 BPL NS
1309 COL0' LDA (1),Y
1310 BNE EOR1
1311 JSR LITI(
1312 AND 70
1313 BNE EOR1
1314 BEQ COL25HRZ
1315 COL25 LDA (PTRCURS),Y
1316 BNE COL25'
1317 LDA (1),Y
1318 BEQ COL25HRZ
1319 JSR LITI(
1320 AND 0F
1321 BNE NS
1322 COL25HRZ LDA INCRX
1323 BHI NS
1324 BPL EOR1
1325 COL25' LDA (1),Y
1326 BNE EOR1
1327 JSR LITI(
1328 AND 0F
1329 BNE EOR1
1330 BEQ COL0HRZ
1331 LITI( SEC
1332 LDA I+1
1333 SBC 4
1334 STA I+1
1335 LDA (1),Y
1336 RTS
```

```
1337 CALSCOR LDX 5
1338 '0 LDA OBA
1339 INC LSCORE+8,X
1340 CMP LSCORE+8,X
1341 BNE FCALSCOR
1342 LDA OBO
1343 STA LSCORE+8,X
1344 DEX
1345 BNE (0
1346 FCALSCOR INC FCALPTS+1
1347 INC POINTS
1348 BNE FCALPTS
1349 INC POINTS+1
1350 BNE FCALPTS
1351 INC POINTS+2
1352 FCALPTS LDA 0
1353 CMP I1
1354 BNE FPOURC
1355 LDA 0
1356 STA FCALPTS+1
1357 INC LSCORE+38
1358 LDA OBA
1359 CMP LSCORE+38
1360 BNE FPOURC
1361 LDA OBO
1362 STA LSCORE+38
1363 INC LSCORE+37
1364 FPOURC RTS
1365 SONO LDA HP
1366 HEX A2
1367 FREQ HEX 00
1368 BNE I1
1369 INX
1370 '1 DEX
1371 NOP
1372 NOP
1373 NOP
```

```
1374 BNE (1
1375 DEY
1376 BNE SONO
1377 FSON RTS
1378 AFFREGLE JSR HOME
1379 LDA /REGLES
1380 STA LIGNE+2
1381 LDA EREGLES
1382 STA LIGNE+1
1383 LIGNE LDA *
1384 BEQ FINTEXTE
1385 JSR COUT
1386 INC LIGNE+1
1387 BNE LIGNE
1388 INC LIGNE+2
1389 BNE LIGNE
1390 BIT TEXT
1391 BIT TOUCHOFF
1392 '0 LDA TOUCHE
1393 BPL (0
1394 BIT TOUCHOFF
1395 JSR HOME
1396 RTS
1397 DONNEES HEX 00000010101500
1398 'DA DROITE-4
1399 BYT BAS-2
1400 HEX 00F73310101500
1401 'DA DROITE-4
1402 BYT BAS-2
1403 HEX 01F73300002008
000000070000000000
000000000000
1404 INCRXB HEX 0700F900
1405 INCRYB HEX 000400FC
1406 TRACE HEX 00000000
1407 QX DFS LMAXQS+1
1408 QXH DFS LMAXQS+1
```

```
1409 QY DFS LMAXQS+1
1410 HG HEX 00005010
1411 HD HEX 00001510
1412 BG HEX 10105000
1413 BD HEX 10101500
1414 H HEX 00005500
1415 V HEX 10101010
1416 DES.FUS HEX AA9494AA
1417 DES.SERP HEX AA2A2AA
1418 DES.JOU HEX 28545428
1419 HZ HEX 80FFFF80
1420 VT HEX 98989898
1421 HDS HEX 809F9F98
1422 HGS HEX 80F8F898
1423 BGS HEX 98F8F880
1424 BGS HEX 809F9F80
1425 HACHURE HEX D5550555
1426 INCRX DFS 1
1427 INCRY DFS 1
1428 FONDFUS DFS 4
1429 XF DFS 2
1430 YF DFS 1
1431 DIRF DFS 1
1432 ZONE HEX 00
1433 LSCORE BYT 'POINTS: 00000 OCCUPATION: 00%,141,0
1434 LRECORD BYT 'RECORD: 00000 VIES: 3*,0
1435 AUTRE BYT 'UNE AUTRE PARTIE ? (O/N) *,0
1436 VIE = LRECORD+37
1437 REGLES BYT "Le DIX défend aprement son territoire:si"
1438 BYT "vous y pénétrez, il vous attaque. Mais",141
1439 BYT "les FUSES qui se déplacent sur le bord",141
1440 BYT "vous y obligent. A vous de les éviter et"
1441 BYT "de conquérir le maximum de terrain.",141
1442 BYT " Vous devez, pour cela, y faire des",141
1443 BYT "incursions. Chaque fois que vous aurez",141
1444 BYT "couvert 70%, vous disposerez d'un nouve!"
1445 BYT "cran. Vous devez toujours partir du",141
```

```
1446 BYT "bord et y revenir. Votre score augmente "
```



QUOI?

'ENTENDS RIEN

A SUIVRE...



SA MARCHÉ

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,"FFFFFFF8E7D7D7D7D7D7D7")
12 CALL CHAR(5,"FCFEFE9E9E9E9E9E9E9E9E")
13 CALL CHAR(6,"00000080C0E0F0F0F0F0F0")
14 CALL CHAR(7,"00007CF8F8E3C7BDFDFF")
15 CALL CHAR(8,"00000000103070F1F1F3F")
16 CALL CHAR(9,"3F7F7F7F7E3E7F1F9F9F7F")
17 CALL CHAR(10,"7F3F3F1F0F0703000000")
18 CALL CHAR(11,"FFFEFCF8F8C7FFF7E00")
19 CALL CHAR(12,"8EBC7CF8F8F0E0800000")
20 CALL CHAR(13,"C0E0E0F0F0F0E0E0C0C0C0")
21 CALL CHAR(14,"000000000000000000000000")
22 CALL CHAR(15,"000000000000000000E0E0C0")
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,"010307070F1F3F3F7F7F")
29 CALL CHAR(22,"80C0E0E0F0F0F0CFCFCFEFF")
30 CALL CHAR(23,"00FF0000000000FF0000")
31 CALL CHAR(24,"003CE7FFFFFFF7E3C00")
32 CALL CHAR(25,"FF017D45505D5417F00")
33 CALL CHAR(26,"18183C66666666667E7E7E")
34 CALL CHAR(27,"8DD888888888888888888888")
35 CALL CHAR(28,"00C0C0E0F2FAFEFEFE02")
36 CALL CHAR(29,"000303070F5F7F7F7F40")
37 CALL CHAR(30,"1C1C1C22142214080000")
38 CALL CHAR(31,"181818183C3C5AFF00")
39 CALL CHAR(32,"00C0E08888888888888888")
40 CALL CHAR(33,"00030718FFFF18070300")
41 CALL CHAR(34,"00FFFF5A3C3C18181818")
42 CALL CHAR(35,"00183C3C3C1818180000")
43 CALL CHAR(36,"0000001C7E7E1C000000")
44 CALL CHAR(37,"000000387F7F38000000")
45 CALL CHAR(38,"00001818183C3C3C1800")
46 CALL CHAR(39,"000000070F3F7F3FC7F8")
47 CALL CHAR(40,"0000E0F0FCFEFEFEFEFF")
48 CALL CHAR(41,"7F8FF1FEFEFCF0E00000")
49 CALL CHAR(42,"FFFFFFF7F7F3F0F070000")
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 EXTREME.",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

```

EXELVISION-EXL 100

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



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...

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 QQ=1
50 CALL CLEAR
100 CALL CHAR(128,"FF6666C0806
66707")
105 CALL CHAR(123,"00307F8FFFFA5")
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)

```

```

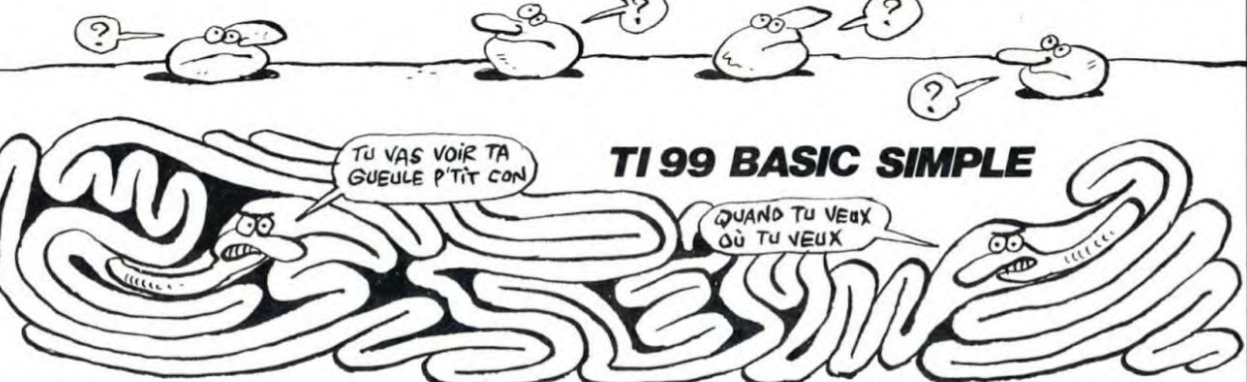
177 CALL HCHAR(8,25,128)
178 CALL HCHAR(7,22,136)
179 CALL HCHAR(7,25,136)
200 CALL HCHAR(10,5,128)
210 CALL HCHAR(9,5,136)
220 CALL HCHAR(17,18,128)
230 CALL HCHAR(17,19,129,2)
240 CALL HCHAR(16,18,129)
250 CALL HCHAR(15,18,136)
251 CALL HCHAR(8,14,129,5)
252 FOR T=13 TO 22 STEP 3
253 CALL HCHAR(13,T,128)
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(11)

```

```

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=-Z/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

```



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.

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 !

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.

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 vélotte 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: Benoîte PICAUD
Rédaction: Michel DESANGES, Michaël THEVENET
Secrétaire: Martine CHEVALIER
Dessins: CARALI
Editeur: SHIFT Editions 27, rue du Général Foy 75008 Paris
Distribution NMPP
Publicité au journal
Commission paritaire 66489
RC 83 B 6621
Imprimerie: DULAC et JARDIN S.A. Evreux

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
- Hopper 250 F
- Star track 250 F
- Jaw breaker 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