



LE BANNI



LE BANNI POUR LES LECTEURS D'HEBDOLOGICIEL VOILA UN CADEAU QU'IL EST BEAU. CERTAINS D'ENTRE VOUS LE CONNAISSENT ET LES PRÉSENTATIONS NE SONT PLUS A FAIRE... POUR LES AUTRES LAISSONS-LEUR LA SANGLANTE SURPRISE. CETTE SEMAINE POUR NE PAS TROP CHOQUER VOTRE CANDEUR JUVÉNILE... LE BANNI VOUS CONTERA GAIEMENT SES DERNIÈRES VACANCES... MAIS QUE LES PLUS PERVERS D'ENTRE VOUS SE RASSURENT, IL N'A PAS LAISSÉ SA TRONÇONNEUSE A REFROIDIR... BIENTÔT ÇA VA SAIGNER DANS L'HEBDO.

COUCHO

C'est nouveau, ça vient de sortir :

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

CINOCHÉ-TELOCHE

page 14 et 15.

DEULIGNEURS

Les fainéants sont en page 11.

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

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

ATARI 520 ST, JE L'AI VU, JE L'AI TOUCHÉ ET VOUS ALLEZ EN ENTENDRE PARLER



Alleï, on cause encore de l'Atari 520 ST, une fois. Je l'a vu au salon d'Hanovre, je l'a touché au Sicob à Paris, je fera un essai complet le mois prochain mais en attendant je vous a dégouté quelques petites informations pas piquées des vers.



VENTRE SAINT ATARI

Vous savez déjà que le microprocesseur qui fait rouler la mécanique est un 68000 de Motorola. Mais, vous demandez-vous finement, qu'est-ce qu'il a de plus que mon 6502 ou que le Z80 de mon voisin de palier ? Qu'est-ce qu'il a ce Motorola-là ? C'est un 16 bits, eh pomme ! Et un 16 bits ça fonce et ça peut se démerder pour adresser un paquet de Ko alors qu'un 8 bits est limité à 64 Ko. Vi, vous redemandez-vous derechef avec subtilité, combien t'est-ce que l'Atari adresse ? Ce à quoi je vous repon-

DRAÏVE

Les drives ou lecteurs de disquettes sont des 3,5 pouces de 500 Ko pour les disquettes simple face et 1000 Ko pour les double face. Tramiel serait bien allé jusqu'à 1500 Ko pour les triple face mais malgré les grandes gueulantes qu'il a



draï : un paquet ! Et le paquet il fait 16 Méga-octets, eh oui : théoriquement le 520 ST peut adresser directement 16.000 Ko, ce qui est, vous en conviendrez, un sacré joli bon Dieu de paquet. En pratique, sans disque dur et sans se fouler, la configuration de base est de 192 Ko de ROM (Mémoire kaputt. Pardon : mémoire morte ou MEM comme disent les vrais français.) et nous allons voir plus loin que ces 192 Ko intégrés ne sont pas si morts que ça. La mémoire vive de 512 Ko (ou RAM comme disent les mauvais citoyens qui cösent mal the Fransozitch) laisse 480 Ko de RAM à l'utilisateur ce qui est non seulement bien mais encore plus mieux qu'à peu près tout plus cher et beaucoup plus supérieure que n'importe quoi au même prix. (*) (Le prix prévu est de 12/15.000 francs, disquettes et moniteur compris.)

Donc 192 Ko de Rom et 512 Ko de Ram dont 480 pour l'utilisateur et en plus, on ne sait jamais, un petit port d'extension cartouche de 128 Ko okazou.

poussé dans ses laboratoires de Ksss-ksss-cherche-cherche, les ingénieurs n'ont pas réussi à rajouter une troisième face. Le disque dur 10 Mo est aussi un 3,5 pouces, non seulement il est super rapide comme tous

les disques durs, mais le DMA (Direct Memory Access, un chip qui ne s'occupe que du disque dur) en fait le plus rapide in ze world.

INTERFACE D'ARRÊT

Interfaces ? No problem : y en a plein partout. Une parallèle pour imprimante, une série pour modem avec paramétrage par le système d'exploitation (vitesse de transmission, parité, bits d'arrêt, XON, XOFF et tout le bastringue). Par-dessus le marché, un petit composant perdu dans un coin (MFP 6890) vous mitonne 8 entrées/sorties bien pesées avec faculté d'interruption programmable et quatre horloges pour connaître l'heure sans arrêt.

ZIZIQUE MIDI

Pour le son, ça hurle : 3 générateurs programmables et indépen-

dants plus un générateur de bruits bizarres. Et en prime, une interface MIDI qui est une très intéressante norme permettant de brancher toutes sortes d'engins fort appréciés des voisins la nuit, genre boîte à rythme ou synthé.

LIBÉREZ NOS CAMARADES CLAVIERS

Le clavier ne représente pas grand chose pour un ordinateur. A partir du moment où il est mécanique et où il ne ressemble pas à celui d'un

Sinclair, on arrive toujours à se débrouiller. En 45 ans d'essai de matériels informatiques divers aucun clavier n'a attiré mon attention plus que le temps qu'il faut pour taper QWERTY. Eh bien, celui-là : chapeau, il est intelligent. Oui, intelligent, car Monsieur se permet de disposer de son propre processeur et de 128 octets de RAM, ce qui lui fait un buffer d'enfer et programmable de surcroît. Sinon, classiques : un QWERTY/AZERTY mécanique avec tout ce qu'il faut, plus 10 tou-

Suite page 16

LES FRANÇAIS SONT TOUS DES CONS

L'activité d'une société de capital-risque consiste à placer le pognon de ses investisseurs dans des affaires qui ne sont pas très sûres mais qui peuvent avoir l'avantage de rapporter très vite un très gros paquet de fric, une sorte de poker à grande échelle. Or, voilà-t-il pas que SV EUROFUND vient de se créer selon cette formule. Alliée à American Express, cette boîte française à capital-risque utilise les capitaux de banques françaises comme le CCF ou la Société Générale, de la Caisse des Dépôts et Consignations ou d'industriels comme Matra et Thomson. En tout, c'est plus de 65 millions de dollars (64 milliards de centimes) qui ont été fournis à SV EUROFUND pour investir dans des entreprises spécialisées en haute technologie. Le problème c'est que PAS UN ROND ne sera investi en France, c'est les américains et SEULEMENT les américains qui récupéreront la manne des joueurs de poker français.

C'est un scandale ! Nos jeunes entreprises manquent de fric, se font jeter par des banquiers qui ne prêteront pas 50 centimes à leur propre mère et ce

sont des ricains qui vont se mettre dans la poche le fruit d'une des rares bonnes initiatives de notre pays à la con ! En plus, les investissements qui vont se faire seront en majorité dans le domaine informatique et c'est Thomson, Matra et la Caisse des Dépôts (Organisme d'état !) qui casquent ! L'état de grâce est bien fini !



Dans un pays où les libertés sont limitées au point de ne pas pouvoir acheter la moto que l'on veut (les motos de plus de 100 chevaux sont interdites en France) on pourrait peut-être interdire ce genre d'exaction, non ?

BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon général ! Lire page 9.

CONCOURS PERMANENTS

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

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :
 AMSTRAD . APPLE IIe et IIc . CANON X-07 . CASIO FX 702-P.
 COMMODORE 64 ET VIC 20 . EXELVISION EXL 100 . HECTOR HR .
 MSX et compatibles . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM.
 SHARP PC 1500 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON T07, T07/70, ET M05.

LEAP MAN

Voilà un jeu qui mettra vos nerfs à rude épreuve. C'est d'abord le plus long listing paru dans l'HHHHebdo et c'est ensuite le plus rapide. Si vous arrivez à taper les quatres programmes sans bugs et à éviter les robots qui veulent votre peau ainsi que les wibuls accrochés au plafond, je vous paie des pommes !

Didier POGGIO

Mode d'emploi :

Listing 1 : le nom est au choix. Ce programme Basic sert au chargement des différents programmes LM. Attention ! Ne supprimez la ligne 60 sous aucun prétexte.

Listing 2 : passez en mode moniteur pour rentrer ce listing que vous sauvez par BSAVE WAR.SET, AS 9100, LS 40

Listing 3 : toujours en mode moniteur, vous sauvez ce petit programme par BSAVE PR, AS 9000, LS D2

Listing 4 : vous pourrez le rentrer avec votre programme d'assemblage, si vous n'en avez pas, entrez le listing 4 bis par le mode moniteur. Pour la sauvegarde, rien de plus simple : BSAVE LEAP MAN, AS 8000, LS OFFE.

Pour vos déplacements utilisez le joystick ou les touches ←, →, C (saut), D (monter) et ESPACE (tir). ESC fait la pause et CTRL/RESET stoppe le jeu. Pour changer de niveau, il faut amasser les Wibuls (2 + n° de niveau).

Listing 1

```
10 REM LEAP MAN
20 REM CHARGEMENT
30 REM
40 PRINT CHR$(4)*"BRUN PR"
50 PRINT CHR$(4)*"BLOAD WAR.SET"
60 & A
70 PRINT CHR$(4)*"BRUN LEAP MAN"
```

Listing 2

```
*BLOAD WAR.SET,AS9100
*9100.9400
```

```
9100- 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
9108- 00 06 0C 8C 8C 0C 06 00 00
9110- 8C 00 1E 2D 2D 9A 12 33
9118- 98 00 1E 7A 18 8F 11 30
9120- 98 00 1E 7A 18 8F 11 30
9128- 98 00 5E 79 18 2C 62 83
9130- 86 00 3C 2F 0C 9C 24 06
9138- 86 00 3C 0F 0C 8A 1C 16
9140- 86 00 3C 4F 0C 1A 23 60
9148- 7F 35 55 00 00 00 00 00
9150- 7F 2A 2A 2A 00 00 00 00
9158- 54 54 54 14 54 50 54 54
9160- 15 15 05 13 14 15 15 15
9168- 00 00 00 00 1E 21 21 3F
9170- 00 0C 0C 0C 1E 21 21 3F
9178- 0C 1E 0C 0C 1E 21 21 3F
9180- 00 00 1E 3B 37 33 1E 00
9188- 00 00 0C 0E 0C 0C 1E 00
9190- 00 00 1E 33 18 04 3F 00
9198- 00 00 1E 33 18 04 3F 00
91A0- 00 00 19 19 19 3F 18 00
91A8- 00 00 3F 01 1F 30 1F 00
91B0- 00 00 3E 03 1F 33 1E 00
91B8- 00 00 3F 30 8C 18 0C 00
91C0- 00 00 1E 33 1E 33 1E 00
91C8- 00 00 1E 33 3E 30 1F 00
91D0- 00 00 04 0C 1E 0C 04 00
91D8- 8C 00 7C 0C 0C 8C 06 86
91E0- 8C 00 1F 18 18 0C 18 9B
91E8- 00 00 55 AA 00 00 00 00
91F0- 00 00 00 3E 55 55 55 55
91F8- 00 00 0E 18 18 0C 00 00
9200- 00 00 00 00 00 00 00 00
9208- 00 00 1E 33 33 33 33 00
9210- 00 00 1F 33 1F 33 1F 00
9218- 00 00 1E 33 03 03 0E 00
9220- 00 00 1F 33 33 33 1E 00
9228- 00 00 BF 03 0F 03 BF 00
9230- 00 00 BF 03 0F 03 BF 00
9238- 00 00 3E 03 3E 3E 1E 00
9240- 00 00 33 33 33 33 33 00
9248- 00 00 1E 0C 0C 0C 1E 00
9250- 00 00 3C 30 30 30 30 00
9258- 00 00 33 1B 0F 1B 33 00
9260- 00 00 03 03 03 03 BF 00
9268- 00 00 23 27 2B 23 33 00
9270- 00 00 33 37 3F 33 33 00
9278- 00 00 1E 33 33 33 1E 00
9280- 00 00 1F 33 1F 03 03 00
9288- 00 00 1E 33 37 3E 00 00
9290- 00 00 1F 33 1F 33 33 00
9298- 00 00 1E 2D 2D 8A 12
92E0- 00 00 8C 0E 1E 2D 2D 8A
92E8- 00 00 8C 0E 1E 2D 2D 8A
92F0- 00 00 00 00 8C 0E 1E 2D
92F8- 00 00 00 00 8C 0E 1E 2D
9300- 00 00 00 00 00 00 00 00
9308- 0C 00 3A 5C 18 1E 73 40
9310- 0C 00 0F 0C 0C 34 2C 08
9318- 0C 01 3E 3B 19 1F 70 40
9320- 18 01 3E AC 0C 0A 9A 13
9328- 18 00 2E 10 0C 3C 67 01
9330- 30 00 7B 18 18 14 1A 09
9338- 18 40 3E 0D 4C 7C 07 01
9340- 0C 40 3F 0D 1E 9E 22 60
9348- 55 00 08 1C 4F 08 41 00
9350- 55 08 1C 08 49 00 41 00
9358- 5B 08 08 2A 08 08 1C 1C
9360- 36 08 08 50 08 3E 3E
9368- 6D 08 1C 08 1C 7F 7F
9370- 49 2A 1E 7C 1F 3C 5A 4F
9378- 00 12 14 3E 1E 39 24 00
9380- 00 00 08 0C 18 08 00 00
9388- 00 00 00 00 00 00 00 00
9390- 08 00 14 55 15 15 55 14
9398- 88 08 00 00 00 00 00 00
9400- 00 00 00 00 00 00 00 00
93A0- 49 2A 1E 7C 1F 3C 5A 4F
93B0- 41 22 00 00 00 00 22 41
93C0- 49 22 14 60 03 14 22 49
93D0- 00 22 14 02 20 14 22 00
93E0- 00 22 08 14 08 22 00 00
```

Listing 3

```
*BLOAD PR,AS9000
*9000.90D2
```

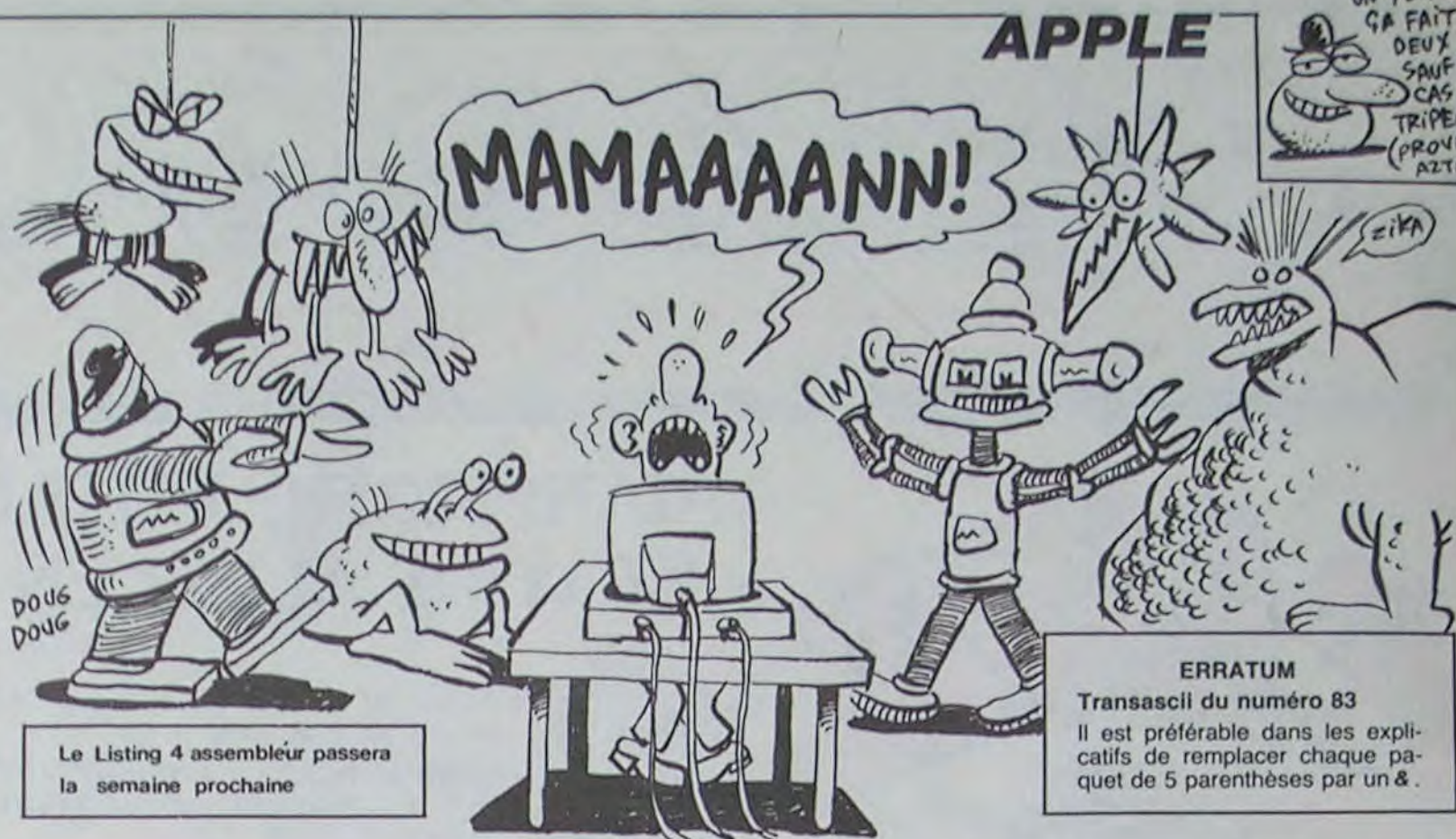
```
9000- A9 FE 85 73 A9 8F 85 74
9008- A9 4C 8D F3 03 A9 18 8D
9010- F6 03 A9 90 8D F7 03 60
9018- A9 00 85 03 A9 30 85 36
9020- A9 00 85 37 20 05 DA A9
9028- 8D 85 36 A9 7E 85 37 60
9030- 84 04 A0 00 84 08 8D 00
9038- 03 C9 81 D0 09 A5 03 49
9040- 20 85 03 4C 9A 90 29 7F
9048- C9 1F 30 4E C9 41 30 07
9050- C9 1F 03 18 65 03 38
9058- E9 20 85 07 06 07 26 08
9060- 06 07 26 08 06 07 26 08
9068- 18 A9 91 65 08 85 08 A4
9070- 25 89 A2 90 85 06 89 A4
9078- 90 85 05 18 A0 00 84 09
9080- A4 09 81 07 A4 24 91 05
9088- 18 A5 06 69 04 85 06 A5
9090- 09 C9 07 F0 05 E6 09 4C
9098- 80 90 A4 04 A0 00 03 4C
90A0- F0 FD 20 20 21 21 22 22
90A8- 23 23 20 20 21 21 22 22
90B0- 23 23 20 20 21 21 22 22
90B8- 23 23 00 80 00 80 00 80
90C0- 00 80 28 A8 28 A8 28 A8
90C8- 28 A8 50 00 50 00 50 00
90D0- 50 00 00
```

Listing 4 bis

```
$CALL-151
```

```
*BLOAD LEAP MAN,AS8000
*8000.8FFE
```

```
8000- A2 EA 84 5B A2 09 84 5C
8008- A2 09 84 5D A2 E9 84 2D
8010- A9 A6 85 55 A9 A3 85 50
8018- A0 04 84 45 A2 03 84 40
8020- A2 00 84 9B 84 9C 84 90
8028- 86 9F 84 7A 84 9E 84 95
8030- 84 90 86 27 84 20 84 22
8038- A2 28 86 21 A2 17 86 23
8040- A2 00 86 6A 86 6B 86 6C
8048- 86 6D 86 6E 86 6F 86 6D
8050- 86 3E 86 3B A2 1E 86 3D
8058- A2 10 86 3C A2 0A 86 30
8060- 86 31 A2 05 86 9E A2 03
8068- 86 AE A2 03 20 EC F6 A0
8070- 0A 84 20 A2 00 86 15 84
8078- 4C 86 4E 86 5F A9 00 85
8080- E7 A9 00 85 19 A9 00 84
8088- 15 A2 7F 86 1A 20 E2 F3
8090- AD 52 0C A9 EA 20 F7 8F
8098- A9 05 20 F7 8F 20 32 8E
80A0- A2 0A 84 2B A2 0C 84 2C
80A8- 20 18 84 20 29 8C 20 9B
80B8- 8C 20 FA 8C 20 12 80 20
80C8- 20 DA 80 A9 A0 A2 21 A0
80D8- 0D 86 24 84 25 20 30 90
80E0- 20 0D 87 20 88 8D 4C 11
80E8- 81 60 A2 02 86 75 A2 00
80F0- 84 80 A9 85 97 20 F9
80F8- 80 A2 25 84 80 A2 02 86
8100- 86 A5 85 7E 8E 15 F0 14
8108- A5 77 20 30 90 A2 F9 90
8110- 60 20 03 88 20 4A 84 20
8118- DD 89 20 84 84 20 5A 84
8120- 20 97 84 20 42 8B A6 27
8128- E0 01 F0 32 AE 61 C0 E0
8130- 80 80 74 AE 62 C0 E0 80
8138- 80 55 A2 00 20 1E FB 98
8140- C9 0A 90 5A C9 F5 80 40
8148- 20 21 87 A6 40 A4 45 84
8150- 24 84 25 A9 A2 20 30 90
8158- 20 36 88 4C 11 81 AE 10
8160- C0 E0 7F 80 16 A6 40 A4
8168- 45 84 24 84 25 A9 A2 20
8170- 30 20 21 87 20 36 88
8178- 4C 11 81 E0 95 F0 16 E0
8180- 88 F0 18 E0 A0 F0 20 E0
8188- C3 F0 04 E0 C4 F0 30 20
8190- AD 81 4C 11 81 20 36 88
8198- 20 FC 83 4C 11 81 20 36
81A0- 88 20 73 84 4C 11 81 20
81A8- FA 82 4C 11 81 A6 70 E0
81B0- 00 F0 06 20 C5 81 4C 11
81B8- 81 20 5E 82 4C 11 81 20
81C0- E7 84 4C 11 81 20 08 84
81C8- A6 40 E0 02 90 6D CA 86
81D0- 40 86 24 20 41 85 A6 45
81D8- CA 86 25 84 45 A9 E1 20
81E0- 30 90 20 7E 84 20 05 85
81E8- 20 36 88 20 87 86 20 08
81F0- 84 20 36 87 A6 40 CA 86
81F8- 40 86 24 A6 45 86 25 A9
```



Le Listing 4 assembleur passera la semaine prochaine

ERRATUM

Transacii du numéro 83
Il est préférable dans les explicatifs de remplacer chaque paquet de 5 parenthèses par un &.

```
8200- E2 20 30 90 20 7E 8A 20
8208- 21 87 20 15 85 20 36 88
8210- 20 08 84 20 36 87 A6 40
8218- CA 86 40 86 24 A6 45 86
8220- 25 A9 E3 20 30 90 20 7E
8228- BA 20 21 87 20 05 85 20
8230- 36 88 20 08 84 20 36 87
8238- 4C 3C 82 60 A6 40 CA 86
8240- 40 86 24 A6 45 EB 86 45
8248- 86 25 A9 E4 20 30 90 20
8250- 21 87 20 36 88 20 5F 85
8258- 20 08 87 4C 11 81 20 08
8260- 84 A6 40 E0 24 80 4E EB
8268- 86 40 86 24 20 41 85 A6
8270- 45 CA 86 25 86 45 A9 E5
8278- 20 30 90 20 7E 8A 20 05
8280- 85 20 21 87 20 36 88 20
8288- 97 86 20 08 84 20 83 87
8290- A6 40 EB 86 40 86 24 A6
8298- 45 86 25 A9 E4 20 30 90
82A0- 20 7E 8A 20 21 87 20 15
82A8- 85 20 36 88 20 08 84 20
82B8- 83 87 4C 86 82 60 A6 40
82C8- EB 86 40 86 24 A6 45 86
82D0- 25 A9 E7 20 30 90 20 21
82D8- 87 20 05 85 20 36 88 20
82E0- 08 84 20 83 87 A6 40 EB
82E8- 86 40 86 24 A6 45 EB 86
82F0- 45 86 25 A9 E8 20 30 90
82F8- 20 21 87 20 36 88 20 5F
8300- 85 20 08 84 20 AD 87 4C
8308- 11 81 A6 4A E0 01 F0 35
8310- CA 86 4A EB EB EB EB EB
8318- EB 86 24 A6 40 86 25
8320- A9 A0 20 30 90 A6 40 86
8328- 72 20 23 85 20 36 88 A2
8330- 01 86 19 86 1A A2 FF 86
8338- 18 20 03 86 A6 70 E0 80
8340- F0 5E 4C 4A 83 20 36 88
8348- 20 21 87 20 CF 85 20 5F
8350- 85 4C 11 81 4C 83 4C
8358- 73 84 A6 40 86 24 A6 45
8360- 86 25 A9 BC 20 30 90 A6
8368- 72 E0 01 F0 79 86 24 A6
8370- 45 86 25 A9 A0 20 30 90
8378- A6 72 CA 86 72 86 24 A6
8380- 45 86 25 A9 BD 20 30 90
8388- A5 72 0A 0A 85 18 A2
8390- 01 86 1A A2 E0 86 19 20
8398- 03 86 20 BF 89 4C 8A 83
8399- A6 40 86 24 A6 45 86 25
8398- A9 8B 20 30 90 A6 72 E0
83A0- 24 F0 46 86 24 A6 45 86
83A8- 25 A9 A0 20 30 90 A6 72
83B0- EB 86 72 86 24 A6 45 86
83B8- 25 A9 8D 20 30 90 A5 72
83C0- 0A 0A 0A 85 18 A2 01 84
83C8- 1A A2 00 86 19 20 03 86
83D0- 20 BF 89 4C 90 83 A2 01
83D8- 86 24 A6 45 86 25 A9 A0
83E0- 20 30 90 20 05 85 4C 11
83E8- 81 A2 24 86 24 A6 45 86
83F0- 25 A9 A0 20 30 90 20 05
83F8- 85 4C 11 81 20 08 84 A2
8400- 00 86 70 A6 50 E9 0E A6
8408- F0 2A 86 50 A4 45 84 25
8410- A6 40 EB E0 24 80 20 86
8418- 40 86 24 A5 50 20 30 90
8420- 20 21 87 A6 40 86 24 A4
8428- 45 84 25 A9 A0 20 30 90
8430- 4C 11 81 60 4C CA 84 A6
8438- 45 E0 04 F0 1E 0E 0A F0
8440- 1A E0 10 F0 14 A6 40 A4
8448- 45 86 24 84 25 A9 A2 20
8450- 30 90 20 21 87 20 21 87
8458- 4C 11 81 20 23 85 20 E6
8460- 84 20 15 85 20 F7 84 20
8468- E6 84 20 F7 84 20 E6 84
8470- 4C 11 81 20 08 84 A2 01
8478- 86 70 A6 55 EB E0 A9 F0
8480- 50 84 55 A4 45 84 25 A6
8488- 40 CA E0 02 90 1C 86 40
8490- 84 24 A5 55 20 30 90 20
8498- 21 87 A6 40 86 24 A4 45
84A0- 84 25 A9 A0 20 30 90 4C
84A8- 11 81 A6 45 E0 07 F0 AB
84B0- E0 0D F0 A7 A6 40 A4 45
84B8- 84 24 84 25 A9 A2 20 30
84C0- 90 20 21 87 20 21 87 4C
84C8- 11 81 A9 A2 85 50 4C 11
84D0- 81 A9 A5 85 55 4C 11 81
84D8- A6 40 A4 45 84 24 84 25
84E0- A9 A0 20 30 90 60 A6 45
84E8- EB 86 45 86 25 A6 40 86
84F0- 24 A9 A2 20 30 90 60 A6
84F8- 45 86 25 A6 40 86 24 A9
8500- A0 20 30 90 A2 01 86
8508- 1A A2 01 86 19 A2 0C 86
8510- 18 20 03 86 40 A2 02 86
8518- 18 84 A2 01 86 19 20
8520- 03 86 60 A2 01 86 10 A6
8528- 10 EB 86 10 E0 64 F0 10
8530- 86 1A A2 01 86 18 A2 01
8538- 86 19 20 03 86 4C 27 85
8540- 60 A2 64 86 10 A6 10 86
8548- 86 10 E0 00 F0 10 CA 1A
8550- A2 02 86 18 A2 00 86 19
8558- 20 03 86 4C 45 85 60 A2
8560- 24 86 1A A2 03 86 18 A2
8568- 00 86 19 20 03 86 60 A2
8570- 01 86 10 A6 10 EB 86 10
8578- E0 64 F0 22 86 1A A2 01
8580- 86 18 A2 00 86 19 20 03
```

UN PLUS UN
ÇA FAIT
DEUX
SAUF EN
CAS DE
TRIÈRES
(PROVERBE
AZTÈQUE)

ZIKA

A SUIVRE...



Pauvre carré jaune, victime d'un grave problème de promiscuité, cherche joystick sympa bourré d'astuce, pour le sortir de là.

Claude BAISSÉE

Mode d'emploi :
L'emploi d'un joystick est indispensable.

Suite du n° 83

```

4000 REM ***S/P TRANSFERT CARRE*****
4001 :
4010 Z=INT((PAND7-INT((PAND7)/7)*7)/2)+1:R=INT((Z+1)/2)
4020 W=AZ(I,J)-40:I=I-INT(W/2):J=J-(I-(I)W)/2
4030 ONRGOSUB4110,4210
4040 IFAX(4,2)=40THEN5010
4050 RETURN
4099 :
4100 REM ----TRANSFERT LATERAL-----
4101 :
4110 IFAX(I,J+.5-1.5*(-1)^Z)00RAX(I+1,J+.5-1.5*(-1)^Z)0
0THENRETURN
4120 GOSUB6010
4130 POKE781,2:POKE253,7
4140 GOSUB6310
4150 SYS49530
4160 POKE54276,0
4170 AX(I,J+((-1)^Z+1)/2)=0:AX(I,J-((-1)^Z)=40:AX(I,J-((-1)^Z+1)
=41
4180 AX(I+1,J+((-1)^Z+1)/2)=0:AX(I+1,J-((-1)^Z)
=42:AX(I+1,J-((-1)^Z+1)=43
4190 RETURN
4199 :
4200 REM --TRANSFERT VERTICAL-----
4201 :
4210 IFAX(I+.5-1.5*(-1)^Z,J)00RAX(I+.5-1.5*(-1)^Z,J+1)
0THENRETURN
4220 GOSUB6010
4230 POKE2,5:POKE253,7
4240 GOSUB6310
4250 SYS49532
4260 POKE54276,0
4270 AX(I+((-1)^Z+1)/2,J)=0:AX(I-((-1)^Z,J)=40:AX(I-((-1)^Z+1,J)
=42
4280 AX(I+((-1)^Z+1)/2,J+1)=0:AX(I-((-1)^Z,J+1)
=41:AX(I-((-1)^Z+1,J+1)=43
4290 RETURN
4999 :
5000 REM *****FIN DU JEU*****
5001 :
5010 PRINT"#####
5020 PRINT"##### GAGNE ##"
5030 PRINT"#####
5040 END
5499 :
5500 REM ***S/P FN CADRE DE JEU*****
5501 :
5510 FORI=1TON:PRINT"||":NEXT:PRINT"#####"
5520 FORI=1TON:PRINT"||":NEXT:PRINT"#####"
5530 FORI=1TON:PRINT"||":NEXT:PRINT"#####"
5540 FORI=1TON:PRINT"||":NEXT:PRINT"#####"
5550 FORI=1TON:PRINT"||":NEXT:PRINT"#####"
5560 FORI=1TON:PRINT"||":NEXT:PRINT"#####"
5570 FORI=1TON:PRINT"||":NEXT:PRINT"#####"
5580 FORI=1TON:PRINT"||":NEXT:PRINT"#####"
5590 FORI=1TON:PRINT"||":NEXT:PRINT"#####"
5600 FORI=1TON:PRINT"||":NEXT:PRINT"#####"
5610 FORI=1TON:PRINT"||":NEXT:PRINT"#####"
5620 FORI=1TON:PRINT"||":NEXT:PRINT"#####"
    
```

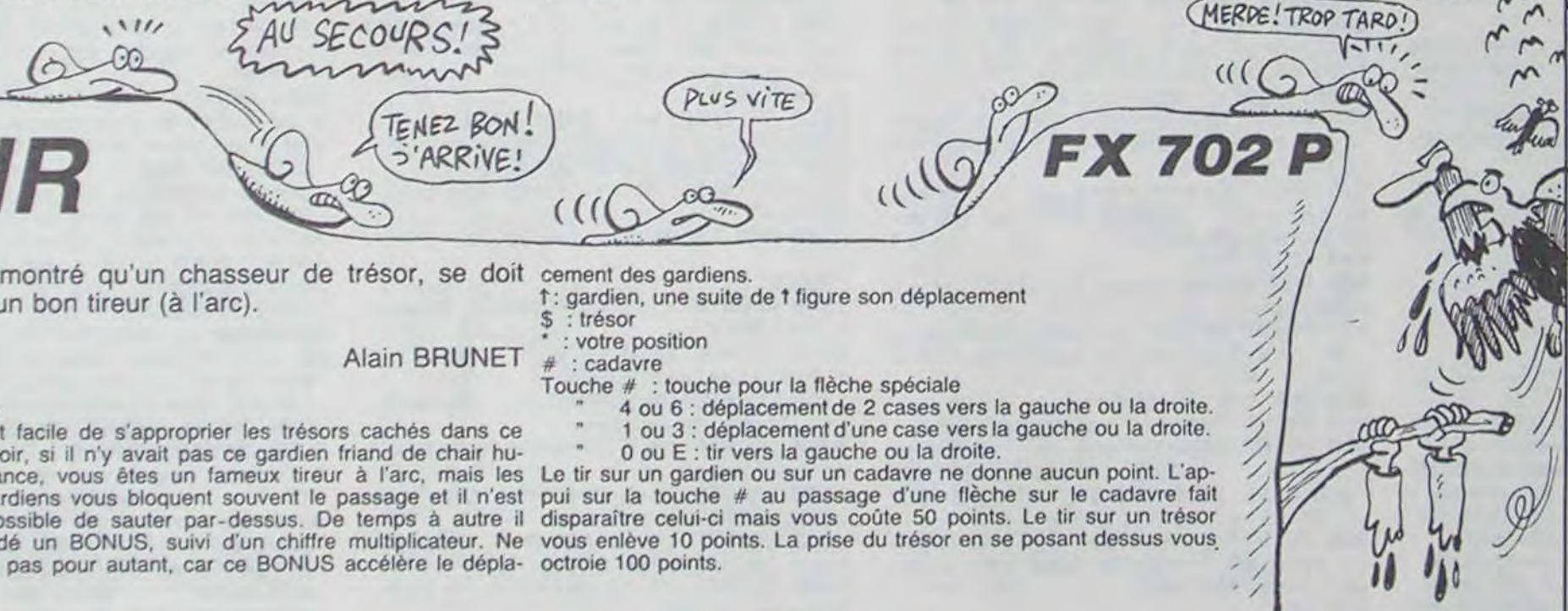
```

5630 FORI=1TON:PRINT"||":NEXT:PRINT"#####"
5640 FORI=1TON:PRINT"||":NEXT:PRINT"#####"
5650 RETURN
5999 :
6000 REM S/P PREPARATION TRANSFERT***
6001 :
6010 CC=1229+(J-1)*3+120*(I-1)
6020 CH=INT(CC/256):CB=CC-CH*256
6030 POKE251,CB:POKE252,CH:POKE780,Z
6040 RETURN
6499 :
6500 REM *****S/P SON*****
6501 :
6510 POKE54277,15:POKE54278,0:POKE54296,15:POKE54272,
6520 POKE54276,17
6530 RETURN
6999 :
7000 REM *****DONNEES SPRITE*****
7001 :
7010 DATA0,00,0,0,000,0,0,00,0
7020 DATA0,00,0,0,000,0,0,00,0
7030 DATA0,00,0,0,000,0,0,24,0
7040 DATA0,60,0,0,126,0,0,60,0
7050 DATA0,24,0,0,000,0,0,00,0
7060 DATA0,00,0,0,000,0,0,00,0
7070 DATA0,00,0,0,000,0,0,00,0
7999 :
8000 REM **ROUTINE LANGAGE MACHINE**
8001 :
8099 :
8100 REM --TRANSFERT BLOC LATERAL----
8101 :
8110 DATA041,001,240,058,164,002,177,251,200,200
8120 DATA200,145,251,165,252,024,105,212,133,252
8130 DATA165,253,145,251,136,136,136,169,013,145
8140 DATA251,165,252,056,233,212,133,252,169,032
8150 DATA145,251,136,016,217,165,251,024,105,040
8160 DATA133,251,165,252,105,000,133,252,202,016
8170 DATA199,096,165,251,056,233,003,133,251,165
8180 DATA252,233,000,133,252,164,002,200,200,200
8190 DATA177,251,136,136,136,145,251,165,252,024
8200 DATA105,212,133,252,165,253,145,251,200,200
8210 DATA200,169,013,145,251,165,252,056,233,212
8220 DATA133,252,169,032,145,251,136,136,136,136
8230 DATA016,211,165,251,024,105,040,133,251,165
8240 DATA252,105,000,133,252,202,016,193,096
8299 :
8300 REM -TRANSFERT BLOC VERTICAL----
8301 :
8310 DATA041,001,240,064,164,002,177,251,072,152
8320 DATA024,105,120,160,104,145,251,165,252,024
8330 DATA105,212,133,252,165,253,145,251,152,056
8340 DATA233,120,168,169,013,145,251,165,252,056
8350 DATA233,212,133,252,169,032,145,251,136,016
8360 DATA211,165,251,024,105,040,133,251,165,252
    
```

Suite page 25

LE JUSTICIER

TIR



Où il est démontré qu'un chasseur de trésor, se doit d'être aussi un bon tireur (à l'arc).

Alain BRUNET

Mode d'emploi :
Comme il serait facile de s'approprier les trésors cachés dans ce mystérieux couloir, si il n'y avait pas ce gardien friand de chair humaine. Par chance, vous êtes un fameux tireur à l'arc, mais les cadavres de gardiens vous bloquent souvent le passage et il n'est pas toujours possible de sauter par-dessus. De temps à autre il vous est accordé un BONUS, suivi d'un chiffre multiplicateur. Ne vous réjouissez pas pour autant, car ce BONUS accélère le dépla-

cement des gardiens.
↑ : gardien, une suite de ↑ figure son déplacement
\$: trésor
* : votre position
: cadavre
Touche # : touche pour la flèche spéciale
4 ou 6 : déplacement de 2 cases vers la gauche ou la droite.
1 ou 3 : déplacement d'une case vers la gauche ou la droite.
0 ou E : tir vers la gauche ou la droite.
Le tir sur un gardien ou sur un cadavre ne donne aucun point. L'appui sur la touche # au passage d'une flèche sur le cadavre fait disparaître celui-ci mais vous coûte 50 points. Le tir sur un trésor vous enlève 10 points. La prise du trésor en se posant dessus vous octroie 100 points.

1 WAIT 40:PRT CSR	*10:P=P+1	SGN D:IF Z>20 T	=Y-1:GOTO 29	.;PRT CSR U-D;	47	57 IF R=0:\$=A\$+MID	RT " RECORD B
5:*** TIR ***	9 IF KEY="6":IF P	HEN 67	27 IF T=18:IF T=0;	B\$:CSR U:"-":L	46 R=E:GSB 57:PRT	(2,18):RET	ATTU !"
7:GOTO 2:"AUTEU	<17:P=P+2	19 IF U=P THEN 66	V=Y+1:GOTO 29	=0:NEXT U:GOTO	CSR E:A\$:U=F:N	58 IF R=10:\$=MID<1	68 WAIT 0:GSB 80:E
R: BRUNET ALAIN	11 IF MID(P+1,1)=""	20 IF U=T:V=U-SGN	28 GOTO 30	72	EXT U	,10)+A\$:RET	ND
2 WAIT 0:PRT "REC	*P=0	D:U=E:NEXT U:E=	29 IF V=E:IF MID(V	36 PRT CSR U-D:0\$;	47 E=99:GSB 53:E=R	59 \$=MID<1,R)+A\$+M	78 PRT CSR U:"-":
ORD:...":SX:VAC	12 PRT CSR 0:"";C	Y:Z=Z+1:GSB 74:	+1,1)=""*;GSB 7	:IF MID(U+1,1)+	A\$:A\$:GSB 57:N	ID(R+2,18-R):RE	R:U:A\$="";GSB
:P=INT (RAN#*1	SR P;"*:CSR P;	GOTO 30	4:PRT CSR T:""	A\$:PRT CSR U:"-	EXT N	T	57:PRT CSR U:"
9:Y=1	*":IF P=E THE	21 IF MID(U+1,1)=""	:CSR T;"":T=Y	";	50 FOR M=1 TO 2:P	62 IF K<1E3+6E3*(Y	"":U:F:NEXT U:6
4 E=99:T=E:\$="...	N 66	*R:U:A\$="";*6	S:P:IF KEY="0":	40 IF KEY=A\$:IF MI	T CSR P;W\$:GSB	-1;RET	OTO 14
.....	13 W\$="*":IF P=T:G	50 57	IF P*0:D=-1:F=0	D(U+1,1)=A\$:H=H	51:PRT CSR P;"	63 WAIT 15:PRT :FO	72 IF MID(U-D+1)*"
*:FOR N=1 TO 1	SB 50:GSB 62:H=	22 PRT CSR U;W\$:I	:GOTO 33	-50:GOTO 70	*":GSB 51:NEXT	R U=1 TO 3:PRT	*":PRT CSR U-D;
E9:IF E>50 THEN	H+100:Z=0:P=6	F KEY="0":IF KE.	31 IF KEY="E":IF P	41 IF MID(U+1,1)=A	M:RET	CSR T;"BRAVO !"	"":
47	OTO 76	Y*"E" THEN 24	*10:D=1:F=18:GO	5:L=1:NEXT U:GO	51 FOR X=1 TO 2:NE	"":NEXT U:Y=Y	73 NEXT N
5 0:P:IF T:50:GSB	14 W\$="*":IF RAN#<	23 V=U+E:NEXT U:	TO 33	72	X T X:RET	+1	74 AS\$="";R=S:GSB
53:A\$="*":GSB	.3:IF E<20 THEN	GSB 74:E=Y:GOTO	32 NEXT N	42 PRT CSR U:"";	53 R=INT (RAN#*19	64 WAIT 99:PRT "BO	57:A\$=W\$:R=Y:GS
57:T=R:PRT CSR	16	30	33 L=0:A\$="*":W\$="	IF U=T:B\$="";H	54 IF R=E:IF R+T:1	NUS:+5800 PTS"	B 57:PRT CSR V;
T:A\$;	15 GOTO 25	24 NEXT U:Y=E:GSB	"":PRT CSR P;"-	=H-10:GSB 50:U=	F R+P:IF R+P+1;	:H=M+5E3:WAIT 4	W\$:RET
6 IF KEY="1":IF P	6OTO 18	74:GOTO 30	"":FOR U=P+D TO	F:NEXT U:GOTO 7	IF R+P-1:IF MID	5:GSB 80:GOTO 1	76 S=T:T=99:W\$="*"
0:P=P-1	GOTO 18	25 W\$="":S:T:Y=T;	F STEP D:B\$="	6	(R+1,1)+*":RET	AIT 99	:GSB 53:V=R:T=R
7 IF KEY="4":IF P	17 D=-Y	IF RAN#.4/ABS	34 IF L=1:B\$="	45 IF RAN#.95:U=F	66 W\$="*":GSB 50:W	PRT :IF H+Y:YX:	:GSB 74:GOTO 14
>1:P=P-2	18 E=E+D:FOR U=S+S	(T-P THEN 30	"":NEXT U:R=E:A\$=	:NEXT U:R=E:A\$=	67 PRT :IF H+Y:YX:	SAC :STAT H+Y:P	80 PRT "SCORE:..."
8 IF KEY="3":IF P	6N D TO E STEP	26 IF P>T:IF T=0;V	35 IF MID(U+1,1)=""	"":GSB 57:GOTO	55 GOTO 53		:H+Y;" PTS":RET ●

Amis du jour, bonjour! Tous ceux qui ne se procureront pas l'HHHébd la semaine prochaine rateront une grande première: la page BD. Hé oui, encore une nouveauté: une page d'actualité hebdomadaire sur les petits Mickeys du monde entier. Vous pouvez déjà vous faire une idée des derniers films sortis avec Clou (qui nous fait une grande crise mystique cette semaine), Bombyx s'épuise devant les émissions de télé des trois chaînes pour vous éviter les navets hebdomadaires et vous allez maintenant être informés sur les centaines d'albums de bandes dessinées qui sortent chaque année en France. Et pour amortir ce nouveau service et nous permettre de gagner encore plus de fric sur votre dos, nous augmentons le journal de 0%! C'est pas beau ça? Pas un rond de plus! Ou'est-ce qu'on dit? Merci qui? Et ce n'est pas tout, nous avons à l'étude une page "spécial quatre heures" pour vous permettre de choisir entre les Chocos BN et les petits LU pour votre petit goûter. La page "où on se met?" est également en préparation, nous y testerons pour vous les positions du Kamasutra. Enfin, une exclusivité mondiale sortira sous peu: la page "Faites le vous-même", cette extraordinaire page permettra une personnalisation complète d'une des pages du journal. Autant de pages spécialisées que de lecteurs puisque chacun pourra y écrire ce qu'il veut, la page sera entièrement blanche. Le stylo n'est pas fourni!

Amis du soir, bonsoir.

Gérard CECCALDI



AID-MIR, J'ADMIRE !

Vous filez 10 balles à cette association et vous devenez Membre d'Honneur. C'est pas rien ça! Mais vous croyez que c'est tout pour 10 balles? Eh ben raté! En plus l'AID-MIR vous balance chez vous, comme ça, gratos, le catalogue de VPC (Vente Par Correspondance) qui vous permettra d'acheter un QL, un Spectrum + ou un ZX 81 pour moins cher que pas cher (-10% par rapport aux prix du catalogue Sinclair). Si vous savez compter, vous verrez que c'est un bon plan: QL 5500 francs normalement. Chez AID-MIR: 4995 francs + 10 balles (du départ), port compris, vous m'avez compris.



Et qu'est-ce qu'ils font avec leurs dix balles? Ils paient aux handicapés physiques de quoi bosser de chez eux, tranquilles: micro, écran, modem, téléphone, imprimante. Bon plan plus bonne action égal 10 balles (pas cher mon frère). S'adresser à AID-MIR, 71 rue de Heilles 60520 MOUY.

TRIDI

De gracieux volumes en élégantes perspectives, faites découvrir à votre micro le monde fascinant de la troisième dimension.

Fabien TRO DESCATO

Mode d'emploi :
Les indications nécessaires sont dans le programme.



AMSTRAD

LA DIMENSION EST UN PROBLÈME DE TAILLE (PROVERBE CONGOLAIS)



JE VOUDRAIS DÉCOUVRIR LE MONDE FASCINANT DE LA TROISIÈME DIMENSION!
METTEZ-M'EN UN KILO!

```

10 REM ** Tridi **
20 REM Mini-programme de C.R.O.
30 REM Todescalo Fabien 28/3/1985
40 REM
50 GOTO 1110
60 xz=x1-y1:yz=y1-y2:cx=c1-x1:cy=c1-y1
  >:cx=(cx+dx)-x2:cy=(cy+dy)-y2:RETURN
70 GOSUB 60:IF dx<>0 THEN ye=cx/dx
  <:ELSE ye=cx/yz/(xz*dy)
80 RETURN
90 GOSUB 60:IF dy<>0 THEN xe=cx/dx
  <:ELSE xe=cx/xz/(yz*dy)
100 RETURN
110 REM Calculs d'appartenance au
  Plan de Projection
120 g=0:f=0
130 dx=x2-x1:dy=y2-y1:xy=x1*y2-x2*y1
140 IF xe>321 THEN IF f=1 THEN RET
  URN ELSE xe=321:GOSUB 70:q=1:GOTO
  160
150 IF ye<-321 THEN IF f=1 THEN RE
  TURN ELSE ye=-321:GOSUB 70:q=1
160 IF ye>169 THEN IF f=1 THEN RET
  URN ELSE ye=169:GOSUB 90:q=1:GOTO
  180
170 IF ye<-169 THEN IF f=1 THEN RE
  TURN ELSE ye=-169:GOSUB 90:q=1
180 IF g=0 THEN f=0:RETURN
190 g=0:f=1:GOTO 140
200 REM Calculs des rotations
210 yee=yex*ca+ze*sa:zee=ze*ca-yex*
  s:ye=yee:ze=zee
220 xee=xex*cb-ze*sb:zee=xex*sb+ze*c
  b:xe=xee:ze=zee
230 xee=xex*cc+ye*sc:zee=yex*cc-xex*
  c:xe=xee:ye=yee
240 RETURN
250 REM Projections et trace des v
  ecteurs
260 LOCATE 1,1:PRINT"Angle d'ouv
  erture":e:LOCATE 1,2:PRINT"Coordon
  nees de l'objet (x,y,z)":xc:yc:zc
270 ca=COS(a):sa=SIN(a):cb=COS(b):
  sb=SIN(b):cc=COS(c):sc=SIN(c)
280 FOR i=0 TO k-1
290 IF a=0 AND b=0 AND c=0 THEN 32
  0
300 xe=xp1(i):ye=yp1(i):ze=zp1(i):
  GOSUB 210:xc=xp1(i):yc=yp1(i):ze=zp1(
  i):ze
310 xe=xp2(i):ye=yp2(i):ze=zp2(i):
  GOSUB 210:xc=xp2(i):yc=yp2(i):ze=zp2(
  i):ze
320 x1=xp1(i)+xc:y1=yp1(i)+yc:z1=z
  p1(i)+zc:x2=xp2(i)+xc:y2=yp2(i)+yc
  :z2=zp2(i)+zc
330 IF z1<=0 OR z2<=0 THEN 390
340 x1=sx*x1/z1:y1=sy*y1/z1:z1=x2=sx*x2/
  z2:y2=sy*y2/z2
350 IF (x1>321 AND x2>321) OR (x1<
  -321 AND x2<-321) OR (y1>169 AND y
  2>169) OR (y1<-169 AND y2<-169) TH
  EN 390
360 xe=x1:ye=y1:GOSUB 120:x1=x1:ye=y1
  :IF f=1 THEN 390
370 xe=x2:ye=y2:GOSUB 120:x2=x2:ye=y2
  :IF f=1 THEN 390
380 MOVE x1,y1:DRAW x2,y2,1
390 NEXT i:RETURN
400 REM Saisie des commandes utili
  sateur et trace de l'objet
410 IF INKEY(0)=0 THEN a=5 ELSE IF
  INKEY(2)=0 THEN a=-5 ELSE a=0
420 IF INKEY(8)=0 THEN b=5 ELSE IF
  INKEY(1)=0 THEN b=-5 ELSE b=0
430 IF INKEY(10)=0 THEN c=5 ELSE
  IF INKEY(11)=0 THEN c=-5 ELSE c=0
440 IF INKEY(20)=0 THEN xc=xc-5 EL
  SE IF INKEY(12)=0 THEN xc=xc+5
450 IF INKEY(15)=0 THEN yc=yc-5 EL
  SE IF INKEY(13)=0 THEN yc=yc+5
460 IF INKEY(7)=0 THEN zc=zc-5 EL
  SE IF INKEY(14)=0 THEN zc=zc+5
470 IF INKEY(9)=0 THEN CLG ELSE IF
  INKEY(9)=128 THEN CLS:GOSUB 1600:
  PRINT"Angles de rotations autour d
  e OX,OY,OZ":GOSUB 1630:a=x1:b=y1
  :c=ze:CLS
480 IF INKEY(9)=32 THEN CLS:GOSUB
  1600:PRINT"Coordonnées de l'objet
  (x,y,z)":GOSUB 1630:xc=x1:yc=y1
  :ze=ze:GOSUB 1720:CLS ELSE IF INKE
  Y(9)=160 THEN RETURN
490 GOSUB 260:GOSUB 1600
500 IF INKEY(9)=1 THEN 500 ELSE 410
510 REM Modification de l'angle d'
  ouverture horizontal
520 LOCATE 25,12:PRINT"Angle d'ouv
  erture":GOSUB 1600:IF f=3 THEN R
  ETURN ELSE IF f=1 THEN e=78:GOTO 5
  40
530 e=VAL(n)

```

```

540 s=320/TAN(e/2):RETURN
550 REM Chargement d'une liste de
  vecteurs
560 PRINT"Nom de fichier":GOSUB
  1600:IF f=3 THEN RETURN
570 OPENIN n
580 FOR i=k TO 255
590 IF EOF=-1 THEN 620
600 INPUT#9,x1(i),y1(i),z1(i),x2(i)
  ,y2(i),z2(i)
610 NEXT i
620 k=i:GOSUB 1720:CLOSEIN:RETURN
630 REM Sauvegarde de la liste des
  vecteurs
640 PRINT"Nom de fichier":GOSUB
  1600:IF f=3 THEN RETURN
650 OPENOUT n
660 FOR i=0 TO k-1
670 WRITE#9,x1(i),y1(i),z1(i),x2(i)
  ,y2(i),z2(i)
680 NEXT i
690 CLOSEOUT:RETURN
700 REM Listage des vecteurs
710 PRINT"Listing sur imprimante (
  o/n)":GOSUB 1600:IF f=3 THEN RET
  URN
720 IF n="o" THEN g=8 ELSE g=0:LOC
  ATE #9,1,2
730 FOR i=0 TO k-1
740 PRINT#9,i:TAB(10);x1(i);y1(i);
  z1(i);TAB(40);x2(i);y2(i);z2(i)
750 NEXT i
760 IF INKEY#="" THEN 760 ELSE RET
  URN
770 REM Modifications de vecteurs
780 LOCATE 1,1:PRINT"Insertion d'u
  n vecteur: # ; effacement d'un ve
  cteur: *."
790 PRINT"Vecteur numero":GOSUB
  1600:i=VAL(n):PRINT"Option":GOSUB
  1600:IF f=3 THEN GOSUB 1720:RE
  TN ELSE IF i<k THEN 810
  wxywxywxy:PRINT"Ce vecteur n'existe pas
  encore!!!":GOTO 790
810 ON f+1 GOTO 870,850,830
820 REM Effacement vecteur (delete
  )
830 u=i:FOR i=u+1 TO k-1:x1(i-1)=x
  1(i):x2(i-1)=x2(i):y1(i-1)=y1(i):y
  2(i-1)=y2(i):z1(i-1)=z1(i):z2(i-1)
  =z2(i):NEXT i:i=k:k=k-1:GOTO 790
840 REM Insertion vecteur (insert)
850 IF k=255 THEN PRINT"Table des
  vecteurs saturée!!!":GOTO 790
860 u=i:FOR i=k-1 TO u STEP -1:x1(
  i+1)=x1(i):x2(i+1)=x2(i):y1(i+1)=y
  1(i):y2(i+1)=y2(i):z1(i+1)=z1(i):z
  2(i+1)=z2(i):NEXT i:i=k+1:i=u
870 PRINT"Coordonnées de l'origine
  (x,y,z)":GOSUB 1630:x1(i)=xe:y1(
  i)=ye:z1(i)=ze
880 PRINT"Coordonnées de l'extremi
  te (x,y,z)":GOSUB 1630:x2(i)=xe:
  y2(i)=ye:z2(i)=ze
890 GOTO 790
900 REM Creation de la liste des v
  ecteurs
910 PRINT"Retour au menu general:
  '0'; R.A.Z. de la table des vect
  eurs: '*'"
920 FOR i=k TO 255
930 PRINT"Vecteur numero":i
940 PRINT"Coordonnées de l'origine
  (x,y,z)":GOSUB 1630:IF f=3 THEN
  960 ELSE IF f=1 THEN k=0:GOTO 920
  ELSE x1(i)=xe:y1(i)=ye:z1(i)=ze
950 PRINT"Coordonnées de l'extremi
  te (x,y,z)":GOSUB 1630:x2(i)=xe:
  y2(i)=ye:z2(i)=ze
960 NEXT i
970 PRINT"Table des vecteurs satur
  ée!!!!":IF INKEY#="" THEN 970
980 k=i:GOSUB 1720:RETURN
990 REM Mode d'emploi
1000 RESTORE 1700
1010 CLS
1020 FOR i=0 TO 24
1030 READ n:IF n="0" THEN 1080 EL
  SE IF n="*" THEN 1050
1040 PRINT n:NEXT i
1050 LOCATE 10,25:PRINT"Pour conti
  nuer: [barre d'espace]"
1060 IF INKEY(0)="" THEN 1060
1070 GOTO 1010
1080 LOCATE 10,25:PRINT"Pour reven
  ir au menu Principal: [0]"
1090 IF INKEY(0)="" THEN 1090 ELSE
  RETURN
1100 REM Initialisation des variab
  les
1110 DIM x1(255),y1(255),z1(255),x
  2(255),y2(255),z2(255),xp1(255),yp
  1(255),zp1(255),xp2(255),yp2(255),
  zp2(255):DEFINT i,k,l,m,g,f,u:DEFS

```

```

TR n
1120 xe=0:ye=0:ze=0:xee=0:ye=0:zee
  =0:xc=0:yc=0:zc=250:e=78:cox=0:c
  oy=0
1130 REM Initialisation environnem
  ent systeme
1140 DI:MODE 2:ORIGIN 320,167,0:63
  9,334,0:SPEED INK 10,10:BORDER 1:P
  APER 0:PEN 1:INK 0,0:INK 1,24:CLG
  0:DEG:WIDTH 80:ZONE 10:SPEED WRITE
  0:ON ERROR GOTO 1520:EVERY 15,3 G
  OSUB 1740:GOSUB 540
1150 KEY DEF 3,1,57:KEY DEF 4,1,54
  :KEY DEF 5,1,51:KEY DEF 6,1,13:KEY
  DEF 7,1,46:KEY DEF 10,1,55:KEY DE
  F 11,1,56:KEY DEF 12,1,53:KEY DEF
  13,1,49:KEY DEF 14,1,50:KEY DEF 15
  ,1,40:KEY DEF 20,1,52
1160 REM Demonstration graphique
1170 LOCATE 25,12:PRINT"Demonstrat
  ion graphique (o/n)":GOSUB 1600:
  IF n<"o" THEN 1330
1180 CLS:RESTORE 2070:FOR i=0 TO 2
  7:READ x1(i),y1(i),z1(i),x2(i),y2(
  i),z2(i):NEXT i:k=i:GOSUB 1720:RES
  TORE 2110:EI
1190 GOSUB 1700:PRINT"Rotation aut
  our de OY."
1200 a=0:b=10:c=0:zc=300:FOR u=1 T
  O 9:CLG:GOSUB 260:NEXT u
1210 GOSUB 1700:PRINT"Diminution d
  e l'angle d'ouverture."
1220 a=0:b=0:c=0:FOR e=75 TO 30 ST
  EP -5:GOSUB 540:CLG:GOSUB 260:NEXT
  e
1230 GOSUB 1700:PRINT"Augmentation
  de l'angle d'ouverture avec rotat
  ion simultanée autour de OZ."
1240 c=35:FOR e=30 TO 75 STEP 5:GO
  SUB 540:CLG:GOSUB 260:NEXT e
1250 a=10:b=a:c=b:e=78:GOSUB 1720:
  GOSUB 540
1260 GOSUB 1700:PRINT"Rotations si
  multanées autour de OX,OY,OZ."
1270 FOR u=1 TO 10:CLG:GOSUB 260:N
  EXT u
1280 GOSUB 1700:PRINT"Translations
  simultanées en OX,OY,OZ."
1290 GOSUB 1720:a=0:b=a:c=b:FOR xc
  =0 TO 200 STEP 10:yc=xc:zc=xc+300
  :CLG:GOSUB 260:NEXT xc
1300 GOSUB 1700:PRINT"La demonstra
  tion est terminée: Presser une to
  uche quelconque pour lire le mode
  d'emploi."
1310 IF INKEY#="" THEN 1310
1320 DI:a=0:b=0:c=0:xc=0:yc=xc:zc=
  250:k=0:GOSUB 1600:GOSUB 1000
1330 DI:a=0:b=0:c=0:xc=0:yc=xc:zc=
  250:k=0
1340 REM Programme Principal (menu
  )
1350 CLS
1360 LOCATE 15,1:PRINT"Menu Genera
  l"+CHR$(7)
1370 LOCATE 15,3:PRINT"1. Creer un
  e liste de vecteurs"
1380 LOCATE 15,5:PRINT"2. Charger
  une liste de vecteurs"
1390 LOCATE 15,7:PRINT"3. Lister l
  es vecteurs"
1400 LOCATE 15,9:PRINT"4. Corriger
  des vecteurs"
1410 LOCATE 15,11:PRINT"5. Sauvega
  rder la liste de vecteurs"
1420 LOCATE 15,13:PRINT"6. Tracer
  l'objet en 3D"
1430 LOCATE 15,15:PRINT"7. Modifie
  r l'angle d'ouverture horizontal"
1440 LOCATE 15,17:PRINT"8. Lire le
  mode d'emploi de Tridi"
1450 LOCATE 15,19:INPUT"Votre choi
  x s.v.p.":n
1460 g=VAL(n):IF g<1 OR g>8 THEN 1
  350
1470 GOSUB 1600
1480 CLS:ON g GOSUB 910,560,710,70
  0,640,410,520,1000
1490 GOSUB 1600
1500 GOTO 1350
1510 REM Traitement d'erreurs (ove
  rflow, type mismatch)
1520 IF ERR=13 THEN PRINT"Faites a
  ttention à ce que vous tapez!!!!"
1530 IF ERR=11 OR ERR=6 THEN PRINT
  "Ma capacité de calcul ne me Permet
  pas de traiter ce cas!!!!"
1540 IF ERL=1460 THEN RESUME 1450
1550 IF ERL=1630 AND ERL<1650 TH

```

```

EN PRINT"Reapez les 3 valeurs":
RESUME 1630
1560 IF ERL=790 THEN RESUME 790
1570 IF ERL=540 AND ERL=520 THEN
  RESUME 520
1580 PRINT"Erreur de type":ERR:"
  à la ligne":ERL:RESUME NEXT
1590 REM Input general (" ", "0", "9"
  :1, "*" :2, "0" :3)
1600 f=0:INPUT n:n=LOWER$(n):IF IN
  STR(n,"*")<>"0" THEN f=1 ELSE IF IN
  STR(n,"*")<>"0" THEN f=2 ELSE IF IN
  STR(n,"0")<>"0" THEN f=3
1610 RETURN
1620 REM Input des coordonnées
1630 GOSUB 1600:IF f=0 THEN xe=VAL
  (n) ELSE RETURN
1640 GOSUB 1600:IF f=0 THEN ye=VAL
  (n) ELSE RETURN
1650 GOSUB 1600:IF f=0 THEN ze=VAL
  (n) ELSE RETURN
1660 RETURN
1670 REM Vidange du buffer clavier
1680 IF INKEY#<>" " THEN 1680 ELSE
  RETURN
1690 REM Effacement ligne demonstra
  tion
1700 LOCATE 1,3:PRINT SPACE$(80):L
  OCATE 1,3:RETURN
1710 REM Remplissage tableaux inte
  rmediaires
1720 FOR i=0 TO k-1:xp1(i)=x1(i):yp
  1(i)=y1(i):zp1(i)=z1(i):xp2(i)=x2
  (i):yp2(i)=y2(i):zp2(i)=z2(i):NEXT
  i:RETURN
1730 REM Sous-Programme musical
1740 DI
1750 IF (90<1) AND 7)=0 THEN EI:RE
  TURN ELSE READ l:IF l=-1 THEN REST
  ORE 2110:GOTO 1750
1760 READ m:SOUND 1,1#2,m,5:SOUND
  2,1/2,m,5:SOUND 4,1,m,7:GOTO 1750
1770 REM Texte mode d'emploi
1780 DATA " Tridi est un mini l
  ogiciel de C.R.O. (conception assi
  stee Par ordinateur)", "c'est-a-di
  re que Tridi vous permet de creer
  et d'animer vos Propres Projets",
  "en 3 dimensions.", ""
1790 DATA " Vous Pourrez Par exe
  mple utiliser Tridi Pour realiser
  des simulations de", "modeles archi
  tecturaux que vous Pourrez visuali
  ser en 'temps reel' ; ou uti-", "li
  ser Tridi comme outil d'aide à un
  bureau d'etude. En realite, la lis
  te des"
1800 DATA"utilisations Possibles d
  e ce type de logiciels est trop va
  ste Pour etre men-", "tionnee. Nous
  esperons que Tridi correspondra à
  votre application et qu'il", "vous
  permettra de developper votre cre
  ativite en vous liberant des con-"
  1810 DATA"traintes des methodes tr
  aditionnelles.", "##", "- COMMENT UTI
  Liser TRIDI ?", "##", " Tridi est
  organise en modules independants q
  ue vous pouvez chacun appel-", "ler
  Par le biais du menu Principal en
  tapant son numero-code.", "##"
1820 DATA" _ FONCTIONNEMENT DETAIL
  LE DE CHAQUE MODULE:", "##", "-Module
  1 (creer une liste de vecteurs):",
  "##", " Le module 1 vous Permet
  de creer une suite de vecteurs qui
  sont en fait", " les arêtes de vot
  re figure en 3 dimensions.", ""
1830 DATA" Vous définissez un
  vecteur en tapant les coordonnées
  des Points origine", "et extremite
  de ce vecteur. Puisque vous etes e
  n 3 dimensions, il y aura 3", "coor
  donnees à rentrer: x [ENTER], y [
  ENTER], z [ENTER].", ""
1840 DATA" En tapant '0' ou '*'
  lors que le logiciel vous demande
  'Coordonnées de', 'l'origine?',
  vous effectuez les actions suivan
  tes: "-", "'0' vous ramene au menu g
  eneral.", "- '*' remet à zero la lis
  te des vecteurs.", "##"
1850 DATA"-Module 2 (charger une l
  iste de vecteurs):", "##", " Le m
  odule 2 vous Permet de charger en
  memoire une liste de vecteurs auPa
  -, "ravant enregistres sur cassett
  e (ou disquette). Les vecteurs ain
  si charges"
1860 DATA"viennent s'ajouter à ceu
  x deja Presents en memoire.", ""

```


SCROLLING

JE SUIS VENU POUR M'ENRICHIR AVEC LA ROUTINE J'ESPERE QUE ÇA PAYE UN MAX!

SPECTRUM

MIEUX VAUT ETRE VIRE QUE DE VIRE A DROITE (PROVERBE DE GAUCHE)



Désormais, l'utilisation de cette routine permettra d'enrichir vos programmes de "scrollings" délirants.

Jean Jacques VIEMON

Mode d'emploi :
Ce "toolkit" de 942 octets en langage MACHINE, permet le "scrolling" de la page écran dans les 8 directions : haut, bas, gauche, droite et les 4 diagonales. La partie BASIC permet la création aisée de la routine, une démonstration y est incluse. Les indications né-

cessaires sont indiquées après RUN. Vous pourrez par la suite effacer le programme, sauf la ligne 0 REM qui contient la routine. Il vous sera facile de l'inclure dans n'importe quel programme par la commande MERGE. L'utilisation est des plus simple :
POKE 23728, N : N étant le nombre de colonnes ou de lignes à "scroller".
POKE 23729, N : N étant la direction désirée (0 à 7).
RANDOMIZE USR 23760 : lance l'exécution.
REMARQUE : la routine travaille sur les 24 lignes de l'écran. Attention à la couleur du bord qui sera aussi "scrolled", lors des déplacements verticaux de bas en haut. Avant un premier essai, il est conseillé de faire une sauvegarde provisoire...

```
10 CLEAR : PRINT "Un petit mom
ent S.V.P. Je bosse pou
r vous..." : PAUSE 50
15 REM
    Verifie la presence et
    la longueur des 9
    lignes REM
20 FOR a=23757 TO 24605 STEP 1
30 IF PEEK a<>102 THEN GO TO 7
35 IF PEEK (a+1)<>0 THEN GO TO 7
40 IF PEEK (a+2)<>234 THEN GO
TO 7
50 NEXT a
60 GO TO 80
70 CLS : PRINT "Erreur dans le
format des lignes REM
!!!" : STOP
80 PRINT "Lignes REM ok... Je
continue..."
85 REM
    Verifie que la somme
    des codes machine en
    datas est exacte
90 RESTORE : LET somme=0
100 FOR a=1 TO 942
110 READ b
120 LET somme=somme+b
130 NEXT a
140 IF somme<>101784 THEN CLS :
PRINT "Erreur(s) dans les DATAS
!!!" : STOP
150 RESTORE : PRINT "Somme des
DATAS correcte... Je poursui
s..."
160 REM
    Transforme les 9 lignes
    REM en une seule et la
    renumere a 0
170 POKE 23756,0 : POKE 23757,18
: POKE 23758,3
175 REM
    Charge les codes machine
    dans la ligne 0 REM
180 FOR a=23760 TO 24701 : READ
b : POKE a,b : NEXT a
185 REM
    Sauvegarde provisoire
    et essai
190 CLS : PRINT "Programme pret
pour execution...Faites une sau
vegarde provisoire sur une casset
te de travail..."
200 PRINT : PRINT "Mettez le ma
gnétophone en marche et tapez ENT
ER..."
210 SAVE "scrolling"
220 CLS : PRINT "Attention pour
l'essai... Tapez ENTER"
230 PAUSE 0 : CLS : GO SUB 500
240 CLS : PRINT "Tout a bien fo
nctionne ?... OK! Vous venez
d'economiser 100 balles sur
l'achat de ce
    toolkit...
    Merci HEBDO et
    l'auteur !!!"
250 PRINT : PRINT "Effacez main
```

```
tenant toutes les lignes du pr
ogramme sauf la 0 REM
M...
260 PRINT : PRINT "Faites ensui
te une sauvegarde definitive..
. Et bon SCROLLING."
270 PAUSE 0 : CLEAR : STOP
499 REM
    DEMONSTRATION
500 BORDER 7 : PAPER 7 : INK 0 : C
L
510 FOR a=0 TO 6 : PRINT AT 9+a,
13 : PAPER a :
    1 espaces
520 NEXT a
530 PRINT AT 12,13 : "SCROLLING"
540 INK 0 : CIRCLE 139,75,38
550 POKE 23728,3
560 FOR a=0 TO 3
570 FOR b=0 TO 7 : POKE 23729,b :
RANDOMIZE USR 23760 : NEXT b
580 FOR b=7 TO 0 STEP -1 : POKE
23729,b : RANDOMIZE USR 23760 : NE
XT b
590 NEXT a
600 PAUSE 50 : POKE 23728,20 : PO
KE 23729,2 : RANDOMIZE USR 23760
610 RETURN
999 REM
```

```
CODES MACHINE
(942 octets)
1000 DATA 58,176,92,254,0,200,24
3,245,58,177
1010 DATA 92,254,0,32,11,205,20,
94,241,81
1020 DATA 245,32,248,241,251,201
,254,1,32,11
1030 DATA 205,91,94,241,61,245,3
2,248,241,251
1040 DATA 201,254,2,32,11,205,83
,93,241,61
1050 DATA 245,32,248,241,251,201
,254,3,32,11
1060 DATA 205,7,95,241,61,245,32
,248,241,251
1070 DATA 201,254,4,32,11,205,20
5,93,241,61
1080 DATA 245,32,248,241,251,201
,254,5,32,11
1090 DATA 205,79,95,241,61,245,3
2,248,241,251
1100 DATA 201,254,6,32,11,205,14
4,93,241,61
1110 DATA 245,32,248,241,251,201
,254,7,32,8
1120 DATA 205,182,94,241,61,245,
32,248,241,251
1130 DATA 201,33,284,90,17,255,9
0,6,2,197
1140 DATA 1,31,0,237,184,35,58,7
2,92,119
1150 DATA 43,43,27,193,16,239,6,
22,197,1
1160 DATA 31,0,237,184,35,58,141
,92,119,43
1170 DATA 43,27,193,16,239,8,192
,197,1,31
1180 DATA 0,237,184,35,112,43,43
,27,193,16
1190 DATA 242,201,33,1,64,17,0,8
4,6,192
1200 DATA 197,1,31,0,237,176,43,
```

```
112,35,35
1210 DATA 19,193,18,242,6,22,197
,1,31,0
1220 DATA 237,176,43,58,141,92,1
19,35,35,19
1230 DATA 193,16,239,6,2,197,1,3
1,0,237
1240 DATA 176,43,58,72,92,119,35
,35,19,193
1250 DATA 16,239,201,33,223,87,1
7,255,87,205
1260 DATA 148,95,235,17,31,87,20
5,188,95,33
1270 DATA 223,79,17,255,79,205,1
48,95,235,17
1280 DATA 31,79,205,168,95,33,22
3,71,17,255
1290 DATA 71,205,148,95,33,31,71
,17,30,71
1300 DATA 205,168,95,33,223,90,1
7,255,90,1
1310 DATA 224,2,237,184,58,141,9
2,6,32,18
1320 DATA 27,16,252,201,33,32,64
,17,0,64
1330 DATA 205,209,95,235,17,224,
64,205,227,95
1340 DATA 33,32,72,17,0,72,205,2
09,95,235
1350 DATA 17,224,72,205,227,95,3
3,32,80,17
1360 DATA 0,80,205,209,95,33,255
,87,17,254
1370 DATA 87,205,188,95,33,32,88
,17,0,88
1380 DATA 1,224,2,237,176,58,72,
92,6,32
1390 DATA 18,19,16,252,201,33,32
,64,17,1
1400 DATA 64,205,245,95,33,0,72,
17,225,64
1410 DATA 205,14,96,33,32,72,17,
1,72,205
1420 DATA 245,95,33,0,80,17,225,
72,205,14
1430 DATA 96,33,32,80,17,1,80,20
5,245,95
1440 DATA 33,0,64,205,79,95,33,2
24,80,17
1450 DATA 225,80,205,14,96,33,32
,88,17,1
1460 DATA 88,205,112,96,17,224,9
0,205,81,94
1470 DATA 33,0,88,17,32,0,6,23,5
8,141
1480 DATA 92,119,25,16,252,201,3
3,33,84,17
1490 DATA 0,64,205,245,95,33,1,7
2,17,224
1500 DATA 64,205,14,96,33,33,72,
17,0,72
1510 DATA 205,245,95,33,1,80,17,
224,72,205
1520 DATA 14,96,33,33,80,17,0,80
,205,245
1530 DATA 95,33,31,64,205,79,95,
33,255,87
1540 DATA 17,254,87,205,188,95,3
3,33,88,17
1550 DATA 0,88,205,112,96,17,224
,90,205,81
1560 DATA 94,33,31,88,195,169,94
33,222,87
1570 DATA 17,255,87,205,32,96,33
```

```
,254,79,17
1580 DATA 31,87,205,59,96,33,222
,79,17,255
1590 DATA 79,205,32,96,33,254,71
17,31,79
1600 DATA 205,59,96,33,222,71,17
,255,71,205
1610 DATA 32,96,33,0,64,205,79,9
6,33,222
1620 DATA 90,17,255,90,205,100,9
6,33,0,88
1630 DATA 205,169,94,17,31,88,19
5,18,94,33
1640 DATA 223,87,17,254,87,205,3
2,96,33,255
1650 DATA 79,17,30,87,205,59,96,
33,223,79
1660 DATA 17,254,79,205,32,96,33
,255,71,17
1670 DATA 30,79,205,59,96,33,223
,71,17,254
1680 DATA 71,205,32,96,33,31,64,
205,79,96
1690 DATA 33,223,90,17,254,90,20
5,100,96,33
1700 DATA 31,88,205,169,94,195,7
3,96,8,8
1710 DATA 197,1,224,0,237,184,14
,32,237,66
1720 DATA 235,237,66,235,193,16,
239,201,6,8
1730 DATA 197,1,32,0,237,184,14,
224,237,66
1740 DATA 235,237,66,235,193,16,
239,201,6,8
1750 DATA 197,1,31,0,112,237,184
,14,225,237
1760 DATA 66,235,237,66,235,193,
16,238,201,6
1770 DATA 8,197,1,224,0,237,176,
14,32,9
1780 DATA 235,9,235,193,16,241,2
01,6,8,197
1790 DATA 1,32,0,237,176,14,224,
9,235,9
1800 DATA 235,193,16,241,201,62,
8,6,7,197
1810 DATA 1,31,0,237,176,19,35,1
93,16,245
1820 DATA 14,32,9,235,9,235,61,3
2,234,201
1830 DATA 6,8,197,1,31,0,237,176
,14,225
1840 DATA 9,235,9,235,193,16,241
,201,62,8
1850 DATA 6,7,197,1,31,0,237,184
,27,43
1860 DATA 193,16,245,14,32,237,6
6,235,237,66
1870 DATA 235,61,32,232,201,6,8,
197,1,31
1880 DATA 0,237,184,14,225,237,6
6,235,237,66
1890 DATA 235,193,16,239,201,17,
32,0,6,192
1900 DATA 114,25,16,252,17,30,71
,33,31,71
1910 DATA 205,188,95,6,23,201,19
7,1,31,0
1920 DATA 237,184,27,43,193,16,2
45,201,6,23
1930 DATA 197,1,31,0,237,176,19,
35,193,16
1940 DATA 245,201
```



AMSTRAD

Suite de la page 4

```
1870 DATA "    Quand le logiciel v
ous demande 'Nom de fichier?', il
vous faut taper le", "nom de la li
ste de vecteurs que vous voulez ch
arger ; en tapant '@', vous re-",
"venez directement au menu General."
"..."
1880 DATA "Module 3 (lister les ve
cteurs) : ", "..." Le module 3 vo
us permet d'obtenir le listing des
vecteurs en memoire. "Quand le l
isting est termine, il vous suffit
d'appuyer sur une touche quel-"
1890 DATA "conque pour revenir au m
enu Principal. Si vous tapez '@' q
uand le logi-", "ciel vous demande
'Listing sur imprimante (o/n)?',
vous revenez directement au", "menu
General.", "..."
1900 DATA "Module 4 (corriger des
vecteurs) : ", "..." Le module 4
vous permet de corriger, d'effacer
, d'insérer un vecteur dans", "la l
iste des vecteurs.", "..."
1910 DATA "    Le logiciel vous de
mande d'abord le numero du vecteur
que vous voulez mo-", "difier ; Pu
is l'option que vous voulez utilis
er : ", "..." "-" efface le vecteur e
t decale la liste des vecteurs d'u
n vecteur vers le", "haut".
1920 DATA "..." '#' insere un nouveau v
ecteur et decale la liste des vect
eurs d'un vecteur", "vers le 'bas'.
"..."-"Si vous ne tapez rien, le lo
giciel vous demande les nouvelles co
ordonnees du", "vecteur.", "..."-'@' vou
s ramene au menu General.", "..."
1930 DATA "Module 5 (sauvegarder l
```

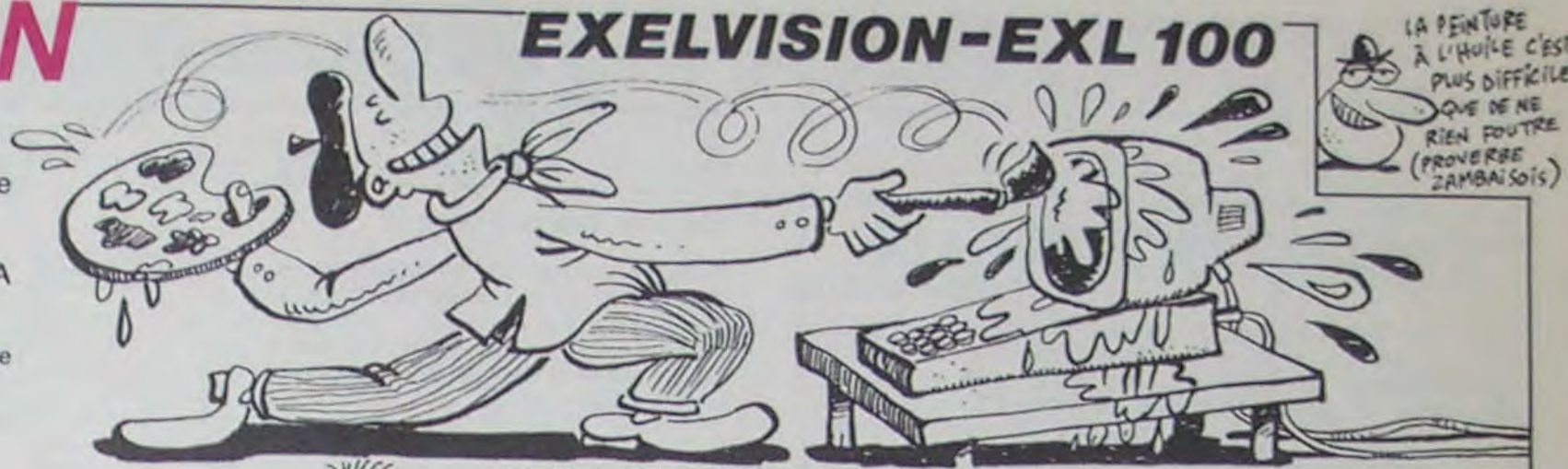
```
a liste des vecteurs) : ", "..."
Le module 5 vous Permet de sauvega
rder la liste de vecteurs en memo
re.", "sur cassette (ou disquette) s
ous n'importe quel nom."
1940 DATA "Si vous tapez '@' quand
le logiciel vous demande 'Nom de f
ichier?', vous reve-", "nez direct
ement au menu General.", "..."
1950 DATA "Module 6 (tracer l'obje
t en 3D) : ", "..." Le module 6 v
ous permet de visualiser en 3D vot
re figure. Toutes les fon-", "ction
s du module 6 s'utilisent avec les
touches du Pave numerique et de c
on-
1960 DATA "trôle du curseur.", "..."-"
Les fleches du controle du curseur
commandent les rotations autour d
es axes.", "OX et OY.", "..."-"7 et 8 la
rotation autour de l'axe OZ.", "..."-"4
et 5 la translation en X.", "..."-"1 et
8 la translation en Y."
1970 DATA "2 et . la translation e
n Z.", "..."-"[COPY] efface la figure.
[SHIFT COPY] vous Permet de reini
tialiser la Posi-", "tion de la fig
ure. [CTRL COPY] vous Permet de ta
per directement les angles de"
1980 DATA "rotations, et enfin ECTR
L SHIFT COPY] vous ramene au menu
General.", "..."
1990 DATA "Module 7 (modifier l'an
gle d'ouverture horizontal) : ", "..."
"    Le module 7 vous permet de m
odifier l'angle d'ouverture horizo
ntal (foca.", "le) ; vous quittez ce
module quand vous avez tape un an
gle valide ; en tapant"
2000 DATA "..." '#' vous reinitialisez l
'angle a 78 degres, en tapant '@'
vous revenez direc-", "tement au me
nu General.", "..."
2010 DATA "PRECISIONS IMPORTANTES
```

```
"...", "Tridi anime ses figur
es dans un repere tridimensionel o
rthonorme dont le", "Plan XOY est c
onfondeu avec l'ecran et dont l'axe
OZ est fuyant derriere l'"
2020 DATA "ecran ; l'observateur es
t confondeu avec le centre du reper
e de coordonnees", "0,0,0 et regard
e dans la direction du demi-axe OZ
(coordonnees Z Positives).", "..."Les
vecteurs de l'objet sont definies
dans un repere intermediaire dont
le cen-"
2030 DATA "tre est le centre de rot
ation de l'objet. Lors d'une trans
lation, c'est le", "centre de ce re
pere intermediaire qui est bouge."
"...", "Tridi ne peut animer qu'
un seul objet a la fois et peut ex
ploiter jusqu'a", "256 vecteurs."
2035 DATA "    Il vous sera imposs
ible de voir les objets de l'inter
ieur, ceci pour des", "raisons inhe
rentes a la methode de calcul util
ise Par Tridi.", "..."
2040 DATA "..." Malgré toutes se
s Possibilites, Tridi aura Parfois
certains Problemes de", "calcul. a
quel cas il vous demandera de mod
ifier certains Parametres numeri-"
", "ques ; si vous etes victimes de
ce Petit ennui, voici une liste de
s causes de"
2050 DATA "Pannes' les Plus couran
tes : ", "..."-"Angle d'ouverture egal
a 180 ou 0 degres.", "..."-"Valeurs num
eriques trop elevees ou trop basse
s.", "..."-"Vecteur dont l'origine et l'
extremite sont confondues.", "..."@
2060 REM Vecteurs demonstration 9r
aphique (maison)
2070 DATA -100,-50,-50,100,-50,-50
,-100,-50,50,100,-50,50,-100,-50,
-50,-100,-50,50,100,-50,-50,100,-50
```

Sur la toile de votre écran, exprimez par le pinceau de votre EXL, le talent dont vous êtes capable.

Henry MEZZASALMA

Mode d'emploi :
Toutes les indications nécessaires sont dans le premier programme à sauvegarder avant le programme principal.



LISTING 1

```

5 | *****
6 | ***** REGLES *****
7 | *****
8 | *****
9 |
10 | Par Henry Mezzasalma
11 | Maison Manos
12 | Heugas
13 | 40180 DAX
14 |
15 CALL REGLE
16 SUB CLIGNE(LIG,COL,TEXT$,CLR$)
17 CALL COLOR(CLR$)
18 LOCATE (LIG,COL):PRINT TEXT$
19 LOCATE (LIG+1,COL):PRINT TEXT$
20 CALL COLOR("1bY")
21 SUBEND
22 SUB REGLE
23 DATA 1bB,1YB,1GB,1RB,1MB,1CB,1WB,1BB
24 RESTORE 23
25 FOR I=1 TO 8:READ C$(I):C1$(I)=SEG$(C$(I),2,1):NEXT
26 RANDOMIZE
27 CLS "Mbb":CALL CLIGNE(1,8,"DESSINER AVEC VOTRE EXL 100","0YbH")
28 CALL CHAR(15,"00002040FC40200000"):CALL CHAR(16,"0F0305091020408")
29 CALL CHAR(17,"FOCOA09008040201"):CALL CHAR(18,"00000102040890AOC0F0")
30 CALL CHAR(13,"1038541010101010"):CALL CHAR(20,"0000804020100905030F")
31 CALL COLOR("1Wb")
32 LOCATE (4,1):PRINT "CE PROGRAMME SERT A DESSINER SUR L'ECRAN"
33 PRINT "A L'AIDE DU CLAVIER."
34 PRINT:PRINT " VOUS POUVEZ DESSINER TOUTES SORTES DE "
35 PRINT "FIGURES,AVEC LES CARACTERES DEJA PROGRA-"
36 PRINT "-MMES DE L'ORDINATEUR."
37 PRINT:PRINT "AU DEPART DU JEU VOUS POUVEZ DEFINIR VOS"
38 PRINT "PROPRIES CARACTERES(AU NOMBRE DE 32 )."
39 PRINT " L'ORS DE L'ELABORATION D'UN DESSIN"
40 PRINT "VOUS POUVEZ REVENIR A CES CARACTERES."
41 PRINT "GRACE A LA TOUCHE "" R ""....."
42 CALL COLOR("1YR"):PRINT:PRINT " POUR LES TOUCHES SPECIALES
43 PRINT:PRINT " APPUYEZ SUR UNE TOUCHE "
44 A$=KEY$
45 CLS "bWw":CALL CLIGNE(1,10,"TOUCHES SPECIALES","0RBH")
46 CALL COLOR("1WR"):LOCATE (3,1):
47 PRINT ""
48 CALL COLOR("1bW"):PRINT:PRINT " LES TOUCHES DE 1 A 8 SERVENT A AMENER"
49 PRINT " UN CARACTERE A L'ECRAN."
50 PRINT
51 PRINT CHR$(11)I""
52 PRINT CHR$(14)I" SONT LES TOUCHES FLECHEES."
53 PRINT CHR$(13)I" DU CLAVIER."
54 PRINT CHR$(15)I""
55 PRINT CHR$(16)I" OU ""0"" POUR LA MANETTE NO 1"
56 PRINT CHR$(17)I" OU ""T"" .....
57 PRINT CHR$(18)I" OU ""("" .....
58 PRINT CHR$(20)I" OU ""H"" .....
59 CALL COLOR("1WR")
60 PRINT:PRINT "POUR LA SUITE,APPUYEZ SUR UNE TOUCHE. "
61 A$=KEY$
62 CLS "bWw":CALL CLIGNE(1,10,"TOUCHES SPECIALES","0BH")
    
```



```

63 CALL COLOR("1WR"):LOCATE (3,1):
64 PRINT " LES TOUCHES DU CLAVIER SONT: "
65 CALL CLI("99")
66 LOCATE (7,2):PRINT "EN APPUYANT SUR LA TOUCHE ""9"" LA COUL-"
67 PRINT "-EUR DU CARACTERE CHANGE SANS ARRET."
68 PRINT "EN APPUYANT SUR N'IMPORTE QUELLE TOUCHE,"
69 PRINT "VOUS PASSEZ A LA COULEUR DU FOND."
70 PRINT " TOUJOURS EN APPUYANT SUR LA TOUCHE ""9""
71 PRINT "VOUS CHANGEZ LA COULEUR DU FOND."
72 PRINT "EN APPUYANT SUR N'IMPORTE QUELLE TOUCHE,"
73 PRINT "VOUS POUVEZ REVENIR A VOTRE DESSIN."
74 CALL TOUCHE:CALL CLI("00")
75 LOCATE (12,1):PRINT "LA TOUCHE ""0"" SERT A EFFACER UN CARA-"
76 PRINT "-TERE.ET SE DEPLACER SANS DESSINER."
77 CALL TOUCHE:CALL CLI("AA")
78 LOCATE (10,1):PRINT "LA TOUCHE ""A"" SERT A AFFICHER UN TEXTE,"
79 PRINT "SUR VOTRE DESSIN."
80 PRINT:PRINT "ATTENTION !! LES LIGNES ET LES COLONNES."
81 PRINT "DEBUTENT LIGNE ""2"" ET COLONNE ""2""
82 PRINT "ET TERMINENT AUX COLONNES ""39""
83 PRINT:PRINT "LES LIGNES SONT AUX NOMBRES DE ""17""
84 CALL TOUCHE:CALL CLI("CC")
85 LOCATE (10,1):PRINT " LA TOUCHE ""C"" CHANGE LA COULEUR,"
86 PRINT "DE L'ECRAN."
87 CALL TOUCHE:CALL CLI("EE")
88 LOCATE (8,1):PRINT " LORS DE L'ELABORATION D'UN DESSIN."
89 PRINT "ET QUE CELUI-CI NE VOUS PLAIT PAS GRACE "
90 PRINT "A LA TOUCHE ""E"" VOUS POUVEZ L'EFFACER,"
91 PRINT "DE LA MEMOIRE ET EN RECOMMENCER UN AUTRE"
92 CALL TOUCHE:CALL CLI("MM")
93 LOCATE (8,1):PRINT "L'ORS D'UN EFFACEMENT DE L'ECRAN,GRACE"
94 PRINT "A LA TOUCHE ""M"" LE DESSIN SE REPRODUIT"
95 PRINT "TANT QU'IL EST MEMORISE."
96 PRINT "EXEMPLE:SI VOUS AVEZ FINI VOTRE DESSIN,"
97 PRINT "ET QUE VOUS VOUS RENDEZ COMPTE QUE VOUS"
98 PRINT "VOULEZ REDEFINIR UN CARACTERE VOUS POUV-"
99 PRINT "-EZ LE FAIRE,REVENIR AU CADRE DU DESSIN"
100 PRINT "ET LE DESSIN PRECEDENT SE REPRODUIT."
101 CALL TOUCHE:CALL CLI("RR")
102 LOCATE (8,1):PRINT "EN APPUYANT SUR LA TOUCHE ""R"" VOUS"
103 PRINT "RETOURNEZ A LA REDEFINITION DES"
104 PRINT "CARACTERES."
105 CALL TOUCHE:CALL CLI("PP")
106 LOCATE (8,1):PRINT " LA TOUCHE ""P"" CHANGE LA POSITION DU"
107 PRINT "DU CARACTERE,ET VOUS PERMET DE LE PLACER"
108 PRINT "N'IMPORTE OU DANS LE CADRE.EN PRECISANT,"
109 PRINT "LE NUMERO DE LA LIGNE ET LE NUMERO DE "
110 PRINT "COLONNE."CALL TOUCHE:CALL CLI("VV")
111 LOCATE (8,1):PRINT " LA TOUCHE ""V"" EST TRES IMPORTANTE.."
112 PRINT "L'ORSQUE VOUS VOULEZ ENREGISTRER UN"
113 PRINT "DESSIN,ET SI VOUS VOULEZ UN FOND D'UNE"
114 PRINT "COULEUR QUELCONQUE,VOUS DEVEZ TOUT"
115 PRINT "D'ABORD APPUYER SUR LA TOUCHE ""M""
116 PRINT "SINON LE TABLEAU SERA SUR FOND NOIR."
117 PRINT "VOUS POUVEZ DEFINIR LA COULEUR DU TABL-"
118 PRINT "-EAU DES LE DEPART ET DESSINER ENSUITE"
119 CALL COLOR("1WR"):PRINT "ATTENTION!!"
120 CALL COLOR("1bW"):PRINT "POUR POUVOIR ENREGISTRER UN DESSIN."
121 PRINT "IL EST OBLIGATOIRE D'APPUYER SUR LA"
    
```

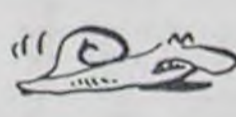
LE JUSTICIER



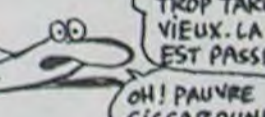
AU SECOURS!
A MOI!



TENEZ BON!
J'ARRIVE!



OH! PAUVRE
GISCARDUNET



VOUS ARRIVEZ
TROP TARD MON
VIEUX LA GAUCHE
EST PASSEE!

Suite page 21

VORIC 1/ATMOS

Suite de la page 5

```

10010 PRINTCHR$(27)"N"CHR$(27)"A
SPACE HOPPER"
10012 PRINTCHR$(4)
10015 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT " V
ous avez 5 missions a accomplir a"
10020 PRINT"l'aide de votre vais
seau spatial."
10025 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Ces
missions etant relativement com"
10026 PRINT"pliquées,certaines ex
plications sont indispensables.Le
s voici donc:"
10030 PLOT0,25,5:PLOT1,25," VEUIL
LEZ APPUYEZ SUR UNE TOUCHE SVP."
10033 IFPEEK(#208)=56THEN10033
10034 CLS
10035 PLOT0,0,"1ere EPREUVE:"
10040 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT " D
ans la premiere ePreuve, vous devez
"
10050 PRINT"sauter par dessus des
immeubles.Si"
10060 PRINT"vous heurtez un immeu
ble,vous explosezIl faut donc etre
toujours "
10065 PRINT"vigilant."
10070 PRINT:PRINT:PRINT"Chaque sa
ut effectue vous rapporte 10"
10075 PRINT"points,et ceci dans t
outes les ePreuves."
10080 PRINT:PRINT"R la fin de cet
te premiere ePreuve,"
10085 PRINT"vous aurez un bonus q
ui est fonction"
10090 PRINT"du nombre d'immeubles
    
```

```

que vous aurez saute."
10100 PLOT0,25,5:PLOT1,25," VEUIL
LEZ APPUYEZ SUR UNE TOUCHE SVP."
10110 IFPEEK(#208)=56THEN10110
10120 CLS
10125 PLOT0,0,"2eme EPREUVE:"
10130 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT " D
ans la seconde ePreuve, vous devez"
10140 PRINT"sauter afin d'attrape
r les morceaux"
10150 PRINT"d'une chenille qui se
construira en"
10160 PRINT"en haut a gauche de l
'ecran au fur et"
10170 PRINT"à mesure que vous att
raperez les mor-"
10180 PRINT"ceaux.Si,par malheur,
vous ne réussis-"
10190 PRINT"sez pas a attraper un
element de la"
10200 PRINT"chenille avant que ce
lui ci ait tra-"
10210 PRINT"verse l'ecran,votre v
aisseau est automatiquement destru
it."
10220 PRINT:PRINT " Une fois que
la chenille sera com-"
10230 PRINT"plète de la tete a la
queue,vous"
10240 PRINT"pourrez alors passer
a l'ePreuve No 3"
10250 PRINT"après avoir reçu un b
onus qui est"
10260 PRINT"fonction de la rapidi
te avec laquelle"
10270 PRINT"vous avez accompli ce
tte ePreuve."
10280 PLOT0,25,5:PLOT1,25," VEUIL
LEZ APPUYEZ SUR UNE TOUCHE SVP."
10290 IFPEEK(#208)=56THEN10290
10300 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
    
```

```

" Dans la troisieme ePreuve,votre
but"
10305 PLOT0,0,"3eme EPREUVE:"
10310 PRINT"est de sauter sur le
dos de la chenille- le que vous venez
de construire."
10320 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"ATTENTION
SI VOUS HEURTEZ LE VENTRE"
10330 PRINT"DE LA CHENILLE (PATTE
S),VOUS EXPLOSEZ"
10340 PRINT:PRINT:PRINT " Vous au
rez la aussi un bonus qui"
10350 PRINT"est fonction de la ra
pidite avec la-"
10360 PRINT"quelle vous avez accro
mpli l'ePreuve."
10370 PLOT0,25,5:PLOT1,25," VEUIL
LEZ APPUYEZ SUR UNE TOUCHE SVP."
10380 IFPEEK(#208)=56THEN10380
10390 CLS:PLOT0,0,"4eme EPREUVE:"
10400 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT " V
ous devez,dans cette quatrieme"
10410 PRINT"ePreuve,aller vous ra
vitailler a votrebase spatiale."
10420 PRINT" Pour cela,vous deve
z emprunter le"
10430 PRINT"grand couloir vertica
l situe en son milieu."
10450 PRINT"Vous aurez une fois d
e plus un bonus en fonction de vo
tre rapidite."
10460 PLOT0,25,5:PLOT1,25," VEUIL
LEZ APPUYEZ SUR UNE TOUCHE SVP."
10470 IFPEEK(#208)=56THEN10470
10480 CLS:PLOT 0,0,"5eme EPREUVE
"
10490 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT " U
ne plate-forme de receptio va ap-
"
10500 PRINT"paraître en bas de vo
tre grosse base"
    
```

```

10510 PRINT"de ravitaillement.Vou
s devez atterir"
10520 PRINT"sur le point le plus
haut de cette"
10530 PRINT"de cette plate forme.
Vous aurez alors"
10540 PRINT"un bonus de points ai
nisi qu'une base"
10550 PRINT"supplémentaire.Vous r
etournez alors"
10560 PRINT"à la premiere ePreuve
et ainsi de"
10570 PRINT"suite.MAIS ATTENTION:
LES EPREUVES"
10580 PRINT"DEVIENTRONT DE PLUS E
N PLUS DIFFICILES"
10581 B$(1)="y":B$(2)="u"
10582 FORN=1TO2:C=ASC(B$(N)):A=46
880:D=C#8
10583 FORI=0TO7:X(I)=PEEK(A+D+I)
NEXT
10584 FORI=0TO7:READX:POKER+D+I:X
NEXT:NEXT
10590 PRINT"ET VOUS FINIREZ PAR A
VOIR DE SERIEUSESDIFFICULTES A LES
TERMINER !!!"
10591 PLOT0,25,5:PLOT1,25," VEUIL
LEZ APPUYEZ SUR UNE TOUCHE SVP."
10592 IFPEEK(#208)=56THEN10592
10593 CLS:PLOT0,0,"TOUCHES:"
10594 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT " V.
..... GAUCHE"
10595 PRINT:PRINT" W.....
..... DROITE"
10596 PRINT:PRINT" Barre d esPace
..... SAUT"
10597 PLOT 0,18,6:PLOT1,18," B
ONNE CHANCE....."
10600 PLOT0,25,1:PLOT1,25," VEUIL
LEZ PATIENTER QUELQUES INSTANTS"
10610 RETURN
    
```

SPACE WAR



JE TE TIENS, TU ME TIENS PAR LA BARBICHETTE, LE PREMIER QUI RIRA, AURA UNE TAPETTE.

MSX

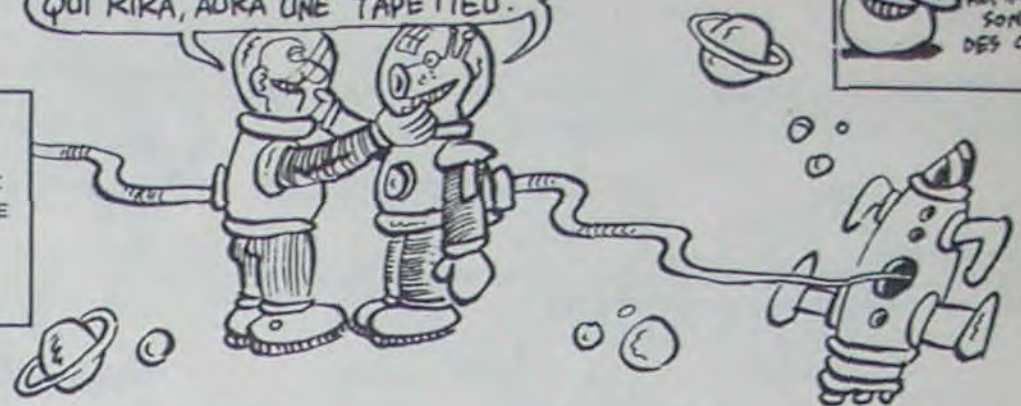
L'ESPACE EST LE PLUS GRAND CHAMP DE BATAILLE DE L'UNIVERS ET LES HOMMES SONT DES CONS.

Quel plaisir de faire un carton sur les vaisseaux de l'empire, à bord d'un MSX bien armé...

Frédéric MARKUS

ERRATUM MSX du numéro 83

Du calme, voici en clair les lignes suivantes :
1150 A\$="C12L4D11R4L4U3L7G1D2L5U5E
3R9L4U1C2U2R1L4R1D2"
9558 IFVIE=-1THENY=172:GOTO9885
9800 LINE(40,150)-(89,190),5,BF



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

```

110 A$="T7203C6G4F12E14D16D4C6D3G
4F12E14D16D4C6D3G4F12E14F16DB"
120 B$="T7203F20R6D10F20R6D10G+20R
6GBG+2BG2RF10D4"
130 C$="T7203R20F6R10R20F6R10R20G+
6"
140 COLOR 15,1,1
150 OPEN "GRP:" AS #1
160 GOSUB 180
170 GOTO 2290
180 SCREEN 2,2
190 RESTORE
200 FOR K=1 TO 6
210 FOR J=1 TO 4
220 S$=""
230 FOR I=1 TO 8
240 READ S(I)
250 S$=S$+CHR$(S(I))
260 NEXT I
270 S$(J)=S$
280 NEXT J
290 SPRITE$(K)=S$(1)+S$(2)+S$(3)+S
$(4)
300 NEXT K
310 RETURN
320 DEFINT A-Y:X1=128:Y1=96:VI=4:N
V=25:SC=0:NW=1
330 PRESET (0,180):PRINT #1,"1) MA
NETTE          2) TOUCHES"
340 K$=INKEY$
350 IF K$="1" THEN IN=1
360 IF K$="2" THEN IN=0
370 IF K$(">"2" AND K$(">"1" THEN 34
0
380 CLS
390 ' -----
400 ' ---DESSIN CANONS---
410 ' -----
420 DRAW "C8BM0,50R20D3M10,58D10M20
,73D3L20BM20,50M7,55D15M20,76"
430 DRAW "C4BM0,61R4D4L4BM11,61R8M
22,63M19,65L8BM22,63L12BM0,63R4"
440 DRAW "C8BM255,50L20D3M245,58D10
M235,73D3R20BM235,50M248,55D15M235
,76"
450 DRAW "C4BM255,61L4D4R4BM244,61
L8M233,63M236,65R8BM233,63R12BM255
,63L4"
460 DRAW "C8BM0,150R20D3M10,158D10M
20,173D3L20BM20,150M7,155D15M20,17
6"
470 DRAW "C4BM0,162M4,162D3M0,166U
2M3,166BM10,165M20,164M22,162M20,1
60M10,161BM22,162M10,163"
480 DRAW "C8BM255,150L20D3M245,158D
10M235,173D3R20BM235,150M248,155D1
5M235,176"
490 DRAW "C4BM255,162M251,162D3M25
5,166U2M252,166BM245,165M235,164M2
33,162M235,160M245,161BM233,162M24
5,163"
500 PRESET (8,8):PRINT #1,"WAVE: "
;NW
510 ' -----
520 ' -CHOIX TRAJECTOIRE-
530 ' -----
540 SV=1
550 SV=SV+1:IF SV=NW THEN 2020
560 CH=INT(RND(1)*10)+1
570 NS=INT(RND(1)*4)+1
580 IF NS=4 THEN SM=SM+500
590 IF NS=1 THEN SM=SM+100
600 IF NS=2 THEN SM=SM+200
610 IF NS=3 THEN SM=SM+300
620 ON CH GOSUB 690,750,810,870,93
0,1010,1090,1180
630 ON SPRITE GOSUB 1580:SPRITE ON
640 GOTO 550
650 END
660 ' -----
670 ' -TRAJECTOIRES-
680 ' -----
690 X=INT(RND(1)*170)+40
700 FOR Y= 0 TO 191 STEP VI
710 PUT SPRITE 2,(X,Y),2,NS
720 GOSUB 1300
730 NEXT Y
740 RETURN
750 X=INT(RND(1)*170)+40
760 FOR Y= 191 TO 0 STEP -VI
770 PUT SPRITE 2,(X,Y),2,NS
780 GOSUB 1300
790 NEXT Y
800 RETURN
810 Y=INT(RND(1)*170)+16
820 FOR X=40 TO 255 STEP VI
830 PUT SPRITE 2,(X,Y),2,NS
840 GOSUB 1300
850 NEXT X
860 RETURN
870 Y=INT(RND(1)*170)+16
880 FOR X=255 TO 40 STEP -VI
890 PUT SPRITE 2,(X,Y),2,NS
900 GOSUB 1300
910 NEXT X
920 RETURN
930 X=0:Y=0
940 FOR DS=0 TO 191 STEP VI
950 X=X+VI
960 Y=Y+VI
970 PUT SPRITE 2,(X,Y),2,NS
980 GOSUB 1300
990 NEXT DS
1000 RETURN
1010 X=255:Y=0
1020 FOR DS=0 TO 191 STEP VI
1030 X=X-VI
1040 Y=Y+VI
1050 PUT SPRITE 2,(X,Y),2,NS
1060 GOSUB 1300
1070 NEXT DS
1080 RETURN
1090 X=255
1100 Y=191
1110 FOR DS=0 TO 191 STEP VI
1120 X=X-VI
1130 Y=Y-VI
1140 PUT SPRITE 2,(X,Y),2,NS
1150 GOSUB 1300
1160 NEXT DS
1170 RETURN
1180 X=0
1190 Y=191
1200 FOR DS= 0 TO 191 STEP VI
1210 X=X+VI
1220 Y=Y-VI
1230 PUT SPRITE 2,(X,Y),2,NS
1240 GOSUB 1300
1250 NEXT DS
1260 RETURN
1270 ' -----
1280 ' -TIR ET TEST-
1290 ' -----
1300 A=STICK(IN):B=STRIG(IN):IF B=
-1 THEN GOSUB 1430
1310 ON SPRITE GOSUB 1580:SPRITE 0
N
1320 IF A=0 AND B(">"-1 THEN RETURN
1330 IF A=3 AND X1(<220 THEN X1=X1+
VI
1340 IF A=7 AND X1(>40 THEN X1=X1-V
I
1350 IF A=1 AND Y1(>20 THEN Y1=Y1-V
I
1360 IF A=5 AND Y1(<175 THEN Y1=Y1+
VI
1370 IF A=2 AND X1(<220 AND Y1(>20 T
HEN X1=X1+VI:Y1=Y1-VI
1380 IF A=4 AND X1(<220 AND Y1(<175
THEN X1=X1+VI:Y1=Y1+VI
1390 IF A=8 AND X1(>40 AND Y1(>20 TH
EN X1=X1-VI:Y1=Y1-VI
1400 IF A=6 AND X1(>40 AND Y1(<175 T
HEN X1=X1-VI:Y1=Y1+VI
1410 PUT SPRITE 1,(X1-8,Y1-8),2,5
1420 RETURN
1430 SOUND 0,0:SOUND 7,62:SOUND 8,
15
1440 SOUND 0,0:SOUND 6,15:SOUND 7,
7:SOUND 12,140:SOUND 8,16:SOUND 13
,0
1450 LINE (25,62)-(X1,Y1),8
1460 LINE (25,62)-(X1,Y1),8
1470 LINE (230,62)-(X1,Y1),8
1480 LINE (25,160)-(X1,Y1),8
1490 LINE (230,160)-(X1,Y1),8
1500 LINE (25,62)-(X1,Y1),1
1510 LINE (230,62)-(X1,Y1),1
1520 LINE (25,160)-(X1,Y1),1
1530 LINE (230,160)-(X1,Y1),1
1540 RETURN
1550 ' -----
1560 ' -----TOUCHE !-----
1570 ' -----
1580 SPRITE OFF:IF B(">"-1 THEN RETU
RN
1590 SOUND 0,0:SOUND 6,250:SOUND 7
,7:SOUND 12,120:SOUND 8,16:SOUND 1
3,0
1600 FOR H=1 TO 300:PUT SPRITE 2,(
X,Y),8,6:PUT SPRITE 2,(X,Y),11,6:N
EXT H
1610 LINE (25,62)-(X1,Y1),1
1620 LINE (230,62)-(X1,Y1),1
1630 LINE (25,160)-(X1,Y1),1
1640 LINE (230,160)-(X1,Y1),1
1650 B=0
1660 IF NS=1 THEN SC=SC+100
1670 IF NS=2 THEN SC=SC+200
1680 IF NS=3 THEN SC=SC+300
1690 IF NS=4 THEN SC=SC+500
1700 GOTO 550
1710 ' -----
1720 ' -----DATAS SPRITES-----
1730 ' -----
1740 DATA 48,64,128,131,132,135,16
6,252
1750 DATA 150,51,144,128,128,128,6
4,0
1760 DATA 12,2,1,193,33,225,101,63
1770 DATA 105,205,9,1,1,2,12
1780 DATA 0,2,7,2,2,2,3,5
1790 DATA 5,15,18,48,80,128,128,0
1800 DATA 0,64,224,64,64,64,192,16
0
1810 DATA 160,240,72,12,10,1,1,0
1820 DATA 0,1,1,1,1,1,2,15
1830 DATA 59,78,128,0,0,0,0,0
1840 DATA 0,128,128,128,128,128,64
,240
1850 DATA 220,115,1,0,0,0,0,0
1860 DATA 1,63,41,61,33,33,227,190
1870 DATA 15,2,1,0,0,0,0,0
1880 DATA 128,252,148,188,132,132,
199,125
1890 DATA 240,64,128,0,0,0,0,0
1900 DATA 0,0,0,0,0,0,0,60
1910 DATA 0,1,1,1,1,1,0,0
1920 DATA 0,0,0,0,0,0,0,120
1930 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1940 DATA 195,5,90,110,33,58,60,46
1950 DATA 112,238,49,106,166,28,13
3,112
1960 DATA 1,90,36,66,50,255,220,18
4
1970 DATA 156,148,64,172,44,96,28,
6
1980 END
1990 ' -----
2000 ' -----RESULTATS-----
2010 ' -----
2020 BEEP
2030 PLAY A$
2040 PLAY B$,C$
2050 PUT SPRITE 0,(2,208):CLS
2060 PRESET (120,0):PRINT #1,"RESU
LTATS"
2070 PRESET (120,8):PRINT #1,"====
===="
2080 PRESET (0,48):PRINT #1,"VOTRE
SCORE EST DE ";SC
2090 PRESET (0,56):PRINT #1,"LE SC
ORE MAXIMUM POSSIBLE ETAIT DE";SM
2100 PC=(SC*100)/SM
2110 PRESET (0,80):PRINT #1,"VOTRE
POURCENTAGE DE REUSSITE EST DE"
2120 PRESET (98,88):PRINT #1,INT(P
C);
2130 PRESET (114,88):PRINT#1," %"
2140 IF INT(PC)>=50 THEN PRESET(0,
156):PRINT #1,"BRAVO !!! ON CONTIN
UE EN AUGMENTANT LA VITESSE ..." E
LSE IF INT(PC)<50 THEN GOTO 2190
2150 FOR T=1 TO 300:NEXT T
2160 SV=1:NW=NW+1:SM=0:SC=0:VI=VI+
2
2170 FOR T=0 TO 500:NEXT T
2180 CLS:GOSUB 180:GOTO 380
2190 PRESET (0,134):PRINT #1,"
HELAS,VOTRE SCORE EST
INSUFFISANT ..."
2200 PRESET (0,172):PRINT #1,"VOUL
EZ VOUS REJOUER ?"
2210 K$=INKEY$
2220 IF K$="0" OR K$="o" THEN CLS:
GOSUB 180:GOTO 320
2230 IF K$="N" OR K$="n" THEN END
2240 IF K$(">"N" AND K$(">"n" AND K$
(">"o" AND K$(">"o" THEN GOTO 2210
2250 ' -----
2260 ' -----PRESENTATION-
2270 ' -----
2280 DRAW "C4BM55,30R30D15L10U5L10
D20R20D40L30U15R10D5R10U20L20U40"
2290 DRAW "C4BM95,30R30D10L10D55L1
0U55L10U10"
2300 DRAW "C4BM135,30R30D60L10U10L
10D10L10U60"
2310 LINE (145,40)-(155,70),4,B
2320 DRAW "C4BM175,30R30D20G5F5D25
L10U25L10D25L10U55"
2330 LINE (185,40)-(195,50),4,B
2340 DRAW "C8BM45,115R10D35R10U35R
10D35R10U35R10D45L50U45"
2350 DRAW "C8BM105,110R30D50L10U5L
10D5L10U50"
2360 LINE (115,117)-(125,142),8,B
2370 DRAW "C8BM145,105R30D20G5F5D2
5L10U25L10D25L10U55"
2380 LINE (155,115)-(165,125),8,B
2390 DRAW "C8BM185,100R30D20L10U10
L10D20R20D30L30U15R10D5R10U15L20U3
5"
2400 DRAW "C4BM57,28R30D15"
2410 DRAW "C4BM67,42D16R20D40"
2420 DRAW "C4BM57,83R10D5R8"
2430 DRAW "C4BM97,28R30D10"
2440 DRAW "C4BM117,40D53"
2450 DRAW "C4BM137,28R30D60"
2460 DRAW "C4BM147,40D28R8"
2470 DRAW "C4BM147,80D8"
2480 DRAW "C4BM202,53F5D25"
2490 DRAW "C4BM187,40D8R8"
2500 DRAW "C4BM187,60D23"
2510 DRAW "C4BM177,28R30D20"
2520 DRAW "C8BM47,113R10D35R8"
2530 DRAW "C8BM67,113R10D35R8"
2540 DRAW "C8BM87,113R10D45"
2550 DRAW "C8BM108,108R30D50"
2560 DRAW "C8BM117,118D21R8"
2570 DRAW "C8BM117,155D3"
2580 DRAW "C8BM147,103R30D20"
2590 DRAW "C8BM157,115D8R8"
2600 DRAW "C8BM157,135D23"
2610 DRAW "C8BM172,130F5D23"
2620 DRAW "C8BM187,98R30D20"
2630 DRAW "C8BM197,110D18R20D30"
2640 DRAW "C8BM187,143R10D5R8"
2650 PLAY "V10":PLAY A$
2660 PLAY "V10":PLAY B$,C$
2670 FOR T=1 TO 2000:NEXT T
2680 PRESET (0,183):PRINT #1," VOU
LEZ VOUS LES REGLES DU JEU ?"
2690 K$=INKEY$
2700 IF K$="0" OR K$="o" THEN 2740
2710 IF K$="N" OR K$="n" THEN 2980
2720 IF K$(">"0" AND K$(">"o" AND K$
(">"N" AND K$(">"n" THEN 2690
2730 GOTO 2730
2740 SCREEN 0
2750 WIDTH 40
2760 KEY OFF
2770 PLAY "V5"
2780 LOCATE 15,0:PRINT "REGLES"
2790 LOCATE 15,1:PRINT"======"
2800 LOCATE2,5:PRINT "Vous etes au
x commandes d'un chasseur TIE de 1
a Guerre Des Etoiles.":PRINT:PRIN
T"Votre MISSION est de detruire le
maximum de vaisseaux a chaque vag
ue de maniere          a avoir un pourc
entage de reussite          s
uperieur a 50%"
2810 PRINT:PRINT"Ces resultats vou
s seront donnees a la fin de chaq
ue vague.Le jeu se termine lorsq
ue le pourcentage est inferieur a
la moyenne"
2820 FOR I=1 TO 800:NEXT I
2830 GOSUB 180
2840 COLOR 15,1,1
2850 D=1
2860 IF D=1 THEN PRESET (0,0):PRIN
T#1,"CHASSEUR          100 PTS"
2870 IF D=2 THEN PRESET (0,0):PRIN
T#1,"CHASSEUR RAPIDE          200 PTS"
2880 IF D=3 THEN PRESET (0,0):PRIN
T#1,"CROISEUR          300 PTS"
2890 IF D=4 THEN PRESET (0,0):PRIN
T#1,"CARGO          500 PTS"
2900 FOR B=-2 TO 2 STEP .2
2910 Y=2.718^(-B*B)
2920 PUT SPRITE 1,(125+60*B,85+60*B
Y),2,D
2930 NEXT B
2940 CLS
2950 D=D+1:IF D>4 THEN 2970
2960 X=0:Y=0:GOTO 2860
2970 PUT SPRITE 1,(255,209),,4
2980 CLS
2990 PRESET (0,30):PRINT #1," NE R
ELACHEZ NI VOTRE ATTENTION NI VOTR
E JOYSTICK BONNE CHANCE !"
3000 FOR P=1 TO 500:NEXT P
3010 GOTO 320

```


C'est nouveau, ça vient de sortir

BIDOUILLE GRENOUILLE

T'vois, c'est dur, t'vois. Si j'étais au gouvernement, moi, ça marcherait autrement, j'te l'dis. Bon, si y faisaient... Ouais, mais là, non, t'vois. Bon, c'est dur. Tiens, y a mon pote René, y va t'dire, lui, t'vas voir. Vas-y, René, dis-y ce qu'y font.

-Ben, y font... J'sais pas moi, mais c'est dur.

-T'vois ? C'que j'te disais ? C'est dur, y a pas de problème. Même René est d'accord. Tiens, tu nous remets ça, patron ? La même en couleur ! Ha ha ! T'en prends une aussi ? La prochaine fois, alors. Qu'est-ce qu'y fout, Fred ? A tous les coups, c'est encore sa belle-doché. Elle le fait chier, j'te dis pas. Tu sais ce qu'elle lui a fait, l'aut'jour ? Attends, tu vas rire. Elle lui a pris sa disquette de Conan, tu sais qu'il a un Apple ? Et elle lui a modifié le Track 05, Sector 0A, Byte 26 avec un éditeur de secteurs. Ben, ça te permet de changer le tableau auquel tu commences, quoi. Alors, j'te raconte pas, il était fou.

-T'vois, moi, j'trouve qu'il a tort de s'énerver pour ça, Fred. Si y veut, j'lui passe la solution de Serpent's Star, ça l'calmera.

-C'est quoi ?

-C'est la suite de Mask of the Sun. Moi, je l'ai sur CBM, mais ça marche aussi sur Apple.

-Oh, génial, eh, tu m'la files ?

-Ouais, s'tu veux, mais tu repayas la tournée.

-Ah ouais, eh, d'accord. Patron, deux autres. Quand c'est bon, ça peut pas faire de mal.

-Bon, alors c'est : go caravan, buy horse, buy saddlebags, put saddlebags on horse, buy tent, put tent in saddlebags, buy butter, buy Tsampa, buy tea, e, ne, tether horse, enter, sit by explorer, buy drink, offer drink, ask help, buy drink, offer drink, ask help, leave, rest, out, mount, se, shoot (jusqu'à ce que le loup meure), s, dismount, cross, ne, greet monk, offer Tsampa, ask about scroll, get monk's scroll, s, w, n, knock, in, offer money, dismount, drop reins, in, go Bud-dha, put butter on altar, go door, f, ask about lhassa scroll, leave, l, out, out, mount, s, ne, rte, put fuel in lamp, light match then light lamp, f, f, f, (appuyer sur une touche), f, knock, offer monk's scroll, dismount, drop reins, in, f, f, f, look behind, go behind, get all, wear robe, b, f, unlock door, l, look staff, get scroll, b, out, l, look tapestry, f, put out flame (3 fois de suite), open door, f, open chest, get all, f, open box, n, n, n, n, n, n, n, n, n, n, put staff in pack, get shield,

d, drop shield, get staff, say tskdg, put staf in pack, look floor, get all, open door, f, get all, f, f, "dragon", "yin and yang", "man", r, l, l, get all, b, f, l, f, ring gong, b, f, l, l, drop matches, get Tsampa, r, f, l, l, put black gem in door, put violet crystal in door, put blue stone in door, put green gem in door, put orange e gem in door, put clear crystal in door, f, blow shell, "rainbow", "nirvana", drop all, get serpent's star, look niche, et c'est fini.

-C'est génial, eh ! Et où t'as eu ça ?

-Ben, c'est l'Ange noir qui me l'a filé.

-Ah ouais. Il veut toujours pas dire qui c'est ?

-Ben non. J'ai essayé de lui enlever son masque, mais ça a pas marché. Tiens, voilà Olivier Passagne.

deuxième tableau se charge tout seul, et faut regagner, recommencer, jusqu'à la fin du jeu. Une galère, j'te dis !

-T'as raison, ouais. Moi, j'aurais craqué. Remarque, j'ai ramé aussi, c'te nuit, j'te raconte pas. J'ai réussi à finir Message From Andromeda, t'sais, c'est sur Amstrad. Eh ben, dur, hein.

-Pourquoi ?

-Pask'y a plein d'trucs, t'vois, tu t'gaffes pas et pis tu t'fais avoir, quoi, s'tu veux. Par exemple, quand tu vois un soldat, faut faire Shoot soldier, t'vois. Mais des fois, ça marche pas du premier coup. Alors, faut l'refaire. Heureusement, j'étais avec Jean-François.

-C'est qui ?

-Mais si, tu l'connais, Jean-François Clavier.

-Ah ouais, Jean-François, quoi.

close airlock, take off. T'vois, c'est pas évident.

-C'est rien, encore ! Moi, j'ai fait Le Trésor de Zonguldek, cette nuit, sur Apple. C'est pire que tout, écoute : o, o, prendre billet, e, e, s, e, e, acheter lampe, payer marchand, acheter desherbant, payer marchand, o, o, o, s, verser desherbant, s, e, allumer lampe, e, regarder vase, prendre clé, o, s, e, regarder coffre, prendre carte, n, o, s, s, 5, prendre trésor, n, n, n, o, s, o, o, monter mongolfière, détacher. Alors, hein ? T'es épaté, hein ?

-Tu parles, c'est Olivier Pons qui t'a filé ça, à tous les coups ! Moi, mon vieux, cette nuit, j'ai trouvé des serveurs minitels !

-Ah ouais, lesquels ?

-Le 175040739, le * 135000581 et le * 106040092 par Transpac. Alors ?

-Nul ! Moi, j'ai eu le 256 16 91, le 576 96 15 et le 327 58 07, code DEMO.

-Tu parles ! c'est bidon, ça ! Et le 006 20 00, tu l'avais ?

-A l'aise ! Et j'en ai même un que t'as pas, le 534 75 12 en 300 bauds !

-Comment ça, je l'avais pas ? Tu te fous de moi, ou quoi ?

-Menteur ! T'es un menteur !

-De quoi ? Tu me traites de menteur, moi ? ! ! ? ! Tu vas voir !

-Vas-y, essaye ! Viens me chercher, un peu !

-Je vais me gêner !

(Ils se battent. Le patron les assume à coups de nerf de boeuf, puis appelle le Samu et la police.)

-Ils ont commencé à se battre, quoi, alors moi, j'ai pas eu le choix, il a fallu que je les calme.

-Bien entendu, c'est tout à fait normal. Une dernière chose, c'est juste pour mon rapport. Quel était l'objet de la dispute ?

-Ils s'échangeaient des solutions de jeu, vous savez, sur ordinateur.

-Ah oui, lesquelles ?

-Ben, Andromeda, Mask of the sun, Zonguldek, tout ça.

-Mais c'est génial ! Je les cherche, justement ! Vous avez entendu la conversation ? Vous pourriez me les donner ?

-Bien sûr, paske moi je les avais déjà, de toutes façons.

-Ah bon ? Vous aviez sûrement pas Sherwood forest, en tous cas.

-Si, justement. Et le Crime du parking, aussi.

-C'est ça, ouais. Et l'île maudite, aussi, non ?

(Ca dégénère. Quittons-les.)



-Salut, Olivier ! Ca va ?

-Bof, comme un lundi. Enfin, on fait aller.

-Qu'est-ce qui t'arrive ? T'as l'air d'avoir bouffé un camion !

-Oh, j'te raconte pas. J'ai passé toute la nuit à copier un truc, sur mon Vic 20.

-Quel truc ?

-Zorgon's Kingdom. C'est une galère, mon vieux ! D'abord, faut faire un LOAD, puis RUN/RESTORE quand le magnéto s'arrête. Ensuite, faut virer les lignes 1 et 2, remplacer le POKE 808,127 de la ligne 30 par POKE 808,112, taper 1 POKE 8149,40, sauvevez le tout, faire RUN, quand l'écran change de couleur et que le magnéto s'arrête faire un break, virer les lignes 3 et 4, et sauvegarder encore. Tu crois que c'est tout ?

Macache bono Bruno, c'est pas fini. Faut refaire RUN, une fois le premier tableau chargé faire un break, un RUN/RESTORE, un LIST et un SAVE. Ensuite faut jouer et le plus dur, c'est qu'il faut gagner. Après, le

Et c'est quoi, la solution, tu m'la files ?

-Ouais, s'tu veux. Bon, accroche-toi, c'est en pente : read message, yes, land, open airlock, exit, s, e, e, e, take knife, w, s, take gloves, w, s, w, take detonator, w, take rod, e, e, e, point rod to plate, s, put rod, turn sphere, take sphere, n, w, w, w, n, w, s, shoot guard, s, put sphere on pedestal, turn sphere, d, e, put detonator, d, cut vine, e, e, n, e, e, e, read writing, w, n, n, e, e, e, take explosives, w, w, w, n, n, w, w, s, s, w, u, e, put explosives, w, take detonator, press button, e, e, take axe, put detonator, w, w, d, e, e, n, e, e, n, e, e, e, open door, d, s, swim, e, s, wear gloves, take fungus, n, w, n, w, throw fungus to slug, w, w, cut ropes, take stones, w, w, d, e, throw stones to creature, e, s, kill commander with axe, take key, e, insert key in keyhole, turn key, type old, w, examine device, enter device, press button, exit, n, n, n, enter galaxy,

J'TE PASSE L'ANNEAU

Si ce n'est moi, ce sera peut-être Datamost avec son nouveau (pour le marché non pirate) jeu d'aventure (pour Apple et Commodore) The



Missing Ring. Comment vous décrire la chose ? Vous êtes le Big Chief d'une bande de quatre individus complètement accros à votre présence si charismatique. Vous vous retrouvez rapidement complètement paumés dans un dédale largement aussi complexe que

celui de Wizardry (Sorcery en français). Malheureusement vous ne pourrez pas profiter des derniers raffinements dans le domaine graphique : ce logiciel a été tellement long à traverser l'Atlantique (par le réseau officiel) qu'à la nage il serait arrivé plus tôt ; ce qui revient à dire que vous ne pourrez voir que des murs, des murs et encore des murs.

Malgré tout, et ce contrairement à beaucoup de jeux de type *Dungeons et Dragons*, les combats ne sont pas complètement statiques : les différents combattants portent vraiment les coups sur leur adversaire (une réussite du genre sur Apple). Autre point important : chacun des membres du groupe peut partir en éclaireur, on peut même arriver à diriger chacun des cinq personnages chacun dans un lieu différent. Des nouveautés donc d'un point de vue présentation, mais le scénario souffre encore de l'insuffisance caractéristique d'épaisseur. A peu de choses près, ce logiciel n'apporte rien de révolutionnaire par rapport à Wizardry, si ce n'est son prix largement plus raisonnable (environ 290 francs).

THE BEST SIMULATOR DE LUXE

Le nec plus ultra des simulateurs a été mis au point par Mercedes. Les "Grand Prix" et autres "Pole position" peuvent rentrer au garage : c'est nullos et consort à côté de cette petite merveille. Seul problème...il ne s'agit pas d'un jeu, mais d'un véritable simulateur de comportement d'un véhicule sur circuit routier avec reproduction d'incidents, accidents et crashes en tout genre. Les images sont synthétiques et

animées, ce qui aurait fait bien plaisir à Tex Avery. Ca roule pour Mercedes qui va essayer



de vendre ce simulateur aux autres grandes marques de voiture.

HEP ! VOUS, LA-BAS !!!

Les ricains carburent du cerveau et sont sans cesse à la recherche d'idées nouvelles. Or donc, la société Gould (very gould) a mis au point un sys-

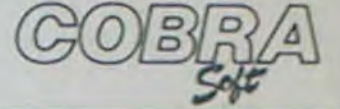
tème de reconnaissance de formes sur l'un de ses ordinateurs au nom vachement poétique et bien de chez nous : le Powernode 9000. Grâce à l'intelligence (artificielle, précisons-le) infuse de la bécane, celle-ci pourra donc distinguer un cube d'une sphère, puis une bouteille d'un tonneau et plus tard peut-être un abbé d'un curé, un veau d'une vache, un cochon d'une couvée...je vous laisse broder.



FLIPPE OU MEURS

Après l'horrible *Pinball Wizard* et le superbe *Macadam Bumper*, un nouveau flipper pour l'Amstrad vient d'arriver sur le marché : *Cobra Soft* vient de terminer l'adaptation de son *Cobra Pinball*. Si l'on peut dire que la version pour Oric de Cobra était largement supérieure au produit d'Ere, dans le cas de l'Amstrad les pronostics s'inversent au profit de *Macadam Bumper*. Le plateau est ridiculement étroit et pauvre en décoration, ce qui gêne particulièrement le jeu, alors que la sonorisation se vautre dans l'ordinaire.

dernier que se déroule l'action. Gag ultime de l'histoire, lorsque vous le bourrez le flipper



Contrairement à ce qu'il paraît, de prime abord, le soft n'est pas nul loin de là ! Le seul problème réside dans le fait que Gilles BERTIN (le programmeur de la chose) s'est beaucoup plus consacré au fronton (là où résident les compteurs) et aux modificateurs des paramètres de jeu qu'au plateau. Dommage, c'est plutôt sur ce

point que se déroule l'action.

Gag ultime de l'histoire, lorsque vous le bourrez le flipper

Contrairement à ce qu'il paraît, de prime abord, le soft n'est pas nul loin de là ! Le seul problème réside dans le fait que Gilles BERTIN (le programmeur de la chose) s'est beaucoup plus consacré au fronton (là où résident les compteurs) et aux modificateurs des paramètres de jeu qu'au plateau. Dommage, c'est plutôt sur ce

point que se déroule l'action.

Gag ultime de l'histoire, lorsque vous le bourrez le flipper

Contrairement à ce qu'il paraît, de prime abord, le soft n'est pas nul loin de là ! Le seul problème réside dans le fait que Gilles BERTIN (le programmeur de la chose) s'est beaucoup plus consacré au fronton (là où résident les compteurs) et aux modificateurs des paramètres de jeu qu'au plateau. Dommage, c'est plutôt sur ce

point que se déroule l'action.

Gag ultime de l'histoire, lorsque vous le bourrez le flipper

Contrairement à ce qu'il paraît, de prime abord, le soft n'est pas nul loin de là ! Le seul problème réside dans le fait que Gilles BERTIN (le programmeur de la chose) s'est beaucoup plus consacré au fronton (là où résident les compteurs) et aux modificateurs des paramètres de jeu qu'au plateau. Dommage, c'est plutôt sur ce

point que se déroule l'action.

Gag ultime de l'histoire, lorsque vous le bourrez le flipper

Contrairement à ce qu'il paraît, de prime abord, le soft n'est pas nul loin de là ! Le seul problème réside dans le fait que Gilles BERTIN (le programmeur de la chose) s'est beaucoup plus consacré au fronton (là où résident les compteurs) et aux modificateurs des paramètres de jeu qu'au plateau. Dommage, c'est plutôt sur ce

point que se déroule l'action.

Gag ultime de l'histoire, lorsque vous le bourrez le flipper

Contrairement à ce qu'il paraît, de prime abord, le soft n'est pas nul loin de là ! Le seul problème réside dans le fait que Gilles BERTIN (le programmeur de la chose) s'est beaucoup plus consacré au fronton (là où résident les compteurs) et aux modificateurs des paramètres de jeu qu'au plateau. Dommage, c'est plutôt sur ce

point que se déroule l'action.

Gag ultime de l'histoire, lorsque vous le bourrez le flipper

Contrairement à ce qu'il paraît, de prime abord, le soft n'est pas nul loin de là ! Le seul problème réside dans le fait que Gilles BERTIN (le programmeur de la chose) s'est beaucoup plus consacré au fronton (là où résident les compteurs) et aux modificateurs des paramètres de jeu qu'au plateau. Dommage, c'est plutôt sur ce

point que se déroule l'action.

Gag ultime de l'histoire, lorsque vous le bourrez le flipper

Contrairement à ce qu'il paraît, de prime abord, le soft n'est pas nul loin de là ! Le seul problème réside dans le fait que Gilles BERTIN (le programmeur de la chose) s'est beaucoup plus consacré au fronton (là où résident les compteurs) et aux modificateurs des paramètres de jeu qu'au plateau. Dommage, c'est plutôt sur ce

point que se déroule l'action.

Gag ultime de l'histoire, lorsque vous le bourrez le flipper

Contrairement à ce qu'il paraît, de prime abord, le soft n'est pas nul loin de là ! Le seul problème réside dans le fait que Gilles BERTIN (le programmeur de la chose) s'est beaucoup plus consacré au fronton (là où résident les compteurs) et aux modificateurs des paramètres de jeu qu'au plateau. Dommage, c'est plutôt sur ce

point que se déroule l'action.

Gag ultime de l'histoire, lorsque vous le bourrez le flipper

Contrairement à ce qu'il paraît, de prime abord, le soft n'est pas nul loin de là ! Le seul problème réside dans le fait que Gilles BERTIN (le programmeur de la chose) s'est beaucoup plus consacré au fronton (là où résident les compteurs) et aux modificateurs des paramètres de jeu qu'au plateau. Dommage, c'est plutôt sur ce

point que se déroule l'action.

Gag ultime de l'histoire, lorsque vous le bourrez le flipper

Contrairement à ce qu'il paraît, de prime abord, le soft n'est pas nul loin de là ! Le seul problème réside dans le fait que Gilles BERTIN (le programmeur de la chose) s'est beaucoup plus consacré au fronton (là où résident les compteurs) et aux modificateurs des paramètres de jeu qu'au plateau. Dommage, c'est plutôt sur ce

point que se déroule l'action.

Gag ultime de l'histoire, lorsque vous le bourrez le flipper

Contrairement à ce qu'il paraît, de prime abord, le soft n'est pas nul loin de là ! Le seul problème réside dans le fait que Gilles BERTIN (le programmeur de la chose) s'est beaucoup plus consacré au fronton (là où résident les compteurs) et aux modificateurs des paramètres de jeu qu'au plateau. Dommage, c'est plutôt sur ce

point que se déroule l'action.

Gag ultime de l'histoire, lorsque vous le bourrez le flipper

Contrairement à ce qu'il paraît, de prime abord, le soft n'est pas nul loin de là ! Le seul problème réside dans le fait que Gilles BERTIN (le programmeur de la chose) s'est beaucoup plus consacré au fronton (là où résident les compteurs) et aux modificateurs des paramètres de jeu qu'au plateau. Dommage, c'est plutôt sur ce

point que se déroule l'action.

Gag ultime de l'histoire, lorsque vous le bourrez le flipper

Contrairement à ce qu'il paraît, de prime abord, le soft n'est pas nul loin de là ! Le seul problème réside dans le fait que Gilles BERTIN (le programmeur de la chose) s'est beaucoup plus consacré au fronton (là où résident les compteurs) et aux modificateurs des paramètres de jeu qu'au plateau. Dommage, c'est plutôt sur ce

point que se déroule l'action.

Gag ultime de l'histoire, lorsque vous le bourrez le flipper

Contrairement à ce qu'il paraît, de prime abord, le soft n'est pas nul loin de là ! Le seul problème réside dans le fait que Gilles BERTIN (le programmeur de la chose) s'est beaucoup plus consacré au fronton (là où résident les compteurs) et aux modificateurs des paramètres de jeu qu'au plateau. Dommage, c'est plutôt sur ce

point que se déroule l'action.

Gag ultime de l'histoire, lorsque vous le bourrez le flipper

Contrairement à ce qu'il paraît, de prime abord, le soft n'est pas nul loin de là ! Le seul problème réside dans le fait que Gilles BERTIN (le programmeur de la chose) s'est beaucoup plus consacré au fronton (là où résident les compteurs) et aux modificateurs des paramètres de jeu qu'au plateau. Dommage, c'est plutôt sur ce

point que se déroule l'action.

Gag ultime de l'histoire, lorsque vous le bourrez le flipper

Contrairement à ce qu'il paraît, de prime abord, le soft n'est pas nul loin de là ! Le seul problème réside dans le fait que Gilles BERTIN (le programmeur de la chose) s'est beaucoup plus consacré au fronton (là où résident les compteurs) et aux modificateurs des paramètres de jeu qu'au plateau. Dommage, c'est plutôt sur ce

point que se déroule l'action.

Gag ultime de l'histoire, lorsque vous le bourrez le flipper

Contrairement à ce qu'il paraît, de prime abord, le soft n'est pas nul loin de là ! Le seul problème réside dans le fait que Gilles BERTIN (le programmeur de la chose) s'est beaucoup plus consacré au fronton (là où résident les compteurs) et aux modificateurs des paramètres de jeu qu'au plateau. Dommage, c'est plutôt sur ce

point que se déroule l'action.

Gag ultime de l'histoire, lorsque vous le bourrez le flipper

Contrairement à ce qu'il paraît, de prime abord, le soft n'est pas nul loin de là ! Le seul problème réside dans le fait que Gilles BERTIN (le programmeur de la chose) s'est beaucoup plus consacré au fronton (là où résident les compteurs) et aux modificateurs des paramètres de jeu qu'au plateau. Dommage, c'est plutôt sur ce

point que se déroule l'action.

Gag ultime de l'histoire, lorsque vous le bourrez le flipper

Contrairement à ce qu'il paraît, de prime abord, le soft n'est pas nul loin de là ! Le seul problème réside dans le fait que Gilles BERTIN (le programmeur de la chose) s'est beaucoup plus consacré au fronton (là où résident les compteurs) et aux modificateurs des paramètres de jeu qu'au plateau. Dommage, c'est plutôt sur ce

point que se déroule l'action.

bouge effectivement. Ere aura donc trouvé des émules plus que très rapidement.

LE FAMILIAL EN EAU DE BOUDIN

Les ordinateurs familiaux se vendent de moins en moins bien. La preuve : de nombreux magasins se restructurent et éjectent les petits systèmes de

n'est pas emmerdé par des petits cons boutonneux qui n'ont pas un rond et qui font chier les vendeurs pendant trois heures pour avoir une démonstration de Pac Man ou de Zaxxon. Ejectez-moi ce crétin, ouf ça va mieux, on respire. Belle mentalité. Dernier en date à tourner casque : Informatique France a non seulement refait sa vitrine, mais également sa boutique entière : c'est clean, plein d'IBM, de Mac, de Compaq et autres grosses machines. L'eau de javel a remplacé l'eau de boudin.

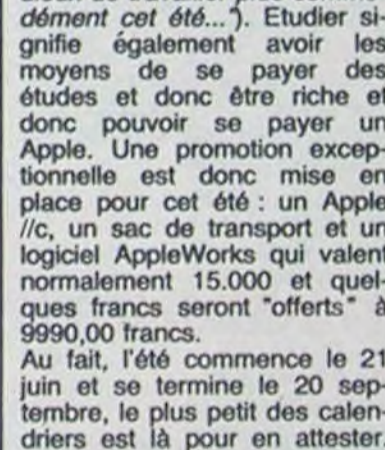


leurs devantures pour se tourner vers des configurations plus professionnelles : le marché est plus stable, moins imprévisible, plus juteux, et on

LES ÉTUDES SONT FAITES POUR LES RICHES

Apple s'adresse décidément à l'élite de la nation. Pour les technocrates de cette dynamique entreprise, étudier signifie forcément être studieux ("afin de permettre aux étudiants studieux de travailler plus commodément cet été..."). Etudier signifie également avoir les moyens de se payer des études et donc être riche et donc pouvoir se payer un Apple. Une promotion exceptionnelle est donc mise en place pour cet été : un Apple //c, un sac de transport et un logiciel AppleWorks qui valent normalement 15.000 et quelques francs seront "offerts" à 9990,00 francs.

Pour Apple cette merveilleuse saison où s'épanouissent les chemisiers ouverts et les minijupes fendues débute le 6 mai et finit le 12 juillet. Dépêchez vous donc de profiter de cette fabuleuse affaire et de fournir



Au fait, l'été commence le 21 juin et se termine le 20 septembre, le plus petit des calendriers est là pour en attester.



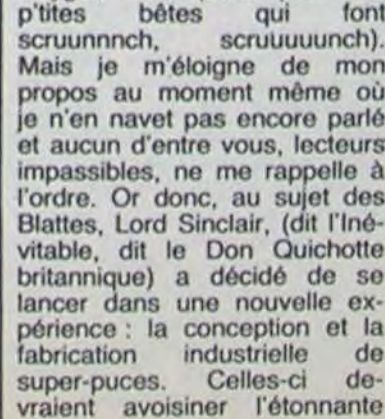
une photocopie de votre carte d'étudiant ou un certificat de scolarité ainsi qu'un chèque d'une brique. Vive les ordinateurs de droite !

une photocopie de votre carte d'étudiant ou un certificat de scolarité ainsi qu'un chèque d'une brique. Vive les ordinateurs de droite !

DES BLATTES

Quand les puces deviennent si grosses que leur mémoire prend une tronche d'hydrocéphale, on les appelle des "blattes". Je sais, c'est un peu dégueulasse et vous êtes prêt à bondir sur votre diffuseur de Baygon Vert (celui pour les p'tites bêtes qui font scruiinnch, scruiuuunch).

capacité de 5 mégas et demi, ce qui laissait tous les fabricants de disques durs sur le carreau. Lord Clive tiendra-t-il son pari ? Vous le saurez dans quelques mois en écoutant le prochain épisode de "Ca va bouillir"...



Mais je m'éloigne de mon propos au moment même où je n'en navet pas encore parlé et aucun d'entre vous, lecteurs impassibles, ne me rappelle à l'ordre. Or donc, au sujet des Blattes, Lord Sinclair, (dit l'Inévitable, dit le Don Quichotte britannique) a décidé de se lancer dans une nouvelle expérience : la conception et la fabrication industrielle de super-puces. Celles-ci devraient avoisiner l'étonnante

Mais je m'éloigne de mon propos au moment même où je n'en navet pas encore parlé et aucun d'entre vous, lecteurs impassibles, ne me rappelle à l'ordre. Or donc, au sujet des Blattes, Lord Sinclair, (dit l'Inévitable, dit le Don Quichotte britannique) a décidé de se lancer dans une nouvelle expérience : la conception et la fabrication industrielle de super-puces. Celles-ci devraient avoisiner l'étonnante

C'est nouveau, ça vient de sortir

ACH SO ! ARCHON...

Vous vous souvenez des critiques dithyrambiques que récolta Archon d'Electronic Arts lors de sa sortie en France. Aujourd'hui nos joyeux importateurs, Ariglasoft en l'occurrence, proposent aux possesseurs du Spectrum de se lancer dans la lutte quasi éternelle du Bien et du Mal, symbolisée par ce combat titanesque entre Magie Blanche et Sorcellerie Noire.

L'adaptation, s'il était particulièrement osé de la tenter, n'a pas été complètement ratée ni complètement réussie d'ailleurs. Nous pouvons souligner la qualité graphique excellente obtenue au niveau du plateau, qualité qui baisse sensiblement pour friser le médiocre dès que l'on passe dans la phase des combats d'arène : les couleurs bavent et se superposent sans la moindre considération d'ordre esthétique ou pratique. La jouabilité du logiciel en prend un grand coup dans les dents, heureusement pas dans les reins ! En revanche le côté sonore souffre d'un incon-

venient majeur : le son est nul sur le Spectrum, il est donc nul pour ce soft si musical sur Commodore.

Pour 135 francs (prix honnête sans plus, compte tenu de la qualité finale du produit), vous pouvez donc acquérir LE jeu de stratégie de ces derniers



mois, mais vous n'aurez qu'un plaisir mitigé à le pratiquer si votre petit frère ou votre grande sœur refusent d'y jouer avec vous, vu que gagner contre l'ordinateur tient plus du phantasme que de la réalité.

LES ROSBEEFS SONT PAS HEUREUX

Les députés conservateurs anglais ont les boules. Ils protestent tout ce qu'il y a d'officiellement contre le plan "Informatique pour tous" de notre cher Fabius. Ils n'ont pas apprécié du tout que les 120.000 micros commandés soient en majorité des Thomson et des Exelvision et qu'aucun Sinclair n'ait eu les faveurs du signeur de chèques gouver-

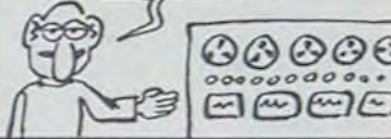


nemental, ils ont même demandé très sérieusement une enquête (c'est Scotland Yard qui la mène ?). Un peu plus d'égards pour Sinclair, merde, la Reine ne l'a pas parachuté Lord pour rien !

TOUJOURS PLUS FORT

Texas Instrument propose un logiciel sur MO5 et TO7 destiné à apprendre à se servir d'une calculette. Alors là, c'est

DERNIER CRI : L'ORDINATEUR QUI VOUS APPREND COMMENT ALLUMER UNE BOUGIE



sacrément futé : plutôt que de se payer des pages de pub à expliquer comment fonctionne ses machines, TI a préféré commercialiser un soft. A quand le soft qui expliquera comment se servir du soft qui explique comment se servir d'une calculette ?? Les texans sont vraiment les marseillais de l'informatique. (Cette phrase ne veut strictement rien dire, mais elle sonne bien).

LA GUEGUERRE DES NERFS

Vous pouviez jusqu'à présent dormir tranquillement sur vos deux oreilles ? Terminé, dorénavant vous ne pourrez plus résister à l'omniprésente angoisse qui émane sourdement de l'écran cathodique de votre Commodore. **Opération Whirlwind** vous emmènera aux confins de la stratégie et de la crise de nerfs.



Broderbund s'était jusqu'à présent limité aux jeux d'arcade. Avec ce nouveau soft (pour la France), l'ère du jeu de guerre (Wargame : forme de jeu de société à deux trois ou quatre joueurs simulants des guerres ayant réellement eu lieu) semble avoir conquis les programmeurs outre-Atlantique. Par

rapport aux logiciels proposés par SSI (éditeur spécialisé dans ce type de jeux), un grand progrès est réalisé dans la représentation du terrain des opérations. Les scrollings horizontaux et verticaux vous permettent de parcourir tout le territoire comme à bord d'un hélicoptère. Par contre, les ennemis débutsent en commentant le jeu : le déplacement du curseur avec joystick est confortable mais particulièrement lent. Les auteurs auraient dû prévoir la commande directe des unités par le clavier, grâce à un repérage identique à celui pratiqué dans les versions sur plateau (nom du gradé repérant chaque unité). La mise en forme du soft présente d'autres inconvénients : l'absence de sonorisation diminue l'attrait du jeu tout comme l'impossibilité de zoomer sur une zone précise du terrain empêche une identification réelle de certaines pièces. Pratiquement, ce logiciel est destiné aux seuls fanatiques des wargames et ce dans la mesure où ils ne trouvent pas de partenaires pour en découler autour d'un plateau permettant une vision totale du champ de bataille.

COCORICRITURE

L'EXL 80, rare imprimante française, était jusqu'à présent destinée aux ordinateurs Exelvision. A partir de pas plus tard que la fin de ce paragraphe, elle pourra recevoir en option des interfaces intelligentes comme série V 24, RS 422/RS 485, IEEE 488 et Vidéotex (avec copie des écrans Minitel avec mémorisation de 4 pages graphiques ou 16 pages textes). Cette matricielle à impact bidirectionnelle se fait des pointes à 100 caractères par secondes et possède tous les avantages d'une vraie imprimante japonaise ou américaine : 256 caractères, 4 densités d'écriture,

double hauteur, double largeur, souligné, 7 résolutions graphiques et 2 Ko de tampon. Pour une fois, je peux dire "Achetez Français !" sans passer pour un vieux réactionnaire de droite de mes deux !



SINCLAIR SPEAK FRANCAIS COMME VOUS ET MOI

Depuis le temps qu'on l'attend, le voilà, le voilà, le QQ, le LL, le QL français est là. Il est tout beau, tout noir, tout long, avec un clavier AZERTY et une ROM avec messages et caractères bien de chez nous. Il était effectivement disponible sur le Sicob et, d'après Direco (l'importateur), il sera dans les boutiques pas plus tard que tout de suite. Pendant qu'on y est, on annonce une floppée de logiciels version camembert-vin-rouge, enfin une petite floppée, je dirais même une

minuscule floppinette : j'en ai compté 12, dont 8 utilitaires et 4 jeux !



LA GRANDE COMMUNION TELEMATIQUE

Version Soft s'était fait remarquer jusqu'à présent par sa spécialisation dans le domaine des utilitaires. Ce n'est pas pour faire le mariole que je vous présente ça comme ça,

per un jour de choses sérieuses comme de jeux d'aventure ou autres, mais bon, pardonnons-leur ces erreurs de jeunesse.

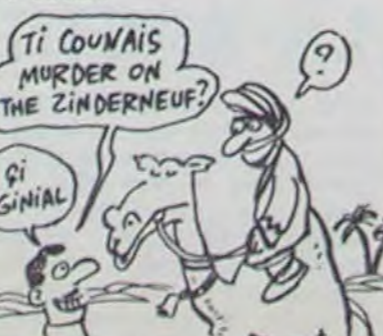
Version Com. sera le premier (et jusqu'à présent le seul) logiciel de communication en français, sous Prodos et utilisant la souris. Il fonctionne sur l'Apple //c et le //e (kité //c) et les cartes SSC, MID, Novation ou Appletel. Son éditeur incorporé offre des commandes telles que couper, coller, copier et autorise la capture et l'édition d'un texte. Tous les paramètres de réception (vitesse, parité, type de données...) sont modifiables par souris interposée. Les touches spéciales du Minitel sont simulées par menu déroulant. Résumons-nous : ce soft fait tout ce qu'un logiciel de communication est censé réaliser. Proposé dès Juin, il vous coûtera 840 francs. J'espère qu'à ce prix-là il est correctement protégé, sinon Version Soft ne fera pas de gros bénéfices avec ce produit.



mais le nouveau logiciel de Version Soft est un utilitaire. Ces gens-là n'ont donc visiblement pas l'intention de s'occu-

CONVERSION

Ariola vient d'adapter Archon, One-on-one et Hard hat mack sur Amstrad sur Atari (XL et XE, pas encore ST). Ce dernier bénéficie aussi de Mule et Murder on the Zinderneuf, du même Ariola. Pour Amstrad, on peut aussi trouver Deathpit de Durell, Hunchback II, Kong strikes back et Decathlon d'Ocean.



Côté CBM 64, la suite de Miner 2049er vient de sortir : Bounty Bob strikes back, de US Gold.

I por il Spictrom, y a Falkon Patroul II qu'il est di Virgin Gaimze. C'y un adaptation oussi, mé y a oussi ouin original qu'il est Gyron di Fafeurburd, mé ji si pas c'qui c'i. Et toujours pour Spectrum, un événement : Bored of the rings, une aventure en trois parties. Ça ressemble bien entendu à une certaine aventure de JRR Tolkien, mais Delta 4 Software qui édite le programme avoue n'avoir pas eu les droits d'adaptation. Ce qui explique le caractère parodique du jeu : vous incarnez Bimbo le Boggit, devez déchiffrer des runes en Ascii, et devez retrouver l'anneau parce que vous êtes trop bête pour refuser. Les graphiques ont été réalisés sur QL et certains d'entre eux ressemblent fort à The Hobbit, à quelques détails près. Comme l'adaptation officielle tarde, vous pouvez investir sans risque.

PASSE-MOI L'EAU BÉNITE J'VOIS DES ZOMBIES

A chaque fois que je vois un bon produit pour le Spectrum et que je me rends compte que personne ne fait aucun effort pour lui faire traverser la Manche, mon sang ne fait qu'un tour et ma plume vengeresse déverse son encre noire sur le dos des importateurs oubliés de leur rôle de grands diffuseurs.

Monde en dévorant la chair de tout être vivant tout en la laissant peuplée de créatures fantomatiques : les Zombies. D'une qualité graphique rarement atteinte sur cette machine plutôt démunie dans ce domaine, ce logiciel d'arcade vous emmènera aux confins de l'horreur et du réalisme

Quicksilva ne doit pas sa réputation à son expansion dans notre doux pays : elle est inexistante (pas la réputation, l'expansion). La sortie de **Zombie Zombie** aurait dû révolutionner les foules et dévorer les mémoires de tous les Spectrum de France et de Navarre. En fait d'invasion, nous n'avons eu droit qu'à une petite pénétration à la va-vite, un coup de semonce à la va comme je te pousse. Bref rien de sérieux.



Domage d'ignorer un programme si sympathique et de laisser sombrer dans l'oubli ces Zombies qui n'auront même pas eu le temps de commencer à vous faire peur ! La prophétie depuis longtemps oubliée voudrait pourtant se révéler comme juste : la Mort veut dominer à nouveau le

grâce à une méthode de programmation unique de la troisième dimension : la 3D dure-molle ! Ne manquez donc pas de houspiller vos revendeurs jusqu'à ce que vous puissiez arroser tout ce beau monde d'eau consacrée, c'est l'arme la plus efficace.

TORA, TORA

Dur pour IBM, très dur : c'était déjà difficile de vendre leur engin en sachant qu'il était le moins performant et le plus cher de tous les compatibles MS/DOS. Ça a beau être eux qui ont lancé ce standard qui est maintenant quasi-mondial en professionnel, il n'en reste pas moins que c'est un semi-flop pour cette vieille grande dame. Toshiba avait, comme tout le monde, son compatible qui se vendait comme se vendent tout les compatibles IBM : plus ou moins bien. Depuis un

mois est apparu le **PAPMAN PORTABLE**, et celui-là, il va remuer les foules. Pour environ 20.000 balles hors taxes (24.000 TTC), le Papman est le plus petit portable compatible IBM du monde ! Rien que ça ! 4 Ko, 311 x 66 x 305 mm, écran à cristaux liquide intégré (on peut également le brancher sur un moniteur monochrome ou couleur) ! clavier pro à 83 touches et 40 % moins cher que les concurrents les plus proches ! Tentant ? Plus que ça : 500 bécanes vendues pendant les premiers quinze jours de commercialisation !



Tiens, au fait, on a vu un Flight Simulator tourner sur l'engin pendant le Sicob : il n'y a pas que Lotus 3-4-5, dBase IXD-XII et Close-Access, aménagez vos heures de bureaux !

RETOUR DE FOIRE

Le fils de Jack Tramiel, de retour de la foire de Hanovre, s'est fait poursuivre sur l'autoroute San-Francisco/San José. Une étrange Mercedes lui a collé au train pendant plusieurs kilomètres. Un truc du genre DUEL. Le plus gag de l'histoire, c'est le nom du chauffeur de la Mercedes : Steve Jobs lui-même. Atari agacerait-il Apple ??



ÇA SE VEND ÇA ?

Les prochains logiciels éducatifs produits par Anirog ne franchiront heureusement pas la Manche, parce que vraiment c'est pas beau. Je vous donne ce magnifique exemple en pâture : **Rhyme Land** consiste en un ensemble de trente trois dessins nuls (vingt minutes pour tous les créer avec Koala Pad) accompagnés de deux mélodies ringardes et d'un scénario dit ouvert, c'est à dire que n'importe quoi permet de se rendre n'importe où. En clair pas de scénario, pas de



graphisme et pas de son. Ça marche sur Cbm 64, Amstrad, Msx et Spectrum. Vous en voulez ? Moi pas.

HIPPO JOYST

C'est japonais, c'est un des meilleurs et des plus costauds que l'on connaît : trois boutons de tir, une bonne prise en mains et quatre ventouses pour le coller définitivement sur la table de la salle à manger (super pratique pour les repas !). Prise standard pour Amstrad, Atari, Commodore 64, MSX, Vic 20. Compatible avec les interfaces d'Oric et de Spectrum. Pour Apple, Thomson et Texas, tinton : ça ne marche pas ou alors il faudra bidouiller !
 Ah, au fait, c'est 120 balles...
 C'est bon, c'est pas trop cher ? Envoyez vos sous après avoir rempli le bon de commande ci-joint. Le ministre du commerce extérieur du Japon vous remercie bien bas.



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

Nom.....
 Prénom.....
 Adresse.....

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

HEBDOGICIEL SOFTWARE

Le logiciel à sa juste valeur

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

HEBDOGICIEL SOFTWARE

6 programmes de jeu pour Oric 1/ATMOS

L'AVENTURE SUR Oric

Africa Agent 9013 Mission du Dr PARANAUD

Pierre-Etienne Goule des Animaux Secret des pharaons

ORIC N°4

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

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

HEBDOGICIEL SOFTWARE

6 programmes de jeu pour Oric 1/ATMOS

Guerre nucléaire en Europe Laby 5 Morpion

Oi lek Parsec Pont-levis

ORIC N°5

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

HEBDOGICIEL SOFTWARE

6 programmes de jeu pour SPECTRUM

Al'Bert Harbor Caramba Chantier

Rebonds Spec Kong

SPECTRUM N°1

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

HEBDOGICIEL SOFTWARE

12 programmes de jeu pour MO5

Carré d'aboliques Caisse Fichier d'adresses Labyrinthe Las Vegas Mémo 7

Othello Poker Solitaire Starwar Tendat Worp

MO5 N°1

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

HEBDOGICIEL SOFTWARE

6 programmes de jeu pour ZX 81

Au Feu Inca d'or Mineur

Moto Puzzle Village hanté

ZX 81 N°1

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

Nom/prénom.....
 Adresse.....
 Code postal.....
 Ville.....

Oric N° 4 120 F.
 Oric N° 5 120 F.
 Spectrum N° 1 120 F.
 Texas N° 4 120 F.
 ZX 81 N° 1 120 F.
 MO5 N° 1 150 F.

- REGLEMENT JOINT : ..00F
 DATE :

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

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

HEBDOGICIEL : 27 rue du Gal Foy 75008 PARIS.

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.
 Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

BON DE PARTICIPATION

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

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

Signature obligatoire (signature des parents pour les mineurs)

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

1ER PRIX : 20 000 F.

YAHOU ! AVEC ÇA, JE VAIS POUVOIR ME PAYER 2000 DOLLARS !!

Gagnant du concours mensuel :
 Monsieur Frédéric Mutter gagne 20.000 francs pour son programme Fast Boot Maker sur Apple.

DEULIGNES GO HOME !

Vous le saviez, pourtant ! Et vous continuez à vous obstiner à ne pas vous réveiller. Mais rassurez-vous, je viens d'acquiescer un méga-réveil qui va vous secouer les neurones pour en extirper la substantifique moelle. Si cette dernière tentative échoue aussi lamentablement que toutes les autres, je vous garantis la fin prochaine de mes oeuvres. Mais trêve de lamentations, passons aux quelques réjouissances de la semaine.

Aurélien ROUDIER aime ce qui tourne et roule comme pierre, mais à condition que ça mousse !

Olivier COURMONTAGNE est jeune, mais sa paranoïa le place haut dans le génie du codage.

Listing Amstrad

```
1 OUT 255,4:OUT 256,1  
2 REM ON RIGOLE !!..
```

```
1 OUT 520,52  
2 REM APPUYER SUR <PLAY> POUR ARRETER :OUT 670,67
```

Listing Apple

```
10 PRINT : INPUT "MESSAGE A CODER (MAX 40):";A$: IF LEN(A$) > 40 THEN HOME : GOTO 10  
20 HOME : GR : HTAB 1: V TAB 10: PRINT A$: HTAB 1: V TAB 20: PRINT "ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ": HTAB 34: V TAB 20: PRINT " ": HTAB 34: V TAB 21: PRINT "E S P": HTAB 1: V TAB 23: INPUT "ON RECOMMENCE?";B$: IF B$ < ">" THEN HOME : GOTO 10
```

Grand vainqueur de la lutte anti-cambriolage (et des deulignes de la semaine), Thierry FROISSART vous propose, un petit cours d'électro-informatique appliquée. Trouvez du fil électrique, une sonnette, une pile de 12 volts et un relais de 50 à 100 mA. Exécutez le montage suivant, puis lancez le programme.

Listing Oric n° 2

```
1 REM SYSTEME D'ALARME  
2 IFPEEK(<#30D>=18) THEN POKE 770,7ELS  
EGOTO 2:FOR I=1 TO 100000: NEXT I:POKE 770,247:GOTO 2
```

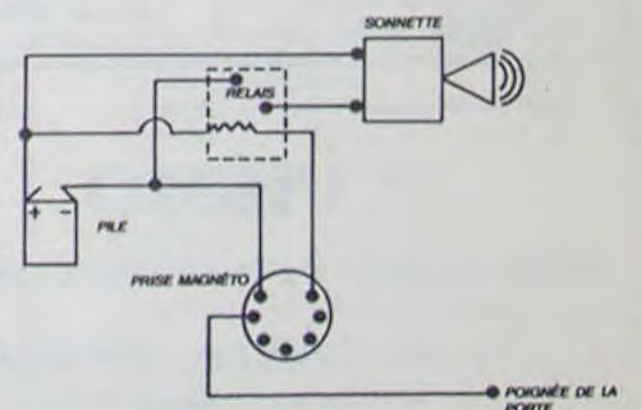


SCHÉMA DE MONTAGE

JE SAIS DANS HEBDOGICIEL ET J'AIME ÇA

Bien le bonjour à toute la famille.

Listing Commodore 64

```
1 FORT=0T017:READR:POKE49152+T,R:NE  
XT:DATA165,1,141,33,208,96,165,2,14  
1,33,208,96,165,3  
2 SYS49152:SYS49158:SYS49164:GOTO2:  
DATA141,33,208,96
```

**PETITES
ANNONCES
GRATUITES**

VENDS ou ECHANGE programmes de jeux ou utilitaires pour **COMMODORE 64**. Alain Noguera, 44 rue Dugommier, 66000 Perpignan. **NDG**: Comment ça, Georges Leclère est un con? T'es sûr? **VENDS** 30 logiciels pour **COMMODORE 64**, genre One-on-one, Ghosbusters, Boulderdash, Night mission, Aztec, etc... le tout 400f. Tel: (89) 25 46 73.

ECHANGE programmes pour **COMMODORE 64** (500) sur K7 ou disquettes. Réponse rapide assurée. Tel: (83) 81 52 58 après 19h02.

VENDS COMMODORE 64 PAL (Mai 84) + câble péritel + magnéto + livres + 50 jeux sur cassettes + joystick. Prix: 7000f à débattre. Tel: 427 32 08 après 18h. Demander Stéphane, qui peut se déplacer sur toute la région parisienne. **NDG**: Tu peux pas aller consoler Gérard à Tours?

URGENT! VENDS Canon X-07 8 Ko + table traçante + carte 4 Ko + cordons, cassettes, livres. Valeur neuf: 4600 francs. Sacrifié à 2200 francs. Le tout en très bon état. Tel: 705 69 14 ou 551 66 06.

CHERCHE HHébdos numéros 57, 72, 73, 74, 75, 76, ou photocopies des cours d'assembleur pour Oric 1. Dominique Daussy, 7 rue de la Vallée Toussaint, 76400 Fecamp. **NDG**: D'aussi bonnes annonces, c'est Daussy.

VENDS Oric Atmos + Péritel + Alim + Disquette Jasmin + TV N/B + livres (TDOS et ses fichiers, tout savoir sur Atmos, faites vos jeux sur Atmos...) + logiciels. Vendu 5000 francs. Valeur 7100 francs. Laurent Chevalot. Tel: (80) 46 47 15.

COMMODORE 64

VENDS COMMODORE 64 + lecteur de K7, valeur 2900f + documentation sur les utilitaires + livres concernant le C64 + joystick + câble péritel + câble antenne + 120 logiciels (jeux et utilitaires) valeur totale: 17.000f. Prix vendu: 7000f. Jean-Lionel Lehmann, 1 place de l'église, 67350 SCHILTIGHEIM.

ECHANGE nombreux programmes pour **COMMODORE 64** (Ghosbusters, Bruce Lee, Decathlon, Pole position, Sam, Simon's basic, Zaxxon, Choplifter, etc...) sur K7 ou disquettes. Tel: (24) 57 00 49 après 17h30. **NDG**: Tiens, la filière allemande.

VENDS pour COMMODORE 64 les cassettes: Raid over Moscow, Fort Apocalypse, Congo Bongo, Ghosbusters, Bruce Lee, (illisible) et Poyann à 75f pièce. Attention! Pour l'achat de 3 cassettes, une cassette "logithèque n° 2" avec 8 jeux (4 pour le C64 et 4 pour le T199) est donnée, et pour l'achat des 7 cassettes, la cassette précédente + une cassette de 50 jeux "corcade" sont données. Contacter Michel Lambert, 31 rue Clément Ader, 94110 Arcueil. **NDG**: Réécrivis-nous pour la semaine du blanc.

VENDS Canon X-07 8 Ko encore sous garantie 5 mois avec livres, étui, etc + programmes: 1650 francs. Herve Matinois, 22 rue Chateaubriand, Conflans en jarnisy, 54800 Conflans. Tel: (8) 233 51 62.

VENDS pour Oric Atmos Défense Force 100 francs, Triathlon: 100 francs, Frelon: 100 francs, Mission Delta: 80 francs, etc. Tel: (37) 45 98 19. Après 19 heures. **NDG**: combien d'exemplaires de chaque tu peux me faire?

VENDS Oric Atmos + Péritel + alim + K7 jeux + magnéto + livres + revues + lecteur de disquettes + dos. 4000 francs. P. MAS, 30 RUE DE TORCY, 75018 PARIS. Tel: (1) 241 45 65.

COMMODORE 64 + VIC 1541 + K7 échange programmes, idées, trucs et astuces. Tel le week-end à Pierre Kirsch, 6 rue du village, 6798 Aubange, Belgique. 063/378001.

CHERCHE copies de programmes... **NDG**: c'est pas la peine que je continue, regarde au-dessus, y a tout ce qui faut.

CANON

CANON X-07 et SPECTRUM 48K: échange nombreux programmes. Charles Lattes, 32 ave de l'observatoire, 75014 Paris. Tel: (1) 335 46 80.

URGENT! Cherche cartes mémoires XM101 8 Ko à prix raisonnable. Tel: (6) 938 64 01.

VENDS Oric Atmos + Péritel + alimentation + cordon magnéto + magnéto + modulateur NB + livres + 14 K7 (Cobra Pinball, Triathlon, Chess, Honey Kong...) + 30 autres jeux (Cyberman, Zargon, Probe 3...). Garanti 7 mois. 2400 francs. Bruno Convalli, 57 traverse le mee, 13009 Marseille. Tel: (91) 73 13 42.

VENDS Oric Atmos Oct 84 complet + joystick avec interface + synthétiseur vocal + câble imprimante parallèle + 30 K7 jeux (dont assembleur) + 7 livres (ROM, programmes, astuces, 6502) + manuel. 2500 francs. M. Kharat, 18 boulevard de grenelle, 75015 Paris. Tel: (1) 577 05 49. **NDG**: Ah ouais, l'assembleur, euh'connais, c'est un super jeu.

Eureka Eureka Eureka (NDG: j'abrège) FANTASTIQUE!! (NDG: tu exagères, non?) J'ai les 5 solutions d'Eureka, ainsi que quelques indices; je les échange contre des renseignements sur les poèmes, les illustrations, bref, tout ce qui pourrait m'aider de quelque façon. Toute personne désirant s'associer à mon équipe (NDG: Je m'associerai quand tu auras touché les 25 briques) est bienvenue. François Constanty, alias l'Ange Noir (NDG: Ha ha, je t'avais reconnu!), 45 Rue Héricart, 75015 Paris. Tel: (1) 575 55 02.

Amis, veuillez hâter s'il vous plaît merci la parution de cette annonce, je suis nouveau à Tours et seul, si seul... **COMMODORE 64** échange idées, programmes et astuces. Gérard Deprez, 7 square Rodin, 37000 Tours. Tel: (47) 39 01 80. **NDG**: L'ai-je bien hâtée?

URGENT! Vends **CANON X-07** 8 Ko + adaptateur secteur + notices + livre "jeux et programmes" + nombreux programmes: 1600 francs. Marc Secchi 7 centre P.T.T de Noisieu 94370 Sucy en Brie. Tel: (1) 590 56 94.

ORIC

VENDS Oric Atmos + Péritel + Secam NB + 200 jeux + interface manette + rom Atmos + 3 manuels et nombreux livres: 2500 francs. Gerald Simon, 6/118 allée Anatole France, 92220 Bagneux. Tel: (1) 547 66 12.

VENDS Oric Atmos + une trentaine de jeux sur K7 + docs + livre avec des programmes de jeu + plusieurs accessoires. Pour plus de renseignements, téléphonez au (8) 771 37 13 de 12 h 10 à 13 h 30 et de 17 h 15 à 19 h. Lionel Parpette, 56 rue de la fontaine, 57300 Hagondange.

SPECTRUM

VENDS 2 cassettes pour Spectrum 48 Ko Fighter Pilot et Voyage Dans l'Inconnu. Cause: ne fonctionnent pas avec l'Atari 800 XL. Jamais servi: 150 au lieu de 220 francs. SEBASTIEN MORIZOT, 9 RUE PARMENIER, 59264 ONNAING. Tel: (27) 46 70 27. **NDG**: eh! Bastien, quand l'as trop bu, évite d'acheter des softs, tu te fais entuber.

ECHANGE jeux et utilitaires pour **COMMODORE 64**. Je possède 300 jeux. Qui peut me répondre par échanges de qualité? José Pereira, 223 rue de Boussières, 59330 Hautmont.

CHERCHE contacts pour échanges ou vente de jeux sur contacts K7 et Disks (C64). Possède nombreux jeux haute qualité. Tel: (238 10 41), YANN. Ecrire à Bruno Cherisier, 9 rue Armand Carrel 75019 PARIS.

VENDS CANON X-07 + emballage d'origine (achat le 15 01 85) + carte mémoire 4 Ko (XM 1000, achat le 15 03 85) + 3 livres. Prix d'achat global 2700 francs, vendu 2000 francs. Très urgent. Erick Allet, 10 rue Arthur Groussier, 75010 Paris. Tel: (1) 200 72 80. Après 20 heures.

VENDS Oric 1 48 Ko + cordons + manuel + livres + cassette de démonstration. 1300 francs (9000 francs belges). **VENDS Atari 800 XL** + lecteur de disquettes + manuel + programme disquette: Code Writer. 3600 francs (25000 francs belges). **VENDS ZX 81** + 64 Ko + cordons + imprimante + 13 cassettes + 10 livres. 800 francs (5000 francs belges). Charly Demathieu, 124 rue sabare, 4521 Cheratte, Belgique. Tel: 041 62 74 60. **NDG**: eh! Charly, tu les dégotes où tes micros, une fois?

VENDS Oric Atmos + péritel + magnéto + moniteur vert + manette programmable + divers livres et plus de 60 programmes de jeu. 3500 francs. Marc. Tel: 046 30 33. **NDG**: la loterie nationale est gentille avec toi! T'offrir des cartes postales comme celle-là, elle se fout pas de ta gueule.

SPECTRUMISTE cherche correspondants pour échanges ou vente de programmes. Jean-philippe Decossin, 29 rue d'arbois, 59000 Lille. **NDG**: une fois ça va, deux passe encore, mais gare à la troisième...

VENDS ou ECHANGE programmes jeux et utilitaires sur disk pour **COMMODORE 64**. Je possède plus de 300 logiciels jeux et utilitaires; les meilleurs, je pense. Qui m'échangera des bons? Christian au (27) 60 46 85. **NDG**: Toi, vu l'écriture et les codes postaux, tes 300 programmes, c'est les mêmes que ceux de José au-dessus.

DEMENTIEL: plus de 500 programmes en LM pour **CBM 64** (Disk ou K7). A vendre au prix dérisoire de 10 francs pour un programme de moins de 200 blocks et 20 francs au-delà. Nombreuses nouveautés. Prix de gros possible. Liste sur demande (timbre SVP). Réponse assurée. J.V. Cazaux, 102 avenue Paul Valéry, Lot. La casse de cassy, 33136 Cassy-lanton.

VENDS lecteur de disquettes 5 pouces simple face Canon MD 110: 800 francs. Vends carte PROF 80, 48 Ko avec alimentation et clavier. Jean Lavergne, 16 rue des cordeliers, 86000 Poitiers. Tel: (49) 41 02 61.

VENDS Oric Atmos + Péritel + modulateur couleur CGV + magnéto Sony + 25 programmes + 2 manuels assembleur: 5000 francs. Philippe Minvielle, 16 rue Jules Guesdes, 92300 Levallois. Tel: 739 82 58. **NDG**: Au fou!

VENDS pour Oric Atmos plus de 25 logiciels (Aigle d'Or, Citadelle, Hobbit, Centipede...) ou échange contre d'autres logiciels. Prix très intéressants. Christophe Palayer, les cessard, 26730 Hostun. Tel: (75) 48 83 54. **NDG**: je passe la parole à un copain: tiens un gars d'heu nous! Moué chuis d'Aouste sur Sye, c'est pas ben loin.

ECHANGE programmes de jeux pour Spectrum 48 Ko, possède: Match Point, Atic Atac, Black Crystal etc... De préférence dans Marseille. JM Duchene, 31 ave de la Corse, 13007 Marseille. Tel: (91) 31 56 35.

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

2000 jeux!

NOS PRIX NEUFS!

V5X CANON V20 + 1 jeu, cartouche + câble	2 980 F	MONITEUR ZENITH	950 F
IMPRIMANTE MSX CANON	1 990 F	MONITEUR COULEUR FIDELY CM15	2 590 F
COMMODORE 64 PAL + 1 jeu	2 290 F	MAGNETO ORDINATEURS	299 F
COMMODORE 64 PERITEL + 1 jeu	2 590 F	DISQUETTES PAR 10	139 F
FLOPPY DISK 1541 + 1 jeu	2 590 F	QUICKSHOT II	120 F
AMSTRAD CPC 464		CONSOLE CBS	1 190 F
• moniteur vert + 8 jeux	2 990 F	JOYSTICK HIGH SCORE	295 F
• moniteur couleurs + 12 jeux	4 490 F	+ ATARI, SPECTRUM, ORIC, Etc.	

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10 h à 19 h

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

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

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 TI 99/4A + basic étendu + ext 32Ko + modules + K7 + livres : 3000f. Lot divisible. Treins (1) 567 84 11.

ACHETE pour TI 99/4A mini mémoire + manuel. Tel : (67) 70 14 67.

Affaire : vendis TI 99/4A + TI basic étendu (sous garantie) + 4 modules de jeu + 2 jeux d'aventure (Rubis sacré et Tombe du sorcier) + nombreux jeux (170) sur K7 et sur livres + manettes + câble magnéto, le tout 3000f à débattre. En option : adaptateur péritel. Olivier au 741 49 76.

VENDS TI 99/4A + péritel + manettes + 2 modules de jeu + documents + basic + programmes le tout 1200f. Tel : (20) 44 12 38.

VENDS TI 74895/12B + poignées en or + allume-cigare + série d'autocollants ("Je suis dans Hebdogiciel et j'aime ça", "I love stupid stickers", "Tu peux toucher c'est pas mon pote", etc...) + autographe de Chantal Goya (Pschitt, ça fait Pschitt) + tournevis, à débattre. Tel : 238 66 10 aux heures de bureau.

VENDS pour TI 99/4A module aventure + cassette Pirate hyper bon état (servi trois fois). Prix à débattre autour de 250f. Laurent, après 19h au (1) 325 13 38. Merci d'avance. *NDG : Merci de retard.*

VENDS TI 99/4A + Pole position + Burger Time + Gestion de fichiers + Adventures + Le basic par soi-même + La tombe du sorcier + Ghost town + Mystery fun house + Pirate adventure + The golden voyage + Strange odyssey + Savage Island + Manettes + Câble K7 + Câble péritel + 3 livres. Valeur 2300f, prix 1200f. Sébastien au 283 98 37.

VENDS (censuré) + (censuré) + (censuré) + (censuré), le tout 1600f. Possibilité de (censuré) ou (censuré). Tel : (censuré) le soir après (censuré).

VENDS pour TI 99/4A TI-writer, Multiplan, Assembleur, Pascal carte P-code complet, TI-logo. Tel (78) 57 25 86 vers 19h. *NDG : C'est gentil de nous dire que vous nous lisez depuis trois ans, mais on n'existe que depuis un an et demi. Passez la pommade plus discrètement, SVP.*

ZX81

VENDS ZX81 (9/84) n'ayant pratiquement jamais servi + 16 Ko + cordons et livre : 600f. Philippe Brogniart, 36 rue des martyrs, 69230 St Genis Laval. Tel : (7) 856 68 09 après 17h.

VENDS ZX81 + clavier ABS + 16 Ko 790f, magnéto Lansay 290f, 5 K7 jeux 250f, Memopack haute résolution graphique 490f, livres (langage machine, trucs et astuces, etc...), tout le matériel est sous garantie. Gilles Lopez, 19 rue de la paix, 33140 Pont de la maye. Tel : (56) 87 12 53.

VENDS ZX81 + clavier ABS + 2 K7 + alimentation + cordon magnéto et télé + livre "cours de programmation" : 450f. Olivier Mignaton; 20 rue Georges le Bigot, 94800 Villejuif. Tel : 677 63 28.

VENDS ZX81 + 16 Ko + clavier caoutchouc + cordons + 2 livres + 2 K7 programmes. Tel : 25 41 66. Serge VINCENTINI, 163 rue Joliot Curie, 69005 Lyon. NB : bon état de fonctionnement. *NDG : Ah bon, tu m'as fait peur.*

VENDS ZX81 + 16 Ko + clavier ABS + TV NB (36 cm) + magnéto + programmes de jeux et utilitaires + revues et programmes divers. S'adresser à MJC Bruges, Rue Jules Ladoumègue (entre 14 et 19h). Tel : (56) 28 24 32.

VENDS ZX81 + 16 Ko + clavier ABS + accessoires + nombreux livres et programmes + 80 logiciels : 960f. Avec le magnéto : 1160f. Tel : 885 49 36.

DIVERS

VENDS ECHIQUIER électronique SENSORY Chess Challenger 9, Sensitif, 9 niveaux, toutes pièces + manuels : 1500 F. Tel : (20) 55 55 00.

CHERCHE contact Macintosh. Tel : (20) 95 00 13.

VENDS interface CGV PHS 60 : 300 F. Robert MIONETTO, 7 rue la Grangelot 71250 CLUNY. Tel : (85) 59 17 57.

VENDS Télévision Philips Noir et Blanc (Décembre 84) : 700 F. Tel : 962 60 57.

VENDS imprimante MCP 40 4 couleurs + 20 rouleaux de papier + 2 jeux de stylos : 800 F. Tel : 982 22 42 après 19h.

VENDS Imprimante OKI 80, 80 cps, parallèle-Centronics. 80 colonnes en 10 c/pouce et 132 colonnes en 16,5c/pouce. 1800 francs. Vends Imprimante quatre couleurs parallèle-Centronics avec 2 jeux de stylos et 20 rouleaux de papier. 800 francs. Tel : (1) 982 22 42. Monsieur LEFEUVRE.

VENDS Ordi 5 n° 1 à 11, 150 francs. Votre Ordinateur n° 1 à 14, 150 francs. 6 manuels pour ZX 81, 200 francs. Tel : 985 22 39. Après 18h00.

CHERCHE SPIDEY n° 1 à 41 et STRANGE SPECIAL ORIGINES n° 133 bis, 136 bis et 145 bis au prix d'origine ou à 10 francs le numéro maximum. Vends SPECIAL STRANGE n° 28 à 39 10 francs à débattre, ou échange contre les opus sus-cités. Christophe MIRAMOND, 6 avenue Léon BLUM, 87000 LIMOGES.

VENDS pour 800 XL Defender (cartouche : 200 F) Dig-dug (200 F) lecteur de disquettes 10 (2100 F) lecteur de cassettes 1010 (380 F) 2 K7 de cours de Basic Atari (150 F). Le tout : 3000 francs. Matériel sous garantie. Laurent BERNARD. Tel : (84) 28 74 77. Affaire !!

Club NSC cherche tout correspondant, à l'étranger uniquement, pour CBM 64. Vente et échange de programmes possible dans tous les sens. Ecrire à NONO Software Company, 38 rue Ravinay, 4030 LIEGE, Belgique. *NDG : Français, par exemple, c'est étranger?*

VENDS Magnétophone Quadriphonique à bande 1/4", 4 pistes synchro, télécommande. 5000 francs. Jean-Paul LEPRINCE. Tel : (21) 83 25 27. Après 20h00. *NDG : Et Attention, Magnéto Quadriphonique Avec Des Majuscules, C'est Pas Rien.*

VENDS HP 41 CV très bon état + lecteur de cartes + module X-fonctions + module X-memory + étui + manuels + chargeur/batteries + 60 cartes magnétiques + livre "Synthetic Programming". Prix à débattre. Pierre-Yves BONNETAIN, 22 rue Jean Micoud, 31500 TOULOUSE.

VENDS console Atari 2600 + 9 jeux (Mrs Pac-Man, Jungle Hunt...) + 2 manettes de jeu. 1500 francs. Tel : (1) 345 50 64.

VENDS Victor I 16 Ko avec lecteur de cassettes incorporé + 2 K7 de jeux + 1 K7 d'initiation au Basic + 2 manettes de jeu + 1 livre "Parlons Basic" au prix de 1500 francs. Tel : 075 14 03.

VENDS Lynx 48 Ko + moniteur vert + magnéto + 2 K7 + 2 manuels (sous garantie). Offre exceptionnelle : 3000 francs. Monsieur ROUSTAA, 64460 LA-MAYOU. Tel : (59) 81 90 01.

VENDS PB 200 (Casio, 2,3 Ko) + interface magnéto (FA3) + livre Boîte à outils pour PB 100-200 (25 programmes) + livre d'apprentissage du Basic + housse + Magnéto (en option) Radiola. Valeur 1800 francs. Cédé (sous la menace) 800 francs (avec le magnéto) ou 700 francs (sans le magnéto). Anthony LASCOMBE, 16 rue Denis PAPIN, 79100 THOUARS. Tel : (49) 66 63 64. Après 18h30.

MESSAGES PERSO



Si tu fermes pas la porte du frigo après avoir bouffé ta cuisse de poulet, je te coupe les vivres. Margaret.

Paul, téléphone-moi, j'ai perdu ton numéro. Le Cracker Belin.

22 centimètres cherche home sweet home. Ecrire au journal avec photo si possible. (Ref. MP001) *NDG : Enfin une vraie annonce de cul! La première, ça s'arrose !)*

Le propriétaire de la Peugeot 504 immatriculée 7513 JN 57 est prié de venir la retirer de sur mon chien. Coucho. *NDG : Trade marque ?*

Un jour j'irai tel un cheval furieux. Si vous aussi vous voulez aller tels des chevaux furieux, téléphonez-moi au journal. Nous irons tous ensemble tels des chevaux furieux. Coucho. *NDG : Trade marque.*

Jeune étudiants accepte dons ordinateurs de préférences TI 99/4A avec périphériques. Expedier en port dû à Mr Dizez Frédéric, 2 route national, 54380 Domerme en Haye. *NDG : Vite, c'est urgent !!!*

Equipe rédactionnelle de journal informatique accepte dons d'alcools divers avec préférence pour alcools forts. Expedier franco de port au journal. *NDG : Vite, c'est urgent !!!*

CARALI cherche.

Monsieur Etienne Eric, nous n'avons pas de service réclamations.

ORIC ATMOS: 990 francs TTC!

seul EUREKA pouvait se le permettre!

PERIPHERIQUE & ACCESSOIRES

Moniteur couleurs CM14	2750
Câble péritel avec alimentation	150
Moniteur monochrome vert	950
Câble pour moniteur monochrome	80
Modulateur pour télé noir et blanc	260
Magnétocassette ZETA	350
Cassettes vierges (les 10)	75
Imprimante 4 couleurs MCP40	1290
Imprimante 4 couleurs MCP80	2850
Câble pour imprimante	150
Interface joystick	350
Joystick QUICKSHOT 1	95

LOGICIELS

3D INVADERS	79.46	J'APPRENS LA CAO	135.20
ACHERON'S RAGE	79.46	KIT ECRAN	112.67
L'AIGLE D'OR	135.20	COMPILATEUR BASIC	171.97
ANNUAIRE	105.55	LE PROTECTOR	71.16
AS DES AS	112.67	LOTORICIELS	90.14
AUTHOR	130.46	MYSTERY TOWER	79.46
CHESS	79.46	ORIC BASE	112.67
CRIBBAGE	79.46	ORIC BASIC PLUS	112.67
CROCKY	90.14	ORIC CALC	130.46
D.A.O.	112.67	ORIC GESTION 1	142.32
DAMBUSTER	79.46	ORIC GESTION 2	142.32
DEFENCE FORCE	71.16	ORICADE	97.25
DONT PRESS LETTER Q	79.46	ORION	71.16
DRAUGHTS (Dames)	79.46	ORISCRIBE	171.97
FRIGATE COMMANDER	74.72	PROBE 3	85.39
GASTRONOM.	71.16	QUACK A JACK	79.46
GESTION DE STOCK	135.20	RAT SPLAT	79.46
GHOST GOBBLER	85.39	SCUBA DIVE	79.46
GODILLORIC	71.16	SUPER COPY ECRAN	112.67
GREEN CROSS TOAD	85.39	SUPER FRUIT	79.46
HARRIER ATTACK	79.46	TRICK SHOT	79.46
HU'BERT	90.14	ULTIMA ZONE	79.46
INVADERS	85.39	XENON I	97.25
J'APPRENS L'ANGLAIS	105.55	ZORGON'S REVENGE	88.95

Super Promo ORIC ATMOS



Seul EUREKA pouvait se permettre de vous proposer un ordinateur complet, interfacé Péritel, avec un vrai clavier et 48 k Octets de mémoire pour ce prix!

COMPOSITION DE LA SUPER PROMO ORIC ATMOS :

- 1 ORIC ATMOS 48k avec manuel en français et alim.
- + Câble Péritel avec alimentation.
- 3 Logiciels de jeu.

990 F!

pour

PROMO LOGICIELS ORIC 1

6 best sellers des jeux d'arcade pour ORIC 1 pour 200 F!

Dinky Kong, Jogger, Centipede, Asteroïds, Oric Flight et Multigames.

Bon de commande à renvoyer à :
EUREKA INFORMATIQUE
 39, rue Victor-Massé - 75009 PARIS
 Tél. : (1) 281.20.02

M. _____
 Adresse _____

 Code _____
 Ville _____

Désire :
 Recevoir votre catalogue Vente par correspondance (Ci-joint 5 F en timbres pour frais d'envoi)
 Commander une promotion ORIC ATMOS
 Commander la promo logiciels ORIC 1

Commander les matériels suivants :

Qté	Désignation	Prix

Ajouter 25 F de port si le montant de la commande est inférieur à 500 F. Ci-joint mon règlement par :

ADIEU BONAPARTE

de Youssef Chanine



Avec Mohsen MOHIEDDINE (tout good), Michel PICCOLI (hyper-hach'ment bien et tout) et Patrice CHEREAU. 1H55. FRA/EGYPTE. 15/20.

Un film fait par un arabe, louche !

Vais-je ou ne vais-je pas prendre l'accent arabe ? Ça s'rait pourtant plus logique de le prendre ici, que pour Monsieur de Pourcaugnac, mais pour l'instant j'ai pas encore décidé, alors vous verrez bien en cours de route !

Donc, comme je l'disais-je, v'là un film qu'il est fait par un arabe, mais en plus avec de l'argent français, encore plus louche !

Ca s'rait-y pas qu'ils auraient essayé de nous donner une leçon de "Touche Pas A Mon Pote", pas hasard ?

Je vous réponds immédiatement, non... mais quand même, si un petit peu, mais c'est pas important.

Adieu Bonaparte, comme son nom l'indiquerait, est-il un film sur Bonaparte ?

Euuuh...Non. La campagne d'Egypte est plus un prétexte qu'autre chose.

Ceci dit, on voit Bonaparte, c'est Chéreau. Chais pas bien si c'était un bon choix. Non, j'veux pas dire que je ne l'apprécie pas, au contraire. Certains historiens applaudissent ce choix, car il paraît que Chéreau ressemble beaucoup à l'original, plus que le mec qui jouait dans le "Napoléon Bonaparte" d'Abel Gance (à connaître, bande de pignoufs). Mais d'un autre côté, et c'est ça qui provoque ma réaction dubitative, Chéreau nous donne une image de notre "héros national" peu flatteuse : Napoléon aurait-il été fou ?

Nan, mais attention, quand je dis fou, c'est genre le mec complètement à la masse, le régali d'un neurochirurgien, quoi ! Mais p'têt que tout ça c'est à cause de ce que ces sales esclaves arabes qu'auront mis aut' chose que du tabac dans sa pipe, enfin, vous voyez ce que je veux dire... Et Piccoli, hein ? Parce que ya Piccoli dans ce film, eh oui ! Relaxe-vous, il ne joue pas un arabe (comme Alec Guinness dans La Route Des Indes) mais un général français, la classe.

Ceci dit ce n'est pas le général autoritaire style vieille France, disons que lui est plutôt de ceux qui sont plus intéressés par la populace (il s'encanaille, le cochon) que par la guerre. Normal, vu qu'il a déjà une jambe en moins, l'idée de revenir pour la deuxième édition ne l'enchantait pas trop !

Moralité, il préfère conseiller à Bonaparte de construire des moulins (bonjour Don Quichotte) que des murailles, comme ça il peut tranquillement draguer les jeunes zarabes (les monsieurs) en leur montrant ses estampes japonaises.

Bon, ça va je sais, comme d'habitude je digresse comme une bête, et je ne vous cause pas du film lui-même.

Il y a en particulier Mohsen Mohieddine, qui est en fait le héros du film, en jeune arabe intellectuel et hach'ment moderne, et si j'en cause pas, on va encore m'accuser de m'attacher aux détails qui ne sont pas importants ! Sans dec', c'est bien. C'est très zouli. Très belles couleurs ocre/brun et très bonne interprétation. Allez voir, c'est du bon cinoche.

P.S. Pour la version "touche pas à mon pote", faites CTRL-F sur votre Appletwriter, puis /arabe/egyptien/a et voilà les choses remises à leur place !

CINOCHÉ !

édito

Bon, il est temps de faire une petite mise au point. Y'en a plein qui se plaignent que je suis complètement partial dans mes papalards. Il paraît que j'ai des avis bizarres et que certains ne sont pas d'accord avec moi. Et alors ? Vous avez déjà entendu parler de la pluralité des avis ? D'autre part, il ne faut pas oublier que je ne me suis jamais pris pour Dieu tout puissant pouvant donner son avis sur tout, et chaque parole écrite valant une parole d'évangile. Franchement non, je n'aurai pas cette prétention, disons que je suis simplement son fils. Que ceux qui ne le savaient pas encore s'abonnent

à la "Clou Gazette", seul hebdomadaire ayant trois jours d'avance sur sa semaine de retard, qui périodiquement donne des nouvelles de ma vie quotidienne, ainsi que mes diverses divines activités. Il ne s'agit pas de confondre cette illustre mais néanmoins occulte publication avec "Cec-caldiel", immonde feuille de chou qui ne pou... Ah bon, c'est le journal du patron-chef-bwana-missié Ceccaldi ? Ah ben merde ! J'aurai dû le savoir plus tôt, maintenant le mal est fait ! Toujours est-il que voilà, si vous êtes pas d'accord avec moi, tant mieux, ça prouve que vous avez l'esprit critique. Allez voir Adieu Bonaparte, et Détective si vous n'avez peur de rien !

THAT'S DANCING

de Jack Haley Jr.



Avec Fred ASTAIRE (legs !), Cyd CHARISSE (legs !), Gene KELLY, Eleanor POWELL, Shirley TEMPLE, Ray BOLGER, Ginger ROGERS, John TRAVOLTA, Liza MINELLI, Michael JACKSON, Mikhail BARISHNIKOV, The NICHOLAS Bros, et j'en oublie une floppée, parce que si je m'amuse à vous les mettre tous, l'article serait déjà fini ! 1H44. USA. 13/20.

La Metro-Goldwyn-Mayer (roarrrr ! c'est le lion) est une des grosses Major américaines et c'est pas nouveau. Comme justement dans les années 40/50 elle était déjà très big, avec les plus grands noms de la danse dans ses studios, sitôt qu'elle s'amuse à piocher un peu dans ses archives, elle vous sort des kilomètres de pelloche qui valent le coup. Alors, quoi de plus facile que de choisir un thème, au hasard la danse, et de faire un film de montage avec tous ces km, hein ?

Eh ben voilà, c'est ça ce qu'ils ont fait, c'est pas dur (pas de scénario), il suffit juste de payer des archivistes à éplucher ces films et d'en extraire une scène un peu spectaculaire.

Vous avez ainsi au choix, un film de 1H44, ou de 2H56 ou de 14H22, après y a plus de train, il faut changer à Saint-Pierre-des-Corps pour avoir une correspondance !

Remarquez que ce n'est pas la première fois qu'ils nous font le coup : c'est le troisième film du genre, il y avait eu auparavant (afghan, chinois c'est plus câblé) "Il était une fois Hollywood" et "Hollywood ! Hollywood !". La recette est déjà connue, on en prend des différents (d'extraits) et on recommence !



Voyons un peu ce qu'il y a dans ce film. Des claquettes à vous faire pâlir d'envie, enfin p'têt pas vous, mais moi, si, et en particulier les NICHOLAS Brothers, wouaaaaah ! Du Fred Astaire et du Gene Kelly. Du classique chiant (c'est vraiment un des moments les plus ennuyeux du film). Du moderne, de West Side Story à Michael Jackson et le Smurf.

LE MEILLEUR DE LA VIE

de Renaud Victor



Avec Jacques BONNAFE (le mec dans Prénom Carmen de Godard), Sandrine BONNAIRE (A Nos Amours and co), Julie JEZEQUEL (cousine de Pidouzz) et Marie-Cristine BARRAULT. 1H35. FRA. 10/20.

Ouh la la ! Voilà un film où que je me suis fait chier comme un rat mort.

Déjà l'affiche : la gonzesse à poil et le mec habillé. Curieusement, sur l'affiche de Rendez-Vous, y'a la même chose. Douteux.

En plus y a Sandrine Bonnaire, dont je ne suis pas un fana, sauf lorsqu'elle a Miou-Miou comme partenaire comme dans "Blanche et Marie". En plus de ça, ce film a été tourné avant Blanche et Marie, donc elle était moins bonne. Moralité, si elle continue comme ça, dans Police de Pialat qui sort en septembre, elle devrait être carrément visible.

Jacques Bonnafé a une tête qui ne me revient pas trop. Il fait partie de ces acteurs dont je n'aime pas la gueule. Avec

box office

1) APRES LA REPETITION	18/20
2) BRAZIL	17/20
3) PERIL EN LA DEMEURE	17/20
4) LA VIE DE FAMILLE	16/20
5) LA MAISON ET LE MONDE	16/20
6) AU-DELA DES MURS	16/20
7) BLANCHE ET MARIE	15/20
8) SUBWAY	15/20
9) NUIT PORTE JARRETTES	15/20
10) LA BALADE INOUBLIABLE	15/20
11) ADIEU BONAPARTE	15/20
12) PIANOFORTE	15/20
13) REPO MAN	15/20
14) RETOUR MORTS-VIVANTS	15/20
15) SAC DE NOEUDS	15/20
16) LES SAISONS DU COEUR	15/20
17) ELECTRIC DREAMS	15/20
18) FASTER PUSSYCAT	14/20
19) LA DECHIRURE	14/20
20) LOUISE L'INSOUMISE	14/20
21) LE FIL DU RASOIR	14/20
22) 2010	14/20
23) POULET AU VINAIGRE	14/20
24) LES SPECIALISTES	14/20
25) MOJADO POWER	14/20
26) LE JEU DU FAUCON	14/20
27) FLIC DE BEVERLY HILLS	14/20

VOLEUR DE DESIRS

de Douglas Day



Avec Steven BAUER (plus beau qu'Axel), Barbara WILIAMS et John GETZ (non, non, pas Stan). 1H40. USA. 12/20.

Oh ! Un film ricain ! Quelle surprise ! On peut vraiment dire qu'on fait dans le pas banal en ce moment !

Non, y a quand même un truc à dire, c'est que pour une fois, ce n'est ni un film de SF, ni un film agricole, ni un film de stars, ni un film de minorités, ni un film sur un sujet "brûlant d'actualité".

Y avait une bonne idée à la base du film : un cambrioleur vole, entre autres, le journal intime d'une femme mariée à un type qui l'oublie au profit de son taff.

Et v'là le voleur qui passe ses journées à découvrir les phantasmes et les désirs secrets de cette bonne femme.

Ah ouais, j'ai oublié de vous dire qu'il a récupéré une grande photo d'elle, comme ça au moins, il sait quelle tête elle a.

Evidemment notre voleur de charme craque complètement et s'arrange pour se la faire (là je vulgarise). Et ça marche. Faut dire que pour se la faire, il lui a monté un bateau du tonnerre, genre il est patron d'une boîte (sic !).

Alors tout le début du film c'est bien. C'est bien parce que c'est fait finement. On voit comment de maltrat le voleur se glisse dans la peau d'un personnage fait sur mesure, qu'il découvre dans les pages du journal. C'est sûr que s'il s'amuse à correspondre exactement à ce que souhaite la gonzesse, ça sera pas difficile pour lui.

C'est quand il arrive à l'inviter à déjeuner que le film retombe complètement, plaf ! Je crois que c'est au niveau de la narration que ça déconne : ou bien il se la sort trop tôt, ou bien il se la sort trop tard, mais dans le film, ça se passe à un moment bâtarde, trop au milieu. Ca retombe totalement parce que, d'une part on se retrouve dans un mélo genre collection Harlequin, et d'autre part les personnages ne sont plus cohérents : la fille qu'on nous décrit comme étant brillante fine et intelligente, ne s'aperçoit qu'à la fin du film que son dragueur est son voleur, et ce n'est pas logique car les éléments s'accumulent prouvant que c'est bien lui. Et le voleur perd son sang-froid alors qu'il est censé être complètement accro, invraisemblable.

Mais pourquoi diable le réalisateur ne s'est-il pas rendu compte qu'il tombait dans ce panneau ?

Encore un film raté ! Dommage.

LE FIL DU RASOIR

de John Byrum



Avec Bill MURRAY (le docteur fou de Ghostbusters), Catherine HICKS, Theresa RUSSEL et Robert VAUGHN. 2H10. USA. 14/20.

Bill MURRAY est fou. Du moins c'est ce que tout le monde croit. Surtout à la vue de sa filmographie, on ne peut pas vraiment dire qu'il ait eu des rôles particulièrement dramatiques. Cependant, il a toujours eu cet air très sérieux en faisant le con. Il sourit, mais ne rit pas. Alors quand on le voit dans un film comme celui-ci, qui est plus mystique qu'autre chose, on est, a priori, en droit de faire les yeux ronds, non ? N'empêche que ça colle. Très bien même. Pourtant, il avait tous les éléments pour se planter, aussi bien lui que le réalisateur, John Byrum : un remake, c'est pas coton, d'autant plus qu'il joue un rôle auparavant interprété par Tyrone Power, un des "beaux" de la grande époque (1946).

Ces deux films (1946 et 1984) sont tirés du roman de Somerset MAUGHAM du même nom. C'est l'histoire d'un jeune homme nanti et désœuvré qui, après être revenu de la guerre de '14 où il s'était engagé, laisse tout tomber : la place d'agent de change qui lui était offerte, sa situation sociale de la bourgeoisie de la Nouvelle Angleterre et sa fiancée.

Il ressent le besoin de faire le point sur sa vie et part pour Paris avec pas un rond en poche. Après la vie de bohème, il travaille comme mineur dans le Nord où il rencontre un autre mystique qui lui conseille d'aller voir en Inde si la réponse à sa question (The meaning of life) n'y est pas, par hasard.

Et toc, le v'là en Inde, très en avance sur les babas soixante-huitards. Il se trouve un gourou dans un monastère, où il reste quelque temps, à méditer, réfléchir, enfin plein de trucs vachement excitants.



Il rentre à Paris où il retrouve son ex-fiancée, maintenant mariée, qui lui fout des bâtons dans les roues lorsqu'il s'apprête à se marier avec une autre vieille connaissance.

Le début du film fait un peu carte postale/chromo/nul, et vraiment on se demande ce que Bill Murray peut bien faire dans cette galère, mais dès qu'il arrive à Paris, le film décolle, et bien en plus. Et on se rend compte combien il a eu raison de faire ce rôle : il lui va comme un gant. Il réussit très bien ce personnage d'homme doux, réservé et plein d'humour et de détachement envers cette société artificielle qu'il a fuit. C'est plein de finesse, on comprend très bien ses motivations, et on suit ses pérégrinations initiatiques avec un plaisir inattendu.

La lenteur générale du film passe sans problème car elle est servie par un montage précis, sans queues de plans interminables, donc pas de remplissage inutile et chiant.

Une mention spéciale à Theresa Russell qui a un jeu très puissant et très convaincant. Pour ceux qui connaissent pas Paris, y a un côté touristique au film qu'est pas désagréable, mais surtout on voit le Balajo, une super vieille boîte de la bastoche, la ratez pas si vous venez à Paname.

C'est beau, c'est calme, c'est bien joué et ce n'est pas du tout occidental, curieusement. Tout bon.

DÉTECTIVE

de Jean-Luc Godard



Avec Nathalie BAYE, Djon HALLYDAY (l'idole y déjeune), Claude BRASSEUR, Alain CUNY (Baaaaah !), Jean-Pierre LEAUD et Laurent TERZIEFF (super !). 1H35. FRA.

Ouais, bon, je sais, chuis à la bourre ! Tout le monde a déjà fait son petit papier sur le dernier Godard. Désolé, mais moi j'étais pas à Cannes !

Si vous n'avez jamais vu du Godard, Détective est un bon moyen de découvrir sa période moderne. Sinon rabattez-vous sur A Bout De Souffle et Pierrot Le Fou, tous les deux avec Bebel. Ouais, Bebel, le même que Peur Sur La Ville et Les Morfalous.

C'est marrant comme tout le monde se jette sur Godard maintenant, alors qu'avant, quand vous disiez que vous aimiez Godard, soit on vous prenait pour un mythomane dément, soit on pensait que vous le confondiez avec Truffaut. Mais maintenant, ouaaaah ! Ca fait vraiment classe d'aimer ça. Ca s'trouve vous êtes toujours mythomane, mais pour ça, au

moins, y'a des chances qu'on vous croie !

D'ailleurs, y a pas qu'avec Godard que ça se passe comme ça, y zont fait la même chose avec Marguerite Duras (la bonne femme qu'a eu le Goncourt) !

Alors voilà, une fois de plus je vous rends un super service : vous savez maintenant qui aimer dans les soirées mondaines.

Mais franchement, ch'trouve ça un peu facile, quand vous entendez votre voisin de palier, qui se nourrit de collection Harlequin et de gros rouge qui tache, vous sortir : "Comment ? Vous n'avez pas encore vu le dernier Godard ? Mais vraiment cher voisin, vous ne vous rendez pas compte que c'est vraiment géniaaaaaââ ! ! !"

Moi, ça m'emmerde ce genre de truc. Pourquoi faut-il absolument que les gens se donne des airs de je-ne-sais-quoi ? Ca leur suffit pas Harlequin ou Paris-Match ?

Et puis d'abord j'y crois pas que tout le monde aime Godard.

Moi, j'ai aimé Détective. Mais vous, je n'sais point. N'allez surtout pas croire que je vous prends pour des cons, non, certainement pas. Mais il faut quand même savoir ce que fait Godard est très spécial, très intello et très chiant pour beaucoup.

Le secret de Détective, c'est qu'il ne faut pas écouter ce que les acteurs disent, il faut juste écouter le bruit, et l'associer avec l'image qui bouge à bas sur l'écran. C'est tout. A chercher plus loin, on s'emmerde, alors ne le faites pas. Très spécial, mais moi j'aime.

L'amour, toujours l'amour

Plaisir d'amour ne dure qu'un moment, chagrin d'amour dure toute la vie, ou l'inverse, ça dépend de votre tempérament. Vécu ou phantasmé, objet d'amusement ou passion déchirante, ce sentiment est l'essentiel du menu cinématographique de cette semaine. Toute la gamme est couverte : le badinage et le vaudeville (TO BE OR NOT TO BE), le marivau-

dage et le plaisir (ELENA ET LES HOMMES), la passion dévorante (LE REBELLE), la passion tumultueuse (CARMEN), la passion frustrée (OBSESSION) et la passion morbide (L'HOMME BLESSE). A vous de choisir, pour moi ce sera une glace avec deux boules...aux fruits de la passion, qu'est-ce que vous alliez croire. BOMBYX



Film de King Vidor (1947) avec Gary Cooper et Patricia Neal.

New-York en 1935, un cabinet d'architectes dans le vent. Henry Cameron (Henry Hull), constructeur d'immeubles se suicide à la suite d'une campagne de presse menée contre ses idées d'urbaniste. Howard Roark (Gary Cooper), son adjoint qui lui aussi rêve de transformer la ville, décide de défendre contre vents et marées ses projets modernistes. Roark est un artiste, un individualiste forcené, un roc qui refuse toute concession (sauf immobilière), un biliaire qui se bat pour imposer ses idées anticonformistes.

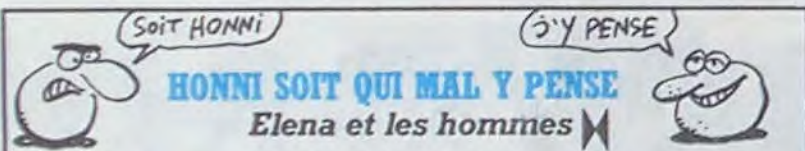
Une amie d'un ami, Dominique Françon (Patricia Neal) lui commande une maison de campagne. Dominique (super le bâti) est fascinée par Howard. Une brûlante passion naît entre ces deux êtres pétris d'orgueil qui s'opposent et s'admirent. D'abord dominé dans le rapport de force et de fascination qui s'instaure au sein du couple, l'homme finit par s'imposer (imaginez le contraire, Gary Cooper faisant le ménage, ri-di-cu-le).

A l'origine, le rôle devait être tenu par Humphrey Bogart. Son plan d'occupation du sol ayant été jugé insuffisant (1m70), on aménagea le personnage (élévation en masse) pour l'adapter au physique de Gary Cooper. Le roman était à l'origine une diatribe anti-communiste, l'apologie de l'individu contre le conformisme social, King Vidor en fit l'histoire passionnante d'un passionné. Na. A noter un superbe travail sur les décors et la photo qui les étire artificiellement afin de leur donner une allure expressionniste.

Diffusion le 2 à 22h30 sur FR 3.



Photo Fr 3.



Film de Jean Renoir (1956) avec Ingrid Bergmann, Jean Marais, Jean Richard et Dora Doll.

Paris à la Belle Epoque. Eléna Sorokowska (I. Bergmann) est une demi-mondaine parmi les plus courtisées de la capitale. Au sein de la tribu qui l'entoure, elle attribue son sein selon un attribut mâle bien particulier. Elle aime les hommes, non pas selon leurs attributs physiques ni selon leurs bourses, mais dans la mesure où elle peut influencer leur réussite (non, pas le jeu de cartes). Son arrière-train balance entre Henri de Chevincourt (M. Ferrer) et le Général Rolland (J. Marais), militaire populaire que l'on pousse à renverser le gouvernement. Mais Rolland préfère renverser Eléna pianissimo sur le piano (ah ! l'appel du corps à Roncevaux).

nier, il s'est amusé comme un roi, laissant libre cours à son sens de l'improvisation. Comme d'habitude, la photographie est signée Claude Renoir. Cette affaire de famille est un hommage au Père et à sa peinture, hommage à la couleur, à la femme, à la sensualité. Au fait à Paris, se tient l'exposition Renoir, il y en a une par génération, ne la ratez pas.

Voilà le dernier chef-d'oeuvre de Jean Renoir. Fasciné par cette époque, son insouciance, sa joie de vivre, il lui consacra plusieurs films. Pour ce der-



Diffusion le 28 à 20h35 sur FR 3.

curiosités :

UN FLIC

Film de Jean-Pierre Melville (1972) avec Alain Delon, Catherine Deneuve, André Pousse et Paul Crauchet.

Une bande de malfaiteurs accumulés les forfaits (vol, cambriolage, hold-up). Le commissaire Coleman est sur leur piste. Il souhaite leur offrir un forfait (10 ans logés, nourris, blanchis). Patient (keep cool man), il leur tend un piège. Le dernier film de Melville est loin d'être un chef-d'oeuvre;



Photo A2.

Jean-Pierre en est responsable jusqu'au bout des ongles puisqu'il a signé aussi le scénario, les dialogues et l'adaptation. A vouloir tout faire par soi-même, on se plante.

Diffusion le 30 à 20h30 sur A2.



Lundi 27 mai

- 20h30 C+ : PINOT, SIMPLE FLIC (film simpliste de Gérard Jugnot)
- 20h35 FR3 : ELLE COURT, ELLE COURT LA BAN-LIEUE (laisser courir)
- 20h35 TF1 : COMME UN HOMME LIBRE (1982), de Michael 'Marathon' Mann (courir en laisse)
- 20h35 A2 : ANGELO, TYRAN DE PADOUE (pièce à rebondissement de Victor Hugo)
- 23h00 FR3 : THALASSA (la pêche à cheval)

Mardi 28 mai

- 20h30 C+ : FOOTBALL : Toulouse/Bordeaux
- 20h35 FR3 : ELENA ET LES HOMMES (voir article)
- 20h35 TF1 : NUL N'EST PARFAIT de Claude Chabrol
- 20h35 A2 : OBSESSION (voir article)
- 21h35 TF1 : MULTIFOOT + TENNIS
- 22h20 C+ : LES MOTS POUR LE DIRE (ta queue)

Mercredi 29 mai

- 20h10 TF1 : FINALE COUPE D'EUROPE DES CLUBS CHAMPIONS
- 22h15 FR3 : LES RACONTEURS (Halimi trouve plus bavard que lui)
- 20h35 A2 : LE MECREANT (à bas la calotte)
- 21h00 C+ : SEX SHOP (1972), film (comédie) de Claude Berri
- 22h00 FR3 : LETTRE D'AMOUR EN SOMALIE (film-poème de Frédéric Mitterrand)
- 22h15 A2 : PSY-SHOW : le couple
- 22h35 TF1 : DALLAS
- 22h40 C+ : GORKY PARK (dévorez plutôt le bouquin)

Jeudi 30 mai

- 20h30 C+ : QU'EST-CE QU'ON ATTEND POUR ETRE HEUREUX ? (film sympa avec des bonnes surprises)
- 20h35 FR3 : HISTOIRE D'UN JOUR : 28-5-68
- 20h35 TF1 : L'AN MIL (excellente série)
- 20h35 A2 : UN FLIC (voir CURIOSITES)
- 21h50 TF1 : INFOVISION
- 22h20 A2 : RESISTANCES
- 22h30 C+ : NEW-YORK NIGHTS (craignos)

Vendredi 31 mai

- 20h35 A2 : CHATEAUVALLON
- 20h35 FR3 : AGATHA CHRISTIE : Le mystère sunningdale
- 20h35 TF1 : LE JEU DE LA VERITE avec Michel Polnareff
- 21h00 C+ : TO BE OR NOT TO BE (voir CURIOSITES)
- 21h35 A2 : APOSTROPHES :
- 21h25 FR3 : MEDICALES :
- 22h00 TF1 : LES BOTTES ROUGES avec Magali Noël.
- 22h40 C+ : LEGITIME VIOLENCE (beurk)
- 23h00 A2 : L'IMAGINATION AU POUVOIR (1969), de Jean Rouch

Samedi 1 juin

- 20h35 TF1 : SOS HOMME SEUL, pièce avec Pierre Douglas, Michel Modo...(sos spectateurs)
- 20h35 A2 : CHAMPS ELYSEES
- 20h35 FR3 : DISNEY CHANNEL
- 22h10 TF1 : DROIT DE REPONSE
- 22h15 A2 : LES ENFANTS DU ROCK : Jesse Garon
- 22h15 FR3 : DYNASTIE
- 22h50 C+ : L'HOMME BLESSE (voir article)

Dimanche 2 juin

- 20h35 A2 : LE GRAND RAID
- 20h35 TF1 : VAS-Y-MAMAN (1980), film avec Annie Girardot et Pierre Mondy
- 20h35 FR3 : MACADAM
- 21h00 C+ : CARMEN (voir article)
- 21h35 A2 : LES TERRORISTES A LA RETRAITE
- 22h30 FR3 : LE REBELLE (voir article)

TO BE OR NOT TO BE

Film de Ernst Lubitsch (1941) avec Carol Lombard, Jack Benny et Robert Stack.

Un agent nazi, le professeur Siletsky, détient une liste de noms de résistants polonais. Londres parachute à Varsovie un pilote polak (Robert Stack) afin d'intercepter le document. Il se fait aider par une troupe de théâtre qui répète Hamlet, celle de Maria Tura (Carol Lombard), vedette nationale dont il est amoureux. Joseph Tura (Jack Benny) va jouer le rôle de sa vie, d'abord en Colonel Concentration Camp Erhardt face à Siletsky, puis en

Siletsky devant Erhardt. On ne joue pas Hamlet sans casser d'oeufs, Joseph les sauve tous, héros et cocu malgré lui. Plutôt mal accueilli lors de sa sortie, ce film est devenu un classique au même titre que LE DICTATEUR. En dépit de son caractère comique, il dépeint le nazisme sous son vrai visage, et défend les valeurs démocratiques. Si le théâtre et la politique interfèrent aussi naturellement, c'est qu'ils s'accordent sur la valeur des apparences, et plus particulièrement la hiérarchie nazie portée sur les effets et le décorum. Hitler était l'acteur ultime et le monde sa scène. Heil. Diffusion le 31 à 21h00 en V.O. sur C +.

BIS REPETITA NON PLACENT

obsession

Film de Brian de Palma (1976) avec Cliff Robertson, Geneviève Bujold et John Lightow.

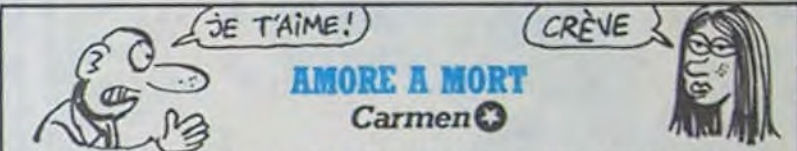


Photo A2.

pées (hop là boum), 500 000 \$ exigés. Il ne paie pas et ne les revoit plus. Seize ans plus tard, à Florence dans une église, il rencontre le portrait craché (si je mens je vais en Enfer) de sa femme. Croyant (amen) revivre son passé, il courtise la jeune Sandra qui finit par être Courtlandisée (comprendre devenir Mme Courtland). A peine de retour aux Etats-Unis, Sandra est enlevée et une demande de rançon de -devinez combien- 500 000 \$, bravo, vous avez gagné- est déposée. Evidemment, cette fois-ci il va payer.

Enfin un film de De Palma à l'écran. Depuis le temps qu'il accumule les succès, il est temps que la télévision le reconnaisse et fasse plaisir à tous ses fans. C'est l'un des premiers et des meilleurs, l'hommage au maître (au Père) Hitchcock est flagrant (VERTIGO); le thème de l'amour est traité comme une aspiration vers un idéal impossible à vivre qui contient en soi sa propre destruction. Poignant, non ?

Diffusion le 28 à 20h35 sur A2.



Film de Carlos Saura (1982) d'après le ballet d'Antonio Gades avec Antonio Gades, Laura Del Sol et Cristina Hoyos. Musique de Bizet et de Paco de Lucia.

La belle de Cadix (Laura Del Sol) a des yeux de velours (tchitchichicayeyiaill ail). Elle vit à Madrid, fréquente une Académie de Flamenco, des corps de ballet, le corps du maître de ballet (Antonio Gades). Maîtresse de son corps académique, elle devient la vedette du ballet Carmen. Or son mari, condamné pour trafic de drogue, sort de prison. Duel entre machos, Antonio dont l'attaque du talon est sans rivale, gagne la belle. Volage, Carmen s'amourache d'un matador matamore (amore, amore), afin de prouver son indépendance, son existence propre. Antonio ne peut supporter que sa créature lui échappe.

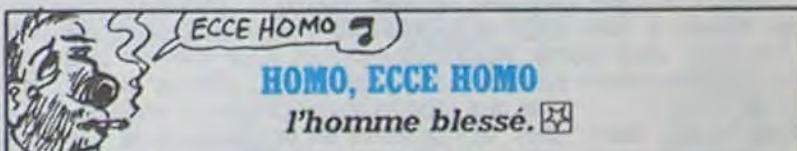
Film de passion, d'obsession amoureuse. Rituel stylisé d'amour et de mort, de folie transcendée par la danse. Bien que située dans l'Espagne d'aujourd'hui, l'histoire

conserve son caractère intemporel. Dans l'incarnation d'un rôle mythique, Laura Del Sol a le poids nécessaire (et même les contrepoids). La partie la plus fascinante du film réside dans les ballets Flamenco (la fermeté des jarrets, la cambrure des reins, la torsion des cous, les regards de braise).



La chorégraphie des corps à corps répond à la course folle du corps à coeur perdu. Corps et coeurs sont pris dans un même tourbillon passionnel, qui les emporte au-delà du normal pour s'affronter dans les tourments du sublime. Oé.

Diffusion le 2 à 21h00 sur C+



Film de Patrice Chéreau (1983) avec Jean-Hughes Anglade, Vittorio Mezzogiorno et Roland Bertin.

Un jeune garçon, Henri, fuyant sa famille, sa banlieue, son univers médiocre plonge dans un monde sordide. Celui des marginaux, drogués, voleurs, homosexuels, indicateurs qui vivent dans des décors louches : terrain vague, hall de gare, night-club, maison semi-abandonnée, chiottes. Le pourquoi de cet itinéraire demeure mal expliqué.

Henri (J-H Anglade) est amoureux fou de Jean (V. Mezzogiorno) mais n'arrive pas à assumer, ni à réaliser sa passion. Jean profite de cet attachement pour le manipuler, le marionnettiser. Pantin parlant de frustration, Henri court en vain après l'assouvissement de son désir.



L'intrigue est inexistant, les personnages à peine esquissés, la photo est sale, le jeu des acteurs oscille entre le naturalisme et la théâtralité, le rythme lent est ponctué d'accoups violents et pourtant ce putain de bordel de film est beau. Il suit l'émotion, la violence du désir masculin, le malaise des corps. Un choc pour cinéphiles exigeants.

Diffusion le 1er à 22h50 sur C +.

PEPE LOUIS CONTRE LE GANG DES PUCES !

RESUME DES EPISODES PRECEDENTS :

Steve Jobard, Jack Tramolo et Pépé Louis sont dans une situation inextricable.

16ème EPISODE : AYANT ECHAPPE PAR MIRACLE A UNE MORT CERTAINE, NOS TROIS HEROS ARRIVENT AUX BAHAMAS...

L'archipel est une colonie Britannique depuis des lustres, ce qui explique notre présence autour d'une tasse de thé en compagnie de Mick Bidouille. Le jeune journaliste américain est toujours aussi bavard.

- Lorsque j'ai appris le détournement de votre avion, God damned, j'ai tout de suite pensé qu'il s'agissait d'un mauvais coup de l'Ombre Verte.

Je grimace, et mon rictus doit être horrible car les visages inquiets de mes compagnons se tournent vers moi.

- Encore un début d'infarctus, Pépé Louis ?

- Bon Dieu non ! C'est ce foutu thé. Je ne sais pas comment les rosbiifs peuvent avaler une horreur pareille. Tout le monde pousse un soupir.

- Alright... Vous nous avez fait peur !

Ce qu'il y a de bien dans l'accumulation des emmerdements, c'est que ça resserre les liens. Je sens (imperceptiblement) que Jobard et Tramolo ont plus d'estime l'un envers l'autre. Peut-être même un début d'amitié. Il suffit de les entendre parler :

- I wanna come back in the USA immédiatement tout de suite, râle Steve Jobard.

- Silence Pomme Pourrie ! Il est trop tard pour faire machine arrière. Ce Harry Kong nous tient et je te rappelle que nos prototypes sont entre ses mains.

- Exactly ! Les ordinateurs doivent encore se trouver à Cuba. On va faire envoyer les Marines et l'aviation. Je veux coincer ce salaud de curé qui a failli nous faire la peau !

- Je ne suis pas vraiment certain que vous obteniez la bénédiction des autorités américaines ou de la diplomatie, glissé-je sournoisement dans la boîte aux lettres de la conversation.

Chinetoques, les Russes ou chez les Bantous du Makarikari. Ce qui m'intéresse moi, c'est le sort de vingt petites mignonnes honteusement raptées par un givré du bulbe. Il se trouve que ce même homme est responsable de tentative d'assassinat sur nos personnes et que par conséquent nous avons au moins une raison en commun pour le retrouver rapidement. Et pour conclure, si quelqu'un doit s'engager ici c'est bien moi, parce que j'en ai ma claque de ces climats tropicaux où les noix de coco ressemblent à des citrouilles, où les bananes sont plus épaisses que des défenses d'éléphant et où le mot "Sauvignon" n'existe dans aucun des dialectes locaux. Alors ras le bol du soleil, des plages et des vapeurs d'huile à bronzer : je me casse. Je me trisse, je mets les bouts, je décanille, je fous le camp, je vais revoir ma Normandie et continuer une enquête bien mal entamée sous des cieus plus clé-

Mais la colère de Steve Jobard prend de l'ampleur. Ce jeune homme si chic est un grand nerveux qui s'ignore.

- On ne peut pas laisser ces prototypes dans les mains de l'Ombre Verte et tu n'as rien à proposer you asshole Pépé Louis !

- Mon petit, je touchais déjà mon premier trimestre de retraite quand tu n'étais encore qu'un mastiqueur de chouine gomme en culotte courte. Je te prierais donc de montrer une certaine déférence envers moi.

D'autre part, et pour ce qui concerne ton micro-ordinateur ultra-secret, (dont je te rappelle que tu devais le présenter à la presse mondiale), je te dirai que je me fous bien de savoir s'il est chez les

ments. Je veux revoir la France qui est le seul pays où on ne parle pas étranger. Je veux voir écrit "CAFÉ RESTAURANT" vingt cinq fois par rue. Je veux entendre le cri de ralliement des chauffeurs routiers : "Ta gueule hé con". Je veux manger des pans bagnats boulevard St Michel. Je veux écouter le "Bonjour" d'Yves Mourousi à l'heure de l'apéro. Voilà ce que je veux !

- Bien parlé Pépé Louis ! s'exclame Tramolo, ravi de me voir moucher son collègue.

Mick Bidouille n'est pas loin d'applaudir, car il a une grande admiration pour Jack Tramolo. Il a souvent encensé cet homme d'affaire dans sa rubrique "Froggy Tricky" du Washing-Machine-Post. Cette sympathie semble d'ailleurs réciproque

car Tramolo lui demande : - Il me semble que j'ai déjà eu le plaisir de vous rencontrer quelque part ?

- Je ne sais... maybe Hanover time in Hanover world... Je voyage very beaucoup pour les besoins de mon journal. But generally j'use mon jet privé, car it is plus rapide pour déplacer son self.

- Tu veux dire que tu es venu ici en avion privé ? posé-je-comme-question-je...
- Sûr, Pépé Louis. Et je peux même vous déposer où vous voulez d'un coup d'aile. Avant toute chose, j'ai un message de votre directeur à vous transmettre... wait and see

Il jette un pied sur la table et fait voltiger sa chaussure. Un papier soigneusement plié se trouvait placé entre la semelle et la chaussette. Il s'en empare et me le tend. Je le déplie, ce qui fait la cinquième action depuis le début de ce paragraphe. Je jette donc ce paragraphe et j'en reprends un tout neuf.

Le message a été transmis par Modern. C'est la marotte du Vieux. Il s'intitule : "TOP SECRET POUR PEPE LOUIS", et Mick Bidouille me précise qu'il l'a reçu le jour même de notre départ. Depuis le papier a séjourné dans sa pompe.

- Dis-moi, Mick, se peut-il que tu pués et tu sues ?
- Aohh... What a question ? Qu'est-ce que tu mean ?
- Je mine que la transpiration de ton pied a effacé la moitié du message. Voilà ce qu'il en reste :

"Pépé Louis, cong, quesse tu fous, cong ?? Je viengue de recevoir unng nouvel (nouveau) ultimatum cong de l'Ombre verte cong qui menace de (là tout est effacé).... cong, je t'attengue d'urgence cong, et n'oublie pas cong de ramener Sanscler cong avec toà, ou que sinon je me fââche cong !! Signé : LE VIEUX"

Un jour, je lui dirai que dans les télégrammes on écrit "STOP" et non pas "CONG".

- Messieurs, pas une minute à perdre : en route vers la Perfide Albion...

- What ?
- On fonce vers l'Angleterre, mon vieux Jobard. Passe-moi ma canne et mon béré.

(prochain épisode à suivre en roulant à gauche !)

Directeur de la Publication
Rédacteur en Chef:
Gérard CECALDI

Directeur Technique:
Benoite PICAUD

Rédaction:
Michel DESANGLES
Michaël THEVENET

Secrétariat:
Martine CHEVALIER

Designs:
CARALI

Editeur:
SHIFT Editions 27, rue du Général Foy 75008 Paris

Distribution NMPP
Publicité au journal
Commission paritaire 66489
RC 83 B 6621

Imprimerie:
DULAC et JARDIN S.A.
Evreux

Eureka!

Personne n'a encore trouvé!



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

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

250 Kof pure mystery

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

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

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

désire recevoir la cassette du jeu EUREKA pour :
Commodore 64 Spectrum.

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

MAX DE FRIME

La palme de la frime revient au constructeur Philips à l'occasion de la foire de Hanovre. Celui-ci devait présenter son nouvel ordinateur compatible IBM. Eu égard au fait que la chose doit être à peu près aussi au point que la première version de la machine à vapeur (Denis Papin inc. Itd), Philips a présenté un micro enve-



loppé dans une couverture sous un bocal en plexiglass, le tout gardé par trois flics allemands. Par l'entrebaillement de la couverture, on pouvait apercevoir un bout de moniteur. Pour vous donner une idée, c'est comme si on payait un garde du corps à chaque exemplaire du MO5 pendant le SICOB.

ATARI 520 ST, JE L'AI VU, JE L'AI TOUCHÉ ET VOUS ALLEZ EN ENTENDRE PARLER

Suite de la page 1

ches de fonction, plus une ALT qui renvoie le code ASCII de n'importe quelle autre touche, plus un pavé numérique séparé avec touches d'opérations (+, -, *, /) et une deuxième touche Enter, plus un pavé curseur avec quatre flèches, insertion et effacement d'écran, plus de la gueule, plus du confort, plus je te gère la souris et les joysticks.

nouveau bureau. Où j'en étais ? Ah, oui, le Mac en couleurs c'est pas pour demain et même si c'est pour après-demain les possesseurs actuels pourront pas arracher leurs écrans incorporés bêtement monochrome. Par contre l'Atari en couleurs c'est pour hier et avec deux définitions : d'abord 640 x 200 en quatre couleurs et dégradés, ce qui ne fait pas beaucoup de couleurs dans l'absolu mais ce qui en fait beaucoup plus quand on peut les dégrader avec des gris, ensuite 320 x 200 en 16 couleurs ce qui est une bonne définition (identique à celle du Commodore 64 par exemple). Pour le choix des couleurs vous disposez d'une toute petite palette de rien du tout d'à peine 512 couleurs !

Je m'explique : le BIOS se charge des entrées/sorties et contient les routines d'utilisation des interfaces, le BDOS permet à l'utilisateur de communiquer avec le BIOS et donc de faire la cassette avec les périphériques, le TOS (Tramiel Operating System, bonjour les chevilles !) est en fait un C/PM 16 bits amélioré par Digital Research et réside dans le Jackintosh au lieu de se balader sur une disquette séparée.

Le GEM ? Vous avez déjà eu droit à un essai dans l'HHHHebdo. En gros c'est la même chose que sur un Mac : des fenêtres, des icônes, des menus et une souris avec deux oreilles et une queue et... c'est en couleur.

Pour les langages, vous aurez droit à un Basic ou un Logo ou un forth, pour commencer. Il reste les 480 Ko de RAM utilisateur où on pourra mettre à peu près n'importe quoi.

ECRAN PODIUM

La record pour le noir et blanc était détenu par le Macintosh (512 x 342 points). Vous avez tous vu des images faites à partir de MacPaint, c'est génial, n'est-ce pas ? Bof, l'Atari 520 ST en noir et blanc se paye une définition de 640 x 400 points, 37 % de mieux, enfoncé le Mac !

En couleurs, si on compare au Mac, on peut pas comparer car la couleur le Mac connaît pas, sauf sur le fantomatique Mac en couleurs qui est soi-disant sur le bureau de Jobs, the King of the Apple's World. Tiens, au fait, en parlant d'Apple, il paraît que Gasset notre chef Apple français aurait des chances de partir vers la direction US d'Apple. Avec la meute de dirigeants qui ont foutu le camp, il aura l'embarras du choix pour son

EXPLOITEURS

Revenons au système d'exploitation dont je vous parlais au début de cet époustouffant article. D'abord, il est dans la mémoire morte de l'ordinateur. C'est à dire que vous n'avez AUCUN système à charger, vous allumez la machine et tous les utilitaires sont là, au garde-à-vous, pas de disquettes à mettre en route ni de cartouche à enfilier dans une fente plus ou moins béante. Et il y a du monde : 192 Ko de BIOS, de TOS, de BDOS, d'éditeur, d'assembleur, de debugger et de GEM avec en prime LOGO ou BASIC ou FORTH. Ca est la foule, une fois, hein ?

INACHEVE

Voilà à peu près toutes les infos que j'ai pu glaner sur le Jack. C'est un essai inachevé, pour la symphonie c'est le mois prochain.

(*) Ceux qui n'ont lu cette phrase qu'une seule fois n'ont pas pu comprendre, qu'ils recommencent !

AMSTRAD

LES LOGICIELS FRANÇAIS SONT ARRIVÉS !

COBRA Soft

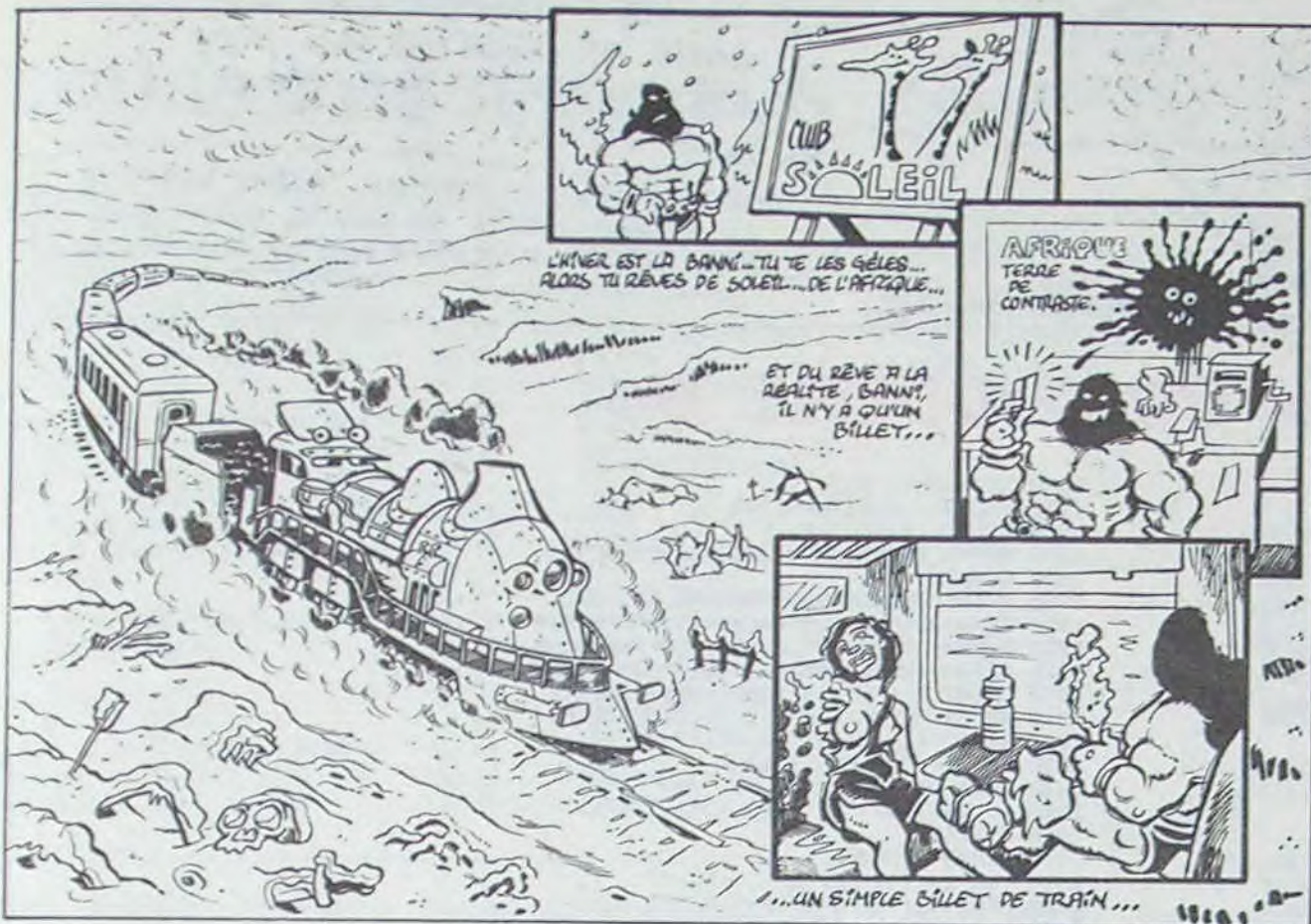


Commandes, renseignements 85/41.36.16

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

Programmeurs, contactez-nous !

VOYAGE EN TRAIN EN AFRIQUE POUR LE BANNI



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 6809 du TO7. Mais les fanatiques du 6510 du Commodore 64 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
No 82 -> ORIC 1, ATMOS
No 83 -> APPLE



ASSEMBLEZ LE DESSIN A AU DESSIN B ET VOUS FEREZ SCANDALE CHEZ LES LECTEURS CATHOS D'HEBDOGICIEL.



L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... THOMSON



Le résultat sur 8 bits est de 10101000 avec mise à 1 du bit de "carry" puisqu'il y a retenue. De la même manière, les opérations de décalage et de rotation utilisant le bit C comme neuvième bit, le font passer à 1 ou à 0 suivant la valeur du bit sortant de l'octet concerné.

Passons maintenant au dernier indicateur (pour aujourd'hui), le bit 5 de symbole H appelé bit de demi-retenu en notation BCD (binary-coded decimal).

Le bit suivant, 1 de symbole V, est l'indicateur de débordement en mode complément à deux. - Heu... le complément à deux ? Voyons, vous ne vous rappelez pas le cours magistral (n° 59) de notre éminent confrère ? Bon, vous n'ignorez pas que tous les nombres binaires de 8 bits que l'ordinateur manipule sont des valeurs ABSOLUES de 00000000 à 11111111, soit de 0 à 255 en décimal.

- Oui, quand même. Le complément à 2 (CPL2) est une méthode de notation qui permet de s'affranchir du signe, ce qui rend possible les opérations avec des nombres positifs ou négatifs. Pour cela, il est convenu que dans un octet, le bit 7 (celui de gauche) "signe" positif en étant à 0 et négatif en étant à 1. De la sorte, les valeurs POSITIVES dans un octet ne peuvent excéder 127. En effet, la représentation binaire de 127 est : 01111111; au-delà, le bit 7 passe à 1, il y a changement de "signe". Des lors, les valeurs à traiter dans l'octet seront NEGATIVES et d'un maximum de 128 (255-127= 128). Donc, cette méthode permet d'attribuer à un octet, une valeur positive ou négative comprise entre + 127 et -128. La représentation en CPL2 de ces nombres négatifs, nous oblige à effectuer la conversion suivante : on inverse sur huit chiffres, un nombre binaire donné en remplaçant les 1 par des 0 et les 0 par des 1, on ajoute ensuite 1 au résultat obtenu. Soit par exemple 10 en binaire; sur 8 chiffres cela nous donne : 00001010. L'inverse vaut donc 11110101, ajoutons 1 à ce résultat :

```
11110101
+ 00000001
-----
= 11110110 est compris comme -10 en notation CPL2.
```

Pour en revenir à notre indicateur V, il passe à 1 si le résultat d'une opération est supérieur à ce qu'un octet peut accepter comme nombre binaire signé. L'indicateur suivant, bit 2 de symbole Z (zéro), se contente de passer à 1 si le résultat d'une opération est nul. Dans le cas contraire, il reste tranquillement à 0. Le bit 3 de symbole N, appelé également bit de signe, nous renseigne sur la valeur du bit 7. En arithmétique binaire "signé", N passé à 1 nous indique un résultat négatif et passé à 0, un résultat positif.

0001:0011

1:3

15 est la valeur maximum que peut traiter 4 bits (1111 = 15); donc, lorsqu'une valeur du quartet de poids faible (celui de droite) excède 15, il y a retenue ou plutôt "demi-retenu" vers le quartet de poids fort et notre fameux indicateur H passe à 1. D'autre part, la valeur maximum d'un octet en BCD est de 99 (1 chiffre seulement par quartet); donc, dans le cas d'une addition en BCD, l'instruction DAA (décimale addition adjust) tiendra compte à la fois de la valeur de H et du quartet de poids faible (>9) pour effectuer "l'ajustement" nécessaire à l'obtention d'un résultat EXACT.

Il est grand temps de parler de notre exemple, son utilisation et l'observation des résultats permettra sans doute d'éclaircir votre lanterne. Deux nombres à additionner vous sont demandés (< 256), s'affiche alors la représentation binaire, décimale, hexadécimale, CPL2 et BCD de chacun de ces nombres et représenté de la même manière, le résultat de l'opération. Vous pourrez observer l'effet que produit ce résultat sur notre "registre d'état" et comprendre ainsi ce que nous venons de développer. REMARQUE IMPORTANTE, ici la représentation BCD de chaque nombre est exacte, dans la mesure où les valeurs rentrées sont bien sûr inférieures à 10. Voici quelques exemples : 111 + 240 = 351, observez C, il passe à 1 car 351 > 255. 100 + 100 = 200, V passe à 1 car 200 > 127. 255 + 1 = 256, Z passe à 1 (avec C) car le résultat placé dans A est égal à 0. N est toujours égal au bit 7. 9 + 9 = 18, H passe à 1 car le quartet de droite < 9. 8 + 2 = 10 et H passe à 0 car ce même quartet > 9 etc... Sachez que le programme assembleur est volontairement décomposé, vous comprendrez pourquoi dans notre prochain cours. Au fait, appuyez sur une touche pour une nouvelle opération et sur "F" pour ras le bol...

Jean Michel MASSON
Franck CHEVALLIER
Jean Claude PAULIN

Aujourd'hui, c'est la fête du registre d'ETAT (8 bits) qui, comme son nom semble l'indiquer, nous permet de connaître l'état du microprocesseur. Pour tenter de vous faire comprendre le fonctionnement et l'utilité de cette chose, nous n'avons pas hésité à sortir la grosse artillerie, en l'occurrence un magnifique programme démonstratif. Considérons donc notre fameux registre; chaque bit qui le constitue est appelé indicateur d'état et possède une signification bien précise. La valeur de ces bits (1 ou 0), sera fonction du travail effectué par le microprocesseur; soit nos 8 bits représentés de la sorte : E, F, H, I, N, Z, V, C. Nous pouvons distinguer deux groupes distincts, tout d'abord E, H, I qui concernent les interruptions que nous étudierons prochainement.

- Heu... les interruptions ? Oui, en bref sachez que votre microprocesseur reçoit cycliquement une impulsion (ouille !) qui lui rappelle qu'après l'exécution de l'instruction en cours, il devra interrompre son travail (d'où le terme "interruption"), exécuter une routine déterminée (exemple : scrutation du clavier, du crayon optique, clignotement du curseur etc...) et reprendre ensuite ses activités. Nous verrons qu'il est possible de "détourner" le processus à notre avantage, en aiguillant ces fameuses "interruptions" vers nos propres routines. Revenons à notre registre d'état, l'exemple d'aujourd'hui concerne, par les indicateurs H, N, Z, V, C, les opérations arithmétiques et logiques. Commençons par le bit 0 de symbole C, il s'agit du bit de retenue nommé également bit de "carry". Dans le cas d'une addition, il passe à 1 si il y a retenue et à 0 dans le cas contraire, exemple :

```
11000101
+ 11100011
-----
1:10101000
```

```
10 CLEAR, &H7D00:CLS:SCREEN,0,0:CONSOLE1:
LOCATE1,0,0:ATTRB1,0:COLOR7,1:PRINT"LE R
EGISTRE D'ETAT":ATTRB0,0:PRINT
20 FORI=&H7D01 TO &H7D7E
30 READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
40 DATA6,2D,8D,E8,03,8D,E8,03,8D,68,
1F,08,84,28,26,04,C6,38,28,82,C6,31,8D,E
8,03,C6,2D,8D,E8,03,8D,7D,68,28,04,C6,38
,28,82,C6,31,8D,E8,03,8D,7D,68,27,04,C6,
38,28,82
50 DATA6,31,8D,E8,03,8D,7D,68,29,04,C6,
38,28,82,C6,31,8D,E8,03,8D,7D,68,25,04,C
6,38
60 DATA28,82,C6,31,8D,E8,03,87,7D,69,19,
87,7D,6A,39,86,7D,67,8B,7D,68,39,12,12,1
2,12,86,88,79,7D,69,25,04,C6,38,28,82,C6
,31,8D,E8,03,4A,26,EF,39
70 COLOR7,0:INPUT"Nombre 1":N1:BOX(144,1
5)->(166,25),4:LOCATE19,2:PRINT"+":LOCATE
26,2:INPUT"Nombre 2":N2:PRINT
80 N=N1:POKE&H7D67,N:GOSUB168
90 N=N2:POKE&H7D68,N:GOSUB168
```

```
100 BOX(118,138)->(184,176),1:LOCATE17,16
,0:COLOR7,1:PRINT"ETAT":COLOR2,0:PRINT:L
OCATE15,20:PRINT"EFHINZVC":COLOR7:LOCATE
15,21:EXEC&H7D81
110 LINE(0,75)->(303,75),3:N=PEEK(&H7D69)
:LOCATE8,10:GOSUB 168
120 LOCATE5,13:PRINT"BCD ajuste, (DAA)
--->";
130 N=PEEK(&H7D6A):GOSUB 198
140 BOX(239,181)->(296,114),4
150 X$:INPUT"(1):IFX$=""THEN158ELSEIFX$=""
F"THENCONSOLE0,24:CLS:EMDELSECLS:PRINT:
GOTO78
160 POKE&H7D69,N
170 COLOR5:PRINT"BINAIRE DEC HEXA
CPL2 B.C.D":COLOR7
180 EXEC&H7D68:PRINT" ";N;TAB(17):HEX$(N
);:IFN:127THENPRINTTAB(24):N-256;ELSEPRIN
TTAB(24)" ";N;
190 D1=INT(N/16):D2=INT(N-(16*D1)):PRINT
TAB(38):D1;CHR$(124):D2:PRINT:RETURN
```

Vous saisissez sans aucun doute maintenant l'importance des organigrammes dans la conception d'un programme, car si votre programmation suit scrupuleusement vos dessins, vous ne devriez pas avoir à des résultats aussi surprenants et gênants que celui décrit précédemment. Mais la capacité de la pile système limite d'une autre manière le recours aux routines. Cette limitation porte un nom aussi évocateur que celui de l'adresse de retour, puisqu'il s'agit de la limitation en profondeur dans les appels aux sous-programmes.

Revenons à la taille N de notre pile. Lorsque vous faites appel à une routine, le micro-processeur empile l'adresse de retour et lorsqu'il a terminé l'exécution de la routine concernée, il dépile l'adresse en la plaçant dans le compteur ordinal (ou PC). Imaginons qu'à partir d'une première routine nous en appelons une seconde qui elle-même en appelle une troisième et ainsi de suite. De la même manière que précédemment nous allons nous retrouver, à un instant ou à un autre, limités par la capacité N de la pile système. La limitation en profondeur est une valeur qui correspond simplement au nombre d'appels que l'on peut enchaîner sans dépasser la capacité de la pile système.

Nous allons pouvoir illustrer cette limitation en profondeur de la manière suivante en nous servant de la notion d'appels imbriqués. Cette expression ne devrait pas trop vous dérouter: elle est très proche dans la forme mais aussi dans le fond du principe des boucles imbriquées.

certaine rapidité d'exécution R. Si vous programmez ce même algorithme en vous aidant de sous-programmes, d'une part vous aurez un certain nombre d'instructions surnuméraires par rapport à la programmation linéaire (les appels aux routines et les instructions indiquant la fin de celles-ci); d'autre part vous aurez peut-être supprimé certaines redondances de programmation.

b. Occupation mémoire: tout comme dans le cas de la rapidité, nous allons avoir une augmentation du nombre des instructions (appels et retours des sous-programmes), mais lorsque vous utilisez les routines c'est pour éliminer des redondances de programmation. Ce que vous perdrez donc comme place en appels et retours, vous le gagnerez plus que largement en supprimant les redites de la programmation linéaire.

c. Complexité: un algorithme, qu'il soit programmé en linéaire ou à l'aide de sous-programmes, aura en permanence la même complexité. En effet, quelle que soit votre méthode de programmation, si vous l'avez optimisée dans les deux cas (linéaire ou non-linéaire), elle aboutira à une complexité équivalente. Ce critère ne jouera donc pas dans le choix d'un type de programmation par rapport à l'autre.

Revenons brièvement sur la notion des appels imbriqués, en donnant une nouvelle fois un conseil qui vous évitera de planter définitivement votre micro. Nous avons vu précédemment qu'à partir d'un sous-programme, il fallait éviter impérati-

en la représentation graphique associée.

Nous allons, pour simplifier la lecture du programme, utiliser l'instruction du micro-processeur 6502 JSR (qui signifie: Jump to SubRoutine, ou appel à un sous-programme).

Programme Plantage

```
10 PAS 1
20 PAS 2
30 JSR a
40 AFFICHAGE
DES RESULTATS
50 FIN
```

Sous-programme a

```
100 PAS 1
110 JSR b
120 RETOUR
```

Sous-programme b

```
200 PAS 1
210 PAS 2
220 JSR c
230 RETOUR
```

Sous-programme c

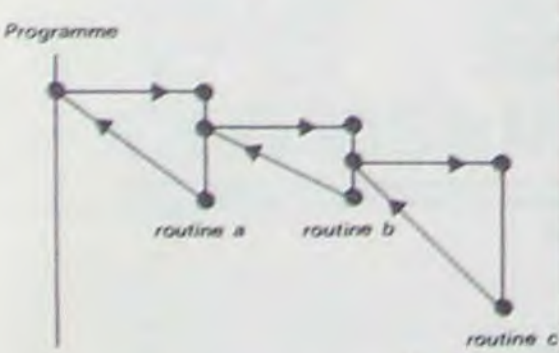
```
300 PAS 1
310 JSR d
320 PAS 2
330 JSR b
340 RETOUR
```

Sous-programme d

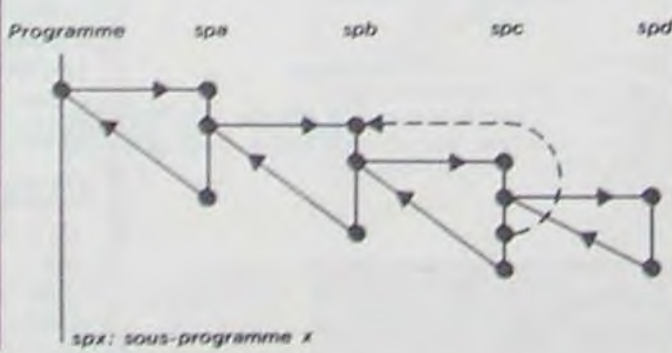
```
400 PAS 1
410 PAS 2
420 PAS 3
430 RETOUR
```

Vous avez le programme, regardons maintenant le schéma qui représente le cheminement du micro-processeur lors de l'exécution de ce programme.

Appels imbriqués



Appels du programme Plantage



Lorsque vous programmez, l'utilisation intensive des sous-programmes appelle un certain nombre de réflexions que nous allons tenter d'étudier brièvement.

a. Rapidité: lorsque vous programmez un algorithme donné en linéaire, vous obtenez une

vérité de réaliser un appel à ce sous-programme. Mais regarder à nouveau le schéma des appels imbriqués. Vous remarquez que, comme pour les boucles imbriquées du Basic, une routine ne fait jamais appel à une routine moins profonde. Imaginons la structure de programme suivante, et regardons-

Vous avez remarqué, sans nul doute, le croisement des appels.



TOUCHES DE FONCTION

VIC 20



Ce programme est un utilitaire en langage machine pour VIC 20 équipé d'une extension 16 Ko. Il permet définir 12 touches de fonction de 15 caractères, et ces touches pourront être utilisées lorsque vous tapez un programme.

Christophe MATHIEU

Mode d'emploi : après RUNSTOP/RESTORE ou un RESET (SYS 64802 ou SYS 64820) il faut taper SYS 23000 pour récupérer les fonctions. Pour le reste adressez-vous directement au programme.



LE TITRE D'UN CÉLÈBRE JOURNAL D'INFORMATIQUE EST CACHÉ DANS CETTE GRILLE. POUR LE DÉCOUVRIR RAYEZ TOUTES LES LETTRES INUTILES.

F	G	A	S	U	H	K	M	V	A	X
R	E	T	B	L	N	D	N	J	B	H
G	F	O	D	G	C	O	I	B	W	W
H	G	E	P	O	C	L	C	I	V	I
M	R	Q	E	X	D	I	J	K	Z	Y
Q	T	P	S	F	E	Y	L	U	F	T

SOLUTION :
HEBD00GICIEL,
MAIS J'AVOUE QUE
C'EST DUR.

```

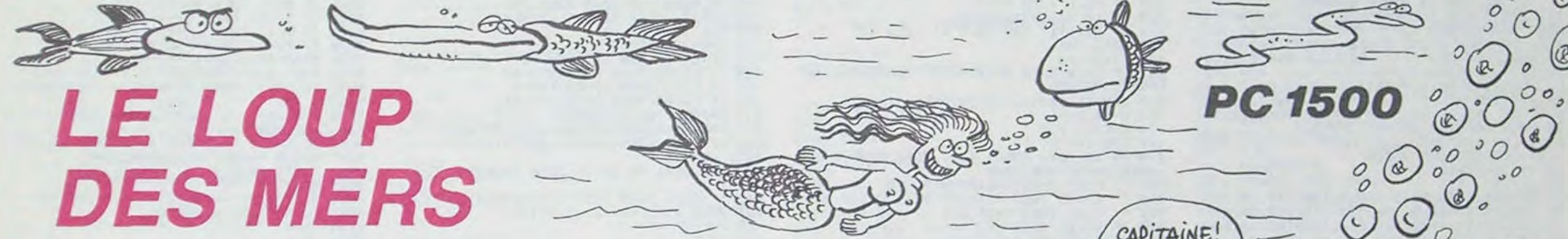
1 REM *****
2 REM ***VIC 20***
3 REM ****16***
4 REM *****
5 REM *MATHIEU.CH*
6 REM *****
7 REM **FONCTION**
8 REM *****
9 REM *****
10 GOT080
11 FORT=23000T023012:READA:POKET,A:NEXT
20 FORT=22152T02257:READA:POKET,A:NEXT:RETURN
30 REM**DATA 1**
40 DATA120,169,136,141,20,3,169,86,141,21,3,88,96
50 REM**DATA 11**
55 DATA72,138,72,152,72,165,197,197,251
57 DATA240,87,133,251,201,39,208,7,160,0
59 DATA132,252,76,190,86,201,47,203,7
61 DATA160,30,132,252,76,190,86,201,55
63 DATA208,7,160,60,132,252,76,190,86
65 DATA201,63,208,48,160,90,132,252
67 DATA173,141,2,201,1,208,9,165,252,
  105,14,133,252
69 DATA76,216,86,201,2,208,6,165,252,105
71 DATA119,133,252,164,252,162,0,185,80,70
73 DATA157,119,2,232,200,224,15,208,244
75 DATA134,198,104,168,104,170,104,76,191,234
80 REM**PRESENTATION**
85 POKE36879,138
90 PRINT"*****FONCTION 12**"
  
```

```

91 PRINT"***CET UTILITAIRE 100% ENLANGAGE MACHINE
  VA VOUS PERMETTRE DE DE-";
100 PRINT" FINIR 12 TOUCHES DE FONCTIONS DE
  15 CARAC-TERES"
120 PRINT"***APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
130 GETA$:IFA$=""THEN130
140 PRINT"*****FONCTION 12**"
150 PRINT"*** F1 -> F1"
151 PRINT" F2 -> F1 + SHIFT"
160 PRINT" F3 -> F3"
161 PRINT" F4 -> F3 + SHIFT"
170 PRINT" F5 -> F5"
171 PRINT" F6 -> F5 + SHIFT"
180 PRINT" F7 -> F7"
181 PRINT" F8 -> F7 + SHIFT"
190 PRINT" F9 -> F1 + COM"
195 PRINT" F10 -> F3 + COM"
196 PRINT" F11 -> F5 + COM"
197 PRINT" F12 -> F7 + COM"
200 PRINT"***APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
210 GETA$:IFA$=""THEN210
220 PRINT"*****FONCTION 12**"
230 PRINT"***APRES RUNSTOP/RESTORE OU APRES
  SYS64802 TAPEZ SYS23000**"
235 PRINT"***REPLACE ***"
236 PRINT"***REPLACE ***"
237 PRINT"***POUR UN RETURN"
249 PRINT"***APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
250 GETA$:IFA$=""THEN250
260 PRINT"*****PROGRAMMATION**"
  
```

```

270 DIMA(15)
280 A(1)=18000:A(2)=18015:A(3)=18030:A(4)=18045:
  A(5)=18060:A(6)=18075
290 A(7)=18090:A(8)=18105:A(9)=18120:A(10)=18150:
  A(11)=18180:A(12)=18210
300 FORT=1T012
310 PRINT"***FONCTION "T
320 INPUT"TEXTE":A$
330 ILEN(A$)>15THEN320
340 INPUT"ACCORD (0/N) ";B$
350 IFB$="0"THEN320
360 F=LEN(A$)
370 IFF=15THEN400
380 A$=A$+CHR$(4)
390 GOT0360
400 FORI=1T015
405 B=ASC(MID$(A$,I,1))
406 IFB=95THENB=44
407 IFB=92THENB=13
408 IFB=64THENB=58
409 POKE(A$(I)+I-1,B:NEXT
410 NEXT
420 PRINT"***VOUS POUVEZ VOUS SERVIR DES
  TOUCHES DE FONCTIONS POUR TAPER
  DES"
421 PRINT" PROGRAMMES."
430 GOSUB11:SYS23000
  
```



LE LOUP DES MERS

PC 1500

Capitaine, la patrie est en danger et nous comptons sur votre sous-marin pour défendre nos côtes. Allez mon brave, le pays vous en sera reconnaissant...

Joël JONGEN

Mode d'emploi :
Fonctionnement du sous-marin :
8, nord
2, sud
6, est
4, ouest
CL, permet de voir en détail l'état du navire; l'assiette, l'état du vaisseau (V), le nombre de torpilles, la jauge de carburant, le score obtenu (SC).
P, sort le périscope
O, le rentre
SHIFT, permet de lancer une torpille lorsqu'un objectif est assez proche. Toute torpille tirée sans objectif, fait décroître le score.
L, active le radar (contre-sonar)
K, le débranche

La flèche vers le bas, baisse l'assiette de 10 m.
La flèche vers le haut, l'augmente de 10 m.
Sur l'écran principal, vous apercevez de gauche à droite : le témoin radar, la profondeur, la direction (N, E, S, O), la coordonnée. Votre zone de chasse est comprise entre la coordonnée 0 et 20 (abscisse et ordonnée), 4 convois naviguent toujours dans votre zone.
Périscope et attaque : impossibilité de sortir le périscope au-dessous de 20 m, ce dernier permet une vue de 180° dans la direction du sous-marin. A 2 cases de vous, l'objectif est figuré par 2 points et se précise à votre approche. Tirez par SHIFT et répondez "D" ou "C" pour destroyer ou cargo. Vous gagnez 5 points par cargo coulé (succession de BEEP), et 8 pour un destroyer. La riposte d'un destroyer peut vous toucher faiblement (bruits courts), ou gravement (bruits longs). Sachez que les torpilles ont une portée d'une case et qu'un destroyer détruit fait disperser le convoi.
Radar : émet deux sons courts lorsqu'il ne détecte rien et un son court, un son long par bateau détecté. Après détection du sous-marin, les destroyers envoient une escadrille d'avions; vous êtes à l'abri des attaques, immergé à une profondeur supérieure à 20 m.
Base secrète : établie à -100m, coordonnée (0, 0), vous pouvez y recouvrer torpilles et carburant. Le sous-marin est réparé si vous avez tiré au moins 4 torpilles et il est endommagé lorsqu'il "racle" le fond.



```

25: DIM A$(4)*48: 00000206020" 05 ET=ET-1:PR=-10 W B, 35, 500:OB=0
  DIM B$(4)*32: 75:DATA "28646870 S=OS-1:DI$="N" 236:CLS 250:D(1)=D(1)+1:D( 350:IF RND 25<2
  DIM E$(3)*20 60607C78787860 120:IF I$="4"LET A S=OS-1:DI$="0" 237:IF RA=1G CURSOR 2) =D(2)-1:C(3)
28: DIM C(4):DIM D 60786428000010 130:IF I$="2"LET O S=AS-1:DI$="S" 1:WAIT 0: GOTO 370
  (4):RANDOM :C( 77:DATA "60787E7C 140:IF I$="6"LET A S=AS+1:DI$="E" GPRINT "114A74 260:IF D(1)>20LET
  1)=RND 10:C(2) 7878627F626078 150:IF I$="P"CLS : GOTO 390 4A11" 270:IF D(2)<0LET D
  )=RND (10)+10:C 7868603010" 170:IF I$=CHR$ 10 LET DE=DE-10 239:CURSOR 3:WAIT 280:IF C(3)>20LET
  (3)=0:C(4)=20 80:DATA "60604000 180:IF I$=CHR$ 11 LET DE=DE+10 0:PRINT "PR. "; 280:IF C(3)>20LET
  :D(3)=RND (10) 85:READ AS, OS, ET, 190:IF I$=CHR$ 24 GOSUB 800 0:PRINT "PR. "; 280:IF C(3)>20LET
  :D(4)=RND (10) NT, PR, A$(1), B$ (1), E$(1), DI$, 200:IF I$="L"LET R A=1 241:CURSOR 11: 280:IF C(3)>20LET
  +10 RA, DE, TN, CA 210:IF I$="R"LET T N=TN-20:BEEP 1 5, 15, 15:ET=20 241:CURSOR 11: 280:IF C(3)>20LET
40:DATA 10, 10, 20, 30, 0, "10306060 87:READ A$(2), B$( 2), A$(3), E$(2) 243:CURSOR 18: 290:IF C(4)<0LET C
  787860627F6278 87:READ A$(2), B$( 2), A$(3), E$(2) PRINT AS;" /"; OS 295:IF ET<0OR CA<0 290:IF C(4)<0LET C
  787C7E78607878 , A$(4), B$(3), E $ (3) 244:IF AS=0AND OS= 0AND PR=-100 295:IF ET<0OR CA<0
  686030100000" 50:DATA "00286478 88:B$(4)=B$(3):B$ (3)=B$(2) 245:IF AS=0AND OS= 0AND PR=-100 295:IF ET<0OR CA<0
  60607878787C60 6070686428" 96:FOR WW=1T0 1: GOTO 236 245:IF AS=0AND OS= 0AND PR=-100 295:IF ET<0OR CA<0
  6070686428" 60:DATA "40406070 100:FOR WW=1T0 2 205:IF I$="K"LET R A=0 245:IF AS=0AND OS= 0AND PR=-100 295:IF ET<0OR CA<0
  400000406060", "N", 0, 0, 0, 100 103:IF RA=1GOTO 31 0 0:BEEP 25, 50, 5 320:NEXT M 300:GOTO 100
  "N", 0, 0, 0, 100 105:I$=INKEY$ 230:PR=PR+DE:IF PR >0LET PR=0 0 330:IF OB=0BEEP 2, 15, 350
  70:DATA "20707870 109:IF I$=""GOTO 1 233:IF PR<-100LET 248:CA=CA-1:NEXT W , 15, 350:BEEP 0
  20", "000000002 0707020", "2074 0707020", "20702
  7E7420", "20702
  
```

Suite page 26

SUPER PUZZLE

HECTOR

Prenez grand plaisir à reconstituer ce magnifique puzzle, il ravira vos mirettes.

Chantal GUILLOT

Suite du N° 83

5290 data170,170,168,168,168,128,128,128,0,0,0,0,17
0,170,170,170,170,170,170,170,40,40,0,0,170,170,170,
170,42,10,10,0,0,0,0,0
5300 data42,10,0,0,0,0,0,0,160,160,170,0,0,0,0,0,
160,170,170,170,10,10,42,0,0,0,160,160,170,42,42,0,0,
0,0
5310 data128,168,40,42,42,170,128,0,0,0,0,0,170,2,0,
0,0,0,170,10,0,0,0,0,2,2,0,0,0,0,10,170,160,0,0,0
5320 data40,168,0,0,0,168,168,170,170,168,168,168,0,
130,170,170,170,170,170,170,170,170,170,234,234,
234,234,234,234,234,234,234,234,234,234
5330 data15,143,15,15,15,15,15,15,175,175,175,175,0,
2,10,40,160,160,170,170,170,170,170,32,0,0,0,2,
2,170,170,170,170,170,170
5340 data0,0,0,0,0,0,0,0,170,170,170,170,0,0,0,0,
0,2,2,2,42,42,170,170,0,0,0,160,160,128,128,0,0,0,2,
2
5350 data168,170,10,10,2,2,10,42,42,160,160,160,130,
0,0,0,0,0,0,128,128,170,170,170,42,2,2,10,0,0,0,160,
130,2,2,10
5360 data128,0,0,0,160,32,40,10,10,170,170,42,170,1,
28,128,128,0,0,0,0,0,8,0,128,170,170,170,160,160,
160,168,168,168,168,42
5370 data0,0,2,2,10,2,2,2,0,0,0,0,0,0,0,128,128,
168,160,160,160,170,128,128,128,170,170,170,170,170,
170,170,170,170
5380 data170,170,170,170,170,170,234,250,250,254,25
5,255,170,170,170,250,255,255,255,255,255,255,255,25
5,160,162,42,170,191,255,255,255,255,255,255,255
5390 data10,0,0,10,170,171,47,63,63,63,15,15,0,0,0,
0,128,128,128,160,160,0,0,0,0,0,0,160,40,42,2,2,17
0,170,160,0
5400 data0,0,0,0,0,0,0,0,128,0,0,0,170,170,128,0,0,
0,0,0,2,10,168,0,234,234,234,234,224,224,192,192,192,
192,202,234
5410 data175,175,175,175,15,15,15,31,95,31,15,15,17
0,170,42,0,0,0,0,0,0,80,0,170,170,128,0,0,0,0,64,
0,0,0
5420 data170,170,170,168,168,80,20,4,5,0,0,0,170,17
0,170,170,85,84,0,0,0,0,10,10,10,10,170,85,85,
85,80,0,0,80
5430 data0,0,0,0,0,1,1,5,5,21,85,85,170,170,168,128,
128,0,0,0,0,0,0,10,42,42,42,170,85,84,80,64,64,0,
0
5440 data40,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,0,168,168,170,170,1,
70,85,85,21,21,5,5,1,10,10,10,2,2,0,0,0,0,0,0,0
5450 data0,0,0,0,160,80,84,0,0,0,64,85,170,170,170,
170,170,85,85,80,80,80,85,85,234,234,250,250,250,85,
213,213,213,255,255,245
5460 data255,255,255,255,255,85,255,255,255,255,255,
255,255,255,255,255,85,127,255,255,255,255,85,2
55,255,255,255,255,85,31,15,3,3,0
5470 data3,3,3,0,0,0,64,192,240,240,252,255,0,0,1
88,191,85,85,255,255,95,127,87,0,0,160,170,170,85,85,
85,85,85,85,85
5480 data0,32,42,170,170,85,85,85,85,85,85,0,32,
0,170,170,85,85,85,85,85,85,234,232,232,234,234,2
13,213,213,213,213,213,213
5490 data15,15,15,31,15,15,15,15,95,15,15,15,0,0,0,
0,0,21,0,0,0,0,0,0,64,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
5500 data0,0,69,84,0,0,0,80,64,0,0,84,5,1,1,1,5,4
84,85,21,20,16,21,1,0,0,0,0,0,0,80,64,0
5510 data80,64,0,0,0,0,0,0,80,5,0,0,5,20,21,84,
85,85,85,69,65,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0
5520 data0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
5521 data1,0,0,0,0,0,0,0,0,64,64,64,80,80,16,20
20,85,85,85,85,85
5530 data5,0,0,0,64,0,0,0,16,80,85,85,84,16,0,0,1,0
0,84,64,0,1,5,245,85,80,80,0,4,0,255,255,213,84,20
5540 data255,85,85,255,252,60,252,63,15,15,1,0,85,8
5,21,15,15,3,3,0,0,0,192,240,0,192,64,80,80,124,252,
112,240,240,240,192



ACHETEZ "LIBERATION",
DECHIREZ-LE EN MILLE MORCEAUX,
ET VOUS AUREZ AINSI UN
MAGNIFIQUE PUZZLE A
RECONSTITUER!

ET AVEC
"MINUTE", CA
MARCHERAIT?
IMPOSSIBLE!
C'EST DEJA DE
LA BOUILLE.

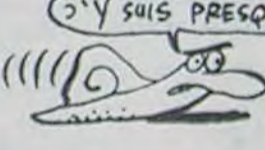
LE JUSTICIER



AU SECOURS!
JE ME NOIE!



TENEZ BON!
S'ARRIVE!



J'Y SUIS PRESQUE



MERDE! TROP TARD!
SA... SA... SA...
SALUT

COMMODORE 64

Suite de la page 3

8370 DATA105,000,133,252,202,016,193,096,165,251
8380 DATA056,233,120,133,251,165,252,233,000,133
8390 DATA252,164,002,152,024,105,120,168,177,251
8400 DATA072,152,056,233,120,168,104,145,251,165
8410 DATA252,024,105,212,133,252,165,253,145,251
8420 DATA152,024,105,120,168,169,013,145,251,165
8430 DATA252,056,233,212,133,252,169,032,145,251
8440 DATA152,056,233,121,168,016,202,165,251,024
8450 DATA105,040,133,251,165,252,105,000,133,252
8460 DATA202,016,184,096
8499 :
8500 REM TRANSFERT LATERAL PIECE HORIZONTALE
8501 :

8510 DATA041,001,240,008,169,005,133,002,032,004
8520 DATA192,096,169,002,133,002,032,062,192,165
8530 DATA251,056,233,114,133,251,165,252,233,000
8540 DATA133,252,162,002,032,062,192,096
8599 :
8600 REM TRANSFERT VERTICAL PIECE VERTICALE
8601 :
8610 DATA041,001,240,037,165,251,024,105,120,133
8620 DATA251,165,252,105,000,133,252,162,002,032
8630 DATA143,192,165,251,056,233,240,133,251,165
8640 DATA252,233,000,133,252,162,002,032,143,192
8650 DATA096,162,005,032,207,192,096
8699 :
8700 REM -TRANSFERT LATERAL CARRE--
8701 :
8710 DATA041,001,240,009,032,041,193,162,002,032
8720 DATA041,193,096,032,049,193,162,002,032,049
8730 DATA193,096
8799 :

8800 REM --TRANSFERT VERTICAL CARRE--
8801 :
8810 DATA041,001,240,041,169,005,133,002,165,251
8820 DATA024,105,120,133,251,165,252,105,000,133
8830 DATA252,162,002,032,143,192,165,251,056,233
8840 DATA240,133,251,165,252,233,000,133,252,162
8850 DATA002,032,143,192,096,169,005,133,002,162
8860 DATA002,032,207,192,162,002,032,220,192,096
8999 :
9000 REM INITIALISATION TABLEAU A2(I,J)
9001 :
9010 DATA9,09,09,09,09,09,9
9020 DATA9,20,21,20,21,01,9
9030 DATA9,40,41,30,01,00,9
9040 DATA9,42,43,31,01,00,9
9050 DATA9,20,21,20,21,01,9
9060 DATA9,09,09,09,09,09,9
READY.

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

SUPER GLOUTON

CANON X 07

Encore plus fort que notre bon vieux PAC, voici un SUPER GLOUTON plus vorace que jamais.

Jacques CHAUVIN

Mode d'emploi :

Ce programme tourne sur version de base. Tapez tout d'abord le premier programme et sauvegardez-le avant lancement. Inutile de préciser qu'il vous faudra vérifier soigneusement vos DATA avant RUN. Tapez ensuite le programme principal et sauvegardez-le à la suite du premier. Le jeu propose 4 niveaux de difficulté. Au cours de la partie, appa-

raissent des portes que les fantômes peuvent franchir, mais qui barrent votre chemin. Un va et vient fait ouvrir ces portes, sauf lorsque vous allez vers la gauche, ou parfois lorsque vous descendez. Dans ces deux cas, l'appui sur ESPACE, en vous orientant dans la bonne direction, fait ouvrir ces portes mais réduit votre score. Après avoir mangé tous les points, vous devez manger les 4 fantômes devenus alors inoffensifs. Votre score tient compte du niveau choisi et un tableau complet vous octroie un BONUS tenant compte de votre temps de parcours. Signalez la direction de vos déplacements à l'aide des 4 flèches. Les routines sonores provoquant l'excitation du relais de télécommande cassette, il est préférable de stopper celui-ci pendant le déroulement du jeu.



```

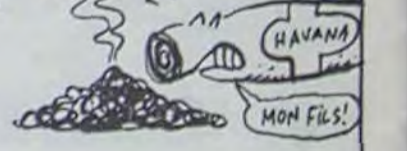
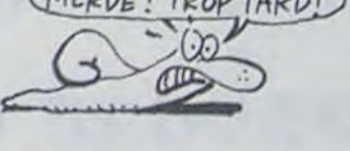
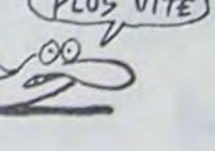
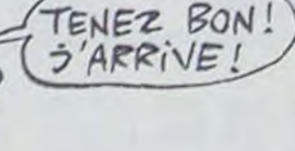
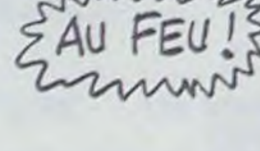
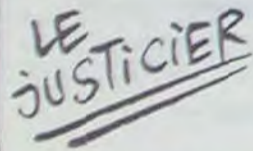
10 *****
20 *PROGRAMME de chargement*
   *** du labyrinthe ***
30 *****
40 CLEAR100:BEEP15,1
50 CLS:PRINT"Attendez la fin du C
hargement..."
60 FORI=1:HIEB8T0M:HIED7:READA:POKEI
,A:NEXT
70 FORK=128T0145:FORI=1T07
80 READA:BS=B#A#*:NEXT:READA:
BS=B#A#
90 FONT#(K)=B#B#*:NEXT
100 FORI=1:HIE00T0HIEB5:GOSUB150:N
EXT
110 FORI=1:HICF5T0HID1E:GOSUB150:N
EXT
120 FORI=1:HI1D87T0M:HD1BDF:GOSUB150:N
EXT
125 EXEC&HID9:PAINT3,10,50,0
130 CLS:PRINT"Chargement effectuée"
140 FORT=0T0500:NEXT
145 PRINT"Sauvez ce programme sur
cassette avant de faire NEW '!":E
ND
150 READA:A=VAL("H#A#"):POKEI,A
:RETURN
200 DATA128,130,131,131,132,133,13
4,132,130,131,135,130,131,136,131,
134,132
210 DATA134,132,128,129,137,137,13
0,131,131,138,130,132,137,141,142,
137,130
220 DATA131,136,135,141,137,129,12
8,142,141,141,136,131,137,133,131,
130,131
230 DATA131,139,141,136,135,130,13
7,141,128,129,143,144,144,144,135,
143
240 DATA144,144,145,143,144,144,13
0,144,144,145,143,145,0
250 DATA252,252,252,252,252,0,0,0,
252,252,252,252,252,252,252,252
260 DATA252,0,0,0,4,4,4,4,252,0,0,
0,252,0,0,0,252,4,4,4,4,0,0,0
270 DATA4,0,0,0,4,0,0,0,252,0,0,0,
252,4,4,252,4,4,4,4,4,4
280 DATA4,0,0,0,252,0,0,0,4,4,4,4,
4,4,4,4,4,4,4,252,4,4,4
290 DATA4,4,4,4,252,0,0,0,4,0,0,0,
252,4,4,4,4,4,4,4,0,0,0
300 DATA4,0,0,0,4,4,4,4,4,0,0,25
2,252,252,252,252,0,0,0,252,252,2
52,252
310 DATA4,4,4,4,252,252,252,252
399 REM Programme machine du bruit
de l'instruction PAINT
400 DATACD,5E,FE,FE,05,38,05,1E,05
,C3,C7,F1,47,CF,2C,CB
410 DATA20,16,00,58,DD,ES,DD,21,26
,1E,DD,19,DD,5E,00,DD
420 DATA56,01,DD,E1,D5,C9,AA,F1,35
,1E,46,1E,58,1E,F5,1C
430 DATA00,00,00,00,00,CD,CC,FF,AF
,3D,3D,F4,C5,0E,F2,ED
440 DATA59,0C,ED,51,C1,C9,CD,5E,FE
,A7,20,03,D3,F4,C9,3D
450 DATA28,05,1E,05,C3,C7,F1,3D,D3
,F4,C9,CD,5E,FE,4F,C5
460 DATACF,2C,CD,5E,FE,C1,47,C5,CF
,2C,CD,5E,FE,D3,F3,C1
  
```

LISTING 2

En ligne 10, le signe ~ est le signe de la touche '~'. Aux lignes 155, 160 et 30000, le signe \ correspond au signe de la touche '~'.

```

0 *****
1 ***** SUPER GLOUTON *****
2 ***** de JACQUES CHAUVIN *****
3 ***** sur CANON X-07 *****
4 *****
5 FSETB0:INIT#1,"PAC",50,"P":CLEAR
90,&HICF0:BEEP15,1
6 FONT#(225)="4,12,28,28,28,12,4,0
"
7 FONT#(152)="224,240,248,248,248,
240,224,0"
8 FONT#(149)="240,192,128,0,128,19
2,240,0"
10 CLS:LOCATE 0,1:PRINT"***SUPER G
LOUTON***"
11 FORT=6T0110STEP6:PSET(T,27):NEX
T
13 CONSOLE,,,0,0:EXEC&HID9
14 FORT=0T017:LOCATE T,3:PRINTCHR#
(225):CHR#(152);
15 LOCATE T+1,3:PRINTCHR#(149);
16 PAINT4,1,40,0:LOCATE T,3:PRINT"
":NEXT
20 IFPEEK(&H1DD0)=0THENPOKE&H1DD0,
1:PRINT#1,"X",0
25 INPUT#1,N#N
26 CLS:PRINT"Meilleur score :",N:"
Points",realise par :
27 FORT=1T0LEN(N#):PRINTMID$(N#,T,
1);
28 PAINT4,10,T,1:BEEP30-T,2:FORT=0
T050:NEXT:NEXT
29 FORT=0T0800:NEXT:BEEP30,1
30 CLS:LINE INPUT"Niveau de depart
?"(de 1 a 4):G#G=VAL(G#)
32 IFG<1ORG#4THEN30
35 IFG=5THENG=4
36 G1=6-G:CLS:LOCATE 6,2:PRINT"NI
VEAU":G
37 FORT=0T0100:PAINT1,T:PAINT1,T#5
:NEXT:PAINT2,0
40 X1=14:Y1=18:X2=62:Y2=18:X3=80:Y
  
```



PC 1500

Suite de la page 24

```

470:EB=0S-D(G):PB=
AS-C(G)
472:IF G=1LET T=3
474:IF G=2LET T=2
475:IF G=3LET T=4
477:IF G=4LET T=1
478:GOTO 545
480:IF C(G)<ASGOTO
540
490:EB=C(G)-AS:PB=
OS-D(G)
492:IF G=1LET T=4
494:IF G=2LET T=1
496:IF G=3LET T=2
498:IF G=4LET T=3
499:GOTO 545
500:IF D(G)<OSGOTO
540
510:EB=D(G)-OS:PB=
C(G)-AS
512:IF G=1LET T=2
514:IF G=2LET T=3
515:IF G=3LET T=1
  
```

```

517:IF G=4LET T=4
518:GOTO 545
520:IF AS<C(G)GOTO
540
530:EB=AS-C(G):PB=
D(G)-OS
532:IF G=1LET T=1
533:IF G=2LET T=4
534:IF G=3LET T=3
535:IF G=4LET T=2
536:GOTO 545
540:CLS:OB=0:EB=3
:BEEP 5,155,40
545:GCursor 13
546:WAIT 0:GPRINT
3
547:GCursor 142
548:GPRINT 3
551:IF EB=3GOTO 56
5
552:GCursor 72-(PB
*32):IF EB=0
GPRINT A$(T)+B
$(T)
553:IF T=3LET T=2
554:IF T=4LET T=3
563:IF EB=1GPRINT
  
```

```

E$(T)
564:IF EB=2GPRINT
"0000000040000
040"
565:IF PB<>0LET OB
=0
567:WAIT OB*60:
PRINT:OB=0:
GCursor 79:
WAIT 0:GPRINT
"3844564438"
570:IF=INKEY$:IF
I$=""GOTO 570
580:IF I$=CHR#1
AND PB=0LET NT
=NT-1:GOTO 610
590:IF I$="0"GOTO
236
600:GOTO 570
610:IF EB>1LET TN=
TN-5:GOTO 236
630:INPUT"QUEL BA
TEAU?":E$:
CLS:IF E$="D"
GOTO 680
645:IF RND 10<6-EB
*2GOSUB 1600:
  
```

```

BEEP 25,25,25:
TN=TN+5:GOTO 7
10
670:GOSUB 1600:
GOTO 710
680:GOSUB 1600:
GOTO 900
710:CP=-RND(10)*1
0:BEEP 1,150,1
25
711:GCursor 70:
WAIT 4:GPRINT
A$(1)
712:GCursor 91:
GPRINT 24
713:GCursor 91:
GPRINT 16;:
GCursor 92:
GPRINT 4
714:GCursor 91:
GPRINT 24,2;:
GCursor 91:
GPRINT 16,0;
GCursor 92:
GPRINT 0,0:
715:GCursor 92:
GPRINT 4,1:
GCursor 92:
GPRINT 0,0:
  
```

```

GCursor 93:
GPRINT 2,2:
GCursor 93:
GPRINT 0,0
716:GCursor 94:
GPRINT 1,4:
GCursor 94:
GPRINT 0,0:
GCursor 95:
GPRINT 2,8;:
GCursor 95:
GPRINT 0,0:
GCursor 96:
GPRINT 4,16:
GCursor 96:
GPRINT 0,0
717:GCursor 97:
GPRINT 8,32:
GCursor 97:
GPRINT 0,0:
GCursor 98:
GPRINT 16,64:
GCursor 98:
GPRINT 0,0:
GCursor 99:
GPRINT 32:
GCursor 98:
  
```

```

GPRINT 0,64
718:GCursor 100:
GPRINT 0
723:FOR M=1TO -CP:
BEEP 1,M,10:
NEXT M
725:IF CP=PRGOTO 1
000
730:IF CP=10=PROR
CP-20=PROR CP+
10=PROR CP+20=
PRLET ET=ET-
RND 8:FOR M=-3
0T0 0:BEEP 2,-
M,5:NEXT M
740:IF CP+40=PROR
CP+30=PRLET ET
=ET-RND 2:FOR
M=20TO 1STEP -
1:BEEP 1,M,2:
NEXT M
755:IF ET<0GOTO 10
00
760:IF RND 2=1GOTO
  
```



IL N'YA QUE LES CONS QUI LE SOIENT (PROVERBE CRETEIN)

Amusez-vous à programmer les activités de votre copain TI-ROBOT, il n'est pas très contrariant.

Marc CABASSA

Mode d'emploi :

- Commandes en mode direct (0 < X < 10) :
- >EXEC X : permet d'exécuter un programme X fois.
- >RAZ : remise à zéro.
- >MEM : indique la mémoire restante (40 ordres maximum).
- >LIST : liste le programme.
- >EFF : efface le programme en mémoire.
- >MODIF : permet de modifier une ligne du programme.
- >DROITE X : déplace TI-ROBOT de X points vers la droite.
- Instructions de programmation :
- DROITE X : déplace TI-ROBOT de X points vers la droite.
- GAUCHE X : déplace TI-ROBOT de X points vers la gauche.
- BAISSE P : baisse la pince jusqu'à ce qu'elle rencontre un cube ou le sol (doit être suivie de OUVRE P ou FERME P).
- LEVE P : monte la pince.
- OUVRE P : ouvre la pince.
- FERME P : ferme la pince.

Exemple de programmation, prise d'un cube (ne pas mettre plus de 4 cubes sur la même ligne) :

```

>DROITE 07
BAISSE P
FERME P
LEVE P
>EXEC 1

```

SONDAGE



```

100 : TI-ROBOT
110 : PAR MARC CABASSA (c)1985
120 : PROGRAMME ENREGISTRE SUR THOMSON M
K 110 AT
130 : *****
140 : PRESENTATION
150 : *****
160 ON WARNING NEXT
170 CALL CLEAR : CALL SCREEN(2) : FOR T
=0 TO 14 : CALL COLOR(T,11,1) : NEXT T
: DISPLAY AT(10,12) : "TI-ROBOT" : DISPL
AY AT(11,12) : "-----"
180 DISPLAY AT(14,8) : "PAR MARC CABASSA"
: X=1 : A="APPUYEZ SUR UNE TOUCHE.SV
"
190 DISPLAY AT(24,1) : SEG*(A,X,(28-X)) &
EG*(A,1,X) : X=X+1 : IF X>28 THEN X=1
200 CALL KEY(O,K,S) : IF NOT S THEN 190
210 : *****
220 : INITIALISATION
230 : *****
240 CALL CLEAR : CALL CHAR(58,"FFFF181
B181FFFF",40,"FF010101010101FF",42,RPT*(
"01",7) & "03")
250 CALL CHAR(128,"FFFFFFF7E3C183C",129
,"3C18187E181818",130,"3C18187E424242",1
31,RPT*( "F",16),132,"24242424") : CALL C
OLOR(2,9,1)
260 CALL COLOR(1,3,1) : CALL HCHAR(1,1,5
8,32) : CALL HCHAR(15,1,58,32) : CALL VC
HAR(2,32,58,13) : CALL VCHAR(2,1,58,13)
: CALL MAGNIFY(2)
270 CALL HCHAR(16,1,40,32) : DISPLAY AT(
17,1) : RPT*( " ",14) : DISPLAY AT(18,1) :
" 1 3 4 6 8 9 1 1 1 1 1 2 2 "
280 DISPLAY AT(19,1) : " 6 2 8 4 0 6 1 2 4
6 7 9 0 2 " : DISPLAY AT(20,13) : " 2 8 4 0
6 2 8 4 "
290 DIM ORD*(40) : NSPR=14 : NO=3
300 FOR I=1 TO 3 : CALL SPRITE(1,131,2
+1,97,I+16) : NEXT I : FOR I=1 TO 3 :
CALL SPRITE(1+3,131,5+I,82,I+16) : NEXT
I
310 FOR I=1 TO 3 : CALL SPRITE(1+6,131

```

```

+8+1,67,I+16) : NEXT I : FOR I=1 TO 3 :
: CALL SPRITE(1+9,131,11+I,52,I+16) : N
EXT I
320 CALL SPRITE(13,128,15,9,9,14,130,1
5,25,9,15,132,3,120,9,16,56,1,254,1)
330 : *****
340 : NOYAU DU PROGRAMME
350 : *****
360 FOR T=0 TO 3 : DISPLAY AT(23-T,1) SI
ZE(12) : ORD*(NO-T) : NEXT T : NO=NO+1
370 ACCEPT AT(24,1) SIZE(12) BEEP: ORD*(NO)
: IF SEG*(ORD*(NO),1,1)="J" THEN 500 EL
SE 360
380 IF SEG*(ORD*(NO),1,6) <> "DROITE" THEN
400 ELSE AA=VAL(SEG*(ORD*(NO),7,(LEN(OR
D*(NO))-6))) : AA=ABS(AA) : CALL DROITE(
(AA),(NSPR))
390 GOTO 520
400 IF SEG*(ORD*(NO),1,6) <> "GAUCHE" THEN
420 ELSE AA=VAL(SEG*(ORD*(NO),7,(LEN(OR
D*(NO))-6))) : AA=ABS(AA) : CALL GAUCHE(
(AA),(NSPR))
410 GOTO 520
420 IF ORD*(NO)="OUVRE P" THEN CALL PATT
ERN(14,130) : PINCE=1 : CALL POSITION(
16,X,Y) : NSPR=X-240 : GOTO 520
430 IF ORD*(NO)="FERME P" THEN CALL PATT
ERN(14,129) : PINCE=0 : CALL POSITION(
16,X,Y) : NSPR=X-240 : GOTO 520
440 IF ORD*(NO)="BAISSE P" THEN W=ORD*(
NO+1) : CALL BAISSSE(NSPR,W) : RPT(
520
450 IF ORD*(NO)="LEVE P" THEN CALL LEVE(
(NSPR)) : GOTO 520
460 DISPLAY AT(24,1) SIZE(12) : "ERR ORDRE"
: IN=0 : FOR T=1 TO 100 : NEXT T : GOT
O 370
470 : *****
480 : COMMANDES MODE DIRECT
490 : *****
500 IF SEG*(ORD*(NO),1,5) <> "JEXEC" THEN
540
510 XX=NO : NO=3 : INC=SEG*(ORD*(XX),
7,1) : INC=VAL(INC) : IN=0 : IF INC=0

```

```

THEN INC=1
520 NO=NO+1 : IF NO<=XX-1 THEN 380
530 IN=IN+1 : IF IN=INC THEN NO=NO-1 :
GOTO 360 ELSE XX=NO : NO=3 : GOTO 520
540 IF ORD*(NO) <> "JLIST" THEN 610
550 XX=NO : FOR T=0 TO 4 : DISPLAY AT(
24-T,1) SIZE(12) : " " : NEXT T
560 FOR S=8 TO XX STEP 4
570 Q=S
580 FOR T=1 TO 4 : FOR HH=1 TO 100 : N
EXT HH : DISPLAY AT(24-T,1) SIZE(12) : OR
D*(Q-T) : NEXT T
590 NEXT S
600 NO=NO-1 : GOTO 360
610 IF ORD*(NO) <> "JEFF" THEN 630
620 FOR T=4 TO NO : ORD*(T)=" " : NEXT
T : NO=3 : GOTO 360
630 IF ORD*(NO) <> "JMEM" THEN 650
640 DISPLAY AT(24,1) SIZE(20) : "ENCORE "14
4-NO" ORDRES" : FOR T=1 TO 300 : NEXT
T : DISPLAY AT(24,1) SIZE(20) : " " : NO
=NO-1 : GOTO 360
650 IF ORD*(NO) <> "JRAZ" THEN 670
660 CALL PATTERN(14,130) : CALL POSITIO
N(13,A,B) : NSPR=14 : Z=B-9 : CALL GA
UCHE(Z),(NSPR) : NO=NO-1 : GOTO 300
670 IF ORD*(NO) <> "JMODIF" THEN 710
680 DISPLAY AT(24,1) : "MODIF ORDRE ?" :
ACCEPT AT(24,1) SIZE(2) VALIDATE(DIGIT) BE
EP:K : DISPLAY AT(24,1) : "MODIF >>>"
690 ACCEPT AT(24,1) VALIDATE(UALPHA,DIGI
T) SIZE(12) BEEP: ORD*(K+3) : FOR T=1 TO 10
0 : NEXT T : DISPLAY AT(24,1) SIZE(24) :
" "
700 NO=NO-1 : GOTO 360
710 IF SEG*(ORD*(NO),1,7) <> "JDROITE" THE
N NO=NO-1 : GOTO 360
720 INC=SEG*(ORD*(NO),9,(LEN(ORD*(NO))-
6)) : AA=VAL(INC) : AA=ABS(AA) : CALL D
ROITE(AA),(NSPR) : NO=NO-1 : GOTO 360
730 SUB DROITE(DR,NS)
740 CALL POSITION(13,A,B)
750 FOR T=B TO B+DR : CALL LOCATE(13,A
,T,NS,25,T,15,120,T)

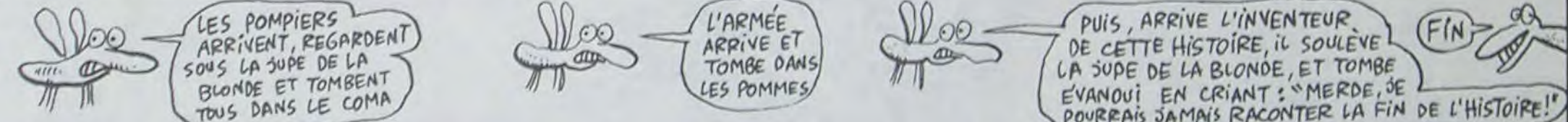
```

```

760 IF T>232 THEN SUBEXIT
770 NEXT T
780 SUBEND
790 SUB GAUCHE(DR,NS)
800 CALL POSITION(13,A,B)
810 FOR T=B TO B-DR STEP -1 : CALL LOCA
TE(13,A,T,NS,25,T,15,120,T)
820 IF T<10 THEN SUBEXIT
830 NEXT T
840 SUBEND
850 SUB BAISSSE(NS,P)
860 CALL POSITION(NS,A,B) : X=INT(A/B)
: Y=INT(B/B)
870 CALL LOCATE(NS,A,B)
880 FOR T=1 TO 13
890 IF T=NS THEN 920
900 CALL COINC(NS,NT,B,C)
910 IF C THEN 950
920 NEXT T
930 A=A+1 : IF A>97 THEN 1000 ELSE 870
940 CALL POSITION(NT,A,B)
950 CALL LOCATE(13,9,B) : A=A-7 : IF N
S=14 THEN NS=T ELSE T=NS
960 CALL LOCATE(NS,A,B)
970 IF P="OUVRE P" THEN CALL POSITION(NS,A,B)
: CALL SPRITE(14,130,15,A-S,B,16,76,1,254,1)
: SUBEXIT
980 IF P="FERME P" THEN CALL POSITION(14,A,B)
: CALL DELSPRITE(14) : CALL LOC
ATE(NS,A,B) ELSE SUBEXIT
990 CALL SPRITE(16,56,1,240+NS,1) : SUB
EXIT
1000 IF NS=14 THEN SUBEXIT ELSE 970
1010 SUBEND
1020 SUB LEVE(NS)
1030 CALL POSITION(NS,X,Y) : FOR T=X TO
25 STEP -1 : CALL LOCATE(NS,T,Y) : NE
XT T
1040 SUBEND
1050 : SIZE:8448 BYTES FREE
1060 : TOUTE MODIFICATION DE CE PROGRAMME
E.MEME MIMIME.EST...
1070 :
1080 :
1090 : VIVEMENT RECOMMANDEE!!

```

L'HISTOIRE (SUITE DE LA SEMAINE DERNIERE)



PC 1500

```

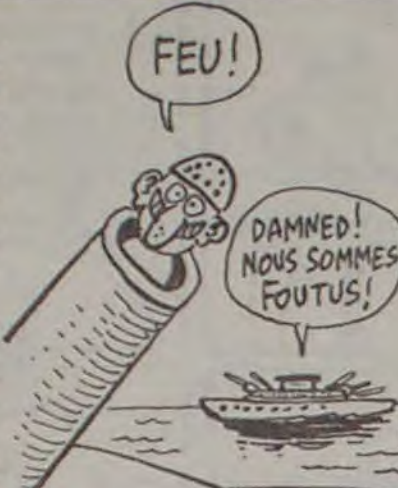
810: I$=INKEY$ : IF I$<>" " RETURN
820: GOTO 810
900: IF RND 10>4+EB *2GOTO 710
920: TN=TN+8: IF G=1 LET D(1)=RND 2 0: C(1)=RND 10
930: IF G=2LET C(2)=(RND 10)+10: D(2)=RND 20
940: IF G=3LET C(3)=RND 20: LET D(3)=RND 10
950: IF G=4LET C(4)=RND 20: D(4)=(RND 10)+10
957: CLS
960: GCURSOR 70: WAIT 15: GPRINT A$(1)
970: GCURSOR 77: GPRINT "61607D 60797A78796278 "
975: GCURSOR 77: GPRINT "606075 607479747065"
980: GCURSOR 77: GPRINT "606471 6072746268607A "
985: GCURSOR 77: GPRINT "606268 60696A60616478 79"
990: GCURSOR 77: GPRINT "617044 6048515060607A 7868603010"
992: GCURSOR 77: GPRINT "606872 20046440686078 786860301000"
994: GCURSOR 70: WAIT 25: GPRINT "2060405070704 04841102400284 04870705040602 000"
996: GCURSOR 70: WAIT 35: GPRINT "4040002060600 00800100110040 06860200040400 0"
998: BEEP 3,125,75: WAIT 30: PRINT : BEEP 1,155,36 0: GOTO 236
1000: CLS : WAIT : PRINT "Score ", TN
1080: CLEAR :
RESTORE :
GOTO 25
1100: SM$="4040406 070404040": A J$="00030202 030302"
1103: GCURSOR 99
1106: WAIT 0: GPRINT SM$
1110: FOR M=50TO 9 2: GCURSOR M
1120: GPRINT AV$: BEEP 1,155,1
1130: NEXT M
1170: GCURSOR 93
1180: WAIT 1: GPRINT "0003 0202030342": BEEP 1,130,1
1190: GCURSOR 94
1200: GPRINT "0003 0202034342": BEEP 1,130,1
1220: GCURSOR 95
1230: GPRINT "0003 0202434342": BEEP 1,120,1
1240: GCURSOR 96
1250: GPRINT "0003 0242434362": BEEP 1,110,1
1260: GCURSOR 97
1270: GPRINT "0003 4242436372": BEEP 1,100,1
1290: GCURSOR 98
1300: GPRINT "0043 424267234240 40": BEEP 1,1 00,1
1310: GCURSOR 99
1320: GPRINT "4043 426A734342": BEEP 1,100,1
1330: GCURSOR 100
1340: GPRINT "4043 7272434342"
1350: FOR M=1TO 2: FOR N=40TO 9 STEP -1: BEEP 1,N,7: NEXT N : NEXT M
1353: ET=ET-(RND 2 )+1
1355: IF PR>-30LET ET=ET-(RND 2 ): CURSOR 0: WAIT 0: PRINT "Etat :"; ET
1360: GCURSOR 101
1370: GPRINT "4063 7242434302": BEEP 1,100,1
1380: GCURSOR 102
1390: GPRINT "6073 4242430302": BEEP 1,100,1
1400: GCURSOR 103
1410: GPRINT "7043 4242030302": BEEP 1,100,1
1420: GCURSOR 104
1430: GPRINT "4043 4202030302": BEEP 1,100,1
1440: GCURSOR 105
1450: GPRINT "4043 0202030302": BEEP 1,100,1
1460: GCURSOR 106
1470: GPRINT "40"+ AV$: BEEP 1,1 00,1
1480: FOR M=107TO 155: GCURSOR M
1490: WAIT 0: GPRINT "00"+ AV$: BEEP 1,1 55,1: NEXT M: GOTO 236
1600: FOR M=25TO 1 5STEP -1: BEEP 1,M,3: NEXT M: RETURN

```

RAID ON THE BUNGELING BAY de BRODERBUND

Décollage immédiat, accroche-toi, la partie ne sera pas gagnée de sitôt. L'arcipel est à portée de canon et nous ne pouvons pas nous y prendre autrement qu'en flinguant tout ce qui bouge jusqu'à éradication complète, totale et définitive des sept usines que tu peux voir sur la carte, là à côté de toi, sous le siège.

Dès que tu aperçois le premier bateau, n'oublie pas de me le signaler : nous devons impérativement les couler, sinon la production de ces sacrées usines continuera... et nous sommes là pour stopper définitivement cette lépre guerrière. Imagine un peu : ces islandais ne manquent pas de souffle à vouloir ainsi porter atteinte à notre monopole manufacturier. Mais ils ne perdent



rien pour attendre : nous allons leur apprendre à respecter les meilleurs. Tu as bien vérifié que le plein était fait avant de me

faire partir comme ça en catastrophe ? Tiens, là, à douze heures, un ravitailleur rouge, assaisonnons-le histoire de lui faire visiter les pittoresques fonds marins du coin. Vas-y, tire, mais tire bon dieu ! On va pas se laisser canarder par leur DCA sans réagir. Tiens cette île-là c'est Witchdame. Je vais te montrer comment on s'y prend

pour dégommer une usine, même blindée comme elles le sont toutes maintenant. Vingt ans que je pilote un hélicoptère, vingt ans que j'attends patiemment mon heure pour démontrer mes capacités de pilote. J'aurais même pu partir seul, mais les

Holà ! Il semblerait qu'une usine règlements... Crack ! les neut bombes dans la cheminée, maintenant on dégage et on rejoint le croiseur en vitesse pour se réapprovisionner en matériel lourd. Deux trois petits bateaux sur le trajet, pour garder la main et en avant la zizique, on repart sur une nouvelle hélice pour mieux les abatte tous.

maintenant on dégage et on rejoint le croiseur en vitesse pour se réapprovisionner en matériel lourd. Deux trois petits bateaux sur le trajet, pour garder la main et en avant la zizique, on repart sur une nouvelle hélice pour mieux les abatte tous.



commence à se spécialiser dans le bombardier lourd et le chasseur à réaction. Dur ! Va falloir déterminer lequel des sept points de fabrication nous balance ça... Trop tard, on est touchés, saute, vas-y saute...

Des jeux de stratégie comme celui-ci ne courent pas les rues. Des jeux d'arcade comme celui-là, j'en connais peu. Conclusion qui s'impose à tous les esprits y compris le vôtre et le mien : vingt dieux, si dans un quart d'heure je n'ai pas mon joystick en main et le soft qui bourre la mémoire de mon micro, je fais un malheur !



AMSTRAD	Triol
F. TRO DESCATO	Page 4
APPLE	Leap man
D. FOGGIO	Page 2
CANON	Super glouton
J. CHAUVIN	Page 26
COMMODORE 64	L'âne jaune
C. BAINÉE	Page 7
EXL 100	EXL Dessin
H. MEZZASALMA	Page 7
FX 702 P	Ti
A. BRUNET	Page 3
HECTOR	Super puzzle
C. GUILLOT	Page 25
MSX	Space war
F. MARKUS	Page 8
ORIC	Space hopper
E. JACOBS	Page 5
PC 1500	Le loup des mers
J. JONGEN	Page 24
SPECTRUM	Scrolling
J.J. VIEMON	Page 22
TI 99 (bs)	Descente lunaire
L. REVELLES	Page 22
TI 99 (be)	TI Robot
M. CABASSA	Page 27
T07 70	Billard américain
J.P. QUELO	Page 23
VIC 20	Touches de fonction
C. MATHIEU	Page 24
ZX 81	Crazy maze
J.M. LASGOUTTES	Page 21

POLY GAMES "QUARTIER LATIN" PAR THIRRET



A VOS CONSOLES TI 99/4 basic étendu disponible



- CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4**
- Micro-ordinateur TI 99/4A Pal 1100 F
 - Modulateur Secam France 500 F
 - Modulateur Péritel 500 F
 - Câble liaison magnéto cassettes 95 F
 - Magnéto cassettes Texas Instruments 595 F
 - Magnéto cassettes Lansay / Compteur et câble 370 F
 - Imprimante Seikosha GP 50 A 1350 F
 - Imprimante Seikosha GP 500 2500 F
 - Imprimante Epson RX80 friction/traction 4150 F
 - Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire 2390 F
 - Interface parallèle extérieure pour TI 99 1090 F
 - Interface série extérieure pour Brother pour TI 99 1090 F
 - Manette de jeux Super Joy à ventouse avec interface spéciale supportant 2 manettes (mai) 195 F
 - Manette Quick Shot II à ventouse Tir bloqué avec adaptateur pour 2 manettes (mai) 230 F
 - Manette de jeux Texas USA, la paire 250 F
- PROGRAMMATION**
- Extended Basic manuel français 800 F
 - Super extended basic graph manuel français 1200 F
 - Extension mémoire 32K extérieure 1340 F
 - TI Logo n° 2 en français livrable avril (Module) 895 F
 - Mini mémoire livrable avril (Module) 895 F
- K7 EPSILON/SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ETENDU**
- Lunar Lander 95 F
 - Lunar Jumper 120 F
 - Solar system 120 F
 - Sum Games 120 F
 - K7 Lunar Lander 2 + 2 K7 l'ensemble 260 F
- K7 HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99**
- N° 3 rubis sacré Basic étendu 95 F
 - N° 4 6 jeux dont Dark Crystal Basic étendu 120 F
 - N° 2 12 jeux dont Roland Garros Basic étendu 150 F
- MODULES TEXAS ORGANISATION**
- Gestion de fichiers 260 F
 - Gestion de rapports 375 F
 - Gestion privée 360 F
- MODULES FUNWARE POUR TI 99/4**
- Rabbit Rail; Driving Demon; St nick; Ambulance L'ensemble 400 F
- MODULES ROMOX POUR TI 99**
- Princess and frog 120 F
 - Anteater 120 F
 - Rotor raiders 100 F
 - Hen pecked 100 F
- MODULES EDUCATION**
- Addition/Substraction n° 1 ou 2 147 F
 - Addition Cannon 147 F
 - Mission moins 147 F
 - Division/Démolition 147 F
 - Météor-Multiplication 147 F
 - Multiplication 1 147 F
 - Beginning Grammar 147 F
 - Early Learning 250 F
 - Nombre magic 147 F



- MODULES LOISIRS**
- Connect Four 147 F
 - Jeux vidéo 2 147 F
 - Jeux rétro 1 147 F
 - The attack 147 F
 - Jeux rétro 2 147 F
 - Othello 206 F
 - Invaders 206 F
 - Munch Man 206 F
 - Car works 147 F
 - Chasse aux wimpis 147 F
 - Soccer 250 F
 - Video Chess 450 F
 - Zero zap 147 F
- MODULES JEUX**
- Parsec 250 F
 - Tunnel of doom 350 F
 - Adventure pirate 350 F
 - Moonmine 250 F
 - Munch mobile 250 F
 - Micro surgoon 250 F
 - Buck rogers 350 F
 - Popeye 400 F
 - Retour du pirate 250 F
 - Demon attack 250 F
 - Mash 250 F
 - Burger lime 250 F
 - Microsurgoon 250 F
 - Hopper 250 F
 - Hopper 250 F
 - Star trek 250 F
 - Jaw breaker 250 F
 - Treasure Island 250 F
- MODULES ATARISOFT POUR TI 99**
- Moon patrol 219 F
 - Defender 219 F
 - Jungle hunt 219 F
 - Picnic Paranoia 250 F
 - Pole Position 210 F
 - Donkey kong 250 F
 - Protector II 250 F
 - Miss Pacman 250 F
- LOT N° 1 INDISPENSABLE**
- Module BASIC ETENDU manuel en français
 - K7 Basic par soi-même
 - K7 Lunar Lander 2
 - K7 Introduction aux jeux sur TI 99 n° 1 850 F

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

BASIC ETENDU
MANUEL EN FRANÇAIS

BON DE COMMANDE TARIFS MAI 1985

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Tél. : _____

Code Postal _____

Ville _____

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

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

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

MINI-MÉMOIRE

Ce module ne se contente pas de vous offrir 4 Ko de mémoire RAM (alimentée par pile) permettant la sauvegarde des programmes et données lorsque vous éteignez l'ordinateur... Il a aussi :

- 4 Ko de mémoire morte (ROM) et 6 Ko de mémoire morte graphique (G - ROM) contenant des utilitaires très intéressants :
- accès possible à l'extension 32 K en TI basic;
- chargement de programmes-objets écrits en assembleur, soit sur mini-mémoire, soit sur extension 32 K;
- utilisation de PEEK et POKE, appel de sous-programmes habituellement non accessibles;
- programme de recherche d'erreurs (Easy Bug - Debug).

Le module avec manuel + manuel assembleur sur mini-mémoire 895 F

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 dont 8 Ko utilisateur
- 16 Ko ROM comprenant le basic Microsoft avec éditeur, l'éditeur/assembleur Alice
- Affichage : 16 x 32, 25 x 40, 25 x 80 (lignes x colonnes)
- Définition graphique : 160 x 125, 320 x 250 (sous assembleur)
- Connectable sur tout téléviseur péritel (adaptateur antenne noir et blanc en option)
- Sortie imprimante
- Entrée-sortie pour lecteur/enregistreur de programmes
- Extension à 24 Ko RAM utilisateur, en option.



Contenu du coffret Alice

Guide Alice Découvrez Le Basic - Guide Alice d'instructions de l'éditeur assembleur - Alice version coffret - Lecteur/enregistreur de programmes Alice - Emplacement pour l'extension 16 Ko (non livrée avec le coffret) - 4 cassettes logiciels - Câble péritel et câble de raccordement au lecteur/enregistreur de programmes - Câble d'alimentation secteur.

PROMOTION ÉCOLE : 1595 F

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

Garantie 1 an - Nous demander la liste des logiciels, jeux et librairies.