



HEBDODIGICIEL



M-1815-82-10F

ISSN-0760-6125

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

SONY : LE BIT QUI FAIT MAL !

To hit, ça veut dire frapper fort en anglais et c'est bien ce qu'a l'intention de faire Sony avec son nouveau micro-ordinateur aux normes MSX : le HIT BIT 75 F.

PASSION ET MSX

Bon, à priori les MSX on connaît. Ces engins qui ont fait naguère trembler de peur les constructeurs américains et européens ne sont pas si dangereux qu'on a bien voulu le dire. En France, c'est même carrément le bide : à peine 20.000 machines, toutes marques confondues, ont trouvé asile chez les utilisateurs. Dieu sait pourtant que les importateurs officiels ou parallèles ne

date. Et quand le vrai grand public va s'y mettre, attention les yeux ! Ca va nous faire du 700.000 MSX trônant à côté de la télé, du magnétoscope et de la chaîne Hi-fi, comme au Japon !

SONY PAS FOU

Et c'est là que Sony intervient. Après avoir laissé essayer les plates aux petits importateurs ou au trop-en-avance comme Canon il ar-

settes, lecteur de disquettes, second lecteur de disquettes sans contrôleur, joystick, second joystick à infrarouge, track ball, logiciels exclusifs, documentations en français, macro-assembleur et look d'enfer.

LA CENTRALE DU PARTICULIER

L'unité centrale ? Un MSX, Z80, 32 Ko de ROM, 80 Ko de RAM dont 16 Ko de mémoire écran et 28815 octets utilisateur : le haut du pavé dans la norme MSX, mais classique. Dans la même lignée, on retrouve un port cartouche, un clavier accentué, 5 touches de fonction programmables, un affichage 39 colonnes de 24 lignes, une résolution graphique de 256 x 192 points en 16 couleurs, 3 canaux et 8 octaves pour le son, une prise péritel, une alimentation incorporée, une interface cassette, une interface imprimante parallèle-centronics, 2 connecteurs joysticks, un deuxième port cartouche, une documentation en français plus épaisse que l'Encyclopaedia Universalis, un bouquin d'initiation au basic pour les débutants et un package à garder pour en faire une lampe de chevet. Tout y est !

Et cette sacrée console se paie même le luxe d'avoir des plus : 16 Ko de logiciel intégrés, c'est pas mal, non ? Les logiciels en question sont un agenda, une gestion de fiches et un carnet d'adresses. Pour sauvegarder les informations de ces utilitaires résidents, vous pourrez utiliser soit un classique lecteur de cassettes, soit un lecteur de disquettes soit une cartouche de RAM non-volatile de 4 Ko avec batterie. Elle a encore quelque chose de plus ? Oui : de la gueule et c'est du Sony. 3300 francs, y'a moins cher ? Oui, mais vous voulez un Sony, non ?

LECTEUR MADE OUT HONG-KONG

Il sent pas bon le sable chaud, mais il est beau le lecteur de cassettes tout noir avec plein de boutons et de touches partout. Et il n'est PAS fabriqué à HONG-KONG comme

celui de Thomson, de Matra, de Tout le monde et de Personne, c'est au Japon qu'on lui a fait cette



jolie robe et qu'on a compris qu'un moniteur, un inverseur de phase et un bon azimuthage faisait la différence entre un lecteur de cassettes informatiques et un crin-crin pour écouter Edith Piaf chanter "Mon légionnaire" en mono. 600 balles ? Et alors, c'est un Sony !

La cartouche de Ram 4 Ko alimentée par pile qui vous permettra de copier l'agenda, le carnet d'adresses et le dernier programme que vous venez d'écrire vous coûtera 450 francs et vous pourrez la mettre dans votre poche. Plus cher qu'une pochette en soie, mais plus utile.

NE QUITTEZ PAS, JE VOUS PASSE LE STANDARD

Je vais vous enquiquiner encore une fois avec des histoires de standard, il n'y a pas de disquettes 3,5 pouces en France et c'est pourtant le standard qu'ont retenu deux organismes on ne peut plus officiels, l'un américain (ANSI), l'autre européen (ECMA) pour ériger un standard quasi universel. La base de ce standard repose sur Sony qui, comme pour la vidéo avec le Beta-max et le VHS, s'est retrouvé en

concurrence avec le 3 pouces Hitachi. Sur le papier c'est Sony qui a gagné, sur le terrain c'est Hitachi. Mais pas sur tous les terrains, il n'y a guère qu'en France et en Angleterre qu'Hitachi a marqué quelques points ! Et si Amstrad, Einstein et quelques autres francs-tireurs ont adopté ce format, c'est plus par opportunité et prix soldés par Hitachi que pour déclencher une nouvelle guéguerre. Le standard futur est bien le 3,5 pouces et c'est évidemment cette norme qui a été retenue par Sony pour ses lecteurs de disquettes noirs, beaux, c'est-nouveau-c'est-Sony !

Un lecteur avec contrôleur et un sans si vous en voulez deux et si vous avez les moyens. Pour les caractéristiques techniques : bernique, le DOS n'est pas prêt et tout ce que je peux vous dire c'est que les disquettes font, non formatées, 500 ou 1000 Ko selon qu'elles sont simple ou double face. Ca doit faire du 360 Ko par face mais il faut attendre le DOS qui arrive vers le 15 mai. Le prix Wahou est justifié par le fait que vous êtes un snobinard qui voulez acheter un vrai Sony. (3700 francs avec contrôleur et 3000 sans)



ZIM BOUM ZLIKA

Allongé sur votre canapé pleine peau, un verre de pur malt à côté

de votre blanche main manucurée par Jean-Louis David, vous caressez négligemment la tête de votre Yorkshire frisé par Bruno de chez Dessanges et enrubbanné par Paloma Picasso. Pendant que s'égrènent les premières notes de votre Rachmaninov préféré sur votre 300 watts, l'écran de votre Profile laisse apparaître le premier tableau de Lode Runner. Vous empoignez la tête courte et précise de votre joystick Sony et la lutte commence.....



C'est pas beau ça ? Vous en connaissez des journaux qui vous font rêver de la sorte ? Hein, vous en connaissez, vous qui dormez sur un grabat, qui exhibez des ongles dégueulasses, qui perdez vos cheveux à pleines poignées et qui, en guise de clébard de luxe, n'avez que le chat râpé de la concierge qui vient renifler vos poubelles ? Mais les joysticks, vous savez ce que c'est quand même ? C'est ce que les journaux normalement constitués et anglophobes appellent des poignées de jeux. Quelle horreur ! Pourquoi pas des paluches ludiques ou des manettes onanistes ! Sony a deux joysticks dans son usine, deux modèles à mettre sous globe pour ne pas les abîmer tellement qu'ils sont Sony. Un beau avec une grosse poignée érotique bizarrement articulée et deux boutons de feu commutables pour droitier ou gaucher. Un autre beau avec les mêmes caractéristiques, un tout petit levier court et précis fonctionne sans fil, la commande est à infrarouge comme Exelvision et permet de jouer de loin, plus particulièrement du canapé dont je vous

Suite page 16



manquent pas et que les publicités qui fument dans toutes sortes de médias auraient dû faire décoller les ventes de cette norme nipponne. Le problème, c'est que jusqu'à présent, la France est nettement sous-équipée et l'informatique n'est pas encore grand public. Ce sont toujours les hobbistes qui font l'essentiel de la clientèle et ils n'achètent pas un ordinateur comme un magnétoscope. La standardisation apparente de ces machines en fait des utilitaires sans passion, et sans passion pas de hobbistes !

HONORABLE GRAND PUBLIC

Mais l'informatique grand public n'est pas une vue de l'esprit, loin de là ! Le taux d'équipement des américains et des anglais est là pour le prouver. La France va suivre, ce n'est qu'une question de

rive au bon moment, quand le grand public est bien chaud et prêt à plonger. Et au lieu de se pointer avec un simple MSX, c'est avec un Sony qu'il attaque, un vrai Sony, périphériques, logiciels, design et image de marque compris.

HENRI IV N'EST PAS MORT

Par-dessus le marché, nous allons voir que si le HIT BIT est effectivement un MSX, il a suffisamment d'atouts pour rallier aussi les hobbistes. Comme pour tous les produits de la marque, le génie marketing de Sony va encore frapper !

Y'A TOUT

Mais laissons là ces considérations mercantiles et regardons donc de quoi est faite la chose. D'abord, y'a tout : unité centrale, lecteur de cas-

C'est nouveau, ça vient de sortir :

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

DEULIGNEURS

Les fainéants sont en page 10 .

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Le prof et l'amateur éclairé vous attendent à la page 19.

CINOCHÉ-TELOCHE

page 14 et 15 .

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.

PANNE PANNE

THIRIET est en page 17 .

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.

DONALD ET RIRI

LABYRINTHE

AMSTRAD



DONALD en parfait naïf, s'est une fois de plus laissé embarquer dans une situation invraisemblable. Vous qui êtes malin, serez-vous capable de le sortir de là ?..

Roland LONGT



Mode d'emploi :

Ce jeu fait appel à une routine en langage MACHINE, créée par le programme "DONALD 2". Il faudra donc sauvegarder le programme "DONALD 1" suivi de la routine que vous obtiendrez en lançant le programme "DONALD 2".

LISTING 1

```

10 REM donald 1
20 MEMORY 14000
30 MODE 0 PAPER 5 BORDER 0 PEN 12
CLS
40 PRINT PRINT "      D O N A L D
      &
      R I R I
"
50 PRINT PRINT PRINT PEN 1 PRINT
PRINT "      Par"
60 PEN 3 PRINT PRINT PRINT PRINT
Roland & Richard PRINT PRINT
LONGT "
70 PRINT PRINT PRINT PEN 6 PRINT
Regles du JEU "
80 PRINT PRINT PRINT PRINT PEN 10
PRINT "      O/N "
90 IF INKEY(34)=0 THEN GOTO 120
100 IF INKEY(46)=0 THEN GOTO 230
110 GOTO 90
120 MODE 1 PAPER 0 PEN 3
130 PRINT "      ---- REGLES du J
EU ----"
140 PRINT PEN 1 PRINT "DONALD doit
Passer le Plus Possible de ba9a9e
s a son neveu RIRI qui est de
l'autre cote de la riviere ."
150 PRINT PRINT "RIRI doit Prendre
ces ba9a9es mais il n'est Pas to
u jours fidele au Poste ."
160 PRINT PEN 3 PRINT "ATTENTION !"
170 PRINT PEN 1 PRINT "DONALD sa
ute sur des tortues qui devor
ent les Poissons s'ils sont assez
Pres ,et alors il risque de fai
re PLOUF!..."
180 PRINT PRINT "la vitesse de trav
ersée entre en compte.DONALD a 3 v
ies et la Partie est limitée a 2 m
inutes "
190 PRINT PRINT PEN 3 PRINT " UTI
LISER LES TOUCHES FLECHES "
200 PRINT "      (droite & 9au
che)"
210 PEN 2 PRINT PRINT
Appuyer ENTER du clavier "
220 IF INKEY(18)=0 THEN GOTO 230 E
LSE GOTO 220
230 IF PEEK(20000)<>62 THEN GOSUB
2060
240 temps=TIME
250 SYMBOL 240,0,57,125,223,255,12
5,57,0
260 SYMBOL 241,3,7,13,31,54,63,96,
192
270 SYMBOL 242,64,224,183,253,223,
246,48,24
280 DIM da(12):DIM dr(12)
290 INK 9,15
300 INK 7,7
310 da(0)=20000:da(1)=20000
320 dr(0)=20041:dr(1)=20041
330 da(2)=20731
340 dr(2)=29002
350 da(3)=25117
360 dr(3)=29963
370 da(4)=21462
380 dr(4)=30924
390 da(5)=25848
400 dr(5)=31885
410 da(6)=22193
420 dr(6)=32846
430 da(7)=26579
440 dr(7)=33807
450 da(8)=22924
460 dr(8)=34768
470 da(9)=27310
480 dr(9)=35729
490 da(10)=23655
500 dr(10)=36690
510 da(11)=24386
520 dr(11)=37651
530 da(12)=24386
540 dr(12)=37651
550 c(1)=39063:c(2)=39249:c(3)=394
35
560 chance=3
570 MODE 0
580 REM --- dessin scene
590 LOCATE 1,9:PAPER 7:PRINT "
:PRINT " :PRINT " :PRINT "
:PRINT " :PRINT "
600 PRINT " :PRINT " :PRINT "
"
610 LOCATE 19,9:PRINT " :LOCATE 1
9,10:PRINT " :LOCATE 19,11:PRINT "
:LOCATE 19,12:PRINT " :LOCATE
20,13:PRINT " :LOCATE 20,14:PRINT "
:LOCATE 20,15:PRINT " :LOCATE 20
,16:PRINT " :LOCATE 19,17:PRINT "
"
620 FOR n= 17 TO 25
630 LOCATE 1,n:PRINT " :NEXT n
640 LOCATE 19,25:PRINT "
650 FOR n=17 TO 24
660 LOCATE 19,n:PRINT "
670 NEXT n
680 WINDOW #1,5,7,19,25

```

```

690 WINDOW #2,8,10,19,25
700 WINDOW #3,11,12,19,25
710 WINDOW #4,13,15,19,25
720 WINDOW #5,16,18,19,25
730 WINDOW #6,4,19,17,18
740 WINDOW #7,5,18,7,16
750 FOR m=0 TO 15: PLOT 610,m:DRAW
R 30,0,7:NEXT m
760 PAPER #1,6:CLS #1
770 PAPER #2,6:CLS #2
780 PAPER #3,6:CLS #3
790 PAPER #4,6:CLS #4
800 PAPER #5,6:CLS #5
810 PAPER #6,6:CLS #6:PEN #6,3
820 PAPER #6,0:PRINT#6,"
" :PAPER #6,6
830 PAPER #7,0:CLS#7
840 record=PEEK(15000)+(PEEK(15001
):)*256
850 LOCATE 7,1:PEN 3:PAPER 0:PRINT
"SCORE " :PEN 4:PRINT SC:" "
860 LOCATE 7,3:PEN 9:PRINT"Record:
":record
880 REM Programme Principale
900 PEN 1
910 EVERY 60,0 GOSUB 1140
920 EVERY 70,1 GOSUB 1270
930 EVERY 100,3 GOSUB 1910
940 EVERY 80,2 GOSUB 1400
950 si=0
960 te=TIME
970 CALL c(1):CALL c(2):CALL c(3)
980 PAPER 0
990 GOSUB 1790
1000 REM
1010 IF INKEY(1)=0 AND po>1 THEN C
LS #7:po=po+1:GOSUB 1790:FUR j=1 T
O 150:NEXT j:CLS#7:po=po+1:GOSUB 1
790
1020 IF TIME-temps>40000 THEN 1700
1030 IF INKEY(1)=0 AND po=0 THEN D
I:FOR ef=4 TO 8:LOCATE 3,ef:PRINT
" :NEXT ef:EI:po=2:GOSUB 1790
1040 IF po=12 THEN FOR j=1 TO 150:
NEXT j:CLS #7:po=10:GOSUB 1790
1050 IF INKEY(8)=0 AND po>1 THEN C
LS #7:po=po-1:GOSUB 1790:FUR j=1 T
O 200:NEXT j:CLS#7:po=po-1:GOSUB 1
790
1060 IF PEEK(50451)=0 AND PEEK(504
51-80)<>0 THEN GOSUB 1500
1070 IF PEEK(50463)=0 AND PEEK(504
63-80)<>0 THEN GOSUB 1500
1080 IF PEEK(50475)=0 AND PEEK(504
75-80)<>0 THEN GOSUB 1500
1090 IF PEEK(50487)=0 AND PEEK(504
87-80)<>0 THEN GOSUB 1500
1100 IF PEEK(50499)=0 AND PEEK(504
99-80)<>0 THEN GOSUB 1500
1110 GOTO 1000
1140 REM -- horloge 0
1150 DI
1160 SOUND 1,10,5,10
1170 p1=p1+1:IF p1=5 THEN p1=0
1180 IF p1=1 THEN LOCATE #1,2,6:P
RINT #1,CHR$(240):PRINT #1 LOCATE
#5,3,6:PRINT #5, CHR$(240):PRINT #
5
1190 PRINT #5
1200 PRINT #1
1210 LOCATE #6,2,1:PAPER #6,0:PRIN
T#6, CHR$(241):CHR$(242):LOCATE #6
,2,2:PAPER #6,6:PRINT#6," "
1220 LOCATE #6,14,1:PAPER #6,0:PRIN
T#6, CHR$(241):CHR$(242):LOCATE #
6,14,2:PAPER #6,6:PRINT#6," "
1230 IF p1=0 THEN LOCATE #6,2,2:P
APER #6,6:PRINT#6, CHR$(241):CHR$(
242):LOCATE #6,2,1:PAPER #6,0:PRIN
T#6," "
1240 IF p1=4 THEN LOCATE #6,14,2:
PAPER #6,6:PRINT#6, CHR$(241):CHR$(
242):LOCATE #6,14,1:PAPER #6,0:PR
INT#6," "
1250 EI
1260 RETURN
1270 REM -- horloge 1
1280 DI
1290 SOUND 1,15,5,10
1300 p2=p2+1:IF p2=5 THEN p2=0
1310 IF p2=1 THEN LOCATE #2,2,6:P
RINT #2,CHR$(240):PRINT #2:LOCATE
#4,3,6:PRINT #4, CHR$(240):PRINT#4
1320 PRINT#2
1330 PRINT#4
1340 LOCATE #6,5,1:PAPER #6,0:PRIN
T#6, CHR$(241):CHR$(242):LOCATE #6
,5,2:PAPER#6,6:PRINT#6," "
1350 LOCATE #6,11,1:PAPER #6,0:PRIN
T#6, CHR$(241):CHR$(242):LOCATE #
6,11,2:PAPER #6,6:PRINT#6," "
1360 IF p2=0 THEN LOCATE #6,5,2:P
APER #6,6:PRINT#6, CHR$(241):CHR$(
242):LOCATE #6,5,1:PAPER #6,0:PRIN
T#6," "
1370 IF p2=4 THEN LOCATE #6,11,2:
PAPER #6,6:PRINT#6, CHR$(241):CHR$(
242):LOCATE #6,11,1:PAPER #6,0:PR
INT#6," "
1380 EI
1390 RETURN
1400 REM -- horloge 2 --
1410 DI

```

```

1420 SOUND 1,20,7,10
1430 p3=p3+1:IF p3=5 THEN p3=0
1440 IF p3=1 THEN LOCATE #3,2,6:P
RINT #3,CHR$(240):PRINT #3
1450 PRINT#3
1460 LOCATE #6,8,1:PAPER #6,0:PRIN
T#6, CHR$(241):CHR$(242):LOCATE #6
,8,2:PAPER #6,6:PRINT#6," "
1470 IF p3=4 THEN LOCATE #6,8,2:P
APER #6,6:PRINT#6, CHR$(241):CHR$(
242):LOCATE #6,8,1:PAPER #6,0:PRIN
T#6," "
1480 EI
1490 RETURN
1500 REM
1510 REM donald Plonge
1530 DI
1540 PEN #7,1
1550 IF chance=3 THEN LOCATE 4,1:P
RINT " :LOCATE 4,2:PRINT " "
1560 IF chance=2 THEN LOCATE 3,2:P
RINT " :LOCATE 3,1:PRINT " "
1570 IF chance=1 THEN LOCATE 1,2:P
RINT " :LOCATE 1,1:PRINT " "
1580 te=TIME
1590 EI
1600 chance=chance-1
1610 ENT 1,130,16,4:SOUND 1,284,13
0,15,0,1
1620 PRINT#7:PRINT#7:PRINT#7," P L
O U F !"
1630 FOR p1=1 TO 5
1640 LOCATE #7,1,1:PRINT#7,CHR$(11
):PRINT#7
1650 FOR pt=1 TO 80:NEXT PT
1660 NEXT p1
1670 FOR m=1 TO 400:NEXT M
1680 CLS #7
1690 IF chance >0 THEN GOTO 1770
1700 PEN #7,14:PRINT#7," GAME OVER
"
1710 PEN #7,13:PRINT#7:PRINT#7,"
une autre
Partie
O/N"
1720 IF score<record THEN POKE 150
01,score/256:POKE 15000,score-(IN
T(score/256))*256
1730 DI: BORDER 9,3:INK 0,0,1:FOR
n=1 TO 60:SOUND 1,20+n*4,4,15:NEX
T n:BORDER 0:INK 0,1
1740 IF INKEY(34)=0 THEN RUN
1750 IF INKEY(46)=0 THEN POKE 1500
0,0:POKE 15001,0:END
1760 GOTO 1740
1770 PO=0:GOSUB 1790
1780 RETURN
1790 REM
1800 REM dessin de DONALD
1810 REM
1820 DI
1830 IF si=0 THEN CALL dr(po)
1840 IF si=1 THEN CALL da(po)
1850 IF po=12 AND ta=1 AND si=0 TH
EN si=1:ENV 1,100,2,2:ENT 1,100,-1
,1:SOUND 1,200,90,15,1,1:sc=(TIME-
te)/1000:as=1:te=TIME
1860 sc=INT(sc):IF sc>12 THEN sc=
12
1870 IF as=1 THEN sc=12-sc:score=
score+sc:LOCATE 12,1:PEN 4:PRINT s
core:" :as=0
1880 IF po=0 AND si=1 THEN si=0:F0
R ef=4 TO 8:LOCATE 3,ef:PRINT " "
:NEXT ef:CALL 20041:ENV 1,100,1,3:
ENT 1,100,-2,2:SOUND 1,100,50,1,1
1
1890 EI
1900 RETURN
1910 REM
1920 REM RIRI aParait
1930 REM
1940 DI
1950 IF ta=1 THEN GOTO 1990
1960 CALL 38612
1970 ta=1
1980 RETURN
1990 LOCATE 19,6:PRINT "
"
2000 LOCATE 19,5:PRINT "
"
2010 LOCATE 19,7:PRINT "
"
2020 LOCATE 19,8:PRINT "
"
2030 ta=0
2040 EI
2050 RETURN
2060 MEMORY 14000
2070 PRINT PEN 1 PRINT"suite charg
ement k7"
2080 LOAD"donald 2",20000
2090 RETURN

```

LISTING 2

```

50 a(1)=20000:af(1)=730:ad(1)=4948
0
60 a(2)=20731:af(2)=730:ad(2)=5012
8
70 a(3)=25117:af(3)=730:ad(3)=4989
4
80 a(4)=21462:af(4)=730:ad(4)=5014
0
90 a(5)=25848:af(5)=730:ad(5)=4990
6
100 a(6)=22193:af(6)=730:ad(6)=501
52
110 a(7)=26579:af(7)=730:ad(7)=499
18
120 a(8)=22924:af(8)=730:ad(8)=501
64
130 a(9)=27310:af(9)=730:ad(9)=499
30
140 a(10)=23655:af(10)=730:ad(10)=
50176
150 a(11)=24386:af(11)=730:ad(11)=
49776
160 a(12)=28041:af(12)=960:ad(12)=
49400
170 a(13)=29002:af(13)=960:ad(13)=
50048
180 a(14)=29963:af(14)=960:ad(14)=
49814
190 a(15)=30924:af(15)=960:ad(15)=
50060
200 a(16)=31885:af(16)=960:ad(16)=
49826
210 a(17)=32846:af(17)=960:ad(17)=
50072
220 a(18)=33807:af(18)=960:ad(18)=
49838
230 a(19)=34768:af(19)=960:ad(19)=
50084
240 a(20)=35729:af(20)=960:ad(20)=
49850
250 a(21)=36690:af(21)=960:ad(21)=
50095
260 a(22)=37651:af(22)=960:ad(22)=
49695
270 a(23)=38612:af(23)=450:ad(23)=
49543
280 a(24)=39063:af(24)=185:ad(24)=
49153
290 a(25)=39249:af(25)=185:ad(25)=
49158
300 a(26)=39435:af(26)=185:ad(26)=
49163
310 FOR h=1 TO 26
320 IF h<12 THEN RESTORE
330 IF h>11 AND h<23 THEN RESTORE
880
340 IF h=23 THEN RESTORE 1000
350 IF h>23 THEN RESTORE 1060
360 PRINT "chargement machine ".h
: sur 26"
370 st=a(h)
380 stf=af(h)
390 adresse=ad(h)
400 ord=0
410 FOR n=st TO st+stf-5 STEP 5
420 READ x
430 READ y
440 READ pg
450 READ pd
460 IF x=9 AND y=9 AND pg=9 AND pd
=9 THEN ord=ord+80:GOTO 420
470 x=x-1
480 y=((y-1)*2048)+ord
490 position=x+y+adresse
500 ps=BIN$(pg,4)
510 pd=BIN$(pd,4)
520 p="00000000"
530 MID$(p,7,1)=MID$(ps,1,1)
540 MID$(p,3,1)=MID$(ps,2,1)
550 MID$(p,5,1)=MID$(ps,3,1)
560 MID$(p,1,1)=MID$(ps,4,1)
570 MID$(p,8,1)=MID$(pd,1,1)
580 MID$(p,4,1)=MID$(pd,2,1)
590 MID$(p,6,1)=MID$(pd,3,1)
600 MID$(p,2,1)=MID$(pd,4,1)
610 p="&x"+ps
620 Pav=VAL(p)
630 ad2=INT(position/256)
640 ad3=ad2*256
650 ad1=position-ad3
660 POKE n,62
670 POKE n+1,Pav
680 POKE n+2,50
690 POKE n+3,ad1
700 POKE n+4,ad2
710 POKE n+5,201
720 NEXT h
730 NEXT n
740 DATA 5,1,4,0,4,2,0,4,5,2,4,4,4
,3,4,4,5,3,4,4,6,3,4,0,4,4,4,4,5,4
,4,4
750 DATA 6,4,4,0,4,5,4,16,5,5,4,16
,6,5,4,0,4,6,4,16,5,6,4,16,6,6,4,0
,4,7,4,4,5,7,9,4,6,7,4,0,4,8,9,9,5
,8,9,9,6,8,9,0,9,9,9
760 DATA 4,1,9,9,5,1,9,9,6,1,9,0,4
,2,9,9,5,2,9,9,6,2,9,0,4,3,0,9,5,3
,9,9,5,4,4,0
770 DATA 3,5,0,1,5,5,4,0,6,5,0,1,3
,6,0,5,4,6,1,1,5,6,4,1,6,6,1,5

```

SOLUTION LA SEMAINE PROCHAINE



Amis de la basse résolution, n'hésitez pas à gravir l'échelle sociale. Grâce à ce programme, vos bavardages seront admis et tolérés chez madame DE LA HAUTE résolution.

Dan DERY

Le DOS graphique permet, grâce à son générateur de caractères intégré, de recopier une page texte dans une page graphique haute résolution (en direct, &+RETURN). Il est également possible d'opérer en mode indirect, exemple :

Programme écrivant en mode texte

:REM recopie d'écran. Ainsi, vous retrouverez l'intégralité de votre page texte, y compris les minuscules, les caractères accentués, les pommes ouvertes et fermées. De plus, vous aurez la possibilité d'appeler toutes les instructions graphiques haute résolution : HPLLOT, HCOLOR, DRAW, XDRAW, ROT, SCALE, POL, etc...

Mode d'emploi : Tapez et sauvegardez respectivement les listings 1, 2, 3 et 4 par : Listing 1 : SAVE G.DOS Listing 2 : BSAVE DAN DERY, A\$ 300, L\$ 15 Listing 3 : BSAVE HGCR, A\$ 6000, L\$ 75 Listing 4 : BSAVE HGRC, A\$ 6100, L\$ 300

LISTING 1

```

0 D% = CHR$(4); PRINT D%; "BLOA
  D DAN DERY"
1 PRINT D%; "BLOAD HGCR": PRINT
  D%; "BLOAD HGCR"
2 POKE 1010,0: POKE 1011,112
3 HOME
4 HGR2 : HCOLOR= 3
5 REM -----
10 A% = "DOS GRAPHIQUE
  DE DAN DERY":
11 B% = "LE 10/04/85
  VERSION 1.0 ":
12 C% = "%$ VOULEZ-VOUS DES INSTR
  UCTIONS ?"
20 PRINT A%: PRINT : PRINT B%
25 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
  : PRINT : PRINT C%
99 REM -----
100 POKE 24659,234: POKE 24660,
  234: CALL 24576
105 HPLLOT 0,80 TO 210,80
110 UTAB 10: HTAB 34: GET E%: PRINT
  E%: CALL 24576
115 IF E% = "O" THEN GOTO 120
116 IF E% = "N" THEN GOTO 118
117 GOTO 110
118 POKE 1013,76: POKE 1014,768
  - INT (768 / 256) * 256: POKE
  1015, INT (768 / 256)
119 POKE 1010,0: POKE 1011,0: TEXT
  : HOME : NEW
120 HOME : HGR2 : HCOLOR= 3:
130 A% = "CE DOS PEUT VOUS PERME
  TTRE DE TRANSFOR- MER UNE PA
  GE TEXTE EN PAGE GRAPHIQUE..
  .": B% = "POUR CELA TAPEZ '&
  / POUR LE TRANSFERT. ': C% =
  "BONNE CHANCE"
140 PRINT : PRINT : PRINT A%: PRINT
  : PRINT B%: PRINT : PRINT : PRINT
  : PRINT : PRINT C%
150 CALL 24576
160 GET A%
165 POKE 1013,76: POKE 1014,768
  - INT (768 / 256) * 256: POKE
  1015, INT (768 / 256)
167 POKE 1010,0: POKE 1011,0:
170 HOME : HGR2 : HCOLOR= 3
180 UTAB 2: PRINT * PROGRAMME D
  E DEMONSTRATION DU G.DOS ...
  *: PRINT : PRINT * $ $ $ $ $ $
  $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $
190 CALL 24576
200 HPLLOT 0,0 TO 279,0 TO 279,1
  89 TO 0,189 TO 0,0: HPLLOT 0,
  50 TO 279,50 TO 279,52 TO 0,
  52
205 ADDR = 7676 + 13
210 FOR I = 7676 TO ADDR
220 READ A
230 POKE I,A
240 NEXT I
250 POKE 115,7676 - INT (7676 /

```

```

256) * 256: POKE 116, INT (7
  676 / 256)
255 POKE 232,7676 - INT (7676 /
  256) * 256: POKE 233, INT (7
  676 / 256)
260 GOTO 280
270 DATA 1,0,4,0,18,63,36,30,4
  5,45,54,54,63,00
280 FOR X = 1 TO 5
285 FOR I = 1 TO 23
290 ROT= I
300 SCALE= I
310 DRAW I AT 140,120
320 NEXT I
330 FOR I = 23 TO 1 STEP - 1
340 ROT= I
350 SCALE= I
360 XDRAW I AT 140,120
370 NEXT I
380 NEXT X
390 FOR I = 1 TO 100: NEXT I
400 HOME : TEXT : HOME : NEW

```

LISTING 2

```

0300- A9 A0 LDA #A0
0302- 8D 50 C0 STA #C050
0305- 8D 57 C0 STA #C057
0308- A9 00 LDA #A0
030A- 8D 55 C0 STA #C055
030D- 8D 52 C0 STA #C052
0310- 20 00 60 JSR #6000
0313- 60 RTS

```

LISTING 3

```

6000- A6 22 LDA #22
6002- 8A TXA
6003- B5 1C STA #1C
6005- 20 24 FC JSR #FC24
6008- A0 00 LDY #00
600A- A5 28 LDA #28
600C- 85 2A STA #2A
600E- A5 29 LDA #29
6010- 29 03 AND #03
6012- 05 E6 DRA #E6
6014- 85 28 STA #28
6016- B1 28 LDA (#28),Y
6018- C9 20 CMP #20
601A- 80 05 BCS #0201
601C- 69 C0 ADC #C0
601E- CE 52 60 DEC #6052
6021- C9 60 CMP #60
6023- 80 05 BCS #602A
6025- 69 80 ADC #80
6027- CE 52 60 DEC #6052
602A- C9 80 CMP #80
602C- 80 05 BCS #6033
602E- 69 40 ADC #40
6030- CE 52 60 DEC #6052
6033- C9 A0 CMP #A0
6035- 70 31 BCC #6068
6037- 29 7F AND #7F
6039- 18 CLC

```

LISTING 4

```

61E8- 00 00 1E 00 09 00 00 00
61F0- 00 09 12 24 12 09 00 00
61F8- 00 1E A2 10 08 00 00 00
6200- 04 0C 3E 23 23 33 2E 00
6208- 00 1E 23 23 3F 23 23 00
6210- 00 1F 23 1F 23 23 1F 00
6218- 00 3C 02 03 03 02 3C 00
6220- 00 0F 13 23 23 13 0F 00
6228- 00 3F 03 1F 03 03 3F 00
6230- 00 3F 03 1F 03 03 00 00
6238- 00 3C 02 03 33 22 1C 00
6240- 00 23 23 3F 23 23 00 00
6248- 00 1E 0C 0C 0C 0C 1E 00
6250- 00 3C 18 18 18 19 0E 00
6258- 00 13 08 07 08 13 23 00
6260- 00 03 03 03 03 03 3F 00
6268- 00 1F 2B 2B 2B 2B 2B 00
6270- 00 1F 23 23 23 23 00 00
6278- 00 1E 23 23 23 23 1E 00
6280- 00 1F 23 1F 03 03 03 00
6288- 00 1E 23 23 23 23 12 3C
6290- 00 1F 23 1F 23 23 23 00
6298- 00 1E 07 1E 38 38 1F 00
62A0- 00 3F 0C 0C 0C 0C 00 00
62A8- 00 23 23 23 23 23 3E 00
62B0- 00 23 23 23 23 2C 1E 00
62B8- 00 2B 2B 2B 2B 2C 1E 00
62C0- 00 23 16 0C 0C 16 23 00
62C8- 00 23 23 1E 0C 0C 1E 00
62D0- 00 3F 18 0C 06 03 3F 00
62D8- 10 08 36 11 21 59 24 00
62E0- 00 00 3E 03 03 03 3E 18
62E8- 10 08 36 1F 3F 7F 36 00
62F0- 0B 14 3E 23 23 33 2E 00
62F8- 7F 00 00 00 00 00 00 00
6300- 0C 0C 08 00 00 00 00 00
6308- 00 00 3E 23 23 33 2E 00
6310- 00 03 18 27 23 23 1F 00
6318- 00 00 3E 03 03 03 3E 00
6320- 00 20 2E 33 23 23 3E 00
6328- 00 00 3E 23 1F 03 3E 00
6330- 00 1E 03 1E 03 03 03 00
6338- 00 00 1E 23 33 2E 20 1F
6340- 00 03 18 27 23 23 00 00
6348- 00 0C 0C 00 0C 0C 0C 00
6350- 00 18 00 18 18 18 0E 00
6358- 00 03 23 13 0F 13 23 00
6360- 00 0C 0C 0C 0C 0C 0C 00
6368- 00 00 1F 2B 2B 2B 2B 00
6370- 00 00 1F 23 23 23 00 00
6378- 00 00 1E 23 23 23 1E 00
6380- 00 00 1F 23 23 27 1B 03
6388- 00 00 3E 23 23 33 2E 20
6390- 00 00 1E 03 03 03 03 00
6398- 00 00 3E 03 1E 30 1F 00
63A0- 00 03 03 1F 03 03 1E 00
63A8- 00 00 23 23 23 23 1E 00
63B0- 00 00 23 23 23 16 0C 07
63B8- 00 00 3F 18 0C 06 3F 00
63C0- 08 0C 23 23 1F 03 3E 00
63C8- 0D 0C 23 23 23 23 1E 00
63D0- 84 8C BE A3 9F 83 BE 80
63D8- 14 0C 3E 23 1F 03 3E 00
63E8- 14 0C 3E 23 1F 03 3E 00
6400- FF

```

LISTING 5

```

6408- 00 0C 0C 0C 00 0C 00 00
6410- 80 36 12 00 00 00 00 00
6418- 00 16 37 16 16 37 17 00
6420- 00 08 3E B1 1E 20 1F 08
6428- 00 27 17 08 04 3A 39 00
6430- 08 14 1E 23 23 23 1E 00
6438- 00 0C 04 00 00 00 00 00
6440- 00 30 08 0C 0C 08 30 00
6448- 00 03 04 0C 0C 04 03 00
6450- 00 2A 1C 36 1C 2A 00 00
6458- 00 08 08 3E 08 08 00 00
6460- 00 00 00 00 00 06 06 02
6468- 00 00 00 1E 00 00 00 00
6470- 00 00 00 00 06 06 06 00
6478- 00 20 10 08 04 02 01 00
6480- 00 3E B3 2B 27 23 1E 00
6488- 00 18 1E 18 18 18 18 00
6490- 00 1F 30 98 0C 07 3F 00
6498- 00 3F 18 1E 30 80 1F 00
64A0- 00 0C 06 1B 1F 18 18 00
64A8- 00 3F 03 1F 30 30 9F 00
64B0- 00 1C 06 1F 23 23 1E 00
64B8- 80 3F 18 0C 06 06 06 00
64C0- 00 1E A3 1E 23 23 1E 00
64C8- 00 1E A3 23 3E 18 0C 00
64D0- 00 00 06 06 06 06 06 00
64D8- 00 00 06 06 00 06 02
64E0- 00 24 12 09 12 24 00 00

```



AMSTRAD

Suite de la page 2

```

780 DATA 4,7,5,5,5,7,5,5,6,7,5,0,2
,8,5,5,3,8,5,5,4,8,5,1,5,0,1,1,6,8
,5,5,7,8,5,5,8,5,0,9,9,9,9
790 DATA 2,1,5,5,3,1,5,5,4,1,5,3,5
,1,5,3,6,1,5,5,7,1,5,5,8,1,5,0
800 DATA 1,2,0,5,2,2,5,5,3,2,5,5,4
,2,5,3,5,2,3,3,6,2,5,5,7,2,5,5,8,2
,5,5,1,3,0,5,2,3,5,0,4,3,5,3,5,3,5
,3,6,3,5,0,8,3,5,5
810 DATA 1,4,0,1,2,4,1,0,4,4,5,5,5
,4,5,5,6,4,5,0,8,4,1,1,1,5,0,1,2,5
,1,0,4,5,5,0,5,5,5,5,6,5,5,0,8,5,1
,4
820 DATA 2,6,4,0,4,6,5,1,5,6,5,1,6
,6,5,0,8,6,4,0,2,7,4,0,3,7,0,5,4,7
,5,1,5,7,5,1,6,7,5,5,8,7,4,0,1,8,0
,4,2,8,4,4,3,8,0,5,4,8,5,4,5,8,5,5
,6,8,5,5,7,8,0,4,8,0,4,4,9,9,9,9
830 DATA 1,1,0,4,2,1,4,4,3,1,0,4,4
,1,4,4,5,1,4,4,6,1,4,4,7,1,0,4,8,1
,4,4
840 DATA 1,2,0,4,2,2,4,0,3,2,0,4,4
,2,4,4,5,2,4,4,6,2,4,4,8,2,4,4,3,3
,9,9,4,3,4,4,5,3,4,4,6,3,4,9,7,3,9
,8
850 DATA 3,4,9,0,4,4,4,4,5,4,4,4,6
,4,4,0,7,4,9,0,3,5,9,0,4,5,0,4,5,5
,4,4,7,5,9,0
860 DATA 2,6,9,9,3,6,9,9,4,6,0,4,5

```



```

,6,4,4,6,6,8,9,7,6,9,9,8,6,9,0,1,7
,0,9,2,7,9,9,3,7,9,9,6,7,0,9,7,7,9
,9,8,7,9,9,1,8,0,9,2,8,9,9,3,8,9,0
,7,8,9,9,8,9,9
870 REM -----
880 DATA 6,1,0,3,7,1,1,3,8,1,3,1,9
,1,3,0,6,2,3,3,7,2,1,3,8,2,3,1,9,2
,3,3,6,3,3,3,7,3,1,3,8,3,3,1,9,3,3
,3,6,4,1,7,4,1,1,8,4,1,1,9,4,1,1
,6,5,1,1,7,5,1,1,8,5,1,1,9,5,1,1,6
,6,1,1,7,6,1,1,8,6,1,1,9,6,1,1,6,7
,3,3,7,7,1,3,8,7,3,1,9,7,3,3,6,8,3
,3,7,8,1,3
890 DATA 8,8,3,1,9,8,3,3,9,9,9,9
900 DATA 5,1,4,0,6,1,0,3,7,1,1,3,8
,1,3,1,9,1,3,0,4,2,0,4,5,2,4,4,6,2
,0,0,7,2,4,0,8,2,0,4,4,3,4,4,5,3,4
,4,6,3,4,0,7,3,4,4,8,3,4,4,4,4,4,4
,5,4,4,4,6,4,4,0,7,4,0,4
910 DATA 4,5,4,6,5,4,6,6,5,4,0,7
,5,0,4,4,6,4,6,5,6,4,6,6,4,0,7,6
,8,4,4,7,9,4,5,7,9,4,6,7,9,0,7,7,0
,1,8,7,1,0,8,4,8,9,5,8,9,9,6,8,9,0
,7,8,0,1,8,0,1,0,9,9,9,9,9
920 DATA 4,1,9,9,5,1,9,9,6,1,9,0,7
,1,0,5,8,1,5,0,1,2,4,0,2,2,4,4,2
,9,9,5,2,9,9,6,2,9,0,7,2,0,5,8,2,5
,0,1,3,4,4,2,3,4,0,4,3,0,9,5,3,9,9
,7,3,0,5,8,3,5,0
930 DATA 1,4,0,4,5,4,4,0,7,4,0,5,8
,4,5,0,1,5,0,4,3,5,0,1,5,4,0,6,5
,0,1,7,5,0,5,8,5,0,1,6,1,1,3,6,0
,5,4,6,1,1,5,6,4,1,6,6,1,5,7,6,0,5
,8,6,5,0,1,7,1,1,4,7,5,5,7,5,5,6
,7,5,0,7,7,0,5,8,7,5,0,1,8,0,5,2,8
,5,0,4,8,5,1,5,8,1,1,6,8,5,0,7,8,5

```



```

,5,8,8,5,0
940 DATA 9,9,9,9
950 DATA 1,1,0,5,2,2,1,5,5,3,1,5,5,4
,1,5,3,5,1,5,3,6,1,5,5,7,1,5,5,2,2
,5,5,3,2,5,5,4,2,5,3,5,2,3,3,6,2,5
,5,7,2,5,5,2,3,0,5,3,3,5,4,4,3,5,3
,5,3,5,3,6,3,5,5,4,4,5,5,4,5,5,6
,4,5,0,4,5,5,5,5,5,5,5,6,5,5,0,4,6
,1,5,5,6,5,1,6,6,5,0,3,7,0,5,4,7,5
,1,5,7,5,1
960 DATA 6,7,5,5,3,8,0,5,4,8,5,5,5
,8,5,5,6,8,5,5,9,9,9,9
970 DATA 3,1,0,4,4,1,4,4,5,1,4,4,6
,1,4,4,3,2,0,4,4,4,2,4,4,5,2,4,4,6,2
,4,4,3,3,9,9,4,3,4,4,5,3,4,4,6,3,4
,9,7,3,9,0,3,4,9,0,4,4,4,5,4,4,4
,6,4,4,0,7,4,9,0,3,5,9,0,4,5,0,4,5
,5,4,4,7,5,9,0
980 DATA 2,6,9,9,3,6,9,9,4,6,0,4,5
,6,4,4,6,6,0,9,7,6,9,9,8,6,9,0,1,7
,8,9,2,7,9,9,3,7,9,9,6,7,0,9,7,7,9
,9,8,7,9,9,1,8,0,9,2,8,9,9,3,8,9,0
,7,8,9,9,8,8,9,9,9,9,9,9,9
990 REM -----
1000 DATA 6,2,0,3,6,3,0,3,6,4,0,4
,7,4,3,3,6,5,4,4,7,5,3,3,8,5,3,0,5
,6,0,4,6,6,4,4,7,6,4,3,8,6,3,0,5,7
,0,4,6,7,4,4,7,4,1,8,7,1,0,5,8,0,6
,6,8,4,4,7,8,4,1,8,8,1,0,9,9,9,9,9
1010 DATA 5,1,0,6,6,1,4,4,7,1,4,1,1
,0,1,1,0,5,2,0,4,6,2,4,4,7,2,4,1,8
,2,1,0,5,3,9,4,6,3,6,9,4,7,3,4,3,8,3
,3,0,5,4,9,9,6,4,9,9,7,4,4,3,5,5,9
,9,6,5,9,4,7,5,4,3,6,6,0,4,7,6,3,3
,6,7,0,4,6,8,3,4,9,9,9,9
1020 DATA 2,1,4,4,5,1,0,3,6,1,3,3,

```



```

2,2,4,4,3,2,0,3,4,2,3,3,5,2,3,3,6
,2,3,3,2,3,0,4,3,3,4,3,4,3,3,5,3,3
,3,3,6,3,3,3,2,4,0,4,4,4,3,4,4,3,3
,3,5,4,3,3,6,4,3,3,5,0,3,5,3,3,3
,6,5,3,3,5,6,3,6,6,3,7,6,3,0,5
,7,3,3,6,7,3,4,4,8,0,3,5,8,3,3,6,8
,4,4,7,8,4,0
1030 DATA 9,9,9,9
1040 DATA 5,1,4,4,6,1,4,4,7,1,4,0
,5,2,4,4,6,2,4,4,7,2,4,0,5,3,0,4,6
,3,4,4,7,3,4,0,5,4,0,4,6,4,4,9,6,5
,4,9,5,6,9,0,6,6,0,9,5,7,9,9,6,7,9
,9,5,8,9,9,6,8,9,9,7,8,9,9,9,9,9
1050 REM -----
1060 DATA 5,1,4,0,4,2,0,4,5,2,4,4
,4,3,4,4,5,3,4,4,6,3,4,0,4,4,4,5
,4,4,4
1070 DATA 6,4,4,0,4,5,4,16,5,5,4,1
,6,6,5,4,0,4,6,4,16,5,6,4,16,6,6,4
,0,4,7,4,4,5,7,9,4,6,7,4,0,4,8,9,9
,5,8,9,9,6,8,9,0,9,9,9,9,9
1080 DATA 4,1,9,9,5,1,9,9,6,1,9,0
,4,2,9,9,5,2,9,9,6,2,9,0,4,3,0,9,5
,3,9,9,5,4,4,0,3,5,0,1,5,4,0,6,5
,0,1,3,6,0,5,4,6,1,1,5,6,4,1,6,6,1
,0,9,9,9,9
1090 CLS
1100 PRINT "vous devez charger a
  present cette memoire des (rout
  ines), qui vient d'etre effectuee
  a la suite du Programme basic
  du jeu, sur la K7 "
1110 PRINT:PRINT:PRINT "tapez ":PRIN
  T: PEN 3:PRINT "NEW ET SAVE ":CHR$(
  34):"DONALD 2":CHR$(34):":B,20000
  ,20000"

```



Quoi AMSTRAD ? MAIS ELLE A RIEN COMPRIS CELLE-LÀ

Commodore 64, l'Amstrad et l'Atari 520 ST. Dans le premier numéro, vous trouverez, en plus des conseils pour ces différents matériels, l'interview d'un pirate qui ne se fait pas villipender par l'interviewer (ce qui dénote une volonté d'honnêteté bien rare de nos jours). Ça vous coûtera 15 francs si ça vous intéresse et sinon vous pourrez toujours essayer de le voler et acheter un HHHebdo et demi avec l'économie.

LE MANOIR DU LAC CHEXIMOU



Un graphisme exceptionnel au service d'une aventure passionnante, avec son éternel cortège de gouffres, oubliettes, serpents et autres raffinements subtils...

Marie Thérèse MICHOUX

Mode d'emploi :
Classique et dans le programme.

```

5 *****
6 * LE MANOIR *
7 * DU LAC *
8 * CHEXIMOU *
9 *****
10 *
15 WIPE:COLORO,6,3,2:POKE&FF10,1:POKE18586,250:POKE
18589,10
20 GOSUB5500:GOSUB5800:GOSUB5700:GOSUB6000
80 PLOT10,58,220,58,3:SCREEN12,56,216,51:CLS:OUTPUT
"LE MANOIR DU LAC CHEXIMOU",45,230,2
90 GOTO1500
99 * FOND DECOR
100 PLOT20,210,200,50,2:PLOT20,110,200,52,3
112 FORI=0T06STEP2:PLOT20+I,210-2*I/3,2,151-4*I/3,
1:NEXT:PLOT80,170,80,70,1
116 FORI=0T06STEP2:PLOT160+I,170+2*I/3,2,71+4*I/3,
1:NEXT
118 LINE80,100,80,170,0:LINE160,170,0:LINE160,100,0
:LINE80,100,0
122 FORI=0T07:LINE20,210-21.43*I,80,170-10*I,0:LINE
160,170-10*I,0:LINE220,210-21.43*I,0:NEXT
128 FORJ=0T07STEP2:LINE35,200-19*J,35,183-19*J,0:LI
NESS,187-15*J,55,172-15*J,0:LINE70,176-12*J,70,165-1
2*J,0
130 LINE205,200-19*J,205,183-19*J,0:LINE185,187-15*
J,185,172-15*J,0:LINE170,176-12*J,170,165-12*J,0
132 LINE100,170-10*J,100,160-10*J,0:LINE120,170-10*
J,120,160-10*J,0:LINE140,170-10*J,140,160-10*J,0:NEX
T
138 FORJ=0T05STEP2:LINE23,187-21*J,23,167-21*J,0:L
INE45,177-17*J,45,161-17*J,0:LINE63,168-13*J,63,155-1
3*J,0:LINE75,162-11*J,75,152-11*J,0
140 LINE217,187-21*J,217,167-21*J,0:LINE195,177-17*
J,195,161-17*J,0:LINE178,168-13*J,178,155-13*J,0:L
INE165,162-11*J,165,152-11*J,0
142 LINE90,160-10*J,90,150-10*J,0:LINE110,160-10*J,
110,150-10*J,0:LINE130,160-10*J,130,150-10*J,0:LINE1
50,160-10*J,150,150-10*J,0:NEXT
146 FORI=0T02:LINE70+50*I,210,100+20*I,170,0:NEXT:L
INE35,200,205,200,0:LINE55,187,185,187,0:LINE70,176,
170,176,0:RETURN
159 * PORTE G
160 FORI=0T02STEP2:PLOT33+I,136,2,68-2*I/3,2:NEXT
163 FORI=0T03:LINE30+I,67+1,30+1,140-I,0:LINE55-I,1
38-I,0:LINE55-I,84-I,0:NEXT
164 FORI=0T03:LINE38+5*I,136,38+5*I,72+10*I/3,0:L
INE34,125-I,56,128-2*I/3,0:LINE34,88-I,56,98-2*I/3,0:N
EXT:PLOT35,105,3,7,0:PLOT36,104,1,3,2:RETURN
169 * PORTE D
170 FORI=0T02STEP2:PLOT207-I,136,2,68-2*I/3,2:NEXT

173 FORI=0T03:LINE210-I,67+I,210-I,140-I,0:LINE185+
I,138-I,0:LINE185+I,84-I,0:NEXT
174 FORI=0T03:LINE202-5*I,136,202-5*I,72+10*I/3,0:L
INE208,125-I,187,128-2*I/3,0:LINE208,88-I,187,98-2*I
/3,0:NEXT:PLOT208,105,3,7,0:PLOT204,104,1,3,2:RETURN

179 * PORTE F
180 PLOT110,135,20,35,2:PLOT107,138,3,38,0:PLOT107,
138,26,3,0:PLOT130,138,3,38,0
184 FORI=0T03:LINE115+5*I,136,115+5*I,100,0:NEXT:PL
OT110,130,20,3,0:PLOT110,110,20,3,0:PLOT111,120,3,6,
0:PLOT112,119,1,3,2:RETURN
189 * TABLE
190 FORI=0T015STEP.5:PLOT145+2*I/3,115-2*I/3,15+2*I
/3,2,0:NEXT
193 PLOT147,113,2,15,0:PLOT156,105,3,18,0:PLOT173,1
05,3,18,0:PLOT148,104,13,2,0:PLOT158,94,16,3,0
195 FORI=0T03:LINE150+2*I/3,103,166+1,92,0:NEXT:TB=
20:RETURN
199 * TABLE F
200 FORI=0T06:PLOT80-I,115-I/2,20+I,1,0:NEXT
203 PLOT75,111,2,16,0:PLOT95,111,2,16,0:PLOT81,111,
1,12,0:PLOT98,115,1,16,0:PLOT78,103,20,2,0:LINE76,10
1,80,105,0:PLOT76,112,20,2,0:TB=16:RETURN
209 * CHAISE
210 PLOT82,130,1,31,0:PLOT93,130,1,31,0:PLOT78,108,
1,15,0:PLOT91,108,1,15,0
213 FORI=0T06STEP.5:PLOT82-I,110-I/2,12+I,1,0:NEXT
214 PLOT78,98,14,2,0:PLOT82,103,12,2,0:F0RI=0T03:L
INEB7+I/2,103,86-I,98,0:NEXT:PLOT82,126,12,2,0:PLOT82
,126,12,18,0:CA=16:RETURN
219 * CHAISE D
220 FORI=0T08:PLOT160+I,125-I/3,1,16+1/3,0:NEXT
223 PLOT159,130,2,30,0:PLOT167,129,2,37,0:PLOT150,1
10,2,11,0:PLOT157,104,2,12,0:PLOT157,105,12,1,0
224 FORI=0T08:PLOT150+I,8,110-2*I/3,10+1/3,1,0:NEX
T
225 LINE150,105,158,96,0:LINE160,103,167,97,0:LINE1
55,100,165,99,0:CA=20:RETURN
229 * ECUSSON
230 FORI=0T010:PLOT120-I,162-I,1+2*I,1,2:PLOT111+I/
2,152-I,20-I,1,2:NEXT
232
233 LINE115,154,124,143,0:LINE124,154,115,143,0:L
INE118,154,115,150,0:LINE121,154,124,151,0:EC=18:RETUR
N
239 * ECUSSON D
240 FORI=0T04:PLOT190+I,160+2*I,1,2+5*I,2:NEXT:PLOT
195,165,10,17,2
244 FORI=0T06:PLOT198-I,172-I,2+2.5*I,1,2:NEXT:LINE
196,148,202,148,2:LINE198,147,2:F0RI=0T03:PLOT205+I,
168-I,1,20-6*I,2:NEXT
246 LINE194,163,202,152,0:LINE194,160,196,164,0:L
INE195,150,203,166,0:LINE200,165,204,163,0:EC=10:RETUR
N
249 * ECUSSON G
250 FORI=0T04:PLOT50-I,160+2*I,1,2+5*I,2:NEXT:PLOT5
6,165,10,17,2
253 FORI=0T06:PLOT41-I,172-I,2+2*I,1,2:NEXT:LINE46,

```

```

148,36,149,2:LINE46,147,2:F0RI=0T03:PLOT34+I,164+I,1
,2+6*I,2:NEXT
255 LINE47,165,39,150,0:LINE44,166,47,161,0:LINE37,
167,45,149,0:LINE36,163,39,167,0:EC=6:RETURN
259 * COFFRE
260 FORI=0T05:PLOT80-I,110-I/2,20+I/2,1,2:PLOT100-I
,110-I/2,1,10+I,2:NEXT:PLOT74,106,22,13,2
263 LINE74,106,74,93,0:LINE96,93,0:LINE96,106,0:LI
NE74,106,0:LINE80,110,0:LINE100,110,0:LINE100,100,0:L
INE96,93,0:LINE100,110,96,106,0
264 PLOT78,106,3,7,0:PLOT90,106,3,7,0:PLOT79,104,1,
3,2:PLOT91,104,1,3,2:CO=16:RETURN
269 * COFFRE G
270 FORI=0T016:PLOT149,110-I/2,12+I/1.2,1,2:PLOT149
+2*I/3,102-I/2,25-2*I/3,2,2:NEXT
274 LINE148,110,148,100,0:LINE160,92,0:LINE173,92,0
:LINE173,104,0:LINE160,110,0:LINE148,110,0:LINE160,1
04,0:LINE173,104,0:LINE160,104,160,92,0:PLOT151,107,
1,4,0:PLOT157,104,1,4,0:CO=20:RETURN
279 * TABLEU
280 FORI=0T014:PLOT60+I,160-I/1.5,1,20-2*I/3,2:NEXT

283 FORI=0T01:LINE60+I,160-2*I,75-I,154-I,0:LINE75-
I,140+I,0:LINE60+I,140+I,0:LINE60+I,160-I,0:NEXT:L
INE60,159,75,153,0:OUTPUT"à*",63,150,0:PE=11:RETURN
289 * TABLEU F
290 PLOT135,151,20,11,2:PLOT134,152,22,2,0:PLOT134,
152,2,13,0:PLOT154,152,2,13,0:PLOT134,140,22,2,0:OUT
PUT"à*",140,148,0:PE=19:RETURN
299 * TENTURE
300 FORI=1T02:LINE162,165-I,185,178-I,0:NEXT:F0RI=0
T015:PLOT165+I,163+2*I/3,1,40+I,2:NEXT
303 FORI=0T02:PLOT171+I,165+2*I/3,1,42+I,3:NEXT:F0R
I=0T02:LINE165,142-2*I/3,180,147,3:NEXT
304 OUTPUT"^^",175,160,0:OUTPUT"^^",175,135,0:OUTPUT
"^^",165,156,0:OUTPUT"^^",165,135,0:TE=15:RETURN
309 * TENTURE F
310 PLOT82,160,22,2,0:PLOT83,158,20,38,2:PLOT91,158
,3,38,3:PLOT83,140,20,3,3:F0RI=0T01:OUTPUT"o",84,1
52-20*I,0:NEXT:TE=16:RETURN
319 * LUSTRE
320 LINE120,205,120,170,2:F0RI=0T02:OUTPUT"o",118,2
07-10*I,0:OUTPUT"i",118,216-10*I,0:NEXT
324 PLOT105,180,30,3,0:F0RI=0T04:PLOT106+6*I,182,3
,2,0:PLOT107+6*I,190,1,15,0:NEXT:LU=8:RETURN
329 * TRAPPE
330 FORI=0T03:PLOT110+I,68+2*I,1,1+2*I,1:PLOT128+I,
75-2*I,1,8-2*I,1:NEXT:PLOT114,76,14,9,1
333 LINE114,76,128,76,0:LINE133,67,0:LINE109,67,0:L
INE114,76,0:OUTPUT"o",120,77,0:F0,TR=13:RETURN
339 * CHEMINEE
340 PLOT100,125,40,33,2:PLOT112,122,16,22,0
343 FORI=0T04:PLOT107+I,122,1,27-I,0:PLOT128+I,122,
1,22+I,0:PLOT100+I,125+1,40-2*I,1,3:NEXT
344 FORI=0T09:PLOT106+I,127+2.2*I,1,1+2.2*I,2:PLOT1
25+I,148-2.2*I,1,22-2.2*I,2:NEXT:PLOT115,148,10,22,2

345 LINE107,130,100,125,0:LINE140,125,0:LINE133,130
,0:LINE100,122,140,122,0:LINE100,95,140,95,0
346 LINE100,125,100,92,0:LINE140,92,0:LINE140,125,0
:LINE112,122,112,100,2:LINE128,122,128,100,2
347 LINE117,148,106,127,0:LINE133,127,0:LINE125,148
,0:LINE117,148,0
348 FORI=0T02:OUTPUT"e",101,120-8*I,0:OUTPUT"e",134
,120-8*I,0:NEXT:OUTPUT"8*",115,138,0:CH=18:RETURN
359 * CHEMINEE D
360 PLOT175,128,35,47,2:F0RI=0T020:PLOT176+I,81,1,1
+8*I,2:NEXT:PLOT197,81,13,18,2:PLOT181,125,8,42,0
363 LINE175,128,175,81,0:LINE197,64,0:LINE197,128,0
:LINE210,128,0:LINE175,86,197,71,0:LINE175,128,197,1
28,0:LINE175,125,197,124,0:LINE192,124,192,75,0
364 FORI=0T02:PLOT190+I,125,1,43+I,0:NEXT
365 FORI=0T017:PLOT182+I,129+2*I,1,1+2*I,2:NEXT:PL
OT200,164,6,36,2
366 LINE182,129,200,164,0:LINE205,165,0:LINE196,128
,0
367 FORI=1T03:OUTPUT"e",192,132-15*I,0:OUTPUT"e",17
6,132-12*I,0:NEXT
368 PLOT191,140,3,8,0:LINE190,140,195,139,0:LINE189
,132,195,132,0
375 CH=10:RETURN
379 * CHEMINEE G
380 PLOT30,128,35,47,2:F0RI=0T020:PLOT63-I,81,1,1+
8*I,2:NEXT:PLOT30,81,13,16,2:PLOT51,125,8,42,0
384 LINE30,128,43,128,0:LINE43,65,0:LINE64,81,0:L
INE64,128,0:LINE43,128,0
385 LINE43,125,64,126,0:LINE43,71,64,86,0:LINE47,12
5,47,73,0
386 FORI=0T02:PLOT47+I,125,1,45-I,0:NEXT
387 FORI=0T017:PLOT40+I,163-2*I,1,35-2*I,2:NEXT:PL
OT34,164,6,36,2
389 LINE58,128,40,164,0:LINE35,165,0:LINE46,128,0:F
0RI=0T02:OUTPUT"e",44,120-15*I,0:OUTPUT"e",59,120-12
*I,0:NEXT
390 PLOT48,140,3,8,0:LINE46,139,52,140,0:LINE45,132
,52,132,0:CH=6:RETURN
400 PLOT20,210,205,152,0:TB,CA,EC,CO,PE,TE,LU,CH,TR
1,TR2,TR3,TR4=0:RETURN
410 GOSUB100:GOSUB160:GOSUB170:GOSUB180:RETURN
420 GOSUB100:GOSUB160:GOSUB170:RETURN
430 GOSUB100:GOSUB170:GOSUB180:RETURN
440 GOSUB100:GOSUB160:GOSUB180:RETURN
450 GOSUB100:GOSUB170:RETURN
460 GOSUB100:GOSUB160:RETURN
470 GOSUB100:GOSUB180:RETURN
480 POKE&5FE3,0:POKE&5FE4,&B:OUTPUTCHR*(192),110,9
5,2:POKE&5FE3,196:POKE&5FE4,249:RETURN
500 PRINT"QUOI PARDON":RETURN
510 PRINT"QUOI DONC?":RETURN
520 PRINT"JE NE VOIS PAS CELA":RETURN
530 PRINT"IMPOSSIBLE":RETURN

```

```

540 PRINT"C'EST FAIT":RETURN
550 PRINT"RIEN A SIGNALER":RETURN
560 PRINT"JE L'AI DEJA":RETURN
570 PRINT"FILE VIDE":RETURN
599 * PRESENCE OBJ
600 FORI=0T09:IFOB(I)=PC*100+LTHENGOT0650
620 NEXT:GOTO550
650 FORQ=1T020:TONE70,100:NEXT:PRINT"IL Y A ";0*(1)
:I=9:RETURN
700 IFRE=1THENGOTO600:ELSEIFOU=1ANDCI=1THENPRINT"OU
VERT":RETURN:ELSEGOT0530
710 IFOU=1ORDE=1THENGOT0530:ELSEGOT0550
800 ONGOT0801,802,803,804,805,806,807
801 P3=1:U1=1:RETURN
802 P1=1:U1=1:RETURN
803 P2=1:U2=1:RETURN
804 P4=1:U2=1:RETURN
805 P1=1:U3=1:RETURN
806 P2=1:U4=1:RETURN
807 P4=1:U4=1:RETURN
850 IFOB(W)=1THENPRINTO*(W):PAUSE2
851 W=W+1:IFW=10THENW=0:GOTO3000:ELSEGOT0850
880 FORI=1T0200:TONE10+I,30:NEXT:TONE500,99:RETURN
900 OUTPUT"u",X,Y,3:F1=1:PAUSE2:PRINT"OUBLIETTE"
902 IFPC=19THEND,Y1=1:X1=5:GOSUB910:GOSUB1600:IFCD=
0THENGOTO1000:ELSERETURN
903 IFPC=6THENY1=3:X1=2:P4=1:GOSUB910:GOSUB1600:IFC
D=0THENGOTO1000:ELSERETURN
904 IFGC=22THENY1=0:X1=0:X=120:Y=66:D=2:GOSUB910:GO
SUB1600:F1,T1=0:DH=1:L=3:OUTPUTCHR*(Z+DH),X,Y,0:RETU
RN
906 IFPC=32ANDLP=1ANDCF=0THENPAUSE2:PRINT"UN SOUTER
RAIN":GOTO920
908 IFCD=0THENGOTO1000:ELSERETURN
910 PAUSE1:PRINT"PASSAGE SOUTERRAIN":PAUSE2:RETURN
920 IFCF=1ORFL=0THENRETURN
921 R=INSTR$(1)
922 M=ASC(R):N=N+M
924 IFN=645THENPRINT"CAVERNE:VOUS TROUVEZ UNE CLEF
EN OR QUE VOUS PRENEZ":PAUSE2:PRINT"VOUS RETOURNEZ
EN ARRIERE":CF=1:N=0:OB(7)=1:GOTO900
926 IFN>1000THENN=0:PRINT"VOUS TOURNEZ EN ROND":GOT
O988
930 GOTO920
950 IFCF=1ANDCR=1ANDDI=1THENCLS:GOTO960
952 PRINT"VOUS N'AVEZ PAS TROUVE LES TRESORS RETOU
RNEZ-Y":X1=3:Y1=2:D=1:GOTO1500
960 FORI=1T015:TONE300-10*I,60-2*I:NEXT:OUTPUT"B R
A V O",92,92,0:OUTPUT"VOUS AVEZ REUSSI",70,75,2:CLS:
PRINT"MERCI DE VOTRE VISITE":END
1000 FORZ=1T030:TONE20,80:TONE500,20:NEXT
1001 CLS2:PEO:PRINT"HELAS POUR VOUS L'AVENTURE SE
TERMINE ICI":PAUSE3:CLS2:PRINT"VOUS RESTEZ PRIS
ONNIER DU MANOIR MAIS VOUS ETES BIEN DEFENDU
UNE AUTRE FOIS PEUT-ETRE...":PEN2:END
1490 *DEBUT JEU
1500 D=1:X1=3:Y1=2:A=5000
1510 GOSUBA+1000*D+100*Y1+10*X1
1520 PRINT:PRINT"VOUS VOICI DANS LE MANOIR DU LAC
CHEXIMOU":PAUSE8:CLS:PRINT"LA PORTE DE SORTIE
NE S'OUVRIRA QUESI VOUS ETES EN POSSESSION DES 3
TRESORS QUI Y SONT CACHES":PAUSE10
1530 CLS:PRINT:PRINT"POUR LES TROUVER VOUS DEVREZ D
ECOUVRIR DES OBJETS QUI VOUS AIDERONT A VAINCRE LE
S OBSTACLES ET A TROUVER CES TRESORS":PAUSE10:CLS:
PRINT:PRINT"BOUN COURAGE ET PRUDENCE..."
1560 GOTO2000
1599 *CHANG PIECE
1600 PEN2=0
1650 GOSUBA+1000*D+100*Y1+10*X1
1700 A=5000:C1,C2,T1=0:RETURN
1999 * DEP PIECE
2000 L=3:X=120:Y=66:DH=1:H=0:Z=191
2050 OUTPUTCHR*(Z+DH),X,Y,0:GOSUB3000
2055 OUTPUT"u",X,Y+2,3:IFTR<>0ANDL=8THENGOSUB330
2060 ONDHGOTO2100,2200,2300,2400
2100 Y=Y+8:L=L+5:X=X+4*H
2120 IFY>90ANDX=120THENGOSUB2950
2125 IFY>90THENGOSUB2900:Y=Y-8:L=L-5:X=X+4*H
2140 GOTO2050
2200 ONINT((L-1)/5+1)GOSUB2500,2600,2700,2800
2250 GOTO2050
2300 Y=Y-8:L=L-5:X=X+4*H
2320 IFY<64ANDX=120THENGOSUB2950
2325 IFY<64THENGOSUB2900:Y=Y+8:L=L+5:X=X+4*H
2350 GOTO2050
2400 ONINT((L-1)/5+1)GOSUB2550,2650,2750,2850
2450 GOTO2050
2500 X=X+28:L=L+1:H=H+1
2510 IFX>184THENGOSUB2900:X=X-28:L=L-1:H=H-1
2520 RETURN
2550 X=X-28:L=L-1:H=H-1
2560 IFX<56THENGOSUB2900:X=X+28:L=L+1:H=H+1
2570 RETURN
2600 X=X+24:L=L+1:H=H+1:IFX>168ANDY=74THENGOSUB2950

2610 IFX>168THENGOSUB2900:X=X-24:L=L-1:H=H-1
2620 RETURN
2650 X=X-24:L=L-1:H=H-1:IFX<72ANDY=74THENGOSUB2950
2660 IFX<72THENGOSUB2900:X=X+24:L=L+1:H=H+1
2670 RETURN
2700 X=X+20:L=L+1:H=H+1
2710 IFX>160THENGOSUB2900:X=X-20:L=L-1:H=H-1
2720 RETURN
2750 X=X-20:L=L-1:H=H-1
2760 IFX<80THENGOSUB2900:X=X+20:L=L+1:H=H+1
2770 RETURN
2800 X=X+16:L=L+1:H=H+1

```


DEFENDER

Petit jeu passionnant, où l'habileté de l'ennemi n'aura d'égal que votre rapidité et votre précision.

Frédéric GROUX

Mode d'emploi :
les règles sont incluses.

```

1:REM *Defenders
2:REM *sur PC 15
3:REM *auteur:
4:REM Frederic
5:REM pour HEBD
6:REM OGICIEL
15:"A"CLS:WAIT 0
:CURSOR 8:
PRINT "*Defend
ers*"
18:CALL 58188:
POKE 30286,0,0
20:CLEAR:DIM A$(
7),U$(1)*18,B$(
7),C$(7)
30:PAUSE "vous av
ez 4 vaisseaux

```



```

40:A$(1)="0303010
101":A$(2)="07
07020202":A$(3
)="-0E0E040404"
A$(4)="1C1C08
0808"
50:A$(5)="3838101
010":A$(6)="F0
F0202020":A$(7
)="-6060404040"
60:B$(1)="0103010
10103":B$(2)="
020702020207":
B$(3)="040E040
4040E"
70:B$(4)="081C080
8081C":B$(5)="
103810101038":
B$(6)="20F0202
020F0"
72:B$(7)="4060404
04060":U$(1)="
082A2A1C7F1C2A
2A08":R$(7)="FF"
75:C$(1)="0101010
1":C$(2)="0202
0202":C$(3)="0
4040404":C$(4)
="08080808"
76:C$(5)="1010101
0":C$(6)="2020
2020":C$(7)="4
0404040":W$(7)
="082A1C7F1C2A08"
79:E=4:Y=150
90:RANDOM:D=RND
7:IF Y<5GOTO 1
10
95:WAIT 0:GPRINT
R$:A$(E):
GCursor Y:
GPRINT B$(D):
100:X$=INKEY$:IF
E<>0GOTO 115
105:FOR Z=YTO 1
STEP -20:X$=
INKEY$:IF X$=
CHR$ &18OR X$=
CHR$ &0CGOTO 1
15
109:GCursor Z:
GPRINT C$(D):
GCursor 0:
GPRINT R$:A$(E
):GCursor Y:
GPRINT B$(D):
NEXT Z
110:U=U+1:GPRINT U
$(1):BEEP 3:
GCursor Y:
GPRINT B$(D):
140:D=RND 7
145:IF X$="0"GOTO
150
147:GOTO 90
150:FOR Z=10TO 150
STEP 50
160:GCursor Z:
GPRINT C$(E):
GCursor 0:
GPRINT R$:A$(E
):GCursor Y:
GPRINT B$(D):
NEXT Z
180:IF E=DLET S=S+
1000:GOTO 185
183:GOTO 190
185:GPRINT R$:A$(E
):GCursor (Y-1
):BEEP 2:
GPRINT U$(1):
GOTO 79
190:IF E=D+1OR E=D
-1GPRINT R$:A$(
E):GCursor (Y
-1):BEEP 1:
GPRINT W$:S=S+
100:Y=Y-5:P=P+
1
200:IF P=5GOTO 185
210:GOTO 90
230:IF E<>DLET S=S
-100:Y=Y-5:
GOTO 90
260:WAIT 100:IF S<
0LET S=0
270:PRINT "Game ov
er Score:";S:
POKE 30286,65,
75:GOTO 15

```



CHECK BOOK

Un utilitaire de qualité pour un micro de qualité, ou comment gérer avec plaisir son compte bancaire.

Frédéric MOMMEJA

SUITE DU N°81

```

3150 BEEP:RETURN4550
3170 '= charge -----
3190 DR=1:GOTO3270
3210 '= sauve -----
3230 DR=2
3250 '= cassette -----
3270 IFMM=0THENGOSUB310:RETURN4140
3280 GOSUB1250
3290 TC=CS+LEFT$(MM$,4)+RIGHT$(S
TR$(AA),2)
3300 LOCATE5,5,0:ONDRGOTO3310,3320
,3330
3310 PRINT*CHARGEMENT *****
***:GOTO3340
3320 PRINT*SAUVEGARDE *****
***:GOTO3340
3330 PRINT*EDITION *****
***:GOTO3350
3340 LOCATE5,15,0:PRINT*Positionne
r la bande et*:GOTO3360
3350 LOCATE5,15,0:PRINT*Brancher l
'imprimante et*
3360 LOCATE5,16,0:PRINT*appuyer su
r une touche...*:LOCATE7,17,0:PRI
NT*(ESC->Abandonne)*:MOTORON
3370 IN$=INPUT$(1):MOTOROFF
3380 IF IN$=CHR$(27) THENBEEP:GOTO35
10
3390 LOCATE0,15,0:PRINTSPC(120):L
OCATE8,15,0:ONDRGOTO3400,3460,2300
3400 PRINT*CHARGE *:TC=:OPENTC*FO
RINPUTAS#1
3410 INPUT#1,AV#
3420 FORI=1TONB-1STEP2:IFE0F(1)THE
N3510
3430 INPUT#1,NUM(I),DC$(I),DE$(I),
MO$(I),RUB$(I),OBS$(I),DR$(I),NUM(I+
1),DC$(I+1),DE$(I+1),MO$(I+1),RUB$(
I+1),OBS$(I+1),DR$(I+1)
3440 NEXT
3450 GOTO3510
3460 PRINT*SAUVE *ITC=:OPENTC*FOR
OUTPUTAS#1
3470 PRINT#1,AV#
3480 FORI=1TONB-1STEP2
3490 PRINT#1,NUM(I)|V$|G$|DC$(I)|G
$|V$|DE$(I)|V$|MO$(I)|V$|G$|RUB$(I)
|G$|V$|OBS$(I)|G$|V$|DR$(I)|V$|IN
UM(I+1)|V$|G$|DC$(I+1)|G$|V$|DE$(I
+1)|V$|MO$(I+1)|V$|G$|RUB$(I+1)|G$
|V$|OBS$(I+1)|G$|V$|DR$(I+1)
3500 NEXT
3510 CLOSE#1:LOCATE5,5:PRINTSPC(25
):LOCATE0,15,0:PRINTSPC(180):GOS
UB1290:RETURN4250
3530 '= ventile -----
3550 GOSUB1250:KEYOFF:CLS
3560 IFMM=0THENGOSUB310:RETURN4140
3570 MX:=0:RESTORE3940:GOSUB360:LO
CATE4,1,0:PRINT*CHECK-BOOK
Ventile*:
3580 FORE=65T077:READL$
3590 GOSUB480
3600 Y=E-61:LOCATE0,Y,0:PRINTCHR$(
E):"-LEFT$(L$,6):LOCATE9,Y,0:PR
INTUSINGU$(V#)
3610 NEXTE
3620 FORE=78T089:READL$
3630 GOSUB480

```



```

3640 Y=E-74:LOCATE20,Y,0:PRINTCHR$(
E):"-LEFT$(L$,6):LOCATE29,Y,0:
PRINTUSINGU$(V#)
3650 NEXTE
3660 E=90:READL$:GOSUB420
3670 Y=E-74:LOCATE20,Y,0:PRINTCHR$(
E):"-LEFT$(L$,6):LOCATE29,Y,0:
PRINTUSINGU$(V#)VA:(26)=V#
3680 GOSUB1270
3690 LOCATE0,18:PRINT*RECETTES *I:
PRINTUSINGU$(V#):LOCATE20,18,0:PR
INT*DEPENSES *:PRINTUSINGU$(V#)
3700 LOCATE0,20,0:PRINT*SOLDE DU M
OIS DE "LEFT$(MM$,4)|STR$(AA):L0
CATE26,20:PRINTUSINGU$(V#)
3710 GOSUB230:LOCATE5,23,0:PRINT*A
ppuyer sur une touche...*:IN$=INP
UTE(1):GOTO3820
3730 '= graphe CF -----
3750 GOSUB1250:KEYOFF
3760 IFMM=0THENGOSUB310:RETURN4140
3770 MX:=0
3780 FORE=65T089:LOCATE10,19,0:PRI
NT*Calcul graphe...*:GOSUB480:LOC
ATE10,19,0:PRINTSPC(16):NEXT:E=90
:GOSUB420
3800 '= graphique -----
3820 NX=1000*(INT(MX/1000)+1):H=1
60:SCREEN2:CC=15:LINE(45,177)-STEP
(210,0),CC:LINE(47,177)-STEP(0,-16
2),CC:DRAW*L2R210"
NEXT
3840 FORI=1T02*(NX/1000)STEP2:PRES
ET(47,175-I*1000#H/NX/2):DRAW*CI5R
210":NEXT
3850 RESTORE3960:OPEN*GRP:"FOROUTP
UTAS#1:COLOR15,1,1
3860 FORI=LEN(STR$(NX))T02STEP-1:P
RESET(40)-(LEN(STR$(NX))-I)*6,8):PR
INT#1,MID$(STR$(NX),I,1):NEXT
3870 FORI=0T024:X=I*8+48:Y=175:REA
DC:IFVA(I+1)=0THEN3890
3880 HV=VA(I+1)#H/NX:LINE(X,Y)-ST
EP(7,-HV+1),CC,BF:PRESET(X+1,Y+5):
PRINT#1,CHR$(I+65)
3890 NEXT
3900 PRESET(40,170):PRINT#1,"0":CO
LORP:FORY=66T0116STEP8:PRESET(22,Y
):PRINT#1,MID$(Montant",Y/8-7,1):N
EXT
3910 COLOR7:X=44:FORI=1T033:X=X+6:
PRESET(X,0):PRINT#1,MID$(Depense
du mois de "MM$+STR$(AA),I,1):N
EXT
3920 IN$=INPUT$(1):CLOSE#1:SCREEN0
,,2:COLOR13,1,1
3930 GOSUB1290:KEYON:RETURN4140
3940 DATA "Assurance","Charges","C
arteCredit","Divers","Entretien","
EDF","Epargne","Habilleme","I
mpots","Cadeaux","Loisirs","Loyer
","Maison"
3950 DATA "Nourriture","Ordinateur
","Professionnel","Credit","Retrai
ts","Soins","Telephone","Transpor
ts","Voiture","Vacances","Essence
","Tabac","Revenus"
3960 DATA3,14,5,4,13,6,7,8,9,10,
11,12,2,3,14,5,4,13,6,7,8,9,10,11,
12
3980 -----
4000 GOSUB360:X=4:Y=1:LOCATEX,Y:PR
INT*CHECK-BOOK
Saisie*I
4410 X=1:Y=3:LOCATEX,Y:PRINT*Mois.
...:MM$:LOCATE22,3,0:PRINT*Anne
e...:AAI
4420 X=4:Y=7:LOCATEX,Y:PRINT*Avoir
...:I
4430 X=14:Y=6:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(
1)+CHR$(88):FORT=1T012:PRINTCHR$(
1)+CHR$(87):NEXT:PRINTCHR$(1)+CHR
$(89)
4440 Y=7:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(1)+CH
R$(86)+SPACE$(12)+CHR$(1)+CHR$(86)
I
4450 Y=8:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(1)+CH
R$(90):FORT=1T012:PRINTCHR$(1)+CH
R$(87):NEXT:PRINTCHR$(1)+CHR$(91)
I
4460 X=0:Y=10:LOCATEX,Y:PRINT*Cheq
ue*I
4470 Y=12:LOCATEX,Y:PRINT*Numero.
...:I
4480 Y=13:LOCATEX,Y:PRINT*Debit/Cr
edit*I
4490 Y=14:LOCATEX,Y:PRINT*Date...
...:I
4500 Y=15:LOCATEX,Y:PRINT*Montant
...:I
4510 Y=16:LOCATEX,Y:PRINT*Rubrique
...:I
4520 Y=17:LOCATEX,Y:PRINT*Objet..
...:I
4530 Y=18:LOCATEX,Y:PRINT*Recu le
...:I
4540 IFDB=0THENCH=1
4550 LOCATE7,10,0:PRINTUSINGU4$(CH
4560 GOSUB1370:GOSUB1380:GOSUB1390
:RG=3:GOSUB1400:GOSUB1410:GOSUB142
0:GOSUB1430:RG=7:GOSUB1400:RG=PL:P
L=1
4580 '= mise en fct cles -----
4600 GOSUB 230:GOSUB 820:GOSUB 870
:KEY ON
4620 '= dispatch -----
4640 ONRGGOTO4680,4740,4850,5060,5
160,5220,4850
4660 '= numero -----
4680 X=15:Y=12:TE=1:LT=10:GOSUB100
0:IFRP="THENGOSUB1380:GOTO4700
4690 NUM(CH)=VAL(RP):GOSUB1380
4700 GOTO 5290
4720 '= debit/credit -----
4740 X=15:Y=13:TE=4:LT=1:GOSUB1000
:IFRP="THENGOSUB1390:GOTO4910
4750 IFRP=CHR$(43)ANDDC(CH)=CHR$(
45)THENAV=AV#2*MO$(CH):GOSUB137
0
4760 IFRP=CHR$(45)ANDDC(CH)=CHR$(
43)THENAV=AV#2*MO$(CH):GOSUB137
0
4770 IFRP=CHR$(65)THENGOSUB2570:G
OTO4800
4780 IFRP=CHR$(83)THENGOSUB2840
4790 MID$(DC$(CH),1,1)=RP#
4800 GOSUB1390
4810 GOTO 5290
4830 '= date -----
4850 GOSUB570:X=15:Y=11+RG:TE=1:LT
=2:GOSUB1000:IFRP="THEN4910
4860 IFVAL(RP)<1ORVAL(RP)>31THEN
BEEP:GOSUB1400:GOTO4850
4870 IFLEN(RP)<2THENRP=Z#RP#

```

LEGENDE

THOMSON T07, T07 70, MO 5.



Dieu du ciel ! Le Diable risque de réduire le genre humain en esclavage. Vous êtes chargé par la commission intergalactique des forces militaires (rien que ça), de détruire cette entité maléfique et son royaume maudit.

Patrice BODET



HE DIEU, TU ME LAISSES RÉDUIRE LES HOMMES EN ESCLAVAGE, ET JE TE FILE 10 POUR CENT

TOPE LÀ !

LE DIABLE EST UN CON ! J'AURAI MARCHÉ À 5 POUR CENT.

SUITE DU N°81

```
CHR$(127),4:FORJ=1TO50:NEXTJ:NEXTI
2090 IF LEV<5 THEN SCORE4=SCORE4+(LEV#10
00):LEV=LEV+1:GOTO300:ELSERESTORE:RW=1:G
OSUB300:GOTO840
2100 CLS:IF R5=1 THEN LOCATE16,2:COLOR1:P
RINT"TUNNEL":PRINT:COLOR6:PRINT"BUT:TRAV
ERSER LE TUNNEL EN TIRANT SUR LES VAIS
SEUX ENNEMIS(EN ROUGE).A LA SORTI DU TU
NNEL,TIREZ SUR LE BARRAGE ET S'ENFUIR
PAR DESSUS."
2101 IF R5=1 THEN PRINT:PRINT"DEPLACEMENTS:
JOYSTICK ET ACTION.":PRINT:COLOR3:PRI
NT"REMARQUE:"COLOR6:PRINT"IL FAUT RETAB
LIR LA COURSE DU VAISSEAU CAR IL A TEND
ANCE A MONTER ET A DESCEND DRE.LORSQUE V
OUS MANQUEZ DE FUEL UNE PISTE D'ATTERIS
SAGE APPARAÎT."
2102 IF R5=1 THEN LOCATE2,22,0:COLOR7:PRIN
T"FRAPPEZ UNE TOUCHE POUR COMMENCER.":R$
=INPUT$(1):R5=0
2109 CLS:S=4:SCREEN4,0,0:R$=CHR$(127):BO
XF(0,3)-(39,5)R$,7:BOXF(0,22)-(39,17)R$,
7:X=37:Y=11:RI(1)=0:RH(1)=0:RH(2)=20:RI
(2)=10:FU=500:XH=2:C1=0:C2=0:PK=0:COLOR5
,0:LOCATE0,0:PRINT"LEVEL"LEV:SCORE4=SCOR
E4
2110 A$=GR$(34):B$=GR$(35):C$=GR$(36):D$
=GR$(37):E$=GR$(38):F$=GR$(39):G$=GR$(42
):H$=GR$(43):I$=GR$(44):J$=GR$(45):K$=GR
$(46):L$=GR$(47)
2120 L$=A$+B$+C$+D$+E$+F$+G$+H$+I$+J$+K$
+F$+A$+B$+C$+D$+E$+F$+G$+H$+I$+J$+K$+N$
+G$+H$+I$+J$+K$+N$+G$+H$+I$+J$+K$+N$+G$+H
+$I$
2140 LOCATE0,6,0:COLOR7:PRINTG$+H$+I$:LO
CATE0,16,0:PRINTA$+B$+C$:FORI=37 TO 3STE
P-1:COLOR4:LOCATE1,11,0:PRINTGR$(40)+GR$
(41):LINE(I#0+17,94)-(I#0+23,94),1:LINE(
I#0+17,94)-(I#0+23,94),-1:FORJ=1TO20:NEX
TJ:LOCATE1,11,0:PRINT "NEXT
2150 L$=L$+"
2160 M$=M$+"":FORI=1TOVIE:COLOR7:LOCATE
I+17,0:PRINTGR$(0):NEXT
2170 FORJ=1TOLEV:FORI=0TO40:LOCATE1,2:AT
TRB1,0:COLOR1:PRINT"FUEL:FU:FU=FU-5:ATT
R0,0:IFC1=0 AND FU<300 THEN SCORE4=SCOR
E4-(LEV#100):GOSUB300
2175 IF C2=0 AND FU>300 THEN GOSUB301
2176 LOCATE20,1:COLOR3:PRINT"SCORE:"SCOR
E4
54:LOCATE20,2:PRINT"TEMPS:"TEMPS:TEMPS=T
EMPS-5
2180 LOCATE0,6,0
2190 COLOR7:PRINTMID$(M$,41-I);LEFT$(M$,
40-I)
2200 LOCATE0,16,0
2210 COLOR7:PRINTMID$(L$,41-I);LEFT$(L$,
40-I)
2215 IF FUK100 THEN LOCATEX,Y,0:PRINT "
I=Y+1:GOTO2265
2220 IF RND>.5 THEN LOCATEX,Y,0:PRINT "
":IF FU>100 THEN Y=Y-1:IF Y<7 THEN 820
2230 IF RND<.5 THEN LOCATEX,Y,0:PRINT "
":IF Y<16 AND FU>100 THEN Y=Y+1:IF POINT(
X#0+4,Y#0+7)>-1 THEN 800
2240 ST=STICK(1):STR=STRIG(1)
2250 IF ST=1 THEN LOCATEX,Y,0:PRINT "
":IF FU>100 THEN Y=Y-1:FU=FU-5:IF Y<7 THEN 8
```

```
J=1TO35:NEXTJ
2421 LINE(0,I+42)-(47,I+42),0:NEXTI:PSET
(39,16):R$:FORI=80 TO128:LINE(0,I)-(47,I
),0:FORJ=1TO40:NEXTJ:NEXTI
2422 FORI=128TO135:LINE(0,I)-(47,I),0:FO
RJ=0TO40:NEXTJ:LINE(64,I)-(319,I),-1:PSE
T(80,I),5:PSET(64,I),5:PSET(67,I),5:NEXT
:GOTO2000
2430 ST=STICK(1):STR=STRIG(1)
2440 LOCATEX,Y,0:PRINT "
2450 IF X>0 THEN X=X-1 ELSE ST=0:IF TIR=
0 THEN VIE=VIE-1:IF VIE=0 THEN 840ELSEPL
AY"A3T302L100P0D0P0D0P0D0":GOTO2100
2460 IF ST=1 THEN IF Y<11 THEN Y=Y-1
2470 IF ST=5 THEN IF Y<16 THEN Y=Y+1
2475 IF X=0 AND TIR=1 THEN RETURN
2480 IFCSCREEN(X,Y)>32 THEN 800
2490 COLOR4:LOCATEX,Y,0:PRINTGR$(40)+GR$
(41):LINE(X#0+17,Y#0+6)-(X#0+23,Y#0+6),1
:LINE(X#0+17,Y#0+6)-(X#0+23,Y#0+6),-1:IF
TIR=0 THEN FOR I=0TO35:NEXTJ
2500 IF STR=-1 AND X>8 AND TIR=0 THEN LI
NE(X-1)#0+6,Y#0+6)-(X-8)#0,Y#0+6),3:LI
NE(X-1)#0+6,Y#0+6)-(X-8)#0,Y#0+6),-1:IF
SCREEN(X-8,Y)>32 THEN TIR=1:GOTO2415
2505 IF TIR=1 THEN RETURN
2510 GOTO2430
3000 L$=" "+A$+B$+C$+D$+E$+F$+G$+H$+I$
+A$+B$+C$+D$+E$+F$+G$+H$+I$+J$+K$+L$+M$
+N$+O$+P$+Q$+R$+S$+T$+U$+V$+W$+X$+Y$+Z$
+C1=C2=0:RETURN
3010 L$=A$+B$+C$+D$+E$+F$+G$+H$+I$+J$+K$
+A$+B$+C$+D$+E$+F$+G$+H$+I$+J$+K$+L$+M$
+N$+O$+P$+Q$+R$+S$+T$+U$+V$+W$+X$+Y$+Z$
+C1=C2=0:RETURN
3020 CLS:SCREEN2,0,0:BOX(0,0)-(320,193),
2:FORI=1TO6:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),
4:NEXT
3030 DATA 184,117,231,117,184,117,208,14
9,233,184,239,192,235,151,245,160,270,18
4,277,192,231,132,196,132
3040 FORI=1TO5:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C
,D),1:NEXT:BOX(254,122)-(208,126),1:BOX(
288,150)-(224,146),1:LINE(26,16)-(26,19),
GR$(53),3:LINE(28,19)-(28,22)GR$(53),3
3050 DATA 225,184,280,184,225,160,256,16
0,256,160,207,160,207,160,223,184,256,16
0,280,184
3060 FORI=1TO45:READ A,B,C,D:LINE(A,B)-(
C,D),5:NEXT
3070 DATA 280,183,280,151,256,151,256,16
0,232,127,232,145,256,42,264,47,248,32,2
48,42,240,45,248,45,280,47,280,80,312,11
5,320,115,296,105,304,105,304,97,304,105
3080 DATA 280,95,288,95,288,95,288,87,26
4,85,272,85,272,85,272,76,280,80,280,75,
304,80,296,75,296,75,296,67,320,72,312,6
7,312,67,320,67,312,67,312,75,312,75,320
,80
3090 DATA 256,72,264,72,272,77,264,72,26
4,77,272,77,272,82,288,82,288,87,280,82,
288,87,280,87,288,92,296,92,304,97,296,9
2,304,97,296,97,304,102,312,102,320,107,
312,102,320,107,312,107,232,32,240,32
3100 DATA 240,32,248,37,248,37,240,37,28
0,145,270,110,270,110,256,134,256,134,25
6,145,280,72,280,67,288,67,280,67,288,67
,296,72,304,72,296,67,296,67,304,67,312,
72,304,67
3110 PSET(232,121),5:FORI=1TO14:READ A,B
:LINE-(A,B),5:NEXT
3120 DATA 232,32,240,37,240,45,240,50,24
0,42,256,47,264,47,264,55,272,55,272,47,
280,47,272,42,264,42,272,47
```

GOLF

Un terrain de golf dans votre poche, ou comment démocratiser ce sport à l'extrême.

H.Gael LOZAC

Mode d'emploi : Faire VAC au premier lancement.

```
LIST
1 PRT "AUTEUR...G
REL LOZAC"
2 WAIT 25:G$="":S=1:G$=".....":T=0
3 PRT " *...TG
OLF...*"
4 GSB 700
5 T=1:Y=1
7 IF T>9 THEN 600
8 FOR J=1 TO Q
9 PRT A$(J):"..."
10 PRT A$(J):" PTS"
11 PRT A$(J):" PAR"
COURS:T:D=1:F
=0:E=0:R=0
12 M=INT (RAN#9)+
10
15 N=INT (RAN#10)
+9:IF N=M THEN
15
16 O=INT (RAN#10)
+9:IF O=N THEN
16
17 IF O=M THEN 16
18 IF T=5:IF N+2>1
0:N=16
19 IF T=5:IF M=N:I
F M+N+2 THEN 15
25 IF T>2:GSB T+50
```

Vous êtes sur la pelouse d'un golf et à chaque trou (il y en a 9) apparaît un parcours (attention aux embûches). Une flèche représente le trou que vous devez atteindre et le signe * votre balle. Le temps d'appui sur * détermine la distance de parcours de votre balle. Si elle dépasse le trou, vous la faites revenir en arrière en effectuant la même manœuvre. A vous de doser votre "effort" afin d'éviter les obstacles et d'atteindre la flèche en un minimum de temps.

```
73 IF T=5:IF D=N:I
F D=N+2 THEN 30
0
75 IF T>2:IF D=N T
HEN 300
77 IF T>2:IF D=0 T
HEN 300
80 IF E=5:PRT "S E
SSAIS,DOMMAGE!"
:P=2:GOTO 305
100 IF KEY="*" THEN
100
110 IF KEY="*":D=D+
%:GOTO 110
113 IF D>18:F=2*M-D
-1:O=F+1:PRT "T
ROP FORT!"R=-
1
115 IF F<0:PRT "BER
UCOUP TROP FORT
!":GOTO 305
120 E=E+1:GOTO 50
200 PRT "GAGNE!AU";
E="E":ESSAI"
205 A(J+5)=A(J+5)+4
-E+T+R:NEXT J
210 GOTO 5
300 PRT "BALLE DE L
E":C$,",.PERDU!"
:P=0
305 A(J+5)=A(J+5)-A
BS (M-D)-P
310 NEXI J:GOTO 5
502 N=0:PRT "AV UNE
PENITE!"R=0:RE
T
503 C$=" SABLE":PRT
"AV UN":C$:B$=
":RET
504 C$=" TROU":PRT
"AV UN":C$:B$=
":RET
505 C$=" LAC":PRT "
AV UN PLAN D.EA
U":B$=","":RET
506 C$=" MUR":PRT "
AV UN":C$:B$="/
":RET
587 C$=" ROCHER":PR
T "AV UN":C$:B$
="":RET
508 C$=" CHENE":PRT
"AV UN ARBRE":
B$="":RET
509 C$=" POTEAU":PR
T "AV UN":C$:B$
="":RET
600 PRT "FIN DU PAR
COURS","TOTAUX"
505 WAIT 30
610 FOR J=1 TO Q
615 IF A(J+5):V=A(
J+5):A$=A$(J)
```



FX 702P

AIE! MÉCHANT!

FX P2L 702 PL KRBR 312 XTR

À PART ÇA ÇA VA À MERVEILLE

HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

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

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
BUREAU DISTRIBUTEUR :

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

BIDOUILLE GRENOUILLE

Clic.
...au hasard. Certes, l'armée Chiite ne peut pas se permettre une nouvelle défaite, surtout après les dégâts infligés...
Clic.
...de jeunesse pour les Fender fabriquées au Japon, et pourtant le logo d'origine, cette fois blanc et beige pour ressortir sur les finitions noires qui recouvrent les têtes. Des Stratocaster d'un vert pomme miraculeux, dotées de vibrations...
Clic.

...politique nous fait chier à cause des médias qui en font un plat. Putain, les politicards sont des pros du show-bizz, point. Vous le saviez, vous, que la Calédonie avait un problème indépendant avant que la presse bien éduquée en fasse...
Clic.

...les soussignés, d'une part, et la...
Clic.

...solution complète de Masquerade, de Jean-Michel Lesne : search body, get wallet, move body, open case, get mask, get box, wear mask, s, s, wait, n, e, wait, wait, wait, wait, wait, get phone, say zorch (retenez le code que la voix vous donne), push button, e, e, n, get bra, s, w, s, get book, w, s, s, w, move block, use corkscrew, u, w, s, s, e, open wallet, give dollar, drop wallet, drop gun, e, s, say (numéro de code donné par la voix), wear flower, w, give book, get dollar, e, buy popcorn, search popcorn, wear badge, get popcorn, e, s, give popcorn, w, w, enter office, pull switch, e, n, e, n, search field, wear glove, drop box, s, s, w, s, e, move rock, get ticket, e, n, drop bra, drop rock, w, n, w, get card, w, n, w, n, insert card, drop card, drop watch, s, wear helmet, s, get razor, put mask, shave, wear mask, n, e, s, e, e, n, e, n, get hammer, s, w, use hammer, drop hammer, e, n, get dynamite, s, w, s, drop dynamite, n, d, e, n, w, w, cut block, drop razor, get toothpick, u, w, s, s, s, e, e, get dynamite, s, e, drop dynamite, drop toothpick, s, get bird, w, get snake, e, n, drop ticket, drop helmet, get bra, get rock, insert rock, sling bra, use toothpick, get dynamite, enter cage, free bird, drop dynamite, light dynamite, d, n, n, drop

snake, get box, get earring, n, go door, push button, e, n, w, n, w, w, u, w, s, s, e, e, s, e, wear helmet, put box, get ticket, w, n, w, w, n, w, wear bra, wear earring, drop ticket, n, wear watch, go door...
Clic.
...je me rappelle, il y a dix ans, ce n'était pas si cher que ça. Même en tenant compte de la proportion entre...
Clic.
...génial, surtout le passage où on le voit en train de sauter au-dessus du machin, tu sais, là où il y a la lave et tout. Il y a un truc que...
Clic.
...toujours Jean-Michel Lesne, cette fois-ci avec la solution complète de l'Enlèvement : prendre chèque, bouger corbeille, prendre clé, ouvrir tiroir, regarder tiroir, prendre passeport, n,

...pas faire clic, c'est très désagréable. En plus, il n'arrête pas. Faudrait peut-être...
Clic.
...impulsion que j'ai du mal à expliquer. C'est comme si tu étais dans un toboggan, tu vois, qui descende. Alors t'as l'impression que tes tripes remontent, c'est chouette, quand même. Comme dans une...
Clic.
...information is then read into memory. If skewing was not done and the sectors were in sequential...
Clic.
...et l'éternel Jean-Michel Lesne avec des conseils pour Dark Crystal : premières actions, look, east, get shale, west, west. Trouver Ursu : west, west, north, speak Ursu, look bowl, south, east, east. Poursuivre le jeu : north, dig, get flute, north, east.

Couloirs du château : south, south, west, west, south, south. Sortir du puits : run, go hole, climb, east, south. Fuir : west, east, east, go curtain. Reconstituer le crystal : north, north, west, get scepter, east, east, east, use hook, east, up, east, jump crystal, no, insert shard, kiss Kira...
Clic.
...Mer, Crabe, Crevette, Amour, Moule, Jalousie, Pleurs, Vengeance, Merlan, Haine, Ppppppfffff... C'est partout pareil...
Clic.
...la mineur, mi mineur, ré mineur, mi, non, tu me fais un ré septième, là ! Oui, c'est ça. Et on reprend au la, mi, ré septième et fa...
Clic.
...pas pourquoi aujourd'hui, on peut le faire n'importe quand. Aucune raison pour qu'on le fasse aujourd'hui...
Clic.

... du Sweet Crackers Rennes. On les obtient en composant le 613 91 55, puis * 176000695, sommaire, * ?ABONNE*, "DRT", "DEMO". Ce sont les trois mots de passe nécessaires. Pour le 15900064502, le 17502059203 (VTCOM), le 17506053201 (Centre Mondial de l'informatique), le 177000841DBRS (GCAM) et le 1910006931 (Circé), il suffit de taper le numéro...
Clic.
...délais beaucoup plus longs que prévu, ce qui nous...
Clic.
...étonnant : alors que d'habitude, ils prennent des pseudos comme "Great Crackers Band" ou "Best Elite Cracking", celui-ci a décidé de s'appeler "Prout prout turlut tagada pouet pouet". Et qu'a-t-il craqué ? Des serveurs mono-voie, sur Paris : Devil au 738 61 44, mot de passe V058BQL, Chamonix au 523 53 60, Missive au 261 80 76, le Cesta au 354 78 76 et Viatel au 722 54 03. Nous avons...
Clic.
...s'appelle "Laisse au temps le vent emporter tout". C'est, de très loin, le meilleur...
Clic.
...fin des émissions. Demain...
Clic.



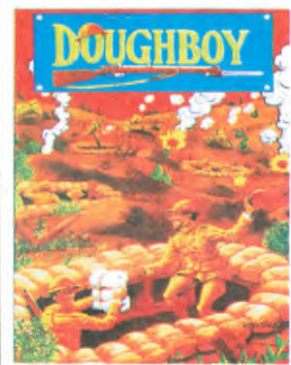
appuyer bouton, n, appuyer bouton, n, s, o, changer chèque, non, e, prendre taxi, n, acheter billet, e, haut, bas, s, prendre taxi, n, e, regarder kiosque, acheter journal, parler marchand, prendre revue, voir durant, o, s, e, regarder buisson, fouiller cadavre, prendre tickets, e, e, e, bas, n, haut, e, n, acheter cigare, bas, pousser lit, prendre clés, haut, s, o, bas, n, haut, o, o, n, n, e, e, e, e, e, bas, n, n, haut, o, n, ouvrir porte, avec clés, n, n, ouvrir meuble, fermer robinet, ouvrir tiroir, regarder tiroir, prendre lampe, s, e, pousser tapis, ouvrir trappe, bas, allumer lampe, s, ouvrir meuble, avec clé, prendre tenaille, n, haut, o, haut, haut, o, s, casser chaîne, avec tenaille, n, tourner bouddha, n...
Clic.

north, listen brook, west, cut pad, east, east, east, east, north, north, use pad, north, east. Sortir du piège et trouver Aughra : look, look, look, look, speak being, yes, moon daughters, north. Trouver le crystal : crystal shard, play flute, get blue, south. Echapper à l'embuscade : go window, south, west. Rencontre avec Kira : help, turn shell, get pouch, go shell, look, look, look. Echapper aux tueurs : south, south, west, north. Dans la caverne : sit down, look wall, north. Rencontre avec les Landstriders : north, north, west, south. Voyage avec les Landstriders : jump on, west, west, west, west, south, west, south. Fuite : jump, grab Kira, west. Entrée dans le château : send Fizzgig, send bars, look, use key, open bars, south.

US GOLD OU L'OR DUR

Si le nom ne vous paraît pas extrêmement instructif, vous serez heureux d'apprendre qu'US veut dire Etats-Unis et que Gold veut dire Or. Ce qui sous-entendrait que tous les produits commercialisés par

US Gold sont fiables à 100%, que vous pouvez les acheter les yeux fermés, etc. Mais il existe des exceptions à la règle. En voici une : **Doughboy** doit son nom aux courageux combattants des tranchées de l'avant-dernière guerre. Vous vous trouvez donc dans une tranchée et votre objectif est de conquérir celle qui vous fait face en éliminant l'ensemble de ses occupants. Pour un sujet original, c'en est un, mais pour ce qui est de la réalisation, attention les yeux ! C'est moche, pas beau et laid, sans parler de l'oubli total d'une mise en condition sonore quand même nécessaire si l'on veut donner l'impression de se trouver sur le champ de bataille. Bref si vous aviez envie de vous l'offrir, vous feriez mieux de le programmer vous-même.



PAS CHER MON FRÈRE

C'est le lecteur de disquettes Atari fonctionnant avec le 800 XL (et par là-même avec le 130 XE) qui baisse et vient se positionner dans les prix les plus bas du marché : 2000 francs TTC pour cette bestiole. Malheureusement les problèmes de rapidité et de capacité ne sont pas résolus par cette modification gigantesque du

COUMBIEN TI DONNES?
2000 ? 1000 ?
500 ? 200 ?
10F ? 3F50 ?
prix (près de cinquante pour cent !). Enfin, il vaut mieux voir ça que d'être aveugle.

CHECK - UP

Quelques infos techniques sur le nouvel (nouveau ?) Amstrad, le CPC 664. Le prix : 4490 balles avec un moniteur monochrome, 5990 avec le même en couleurs. Il sera disponible en Mai. C'est sûr : pas le genre de la maison d'annoncer une bécaune deux ans avant qu'elle sorte. Mais en petite quantité, pas le genre de la maison d'inonder le marché.
Une petite extension, en passant : le second lecteur de disquettes sera vendu à 1990 francs. C'est quasiment donné : le prix d'un lecteur 3 pouces n'était jamais des-

PHICS PEN, GRAPHICS PAPER, TAG, MASK (détermine un motif de pointillés) sont des instructions graphiques. Les instructions existant déjà acceptent plus de paramètres qu'avant. COPYCHR\$ renvoie le code ASCII d'un caractère lu à l'écran. FRAME permet de maîtriser la synchronisation du balayage de l'écran : c'est un joli gadget. CLEAR INPUT vide le buffer clavier (quand même ! Ils se sont aperçus que c'était gênant !). CURSOR contrôle l'affichage du curseur, pardon, du curseur. ON BREAK CONT permet de



pendu au-dessous de 2890 francs. Le basic est amélioré, d'une façon si subtile que les logiciels du 464 sont compatibles avec son grand frère. Les instructions : FILL (remplit une surface fermée), GRA-

proteger légèrement un programme : celui-ci ignorera l'appui sur la touche "ESC". Toute la gestion d'erreurs a été refaite, les routines d'édition et d'affichage numérique aussi. C'est dommage qu'il soit aussi moche que l'autre.

DES PRIX TOUS PETITS

Je vous les annonce tout de suite et je vous dis après ce que ça concerne. La cassette à 120 francs et la disquette à 180 francs. Ca vous dit ? C'est pour Atari et Commodore, ça vous tente encore ? Okay, alors sachez que ce sont les prix pratiqués par **US Gold** pour les logiciels suivants **Pac Man, Dig Dug et Mister Do**. Devant l'immense nouveauté que représentent ces logiciels, on peut s'étonner à juste titre du prix si bas. Quand je pense que Pac Man (version piratée par une société italienne) sous le nom de Dots Man se vend à quarante francs tout mouillé de chaud, on peut se dire que Bally Mid-

way, Namco et Datasoft ne se mouchent pas dans leur manche quand il s'agit de demander des royalties sur leurs produits.



J'AI FAIT UN PETIT CALCUL

Assez simple, qui m'a permis de me rendre compte que la vitesse de transfert de l'information à partir d'un disque laser optique est de 250 Ko à la seconde. Enfoncé, le disque dur. Certains MSX (notamment le nouveau Pioneer) proposent en standard la connexion pour le lecteur laser. Peu de programmes existent pour l'instant sur le marché et tous sont aux Etats-Unis. Mais on peut rêver : vous vous voyez charger toute la mémoire de votre micro en 2 dixièmes de seconde ?

Qu'EN PENSE LE DISQUE DUR ?
DUR!

ATARI, VU DE LA FRANCE

Bonsoir, les petits amis, c'est encore moi et je viens vous bassiner une fois de plus avec l'Atari. Depuis le temps que vous en entendez parler, vous devez être impatients de le voir, de le toucher, de le caresser lascivement, de prendre sa tendre souris dans vos mains calleuses, oui, oui, encore, vas-y, plus fort. Tout d'abord, conformément à la décision américaine de privilégier la version 512 Ko, la version 128 n'a que peu de chances de franchir l'Atlantique. C'est donc du 520 ST que nous hériterons. Pas de prix prévu : Atari France n'a pas reçu d'instructions à ce sujet. De plus, ils ne savent pas dans quelle configuration sera vendu l'appareil. Rappelons qu'aux Etats-Unis, il sera

vendu avec un moniteur couleur et un lecteur de disquettes incorporé pour environ 1000 dollars (1000 dollars, au cours du change, ça fait près de 10.000 balles). Mais il est fort probable qu'il vaille au moins 15.000 balles). Comble de l'horreur : il ne sera pas dans nos vertes vallées avant le quatrième trimestre. Ca va chauffer dur, l'importation parallèle. DERNIÈRE MINUTE : LES IMPORTATEURS PARALLÈLES FONT GRÈVE. OH NON ! PAS ÇA. BOUUN

MINI MIR FAIT LE MAXI

Je vous ai parlé du petit robot (le MIR) coincé entre deux cuves du surgénérateur de Creys-Malville. Il semblerait que celui-ci ait été récupéré cette semaine. Dommage. A lui seul, il était capable d'enrayer ou de retarder la mise en marche du surgénérateur. Ce robot devait être un membre des Amis de la Terre ou de Greenpeace. Après un bon nettoyage et un lavage des circuits, on va le remettre à la tâche : vérifier les soudures des cuves.



LES INFOS TÉLÉ ET LES PIEUX

La télé française se refuse, mois après mois, à se diversifier. Les chaînes privées sont prêtes à envahir le réseau hertzien, mais la législation est comme d'habitude en retard de trois révolutions technologiques. Mais que font les étrangers, se préparent-ils à nous bombarder leurs images à grands coups de satellites et de réseaux câblés ? En l'occurrence **Ted Turner**, fondateur et propriétaire de la seule chaîne à diffuser des infos 24 heures sur 24, la **Cable News Network (CNN)**, se prépare à nous envahir par la tangente. A partir de janvier prochain,

38.000 chambres d'hôtel disséminées en Europe recevront à plein tube cathodique les programmes de CNN, via le satellite Intelsat. Il va faire bon être couché en janvier. LETTRE OUVERTE À M. MITTERRAND : DONNEZ-MOI S'IL VOUS PLAIT DE NOUVELLES TÉLÉS parce que y'en a marre à la fin merci - Jean

C'est nouveau, ça vient de sortir

ON ARROSE

C'est le 7 mai que sera officiellement inauguré l'ANNUAIRE ELECTRONIQUE. Depuis quelques semaines, ce service est disponible au niveau national. Les businessmen des PTT et quelques ministres vont donc en profiter pour se faire sauter le standard à grands coups de champagne. En fait, ce sont les opératrices de saisie qui devraient trinquer. En effet, le fichier de l'annuaire représente plus de 26 millions d'enregistrements. (Approximativement 500 kilos d'ongles

cassés, 324 litres de vernis, 500 000 migraines, 127 332 tubes d'aspirine, 1214 conjonctivites dont 154 aiguës). Le tout est accessible par les quelques 600 000 Minitels actuellement en service.



A LA POINTE DU PROGRÈS

C'est *Micro Application* qui s'y trouve en proposant depuis le début du Sicob Micro un ouvrage général sur l'Atari 520 ST. Sont traités, brièvement mais avec soin, les caractéristiques du 68000, l'architecture du 520 ST, les interfaces, l'interface midi, l'interface vidéo, l'operating system, le CP/M V 3.0, le BIOS du ST, les manipulations à partir de la souris, le travail et la structure du GEM, le Logo (fourni en ROM en option, à la place du Basic)

et les différents langages de programmation utilisables sur la bête. Pour 129 francs, vous pouvez vous payer un voyage tranquille sur la meilleure machine de sa génération et avant sa sortie. Une première non ?



LES GRENOUILLES MENACÉES

Deux anglais viennent d'être arrêtés pour contrefaçon, faux et usage de faux. Ils s'étaient introduits dans de gros systèmes grâce au réseau Prestel (équivalent de notre vidéotex) et à un ordinateur couplé à un modem. C'est la première fois qu'on assiste en Angleterre à une arrestation de cet ordre depuis que la loi sur le piratage informatique a été votée en 1981. Les deux hommes ont pendant

un temps été soupçonnés d'être les auteurs de l'ano-



nyme "The hacker's handbook" (petit guide du pirate) qui fait

LE MEILLEUR JEU DU MONDE

Hobbit, que tous ceux qui possèdent un CBM, un Oric, un Spectrum ou un BBC doivent connaître, va enfin être adapté pour Apple. Des problèmes de droits d'adaptation et d'exploitation pour les Etats-Unis ont empêché de réaliser cette adaptation plus tôt, mais elle devrait être terminée d'ici deux mois. De quoi justifier l'achat d'un Apple. Enfin une bonne raison. Stop! Dernière minute: il va AUSSI être adapté pour Amstrad et MSX. Comme ça, il n'y



à vraiment aucune raison d'acheter un Apple.

ZORRO, RENARD RUSÉ

Après les chevilles qui enflent, Goupil va se gonfler les bourses. La société vient en effet d'être admise dans le temple du business. Première opération: augmentation du capital de 24 millions de francs lourds. Ensuite (si j'ai bien compris) les petits épargnants pourront acheter de l'action Goupil à 140 balles pièce, c'est donné. Sur la lancée, Goupil a annoncé la sortie prochaine de sa nouvelle gamme dont le

Goupil 4 qui sera compatible avec IBM, plein de fenêtres (logiciel MS WIND de chez Mi-



crosoft). Ça baigne pour le renard rusé qui va bientôt faire sa loi.

EDUCAT-HIPS

C'est Hatier, grâce à ses logiciels éducatifs, qui va embrigader nos chères têtes blondes sur la pente savonneuse du vice!



Non... Les logiciels eux-mêmes ne sont pas en cause (normal: on les attend pour les tester) mais le serveur Minitel sur le-

quel on peut obtenir des informations les concernant. Composez le 614 91 66 et demandez le serveur DISCO. Disco, c'est l'abréviation non pas de disco-music, mais de discount. En fait vous vous trouvez sur un serveur qui sert d'abord à se bourrer la gueule 24 heures sur 24 (vous pouvez commander tous les vins et alcools que vous désirez, à n'importe quelle heure, à condition de payer par Carte Bleue) et accessoirement si vous avez le temps vous pouvez profiter du descriptif disponible sur chacun des jeux Hatier.

Enfin voilà de l'informatique éducative bien conçue: une leçon d'anglais, un gorgéon de picrate. Merci Monsieur (ou Madame, on n'a pas été présentés) Hatier.

EXEL JOURNAL

Tous les constructeurs d'ordinateurs se sentent une âme de journaliste, il est de bon ton de

EXELEMEN VÔTRE



initiation trucs & astuces

grand concours de logiciels - inédites à gagner

faire sa petite revue bimestrielle dès que les ventes dépassent 12 ordinateurs. Exelvision n'échappe pas à la règle et voici le petit rejeton né des amours d'un EXL 100 et d'une rotative d'imprimerie. Le numéro un est assez bien fait avec des programmes, des cours d'initiation au basic à deux niveaux, des trucs et astuces et même un concours pour gagner une imprimante. Exelvisionnaires, vous avez déjà votre club d'utilisateur, voilà votre journal, avec les 9.000 ordinateurs vendus à l'éducation nationale vous ne serez plus jamais seul, surtout si vous avez un modem. 100 francs l'abonnement annuel.

QUI A DEULIGNE DEULIGNERA

Ah, comme le temps passe et comme les passions tombent. Je vis le jour où les deulignes se précipitaient sur nos frères ordinateurs comme la vague sur la coquille de noix. Mais aujourd'hui rien ne va plus! Le temps passe, l'intérêt trépassé... C'est la dure loi de la vie.

Listing CANON

```
1 CLS: INPUT "IA: "; IA: FOR I=12 TO 17: FOR J=7 TO 00ST
EP-1: P=POINT(I, J): U=56*(P-1)+32*(P=0)
2 V=10*(J=0): W=13*(J=0): LPRINT I, OCHR(
-U)+CHR( (V)+CHR( (W)): NEXT: NEXT: GOTO 1
```

Marc ZICHO fait son possible pour vous détendre la rétine, saurez-vous en profiter ?

Listing ORIC 1 ATMOS

```
1 POKE155,255
2 PRINT "Faire LIST et oter la
ligne 21845."
```

Henri CHARBONNEAU dumpa la mémoire de son Thomson en deuligne, fabuleux, prodigieux, unique!

Listing THOMSON

```
1 CLS:DEFSTRK-Q:K=" " :M="000":INPUT "Adre
sse de debut";A:FORT=0T0213:N=HEX$(A):N
=LEFT$(M,4-LEN(N))+N:PRINTN+K+K:FOR I=0T
07:P=HEX$(PEEK(A+I)):P=LEFT$(M,2-LEN(P))
+P:PRINTP+K: NEXT:PRINTK:FOR I=0T07:B=PE
EK(A+I):B=B-(46-B)*(B<32)+(B>127):PRIN
TCHR$(B):NEXT
2 A=A+8:0="":D=INKEY$:IFO="" THENNEXTELSE
END: Ce programme permet de lire la
memoire. Il donne l'adresse, le contenu
des octets en hexa et leur traduction en
clair. INPUT permet la saisie en hexa
(Ex: &H6F0).
```

Richard REYNAUD emporte la mer dans son micro, rien de tel à regarder avec un coquillage sur l'oreille: un spectacle son et lumière.

Listing AMSTRAD

```
1 CLS:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,6:INK
3,1:C=2:FOR I=-635 TO 1275 STEP 2
:C=-2*(C=4)-3*(C=2)-4*(C=3):PLUT I
,400,-C*(C>4)-(C=4):DRAW 320,200:
DRAW I,0:NEXT:LOCATE 3,13:PRINT "M
ULTICOLEUR":LOCATE 26,13:PRINT "EN
MODE 1 !!!":CALL &B006
2 FOR I=1 TO 40:INK 1,6:INK 2,1:IN
K 3,24:FOR J=1 TO 70:NEXT:INK 1,1:
INK 2,24:INK 3,6:FOR J=1 TO 70:NEX
T:INK 1,24:INK 2,6:INK 3,1:FOR J=1
TO 70:NEXT:NEXT:CALL &B006:GOTO 2
```

Jean-Michel DOUCET déclare le 1er mai jour de l'année et fournit de quoi réaliser n'importe quel type de banderoles, bandant non ?

LA NUIT DES MORPIONS

Alors là, bonjour le piège! Comment ai-je pu croire un instant que cette soirée serait autre chose qu'un sinistre ratage. Comment ai-je pu annoncer "La nuit des puces" en pensant qu'elle pourrait vous intéresser? Pardon, pardon, excusez-moi de vous avoir peut-être empêché de dormir, empêché de programmer ou d'honorer votre compagne ou votre compagnon du moment. Vous l'avez vu, cette émission de TF1 soporifiée par Georges Leclère a définitivement déshonoré votre poste de télé samedi dernier. Elle n'était regardable que par les mamans des protagonistes de l'émission, mamans qui étaient peut-être fières de voir leur rejeton sur les écrans magiques mais qui n'ont pas dû le rester longtemps. Comment peut-on dil-

gatoire devront-ils continuer à casquer pour les projets nul-lards de TF1 et de TF01, sa fi-



bouffe

liale organisatrice des plus beaux ratages de l'année? Les autorités télévisuelles, hautes ou basses, sont-elles si impressionnées par l'aura de l'informatique qu'elles ne sont pas capables de faire la différence entre une émission de télé normalement inintéressante et une nuit complète d'inepties mercantiles? C'est pourtant pas compliqué de s'apercevoir que Georges Leclère et TF01 ne sont pas capables de faire mieux que Pik et Poke et Colegram ou que Tify qui sont déjà des monuments en matière de taux d'écoute faiblards. Pourquoi confier une nuit complète à ces équipes? Il ne manque pas de vrais organisateurs et de vrais animateurs à la télé. Mais peut-être que Michel Chevalet ou François de Closet n'ont pas envie de s'emmerder à faire des émissions

pour des postes de télévision éteints! Ceci dit, si vous avez vu l'émission, ne vous imaginez pas que les pseudo-branchés qui y participaient se soient moins ennuyés que vous. Six collaborateurs de l'hebdodo étaient présents, ils se sont autant amusés que pour l'enterrement de Brejnev en diffusion intégrale commenté en russe par Zitronne. Le buffet était mesquin et dégoué, la bière de mauvaise qualité, le vin aigre et l'émission probablement encore plus pénible de l'intérieur. Heureusement que nous avons réussi à piquer la réserve de vouiski de Micro7 et que nous avions apporté un jeu de cartes. Il n'y avait que Carali qui était content parce qu'il a réussi à approcher Sapho (pas assez près à son goût).



has been

La nuit des puces et des branchés? Oui, mais les puces sont des morpions asthmatiques mal branchés sur un courant négatif.



le roi débranché

pider des millions de francs lourds dans des projets aussi chiants? Les cochons de payeurs de la redevance obli-

PETITES ANNONCES GRATUITES

AMSTRAD CPC 464 CHERCHE contacts uniquement sur région BRIE CONTE ROBERT pour échanger des logiciels (jeux et utilitaires), idées, des documents et des trucs. Jacques LEFEVRE. 20 avenue du docteur Laennec 77170 BRIE CONTE ROBERT. Tel : 405 41 34.

CHERCHE possesseur D'AMSTRAD CPC 464 pour échanger des programmes. Frédéric JACQUET. "Le Hameau Des Planchettes" route de Valeille 42110 FEURS.

VENDS AMSTRAD VERT garantie 6 mois + livres : 2600 F. Tel : (32)-45 06 86 après 19h.

VENDS AMSTRAD CPC 464 VERT + joystick + programmes + imprimante Seikosha GP 100 + revues + livres. Christian BIZEUL. rue du Marais vivaise 02000 LAON. Tel : (23) 79 49 73.

APPLE

CHERCHE programmes pour APPLE IIc ou IIe. Denis POUCHARD. Cheppes la Prairie 51240 LA CHAUSSEE/MARNE. Tel : (16 26) 67 74 52.

VENDS ou ECHANGE + de 100 programmes pour APPLE IIe, IIc, II. CHERCHE également correspondant. Frédéric DUFOUR. 30 rue A Staincq 59610 FOURNIES. Tel : (27) 07 25 après 17h.

VENDS Apple //c + moniteur couleur + Joystick (tous garantis) + livres ("les ressources de l'Apple //c", "Cleps pour l'Apple //c"). Valeur 15500 Francs, prix demandé : 12000 francs à débattre. Tel : (1) 666 60 39.

VENDS logiciels de jeu d'origine pour Macintosh avec factures d'achat à 50% de leur valeur : Pierre molle, Reversi, Alice sur l'échiquier, Macflush, Macattack. Philip MACKINNEY, 127 rue de la faisanderie, 75116 Paris. Tel : (1) 503 01 48, soir et week-ends.

ATARI

Vends Atari 2600 + manettes + 11 K7 : 750 F. Eric : (6) 430 15 01.

Vends Atari 800 XL + lecteur de K7 + Manette de jeu Atari + Interface Péritel PVP 80 + Livre : Connaître le Basic Atari + jeu : Bristles. Valeur neuf : 3800 F. Sous emballage d'origine : 1800 F. Tel (3) 461 12 18. Matériel de Janvier 1985.

COMMODORE

VENDS COM 64 (sous garantie) + lecteur de K7 + joystick Spectravideo + introduction au basic (livre + 2 cassettes) + 60 jeux : 4000 F. Tel : 576 77 73.

CHERCHE The Mask of the Sun pour COM 64 à échanger contre The Dallas Quest ou The Seven Cities of Gold ou Summer Games et VENDS autres jeux : Chopflifer, Jumpman, Pitfall 1 et 2 : 50 F. pièce. Ultima 2, Grand Master etc... : 150 F. pièce. Serge DURAND. Les Alisiers 1338 BALLAIGUES. SUISSE.

VENDS COM 64 + drive 1541 + moniteur + lect K7 + nombreux jeux utilitaires + livres + poignées : 7000 F. Tel : (20) 84 35 97.

VENDS pour COM 64 magnéto 1530 au plus offrant. Tel : (61) 64 30 05.

COMMODORISTE ECHANGE astuces, idées, programmes. Pierre KIRSCH. 6 rue du village 6798 AUBANGE. BELGIQUE.

VENDS ou ECHANGE pour COM 64 programmes de jeux ou utilitaires sur disk ou cassette. Tel : 381 52 58 après 19h.

ACHETE lecteur de disquette VIC1541 pour COM 64 : 2000 F. maximum. ECHANGE 600 programmes sur K7. Pierre BOU-TAVANT. 7 rue de Verdun Couchey 21160 MARSANNAY LA COTE. Tel : (80) 52 22 69 après 18h30.

VENDS COM 64 PAL + drive 1541 + 1530 + imprimante MPS 801 + livres + nombreux jeux + joysticks. J.C. ROULIE. 131 rue des Bas 92600 ASNIERES. Tel : 799 22 60.

CHERCHE possesseur COM 64 pour échange d'idées et de programmes sur K7 uniquement. Michel PAUL. 3 chemin des Oiseaux 4880 SPA. BELGIQUE.

CHERCHE lecteur de K7 pour COM 64 : 150 F. maximum + logiciels. Pascal MARTIN. 120 B rue des Pyrénées 75020 PARIS.

VENDS COM 64 + prise péritel + datasette 1530 + 100 jeux commerciaux en LM + 3 livres : 3000 F. Bruno BARDIN. 88 rue du Docteur Charco 42100 SAINT ETIENNE. Tel : (77) 57 24 56 après 20h.

VENDS COM 64 + magnéto + 8 K7 + 1 joystick + 2 livres et divers HEBDOGICIELS : 2700 F. Annie RASSENEUR. 16 20 rue des Fiactres 59650 VILLENEUVE D'ASCQ. Tel : 04 66 44 après 20h.

Cherche possesseurs de Commodore 64 pour échanger, vendre ou acheter jeux et utilitaires. Michel BROISIN. 11 allée du Parc les Ervues. 74300 Cluses. Tel : (50) 98 41 84.

Vends Commodore 64 RVB + Drive 1541 + magnéto + nombreux logiciels originaux (dans leur emballage) + joysticks (Atari, Quick Shot II) + bouquins : 7000 F. à débattre. Corinne : (1) 348 18 61.

Vends Commodore 64 + lecteur de K7 (les deux, valeur : 3000 F.) + documentations + livres + 120 logiciels (valeur 16000 F.). Prix : 7000 F. Jean Lionel LEHMANN. 1 place de l'Eglise, 67300 SHILTIGHEIM.

VENDS ou ECHANGE programmes de jeux ou utilitaires pour COM 64. Laurent LECOMTE. 16 avenue Jean Léger 74500 EVIAN. Tel : (16 50) 75 23 24.

HECTOR

VENDS HECTOR très peu servi + cassettes de jeux et programmes : 3500 F. Tel : (47) 64 55 37.

VENDS HECTOR 2 HR : 2800 F. + jeux sur cassettes Baroud : 70 F. + Base spatiale : 50 F. + Galaxius : 70 F. + Formule 1 : 70 F. ou le tout : 2990 F. Claude BRANCOURT. 7 rue Jacques Monod 59360 LE COTEAU. Tel : 77 83 61.

VENDS HECTOR 2HR 48K + péritel + 12 logiciels : 5800 F. Tel : (84) 56 31 59 après 18h.

VENDS HECTOR HRX 64K Forth + Basic IIIX + assembleur Forth : 3700 F. Jean Louis THOMAS. 15 rue du docteur Denoyelle 37000 TOURS. Tel : (47) 66 52 96.

VENDS HECTOR BR 16K + 1 cassette basic + 2 cassettes de jeux (Grenouille et Envahisseurs) + livre de basic pour HECTOR + 2 joysticks : 3000 F. Ludovic OLIVER. 21 rue Théophile Harrault 49170 ST GEORGES S'LOIRE. Tel : (41) 39 15 73.

VENDS HECTOR 2HR + 16 cassettes de jeux + livre + apprentissage basic par cassette + 2 joysticks neufs. M. GUILLEMIN. 231 rue de la Vigne 80260 FLESSELLES. Tel : (16 22) 93 74 26 le soir aux heures de repas.

ORIC

Vends Atmos + Péritel + Alimentation + Bloc d'alimentation + Cordon magnéto + Adaptateur UHF + 11 K7 + livres : 3000 F. Raoul SIGNORET. 27 Mas Castel, 34570 VAILHAUQUES. Tel : (67) 55 47 97.

Cherche contacts sur la région parisienne pour échange de logiciels sur Atmos. Cherche aussi écran couleur ou TV pour moins de 1000 F. D. DEGRE, 15 avenue Gambetta, 92410 VILLE D'AVRAY. Tel : (1) 709 39 35.

Vends Atmos 48 Ko (garanti 6 mois) + 6 K7 de jeu (Aigle d'or, Hobbit...) + livres + documentation + divers listings + cordon Péritel + alimentation : 1800 F. Magnéto K7 Hermès : 200 F. Calculatrice TI 58 C (avec docs, module général, listings) + Chargeur d'accus : 350 F. Olivier BERCOVITZ. 4 ave Courte-line, 75012 PARIS. Tel : 345 20 85

Vends Oric Atmos (1 an) + Interface manette programmable + manette (Quick Shot II) + synthé parole + câble télécommande magnéto + Interface CGV (télé sans Péritel) + Théorie (4) + 3 livres + 2360 F. de logiciels (B.A.B.A pour Oric). Valeur plus de 7000 F. Vendu 4490 F. Stéphane MAUCONDUIT. 2 ave Cornelle, 76380 CANTELEU. Tel : (35) 36 11 78.

Je vends 14 K7 originales (jaquettes, modes d'emploi, boîte) et 11 copies superbes, tout cela dans 2 pratiques mallettes de transport avec 6 livres et 60 listings divers. Mise à prix : 2000 F. En PRIME à l'heureux acheteur du lot : 1 Oric 1 + cordons + Prise et alim Péritel + Magnéto + Transformateurs. Excellent état, emballage d'origine. Jean-Louis ROUCHY : 985 00 43 (après 18h).

Vends imprimante 4 couleurs pour Oric + Câbles + Manuel + Garantie 6 mois + Papier en rouleau : 1800 F. Vends aussi adaptateur N et B pour Oric : 100F. Joystick Quick Shot I : 100 F. Philippe : (56) 85 26 37.

TEXAS

VENDS extension mémoire 32 Ko pour TI 99 (état neuf) : 1100 francs. Guillaume FORTIN, 12 passage Cottin, 75018 Paris. Tel : 255 60 04 après 16h40. (NDLMC : 16h39?je peux pas !)

THOMSON

Vends MO5 sous garantie + lecteur enregistreur de K7 + 2 livres + manettes de jeu + nombreux jeux (Airbus). Remise 15 %. Tel (heures de repas) : (84) 33 07 93.

Vends Thomson MO5, cause double emploi, neuf (avril 85) : 1800 F. à débattre. Tel : (6) 457 50 40 (après 20 h).

Vends TO7 avec prise Péritel Moniteur + Cartouche Basic memo 7 + Magnéto + 14 livres + logiciels + K7 + revues + programmes : 2200 F. Eric : (6) 430 15 01.

Vends pour TO7, TO7-70, à 50 F. pièce. Troff, Zaptrak, Tirailleur. Tel : 404 03 06 (après 19h).

Vends région Moulins : TO7 + Basic + Pictor + Magnéto + Transfo + Bouquin de référence + nombreux programmes + Bidul, Roger et Paulo, Pingo, Poker, PulsarII : 3400 F. Denis LAFONT : (70) 46 21 23.

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 FIDELITY 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.	

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

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10 h A 19 h

BLANC BERNARD
INFORMATIQUE BUREAUTIQUE LYON

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

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

ASSISTANCE TECHNIQUE - LOGICIEL - FORMATION

VIDEO SHOP

L'espace le plus micro de Paris

VIDEO SHOP, c'est le plus grand choix de logiciels au m². C'est aussi de très nombreuses marques :

- ATARI
- AMSTRAD
- SINCLAIR
- LANSAY
- MSX
- ADAM
- COMMODORE
- THOMSON
- EXELVISION

Passez nous voir nombreux A LA FOIRE DE PARIS [STAND 2L26], nous vous y attendons jusqu'au 8 mai.

50, rue de Richelieu 75001 PARIS. 296.93.95
251, bd Raspail 75014 PARIS.

VISMO

Vente informatique service micro ordinateurs

ORIC, SINCLAIR, AMSTRAD
Moniteurs couleur et N/B.
Tous périphériques
ASSEMBLEUR MONAMS
Recommandé par Hebdogiciel

VISMO SERA PRESENT A LA FOIRE DE PARIS du 27 avril au 8 mai 1985
BAT. II niveau 2. stand K20

Venez vite chercher votre carte d'invitation à l'un de nos magasins.

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

VIDÉO 107 INFORMATIQUE

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

PLACE DES FÊTES
75019 PARIS

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

Tél. : 201.22.34 - 201.46.09

GENERAL

le temple d'AMSTRAD

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

CADEAU DE BIENVENUE
à tous les fidèles munis de cette annonce

10, boulevard de Strasbourg 75010 Paris ☎ 206.50.50

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

PETITES ANNONCES GRATUITES

Vends ZX Spectrum "+" 48 Ko Péritel : 1700 F. Microdrive + Interface ZX 1 + Interface Joysticks + Traitement de Textes : 1200 F. Nombreux livres, K7 jeux et utilitaires. Tel : 330 16 66.

Echange de jeux pour Spectrum 16 et 48 Ko et pour Atari 600 et 800 XL. Liste sur demande, réponse assurée. Régis MADEC, 1 rue Solférino, 29200 BREST, tel (98) 44 07 40.

VENDS ZX 81 + clavier mécanique + mémoire 16 KO + 6 logiciels (jeux) + branchements TV. et magnéto + livre "ZX 81 basic Cours de Programmation" : 1250 F. Tel : 726 57 14 demander Ludovic après 19h.

CHERCHE pour ZX 81 programmes, idées, astuces, contacts. M. VAUTRAVERS, 8 rue Auguste Laurent 52200 LANGRES. Tel : (25) 85 21 93 après 19h30.

VENDS ZX 81 + carte mémoire 16 K + carte de haute résolution graphique + transformateur + logiciels de jeux + logiciel "Fast Load" + nombreux listings + livres de programmes : 1700 F. Tel : (61) 09 61 79 demander Jean Marc.

VENDS ZX 81 + extension 16 KO + clavier ABS + alimentation + 2 K7 de jeux + manuel en français + livres de programmation : 850 F. Tel : (50) 49 12 22 après 18h demander Satoshi.

VENDS ZX 81 + 2 K7 (Echec et Simulateur de vol) + livres : 700 F. Possibilité d'échange contre une imprimante compatible AMSTRAD. Tel : 278 50 18 le soir.

VENDS ZX 81 + 16 K + clavier ABS : 750 F. + TV. NB. portative 31 cm Radiola : 600 F. + lecteur de K7 Thomson : 300 F. Guy MALET. BP 29 94267 FRESNES cedex.

Vends ZX81 + 16 Ko + Clavier ABS + Manuel français + 2 K7 de jeu + 1 livre de programmation + 8 Ordi 5 + 4 HHHebdos (tout en très bon état) : 800 F. à débattre. Satoshi KURODA : (50) 49 12 22 (après 18h).

Vends ZX81 + 16 Ko + cinq K7 + nombreux programmes + livre sur ZX81 : 850 F. Hervé DA COSTA 15 rue de Thérouane, 62430 Sallaumines. Tel : (21) 78 90 18.

Vends ZX81 + 16 Ko + Clavier ABS + Alimentation + 5 logiciels + nombreux programmes et revues : 800 F. Patrice LANCELOT, 30 rue TARTINOIS, 91820 Boutigny sur Essonne.

DIVERS

VENDS JET 25 RADIOLA + 1 manette + 14 jeux : 500 F. Tel : (99) 33 12 38. Demander Olivier après 17h.

ACHETE vos anciens numéros d'HEBDOGICIEL et de Théophile à prix réduit. CHERCHE correspondant possédant ordinateur Thomson pour échange d'idées et de programmes. Sylvain SIMON, 64 rue JJ Rousseau 21000 DIJON. Tel : (80) 74 24 70 le soir.

VENDS DRAGON 32 K couleur + Péritel + UHF + manettes + 100 programmes + magnéto + livres : 2500 F. Tel : (37) 21 51 69.

ACHETE Micro 7 n° 1 à 25 et HEBDOGICIEL n° 1 à 65. Bruno DA COSTA, 19 allée de la Prairie 77490 CHELLES LES COURDREUX. Tel : 020 52 18.

VENDS HP 11 C : 500 F. Tel : 965 28 68 après 17h.

VENDS HP 41 C : 1100 F. + lecteur cart. + 68 cart. : 900 F. + 4 extensions mémoire : 200 F. + module Math : 200 F. + Module Finance : 300 F. + Module jeu : 200 F. + nombreux livres gratuits. Tel : 365 02 58.

ACHETE carte graphique QUICKSILVA ou échange contre les logiciels. Michel POULAIN, 23 rue du Dr Potain 75019 PARIS. Tel : 206 92 25.

VENDS CBS + 9 K7 + DONNE à l'acheteur un ZX 81 + extension 16 KO + clavier ABS + programmes + livres + 12 tilt + 2 softs du commerce : 3500 F. Tel : (16 61) 76 23 37.

VENDS MATTEL + 8 cassettes : 1100 F. Tel : 834 09 77 demander Bruno.

RECHERCHE HEBDOGICIEL du n° 1 au 56 à acheter ou à échanger contre Programmes, ou menu monnaie ou documentation sur CBM 64. Laurent SZWARC, L'Aunay 60850 ST GERMAIN DE FLY.

ECHANGE console CBS électronique avec 9 K7 contre un lecteur de disquettes pour COMMODORE 64. Tel : 095 99 99 aux heures de bureau.

VENDS ADAM CBS (80K) + imprimante + traitement de texte + digital data drive + K7 basic applesoft + 1 K7 vierge formatée + console Colévision : 3600 FF. ou 25000 FB. Patrick TASSET, 14 rue de la Vallée 4498 BASSENGE, BELGIQUE. Tel : 041 86 24 45.

VENDS DRAGON 32 péritel + unité de disques + poignées de jeux + livres + magnéto + nombreux programmes sur disk et K7 : 5200 F. Tel : 006 42 83 le soir et le week-end.

VENDS mini Orgue électronique type CASIO PT 20 29 touches monophoniques, 7 sons pré-réglés, 17 rythmes, 9 accords, fonction exécution avec mémoire (508 pas) maximum : 600 F. Tel : 594 49 38 demander Thierry.

CHERCHE généreux donateur d'ordinateurs de poche (Casio, Sharp, Canon XO7) pour jeunes voulant créer un club. Accepte ordinateur même en panne. Jean ARCHAMBEAU, Chaussée de Rochefort 19 5406 MARLOIE, BELGIQUE.

ACHETE HEBDOGICIEL n° 9 à 28 et n° 46 : 100 F. maximum. Luis GODINHO, 149 rue de la République 39400 MOREZ.

VENDS revues informatiques à 50 % du prix d'achat (Hebdogiciel, Micro 7, L'oi, Vo, Svm, Basic Plus, Abc etc...) + le tout micro 84/85 à 70 F. Fabrice PAGE, 5 sente de la Brenne 78310 MAUREPAS. Tel : (16 3) 051 53 58.

VENDS LASER 200 + couleur + son + branchement sur antenne TV. + extension 16 K + magnéto K7 + diverses revues et cassettes de jeu ou d'initiation. Jacques MUYARD, 25 rue des Vennes 39200 SAINT CLAUDE. Tel : (84) 45 36 08 ou 45 11 00 aux heures de bureau.

CHERCHE émetteur récepteur 44 canaux portable genre Talki-walky avec chargeur en bon état. Franck HERAN, 24 résidence les Sorbiers 14610 COLOMBY SUR THAON.

VENDS CBS coleco + cartouche Donkey Kong : 950 F. + module Turbo : 400 F. + cartouche River raid : 200 F. + Donkey kong JR : 250 F. + adaptateur cartouche ATARI : 400 F. + Pitfall : 150 F. + Pitfall 2 : 250 F. + boîte de rangement cartouches : 60 F. ou le tout 2500 F. Laurent TONINELLO, 9 rue du Puit de la Chaîne 72000 LE MANS.

VENDS VG 5000 + lecteur de cassettes + 1 livre "102 programmes pour VG 5000" + 6 logiciels : 1800 F. Claude FEDE. Chemin des Eyssarrettes 13122 VENTABREN. Tel : (42) 28 76 84.

ETUDIANT fauché CHERCHE généreux donateur ou vendeur pour un prix minime de CANON XO7, PC 1500, PB 700, ou tout autre portable. Rembourse frais d'envoi. M. TALARD, 3 place du Chatelet 71100 CHALON SUR SOANE.

VENDS LASER 200 + extension 16 K + K7 nombreux programmes + revue "laser info" + 2 livres : "Jouez au laser", "Les mystères du laser" : 1450 F. ou ECHANGE contre un CANON XO7 ou un ZX 81 + 16K. Grégoire HUMBLOT, 41 rue de la Charletterie 86000 POITIERS.

CHERCHE programmes HEBDOGICIELS N° 1 à 15. Bruno MERCIER, Champmilan Bt X n° 544 03000 MOULINS.

ACHETE vieilles calculatrices en bon état et à bon prix. Remboursement des frais de transport. Tel : (20) 95 00 13.

VENDS VIDEOPAC JET 47 + joysticks + basic + Echecs + Course de voiture + Bataille de l'espace + Space monter + Labyrinthe + Concours de sauts + Pacman 1 et 2 : 3000 F. Tel : (20) 95 00 13.

TO7, TO7 70, MO5

Je vends un magnifique MO5 avec magnéto + Crayon optique + Manuel + Basic MO5 et TO7-70 + 42 programmes de jeu + Pulsar II + Eliminator + La course aux lettres. L'ensemble garanti pour 10 mois (1 an pour le crayon et le magnéto). On discute à partir de 3400 F. CPL Luis FOGUETE, 1 RE, CAPLE SAI, Quartier Vienot, 13400 AUBAGNE.

Vends TO7 + magnéto + Basic + Pictor + Trap + ext Jeux + 2 K7 + livres : 2000 F. Claude LE STRAT, 25 rue du Fortin, 78180 Montigny Le Bretonneux. Tel 044 04 55.

Vends Memo 7 "Tridi 444" (450 F.) cédé : 250 F. Sébastien PIERRON, Lotissement St Charles, 54120 BACCARAT. Tel : (8) 375 20 01.

SPECTRUM

Vends Spectrum 48 Ko Péritel + Imprimante Alphacom 32 + Interface ZX2 (sous garantie) + Joystick Quick Shot + Magnéto Mondivox FX 327 (sous garantie) + K7 : Démo horizons, maths, direction financière + nombreux livres, revues, catalogues + 30 HHHebdos. Tout en très bon état : 4500 F. Tel : dès 18 h 30 au (61) 66 25 56.

Vends Spectrum + Péritel + Interface manettes + jeux : 1800 F. Tel : 575 83 07 ou 791 47 71.

VIC 20

VENDS logiciels : Avenger : 50 F. + Scramble : 40 F. Tel : 726 50 63.

VENDS ou ECHANGE nombreux programmes Basic et LM + Cartouches Super Expander et Programmer's aid : 150F. Pièce. Patrick GOUIN. "Carrefour de la Chatte" 73140 PEZE LE ROBERT. Tel : (43) 20 22 60.

VENDS VIC 20 + magnéto + 16 KO + revues + synthétiseur de voix + cartouches Atari + 8 K7 de logiciels + 50 programmes à taper + 4 cassettes tapées (programmes d'HEBDOGICIEL) : 2500 F. à débattre. Jean Michel DASSAC, 92260 FONTENAY AUX ROSES.

VENDS VIC 20 + lecteur de cassettes + transformateur + auto formation au basic + 2 K7 + livres + nombreux jeux + Sidewinder et autres + extension 16 K + joystick : 3500 F. Tel : 914 76 03 demander Robert.

Vends Vic 20 (secam) + 32 Ko + Super Expander + Lecteur de K7 + Bouquins : 2000 F. Tel : 782 83 64, Jean-Marie.

ZX 81

Achète pour ZX81 carte HGR. Vends programmes : Stock-car, Scramble, 3D Formule 1... Tel : (61) 39 92 84.



PROMOTIONS MAI
(jusqu'au 31/05/85)
Expédition sous 10 jours sauf rupture

PAS CRAIGNOS... LE CHOIX
Laissez les autres courir dans tous les sens, 500 programmes en stock, ce n'est pas courant...

THOMSON T07-(T07/M05 si*)

- Coffret T07-70 (Unité centrale + Basic + LEP + livre du T07) ... 4.450 F
- Coffret M05 (Unité centrale + LEP + Livre : Tout sur le M05) ... 2.950 F
- Il l'intrus (C) 120 F
- Pouspan (C) 85 F
- Logicod (K) 225 F
- Gémini (K) 225 F
- Troff (C)* 120 F
- Aible d'or (T07-70/M05) (C) 200 F
- Thesaurus (C) 190 F
- Météo 7 (C)* 150 F
- Monte-Carlo (C)* 95 F
- Murflips (C) 50 F
- 6 jeux d'action (C) 95 F
- 4 jeux d'action (C) 95 F
- Androïdes (C) 190 F
- F.B.I. (C) 190 F

COMMODORE 64

- Coffret C 64 (Unité centrale + Lecteur cassette + Moniteur couleur 36 cm) 5.990 F
- Ghostbusters (C) 150 F
- Mandragore (C) 350 F
- Décathlon (C) 120 F
- Véga (C) 150 F
- Zodiak (C) 95 F
- Hexpert (C) 95 F
- Moon Buggy (C) 95 F
- Cybotran (C) 95 F
- Flight Path 737 (C) 95 F
- Gyropod (C) 95 F
- Dig Dug (K) 180 F
- Jungle hunt (K) 160 F
- Galaxian (K) 140 F
- Gateway to Apshai (K) 390 F

ATARI 600 - (800 XL si*)

- Coffret 600 XL (Unité centrale + Lecteur cassette + Moniteur couleur) 4.490 F

- Coffret 800 XL (Unité centrale + Lecteur cassette + Moniteur couleur) 4.890 F
- Shoutout at the galaxy (C) 200 F
- Bomber attack (C) 180 F
- Tank arcade (C) 200 F
- B1 Nuclear Bomber (C) ... 180 F
- Voyager 1 (C) 220 F
- Des chiffres et des lettres (K) 280 F
- River raid (K) 320 F
- Valdez (C)* 120 F
- Rings of the Empire (C) .. 120 F
- Enconter (C)* 280 F
- Necromancer (C)* 280 F
- Galaxy (C) 200 F
- Pole position (C)* 120 F

COLECOVISION

- Coffret ADAM (Console colecovision + ordinateur + imprimante) 4.970 F
- Stroumpfs (K) 300 F
- Miner 2049 (K) 330 F
- Buck Rogers (K) 330 F
- Hero (K) 295 F

SANYO MSX

- Coffret SANYO PHC 28 MSX (32 K)+Magnéto SANYO DR 202 2.990 F
- Super Cobra (K) 300 F
- Super Snake (K) 300 F
- Fruit Search (K) 300 F
- Hero (C) 110 F

PHILIPS VG 5000

- Monstres (C) 150 F
- Fou volant (C) 150 F
- Tortues (C) 150 F
- US Rallye (C) 150 F

(C) : Cassette - (K) : Cartouche

Je commande à Logic Store les articles ci-dessus (mettre la quantité voulue dans les cases choisies).
Total de ma commande : F
Règlement A partir de 100 F : par chèque joint (expédition franco).
 Contre remboursement (+ frais d'envoi)

Nom :
Adresse :
Code : Ville :
Tél. :
Signature :

39, rue de Lancry - 75010 PARIS - Tél. (1) 206.72.28 - Métro J. BONSERGENT Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 heures.

MOJADO POWER

d'Alfonso Arau



Avec Alfonso ARAU (soi-même en personne), Blanca GUERRA et Pedro DAMIAN. 1H30. MEX.

Ayayayaya!!! Paloomaaa! Hombre, un film mejicano! Je suis sûr que le nom d'Alfonso Arau ne vous dit rien, parce que s'il vous dit quelque chose, alors je vous soupçonne, ou bien d'être de sacrés menteurs mythomanes, ou bien d'être son petit neveu par alliance, l'un n'empêchant pas l'autre. En fait il devrait vous dire quelque chose, eh oui.

Alfonso Arau joue dans "A La Poursuite Du Diamant Vert" (que tout le monde connaît), il est ce bandit colombien qui au fin fond de sa jungle a lu tous les bouquins de Kathleen Turner (genre collection Harlequin). Ca y est, vous êtes africain? Bon alors on continue. Comme c'est un film du Mexique moderne, l'action concerne la situation des immigrants clandestins aux USA.

Mais au lieu de faire un film gentillet, chiant, psychologique et plein de bonne conscience comme El Norte, il s'est permis de faire un film rigolo avec plein d'aventures absolument rocambolesques et tout plein de chansons non moins drôles. Bon faut pas déconner, le film il est pas tout bon non plus, c'est sûr qu'au niveau de la technique, on aurait pu mieux faire, mais le fond rattrape la forme, et ce n'est pas désagréable.

N'allez pas croire que je ne remarque les détails techniques que lorsque le film est ennuyeux, non, non, non, il s'agit bêtement d'une déformation professionnelle (c'est hachement mode de dire ça!). Au fait, je n'vous ai pas dit ce que veut dire le titre. Eh bien voilà, Mojado, ça veut dire mouillé, strictu sensu, mais en argot mex, ça veut dire immigré clandestin. Power, c'est pouvoir (substantif) en zengliche, et les deux ensemble ça fait le nom du mouvement que forme notre héros, pour la défense et l'entraide des clandestins, épatant, non? Voilà, un film engagé rigolo, avec une bonne bande son, c'est toujours agréable et c'est pas fréquent.

CINOCHÉ!

édito

Montjoie Saint-Denis! Deux bons films cette semaine!

C'est pas toutes les semaines qu'on a une aussi bonne cuvée, cré nom de nom! D'habitude y'en a un comme ça qui traîne, un peu perdu dans la masse des médiocrités du moment, mais cette semaine, certainement pas, ils se tiennent les coudes.

De quoi est-ce que j'va donc vous causer dans c't'édital, hein?

Parce que vous croyez que c'est facile pour moi?

Moi qui passe mes semaines à aller voir des tas de films, parfois jusqu'à trois par jour. Je

sais que vous ricanez comme ça, mais en fait vous ne vous rendez pas compte que c'est vous les privilégiés. Eh oui! Vous n'êtes pas obligés de tout voir, vous au moins. Quand un film ne vous dit rien a priori, vous vous cassez pas: vous y allez pas! Alors que moi... Pas la moindre parcelle de choix, pas la plus petite liberté de me soustraire à ces obligations.

Tenez, y a même des jours, où j'me dis que je f'rais bien l'échange avec vous, quel que soit votre taff... Hein,? Quoi? Vous acceptez? Bon eh bien tout compte fait, eh ben p't'êt' que non. Sur ces considérations ballantes, bonne semaine!

CLOU la mauvaise foi.

Avec Carlo DELLE PIANE (malheureusement méconnu), Tiziani PINI (même remarque) et Rosana CASALE (j'viens d'le dire, vous pourriez m'écouter à la fin!). 1H30. ITA.

Jouons au con.

J'esspique: j'avais d'abord vous montrer comment ce film avait tous les éléments possibles et imaginables pour être nul, et ensuite comment le réalisateur s'est arrangé pour en faire un très joli film, eh oui! Prenons un réalisateur italien des années '80, en ce moment l'Italie et le cinéma ça fait au bas mot 125, et encore là chuis carrément sympa. En plus le réalisateur n'est pas particulièrement connu, sauf pour les fans de "gore" (l'épouvante vraiment cradingue), vu qu'il a fait "La Maison Aux Fenêtres Qui Rien" en '76. Donc méfiance, méfiance...

Choisissons un sujet bien bateau dont les Ricains nous rabattent les mirettes depuis quelques années: les films de jeunes, avec des jeunes, qu'on est tous hachement cools, et tout, et tout.

Des acteurs pas connus, vu que l'acteur adulte n'a tourné pratiquement qu'avec P.Avati

LA BALLADE INOUBLIABLE

de Pupi Avati

et que l'actrice adulte en est à sa première apparition sur les écrans.

Voilà donc tous les éléments qui peuvent concourir à l'élaboration d'une merde.

Tout faux! Mais alors là, tout faux!

Eh oui, tout faux parce que c'est bien. D'abord le réalisateur ne s'est pas embourbé dans les classiques du genre: les années '50/'60 et tout le tralala roquénerolle. Au lieu de ça, l'action se passe en 1911

en Emilie (région de Bologne): la meilleure terminale (mixte) du Lycée Galvani de Bologne par Florence accompagnée par le prof de lettres et la prof de dessin. Voilà un sujet qu'il est original.

Le prof est petit, malingre, mal dans sa peau, gauche, maladroit et béat d'admiration (lui qui n'a jamais connu de femmes à part sa mère) pour la superbe prof de dessin qui lui apprend qu'elle s'est jurée



de se venger de son mari en le trompant au cours de cette balade.

Ca c'est un des niveaux du film. C'est traité doucement, tendrement et on s'apitoie sur ce vieux célibataire malgré lui, en se disant qu'il n'a résolument aucune chance. D'un autre côté, il est excessivement énervant justement avec toutes ses manies de vieux garçon. Eh ben j'va vous dire que jouer ça c'est coton et c'est vraiment la preuve que Carlo DELLE PIANE est un grand acteur.

Autre niveau du film ce sont les rapports entre tous les élèves, les amours perdues et gagnées, les rencontres déliantes sur le chemin: les funérailles champêtres d'un couple en mariés parce qu'ils n'avaient pas eu le temps de le faire, un "grand homme", le Tour d'Italie, une troupe de soldats en manoeuvre avec lesquels les mecs de la classe se fritent la tête...

Enfin le dernier des niveaux et pas des moindres, les paysages et la musique. Superbes. Omniprésents, la magnificence des paysages de l'Emilie et la musique de Riz ORTOLANI.

Un superbe petit film de derrière les fagots.

ET RATA!

Ah ben zut alors! Y'a des fois comme ça, on a des bugs à la transmission. Moralité, la semaine dernière, au lieu de lire que La Route Des Indes est un film de Gary Marshall, il fallait comprendre que c'était en fait de David Lean, mais ça vous l'aviez déjà compris!

REPO MAN d'Alex COX

Avec Harry Dean STANTON (Paris Texas, le père), Emilio ESTEVEZ et Tracey WALTER. 1H35. USA.

Ha! Ha! Super! Ex-punks, ex-skas, ex-rude-boys, ex-skins, ex-darks, ex-branchés et câblés de tout poil à vos écrans! Nan, pas les écrans de vos bécanes, les écrans de cinoche, les toiles, quoi!

Voilà un futur film-culte qui arrive en catimini. Qu'est-ce qu'un film-culte, d'abord?

C'est un film dont certains de vos potes parlent, en tant que rares privilégiés ayant vu ce film, et qui vous font vous sentir coupable parce que vous ne l'avez pas vu. Et si vous avez vu le film, et que vous êtes avec les mêmes potes, vous vous sentez de toutes façons coupable parce que vous ne l'avez vu qu'une seule fois par hasard et sans savoir ce que c'était, alors qu'eux l'ont vu au bas mot une demi-douzaine de fois. Evidemment ils connaissent tous les dialogues par coeur, et en émaillent leur conversation en se fendant la poire.

Je crois bien que le film-culte par excellence est le RHPS, ou pour les ignares (vous voyez déjà vous vous sentez coupable!): The Rocky Horror Picture Show. Autre film-culte, mais dans une moindre mesure, peut-être parce que le film est nettement plus vieux ('43): Hellzapoppin et puis quand même un qu'est pas à oublier non plus: Phantom Of The Paradise.

Il n'existe pas de recette pour faire d'un film un film-culte, du moins je ne crois pas. Pourtant, je vous dis que REPO MAN en sera un, y'a certainement quelque chose qui dé-



connne dans ma tête alors, non?

Réponse: oui. Laissez-moi un peu vous parler du film, et peut-être que vous allez comprendre mon opinion.

Otto est un mec cool qui zone avec ses potes à L.A. Manque de pot le même jour il se fait larguer et de son taf, et par sa gonzesse. Comme y glande toujours autant, il continue de zoner de plus belle. Tout d'un coup v'là-t-y pas qu'y a un mec qui l'branche et qui lui propose de bosser avec lui. Otto, lui il en a priori rien à s'couer et il accepte. Et c'est là qu'il découvre l'activité du mec: il est Repo man... Ention et damnafér! Kézako?

Repo = repossesseur et man, comme que vous le savez déjà, depuis le temps que je vous le rabâche, c'est "homme". Reposséder, moi j'veux bien, mais reposséder quoi? Eh bien, ma foi, des caisses pardi! En clair, les boîtes de crédit s'adressent à ces mecs-là, lorsqu'un de leurs clients a trop de traites en retard. Arrivent les Repomen qui chouravent, légalement, la tire du mauvais payeur. Voilà un bon moyen de réinsertion so-

cialité des délinquants à leur sortie de tôle! Faudrait proposer ça à Badinter.

Le lézard c'est qu'un avis de recherche est lancé par les keufs pour retrouver une caisse contre une rançon de 10.000 \$. Normal, vu que d'ns le coffre de la bagnole il y a des cadavres d'extra-terrestres. S'il n'y avait que la bande de repo men à laquelle appartient Otto sur le coup, y'aurait pas de problème. Mais, y'a toujours un mais qui traîne, il y a aussi une bande adverse, plus la CIA, plus le FBI, plus une secte, qui ressemble étrangement aux Scientologistes, sur le coup. Evidemment c'est Otto qui la récupère, comme vous l'auriez deviné.

C'est filmé d'une façon très speed, dans tous les sens du terme. Très bien monté, pas de temps morts, pour un premier film c'est vraiment réussi. C'est bien joué, Harry Dean Stanton en tête, mais on savait déjà ce dont il était capable. Maintenant que vous connaissez l'histoire, peut-être voyez-vous pourquoi je pense qu'il s'agit d'un futur film-culte, enfin l'avenir me donnera (ou pas) raison.

ADIEU BLAIREAU

de Bob DECOUT



Avec Philippe LEOTARD, Annie GIRARDOT, Juliette BINOCHÉ et Jacques PENOT. 1H40. FRA.

Bon, quel est l'intérêt de ce film? Bonne question, j'vous remercie de me l'avoir posée, mais en fait quel est l'intérêt d'un film en général, hein?

Eh oui, pourquoi aller au cinéma et voir des films, après tout? Ou est l'intérêt majeur qui fait se déplacer 185 millions de spectateurs en un an? La question vaut aussi bien pour ce film que pour un autre, après tout. Que recherche-t-on? Le dépaysement? L'aventure? Le charme? Les belles gonzesses ou les beaux mecs? Le mal de mer? Ses clés?

Bon, ben en tout cas, c'est pas ce que vous trouverez dans ce film. C'est un polar. Bon évidemment je ne l'avais pas mentionné dans ma liste, alors j'ai la part belle. En fait c'est pas vraiment un polar, c'est plutôt ce qu'on appelle un film NOIR.

Comment se caractérise un film noir?

La nuit, la pluie, le jeu, la gnôle, l'ambiance louche et bien sûr un héros anti-héros, parfois malgré lui embringué dans une histoire sordide. C'est un mec qu'est jamais beau, qu'est jamais bien rasé et rarement sobre. De toutes manières il se fout (ou il s'est foutu) dans une histoire pas possible.

Bon, eh ben tout ça, ça y est dans le film.

Le héros, vous l'aviez deviné, c'est Léotard, le frère du frère. Bob Decout en est à son premier film. Il le fait avec tous les poncifs du genre sus-mentionnés. Pourtant Pépé Hitch avait donné une belle leçon avec "La Mort Aux Trousses" (North By Northwest, pour les puristes). Dans ce film, comme Hitch l'expliqua par la suite, au lieu d'utiliser, pour créer le suspense (hydraulique), une scène de nuit, de pluie, dans une rue mal éclairée (c'est-à-dire ce que fait exactement Bob Decout en '84), il a fait cette même scène sur le bord d'une route perdue au milieu de champs de maïs qui s'étendent à perte de vue et en plein soleil, donc tout le contraire, et ce en '54.

Vous pouvez donc en déduire que l'ami Decout n'a pas beaucoup d'imagination, c'était bien ce que je voulais vous faire comprendre. Non seulement il n'a pas d'imagination, mais en plus il a d'énormes progrès à faire en ce qui concerne la narration. C'est très mal raconté et on se perd entre l'histoire d'amour-passion qui lie Léotard et Binoche, son ex-gonzesse qu'en a eu ras les boberts, et l'histoire, a priori centrale: comment réussira-t-il à trouver la thune pour rembourser ses dettes de jeu avant de se faire buter.

On ne comprend pas trop ce que foutent là les autres acteurs à part Léotard, et ça non plus c'est curieux: un premier rôle et une kyrielle de troisièmes et quatrièmes, mais pas de seconds.

Pour votre information, le retour de Girardot ne vaut pas le détour, de toutes manières, le seul film où j'aime Girardot c'est Le Mari De La Femme A Barbe de Ferreri, alors.

Juste un dernier mot qui concerne la fin du film, plus queue de poisson, vous avez jamais vu. So-disant sophistiqué, en fait c'est nul. Il ne s'appelle pas Beneix, et en plus c'est 5 ans après.

Ne vous déplacez pas, ce n'est pas dans ce film que vous découvrirez Juliette Binoche, dont je vous ai déjà dit le plus grand bien, attendons plutôt Rendez-Vous de Techné, où paraît-il on peut enfin mesurer l'ampleur de son talent.

MONSIEUR DE POURCEAUGNAC

de Michel MITRANI



Avec Michel GALABRU, Fanny COTTENCON, Roger COGGIO et Rosy VARTE. 1H31. FRA.

Missié di li Porçognac, c'i li pièce di théâtre di Molière, qui lui-même c'i un autr di théâtre fronci. C'i li pièce di commonde, qui li Roi Souleil il lui avit dimondi, comme ça il pourrait rire. I alours Molière qui c'iti li mec geontil, i qui s'ir tout il avait pas d'argent, il a dit comme ça d'accourd, mis silmont si t paye li siquiriti soucial pour moi.

I comme ça qu'il a icrit cite joulie pièce qui dedons il y oussi di geons qui chonti i qui donsi.

Rouger Coggio, c'i li mec qu'il a crii ine association pour fire di cinema intelligente, c'i comme ça qu'ils ont fait des pièces di Molière au cinema, oussi ils ont fit Louise l'insoumise.

Alours un jours, comme ça, il a dit à Michil Mitrani: "Pourquoi ne ferais-tu pas un film



LE FACTEUR TEMPS
Le Messenger

Film de Joseph Losey (1970) avec Alan Bates et Julie Christie.



Tu me donnes un autographe ?

Fifties. Un vieil homme se souvient de l'épisode marquant de son enfance au début du siècle. Flash-back sur l'Angleterre à la charnière du siècle, son charme victorien, sa gentry sûre d'elle-même et leurs domestiques innombrables. Le héros se remémore plus particulièrement l'été de ses onze

ans où il servit de messenger entre la vicomtesse et son amant Ted.

Tel un bombyx autour d'un écran de télé, le jeune garçon est fasciné par ce monde étrange de l'aristocratie, sa morale différente, cette belle dame qui l'agüiche et le cajole. Les lettres que l'enfant transmet rendent la liaison plus excitante parce que les amants ont le sentiment d'être regardés, d'amener un tiers entre eux (pervers isn't it). Aucun ne voit la souffrance de l'angelot qui se sent responsable de l'amoralité de la situation.

Un sentiment de fatalité imprègne toutes les œuvres de Losey. Ici les personnages sont conditionnés et condamnés, non par leurs passions, mais par leurs situations sociales. La beauté du film fut récompensée par un prix spécial du Jury à Cannes. Diffusion le 19 à 20h35 sur TF 1.

Lundi 13 mai

- 20h30 C+ : **MESDAMES, MESSIEURS...BONSOIR** (Ciao)
- 20h35 A2 : **LA ROBE MAUVE DE VALENTINE** (théâtre antique) avec Suzanne Flon, Macha Méril et Daniel Gélín.
- 20h35 TF1 : **PEUR SUR LA VILLE**, film (polar) d'Henri Verneuil avec Jean-Paul Belmondo.
- 20h35 FR3 : **LA JUMENT VERTE** (1959) de C. Autant-Lara avec Bourvil
- 22h30 TF1 : **ETOILES ET TOILES** en direct de Cannes
- 22h30 FR3 : **THALASSA A CANNES**

Mardi 14 mai

- 20h30 C+ : **LES TROIS JOURS DU CONDOR**
- 20h35 FR3 : **JULIA** (voir CURIOSITES)
- 20h35 TF1 : **Commissaire Moulin: Affectation spéciale**
- 20h35 A2 : **COUP DE FOUDRE** (voir article)
- 22h05 TF1 : **CONTRE-ENQUETE**
- 23h05 TF1 : **UN VIOLON POUR L'ETE** avec Ivry Gittis

Mercredi 15 mai

- 20h00 A2 : **FINALE COUPE D'EUROPE DE FOOTBALL**
- 20h30 TF1 : **DALLAS**
- 20h35 FR3 : **CADENCE 3**
- 21h00 C+ : **LES FANTOMES DU CHAPELIER** (voir article)
- 21h30 TF1 : **LA GUERRE SECRETE DU PETROLE n° 2: Les complots**
- 22h00 A2 : **LES JOURS DE NOTRE VIE: Les dangers domestiques n° 2**
- 22h25 FR3 : **LA FEMME AUX BOTTES ROUGES** (1970) avec Catherine Deneuve
- 22h25 TF1 : **COTE D'AMOUR** (La bourse qui rocke)
- 23h00 C+ : **LA FEMME PUBLIQUE** (voir article 81)

Jeudi 16 mai

- 20h30 C+ : **LA VIE EST UN ROMAN** (voir article)
- 20h35 FR3 : **VIOLETTE NOZIERE** (voir article)
- 20h35 TF1 : **LES MISERABLES n° 3**
- 20h35 A2 : **SOLEIL ROUGE** (voir CURIOSITES)
- 21h30 TF1 : **INFOVISION**
- 22h10 A2 : **MUSIQUES AU COEUR: L'opérette viennoise**
- 22h25 C+ : **LADY LIBERTINE**

Vendredi 17 mai

- 20h35 A2 : **CHATEAUVALLON**
- 20h35 FR3 : **AGATHA CHRISTIE: La femme disparue**
- 20h35 TF1 : **LE JEU DE LA VERITE** avec Coluche (Il dit tout sur Sabatier ?)
- 21h00 C+ : **DON CAMILLO MONSEIGNEUR** (film pâteux)
- 21h30 FR3 : **VENDREDI**
- 21h35 A2 : **APOSTROPHES: Romans d'amour**
- 21h50 TF1 : **UNE PENICHE NOMMEE REALITE** (amour au fil de l'eau)
- 23h00 A2 : **LES LETTRES PERSANES** (1969), film de Jean Rouch
- 00h15 FR3 : **LES AILES DE LA COLOMBE** (1983) avec Dominique Sanda et Isabelle Huppert

Samedi 18 mai

- 20h35 TF1 : **ADIEU PRUDENCE**, pièce de Leslie Stevens
- 20h35 A2 : **CHAMPS ELYSEES**
- 20h35 FR3 : **DISNEY CHANNEL**
- 22h10 TF1 : **DROIT DE REPONSE**
- 22h15 A2 : **LES ENFANTS DU ROCK: Billy Idol**
- 22h15 FR3 : **DYNASTIE**
- 22h50 C+ : **NEW-YORK NIGHTS** (craignos)

Dimanche 19 mai

- 20h35 A2 : **LE GRAND RAID**
- 20h35 TF1 : **LE MESSENGER** (voir article)
- 20h35 FR3 : **MACADAM**
- 21h00 C+ : **NOTRE HISTOIRE** (voir CURIOSITES)
- 21h35 A2 : **LUBAT, MUSIQUE PERE ET FILS**
- 22h30 FR3 : **NOTRE PAIN QUOTIDIEN** (voir CURIOSITES)

L'AMOUR EST UN BOUQUET DE VIOLETTES
Violette Nozière

Film de Claude Chabrol (1978) avec Isabelle Huppert, Jean Carmet et Françoise Fabian.



Reconstitution d'un faits divers des années 30. Durant la journée, Violette (label Huppert) est une petite fleur bleue bien sage qui rentre tranquillement faire ses devoirs devant maman. La nuit, elle devient une fleur vénéneuse, toute de noir vêtue, qui se laisse effeuil-

ler contre de l'argent. Amoureuse d'un gigolo (plante parasitaire urbaine), elle vole ses parents puis envoie son père bouffer les pissenlits par les racines. Jugée, condamnée à mort, elle sera libérée pour bonne conduite puis réhabilitée. Vous avez dit bizarre.

Famille, je vous hais. Le credo chabrolesque trouve là le sujet de ses rêves. L'histoire de cette ravissante idiote est traitée de manière factuelle avec une absence totale de parti-pris. Chabrol réfute toute explication psychologique ou psychiatrique. L'accumulation d'informations obscurcit le personnage de Violette, par ailleurs dépouillé de toute dimension poétique, mélodramatique ou tragique. Le jeu lunaire, atonal d'Isabelle Huppert accroît la froideur de la démonstration qui tourne à l'exercice de style. On reste sur sa faim.

Diffusion le 16 à 20h35 sur FR 3.

FÉMININ PLURIEL

Coup de Foudre

Film de Diane Kurys (1982) avec Miou-Miou, Isabelle Huppert et Guy Marchand.

Léna et Madeleine ont connu bien des malheurs durant l'occupation. Léna, juive a dû se marier avec un français, Michel (ce sont des noms qui vont pas bien ensemble), qu'elle n'aime pas; Madeleine a vu son mari abattu par la milice (elle pleura comme une ...). Après guerre, toutes deux ont un mari, des enfants et la sécurité sociale mais elles ne sont pas heureuses. Lors de leur rencontre à une fête scolaire, c'est le coup de foudre. Adieu l'ennui, la médiocrité, les ronflements du mari, vive l'aventure, la joie, la vraie vie quoi.

Diane Kurys, c'est ce qu'on appelle une écriture féminine. Quésaco? Un style, une sensibilité qui ici s'exprime par une parfaite complémentarité des deux actrices principales. Deux vedettes qui jouent

ensemble, côte à côte et non l'une contre l'autre, ou l'une sur l'autre (côte contre côte).



"Nos femmes nous quittent"

Un film délicat et fin qui illustre un propos simple mais éternel: il faut être deux pour exister.

Diffusion le 14 à 20h35 sur A2.

curiosités:

NOTRE HISTOIRE

Film de Bertrand Blier (1984) avec Alain Delon et Nathalie Baye.



J'aurais pas dû me coucher

Un pochard (Alain Delon) rêve dans un train. Dans ses brumes éthyliques, il est recueilli par une nymphomane (Nathalie Baye). Il reste, le bar et le frigo étant convenablement remplis. Amoureux fou de la belle (du Label 5 aussi), il supporte tous ses écarts. Mais le délire de l'amant (à table) lamentable va se muer en cauchemar.

Patatas et patates roses. Bière qui roule n'amasse pas mousse et ce film, loin de pétiller, n'est que de la petite bière. Les constants dérapages narratifs pulvérisent l'intrigue, les dialogues sont surchargés de vulgarité, le couple BAYE-DELON ne fonctionne pas, bref le charme et le mystère n'opèrent pas. Fiasco en fiasco.

Diffusion le 19 à 21h00 sur C +.

SOLEIL ROUGE

Film de Terence Young (1971) avec Charles Bronson, Ursula Andress, Toshiro Mifune et Alain Delon.

Affrontement nippo-américain en 1871. L'enjeu, une cargaison d'or plus une épée de samouraï. Tenant du titre plus méchant que moi... Gotch (Delon), challengers Link (Bronson) et Kuroda (Mifune), au milieu la Femme (Ursula). Terrain de jeu: une hacienda, spectateurs: les Comanches; durée du match: une heure cinquante. Résultat impressionnant.



J'aime les jupons sexy.

Diffusion le 16 à 20h35 sur A2.

JULIA

Film de Fred Zinneman (1977) avec Vanessa Redgrave et Jane Fonda.

Une écrivaine américaine, Lillian Hellman (Jane Fonda) se souvient de sa jeunesse dans les années trente. Elle et Julia (Vanessa Redgrave) vécurent ensemble une adolescence heureuse. Puis, Julia se revolta contre son milieu aristocratique et s'engagea politiquement. Lillian découvrit lors d'un voyage en Europe en 1934 le visage du fascisme montant. Elle aida Julia dans sa lutte mais cette dernière finit assassinée par les nazis.



Hommage à l'amitié, à la solidarité, le film est plus réussi dans la partie intimiste. Le portrait des deux femmes que dans l'épopée anti-fasciste. Diffusion le 14 à 20h35

CHATEAU EN ESPAGNE
La Vie est un Roman

Film de Alain Resnais (1983) avec Vittorio Gassman, Ruggero Raimondi, Géraldine Chaplin et Fanny Ardant.

Dans la forêt des Ardennes, Michel Forbak a fait construire la "Citè du Bonheur" de 1914 à 1919, mais la guerre a durci les utopiques visions de Forbak. Après l'absorption d'un filtre de l'oubli, les volontaires renaissent au monde, conditionnés pour l'entente (cordiale) et l'harmonie (municipale). L'entreprise échoue.



devant les exigences de la passion incarnées en Livia (Fanny Ardant en fruit de la passion).

Soixante ans plus tard, l'utopie fleurit à nouveau dans ce château. Un colloque "Education de l'imagination" a pour objet "un monde heureux grâce à des enfants épanouis". La réunion finit dans le désordre et l'injure. Normal, aucun informaticien n'était invité. Pour rendre les enfants heureux, une solution et une seule: l'abonnement à Hebdogiciel.

Entre les deux époques, le rêve utopique s'infiltré. Dizairement, il ressemble à un jeu d'aventure. A soixante ans, Alain Resnais retourne en enfance. Libre à vous de le suivre dans son monde enchanté.

Diffusion le 16 à 20h30 sur C +.

ILS ONT DES CHAPEAUX ROUNDS
Les Fantomes du Chapelier

Film de Claude Chabrol (1982) avec Michel Serrault, Charles Aznavour et Aurore Clément.

Chabrol, ton univers impitoyable. Une petite ville de province bretonne, ses secrets sordides, sa petite bourgeoisie mesquine, ses notables ignobles.

Un mystérieux assassin tue des femmes, des jeunes, des vieilles, des blanches, des vertes et des pas mûres. La police est dans les choux, la feuille de chou locale qui reçoit des lettres du meurtrier en fait ses choux gras, les mauvaises langues se déchainent. Le médecin, le tailleur et le chapelier ne sont pas les derniers à en faire des gorges chaudes.

Atmosphères étouffantes, passions exacerbées, le climat habituel de l'univers chabrolien



Il est beau mon bitos !

lorsqu'il traque le binôme amour crime. Serrault est éblouissant et le spectacle de qualité.

Diffusion le 15 à 21h00 sur C +.

NOTRE PAIN QUOTIDIEN

Film de King Vidor (1934) avec Karen Morley et Tom Keene.



Héritier d'un grande ferme dont il ne sait que faire, John, chômeur, décide de fonder une coopérative avec un fermier sans emploi. Des dizaines de personnes (charpentier, mécanicien, cuisinier, plombier...) vont se joindre au projet et formeront une communauté socialisante, s'efforçant de vivre de la terre abandonnée.

Hommage à l'esprit pionnier, épopée tellurique, ce film recolta un prix au festival de Moscou malgré son caractère capitaliste.

Diffusion le 19 à 22h30 sur FR 3.

AMSTRAD

LES LOGICIELS FRANÇAIS
SONT ARRIVÉS !

COBRA Soft



Commandes, renseignements 85/41.36.16



COBRA SOFT édite aussi pour les autres micro-ordinateurs familiaux !
Pour recevoir le catalogue : Envoyez une enveloppe timbrée à 2.10 Fns, portant votre adresse complète à : COBRA SOFT 5, av. Monnot 71100 CHALON S/SAONE (Précisez la marque de votre ordinateur).

Programmeurs, contactez-nous !

Suite de la page 1



parlais tout à l'heure. C'est nouveau, c'est exclusif, c'est Sony, c'est 200 francs avec fil et 750 francs without.

JOHNNY AIME

Regarde un peu cette fille-là : c'est la plus belle de tout l'quartier.



C'est pas vrai, comment font-ils ? Vous voyez un peu comment qu'elle est belle, cette imprimante ? Ils ont séquestré tous les bons designers ou quoi ? 6 caractères seconde en texte, 4 couleurs, fonctions graphiques. On a beau savoir que c'est une table traçante à billes style Sharp ou Oric retravaillée, on ne peut que dire : 2500 francs, c'est du So-ny !

LOGICIELS RUNNER

Tous les logiciels MSX tournent évidemment sur le Sony. Mais, fut-fut jusqu'aboutistes, ils ont signé des accords avec les bons pour avoir des softs à eux, en exclusivité. Et qu'est-ce qu'ils ont choisi, entre autres, ces malins-là ? Lode Runner ! Si, si, le vrai, pas Lode Runner ou Rode Lunner : le vrai Lode Runner de Broderbund, ni succédané, ni ersatz ! Il n'a que 75 tableaux au lieu de 150 sur Apple, mais les ingénieurs de Sony sont en train de chercher comment faire tenir 64 Ko dans une mémoire de 32 Ko. Chiche qu'ils y arrivent.

TRACK BALL

C'est comme qui dirait une souris mais la tête en l'air. Au lieu de balancer par terre tout ce qui traîne sur la table en manipulant Mickey Mouse, on tourne du bout des doigts la boule à Sony. Un logi-



ciel de dessin style Micropainter en 27 fois mieux est fourni avec le pseudo-rongeur. Si Léonard de Vinci avait pu utiliser ce logiciel, il serait aujourd'hui plus connu que Jean Dupont. Sony, 950 francs, ça tient la route.

EDITION

Un dernier point : Sony cherche des auteurs de logiciels, même amateurs (donc vous !), pour les éditer. Vous écrivez un jeu de course (un vrai, pas une finance familiale à la Answere ou un éducatif à la Vifi), Sony le fabrique en cartouche de ROM et le distribue dans le monde entier. A vous les pépètes, les belles blondes, le mousseux, le jambon-beurre, le fromage ET le dessert.

LE MAÎTRE DU MONDE
EXPLIQUE SON SECRET:



PEPE LOUIS CONTRE LE GANG DES PUCES !

Suite de la page 28



Tramolo hisse la voile. Steve prend la barre. Je pose mon petit derrière de vieillard sur la dunette avant et vogue la galère. Sur la plage, les moines nous font des grands signes d'adieu, mais bientôt leurs silhouettes s'estompent dans le gris de la nuit comme des bougies d'anniversaire soufflées par le vent du large.

La mer est calme. Tramolo en profite pour descendre à la cale et s'imbiber les amygdalles. Je le suis d'un pas mal assuré.

- Arrosons notre évasion Pépé Louis ! Nous avons échappé à Monastorio.

Sur la tablette de la cabine, les deux valises contenant les prototypes sont posées négligemment.

Tramolo en attrape une pour dégager la table. Son visage se décompose soudain.

- Bullshit ! Those damned bastards se sont joués de nous !!

- De quoi-t'est-ce qu'il re-

tourne-t-il ?

- Les valises sont VIDES pépé Louis !

Il fait sauter les serrures fébrilement. Effectivement, trois courants d'air se battent en duel avec un papier à l'intérieur de la valoche. Et sur le papier, il y a écrit ceci : MERCI POUR TOUT ET RENDEZ-VOUS EN ENFER signé L'OMBRE VERTE !!!!

Si mes souvenirs sont exacts, ça n'est qu'à ce moment que nous avons réalisé que nos pieds trempaient dans du liquide, et qu'une énorme voie d'eau aggrémentait la coque intérieure !

(Pour suivre le prochain épisode, ne manquez pas d'apporter vos bouées...)

ERE HARE HUM... ANOUMESTE !

Régulièrement les ateliers d'Ere Informatique produisent des logiciels dignes au moins d'un coup d'oeil. Exceptionnellement la dernière sortie souffre d'inégalités criantes. Ainsi la disparité de la qualité entraîne de nombreuses nuances dans le jugement.

Triathlon fonctionne sur Oric 1 et Atmos et ne justifie pas vraiment de commentaire : les trois épreuves d'athlétisme



font plus appel à la patience qu'à l'adresse. Nous sommes bien loin de la qualité de Summergames. A ne recommander qu'aux praticants vite satisfaits de graphismes sans originalité.

Micro Sapiens part d'un sentiment nettement meilleur. A cheval sur les jeux de lettres et l'arcade, ce logiciel vous emmènera sur la voie de la réflexion avec des intermédiaires de détente. Deux reproches me viennent à l'esprit : l'ordinateur est vraiment trop fort dans la partie arcade (moment où l'on choisit les lettres) ce qui lui donne un avantage certain pour la deuxième phase du jeu (recherche de mots) et d'autre

part l'arcade est beaucoup trop lente. Snif ! Mais vraiment quel plaisir de jouer contre un partenaire performant.



Saga porte bien son nom puisque vous avez l'éternité et l'univers pour vous consacrer à cette exploration. A vous donc



de sauver vos compatriotes échoués au fin fond de la deuxième galaxie à gauche et ce sans lâcher les commandes de votre Oric.

LA FRANCE PAYS SOUS-DÉVELOPPÉ

Alors même que l'on ne sait pas comment l'Atari 520 ST sera distribué dans notre doux pays, les tractations autour du Commodore 128 dévoilent un aspect inquiétant de la mentalité des américains vis-à-vis de la France. Comme les ventes du C64 n'ont jamais réussi à atteindre les objectifs fixés aux USA, la maison mère souhaiterait que le C128 ne soit pas distribué en France mais qu'à la place nous puissions jouir de l'inexistant C16 et du nullissime Plus 4.



Nous sommes donc en train de devenir la poubelle de l'Europe aux yeux des grands pontes de Commodore : nous sommes tout juste bons à épuiser les stocks de sous-machines (C16, Plus 4), tandis qu'en Allemagne, en Angleterre et en Italie les développeurs pourront dans les jours qui viennent commencer à travailler sur le C128.



Pour Atari c'est pareil, alors que les deux mille premiers exemplaires (Made In Taiwan) de 520 ST doivent être livrés en Allemagne au plus tard le 31 mai, la France reste sur sa faim et peut se promener de Las Vegas à Hanovre pour découvrir cette machine. Nous serons probablement les derniers servis !

LOGICSTORE

la boutique des mordus de THOMSON

- Matériel
- Périphériques
- Accessoires
- et plus de 150 logiciels

BON DE RÉSERVATION DU NOUVEAU THÉOLOGUE 85-86

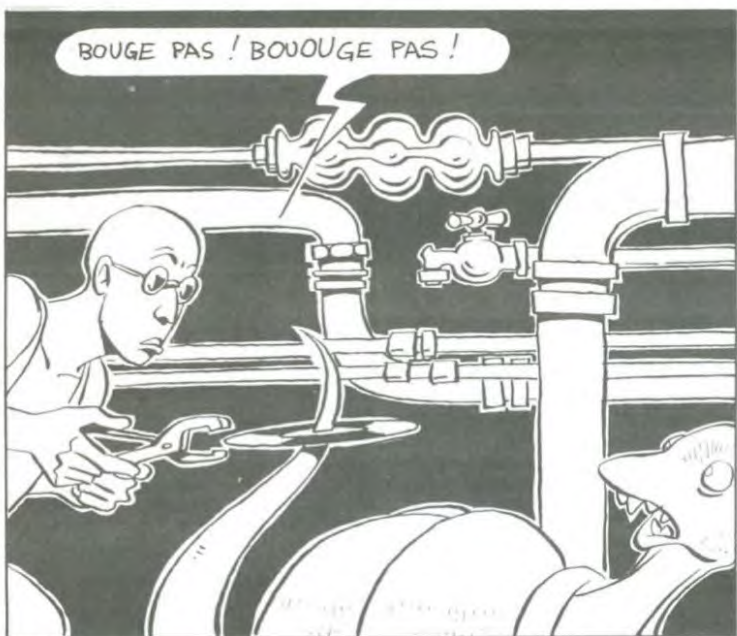
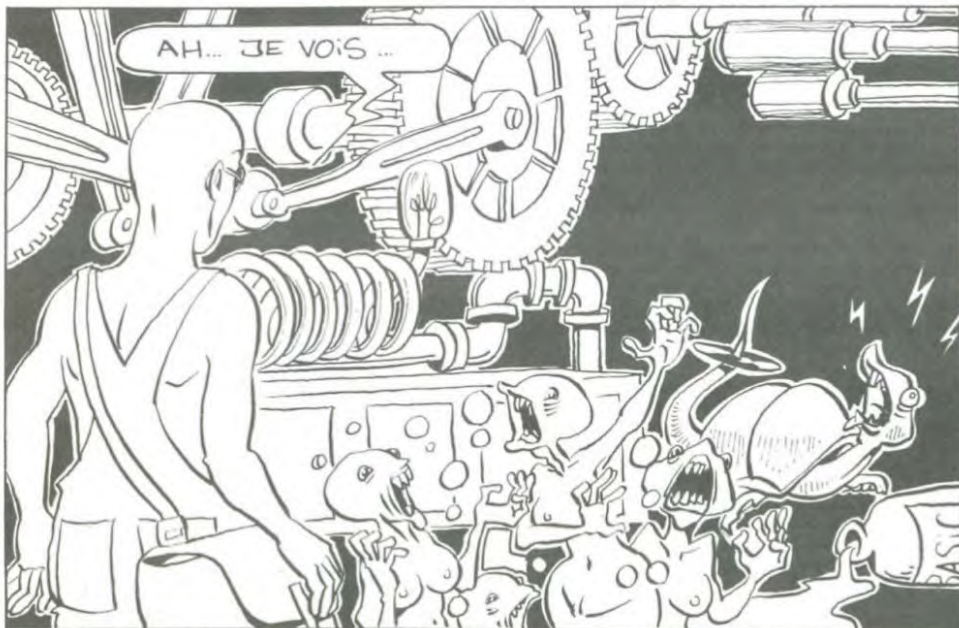
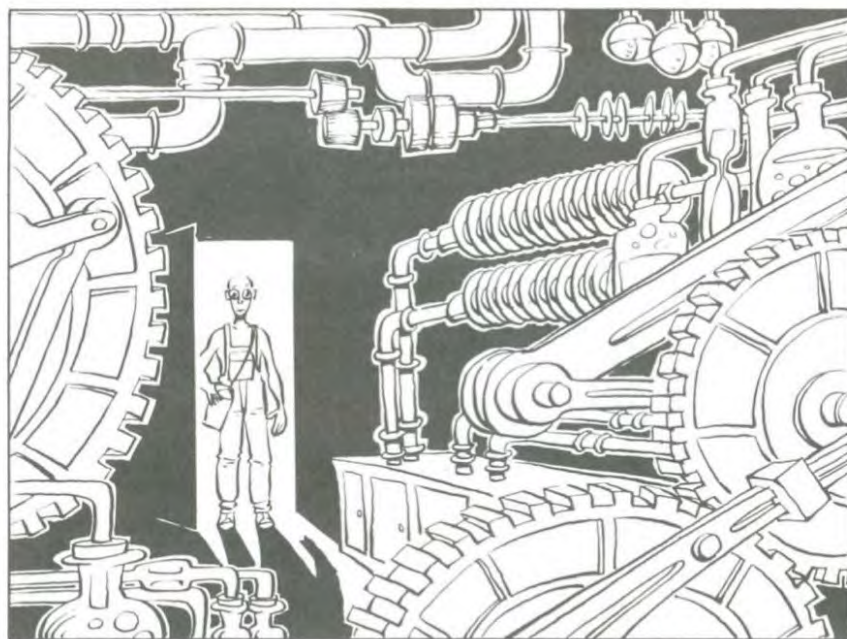
A compléter et à renvoyer à Logic Store pour recevoir le nouveau THÉOLOGUE (parution Juillet), le catalogue de tous les matériels et logiciels des ordinateurs TO7, TO7.70 et MO5 ainsi que les additifs s'y rapportant (participation 20F remboursable à la première commande)

Nom _____ Prénom _____
 Adresse _____
 Code postal _____ Ville _____
 Téléphone _____

CONFIGURATION: _____
 Ci-joint: Chèque CCP Mandat de 20 F.

39, rue de Lancry - 75010 PARIS - Tél. (1) 206.72.28 - Métro J. BONSERGENT
 Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 heures.

PANNE



THIRIET

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 réthoriques ?) de l'informatique en général et de la programmation en assembleur en particulier.

Pour cette semaine un grand mouvement de réflexion du côté du 6502 de l'Oric. Mais les fanatiques du 6502 de l'Apple ne perdent rien pour attendre : la semaine prochaine sera pour eux !

Depuis le début nous avons eu les cours suivants :

- No 55 ----> ZX 81
- No 56 ----> ZX 81
- No 57 ----> ORIC 1, ATMOS
- No 58 ----> APPLE

- No 59 ----> TO7, TO7 70
- No 60 ----> COMMODORE 64
- No 61 ----> ZX 81
- No 62 ----> ORIC 1, ATMOS
- No 63 ----> APPLE
- No 64 ----> TO7, TO7 70
- No 65 ----> COMMODORE 64
- No 66 ----> ZX 81
- No 67 ----> ORIC 1, ATMOS
- No 68 ----> APPLE
- No 69 ----> TO7, TO7 70
- No 70 ----> COMMODORE 64
- No 71 ----> ZX 81
- No 72 ----> ORIC 1, ATMOS
- No 73 ----> APPLE
- No 74 ----> TO7, TO7 70
- No 75 ----> COMMODORE 64
- No 76 ----> ZX 81
- No 77 ----> ORIC 1, ATMOS
- No 78 ----> APPLE
- No 79 ----> TO7, TO7 70
- No 80 ----> COMMODORE 64
- No 81 ----> ZX 81

Reste à définir ce qui rend une routine meilleure qu'une autre. Cette énigme se résoud relativement simplement en se basant sur des notions élémentaires de logique. Je ne vous bassinerai pas le cerveau de démonstrations mathématiques absconses, aussi je me contenterai de vous énoncer les résultats qui servent de base de jugement et de choix entre deux programmes équivalents. Trois critères sont généralement retenus pour effectuer un choix de ce genre. Nous allons les définir maintenant pour mieux pouvoir nous rendre compte de ce qu'est le jugement théorique d'un algorithme. Nous allons supposer que nous disposons de deux routines parfaitement équivalentes dans le rôle, mais programmées de manière rigoureusement différente.

1. Rapidité : ce critère de choix ne pose pas de problème fondamental pour le mettre en application. Pour connaître la rapidité d'une routine, deux méthodes sont applicables, l'une souffrant d'imprécision l'autre étant plus longue à mettre en œuvre pour des programmes importants.

a. **méthode empirique :** pour connaître la rapidité relative d'une routine par rapport à l'autre, nous pouvons tout simplement chronométrer le temps d'exécution de chacune d'elles et comparer le temps mis pour arriver au résultat. Si cette méthode ne présente aucune complication de réalisation, par contre elle ne sera jamais suffisamment précise pour les puristes. Pour eux nous allons voir l'autre méthode.

b. **méthode théorique :** à chaque instruction, pour un micro-processeur donné, correspond un certain nombre de cycles d'horloge. Supposons que l'horloge de votre micro tourne à 1 Mégahertz. Une impulsion est émise par l'horloge tous les millièmes de seconde. Suivant les micro-processeurs, un cycle dure une, deux, trois ou deux impulsions et demie (par exemple). Bref ce nombre d'impulsions est déterminé par le constructeur du micro-ordinateur. A partir de là vous disposez d'une unité de mesure, le cycle, et d'une certaine séquence d'instructions dont chacune dure un nombre déterminé de cycles. Vous pouvez donc facilement, en décomptant le nombre de cycles, connaître la durée d'exécution d'une routine. Même si cette méthode est la seule parfaitement rigoureuse, elle ne sera simple à appliquer que pour les routines courtes.

2. Occupation mémoire : encore une fois, cette idée-là ne paraît pas trop complexe à analyser. Malgré tout il est nécessaire de la subdiviser en deux parties si l'on veut disposer d'un argument valable pour le choix final entre les deux routines.

a. **Longueur du programme :** il s'agit simplement de connaître

le nombre d'octets occupés par chacune des routines.

b. **Place nécessaire à l'exécution de la routine :** de ce point de vue, nous allons avoir plus de peine à quantifier ce paramètre. Malgré tout, vous devriez être rapidement capable d'estimer le nombre d'octets immobilisés pour stocker les variables durant l'exécution de la routine.

En fin de course nous aurons donc pour chacune des routines un nombre total d'octets nécessaires au bon fonctionnement de chacune d'elles.

3. Complexité de l'algorithme : ce critère est le plus complexe (c'est le cas de le dire) à analyser. Il fait appel à des notions mathématiques que vous n'êtes nullement obligé de posséder. Sachez seulement que l'essentiel de la recherche et du calcul se situe au niveau des boucles que vous intégrez dans votre routine. La complexité se note à l'aide d'un O.

Si votre routine ne comporte que des boucles simples, sa complexité sera :

$$O = n \times x \text{ (nombre de boucles)}$$

Si votre routine comporte deux boucles imbriquées l'une dans l'autre, la complexité sera alors égale à :

$$O = n \times i \times 2$$

Admettons maintenant que votre routine compte huit boucles dont quatre sont imbriquées les unes dans les autres et dont les quatre autres sont simples. Nous nous trouverons dans le cas d'une routine de complexité égale à :

$$O = (n \times 4) + (4 \times n)$$

C'est maintenant que le goût prononcé des mathématiciens pour la simplification intervient. Ainsi lorsque n est très grand (ce qui suppose que la routine aura de nombreuses données à traiter), la valeur de $(4 \times n)$ devient négligeable face à la valeur $(n \times 4)$. Essayez d'effectuer ce calcul avec n égal à 10, 100 et 1000. Dans ce cas, nous pourrions dire (en ne faisant que mettre nos pas dans ceux d'illustres prédécesseurs) que la complexité de la routine sera (après simplification et approximativement) :

$$O = n \times 4$$

Le choix final entre les deux routines se passera donc de la manière suivante :

1. routine la plus rapide
2. routine la moins encombrante
3. routine la moins complexe

Il est bien entendu très rare qu'une même routine soit maîtresse pour les trois critères. Il s'agira alors d'effectuer la sélection en fonction de l'application



L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... SUR ORIC



EXTRO

Pardon, je voulais dire intro, mais j'ai glissé. De toutes façons, y a pas d'intro, ni d'extro.

PARTIE DURE

Partie dur-dur, même. Le mois dernier, vous avez eu la primeur d'un formidable programme graphique (bon, j'exagère) qui faisait des zigouigous sur l'écran à une vitesse proprement hallucinante.

J'ai expliqué et commenté une partie de ce programme, mais comme j'étais en retard pour aller manger, je n'ai pas pu commenter la suite. Donc, reportez-vous au numéro 77 pour le listing.

Nous avons vu le sous-programme d'addition sur 16 bits. Nous en étions même restés très exactement à l'instruction RTS, qui nous ramène au cours normal du programme que nous allons reprendre sans plus tergiverser davantage.

Sur quoi tombons-nous avec surprise ? Sur INY, superbe instruction sur laquelle je vais m'appesantir car j'aime à m'appesantir sur les INY. Cela signifie "Incrémenter Y". Je vous rappelle qu'Y est un peu (pas vraiment, mais presque) l'équivalent d'une variable en basic, à la différence près que son contenu ne peut être ni inférieur à 0 ni supérieur à 255. Lors de l'exécution d'une telle instruction, le contenu de Y sera augmenté de un (incrémenté, appelons les choses par leur nom). Que se passe-t-il lorsque Y est à 255 ? Il revient tout bêtement à zéro, mais en affectant au passage deux drapeaux : N (indicateur de signe) et Z (indicateur de zéro). Ils seront automatiquement mis à un. Avantage, lorsque vous faites un petit sous-programme du style :

```
START : LDY # $ 0
BOUCLE : INY
BNE BOUCLE
SUITE : ...
```

Cela permet de faire une légère temporisation en mettant le registre Y à 0, puis en l'incrémentant jusqu'à ce qu'il soit revenu à zéro, l'instruction BNE testant en effet le drapeau Z (indicateur de zéro).

A noter : il existe bien entendu la même instruction sur le registre X, INX. Elle incrémente X, et a les mêmes caractéristiques quant aux drapeaux qu'elle affecte.

Donc, nous avons incrémenté Y, il est donc maintenant égal à un. Passons à l'instruction suivante : CPY # \$ 1A. J'ai déjà expliqué l'effet de cette instruction lors du cours précédent, je n'y reviendrai donc que sommairement : la valeur contenue dans Y est comparée à l'argument qui suit, en l'occurrence # \$ 1A. Si les deux valeurs sont égales, le drapeau Z est mis à un, et à zéro dans le cas contraire. D'où l'instruction suivante : BNE START. Si les deux valeurs sont différentes (Branch if Not Equal), le

programme se branchera sur la routine START. Dans le cas présent, il va y aller, puisque Y est à 1.

Et le programme va se dérouler ainsi sans encombre, jusqu'à ce que Y arrive à la valeur fatidique : # \$ 1A. Bonne idée.

A ce moment-là, arrivé à la séquence CPY # \$ 1A, BNE START, le programme va s'apercevoir que cette fois-ci l'égalité s'avère, il va donc sauter l'instruction de branchement qui suit, pour exécuter la suivante : JMP RETOUR. Allons de ce pas examiner ce qui se passe de ce côté du listing. En RETOUR, nous trouvons une instruction appelée DEY. Accrochez-vous : elle a le rôle inverse de INY, c'est-à-dire qu'elle décrémente (diminue de un) le contenu de Y. Elle affecte les mêmes drapeaux, Z et N. On pourrait faire le même programme de temporisation que précédemment, de cette façon :

```
START : LDY # $ FF
BOUCLE : DEY
BNE BOUCLE
SUITE : ...
```

De même, le drapeau N est affecté : en effet, si Y est à 0 et qu'on le décrémente, il va revenir à 255, en mettant le drapeau N à un, indiquant par là qu'il ne s'agit pas de 255 mais de -1. Vous vous en doutez, la même instruction existe pour X, elle s'appelle DEX, a les mêmes caractéristiques, bref.

Une fois le contenu de Y décrémente, nous trouvons JSR SOUST. Nous allons donc voir ce sous-programme, qui a de quoi agrémente nos longues soirées d'hiver. Première instruction de cette routine : SEC. Cela signifie "Set Carry", soit "met la retenue à un". Vous allez voir pourquoi tout à l'heure.

La suite : LDA \$ 65. On charge dans l'accumulateur le contenu de la case-mémoire 65 (en hexa). Puis, SBC # \$ 28 ("Substract with Carry", traduction "soustrais avec la retenue"), or lui soustrait 28 (toujours en hexa). Or, à ce moment-là, le processeur va jeter un coup d'oeil à la retenue : si elle est à un, pas de problème, il effectue bêtement sa soustraction et c'est bonnard. Si elle est à zéro, il va soustraire 1 au résultat avant de le placer dans l'accumulateur. Dans le cas qui nous préoccupe, nous avons mis la retenue à un, donc il va placer le résultat tout bête dans l'accumulateur.

Mais ! Car il y a un mais, si le résultat est inférieur à zéro, pour le coup, il va mettre la retenue à zéro. Et que va-t-il se passer, lors de la séquence suivante, qui apparemment ne sert à rien ? Hein ? Que va-t-il se passer ? Il va charger le contenu de 66, avec LDA \$ 66, lui soustraire zéro, donc pas de changement, puis, et c'est là que ça devient vraiment génial, aller voir la retenue, s'apercevoir qu'elle est à zéro, donc soustraire un du résultat et finalement le placer dans l'accumula-

teur. Le tour est joué, nous avons fait une soustraction sur 16 bits avec retenue. C'était pas si difficile que ça. Sur ce principe, on peut bien entendu faire des additions et des soustractions sur le nombre de bits que l'on désire, et manipuler ainsi de très grands nombres.

Bon, cette soustraction étant effectuée, nous avons un RTS : nous revenons donc d'où nous venons, à savoir la ligne 260. Instruction suivante : LDA # \$ 20, si vous ne comprenez pas, reprenez tout depuis le début, vous avez dû rater quelque chose. Puis, STA (\$ 65), Y : nous l'avons vu dans le cours précédent (in english : previous). On compare ensuite Y à zéro, si c'est différent on reprend la routine au début jusqu'à ce qu'il soit à zéro, auquel cas on arrête purement et simplement le programme.

Voilà. Normalement, vous devriez être dès à présent en mesure d'élaborer des petits programmes par vous-même. Bien sûr, il reste un paquet d'instructions que je n'ai pas encore expliquées (en bonus, j'en explique une ci-dessous) mais cela ne saurait tarder.

Oui, une dernière ; parce qu'on ne va pas se quitter comme ça. Une amusante, bien qu'utile, parce que rien ne s'oppose à ce qu'une instruction soit à la fois amusante et utile. C'est EOR, qui veut dire Exclusive OR with accumulator, en français Ou exclusif avec l'accumulateur. Avec cette instruction, il faut avoir une représentation des bits qui composent un octet. Par exemple, \$ 24 s'écrit en binaire : 00100100

On charge l'accumulateur avec une valeur que l'on choisit (moi, je vais choisir \$ FF, mais vous faites ce que vous voulez), et l'on opère de la façon qui suit.

On place (par exemple) \$ 24 en \$ 1000. Puis \$ FF dans l'accumulateur, et l'on fait : EOR \$ 1000. Les deux valeurs seront comparées, et la case-mémoire 1000 modifiée. En effet, les bits seront comparés un à un. Si le bit 1 de l'accumulateur est à 0, le bit 1 de \$ 1000 restera inchangé. Si le bit 1 de l'accu est à 1, le bit 1 de \$ 1000 sera inversé : il passera à un s'il est à zéro, et réciproquement. Et ainsi de suite pour les 8 bits. Que peut-on faire d'une telle instruction ? Par exemple coder un programme, en modifiant tous les bits selon une valeur précise. Si l'on fait un EOR de toute la mémoire avec n'importe quelle valeur, tous les octets vont retrouver leur valeur initiale. Il est très fastidieux de décoder un programme codé de cette manière, car il existe 255 valeurs de codage possibles.

Voilà. Le cours prochain, je vous donnerai un programme et une bidouille qui vous permettront de vous servir des 16 Ko de la Ram overlay, donc d'avoir de fait 64 Ko utilisateur sur votre Oric. Bye.

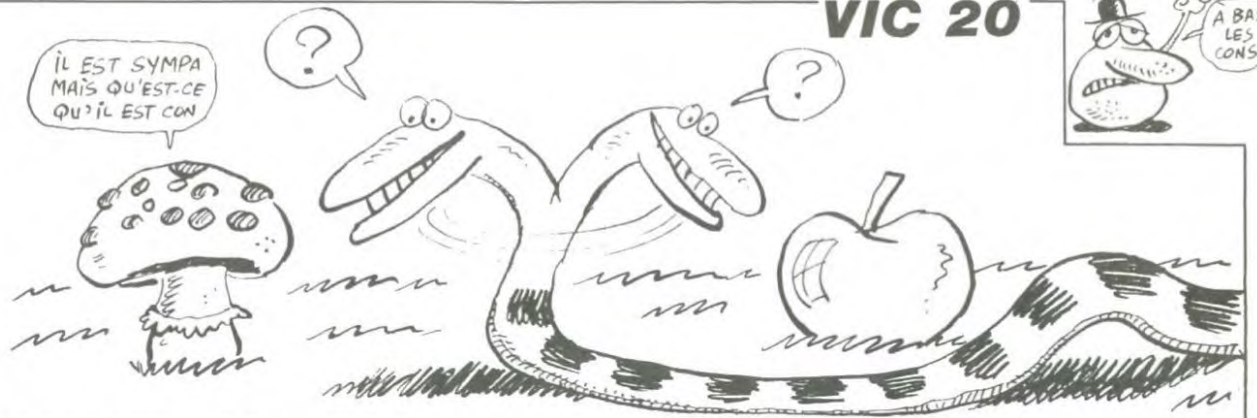
SNAKE

VIC 20



Ou les problèmes d'un serpent bleu sympa et daltonien, face à de succulentes pommes rouges et d'indigestes champignons verts.

Pascal CUGNIET



Mode d'emploi :
Aucune extension nécessaire pour ce jeu en deux programmes. Le premier contient les règles, le second le jeu lui-même.

```
2 PRINTCHR$(147)+CHR$(142):POKE36879,25:POKE36878,15:POKE36867,174:POKE36865,38
3 FORI=1T08:PRINT:NEXT:POKE657,128
4 PRINT:PRINT"■ VEUILLEZ PATIENTER " :POKE649,1:RESTORE:CLR:GOSUB3000:GOSUB3028:P
RINT"□"
50 A=160:FORI=7790T07922STEP22
51 POKEI+6,A:POKEI+9,A:POKEI+11,A:POKEI+13,A:POKEI+15,A:POKEI+19,A
55 NEXT
57 FORI=0T02:POKEI+7923,A:POKEI+7941,A:POKEI+7791,A:POKEI+7809,A
60 NEXT
80 POKE7841,A:POKE7886,A:POKE7802,A:POKE7868,A:POKE7894,95:POKE7876,A
90 FORI=0T022STEP22
100 POKEI+7812,A:POKE7882+I,A:POKE7917+I,A:NEXT
120 FORI=7857T07859:POKEI,A:NEXT
150 A=223:FORI=0T06:READB:POKEB,A:NEXT
170 A=95:FORI=0T03:READB:POKEB,A:NEXT
200 POKE7813,105:POKE7926,105:POKE7801,233:POKE7922,160
210 POKE7790,233:POKE7903,233:POKE7807,160
215 POKE7829,105:POKE7828,233:POKE7850,105:POKE7794,160
300 POKE36879,8:FORI=9077T08097
310 READA:POKEI,A:POKE36875,200
320 FORB=1T070:NEXT:POKE36875,0
330 NEXT
345 POKE36878,2:FORA=1T03
350 FORI=38796T038818
355 POKE36876,220
360 POKEI,2:POKEI-1,1:FORB=1T060:NEXT
365 POKE36876,0
370 NEXT:NEXT
490 POKE36865,17:POKE36867,31:POKE36869,254
500 POKE36879,110:PRINT"□":PRINTCHR$(14):
510 PRINT:PRINTTAB(8)"■SNAKE":PRINT
520 PRINT"■":PRINT"VOUS DEVEZ MANGER LES "
530 PRINT"■" POMMES EN EVITANT LE "
540 PRINT"■" MUR AINSI QUE LES " :PRINTTAB(5)"■CHAMPIGNONS":PRINT
541 PRINT"■" " :PRINT"■" TAPEZ UNE TOUCHE " ;
542 GETT$:IFT$=" " THEN542
545 PRINT"■":PRINT:PRINT" POUR VOUS DEPLACER " :PRINT" VOUS DISPOSEZ DES "
546 PRINTTAB(7)"■TOUCHES"
549 PRINT:PRINT"GAUCHE=>Z XC=DROITE"
560 PRINT" HAUT=>F5 F7=BAS "
570 GOSUB600:PRINT:PRINT
580 PRINT" " :PRINT"■" TAPEZ UNE TOUCHE ■":PRINT:PRINT
595 GETT$:IFT$=" " THEN595
596 PRINT"■" " O.K. "
597 POKE198,7:POKE631,76:POKE632,207:POKE633,13:POKE634,82:POKE635,213:POKE636,1
3:NEXT
600 POKE36878,15:READN,S:IFS=-1THENPOKE36875,0:RETURN
610 POKE36875,N:FORI=1T05:NEXT:GOTO600
3000 FORA=0T0600:BB=PEEK(32768+AA):POKE6144+AA*2,BB
3010 POKE6145+AA*2,BB:NEXT:RETURN
3028 POKE52,28:POKE56,28
3029 FORI=7168T07679:POKEI,PEEK(I+25600):NEXT
3030 FORLL=0T039:READFF:POKE7168+LL,FF:NEXT
3031 DATA255,195,153,165,165,153,195,255,6,104,254,255,223,230,124,56
3032 DATA62,69,145,126,20,20,40,120,60,24,153,231,231,153,24,60
3033 DATA60,0,129,153,153,129,0,60
3040 RETURN
3050 DATA7835,7860,7819,7864,7803,7872,7895
3060 DATA7856,7881,7863,7908
3090 DATA1,21,20,5,21,18,32,16,1,19,3,1,12,32,3,21,7,14,9,5,20
3090 DATA203,400,215,400,221,400,215,200,209,200,215,400,221,200,215,200,209,400
3095 DATA203,400,221,400,225,400,228,800,-1,-1
READY.
```

```
SEARCHING
17 PRINTCHR$(147):POKE649,1:POKE36867,174:POKE36865,38
70 N1=5:PA=60:DIMZ(50):POKE36869,255:UX=1
80 POKE36879,59:S1=2:G=6+1:PRINT"■" :PRINTTAB(7)"■" :GAMME"G T=0"C=7910:UX
=1:D=1
81 FORII=0T050:Z(II)=7910:NEXT:FORI=1T0400:NEXT:PRINT"□":POKE36878,15:POKE36879,
30
82 IFG=5THENG=G-1:GOSUB2000:G=G+1
84 IFG=7THENG=G-1:GOSUB2000:G=G+1
130 FORI=1T0N1:IFG=8THENPA=0
140 CH=INT(RND(1)*459)+7703:POKE36875,220:IFCH=7911THEN140
150 POKECH,2:POKECH+30720,5:FORII=1T020:NEXT:POKE36875,0:NEXT
160 FORI=1T0N1
170 P=INT(RND(1)*459)+7703:POKE36875,240
175 IFINT((P-21-7680)/2)<>(P-21-7680)/2ORP=7910THEN170
176 IFINT((P-7680+1)/22)<(P-7680+1)/22ORP=8162ORP<7702ORPEEK(P)=1THEN170
180 POKE36875,0:POKEP,1:POKEP+30720,2:NEXT
190 FORI=0T021:POKEI+7680,0:POKEI+38400,2:POKEI+38884,2:POKEI+8164,0:NEXT
200 FORI=7680T08164STEP22
210 POKEI,0:POKEI+30720,2:POKEI+21,0:POKEI+30741,2:NEXT
220 POKE7910,3:POKE36830,6:FORII=1T0600:NEXT:POKE7910,32
520 IFPEEK(197)=33THEND=-1
530 IFPEEK(197)=26THEND=1
540 IFPEEK(197)=63THEND=22
550 IFPEEK(197)=55THEND=-22
560 IFPEEK(C+D)=1THENFORI=250T0248STEP-.5:POKE36876,1:NEXT:POKE36876,0
570 IFPEEK(C+D)=0ORPEEK(C+D)=2ORPEEK(C+D)=3THENFORI=252T0240STEP-1:POKE36877,I:N
EXT:POKE36877,0
580 IFPEEK(C+D)=1THENS=C+1:T=T+1:S1=S1+1
590 IFPEEK(C+D)=0ORPEEK(C+D)=2ORPEEK(C+D)=3THEN8000
600 IFT=N1THENN1=N1+5::GOTO800
665 C=C+D:Z(UX)=C:POKEZ(UX),3:POKEZ(UX)+30720,6
670 UX=UX+1:IFUX=50THENUX=1
675 IFUX>S1THENPOKEZ(UX-S1),32
676 IFUX<S1THENPOKEZ(50-(S1-UX+1)),32
690 FORI=1TOPA:NEXT:GOTO520
2000 PRINT"■":POKE36879,152:FORY=0T050:FORI=1T06:PRINT:NEXT
2001 PRINTTAB(4)"■" :BONUS :BONUS :FORII=1T030:NEXT
2020 PRINT"■":FORI=1T06:PRINT:NEXT:PRINTTAB(4)" " :FORII=1T020:NEXT
2040 PRINT:PRINTTAB(7)"■" SCORE:PRINT:PRINT
2050 PRINTTAB(5)"■" :TAB(7)SY+Y:PRINTTAB(13)"■" :POKE36875,235
2060 FORI=1T010:NEXT:PRINT"■" :POKE36875,0:NEXT:SC=SC+Y:FORUI=0T0900:NEXT:PRINT"□"
"
2061 POKE36879,30:RETURN
8000 N=255
8030 IFUX=1THENUX=50
8033 UX=UX-1:N=N-1:POKE36875,N:FORII=1T05:NEXT
8035 POKEZ(UX),4:IFUX=1THENUX=50
8038 IFPEEK(Z(UX-1))=32THEN8050
8040 GOTO8030
8040 POKE36875,0:FORI=1T0400:NEXT
8050 POKE36875,0:FORI=1T0400:NEXT:PRINT"■"
8055 FORI=1T05:PRINT:NEXT:POKE36879,250:POKE36875,0
8100 PRINTTAB(5)"■" :SCORE :AA:PRINT:PRINTTAB(8)SC:POKE36878,2
8101 FORI=1T04:PRINT:NEXT:PRINTTAB(2)"■" :UNE AUTRE? ■ :FORI=1T0300:NEXT
8110 PRINT"■":FORI=1T012:PRINT:NEXT:PRINTTAB(2)" " :PRINT"■"
8180 GETT$:IFT$=" " THENPOKE36875,0:RUN70
8200 IFT$="N" THENSY564802
8300 FORI=1T0300:NEXT:POKE36875,248:GOTO8055
READY.
```

LE JUSTICIER



CBM 64
Suite de la page 23

62040 RETURN	63040 DATA16,48,124,48	63089 DATA0,48,48,96	63138 DATA254,98,104,120	63187 DATA0,0,0,0	63236 DATA56,24,24,28
63000 DATA0,126,66,90	63041 DATA48,54,28,0	63090 DATA0,0,0,0	63139 DATA104,98,254,0	63188 DATA204,0,0,0	63237 DATA56,24,126,0
63001 DATA94,64,126,0	63042 DATA0,0,238,102	63091 DATA124,0,0,0	63140 DATA254,98,96,120	63189 DATA0,0,0,0	63238 DATA24,12,238,102
63002 DATA0,0,120,12	63043 DATA102,102,62,0	63092 DATA0,0,0,0	63141 DATA96,96,240,0	63190 DATA170,170,0,0	63239 DATA102,102,62,0
63003 DATA124,204,126,0	63044 DATA0,0,198,198	63093 DATA0,48,48,0	63142 DATA124,198,192,206	63191 DATA0,0,0,0	63240 DATA24,36,238,102
63004 DATA224,96,124,102	63045 DATA108,56,16,0	63094 DATA2,6,12,24	63143 DATA198,198,126,0	63192 DATA0,0,0,0	63241 DATA102,102,62,0
63005 DATA102,102,252,0	63046 DATA0,0,214,214	63095 DATA48,96,64,0	63144 DATA102,102,102,126	63193 DATA0,0,0,0	63242 DATA24,36,60,102
63006 DATA0,0,62,102	63047 DATA214,254,108,0	63096 DATA0,124,206,214	63145 DATA102,102,102,0	63194 DATA108,0,56,24	63243 DATA102,102,60,0
63007 DATA96,96,62,0	63048 DATA0,0,102,60	63097 DATA230,198,124,0	63146 DATA60,24,24,24	63195 DATA24,24,126,0	63244 DATA1,3,6,108
63008 DATA28,12,124,204	63049 DATA24,60,102,0	63098 DATA0,8,24,56	63147 DATA24,24,60,0	63196 DATA24,36,56,24	63245 DATA8,28,62,127
63009 DATA204,204,126,0	63050 DATA0,0,238,102	63099 DATA24,24,60,0	63148 DATA62,12,12,12	63197 DATA24,24,126,0	63246 DATA8,28,62,127
63010 DATA0,0,60,102	63051 DATA102,62,6,124	63100 DATA0,60,102,14	63149 DATA12,76,120,0	63198 DATA54,127,127,127	63247 DATA127,28,62,0
63011 DATA126,96,60,0	63052 DATA0,0,126,76	63101 DATA56,96,126,0	63150 DATA230,108,120,112	63199 DATA62,28,0,0	63248 DATA0,0,62,102
63012 DATA30,48,48,124	63053 DATA24,50,126,0	63102 DATA0,126,6,28	63151 DATA120,108,230,0	63200 DATA51,204,0,0	63249 DATA96,96,62,24
63013 DATA48,48,120,0	63054 DATA60,48,48,48	63103 DATA6,102,60,0	63152 DATA240,96,96,96	63201 DATA0,0,0,0	63250 DATA0,24,0,24
63014 DATA0,0,62,102	63055 DATA48,48,60,0	63104 DATA0,96,108,108	63153 DATA96,98,254,0	63202 DATA24,24,102,102	63251 DATA48,96,102,60
63015 DATA102,62,6,124	63056 DATA28,50,48,120	63105 DATA126,12,12,0	63154 DATA130,198,238,254	63203 DATA24,24,60,0	63252 DATA0,0,0,0
63016 DATA224,96,124,102	63057 DATA48,98,252,0	63106 DATA0,126,96,124	63155 DATA254,214,198,0	63204 DATA0,0,62,3	63253 DATA0,48,48,96
63017 DATA102,102,230,0	63058 DATA60,12,12,12	63107 DATA6,124,0,0	63156 DATA198,230,246,254	63205 DATA63,99,63,0	63254 DATA0,24,24,0
63018 DATA24,0,56,24	63059 DATA12,12,60,0	63108 DATA0,60,96,124	63157 DATA222,206,198,0	63206 DATA0,12,0,12	63255 DATA0,24,24,0
63019 DATA24,24,126,0	63060 DATA16,56,124,254	63109 DATA102,102,60,0	63158 DATA124,198,198,198	63207 DATA12,12,12,12	63256 DATA15,7,14,14
63020 DATA12,0,28,12	63061 DATA56,56,56,56	63110 DATA0,126,70,12	63159 DATA198,198,124,0	63208 DATA0,0,120,204	63257 DATA14,28,28,31
63021 DATA12,12,108,56	63062 DATA16,48,127,255	63111 DATA24,48,48,0	63160 DATA252,102,102,124	63209 DATA252,192,120,0	63258 DATA240,240,120,120
63022 DATA 224, 102, 108, 120	63063 DATA127,48,16,0	63112 DATA0,60,102,60	63161 DATA96,96,240,0	63210 DATA85,170,0,0	63259 DATA240,240,120,120
63023 DATA120,108,230,0	63064 DATA0,0,0,0	63113 DATA102,102,60,0	63162 DATA124,198,198,198	63211 DATA0,0,0,0	63260 DATA56,56,56,112
63024 DATA56,24,24,24	63065 DATA0,0,0,0	63114 DATA0,60,102,102	63163 DATA214,214,124,14	63212 DATA50,76,252,102	63261 DATA112,112,248,0
63025 DATA24,24,126,0	63066 DATA48,48,48,48	63115 DATA62,12,120,0	63164 DATA252,102,102,124	63213 DATA102,102,230,0	63262 DATA248,248,60,60
63026 DATA0,0,252,214	63067 DATA48,0,48,0	63116 DATA0,24,24,0	63165 DATA102,102,230,0	63214 DATA96,48,120,12	63263 DATA60,60,126,0
63027 DATA214,214,214,0	63068 DATA0,0,0,0	63117 DATA0,0,0,48	63166 DATA124,198,192,124	63215 DATA124,204,126,0	63264 DATA255,124,120,120
63028 DATA0,0,252,102	63069 DATA0,0,0,0	63118 DATA0,0,0,48	63167 DATA6,198,124,0	63216 DATA54,0,60,102	63265 DATA120,120,123,127
63029 DATA102,102,230,0	63070 DATA0,48,124,40	63119 DATA0,48,48,96	63168 DATA126,90,24,24	63217 DATA126,96,60,0	63266 DATA224,56,28,28
63030 DATA0,0,60,102	63071 DATA124,40,0,0	63120 DATA12,24,48,96	63169 DATA24,24,60,0	63218 DATA120,0,120,12	63267 DATA56,112,224,240
63031 DATA102,102,60,0	63072 DATA16,124,208,124	63121 DATA48,24,12,0	63170 DATA198,198,198,198	63219 DATA124,204,126,0	63268 DATA120,120,120,120
63032 DATA0,0,252,102	63073 DATA22,124,16,0	63122 DATA0,0,60,0	63171 DATA198,198,124,0	63220 DATA48,24,60,102	63269 DATA120,126,255,0
63033 DATA102,124,96,240	63074 DATA98,102,12,24	63123 DATA0,60,0,0	63172 DATA198,198,198,198	63221 DATA126,96,60,0	63270 DATA56,28,28,28
63034 DATA0,0,126,204	63075 DATA48,102,70,0	63124 DATA48,24,12,6	63173 DATA108,56,16,0	63222 DATA0,2,60,110	63271 DATA56,112,224,0
63035 DATA204,124,12,30	63076 DATA120,204,104,48	63125 DATA12,24,48,0	63174 DATA198,214,214,214	63223 DATA118,102,188,0	63272 DATA31,56,112,240
63036 DATA0,0,126,50	63077 DATA90,204,118,0	63126 DATA60,102,6,12	63175 DATA214,254,108,0	63224 DATA56,108,120,12	63273 DATA240,240,240,240
63037 DATA48,48,120,0	63078 DATA48,48,16,32	63127 DATA24,0,24,0	63176 DATA198,108,56,56	63225 DATA124,204,126,0	63274 DATA248,56,28,12
63038 DATA0,0,62,96	63079 DATA0,0,0,0	63128 DATA255,0,0,0	63177 DATA108,198,198,0	63226 DATA24,36,60,102	63275 DATA4,0,0,0
63039 DATA60,6,124,0	63080 DATA12,24,48,48	63129 DATA0,0,0,0	63178 DATA230,102,102,60	63227 DATA126,96,60,0	63276 DATA240,240,120,120
	63081 DATA48,24,12,0	63130 DATA16,56,108,198	63179 DATA24,24,60,0	63228 DATA8,28,0,0	63277 DATA60,30,15,0
	63082 DATA48,24,12,12	63131 DATA254,198,198,0	63180 DATA254,142,28,56	63229 DATA62,28,0,0	63278 DATA0,0,0,6
	63083 DATA12,24,48,0	63132 DATA252,102,102,124	63181 DATA112,226,254,0	63230 DATA12,24,60,102	63279 DATA12,24,240,0
	63084 DATA68,108,56,254	63133 DATA102,102,252,0	63182 DATA255,0,255,0	63231 DATA126,96,60,0	63280 DATA255,121,120,120
	63085 DATA56,108,68,0	63134 DATA124,198,192,192	63183 DATA0,0,0,0	63232 DATA60,0,238,102	63281 DATA120,120,120,120
	63086 DATA0,0,24,24	63135 DATA192,198,124,0	63184 DATA0,0,30,51	63233 DATA102,102,62,0	63282 DATA192,224,240,120
	63087 DATA126,24,24,0	63136 DATA252,102,102,102	63185 DATA51,51,30,0	63234 DATA108,0,238,102	
	63088 DATA0,0,0,0	63137 DATA102,102,252,0	63186 DATA255,255,0,0	63235 DATA102,102,62,0	

Suite page 25

SAD SUN

TI99 BASIC ETENDU

VA VITE ME RAPPORTER 17 MILLIONS DE BLOCS DE PIERRES RARRISSIMES! TU AS UN QUART D'HEURE.



Quelques siècles en arrière, le capricieux pharaon "Tout en carton", décide la construction de sa pyramide en blocs de pierres rarrissimes. Devinez un peu qui est chargé de leur découverte ?..

puis aller sur la trappe en bas en évitant les poteaux et les plantes carnivores que le nuage arrose en passant.

Eric PARTOT

Tableau 2 : Vous êtes en haut à gauche et vous devez aller jusqu'à la fenêtre en bas, en évitant les parois et les stalactites qui tombent. Tableau 3 : Vous êtes en haut à gauche et vous devez aller jusqu'à l'ascenseur qui passe à droite de l'écran en évitant le cadre, les trappes et le monstre de feu. Tableau 4 : Vous devez trouver dans l'ordre, les quatre morceaux de la pyramide qui se trouvent chacun sur une île, en évitant l'eau et le fantôme du marais. Lorsque les quatre morceaux sont retrouvés, la pyramide apparaît et le jeu revient au premier tableau.

Mode d'emploi :
Ce jeu comporte 4 tableaux :
Tableau 1 : vous êtes en bas et vous devez prendre la clé en haut.

```
10 TI-99/4A BASIC ETENDU
20 *****SADSUN*****
30 REALISE PAR ERIC PARTOT
40
50
60
70
80 GOTO 1270
90 !=====
100 ! 1er TABLEAU
110 !=====
120 E=0 :: M=0 :: S=0
130 CALL SCREEN(2):: CALL MAGNIFY(2):: C
ALL SPRITE(#28,49,7,192/2,256/2):: GOSUB
1420
140 CALL COLOR(1,1,1):: CALL CLEAR :: CA
LL COLOR(2,1,1)
150 FOR A=2 TO 12 STEP 8 :: FOR B=1 TO 2
B STEP 4 :: CALL HCHAR(A,B,40):: FOR C=1
TO 4 :: CALL HCHAR(A+C*2,B+C,40):: NEXT
C :: NEXT B :: NEXT A
160 RANDOMIZE :: CALL HCHAR(2,1,40,32)::
CALL VCHAR(1,1,40,24):: CALL VCHAR(2,32
,40,23)
170 CALL SCREEN(2):: CALL COLOR(1,3,4,2,
14,4):: CALL SPRITE(#1,64,13,160,256/2)::
CALL SPRITE(#2,62,16,1,1)
180 FOR I=4 TO 8 :: CALL COLOR(I,7,10)::
NEXT I :: CALL SPRITE(#3,34,2,11,256/2)
190 GOTO 280
200 CALL GOSUB(F):: CALL JOYST(X,Y):: C
ALL MOTION(#1,-Y,X):: CALL COL(U):: CALL
COINC(#1,#3,10,R):: IF U=-1 DR R=-1 THE
N 210 ELSE 200
210 IF R=-1 THEN IF S=1 THEN 330 ELSE CA
LL SPRITE(#3,35,7,168,256/2):: S=S+1 ::
CALL MOTION(#1,0,0):: GOTO 230
220 GOTO 240
230 FOR L=6 TO 20 STEP 4 :: CALL HCHAR(L
,2,32,29):: NEXT L :: GOTO 200
240 REM touche !
250 IF S=1 THEN CALL SPRITE(#3,34,2,11,2
56/2):: S=0
260 FOR H=1 TO 28 :: CALL MOTION(#H,0,0)
:: NEXT H :: VIE=VIE-1
270 FOR QW=2 TO 16 :: CALL SCREEN(QW)::
CALL COLOR(#1,QW-1):: CALL SOUND(-1,QW*1
000,0):: NEXT QW
280 DISPLAY AT(23,1)SIZE(4):"VIE=" :: CA
LL HCHAR(23,7,32,9):: CALL HCHAR(23,7,64
,VIE):: CALL SCREEN(2):: CALL COLOR(#1,1
3)
290 IF VIE=0 THEN 1040
300 FOR A=1 TO 21 STEP 2 :: CALL HCHAR(A
,2,32,30):: NEXT A
310 CALL LOCATE(#1,152,256/2):: CALL MOT
ION(#2,0,INT(RND*25)+10):: U=0 :: GOTO 2
00
320 !=====
330 ! 2eme TABLEAU
340 !=====
350 SCORE=SCORE+VIE*10 :: DIF=DIF+0.5
360 CALL COLOR(1,1,1):: CALL CLEAR :: CA
LL DELSPRITE(ALL):: CALL SCREEN(2):: CAL
L MAGNIFY(2):: CALL SPRITE(#28,50,5,192/
2,256/2)
370 CALL COLOR(14,1,1)
380 FOR I=1 TO 1000 :: NEXT I :: CALL SP
RITE(#1,64,1,13,25):: CALL SPRITE(#2,141
,1,21*8,25)
390 FOR I=4 TO 27 :: CALL SPRITE(#1,140,
LE JUSTICIER
AU SECOURS!
AU VIOL!
TENEZ BON!
S'ARRIVE!
COURAGE!
PAUVRE
PETITE!
TOUCHE PAS AU PÈRE
DE MES ENFANTS TOI!
Suite page 26
```



CBM 64

Suite de la page 24

63283 DATA120,60,60,60	63314 DATA248,120,120,60	63354 DATA252,120,120,124	63394 DATA1,0,1,3	63434 DATA120,120,120,120	63474 DATA236,254,214,214
63284 DATA60,60,60,60	63315 DATA60,60,126,0	63355 DATA60,62,30,31	63395 DATA7,15,31,62	63435 DATA0,0,120,120	63475 DATA214,214,214,0
63285 DATA56,112,224,0	63316 DATA248,120,124,124	63356 DATA30,12,12,28	63396 DATA252,248,240,224	63436 DATA6,134,238,60	63476 DATA120,124,238,198
63286 DATA255,124,120,120	63317 DATA110,110,103,103	63357 DATA24,24,56,56	63397 DATA192,128,0,28	63437 DATA24,0,0,0	63477 DATA238,124,60,0
63287 DATA121,127,127,120	63318 DATA126,60,60,124	63358 DATA15,15,7,7	63398 DATA124,255,255,255	63438 DATA252,142,6,30	63478 DATA120,124,238,198
63288 DATA248,56,28,140	63319 DATA252,252,188,188	63359 DATA3,3,7,0	63399 DATA0,1,3,0	63439 DATA118,230,127,0	63479 DATA238,252,252,192
63289 DATA132,128,192,192	63320 DATA255,255,255,255	63360 DATA48,176,240,240	63400 DATA56,252,252,252	63440 DATA0,0,0,224	63480 DATA192,192,192,192
63290 DATA120,120,120,120	63321 DATA224,224,240,240	63361 DATA224,224,240,0	63401 DATA224,192,224,0	63441 DATA192,192,192,192	63481 DATA124,0,0,0
63291 DATA120,120,252,0	63322 DATA99,97,96,96	63362 DATA30,12,12,12	63402 DATA255,240,240,240	63442 DATA248,252,238,198	63482 DATA120,124,238,198
63292 DATA0,0,0,0	63323 DATA96,96,240,0	63363 DATA12,204,204,204	63403 DATA240,254,255,63	63443 DATA238,124,60,0	63483 DATA238,126,62,6
63293 DATA0,0,0,0	63324 DATA252,120,126,127	63364 DATA60,61,63,31	63404 DATA31,56,112,240	63444 DATA120,124,224,192	63484 DATA6,6,6,6
63294 DATA248,56,28,12	63325 DATA127,127,123,121	63365 DATA31,15,30,0	63405 DATA248,254,255,255	63445 DATA230,124,60,0	63485 DATA14,0,0,0
63295 DATA4,0,0,126	63326 DATA126,60,60,60	63366 DATA204,236,252,248	63406 DATA251,240,240,240	63446 DATA0,0,0,14	63486 DATA220,246,224,192
63296 DATA60,60,60,60	63327 DATA188,252,252,252	63367 DATA248,56,28,0	63407 DATA240,248,63,0	63447 DATA6,6,6,6	63487 DATA192,192,224,0
63297 DATA60,124,254,0	63328 DATA252,124,60,60	63368 DATA252,120,60,30	63408 DATA128,128,0,0	63448 DATA126,126,238,198	63488 DATA124,198,192,124
63298 DATA252,120,120,120	63329 DATA60,60,126,0	63369 DATA30,15,15,7	63409 DATA0,0,0,0	63449 DATA238,124,60,0	63489 DATA6,198,124,0
63299 DATA127,123,120,120	63330 DATA31,57,112,240	63370 DATA28,28,56,112	63410 DATA31,120,240,240	63450 DATA56,108,206,248	63490 DATA0,0,0,64
63300 DATA126,60,60,60	63331 DATA248,240,240,240	63371 DATA224,192,128,192	63411 DATA120,60,31,60	63451 DATA226,126,62,0	63491 DATA192,192,192,240
63301 DATA60,188,252,60	63332 DATA224,56,28,28	63372 DATA3,7,14,28	63412 DATA120,240,240,240	63452 DATA0,0,0,24	63492 DATA192,192,192,194
63302 DATA60,60,60,60	63333 DATA56,112,224,0	63373 DATA56,112,248,0	63413 DATA120,60,31,0	63453 DATA60,118,96,96	63493 DATA230,126,60,6
63303 DATA60,60,126,0	63334 DATA188,188,252,124	63374 DATA224,224,240,240	63414 DATA224,56,28,28	63454 DATA96,120,96,96	63494 DATA198,198,198,198
63304 DATA252,120,120,120	63335 DATA56,124,238,0	63375 DATA120,60,126,0	63415 DATA60,124,252,252	63455 DATA96,96,240,0	63495 DATA238,124,60,0
63305 DATA120,120,120,120	63336 DATA31,56,112,240	63376 DATA28,28,56,112	63416 DATA252,124,60,60	63456 DATA120,124,238,198	63496 DATA198,198,108,108
63306 DATA126,60,60,60	63337 DATA248,126,63,31	63377 DATA224,192,128,128	63417 DATA56,112,224,0	63457 DATA238,126,62,6	63497 DATA56,56,16,0
63307 DATA60,60,60,60	63338 DATA248,56,28,12	63378 DATA127,112,224,192	63418 DATA31,57,112,240	63458 DATA216,254,238,198	63498 DATA198,198,214,214
63308 DATA0,0,128,192	63339 DATA4,0,192,240	63379 DATA129,1,3,7	63419 DATA240,240,241,243	63459 DATA198,198,198,0	63499 DATA214,124,60,0
63309 DATA224,112,127,0	63340 DATA3,0,128,192	63380 DATA254,124,120,248	63420 DATA192,224,240,120	63460 DATA0,0,0,24	63500 DATA198,236,120,56
63310 DATA252,120,120,120	63341 DATA224,112,127,0	63381 DATA240,224,224,192	63421 DATA120,252,252,188	63461 DATA24,0,0,0	63501 DATA124,206,134,0
63311 DATA120,121,127,121	63342 DATA248,124,60,60	63382 DATA7,15,31,30	63422 DATA27,254,124,120	63462 DATA60,24,24,24	63502 DATA198,198,198,198
63312 DATA62,28,56,112	63343 DATA56,112,224,0	63383 DATA2,124,255,0	63423 DATA60,30,15,0	63463 DATA24,24,60,0	63503 DATA230,126,62,6
63313 DATA224,224,240,240	63344 DATA127,119,231,199	63384 DATA128,128,0,6	63424 DATA0,24,60,126	63464 DATA0,0,0,6	63504 DATA254,134,12,24



JEUX DE MOTS
JEUX DE VÉLOS
HANA HANA

Dominez votre Oric aux dominos sans vous miner (bof..).

François HORNBY

Mode d'emploi :
Y'en a pas, débrouillez-vous.



HÉHO ! SI LES RÉDACTEURS SE METTENT AUX JEUX DE MOTS, QU'EST-CE QU'IL VA ME RESTER MOI ?

HÉHO

C'EST PAS DU JEU

```
3 REM ** DOMINO **
4 REM .
5 REM FRANCOIS HORNBY
6 REM 6 RUE DE LABAROCHE
7 REM 68200 MULHOUSE
8 REM
9 CLS:PRINT:PING
12 PRINTCHR$(4);CHR$(27)J
INSTRUCTIONS";CHR$(4):PRINT:PR
INT
14 PRINT"Ce jeu de dominos se jou
e seul contre l'ordinateur.";PRINT
18 PRINT"Pour jouer vos dominos i
l suffit d'entrer les coordon
nees."
19 PRINT:PRINT"EXEMPLE :";PRINT
20 PRINT" - 3 ou A3 pour la 1ere
ligne";PRINT
22 PRINT" - B5 pour la 2eme ligne
e.";PRINT
24 PRINT"Si vous ne pouvez pas jo
uer appuyez sur 'P' pour Piocher
ou pour";
26 PRINT" Passer votre tour (si
tous les dominos ont ete Pioche
s).";PRINT
28 PRINT"Si vous ne voulez plus j
ouer, appuyez sur 'F.'
35 PRINT:PRINT:PRINT" APPUYEZ SUR
'SPACE' POUR COMMENCER.";
37 IF KEY$="" THEN E=RND(1):GOTO
37
38 CLS:GOSUB 2500:RESTORE:PAPER 0
:INK 7
40 DIM D$(28),D(28),M(28),O(24),J
(24)
45 FOR R=1 TO 63:READ A$:NEXT:GOS
UB 2660
50 HIRES:PAPER 4:GOSUB 1200:J=0:D
=0:T1=0:V1=0:D0=16:R1=0
55 CURSET 155,55,0:CHAR ASC(MID$(D$(
RSET 155,80,0:CHAR 50,0,1
56 CURSET163,83,1:DRAW 20,0,1:DR
AW-4,-4,1:CURMOV 0,0,1:DRAW 4,-4,1
57 CURSET 152,58,1:DRAW -20,0,1:D
RAW 4,-4,1:CURMOV 0,8,1:DRAW-4,-4,
1
61 REM 8 DOMINOS POUR ORIC
65 FOR R=1 TO 8:O(R)=M(R)
70 CURSET R*27-10,1,0:GOSUB 1300
90 JCR)=M(R+8)
100 CURSET R*27-10,165,0:GOSUB 13
00
110 REM 8 DOMINOS POUR LE JOUEUR
130 FOR I=1TO2:CHAR ASC(MID$(D$(J
(R)),I)),0,1:CURMOV 9,0,3:NEXT
140 NEXT:A$="12345678":CURSET 24,
156,0
142 FOR R=1TO8:CHAR ASC(MID$(A$,R
)),0,1:IF R=8 THEN 145
143 CURMOV 27,0,3:NEXT
145 A$="AB":FOR R=1TO2:CURSET10,1
48+(R*20),0:CHAR ASC(MID$(A$,R)),0
,1:NEXT
150 X=1:X1=129:X2=65:X3=167:X4=65
:P1=-19:P2=19
160 FOR R=1 TO 8
165 REM RECHERCHE DU > DOUBLE
170 IF O(R)=O(D(X)) THEN GOTO 210
180 NEXT:CLS:PRINT:PRINT" AVEZ-V
OUS LE DOUBLE?"X"(O/N) ?";PING:G
ET Q$
190 IF Q$="O" THEN CO=1:GOTO 300
195 IF Q$<"N" THEN GET Q$:GOTO 1
90
200 X=X+1:IF X<8 THEN 160 ELSE RU
N 40
204 0 NEXT
210 CLS:PRINT:PRINT" JE
COMMENCE !" :CO=2
215 CURSET R*27-11,1,0
220 FOR I=1TO12:DRAW 22,0,0:CURMO
V -22,1,3:NEXT
225 CURSET 148,65,0:GOSUB 1300
240 FOR I=1TO2:CHAR ASC(MID$(D$(O
(R)),I)),0,1:CURMOV 9,0,3:NEXT
250 A$=LEFT$(D$(O(R)),1):B$=A$
260 O(R)=0
295 REM CHOIX DU JOUEUR
300 CLS:PRINT" A VOUS DE
JUEZ !"
305 PRINT:PRINT" QUEL DOMINO
JUEZ-VOUS ?";
350 GET Q$
353 IF Q$="P" THEN 1750
354 IF Q$="F" THEN TEXT:PAPER 7:I
NK 0:END
355 IF Q$="A"THEN C=1:GOTO 370
360 IF Q$="B"THEN C=2:GOTO 370
365 Q=VAL(Q$):IF Q<9 AND Q>0 THEN
C=1:GOTO 372
366 GOTO 350
370 PRINTQ$:GET Q$
372 CO=VAL(Q$):C1=CO:CLS
375 IF CO=0 OR CO>8 THEN 300
```

```
380 IF C=2 THEN CO=CO+8
385 IF J(CO)=0 THEN 300
390 IF CO<>1 THEN GOSUB 1310
392 IF ER=1 THEN ER=0:GOTO 300
395 IF CO=1 AND J(CO)<>O(D(X)) THEN
300
410 CURSET C1*27-11,145+(C*20),0:
GOSUB 900
505 IF CO=1 THEN A$=LEFT$(S$(1):B
$=RIGHT$(S$(1):CO=2
510 J(CO)=0:FOR I=1 TO J:IF J(I)<
> THEN GOSUB 2000:GOTO530
515 NEXT
520 FOR R=1 TO 5:PING:WAIT 40:NEX
T:PING
522 CLS:PRINT:PRINT" BRAVO
! VOUS AVEZ GAGNE.";IF OP>0 THEN 1
980
523 FOR F=1TO 0:IF O(F)=0 THEN 52
6
524 IF F<9 THEN CURSET F*27-8,3,0
ELSE CURSET (F-8)*27-8,17,0
525 FOR I=1TO2:CHAR ASC(MID$(D$(O
(F)),I)),0,1:CURMOV 9,0,3:NEXT
526 NEXT:GOTO 1980
528 REM CHOIX D'ORIC
530 CLS:PRINT:PRINT" JE R
EFLECHIS...";
531 GOSUB 1000:IF Y=1 THEN Y=0:KU
=0:GOTO 700
532 FOR R=1 TO 0
535 M$=LEFT$(D$(O(R)),1)
540 M$=RIGHT$(D$(O(R)),1)
550 IF M$=A$ OR M$=B$ OR M$=A$ OR
M$=B$ THEN Y=1:GOSUB 1335:KO=0
560 IF Y=1 THEN Y=0:GOTO 700
570 NEXT
577 REM PIOCHE D'ORIC
580 CLS:IF DO<28 THEN PRINT:PRINT
" JE PIOCHE..." :GOTO 5
90
583 IF KO=1 THEN 1910
585 CLS:PRINT:PRINT" JE N
E PEUX PAS JOUER." :ZAP:WAIT100:KO=
1:CLS
586 GOTO 300
590 ZAP:DO=DO+1:FOR R=1TO 8
595 IF O(R)<>0 THEN 610
600 O(R)=M(DO):CURSET R*27-10,1,0
:GOSUB 1300:GOTO 530
610 NEXT
620 O=0+1:IF O=17 THEN O=16
625 FOR R=9 TO 16
630 IF O(R)<>0 THEN 650
640 O(R)=M(DO):CURSET (R-8)*27-10
,15,0:GOSUB 1300:GOTO 530
650 NEXT:DO=DO-1:GOTO 585
700 IF R<9 THEN CURSET R*27-11,1,
0 ELSE CURSET (R-8)*27-11,15,0
710 GOSUB 900
780 O(R)=0:FOR I=1 TO 0:IF O(I)<
> THEN 300
790 NEXT
800 FOR R=1 TO 5:ZAP:NEXT
805 CLS:PRINT:PRINT" VIVE M
OI ! J'AI GAGNE." :GOTO 1980
900 REM DESSINE LES DOMINOS JOUES
905 FOR I=1 TO 12:DRAW 22,0,0:CUR
MOV -22,1,3:NEXT
908 IF CO=1 THEN CURSET 148,65,0:
GOSUB 1300:S$=D$(J(CO)):GOTO 965
910 IF X1=-4 AND X2=65 AND X=1 TH
EN GOSUB 1650:GOTO 930
915 IF X3=224 AND X4=65 AND X=2 T
HEN GOSUB 1690:GOTO 930
920 IF X3=-4 AND X4=100 AND X=2 T
HEN GOSUB 1850:GOTO 930
925 IF X=1 THEN CURSET X1,X2,0 EL
SE CURSET X3,X4,0
930 IF X=1THEN A$=LEFT$(S$(1) EL
S E B$=RIGHT$(S$(1)
935 IF X=1THENX1=X1+P1:GOTO940
936 X3=X3+P2
940 IF P4=1 THEN P4=0:RETURN
950 GOSUB 1300:KO=0
955 IF T1=1 AND X=1 THEN E$=RIGHT
$(S$(1)+LEFT$(S$(1):S$=E$
960 IF R1=1 AND X=2 THEN E$=RIGHT
$(S$(1)+LEFT$(S$(1):S$=E$
965 FOR I=1TO2:CHAR ASC(MID$(S$(I
)),0,1:CURMOV 9,0,3:NEXT:RETURN
980 FOR I=1TO2:CHAR ASC(MID$(D$(O
(R)),I)),0,1:CURMOV 9,0,3:NEXT:RET
URN
1000 REM ANALYSE D'ORIC
1003 IF PJ=0 THEN RETURN ELSE PRI
NT"!!";
1005 FOR R=1 TO 0:N$=LEFT$(D$(O(R
)),1):M$=RIGHT$(D$(O(R)),1)
1010 IF N$<>A$ AND N$<>B$ AND M$<
>A$ AND M$<>B$ THEN 1027
1020 IF(N$<>A$ AND M$<>B$) AND (N
$<>B$ AND M$<>A$) THEN 1027
1021 FOR I=1 TO PJ
1022 IF N$=M$ AND PJ$(I)=M$ THEN
```

```
S$=M$+N$:X=1:Y=1:RETURN
1023 IF M$=B$ AND PJ$(I)=N$ THEN
S$=M$+N$:X=2:Y=1:RETURN
1024 IF N$=B$ AND PJ$(I)=M$ THEN
S$=M$+N$:X=2:Y=1:RETURN
1025 IF M$=A$ AND PJ$(I)=N$ THEN
S$=M$+N$:X=1:Y=1:RETURN
1026 NEXT
1027 NEXT R
1029 FOR R=1 TO 0:N$=LEFT$(D$(O(R
)),1):M$=RIGHT$(D$(O(R)),1)
1030 IF N$<>A$ THEN 1040
1033 FOR I=1 TO PJ
1035 IF M$=PJ$(I) THEN S$=M$+N$:X
=1:Y=1:RETURN
1038 NEXT
1040 IF N$<>B$ THEN 1050
1043 FOR I=1 TO PJ
1045 IF M$=PJ$(I) THEN S$=M$+N$:X
=2:Y=1:RETURN
1048 NEXT
1050 IF M$<>A$ THEN 1060
1053 FOR I=1 TO PJ
1055 IF N$=PJ$(I) THEN S$=M$+N$:X
=1:Y=1:RETURN
1058 NEXT
1060 IF M$<>B$ THEN 1100
1063 FOR I=1 TO PJ
1065 IF N$=PJ$(I) THEN S$=M$+N$:X
=2:Y=1:RETURN
1068 NEXT
1100 NEXT R:RETURN
1200 REM MELANGE LES DOMINOS
1205 FOR R=1 TO 28:D(R)=1:NEXT
1210 FOR R=1 TO 24
1220 X%=RND(1)*28+1:IF O(X%)=1 TH
EN M(R)=X%:D(X%)=0 ELSE 1220
1230 NEXT:X=24
1240 FOR R=1 TO 28
1250 IF D(R)=1 THEN X=X+1:O(X)=R:
D(R)=0
1260 NEXT:RETURN
1300 DRAW 10,0,1:DRAW 0,11,1:DRAW
-10,0,1:DRAW 0,-11,1:CURMOV 9,0,3:
DRAW0,10,1
1305 CURMOV -7,-8,3:RETURN
1306 REM PLACE LES DOMINOS JOUES
1310 N$=LEFT$(D$(J(CO)),1)
1320 M$=RIGHT$(D$(J(CO)),1)
1330 IF N$<>A$ AND N$<>B$ AND M$<
>A$ AND M$<>B$ THEN EXPLODE:ER=1:R
ETURN
1335 IF(N$=M$ AND A$=B$) THEN S$=
N$+M$:X=2:RETURN
1340 IF A$=B$ AND M$=A$ THEN S$=M
$+N$:X=2:RETURN
1345 IF A$=B$ AND N$=B$ THEN S$=N
$+M$:X=2:RETURN
1350 IF N$=M$ AND N$=B$ THEN S$=N
$+M$:X=2:RETURN
1355 IF N$=M$ AND N$=A$ THEN S$=N
$+M$:X=1:RETURN
1360 IF (A$=N$ OR A$=M$) AND (B$=
N$ OR B$=M$) THEN GOTO 1600
1365 IF M$=B$ THEN S$=M$+N$:X=2:R
ETURN
1370 IF B$=N$ THEN S$=M$+N$:X=2:R
ETURN
1375 IF N$=A$ THEN S$=M$+N$:X=1:R
ETURN
1380 IF A$=M$ THEN S$=M$+N$:X=1:R
ETURN
1600 IF Y=1 THEN 1365
1605 CLS:PING:PRINT:PRINT" OU PLA
CEZ-VOUS CE DOMINO (1/2) ? ";GET
Q$:CLS
1610 IF Q$="1" AND M$=A$ THEN S$=
N$+M$:X=1:RETURN
1615 IF Q$="1" THEN S$=M$+N$:X=1:
RETURN
1620 IF Q$="2" AND N$=B$ THEN S$=
N$+M$:X=2:RETURN
1625 IF Q$="2" THEN S$=M$+N$:X=2:
RETURN
1630 GOTO 1605
1645 REM BIFURQUE SI ON EST AU
1646 REM BURD DE L'ECRAN
1650 CURSET 15,42,1
1655 DRAW 0,22,1:DRAW 9,0,1:DRAW
0,-22,1:DRAW -9,0,1:CURMOV 0,11,3
1660 DRAW 9,0,1:CURMOV -7,-9,3
1670 FOR I=1TO2:CHAR ASC(MID$(S$(
I)),0,1:CURMOV 0,11,3:NEXT
1680 X1=-4:X2=30:P1=19:P4=1:T1=1:
RETURN
1690 CURSET 214,77,1
1700 DRAW 0,22,1:DRAW 9,0,1:DRAW
0,-22,1:DRAW -9,0,1:CURMOV 0,11,3
1710 DRAW 9,0,1:CURMOV -7,-9,3
1720 FOR I=1TO2:CHAR ASC(MID$(S$(
I)),0,1:CURMOV 0,11,3:NEXT
1730 X3=224:X4=100:P2=-19:P4=1:R1
=1:RETURN
1750 REM PIOCHE DU JOUEUR
1756 IF DO=28 THEN CLS:PRINT:PRIN
```

```
T" IL N'Y A PLUS DE DOMINO." :
WAIT 100:CLS
1757 IF DO=28 AND KO=1 THEN GOTO
1910 ELSE IF DO=28 THEN KO=1:GOTO
530
1760 DO=DO+1:FOR R=1TO8
1765 IF JCR)>0 THEN 1785
1770 JCR)=M(DO):CURSET R*27-10,16
5,0:GOSUB 1300
1775 FOR I=1TO2:CHAR ASC(MID$(D$(
M(DO)),I)),0,1:CURMOV 9,0,3:NEXT:G
OTO 300
1785 NEXT
1790 J=J+1:IF J=17 THEN J=16
1800 FOR R=9 TO 16
1810 IF JCR)>0 THEN 1840
1820 JCR)=M(DO):CURSET (R-8)*27-1
0,185,0:GOSUB 1300
1830 FOR I=1TO2:CHAR ASC(MID$(D$(
M(DO)),I)),0,1:CURMOV 9,0,3:NEXT:G
OTO 300
1840 NEXT:DO=DO-1:GOTO 530
1860 CURSET 15,112,1
1870 DRAW 0,22,1:DRAW 9,0,1:DRAW
0,-22,1:DRAW -9,0,1:CURMOV 0,11,3
1880 DRAW 9,0,1:CURMOV -7,-9,3
1890 FOR I=1TO2:CHAR ASC(MID$(S$(
I)),0,1:CURMOV 0,11,3:NEXT
1900 X3=-4:X4=135:P2=19:P4=1:R1=0
:RETURN
1905 REM COMPTE LES POINTS DES
1906 REM DOMINOS RESTANTS
1910 X=0:F=1:CLS:PRINT:PRINT"
JE FAIS LES COMPTES !";
1911 IF O(F)=0 THEN 1920
1912 IF F<9 THEN CURSET F*27-8,3,
0 ELSE CURSET (F-8)*27-8,17,0
1914 FOR I=1TO2:CHAR ASC(MID$(D$(
O(F)),I)),0,1:CURMOV 9,0,3:NEXT
1916 N$=LEFT$(D$(O(F)),1):GOSUB 1
970:N$=RIGHT$(D$(O(F)),1):GOSUB 19
70
1920 F=F+1:IF F=0+1 THEN 1922 ELS
E 1911
1922 OP=X:X=0
1925 FOR R=1TO J:IF JCR)=0 THEN 1
940
1930 N$=LEFT$(D$(JCR)),1):GOSUB 1
970:N$=RIGHT$(D$(JCR)),1):GOSUB 19
70
1940 NEXT
1945 IF X<OP THEN 520
1950 IF X>OP THEN 800 IL N'Y
A PAS DE VAINQUEUR." :GOTO 1980
1970 IF N$="a" THEN X=X+6
1971 IF N$="b" THEN X=X+5
1972 IF N$="c" THEN X=X+4
1973 IF N$="d" THEN X=X+3
1974 IF N$="e" THEN X=X+2
1975 IF N$="f" THEN X=X+1
1976 RETURN
1980 A=PEEK(520):IF A=56THEN X=KN
D(1):GOTO 1980
1985 IF A=153 THEN TEXT:INK 0:PH
ER 7:END
1990 RUN 40
2000 REM TABLEAU DES DOMINOS QUI
2001 REM BLOQUENT LE JOUEUR
2004 CLS
2005 PJ=0:FOR I=97 TO 103:Z1=0
2010 FOR T=1 TO J:IF J(T)=0 THEN
2030
2015 Y$=LEFT$(D$(J(T)),1):Z$=RIGH
T$(D$(J(T)),1)
2020 IF CHR$(I)=Y$ OR CHR$(I)=Z$
THEN Z1=1:GOTO 2035
2030 NEXT T
2035 IF Z1=0 THEN PJ=PJ+1:Z1=0:
CHR$(I)=
2040 NEXT I:RETURN
2490 REM REDEFINITION
2500 FOR R=1 TO 7
2510 READ C$:C=ASC(C$):CO=C*8
2520 FOR T=0TO7:READ X
2530 POKE(46080+CO+T),X:NEXT:NEXT
:RETURN
2540 DATA 9,0,0,0,0,0,0,0,0
2550 DATA f,0,0,0,12,12,0,0,0
2560 DATA e,3,3,0,0,0,0,48,48
2570 DATA d,3,3,0,12,12,0,48,48
2580 DATA c,51,51,0,0,0,0,51,51
2590 DATA b,51,51,0,12,12,0,51,51
2600 DATA a,51,51,0,51,51,0,51,51
2610 DATA aa,ab,ac,ad,ae,af,ag
2620 DATA bb,bc,bd,be,bf,bg
2630 DATA cc,cd,ce,cf,cg
2640 DATA dd,de,df,dg
2650 DATA ee,ef,eg,ff,fg,gg
2655 DATA 1,8,14,19,23,26
2660 FOR R=1 TO 28:READ D$(R):NEX
T
2665 FOR R=1 TO 6:READ DO(R):NEXT
2670 RETURN
```

SORCERY DE VIRGIN

POUR COMMODORE ET AMSTRAD

Arriver Maître dans l'Art subtil et abscons de la Magie et se retrouver comme n'importe quel apprenti sur la route. Un scandale qui ferait vibrer les murs de l'assemblée des sages, s'il y parvenait!

Passer le portail, leviter, éviter ce cerbere, prendre l'épée, pourfendre ce modeste spectre, bondir sur la marmite, reprendre des forces, se concentrer, déchiffrer la combinaison de ce portail, recommencer le travail dans ce nouveau domaine, se concentrer, améliorer l'efficacité des sorts, éviter cette ghoul, accélérer, repasser par-dessous, enjamber le cadavre, saisir la fiole, la boire, pénétrer l'antichambre, découvrir le code de la trappe...

Partir à l'aventure et ne pas se retrouver bloqué par des problèmes de vocabulaire, franchir des obstacles entièrement par le biais d'un joystick, profiter des capacités sonores et graphiques de ces deux machines pour réaliser un des meilleurs cocktails aventure et arcade. Voilà, en bref, toutes les qualités du produit réalisé par les programmeurs de chez Virgin.



Et comme chaque fois en ces occasions, c'est au vieux Khroum de réparer les dégâts... Comme si je pouvais me trouver derrière eux à chaque instant, comme si j'étais assez puissant pour vaincre toutes les forces qu'ils éveillent avec leurs futilités expérimentales. Que le nom de Khroum les fasse trembler...

RESUME DES EPISODES PRECEDENTS : Tramolo, Jobard et Pêpe Louis sont recueillis dans le monastère de l'Abbé Descochons. Mais la police est à leurs trousses, et ils doivent quitter l'île de Cuba rapidement pour rejoindre l'Europe.

14ème EPISODE : LE RADEAU DE LA MEDUSE

La vie de moine ne présente pas que de mauvais aspects, et notre repas s'achève dans une débauche de liqueurs. Descochons brandit la Bénédiction. Tramolo a opté pour un Punch corsé. Jobard descend une bouteille de Vodka d'importation. Pour ma part, je sirote sagement un verre de Tequila au pepper (de la bande des coeurs essayés).

Là-bas, il a fait préparer une petite embarcation avec des vivres, grâce à laquelle nous allons pouvoir rejoindre les Bahamas sans encombre. Je fais part du projet à Jobard et Tramolo, mais mes deux collègues ont tellement sucé du goulot qu'on leur ferait prendre des vessies pour des phares à iode (c'est dire à quel point ils sont allumés!).

chantant maintenant. Tu seras faisant cela quand nous serons grimpa à bord et partant au lointain de cette île fornicieuse. Je suis très doué pour les langues et j'ai appris l'anglais en suivant la carrière de Maurice Chevalier aux Etats-Unis en 1930. La barque qui nous attend est un joli petit bateau qui doit bien faire dans les huit mètres, avec une voile, une cabine et une réserve de rhum: l'essentiel pour un voyage.

Table listing names and page numbers: AMSTRAD, R. LONGT, APPLE, D. DERY, CANON, B. NELSON, COMMODORE 64, G. THOMA, EXL 100, J.P. HERPELDINGER, FX 702 P, HG. LOZAC, HECTOR, MT. MICHOUX, MSX, F. MOMMEJA, ORIC, F. HORNY, PC 1500, F. GROUX, SPECTRUM, F. CARL, TI 99 (bs), G. HAUCHEGORNE, TI 99 (be), E. PARTUT, T07 70, P. BODET, VIC 20, P. CUGNET, ZX 81, D. BOUDOT.



Suite page 16

Director of Publication: Gérard CECCALDI. Director of Technique: Benoite PICAUD. Editor: Martine CHEVALIER. Distribution: SHIFTEditions.

la Règle à Calcul

Table listing TI 99/4 consoles and accessories with prices: Micro-ordinateur TI 99/4A Pal (1100 F), Modulateur Secom France (500 F), Magnéto cassettes (595 F), etc.

A VOS CONSOLES TI 99/4 basic étendu disponible



Table of modules for TI 99/4: MODULES LOISIRS (Connect Four, etc.), MODULES JEUX (Parsec, etc.), MODULES ATARISOFT (Moon patrol, etc.).

LOT N° 1 INDISPENSABLE: Module BASIC ÉTENDU manuel en français (850 F), K7 Basic par soi-même (120 F), etc.

T.I. logo N° 2 disponible mini-mémoire disponible avril.

BASIC ÉTENDU MANUEL EN FRANÇAIS

BON DE COMMANDE TARIFS MAI 1985. Form with fields for Name, Address, City, and contact information.

MICRO-ÉCOLE MATRA.....MICRO-ÉCOLE MATRA.....



Mémoire 32 K + 2 guides PROMOTION ÉCOLE : 795 F

Caractéristiques techniques: Microprocesseur 6803, 32 Ko de mémoire, 16 Ko RAM, etc.



Contenu du coffret Alice. Guide Alice Découvrez Le Basic - Guide Alice d'instructions de l'éditeur assembleur, etc.

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