



HEBOGICIEL



N° 100

Le premier hebdomadaire d'informatique qui cent

13 Septembre 1985 - Allemagne: 11 DM - Belgique: 230 FB - Canada: 6,50 \$ - Luxembourg: 225 FF - Suisse: 10 FS.

10 F

PC/ SHOW DEVANT, SHOW!

Les anglais ne sont pas comme nous. Ils roulent à gauche, ils organisent des campagnes nationales contre le tunnel sous la manche, ils n'arrêtent pas de dire que tout est "lovely", la publicité comparative est autorisée (slurp !), ils ont des bandes dessinées de Wolinski dans leur métré et leurs salons informatiques sont intéressants. Voilà du pas ordinaire...

BEN QUOI ?

Je ne sais pas pourquoi, mais l'Aprirot ne prend pas en France. Vous êtes zozos, il est vachement bien. A peine plus cher que l'Atari 520 ST (voir ce mot), il est au moins aussi puissant mais lui, il existe. Il a un gem, des drives, une souris qui n'en est pas une car elle est à l'envers: un trackball! Il y en a des portables, des en couleurs, des avec un drive, d'autres avec deux drives, tous avec 512 Ko de Ram. Lotus 1-2-3, Multiplan, dBase III, PFS File et Open Access sont déjà sortis, bref, c'est tout bien. Enfin, vous faites ce que vous voulez, si vous voulez pas acheter, achetez pas.

LE COMMODORE 128

A l'extérieur de l'expo, à l'intérieur, dessus, dessous, dedans, à côté, en parallèle, dans un continuum spatio-temporel voisin, partout, des panneau: venez voir le C128. Effectivement, il y en a un, plusieurs même, surtout chez Commodore. Les maisons d'éditions arborescent toutes fièrement des slogans du style "Je développe sur C128 et j'aime ça", ce qui ne signifie pas grand chose car elles arborescent aussi "Je développe sur Atari, Aprirot, IBM, Philips, Msx, Sinclair, Enterprise et toute cette sorte de choses et je prends un panard grand comme ça". En fait, tout le monde développe

leur que le nôtre. Ah bon, merci. Etonnant. La publicité du Commodore 128, c'est "trois ordinateurs en un". Ex-

c'est-à-dire que la définition de l'écran doit être en gros de 12x32, ce qui n'est pas terrible, mais je peux me tromper, j'ai mal regardé.



LE RESTE

IBM était là, Victor Technologies était là, Maxell était là, Sanyo était là, on a tous bu un coup ensemble. Après, on s'est quittés parce que tout de même, nous ne sommes pas du même monde.

LES PROLOS

Un rideau rouge, un passe à exhiber et on arrive dans la partie grand public. Là, ça devient vraiment intéressant et vous allez en baver des ronds de chapeau. Paragraphe suit, un scoop d'enfer:

SCOOP D'ENFER

Clive était là, Clive, le grand, le beau, le noble Clive Sinclair. Ce citron n'a pas trouvé mieux que d'arriver au moment précis où je n'avais plus de pellicule. Donc, si vous n'avez pas de photo d' lui en train de tenir l'HitHebdo avec le pouce levé, c'est de sa faute. Tant

pis pour lui, après tout. Il avait ça venir plus tôt, au lieu de passer comme un couillon et de distribuer des autographes à qui-mieux-nieux.

N'empêche que le Spectrum 128 Ko est retardé, peut-être jusqu'à Décembre, que les employés de Sinclair sont après tout bien contents que Robert Maxwell ait retiré ses billes, que le QL 2 est dans les choux (ou dans les roses, on ne sait pas encore si c'est un monsieur ou une dame) et que de nouveaux softs arrivent à vitesse grand V pour le Spectrum normal.



N'empêche aussi qu'on a pu voir des lecteurs de disquettes 3,5 pouces de marque Sinclair pour QL. Qu'est-ce qu'ils ont dû insister, les sous-filles, pour que Clive accepte ça? Il s'est bien fait. D'autant que pour le prix actuel (200 livres en Angleterre, soit 2500 francs et un peu plus de 4000 francs en France), le QL devient drôlement intéressant. N'oublions pas que c'est un 16 bits.

ON Y VA AU FLAN

Ben qu'est-ce qui leur prend, à Enterprise? Un superbe petit pavillon consacré exclusivement à cette machine, en plein milieu de la salle principale, avec des ties et des tas



Suite page 11



Tout ce speech pour dire que l'Aprirot est très répandu en Angleterre, à juste titre et qu'on trouve des programmes à ne plus savoir où les mettre, des promos, des périphériques et tout ce qu'il faut pour le transformer en machine à laver si besoin est.

sur tout, ce qui promet un bon paquet de softs à venir. Tiens, quel-que chose de choquant pour mon esprit bien français bien cardésien, les exposants ne se tiraient pas dans les pattes. Vous avez un soft de gestion sur Machbro? Oui, mais allez voir en face, le leur est melli-

plication de la chose: un ordinateur 84 Ko, un 128 Ko et un CP M. Partant de là, j'ai réussi à dénicher 6 ordinateurs en un dans mon 2x 81: un ordinateur basic, un assembleur, un 1 Ko, un 16 Ko, un 84 Ko et un calage de pied de lit. Je suis bien content, je savais pas. Basta pour le C128.

BANDE-ANNONCE

L'Amiga était exposé tout en haut du bâtiment, dans une petite pièce sombre entourée de démons et de cerbères armés de lasers mortels et jetant des sorts à tous ceux qui approchaient. Vous aurez quand même droit à un pré-essai très bienoté, très exactement dans trois semaines si les petits cochons veulent bien avoir l'amabilité de ne pas me manger d'ici-là.

PHILIPS FERAIT MIEUX DE RESTER COUCHE

Philips sort son gros micro, comme tout le monde. Il a des drives 3,5 pouces, un écran couleur, des programmes partout, il s'appelle YES mais il est pas beau et en plus le Gem ressemble à celui de l'IBM.



CINOCHÉ-TELOCHÉ pages 14,15

BIDOUILLE GRENOUILLE

Du comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Ci course, mon général ! Lire page 12.

CONCOURS

Si Remy Ringersbach et Eric Lechat ne se mettent pas immédiatement à genoux pour remercier dans l'ordre : Dieu, Ceccaldi et HeboGiciel, ce sont des ingrats. Ils ont gagné. Voir page 20

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Le prof et l'amateur éclairé vous attendent en page 24

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 16

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 12

C'est nouveau, ça vient de sortir : l'actualité de la micro-informatique. Lire pages 9,10,11

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 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5.

KAVALKAD

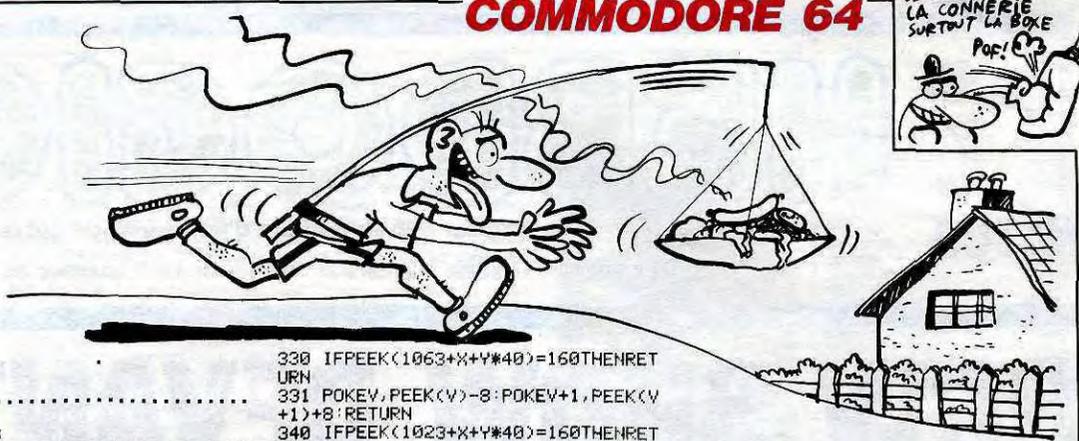
COMMODORE 64



Poursuite effrénée où il est prouvé que le sport stimule l'appétit.

Laurent GAUTHIER

Mode d'emploi :
Joystick dans port 2-stop-règles incluses-stop.



```

2 REM KAVALKAD
3 REM (&)COPYRIGHT
4 REM 1985
5 REM L-GAUTHIER
6 REM POUR LE
7 REM COMMODORE 64
10 SYS65409:POKE53280,0:POKE53281,0
11 S=54272:POKES+5,95:POKES+6,95:P
OKES+12,95:POKES+13,95:POKES+19,95
:POKES+20,95
12 POKES+3,50:POKES+9,70:POKES+17,
100
13 POKES+1,6:POKES+8,6:POKES+15,6:
POKES,0:POKES+7,1:POKES+14,2:POKES
+4,0
14 POKES+11,0:POKES+18,0:POKES+4,6
5:POKES+11,65:POKES+18,65:POKES+24
,15
15 PRINT"XXXXXXXXXX INSTANT SVP..."
16 POKE53272:(PEEK(53272)AND240)OR
14
17 POKE56334,0:POKE1,PEEK(1)AND251
:FORA=0T0511:POKE14336+A,PEEK(5324
8+A):NEXT
26 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,1
27 FORA=0T07:READQ:POKEA+15616,0:P
OKE14680+A,0:NEXT:POKE14683,24:POK
E14684,24
28 POKE53270,PEEK(53270)OR16:POKE5
3282,14:POKE53283,2
29 DATA60,60,255,231,231,255,60,60
30 FORA=0T063:READQ:POKEA+14608,0:
NEXT
38 DATA3,7,3,7,3,7,3,7,3,7,3,7,3,7,3,8
7,255,255,0,0,0,0,0,85,255,255
39 DATA224,192,224,192,224,213,255
,255,224,192,224,192,224,192,224,1
92
40 DATA255,255,234,192,224,192,224
,192,255,255,170,0,0,0,0,0
41 DATA255,255,175,7,3,7,3,7
42 PRINT"XXXXXXXXXX"TAB(33)"
43 PRINT"XXXXXXXXXX"TAB(33)"
44 PRINT"X"TAB(31)"(((((((X"POK
E1103,41
45 FORV=2T023:POKE1024+31+V*40,38:
NEXT
46 POKE2015,37:FORA=2016T02024:POK
EA,36:NEXT:POKE2023,35
47 FORV=2T023:POKE1063+V*40,34:NEX
T
48 POKES+4,64:POKES+11,64:POKES+18
,64
59 REM DONNEES LABYRINTHE
60 DATA.....
61 DATA.....
62 DATA.....
63 DATA.....
64 DATA.....
65 DATA.....
66 DATA.....
67 DATA.....
68 DATA.....
69 DATA.....
70 DATA.....
71 DATA.....
72 DATA.....
73 DATA.....
74 DATA.....
75 DATA.....
76 DATA.....
77 DATA.....
78 DATA.....
79 DATA.....
80 DATA.....
81 DATA.....
82 DATA.....
83 DATA.....
84 DATA.....
85 PRINT"X";
86 FORA=1T025:READA#:FOR0=1T0LEN(A
#):IFMID$(A#,0,1)="."THENPRINT"X"
";:GOTO88
87 PRINT"X";
88 NEXT:IFAK25THENPRINT
89 NEXT
90 PRINT"X";:PRINT"X"TAB(31)"KAV
ALKAD"
91 PRINT"XXXXXXXXXX"TAB(33)"SCOREXXXX
0"
92 PRINT"XXXXXXXXXX"TAB(33)"VIES
3"
93 POKE53280,2
99 REM INITIALISATION SPRITES
100 V=53248:POKEV+21,0:POKEV,240:P
OKEV+1,98
101 POKEV+28,255:POKEV+37,1:POKEV+
38,7:POKEV+39,4
102 POKE2040,14:FORA=1T07:POKE2040
+A,13:NEXT
109 REM DIRECTION DU JOYSTICK
110 DATA2,7,1,0,4,6,5,0,3,7,0,0,0,
0,0,0
111 DATA2,7,1,0,4,6,5,0,3,7,0
112 DIMD(30):FORA=0T026:READD(A):N
EXT
113 REM ENTREE VARIABLES
114 S=54272:I=56320:TN=50:SV=-1:VA
=3
116 FORA=0T024:POKES+A,0:NEXT:POKE
S+24,15
120 GOSUB700:GOSUB1200:GOSUB3000:A
=PEEK(V+30):POKEV+21,1:GOSUB4300:G
OSUB6000
129 REM CORPS DU JEU
130 X=INT((PEEK(V)-7)/8):Y=INT((PE
EK(V+1)-50)/8):C=1024+X+Y*40:SV33
7074
131 IFPEEK(CC)=43THENSVC=SC+1:PRINT
"XXXXXXXXXX"TAB(33)SC:GOSUB4450:IFS
C=366THEN200
132 POKECC,32:W=PEEK(V+30):IFWAND1
THENGOSUB236
133 J=PEEK(K)-101:OND(J)GOSUB300,3
10,320,330,340,350,360,370
134 IF0<8THENIF(SV/80)=INT(SV/80)T
HENS=0+1:POKEV+21,S(C)
135 SV=SV+1:IFXA=XANDYA=YTHEN130
150 XA=X:YA=Y:SV337025:GOTO130
199 REM GAGNE : FIN
200 A$=" ..... VOUS AVEZ GAG
NE ..... "GOSUB6010
205 GOSUB4500
210 A$=" ..... ON REJOU E ...
.. [O/N]?":GOSUB6010
221 GETA#:IFA$="0"THENRUN27
222 IFA$<"N"THEN221
223 A$=" ..... TANT PIS
":GOSUB6010:FORA=0T01000:NEXT:SYS
65409:END
235 REM PERDU : FIN
236 GOSUB4700:VA=VA-1
237 PRINT"XXXXXXXXXX"TAB(33)VA
238 IFWAND2THENPOKE253,0:POKE254,1
92
239 IFWAND4THENPOKE167,0:POKE168,1
92
240 IFWAND8THENPOKE169,0:POKE170,1
92
241 IFWAND16THENPOKE180,0:POKE181,
192
242 IFWAND32THENPOKE182,0:POKE183,
192
243 IFWAND64THENPOKE184,0:POKE185,
192
244 IFWAND128THENPOKE186,0:POKE187
,192
245 SYS37074:W=PEEK(V+30)
246 FORA=0T030:POKE2040,14:POKE204
0,15:NEXT
258 IFV<0THENPOKE2040,14:RETURN
259 FORA=0T0100:POKE2040,14:POKE20
40,15:NEXT
289 A$=" ..... VOUS AVEZ PER
DU ! ..... "GOSUB6010:GOSU
B4600:GOTO210
299 REM DEPLACEMENT JOUEUR
300 IFPEEK(1025+X+Y*40)=160THENRET
URN
301 POKEV,PEEK(V)+8:RETURN
310 IFPEEK(1065+X+Y*40)=160THENRET
URN
311 POKEV,PEEK(V)+8:POKEV+1,PEEK(V
+1)+8:RETURN
320 IFPEEK(1064+X+Y*40)=160THENRET
URN
321 POKEV+1,PEEK(V+1)+8:RETURN
330 IFPEEK(1063+X+Y*40)=160THENRET
URN
331 POKEV,PEEK(V)-8:POKEV+1,PEEK(V
+1)+8:RETURN
340 IFPEEK(1023+X+Y*40)=160THENRET
URN
341 POKEV,PEEK(V)-8:RETURN
350 IFPEEK(983+X+Y*40)=160THENRETU
RN
351 POKEV,PEEK(V)-8:POKEV+1,PEEK(V
+1)+8:RETURN
360 IFPEEK(984+X+Y*40)=160THENRETU
RN
361 POKEV+1,PEEK(V+1)-8:RETURN
370 IFPEEK(985+X+Y*40)=160THENRETU
RN
371 POKEV,PEEK(V)+8:POKEV+1,PEEK(V
+1)+8:RETURN
490 A=37051:N=1000:GOTO501
500 A=PEEK(251)+PEEK(252)*256:N=PE
EK(253)+PEEK(254)*256+1
501 PRINT"XXXXXXXX"DATA":FORA=ATO
A+15:PRINTMID$(STR$(PEEK(A)),2)",":
NEXT:PRINT"X"
502 HZ=A/256:POKE251,A-256*HZ:POKE
252,HZ:HZ=N/256:POKE253,N-256*HZ:P
OKE254,HZ
503 POKE198,10:FORA=631T0640:POKEA
,13:NEXT:PRINT"XXXXXXXXXX":END
699 REM ROUTINE DEPLACEMENT
700 FORA=37025T037184:READQ:POKEA,
0:NEXT
701 POKE251,0:POKE252,192:POKE253,
100:POKE254,191:POKE167,0:POKE168,
191
702 POKE169,100:POKE170,190:POKE18
0,0:POKE181,190:POKE182,100:POKE18
3,189
703 POKE184,0:POKE185,189:POKE186,
100:POKE187,188:RETURN
990 DATA169,6,141,15,212,141,17,21
2,141,19,212,169,246,141,20,212,16
9
991 DATA65,141,18,212,169,64,141,1
8,212
1000 DATA160,0,173,0,208,145,251,1
60,1,173,1,208,145,251,230,251
1001 DATA230,251,208,2,230,252,96,
162,0,189,17,145,141,248,144,141
1002 DATA255,144,141,4,145,141,6,1
45,24,105,1,141,10,145,189,24
1003 DATA145,141,250,144,24,105,1,
141,1,145,160,0,177,186,141,14
1004 DATA208,160,1,177,186,141,15,
208,230,186,230,186,208,2,230,187
1005 DATA232,224,7,208,196,96,253,
167,169,180,182,184,186,2,4,6
1006 DATA8,10,12,14
1007 DATA104,128,105,131,143,144,1
53,146,137,135,136,148,96,113,121,
120
1008 DATA117,96,140,129,149,146,13
9,142,148,96,135,129,149,148,136,1
37,133,146
1199 REM APPARITION SPRITES
1200 DATA1,3,7,15,31,63,127,255
1300 FORA=1T08:READS(A):NEXT
1310 RETURN
2999 REM DEFINITION SPRITES
3000 FORA=0T062:READQ:POKE832+A,0:
NEXT
3010 FORA=0T062:READQ:POKE896+A,0:
NEXT
3020 FORA=0T062:READQ:POKE960+A,0:
NEXT
3030 RETURN
3999 REM DATAS SPRITES
4000 DATA0,0,0,0,0,170,0,0,235
4001 DATA0,0,235,0,0,170,0,0,150
4002 DATA0,0,170,0,0,130,0,0,0
4003 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
4004 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
4005 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
4006 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
4100 DATA0,0,40,0,0,105,0,0,105
4101 DATA0,0,170,0,0,235,0,0,190
4102 DATA0,0,170,0,0,40,0,0,0
4103 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
4104 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
4105 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
4106 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
4200 DATA0,0,136,0,0,170,0,0,25
4201 DATA0,0,170,0,0,60,0,0,138
4202 DATA0,0,32,0,0,0,0,0,0
4203 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
4204 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
4205 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
4206 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
4299 REM MUSIQUES
4300 FORA=0T04:READRH(A),RL(A):NEX
T
4305 DIMBH(29),BL(29),BT(29)
4310 FORA=0T029:READBH(A),BL(A):NE
XT
4311 FORA=0T029:READBT(A):NEXT
4320 FORA=0T010:READMH(A),ML(A):NE
XT
4321 FORA=0T010:READMT(A):NEXT
4440 RETURN
4450 POKES+4,0:POKES+1,9:POKES+5,7
:POKES+4,129:RETURN
4460 POKES+3,6:POKES+1,6:POKES+5,6
:POKES+6,246:POKES+4,65:POKES+4,64
:RETURN
4500 POKES+24,15:POKES+5,15:POKES+
12,15:POKES+6,15
4501 POKES+13,15:POKES+19,15:POKES
+20,15
4505 FORA=0T029:FZ=(BL(A)+256*BH(A
))/2:HZ=FZ/256:L=FZ-HZ*256:H=HZ
4507 POKES+1,BH(A):POKES+8,H:POKES
+15,H
4508 POKES,BL(A):POKES+7,L:POKES+1
4,L-10:POKES+4,32:POKES+4,33
4509 POKES+11,32:POKES+11,33:POKES
+19,32:POKES+18,33:FORT=0T0BT(A)#2
00:NEXT:NEXT
4510 GOTO4900
4600 POKES+24,15:POKES+5,15:POKES+
12,15:POKES+6,12
4601 POKES+13,10:POKES+19,10:POKES
+20,9
4605 FORA=0T010:FZ=(MH(A)*256+ML(A
))/2:HZ=FZ/256:L=FZ-HZ*256:H=HZ
4607 POKES+1,H:POKES+8,MH(A):POKE
S+15,HZ
4608 POKES,L:POKES+7,ML(A):POKES+1
4,L-10:POKES+4,32:POKES+4,33
4609 POKES+11,32:POKES+11,33:POKES
+19,32:POKES+18,33:FORT=0T0MT(A)#2
00:NEXT:NEXT
4610 GOTO4900
4700 POKES+24,15:POKES+3,20:POKES+
10,50:POKES+5,15:POKES+12,15:POKES
+6,10
4701 POKES+13,10:POKES+19,15:POKES
+20,15
4704 FORA=0T04:FZ=(256*RH(A)+RL(A
))/2:HZ=FZ/256:L=FZ-HZ*256:H=HZ
4705 POKES+1,RH(A):POKES+8,HZ:POKE
S+15,RH(A)
4706 POKES,RL(A):POKES+7,L:POKES+1
4,RL(A)-10:POKES+4,64:POKES+4,65
4707 POKES+11,64:POKES+11,65:POKES
+18,36:POKES+18,37:FORT=0T0100:NEX
T:NEXT
4800 POKES+4,32:POKES+11,32:POKES+
18,32:RETURN
5000 DATA16,109,17,103,13,208,6,23
2,10,89
5010 DATA17,103,17,103,16,109,16,1
09,14,162,13,208,14,162,17,103
5011 DATA17,103,17,103,16,109,16,1
09,14,162,13,208,14,162,19,137
5012 DATA16,109,19,137,17,103,16,1
09,14,162,14,162,17,103,16,109,14,
162
5013 DATA13,208,13,208,12,79,13,20
8,14,162
5014 DATA1,1,1,1,1,1,1,6,1,1,1,1,1,
1,1,6,1,1,1,3,4,1,1,1,3,4,2,3,4,6
5020 DATA4,90,4,90,4,90,4,90,5,45,
4,226,4,226,4,90,4,90,4,27,4,90
5021 DATA3,2,1,4,2,1,2,1,2,1,4
5900 REM PRESENTATION SCROLLING
6000 GOTO7000
6001 A$=" ..... VOUS DEVEZ PARCOURIR
LE LABYRINTHE SANS VOUS LAISSER R
ATTRAPER"
6002 A$=A$+" PAR LES BESTIOLES QUI
VOUS SUIVENT A LA TRACE."
6003 A$=A$+" VOUS DISPOSEZ POUR CEL
A DE 3 VIES.LE JEU SERA TERMINE QU
AND "
6004 A$=A$+" VOUS AUREZ MANGE TOUTE
S LES PASTILLES,BONNE CHANCE..."
6010 FORA=1T0LEN(A#)-6:PRINT"XXXXXXXX
"TAB(32)MID$(A#,A,7)
6020 FORT=0T060:NEXT:NEXT:RETURN
7000 A$=" ..... DES INSTRU
CTIONS [O/N]?":GOSUB6010
7010 GETA#:IFA$="0"THEN6001
7020 IFA$<"N"THEN7010
7030 A$=" ..... ATTENTION:CA C
OMMENCE "GOTO6010

```

RUNNER

Laissez-vous surprendre par l'originalité de ce RUNNER et armez-vous de patience, vous n'êtes pas prêt d'atteindre le 25ème tableau.

Mathieu MARCIACQ

Mode d'emploi :
Avant lancement, tapez FSET 527 puis INIT# 1, "LIST", 500. Après RUN, choisissez (J)ouer ou (C)réer.
(J) Le jeu (environ 13 Ko) : vous devez parcourir 25 tableaux malgré les canons qui vous tirent dessus, les monstres qui vous suivent et les murs mobiles qui cherchent à vous enfermer. De plus, vous gagnerez vies et points en comblant un maximum de trous à l'aide de blocs noirs. A noter qu'un empilage judicieux de ces blocs, vous permet d'atteindre certaines échelles (possibilité de pousser deux blocs en même temps). Le déplacement de votre personnage s'effectue à l'aide des touches fléchées :
- gauche et droite; déplacement dans les directions correspondantes.
- haut et bas; pour faire un bond, monter ou descendre une échelle.
- les déplacements intermédiaires (par appui simultané sur deux touches) permettent de monter ou descendre de quelque chose dans la direction indiquée. Remarque : les tableaux sont TOUS réa-

lisables...

(C) Editeur de tableaux : Le programme demande le numéro du tableau à modifier. Répondez par un nombre entre 1 et 25 et attendez l'apparition du tableau concerné. Placez le curseur clignotant sur le carré que vous désirez modifier et pressez la touche de fonction correspondant à la partie du décor que vous désirez placer à cet endroit.

ESPACE permet d'effacer
M place un mur
E place une échelle
B place un BOUT d'échelle (plus esthétique).
C place un carré noir
T place un canon; ne tire que placé sur la deuxième ligne de l'écran.
Le tableau achevé, tapez RETURN et attendez la fin de la compilation (mise en DATA).

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.

CANON X07



LE JUSTICIER

AU SECOURS!

HEHO! TU VOIS PAS QU'ON EST EN TRAIN DE FETER LE N°100?



```
0 EXEC&HEE33:DEFINTA-Z:TA=0:GOSUB8000:VI=2:ONERRORGOTO7000
1 CONSOLE0,4,0,0,0:DIMC(24,18,3):FORE=0T
024:FORY=0T03:FORX=0T018:READC(X,Y)
2 NEXTX,Y:LOCATE9,3:PRINTE:;NEXT:NR=1:GO
SUB7000:NR=0
3 FONT$(131)="252,132,72,48,48,72,132,25
2":ONERRORGOTO0
4 FONT$(128)="120,72,120,72,120,72,120,7
2
5 FONT$(129)="252,204,120,72,120,72,252,
204
6 FONT$(130)="120,120,48,252,48,72,72,20
4
7 FONT$(132)="252,252,252,252,252,252,25
2,252":IFA$="C"THEN9000
8 GOSUB5000:GOTO11
9 Y=0:X=0:SA=0:S2=0:UP=0:P=129:P2=32:PI
=32:DG=0:GOTO11
10 X=0:Y=3:SA=0:S2=0:UP=0:P=129:P2=32:P
I=32:DG=0
11 T1=0:CLS:IFTA=25THEN3000ELSEIFTATHENM
I=1ELSEIFMI=0THENX=0:Y=2:P=32
20 FORI=0T03:FORJ=0T018:O=C(TA,J,I):IFOT
HENLOCATEJ,I:PRINCHR$(O+127);
30 NEXT:NEXT:T$=RIGHT$("0"+MID$(STR$(TA+
1),2),2):LOCATE19,1:PRINTLEFT$(T$,1);
31 LOCATE19,2:PRINTRIGHT$(T$,1):LOCATE1
9,0:PRINTUSING"##";VI;
40 ONERRORGOTO0
41 IFDRTHENDR=0:RETURN
50 X1=X:Y1=Y
51 IFSADURPORS2THENC=0:GOTO60
59 C=STICK(0)
60
70 IFC=3THENX=X+1:IFX=19THENX=18
71 IFC=4ANDX<18ANDY<2THENIFSCREEN(X+1,Y+
1)=32THENX=X+1:Y=Y+1
72 IFC=6ANDX<0ANDY<2THENIFSCREEN(X-1,Y+1
)=32THENX=X-1:Y=Y+1
80 IFC=7THENX=X-1:IFX=-1THENX=0
90 IFC=2ANDSA=0ANDX<17ANDYTHENX=X+1:Y=Y-
1:IFSCREEN(X,Y)<>131THENSA=1:GOTO110
91 IFC=2ANDSCREEN(X,Y)=131THENX=X1:Y=Y1:
C=0
100 IFSA=1THENSA=0:IFSCREEN(X+1,Y+1)<>13
1THENY=Y+1:X=X+1
110 IFC=1AND(P=128ORP=129)THENY=Y-1:MO=1
111 IFC=8ANDS2=0ANDX<0THEN112ELSE113
112 IFC=8ANDS2=0ANDY<0THENX=X-1:Y=Y-1:IF
SCREEN(X,Y)<>131ANDX<1THENS2=1:GOTO120
113 IFC=8THENIFSCREEN(X,Y)=131THENX=X1:Y
=Y1:C=0
115 IFS2=1THENS2=0:IFSCREEN(X-1,Y+1)<>13
1THENY=Y+1:X=X-1
120 IFC=5ANDY=3THENTA=TA-1:GOTO9
121 IFY=3THEN128
122 IFC=5AND(SCREEN(X,Y+1)=128ORSCREEN(X
,Y+1)=129)THENY=Y+1
128 IFY=-1THENTA=TA+1:GOTO10
130 IFC=1ANDUP=0ANDMO=0ANDYTHENIFSCREEN(
X,Y-1)=32THENUP=1:Y=Y-1:GOTO150
131 MO=0
140 IFUPTHENUP=0:Y=Y+1
150 IFSCREEN(X,Y)<>132THEN200
151 IFX+SGN(X-X1)<0ORX+SGN(X-X1)>18THEN2
00
152 IFSCREEN(X+SGN(X-X1),Y)=131ORSCREEN(
X+SGN(X-X1),Y)=135THEN200
155 BEEP200,1
160 X2=X+SGN(X-X1):LOCATEX,Y:PRINTCHR$(P
2):;P3=SCREEN(X2,Y):LOCATEX2,Y:PRINTCHR$
(132);
161 C(TA,X,Y)=P2-127:IFC(TA,X,Y)<0THENC(
TA,X,Y)=0
162 P2=P3:IFP3=134THENP2=32:P3=32
163 C(TA,X2,Y)=5
165 IFP2=131THENLOCATEX2,Y:PRINTCHR$(131
):;X=X1:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(132);
166 IFP2=131THENC(TA,X2,Y)=4:C(TA,X,Y)=5
169 IFY=3THENY=Y1:GOTO200
170 IFSCREEN(X2,Y+1)<>32THEN200
171 YZ=Y
172 IFY=3THEN190
173 IFSCREEN(X2,Y+1)<>32THEN190
180 LOCATEX2,Y+1:PRINTCHR$(132):;LOCATEX
2,Y:PRINTCHR$(P2);
181 C(TA,X2,Y+1)=5:C(TA,X2,Y)=P2-127:IFC
(TA,X2,Y)<0THENC(TA,X2,Y)=0
182 P2=32:Y=Y+1:GOTO172
```

```
190 BEEP10,1:BEEP30,1:BEEP5,1:PT=PT+(TA+
1)*10:Y=YZ:IFPT>CVTHENV=VI+1ELSE200
191 IFV1>9THENV=9
192 BEEP10,3:BEEP50,1:BEEP4,1:CV=CV*1.5:
LOCATE19,0:PRINTUSING"##";VI;
200 IFSA=0ANDUP=0ANDS2=0ANDY<3THEN7900
210 IFSCREEN(X,Y)=131ORSCREEN(X,Y)=132TH
ENX=X1:Y=Y1
220 IFT1=0THEN260
230 IFPZ=0THENPRESET(XT,YT)
231 YT=YT+4:PZ=POINT(XT,YT)
232 PSET(XT,YT):IFYT>23THENT1=0:IFPZ=0TH
ENPRESET(XT,YT)
240 IFINT(XT/6)=XANDINT(YT/8)=YTHEN2000
245 IFDG=1ANDINT(XT/6)=XANDINT(YT/8)=YI
THENDG=0:LOCATEXI,YI:PRINTCHR$(P1);
250 BEEPYT,1:GOTO290
260 IFSCREEN(X,1)=134THENT1=1:XT=X*6+2:Y
T=11:GOTO290
270 XT=RND(1)*19:IFSCREEN(XT,1)<>134THEN
290
280 XT=XT*6+2:YT=11:T1=1
290 IFTA<6THEN500
300 IFTA<6ANDTA<>8ANDTA<>16THEN370
310 XM=RND(1)*19:YM=RND(1)*4:IFSCREEN(XM
,YM)<>131THEN500
320 FORDX=-1T01:FORDY=-1T01:IFDX*DYTHEN3
60
330 IFXM+DX<0ORXM+DX>18ORYM+DY<0ORYM+DY>
3THEN360
340 IFSCREEN(XM+DX,YM+DY)<>32THEN360
350 LOCATEXM,YM:PRINT" ";LOCATEXM+DX,YM
+DY:PRINTCHR$(131);;DX=1:DY=1
355 BEEP10,1:BEEP50,1
360 NEXT:NEXT:GOTO500
370 IFTA<>11ANDTA<>13ANDTA<>19ANDTA<>17A
NDTA<>20THEN500
380 IFDG=0THENXI=RND(0)*18:YI=RND(0)*3:P
I=SCREEN(XI,YI):IFPI=32THENDG=1ELSE500
381 IFPY=0THENPY=3:GOTO390
382 PY=PY-1:GOTO500
390 DI=SGN(X-XI):DJ=SGN(Y-YI)
395 IFSCREEN(XI+DI,YI+DJ)=131ORSCREEN(XI
+DI,YI+DJ)=132THENGOSUB5000:IFNHTHEN395
396 NH=0
400 LOCATEXI,YI:PRINTCHR$(PI);;XI=XI+DI:
YI=YI+DJ:PI=SCREEN(XI,YI)
410 LOCATEXI,YI:PRINTCHR$(135);;IFXI=XAN
DYI=YTHEN2000
411 IFPI=130THENPI=32
500 LOCATEX1,Y1:PRINTCHR$(P);;P=SCREEN(X
,Y):LOCATEX,Y:PRINTCHR$(130);
501 IFY=3ANDP=32THEN2000
505 IFP=135THEN2000
510 GOTO500
1001 FORI=0T01000:NEXTI:END
2000 BEEPY*2,1:LOCATEX1,Y1:PRINTCHR$(P);
2010 X1=X:Y1=Y:P=SCREEN(X,Y):LOCATEX,Y:P
RINCHR$(133);;Y=Y+1
2011 IFY=4THEN2020
2012 IFSCREEN(X,Y)=32THEN2000
2020 FORI=0T020:BEEPI*7,1:BEEPI*2,1:BEEP
I*5,1:NEXT:CLS:PRINT"Total :";PT;"points
"
2021 PRINT"Vies :";VI
2025 A=STRIG(1)
2030 IFINKEY$=" "THEN2030
2040 VI=VI-1:IFVI<-1THENX=X0:GOTO2060
2050 RUN
2060 IFC(TA,X,3)=1ORC(TA,X,3)=2THEN10ELS
E9
3000 CLS:PRINT:PRINT" Vous avez enfin
reussi a sortir"
3005 FORI=0T01000:NEXT
3010 FORI=0T060:BEEPI*2,1:LINE(I,1/4)-(I
,31-1/4):BEEPI,1
3011 LINE(I,1/4)-(119-I,1/4):BEEPI*7,1:L
INE(I,31-1/4)-(119-I,31-1/4):BEEPI*9,1
3020 LINE(119-I,1/4)-(119-I,31-1/4):NEXT
3030 LOCATE7,2:PRINT"OUF!":FORI=1T020:BE
EPI*3,50/I:NEXT:CLS
3040 END
5000 FONT$(133)="32,32,248,32,32,32,112,
252
5001 FONT$(134)="248,112,32,0,0,0,0,0,0
5003 FONT$(135)="204,48,252,48,48,120,72
,204
5010 RETURN
7000 X=0:Y=2:P2=32:P=32:X0=0:Y0=2:CV=100
7005 IFNRTHENRETURN
```

```
7010 RESUME3
7900 IFSCREEN(X,Y)=131ORSCREEN(X,Y)=132T
HEN210
7910 IFSCREEN(X,Y+1)=32THENY=Y+1:GOTO200
0
7920 GOTO210
8000 CLS:C=STRIG(1):PRINT"Voulez vous (J
)ouer ou (C)réer?";
8001 A$=INKEY$:X=RND(0):IFA$=" "THEN8001
8002 BEEP10,2:PRINTA$
8010 RETURN
9000 CLS:INPUT"No du tableau :";N
9001 CLS:CONSOLE0,4,0,1,1
9002 DR=1:TA=N-1:GOSUB11
9011 X1=X:Y1=Y
9020 A$=INKEY$:IFA$=CHR$(29)ANDX<>0THENX
=X-1
9030 IFA$=CHR$(28)ANDX<>18THENX=X+1
9040 IFA$=CHR$(30)ANDY<>0THENY=Y-1
9050 IFA$=CHR$(31)ANDY<>3THENY=Y+1
9060 IFA$="E"THENP$=CHR$(128)
9070 IFA$="B"THENP$=CHR$(129)
9080 IFA$="M"THENP$=CHR$(131)
9090 IFA$="C"THENP$=CHR$(132)
9100 IFA$="T"THENP$=CHR$(134)
9110 IFA$=CHR$(13)THENP$=500
9111 IFA$=" "THENP$=" "
9120 LOCATEX1,Y1:PRINTP$:P$=CHR$(SCREEN
(X,Y)):LOCATEX,Y:PRINT" ";
9130 GOTO9011
9500 P1=10000+1000*(N-1)
9501 LOCATEX1,Y1:PRINTP$;
9505 DELETE"LIST"
9510 INIT#1,"LIST",500
9550 FORY=0T03:PRINT#1,P1;"DATA";;P1=P1+
1
9600 FORX=0T018:S=SCREEN(X,Y):IFS=32THEN
S=OELSES=S-127
9601 OUT#1,S+48
9610 IFX<>18THENPRINT#1," ";
9620 NEXT:OUT#1,13:NEXT:PRINT#1,"RUN"+CH
R$(13);
9629 CLS
9630 INIT#5,"LIST":EXEC&HEE1F:END
10000 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,4,4,4,4,4,
2,4,4,4,
10001 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,4,7,0,7,0,7,0,
1,0,0,7
10002 DATA0,0,0,0,0,0,0,5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
1,0,0,0
10003 DATA4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,4,4,4,4,4,4,
4,4,4,4
11000 DATA4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,
4,4,2,4
11001 DATA7,1,0,7,4,4,4,4,4,4,4,4,7,1,0,0,
0,7,1,0
11002 DATA0,1,5,0,0,0,0,0,5,0,0,0,0,1,0,0,
0,0,4,4
11003 DATA4,4,4,4,0,4,4,4,4,4,0,4,4,4,4,4,
2,4,4,4
12000 DATA4,4,4,4,4,2,4,4,0,0,0,0,0,5,0,
0,0,4,4
12001 DATA0,7,0,0,0,1,0,7,0,4,4,0,4,4,4,4,
4,0,7,4
12002 DATA0,0,0,0,5,1,0,0,4,4,0,0,0,0,0,
4,4,0,0
12003 DATA4,2,4,4,4,4,0,4,4,4,4,4,2,4,4,
4,4,2,4
13000 DATA4,4,4,4,4,4,4,0,0,0,0,0,2,0,0,
0,0,0,4
13001 DATA4,4,0,7,7,7,7,0,2,4,4,4,4,4,4,4,
4,4,0,0
13002 DATA4,4,4,0,0,0,0,0,1,5,0,0,0,0,0,0,
0,0,5,0
13003 DATA4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,0,4,4,0,
4,4,4
14000 DATA4,2,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,1
14001 DATA7,1,7,0,0,5,0,0,5,0,0,0,0,2,4,4,
4,4,2,4
14002 DATA4,1,0,0,4,4,4,4,4,4,0,4,1,0,0,
0,0,5,1
14003 DATA4,4,4,4,4,0,0,0,0,0,0,0,1,4,4,
4,0,4,4
15000 DATA0,0,5,0,0,0,0,0,5,0,0,0,0,2,4,4,4,
4,4,4,4
```

C'est le numéro cent ? Un a tenu jusque là ? Les bras m'en tombent. Donc les mains, donc les doigts et quand mes doigts se sont cassés la gueule et gisent immobiles sur le sol, j'ai du mal à taper sur mon ordinateur pour écrire cet édito. Donc pas d'édito dans le numéro cent, ça me permettra de m'adonner à mon sport favori : ne rien faire. Et ça m'évitera également de verser dans mon vice favori : l'auto-satisfaction. Vous ne lirez donc pas les lignes prétentieuses auxquelles vous vous attendiez, des lignes style : "Dans la presse micro grand public, nous sommes les seuls à avoir atteint le numéro 100, même l'Ordinateur Solitaire n'en est qu'à son numéro 73" ou "J'en connais des canards de micro que quand l'informatique sera morte et enterrée depuis longtemps, ils en seront encore au numéro deux" ou encore "Qui veut voyager loin ne doit pas confondre servile catalogue (payant) et journal indépendant". Vous ne verrez pas non plus des jeux de mots laids (qui font les gens bêtes) avec 100, cent, sang ou sans. L'édito comment 100 par "Bon 100 de bon 100, même Her100 ne serait pas au 100" ne sera pas pour aujourd'hui. Bref, pas de bras, pas d'édito, désolé.

édito

Gérard CEGCALDI

LES BONNES RÉOLUTIONS DE L'ÉQUIPE D'HEBDOGICIEL



Suite page 4

BEBETE SHOW

AMSTRAD

COLLARO-PRESIDENT
COLLAREN PRESIDIO

Capturez par de savants calculs, l'ignoble bête qui hante votre grille.

Christophe LAURENT



```

10 REM *****
20 REM *
30 REM * LA BEBETTE *
40 REM *
50 REM * Par *
60 REM *
70 REM * C. LAURENT *
80 REM *
90 REM *****
100 REM -----initialisation-----
110 CLEAR:MODE 0:BORDER 26:INK 0,1
:PAPER 0:CLS:INK 1,13:INK 2,26:PEN
2:LOCATE 4,5:PRINT "BEBETTE - SHO
W"
120 PEN 1:LOCATE 1,10:PRINT "
oulez vous"
130 PRINT:PRINT " les regles"
140 PRINT:PRINT " du jeu ?"
GOSUB 2220
150 MODE 1:INK 0,14:INK 1,0:INK 2,
26:INK 3,6:PAPER 2:PEN 1:CLS
160 IF UPPER(a$)="O" THEN h=10:v=
5:l=n=4:GOTO 290
170 Pres=1:DIM un$(6):un$(1)="unit
es":un$(2)="dizaines":un$(3)="cent
aines":un$(4)="milliers":un$(5)="d
izaines de milliers":un$(6)="centa
ines de milliers"
180 CLS:LOCATE 10,1:PRINT "entree
des DIMENSIONS"
190 PEN 0:LOCATE 5,5:PRINT "Horizo
ntalement " :GOSUB 2210
m=a$:IF ASC(a$)<48 OR ASC(a$)>57
THEN 190
200 LOCATE 24,5:PRINT a$:GOSUB 22
10:PRINT a$:m=m+a$:h=VAL(m$):IF
h>17 OR h<3 THEN 190
210 LOCATE 5,8:PRINT "Verticalemen
t " :GOSUB 2210:v=VAL(a$):LOCA
TE 21,8
220 PRINT v:IF v>6 OR v<3 THEN 210
230 LOCATE 3,13:PEN 1:PRINT "Longu
eur maximale des nombres " :GO
2,25:v+1:PRINT CHR$(207):j(x,y)=20:G
OTO 570
540 j(x,y)=-1
550 IF r(x-1,y)=10 OR r(x,y-1)=10
250 LOCATE 12,17:PEN 1:PRINT "Diff
iculte " :PEN 0:LOCATE 5,20:PRINT
"facile (1)"
260 LOCATE 5,22:PRINT "moyen (2)"
LOCATE 5,24:PRINT "difficile (3)"
:GOSUB 2210:dif=VAL(a$)
270 LOCATE 21,24:PRINT dif:IF dif<
1 OR dif>3 THEN 260
280 FOR i=1 TO 2000:NEXT i:CLS
290 REM -----creation grille-----
310 DIM r(h+1,v+1):DIM j(h+1,v+1):
DIM c(l,n):RANDOMIZE TIME:a=RND
320 PEN 0:FOR y=1 TO v:LOCATE 1,1
+2*y:PRINT y:NEXT y
330 FOR x=1 TO h:LOCATE 2+2*x,1:PR
INT CHR$(x+64):NEXT x
340 PEN 1:FOR y=376 TO 376-v*32:ST
EP -32
350 PLOT 38,y:DRAW h*32+38,y,1
360 NEXT y
370 FOR x=38 TO h*32+38:STEP 32
380 PLOT x,376:DRAW x,376-v*32
390 NEXT x
400 FOR y=1 TO v:FOR x=1 TO h
410 IF i<l AND RND<0.8 THEN i=i+1
:GOTO 440
420 IF r(x-1,y)=10 THEN i=i+1:GOTO
440
430 IF r(x,y-1)=10 AND x>2 THEN r
(x-2,y)=10:i=2 ELSE r(x,y)=10:i=0
440 NEXT x:NEXT y
450 FOR x=1 TO h:FOR y=1 TO v
460 IF r(x,y)=10 THEN 490
470 IF i<l THEN i=i+1:GOTO 500
480 IF r(x,y+1)<10 THEN r(x,y)=10
ELSE r(x,y-1)=10
490 i=0
500 NEXT y:NEXT x
510 IF Pres=0 THEN r(1,1)=3:r(1,2)
=9:r(1,3)=10
520 FOR x=1 TO h:FOR y=1 TO v
530 IF r(x,y)=10 THEN LOCATE 2*x+2
,2*y+1:PRINT CHR$(207):j(x,y)=20:G
OTO 570
540 j(x,y)=-1
550 IF r(x-1,y)=10 OR r(x,y-1)=10
820 IF ASC(a$)=242 AND x=4 AND j(h
,yt)<10 THEN x=h*2+2:GOTO 680
830 IF ASC(a$)=240 AND y=3 AND j(x
,t,yt-1)<10 THEN y=-2:GOTO 680
840 IF ASC(a$)=240 AND y=3 AND j(x
,t,yt)<10 THEN y=2+1:GOTO 680
850 IF ASC(a$)=243 AND x<2*h+1 AND
j(xt+1,yt)<10 THEN x=x+2:GOTO 680
860 IF ASC(a$)=243 AND x=2*h+2 AND
j(xt,yt)<10 THEN x=4:GOTO 680
870 IF ASC(a$)=241 AND y<2*v+1 AND
j(xt,yt+1)<10 THEN y=y+2:GOTO 680
880 IF ASC(a$)=241 AND y=2*v+1 AND
j(xt,1)<10 THEN y=3:GOTO 680
890 IF UPPER(a$)="Y" THEN 950
900 IF UPPER(a$)="D" THEN col=2:G
OSUB 1760:GOTO 1020
910 IF UPPER(a$)="R" THEN PAPER 2
:CLS #1:PRINT #1,"abandon ? ...":G
OSUB 2220:GOTO 2180
920 IF ASC(a$)<48 OR ASC(a$)>57 OR
j(xt,yt)>9 THEN 680
930 PEN 0:LOCATE x,y:PRINT a$:j(xt
,yt)=ASC(a$)-48:PEN 1
940 GOTO 680
950 CLS #1:FOR xb=1 TO h:FOR yb=1
TO v
960 IF r(xb,yb)=10 THEN 1000
970 IF j(xb,yb)=1 THEN 1000
980 IF r(xb,yb)=i(xb,yb) THEN PEN
1:LOCATE 2*xb+2,2*yb+1:PRINT CHR$(
48+r(xb,yb)):j(xb,yb)=10+r(xb,yb):
score=score+1:GOTO 990
985 IF r(xb,yb)+10=j(xb,yb) THEN 9
00 ELSE er=er+1
990 IF j(xb,yb)=10 THEN dr=1:d=33
0:dr=1
1000 NEXT yb:NEXT xb
1010 GOTO 680
1020 REM -----calcul du nombre-----
1040 t=1:IF r(xt,yt)=10 OR ((r(xt-
1,yt)<10 AND xt<>1) AND (r(xt,yt-
1)<10 AND yt<>1)) THEN 1150
1050 CLS #1:PRINT #1:PRINT #1,"de
finition Verticale ou Horizontale
"
1060 GOSUB 2210:IF UPPER(a$)="V"
THEN 1110
1070 IF r(xt-1,yt)<10 AND xt<>1 T
HEN 1150
1080 WHILE r(xt+1,yt)<10 AND xt<h:
xt=xt+1:t=t+1:WEND:DIM n(t)
1090 n=0:FOR i=1 TO t:n(i)=r(xt-i+
1,yt):n=n(i)*10^i+n:NEXT i
1100 GOTO 1160
1110 IF r(xt,yt-1)<10 AND yt<>1 T
HEN 1150
1120 WHILE r(xt,yt+1)<10 AND yt<v:
yt=yt+1:t=t+1:WEND:DIM n(t)
1130 n=0:FOR i=1 TO t:n(i)=r(xt,yt
-i+1):n=n(i)*10^i+n:NEXT i
1140 GOTO 1160
1150 CLS #1:PRINT #1:PRINT #1," le
 curseur doit etre Place au DEBUT
du nombre":GOTO 680
1160 n=n/10
1170 REM -----definition-----
1180 PEN #1,3:CLS #1:PRINT #1,"
CHR$(x/2+63)"-"INT(y/2)" " :
PEN #1,1:IF UPPER(a$)="V" THEN FR
INT #1," verticalement" ELSE PRINT
#1," horizontalement"
1190 PRINT #1
1200 c=0:s=0
1210 IF t=1 THEN FOR i=4 TO 8:df(i
,3)=0:NEXT i:df(10,3)=0:c=1
1220 IF t=2 THEN df(10,3)=0
1230 IF n=6 THEN c=10
1240 FOR i=1 TO (RND(-n-10*x-y)*10
0):aldef=RND:NEXT i:dr=20
1250 FOR DEFN=1 TO 10
1260 aldef=RND:IF aldef<DF(DEFN,3)
THEN GOTO 1280
1270 NEXT DEFN:GOTO 1250
1280 ON DEFN GOSUB 1330,1350,1370,
1400,1430,1510,1570,1600,1630,1670
1290 DF(DEFN,3)=0:IF dr=0 THEN 12
50

```

Suite page 6

LE JUSTICIER



HEP JUSTICIER, SI TU MATRAPES, JE COUCHE AVEC TOI!



ÇA MARCHE TORTUE! C'EST PARTI!



CANON X 07

Suite de la page 3

```

15001 DATA 0,2,4,4,0,4,4,4,4,2,0,1,7,7,7,
7,7,7,7
15002 DATA 0,1,0,0,0,0,5,0,5,1,0,0,0,0,5,
0,0,5,0
15003 DATA 0,2,4,4,0,4,4,0,4,2,4,4,4,0,4,
4,0,4,2
16000 DATA 2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,
4,4,4,4
16001 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
16002 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5,0,0,0,0,0,
0,5,0,0
16003 DATA 4,4,4,4,4,4,0,4,4,4,4,2,4,4,0,
4,4,4,4
17000 DATA 0,0,0,0,0,0,5,0,0,0,0,0,2,0,0,
0,5,5,0
17001 DATA 2,4,4,4,4,4,4,4,4,2,0,0,4,0,0,
4,4,4,2
17002 DATA 1,0,0,0,5,0,0,0,0,1,0,5,0,0,4,
0,0,0,1
17003 DATA 1,0,0,4,4,4,4,0,4,4,4,0,4,4,4,
4,4,4,4
18000 DATA 4,0,0,5,0,5,0,0,5,0,0,4,2,4,0,
4,4,4,4
18001 DATA 4,0,0,5,0,5,0,0,5,0,0,0,1,0,0,
0,0,0,4
18002 DATA 4,4,0,5,0,5,0,0,5,0,0,0,0,0,0,
0,0,4,4
18003 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,0,
0,4,4,0
19000 DATA 2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,0,
0,0,0,4
19001 DATA 1,7,7,7,7,7,7,7,0,0,1,0,0,0,0,
5,5,0,0
19002 DATA 1,0,5,5,0,0,0,0,0,4,4,0,2,4,4,
4,4,0,0
19003 DATA 4,0,4,4,4,0,4,0,4,4,0,0,1,0,0,
0,0,0,4
20000 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,
4,0,2,4
20001 DATA 0,0,5,5,0,0,0,0,0,5,5,0,0,0,0,
0,0,0,4
20002 DATA 0,0,5,0,0,0,0,0,0,5,0,0,0,0,0,
0,0,0,4
20003 DATA 2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,
0,0,0,4
21000 DATA 2,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4,2,4,
4,4,4,4
21001 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,
0,0,0,0
21002 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
21003 DATA 4,4,4,0,4,4,4,4,4,2,4,4,4,0,4,
4,4,4,4
27000 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,0,2,0,4,4,4,4,
4,4,4,4
27001 DATA 4,5,7,5,7,5,7,5,0,1,0,5,7,5,7,
5,7,5,4
27002 DATA 4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,4
27003 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,0,2,0,4,4,4,4,
4,4,4,4
28000 DATA 0,5,0,0,5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,
0,5,0,2
28001 DATA 2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,4,4,4,
0,5,0,4
21002 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,
0,0,0,0
21003 DATA 4,4,4,0,4,4,4,4,4,2,4,4,4,0,4,
4,4,4,4
27000 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,0,2,0,4,4,4,4,
4,4,4,4
27001 DATA 4,5,7,5,7,5,7,5,0,1,0,5,7,5,7,
5,7,5,4
27002 DATA 4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,4
27003 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,0,2,0,4,4,4,4,
4,4,4,4
28000 DATA 0,5,0,0,5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,
0,5,0,2
28001 DATA 2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,4,4,4,
0,5,0,4
28002 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,
0,0,0,0
28003 DATA 4,4,4,0,4,4,4,4,4,2,4,4,4,0,4,
4,4,4,4
32000 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
32001 DATA 2,4,4,4,2,0,0,5,0,5,0,0,0,5,0,
5,0,0,1
32002 DATA 1,0,5,0,1,5,0,4,4,4,0,4,0,4,4,
4,0,4,1
32003 DATA 1,0,4,4,4,0,4,0,4,2,4,0,4,0,4,2,
4,0,4,0
33000 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
33001 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
33002 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
33003 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
34000 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
34001 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
34002 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
34003 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
50000 IFNH=2THENDI=0:DJ=0:NH=0:RETURN
50010 NH=NH+1:IFNH=1THENDZ=DJ:DJ=OELSEDJ
=DZ:DI=0
50020 RETURN

```



AAH! TE FAIRE DES BISOUS PARTOUT! FAUT D'ABORD M'ATTRAPER!



AH! MORDIQUER TES PATTES MIGNONNES



MINI LOGO

Amusez-vous par ces quelques commandes graphiques apparentées au LOGO.

Jean Luc RIVES

Mode d'emploi :

Permet de créer une multitude de formes (dessins, lettres, etc) par l'intermédiaire d'un petit ver de terre qui se déplace sur l'écran. Liste des commandes de base :

- A : avance (avec trace)
- R : recule (efface trace)
- G : tourne à gauche de 90°
- D : tourne à droite de 90°
- S : saute (lève plume)
- T : couleur de la trace
- F : fin (efface l'écran, retour au menu)

```
160 GOTO 250
170 OPTION BASE 1
180 DIM CH(8),CO1(8),P(8)
190 SW0=X=Y=S1=CF=CV=T1=T2=T3=T4=S0=TR=R
J=SA=KEY1=KEY2=KEY3=KEY4=NB=SW1000=SW100
=SW10=SW1=K0=ST=K1=K2=K9=K=J=I
200 W=DM=FM=M=RH=L=RV=CO
210 DIM VV(25),VH(32)
220 CALL CLEAR
230 PRINT "FIN DE PROGRAMME"
240 END
250 CALL CLEAR
260 PRINT "          MINI LOGO"
270 PRINT "-----"
280 PRINT ":::::"
290 PRINT " 1 MINI LOGO"
300 PRINT ":::::"
310 PRINT " 2 DEMONSTRATION"
320 PRINT ":::::"
330 PRINT " 3 FIN"
340 PRINT ":::::"
350 PRINT "-----"
360 INPUT "VOTRE REPONSE ? :":D
370 IF D=1 THEN 440
380 IF D=2 THEN 420
390 IF D=3 THEN 220
400 PRINT "ERREUR: TAPEZ 1, 2 OU 3":
410 GOTO 360
420 D=1
430 GOTO 450
440 D=0
450 DM=1
460 FM=30
470 DATA 1,37,2,2,42,3,3,48,5,4,59,8,9,9
6,9,10,104,10,11,112,11,12,120,16
480 RESTORE
490 FOR I=1 TO 8
500 P(I)=0
510 NEXT I
520 CALL CLEAR
530 S1=0
540 CALL SCREEN(14)
550 FOR I=1 TO 8
560 READ W,X,Y
570 CH(I)=X
580 CO1(I)=Y
590 BR(I)=W
600 CALL CHAR(CH(I),"00FFFFFFFF")
610 CALL COLOR(BR(I),CO1(I),1)
620 CALL HCHAR(I,5,CH(I),3)
630 NEXT I
640 CALL CHAR(64,"00002060FF602")
650 CALL CHAR(91,"")
660 CALL HCHAR(1,9,64)
670 H=24
680 M$="COULEUR ECRAN ?"
690 V=2
700 GOSUB 5450
710 GOSUB 5490
720 I=1
730 J=-1
740 IF D=1 THEN 760
750 GOTO 810
760 J=J+2
770 A$="10101013101311111310101013111111
13101013"
```

```
780 B$=SEG$(A$,J,2)
790 KO=VAL(B$)
800 GOTO 830
810 CALL KEY(5,KO,ST)
820 IF ST=0 THEN 810
830 IF KO=10 THEN 860
840 IF KO=11 THEN 920
850 IF KO=13 THEN 980
860 IF I>7 THEN 810
870 I=I+1
880 CALL HCHAR(I-1,9,91)
890 IF P(I)=1 THEN 860
900 CALL HCHAR(I,9,64)
910 GOTO 740
920 IF I<2 THEN 810
930 I=I-1
940 CALL HCHAR(I+1,9,91)
950 IF P(I)=1 THEN 920
960 CALL HCHAR(I,9,64)
970 GOTO 740
980 IF S1=1 THEN 1110
990 IF S1=2 THEN 1240
1000 IF S1=3 THEN 1370
1010 IF S1=4 THEN 1500
1020 IF S1=5 THEN 1630
1030 CALL SCREEN(CO1(I))
1040 CF=CO1(I)
1050 P(I)=1
1060 M$="COULEUR DU VER ?"
1070 GOSUB 5450
1080 GOSUB 5490
1090 S1=1
1100 GOTO 740
1110 H=1
1120 V=11
1130 M$="COULEUR VER"
1140 GOSUB 5450
1150 CV=CO1(I)
1160 S1=2
1170 P(I)=1
1180 H=24
1190 V=2
1200 M$="COULEUR 1-ERE TRACE ?"
1210 GOSUB 5450
1220 GOSUB 5490
1230 GOTO 740
1240 H=1
1250 V=11
1260 M$="1-ERE TRACE"
1270 GOSUB 5450
1280 P(I)=1
1290 T1=CO1(I)
1300 H=24
1310 V=10
1320 M$="2-EME"
1330 GOSUB 5450
1340 GOSUB 5490
1350 S1=3
1360 GOTO 740
1370 H=1
1380 V=11
1390 M$="2-EME TRACE"
1400 GOSUB 5450
1410 GOSUB 5490
1420 P(I)=1
1430 T2=CO1(I)
```

```
1440 H=24
1450 V=10
1460 M$="3"
1470 GOSUB 5450
1480 S1=4
1490 GOTO 740
1500 H=1
1510 V=11
1520 M$="3-EME TRACE"
1530 GOSUB 5450
1540 GOSUB 5490
1550 P(I)=1
1560 T3=CO1(I)
1570 H=24
1580 V=10
1590 M$="4"
1600 GOSUB 5450
1610 S1=5
1620 GOTO 740
1630 H=1
1640 V=11
1650 M$="4-EME TRACE"
1660 GOSUB 5450
1670 GOSUB 5490
1680 P(I)=1
1690 T4=CO1(I)
1700 H=24
1710 V=2
1720 M$="BEGIN ==>FCTN-5 OU ENTER"
1730 GOSUB 5450
1740 GOSUB 5490
1750 IF D=1 THEN 1790
1760 CALL KEY(5,KO,ST)
1770 IF ST=0 THEN 1760
1780 IF KO=14 THEN 480
1790 RESTORE 5510
1800 CALL CLEAR
1810 CALL CHAR(116,"FOFCFEF3F3FEFCFO")
1820 CALL CHAR(113,"FFFFFFFFFFFFFF")
1830 S0=1
1840 K9=40
1850 CALL CLEAR
1860 CALL SCREEN(CF)
1870 CALL COLOR(11,CV,CF)
1880 CALL COLOR(9,T1,T1)
1890 CALL COLOR(10,T2,T2)
1900 CALL COLOR(12,T3,T3)
1910 CALL COLOR(1,2,CF)
1920 CALL COLOR(2,T4,T4)
1930 CALL COLOR(3,7,16)
1940 CALL COLOR(4,7,16)
1950 CALL CHAR(48,"003C42424242423C")
1960 GOTO 2100
1970 TR=0
1980 IF NB=1 THEN 2020
1990 IF NB=2 THEN 2040
2000 IF NB=3 THEN 2060
2010 IF NB=4 THEN 2080
2020 K9=96
2030 GOTO 2310
2040 K9=104
2050 GOTO 2310
2060 K9=120
2070 GOTO 2310
2080 K9=42
2090 GOTO 2310
```

```
2100 CALL CHAR(117,"183C6666FFFFFFFF")
2110 CALL CHAR(118,"0F3F7FCFCF7F3FOF")
2120 CALL CHAR(119,"FFFFFFFF66663C18")
2130 TR=0
2140 SA=0
2150 SW0=0
2160 SW=1000
2170 K9=96
2180 H=24
2190 V=7
2200 IF SW0=1 THEN 2310
2210 RH=12
2220 RV=15
2230 BH=4
2240 BB=21
2250 BG=3
2260 BD=29
2270 CALL HCHAR(RH,RV,113)
2280 CALL HCHAR(RH,RV+1,116)
2290 SW0=1
2300 GOSUB 3010
2310 IF D=0 THEN 2340
2320 READ KO
2330 GOTO 2360
2340 CALL KEY(5,KO,ST)
2350 IF ST=0 THEN 2310
2360 DM=9
2370 GOSUB 5410
2380 IF KO=65 THEN 2470
2390 IF KO=68 THEN 3940
2400 IF KO=70 THEN 250
2410 IF KO=71 THEN 3560
2420 IF KO=82 THEN 2510
2430 IF KO=83 THEN 2530
2440 IF KO=84 THEN 2560
2450 CALL SOUND(500,110,20,110,20,110,20,-4,0)
2460 GOTO 2310
2470 H=24
2480 V=7
2490 M$="A"
2500 GOTO 2580
2510 M$="R"
2520 GOTO 2580
2530 SA=1
2540 M$="S"
2550 GOTO 2580
2560 TR=1
2570 M$="T"
2580 GOSUB 5450
2590 GOSUB 5490
2600 IF D=0 THEN 2630
2610 READ K1
2620 GOTO 2650
2630 CALL KEY(5,K1,ST)
2640 IF ST=0 THEN 2630
2650 IF (K1<48)+(K1>57) THEN 2770
2660 CALL HCHAR(24,9,K1)
2670 FOR I=1 TO 30
2680 NEXT I
2690 IF D=0 THEN 2720
```

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

Déplacement : ACTION (1 lettre), nombre de pas (2 chiffres) et appui sur ENTER. Exemples :
A01 : avance d'un pas
A13 : avance de 13 pas
R04 : recule de 4 pas (efface la trace)
G : tourne à gauche (90°)
D : tourne à droite (90°)
S15 : saute de 15 pas (sans effacer le dessin)
T02 : change la couleur de la trace et prend la couleur N° 2 lors de la prochaine avance.
L'option 1 du menu donne accès à l'écran 2 pour le choix des couleurs d'écran. Effectuez votre choix en positionnant la flèche devant la couleur désirée et validez par RETURN : FCTN + X permet le déplacement vers le bas, FCTN + E le déplacement vers le haut.

T199 / BASIC SIMPLE



A SUIVRE...

WUMPUS

Participez à ce sport périlleux (et mystérieux) qu'est la chasse au WUMPUS.

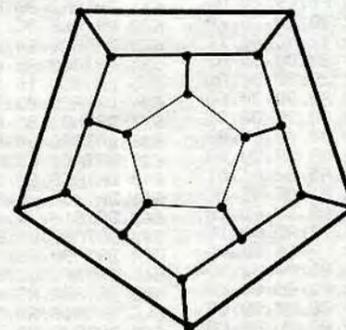
Laurent PERRON

Mode d'emploi :

Lancement en # 0, les ordres possibles sont affichés. Le WUMPUS vit dans une cave de vingt chambres dont chacune possède trois tunnels menant à d'autres chambres (faites-vous une idée de la disposition par le schéma). Pour varier les parties, les pièges sont disposés au hasard. Deux chambres possèdent des puits sans fond dans lesquels il vaut mieux ne pas tomber (vous perdez). Deux

autres chambres abritent des chauve-souris géantes; si une d'entre elles vous attrape, elle vous entraîne dans une chambre au hasard ce qui est plutôt gênant. Notre WUMPUS n'est pas gêné par ces pièges, il possède des pieds ventouses et est beaucoup trop gros pour les chauve-souris. En général monsieur roupille, mais deux choses peuvent le réveiller : votre arrivée dans sa chambre et votre tir de flèche. Une fois réveillé, il peut bouger, rester tranquille ou vous avaler si vous êtes à sa place, ce qui vous en conviendrez est une triste fin. Vous pouvez à chaque tour visiter une chambre, (1-4) indique le nombre de chambres que vous désirez visiter, ou bien tirer l'une de vos cinq flèches. A une case de distance, l'ordinateur vous prévient de la présence d'un WUMPUS par un message significatif.

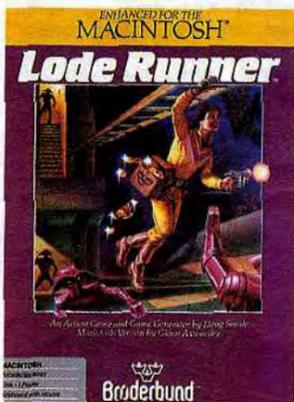
FX 702 P



```
LIST
1 VAC :WAIT 0:PRT
CSR 4:"** WUMP
US **":A0=1:INT
(RAN#20:FOR A
=1 TO 5
2 B=1:INT (RAN#2
0:FOR C=0 TO A:
IF A(C)=B THEN
2
3 NEXT C:A(A)=B:N
EXT A$="ABCDEF
GHIJKLMNOPQRST"
:FOR A=0 TO 5
4 A$(A)=MID(A(A),
1):C$=C$+A$(A):
NEXT A:A6$="BEF
ACH":A7$="BOJCE
L"
5 A8$="ADWAGO":A9
$="FHPBGI":B0$=
"KJQCIK":B1$="J
LRKLM":K=5
6 B2$="LNSENO":B3
$="FNTGQT":B4$=
"IPRQSR":B5$="M
RTOPS":WAIT 25
7 A$=A5$:GSB 39:D
=B:GSB 41:PRT "
VOUS ETES EN":B
:SAC :STAT 20
8 STAT 1:IF SX<24
:A$=MID(SX,1):G
SB 39:A(SX-5)=B
:GOTO 8
9 FOR E=21 TO 23:
FOR F=0 TO 4:IF
A$(F)=MID(E,1)
:GSB 36:F/2
10 NEXT F:NEXT E:P
RT "TUNNELS EN
":B6$:B7$:B8
":B9
11 INP "BOUGER OU
TIRER":R$:IF R$
="T" THEN 26
12 IF R$="B" THEN
11
13 INP "OU ALLER":
F:F=INT (ABS F:
IF SGN (21-F)+S
GM F#2 THEN 13
14 FOR E=16 TO 18:
IF A(E)=F:NEXT
E:IF F#0:PRT "N
ON VALABLE":GOT
O 13
15 SAC :A5$=MID(F,
1):FOR E=0 TO 4
:IF A$(E)=A5$:G
SB 17+E/2:GOTO
SX
16 NEXT E:GOTO 20
17 PRT "CHUTE DANS
UN PUIT":STAT
23:RET
18 PRT "ZAP",ZAP
",UNE CHAUV S
OURIS..":F=1+RA
NB#20:STAT 15:R
ET
19 PRT "IL Y A UN
WUMPUS":STAT 16
:RET
20 A$=A4$:GSB 39:D
=B:GSB 41:$=$+A
4$:A4$=MID(21+R
AN#4,1)
21 IF A4$=A5$ THEN
7
22 PRT "LE WUMPUS
VOUS A EU"
23 PRT "HA HA TU E
S MORT":INP "UN
E AUTRE PARTIE"
,R$:IF R$="N":E
ND
24 INP "MEME PLAN"
,R$:IF R$="N" T
HEN 1
25 $=MID(1,20)+C$:
FOR B=0 TO 5:A$(
B)=MID(B+21,1)
:NEXT B:GOTO 5
26 INP "QUELLE FOR
CE 1/4":F:F=INT
(ABS F:IF SGN
F+SGN (5-F)*2 T
HEN 26
27 FOR E=16 TO 19:
A(E)=E+A:NEXT E
:FOR J=1 TO F:P
RT "CHAMBRE N":
J:
28 INP A(J+15):NEX
T J:E=16:IF ABS
SGN (B9-B7)+AB
S SGN (B8-B6)*2
THEN 27
29 GSB 41:FOR G=21
TO 23:IF MID(G
,1)=MID(A(E),1)
THEN 31
30 NEXT G:A$=MID(2
1+RAN#3,1):GSB
39:A(E)=B
31 A$=MID(A(E),1):
IF A$=A5$:PRT "
LA FLECHE REVIE
NT":GOTO 23
32 IF A$=A4$:PRT "
LE WUMPUS EST M
ORT":GOTO 24
33 D=A(E):E=E+1:IF
E<15+F THEN 29
34 K=K-1:PRT "FLEC
HE ":K:IF K=0:
PRT "PLUS DE FL
ECHE":GOTO 23
35 PRT "RATE":GOTO
20
36 PRT "UN COURANT
D AIR":RET
37 PRT "IL Y A DU
BRUIT":RET
38 PRT "CA SENT LE
WUMPUS":RET
39 FOR B=1 TO 20:I
F A$=MID(B,1):H
EXT B
40 RET
41 $=MID(1,20)+A$(
D/2+5.5):IF FRA
C (D/2)+0:$=MID
(1,23):RET
42 $=MID(1,20)+MID
(24,3):RET
```

GARDEZ VOS LUNETTES DE SOLEIL DIEU REPASSERA PAR LA !

Il paraîtrait que vous n'aimez plus Lode Runner. Dommage ! Vous qui avez acquis un Mac et qui ne disposez que de Macpaint ou Macwrite pour vous éclater voici votre version de LR disponible autrement qu'en version pirate. Le graphisme, bien qu'en noir et blanc, ne gâche en rien la qualité intrinsèque du produit, faut dire que le graphiste de Broderbund sort des studios de Walt Disney. Réjouissez-vous car vous aurez, cette fois-ci, la doc complète et en français pour créer vos tableaux. Sinon, pour tous les autres, il vous faudra attendre encore pour recevoir le troisième LR en trois dimensions.



VOUS M'EMMERDEZ

Je vais tout vous expliquer. Les principes philosophiques, les grands préceptes sociaux, la vie, tout.

Voilà : je suis très énervé parce que Gargoyle Games vient d'annoncer son intention de laisser tomber l'environnement celtique qu'il avait adopté pour ses deux derniers jeux, Tir Na Nog et Dun Darach au profit de l'espace. Oui, désormais, le cadre des jeux de cette compagnie sera l'espace. Vous m'emmerdez.

Si on me dit qu'au fond d'une forêt lointaine, dans un pays reculé sur une planète inconnue il y a un monstre qui dévore tout ce qui passe à portée de crocs, franchement, je m'en fous. Mais alors, complètement. Je n'irai jamais sur cette planète, encore moins dans ce pays et à plus forte raison dans cette forêt. Je m'en fous.

Si, par contre, quelqu'un arrive à me faire croire que si je remets les pieds chez mon boulanger habituel un assassin fou meurtrier sadique va me sauter dessus, alors là, je vous garantis que je ne remets plus les pieds chez le boulanger en question. Parce que c'est proche de moi, parce que c'est une menace directe, parce que j'y croirai.

Pourquoi Spielberg a-t-il tant de succès ? Parce que ses ET arrivent dans une ville banale, rencontrent des gens normaux, se heurtent à des problèmes courants. Ecoutez : un autre monde, un autre temps. Dans le monde de Cryhulisk, la guerre fait rage. Les Fkvfejhg se battent

contre les Hhiyfojæz, qui sont particulièrement cruels. Un jour... Vous avez peur ? Pas moi. Mais maintenant, regardez : On savait depuis 1976 que

UNE BAGUETTE SUP VOUS EMBELLISSEZ DE JOUR EN JOUR MADAME HIIYFOJÆZB

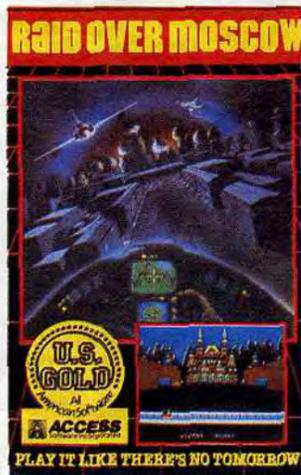


l'Union Soviétique était capable de fabriquer des micros émetteurs de la taille d'une tête d'épingle. L'ambassade des Etats-Unis avait révélé l'affaire en trouvant une certaine dissimulée dans ses locaux (authentique). Mais les autorités militaires des USA viennent de mettre au point un bidule...

Et là ? Les autorités militaires n'ont encore rien déclaré, mais ce n'est qu'une question de temps. Et vous êtes visés, directement. Alors, imaginez un jeu (ou un film, ou un roman) dans lequel le personnage principal (maléfique, bien entendu) est votre voisin du dessus... Compris, les auteurs à la gomme ?

VIVEMENT LE DERBY

Depuis les débuts de la micro-informatique familiale, l'adaptation d'un programme du Commodore sur le Spectrum



pose des problèmes dramatiques. Que ce soit Activision, avec Ghostbusters ou Beamrider par exemple, US Gold, pour Raid Over Moscow ou Beach Head, ou Ocean, avec Daley Thompson's Decathlon, les versions destinées au Spectrum souffrent d'un manque de qualité attristant. Les programmeurs restent bloqués par la gestion des couleurs en haute résolution complètement nulle et les capacités sonores ringardes à souhait. Seuls ont échappé au massacre des titres tels que Bruce Lee ou Zaxxon, logiciels où l'originalité et la richesse intrinsèque traversent intacts les épreuves de l'adaptation. Une seule solution s'offre aux fanatiques de Sinclair : attendre la sortie du Derby (la version 128 K du Spectrum) pour espérer voir enfin des adaptations du niveau des originaux, et pourquoi pas supérieures.

DU RETARD DANS L'AIR

Le 8256, généreusement annoncé dans l'HHHHebdo comme étant déjà dans les stocks d'Amstrad, sans la doc

en français, vient tout juste de prendre le bateau pour arriver sur nos côtes d'ici quelques semaines. La diffusion ne pourra donc pas, de toutes les façons, débuter avant mi-octobre. Si vous êtes vraiment pressés, téléphonez à Amstrad, ils se feront un plaisir de vous donner l'itinéraire du cargo, à votre charge de le rejoindre à la nage !



AMSTRAD A VENDU UN 6128...

Au mois de juillet. Pour le mois d'août les ventes ont décollé de manière sensible : 2600 exemplaires, rejoignant du même coup les scores des 464 (2800) et 664 (2680). Les résultats de la société viennent parallèlement d'être annoncés en Angleterre : pour l'exercice allant du 1er juillet 1984 au 30 juin 1985, un bénéfice de 20 millions de livres a été dégagé. Hum... C'est vraiment beau de voir les jeunes boîtes aligner les zéros dans le positif, parce que les vieilles de leur côté, c'est plutôt dans le négatif qu'elles assurent (80 millions de \$ pour Commodore, 45 millions de £ pour Sinclair...).

ET MOI JE SUIS LE PAPE



UN PETIT SPEED

La cartouche absolue pour le C64 vient de sortir des limbes du cerveau d'un ingénieur de Robcom Limited. La société commercialise depuis quelques

jours une cartouche Turbo 50 qui vous ouvre des perspectives passionnantes : lecteur de K7 dix fois plus rapide, lecteur de disquettes cinq fois plus speed, interface Centronics pour brancher une imprimante autre que celles de Commodore, 16 nouvelles instructions pour disquette et K7 (dont copie de fichier) et un bouton de reset pour permettre aux pirates de s'exprimer pleinement. Cette Rolls de la cartouche vous coûtera 500 balles si les revendeurs ne se sucent pas trop au passage de la Manche.



CP/M PAS MORT ?

JE SUIS PLUS INCONNU QUE TOI D'ABORD ! PROUVE-LE J'AI OUBLIE MON NOM



Deux illustres inconnus, Matmos Limited et Computer Appreciation, proposent actuellement en Angleterre un micro compatible CP/M pour 3000 francs. Le Matmos PC comporte une unité de disquettes et la compatibilité au système d'exploitation sus-nommé, c'est tout. Pour le moniteur, comptez 1000 balles, ce qui vous fait la configuration complète à 4000 francs. Ca ne vous rappelle pas vaguement les prix d'une boîte nommée comment déjà ? Ah oui ! Amstrad.

L'ALLIANCE DES TOCARDS

Jusqu'au mois de mars, MCC avait participé à la compétition concernant le catalogue de softs le plus nul. Depuis près de six mois, nous ne recevons plus de nouvelles de cet importateur basé à Monaco. Nous qui l'avions cru disparu au fin fond d'un casino, le voici qui réapparaît doté d'une nouvelle vigueur : dorénavant c'est Vifi (le spécialiste de la sous-merde pédagogique) qui distribuera les produits du premier sur le territoire français. Encore des intoxiqués de la règle moins par moins égale plus.



AMSTRAD S'AUTOPIRATE

Amstrad n'est pas seulement un fabricant de micro-ordinateurs, c'est aussi un constructeur de matériel HiFi. L'an der-

ser des copies de cassette à cassette à deux fois la vitesse normale. Dernièrement, l'affaire a été saisie devant le tribunal par le PBI, l'équivalent britannique de notre SACEM. La possibilité de faire des copies incite en effet les utilisateurs à... copier. D'où baisse des ventes, d'où manque à gagner du PBI, d'où procès. Mais le juge a décrété que le seul tort d'Amstrad était de vanter trop ostensiblement la faculté de copier dans la publicité. En 1979, j'ai moi-même acheté une platine à double cassette à Londres. Elle ne copiait qu'à vitesse normale. En 1984, Aiwa a eu des problèmes avec le même PBI : son propre lecteur copiait à 4 fois la vitesse habituelle. En fait, c'est pas interdit de copier, mais c'est interdit de copier vite.



LA GROSSE TÊTE

C'est Infogrames qui va bientôt avoir besoin d'un décimètre pour se mesurer le tour de tête : depuis qu'ils ont sorti

deux-trois jeux un peu moins pourris que d'habitude, ils croient être les meilleurs de France du Monde. A preuve : dans la dernière édition d'un canard professionnel anglais, Computer Trade Weekly (exclusivement réservé aux revendeurs, éditeurs de softs et autres fabricants de hard), une pub vante leurs capacités à faire mieux que tout le monde et ce partout, même en Angleterre. Je me marre : Thomas SCHMIDER s'engage même à creuser le tunnel sous la Manche pour améliorer les relations entre nos deux pays. Ca colle, Thomas, vient à l'HHHHebdo j'offre une pelle et je t'emmène au bord de la Manche.



MESSIEURS LES ALIENS, TIREZ LES PREMIERS

La société Imagine fut, à l'ori-



gine, créée sur la base d'une poignée de jeux d'arcade pondus par un jeune talent d'une quinzaine d'années. De ces débuts prometteurs naquit une société qui ne sut conserver son avance sur le Spectrum par manque d'imagination. Aujourd'hui propriété d'Océan, Imagine continue à sortir quelques produits, tous aussi lamentables les uns que les autres. Dernier en date de ce domaine, Zip Zap ne retiendra l'attention que des néophytes du Spectrum. Les habitués de la machine ne supporteront guère la pauvreté du jeu, autant par son graphisme que par son intérêt. La génération actuelle de softs n'autorise plus que rarement de produire des logiciels de ce niveau, heureusement ! Zip Zap d'Imagine pour Spectrum.

LE HARD CASSE GUEULE

WH Smith, un nom que vous commencez à connaître (le deuxième distributeur de hard et de softs en Angleterre), va cesser petit à petit de distribuer du hard dans l'ensemble de ses boutiques. Les revendeurs sont appelés à se spécialiser dans le soft, en particulier pour Amstrad, Commodore et Sinclair. Apple disparaîtra ainsi définitivement des vitrines, ne correspondant à aucune demande Outre-Manche. Actuellement pour plus de 100 boutiques réparties dans le Royaume Uni, seule une cinquantaine continue à proposer des micros. Visiblement, ils en avaient ras le stock !



C'est nouveau, ça vient de sortir

ARRRRRGH! QUE C'EST BOOO...

Vous bénéficierez dans les jours qui viennent de l'indéfinissable bonheur (ou de l'indicible extase) qui consistera à placer dans votre lecteur de cassettes ou de disquettes (au choix, suivant les moyens du bord) *Summergeames II*. Les gars d'Epyx n'ont pas fait les choses à moitié, loin de là. La version pour le Commodore occupe trois faces de disquet-

tes bien tassées, remplies comme des boîtes de sardines... Et il n'y a pas que du vent dedans : les animations vous mettent sur le cul en moins de 3 secondes, la musique est nettement plus meilleure que celle d'avant qui l'était beaucoup plus moins bonne, les épreuves sont dix fois plus rusées, bref c'est génialement génial. Vous hésitez encore ? No problem ! Vous réussissez un bond fabuleux au triple saut, un écran géant au-dessus des tribunes annonce votre nom, votre performance et passe le ralenti de votre bond. Vous rattrapez mal votre cheval après la barrière, il choit et vous vous retrouvez au fond de la rivière. Un petit coup de kayak ou d'escrime pour vous remonter le moral ? Facile ! Vous retrouverez huit nouvelles épreuves, toutes plus réussies les unes que les autres. A posséder dans les secondes qui viennent. Un seul impératif : disposer d'un joystick supra-confortable sinon gare à la galère ! *Summergeames II* d'Epyx pour Commodore et très bientôt Apple.

UN CADEAU LIRE AVEC LES DISQUETTES : LE COUSSIN POUR TOMBER SUR LE CUL



JAMES BOND 64

Dangereusement vôtres, alias A view to a kill sortira en version française le 9 septembre en cassette ET en disquette pour : Oric, C64, Amstrad, Spectrum et MSX (ce dernier ne bénéficiant que de 2 jeux sur les trois, manque de mémoire oblige). Prix des casset-

tes : 150 francs. Prix des disquettes : 200 francs. Comment ? La version disquette ne coûte pas plus que le prix normal + le prix de la disquette vierge ? C'est pas du vol ? Au secours, je veux qu'on me vole, j'ai plus l'habitude d'être traité honnêtement !



ASSOCIATION LUCRATIVE

Amsoft (filiale logicielle d'Amstrad) et US Gold se sont associés pour le meilleur et pour le pire sous le petit nom de Amsoft Gold. Vous aurez bientôt droit à Beach Head, Raid et Bruce Lee pour 169 balles en version disquette.

Amstrad tout seul va sortir aussi un compilateur basic, ainsi que Stuntrider, un programme dans lequel, au guidon d'une moto, vous devrez sauter 12 autobus sans vous viander à l'arrivée. Très dur.



LA FIN DE LA C5

JE RETOURNE CHEZ MAMAN



La C5, cette voiture électrique de Sinclair n'est plus fabriquée depuis quelques jours. En effet, Hoover, le fabricant, a décidé de ne plus commander de pièces tant que les dettes de Sinclair ne sont pas réglées. Rappelons quand même qu'à l'heure actuelle, cette voiture ne coûte que 2400 francs. 10.000 unités ont été vendues, soit le dixième des prévisions.

PLUS VITE QUE LA LUMIÈRE

L'éditeur Holt Saunder a déjà lancé sur le marché anglais un bouquin bourré de programmes et d'astuces en tous genres pour le Commodore 128. Parmi ceux-ci des jeux, des programmes éducatifs et des applications sérieuses fonctionnant soit sous le mode 128, soit sous le mode CP/M. Le bouquin se vend 12,95 livres (140 francs). Que tous ceux qui veulent taper les programmes patientent : le C128 ne sera pas commercialisé en Angleterre avant le 15 septembre !

QUOI ? ATTENDRE LE 15 SEPTEMBRE ?
NON NON ! C'EST TROP DUR !



LE MSX EST UNE FAUTE DE GOÛT EN SOI

Sanyo craque : ses MSX 32 Ko sont bradés à 2290 balles et les 16 Ko à 1990. En plus, ça va tellement mal qu'il propose le dépôt-vente aux revendeurs pour 1544 francs. Ils ont tout compris, les japs. Ils brandent au double du prix de l'Amstrad ou de l'Oric.

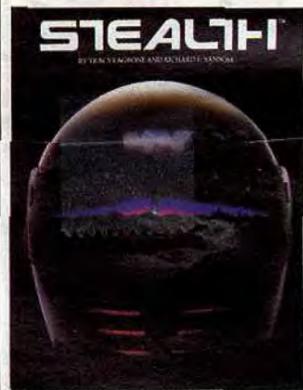
OUI MAIS QUAND ON CRAQUE, C'EST 2 FOIS PLUS FORT



PANPAN ET BOUMBOUM SONT DANS UN AVION

Alors que la révolution des jeux pour micros se poursuit vaillamment, laissant apparaître de subtils mélanges d'action et de réflexion, Broderbund prend son courage à deux mains et sort (enfin) sur Commodore un pur produit d'action. Héritier

d'Axis Assassin par la qualité graphique et sonore, *Stealth* marque un nouveau pas dans l'arcade pure. A bord de votre chasseur, vous devez détruire une tour sur une planète désolée, défendue seulement par des batteries de DCA automatiques et des avions kamikazes. La nullité consternante du scénario s'oublie dès les commandes prises en main : le graphisme extraordinaire, la rapidité des adversaires et l'objectif à portée de vue vos transportent dans un univers manichéen où il fait bon vivre (survivre ?). A travers les cinq niveaux du jeu, vous découvrirez les ruses diaboliques d'un adversaire sanguinaire prêt au suicide pour vous détruire. Un must à côté duquel Mad Max fait figure d'enfant de chœur. *Stealth* de Broderbund pour Commodore, Atari et bientôt Apple.



EFFET SECONDAIRE

CRL sort un jeu d'arcade dont le titre est "Blade Runner". Sur quoi est basé ce jeu, sur "Blade Runner The Movie" ? Non, sur "Blade Runner The Music". En effet, les concepteurs ont préféré s'inspirer de la partition de Vangelis plutôt que du film. C'est un choix, certes, mais il est idiot. C'était la minute subjective du Docteur Scott.

QU'EN PENSE MONSIEUR IDIOT ?



POUCE, POUCE, POUCE !

Les vilains méchants qui laissent en liberté de fausses informations n'ont qu'à bien se tenir : la disquette trois pouces se porte on ne peut mieux. D'après les chiffres, on ne peut plus officiels, du département de l'industrie japonais la 3' remporte un vif succès puisqu'elle représente à elle seule autant d'exportations que l'ensemble des autres disquettes (pour les neuf premiers mois de l'année). Amstrad en consomme à lui tout seul (le grand goulu) près de 300.000 unités par mois, en provenance des deux seuls fabri-

GARÇON ! UN 3 POUÇES !



çants locaux, Maxell et National Panasonic. Ouf ! Remettez-m'en trois pouces, j'ai eu peur.

MERCI !

Philips et Euréka nous ont invités, nous, pauvres journalistes sans cravate, à l'avant-première de "Dangereusement vôtres", le dernier James Bond. Vous savez bien sûr qu'un jeu en a été tiré sur Oric, Commodore, Spectrum, Amstrad, MSX, Enterprise et dans quel-

ques temps sur Thomson et Apple II. Ceci expliquant cela, nous avons donc pu voir ce chef-d'oeuvre kitch que d'aucuns trouvent nul et que moi je trouve très bien. Euréka organisait cette projection en tant que distributeur exclusif en France, mais que venait faire Philips ? Simple : la cassette du jeu est offerte à tous les acheteurs de MSX Philips. C'est un peu embêtant car c'est la plus mauvaise adaptation (elle ne comprend que deux des trois jeux), mais bon, il faut bien que Phiphi vende ses rasoirs à touches. Moi, j'aime bien James Bond ! Même si c'est toujours un savant fou qui veut devenir le maître du monde, parce que j'aime bien les savants fous qui veulent devenir maître du monde. Le programme sera disponible cette semaine.

QUOI ? JAMES BANDE ENCORE ?



WOUA HÉ ! LUI ALORS !

FACE A FACE

Y a pas, mais les combats par micro interposé, ça se pose là comme d'habitude : nettement plus puissant que le reportage en direct sur la guerre au Bantoustan inférieur pendant le journal de 20 heures. Chez Microprose Software, ils

sayer de flinguer l'autre. Ça c'en est de la thérapie de famille, garantie HHHHebdo. En résumé : vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur, à deux l'un contre l'autre, à deux contre l'ordinateur, et à quatre deux contre deux. Chacun des joueurs dirige un avion, changeant au fur et à mesure de l'évolution des combats. Vous passerez ainsi du biplan de 19 jusqu'au chasseur bombardier-contemporain. Pour un appareil donné vous devrez adapter votre pilotage à ses caractéristiques : un appareil récent se dirige en ligne droite avec des demi-tors serrés et des attaques en piqué alors qu'un vieux coucou pourra naviguer entre deux airs à louvoyer, tourner et virevolter. Une psychothérapie assurée : le premier logiciel de jeu adapté aux familles en crise. *Mig Alley Ace* de Microprose Software pour Commodore.



ont bien pigé l'astuce et, quitte à livrer un produit pauvre en graphisme, offrent le plaisir de flinguer son petit frère ou sa maman à grands coups de mitrailleuse dans les réacteurs. Freud n'avait rien compris : rien de tel que de se battre, chacun dans son coucou à es-

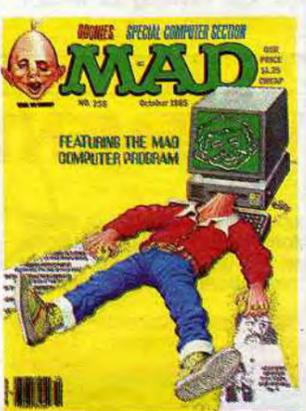
INDICE DES PRIX

Chez Dixons, à Londres, le Commodore Plus 4 se vend 900 francs et on peut acheter un QL à crédit pour un total de 2500 francs en payant 120 francs par mois.



AU VOLEUR !

Ca y est, les journaux de BD se mettent à publier des listings ! Bon, le journaux en question est américain : il s'agit de Mad Magazine, qui fut voici 20 ans un journal général, à l'époque où Harvey Kurtzman, Jack Davis, Bill Elder, Wood Wallace et Will Eisner déversaient leur génie tout au long des pages de cet éminent canard. Depuis, ça a bien changé. C'est devenu plus gentil, plus "bon esprit". Mais là, ce mois-ci, surprise ! Une partie du journal est consacrée à l'informatique. On y trouve des listings pour Apple, Atari, IBM et Commodore (ils dessinent tous la tête d'Alfred E. Neuman, l'égérie du canard, ce petit crétin avec de grandes oreilles), des bandes dessinées sur les ordinateurs, un dictionnaire des mots utilisés en informatique (Menu : ce que vous ne reverrez jamais après avoir acheté un ordinateur, parce que vous serez trop pauvre pour pouvoir mettre les pieds dans un restaurant. Programmes : ce que vous regardiez à la télé avant d'y brancher un ordinateur. Ram : ce qu'on fait devant un ordinateur (adapté). Fenêtres : endroit où



l'on jette les ordinateurs après avoir accidentellement effacé un programme. Chips : genre de saloperie qu'on mange pour ne pas avoir à quitter son ordinateur au profit de la table familiale). Il est très difficile de trouver ce magazine en France. Quelques librairies le possèdent, et à Paris on peut le trouver dans les kiosques de St-Michel et de l'Opéra. En plus, il vaut près de cinquante balles. Ça me rassure, j'ai eu peur de la concurrence.

PCW SHOW DEVANT, SHOW!

Suite de la page une.

d'Enterprise 64 et 128 Ko, plein de softs connus mais mal adaptés, des goodies (chapeaux, badges, autocollants) distribués à tire-larigot et des hôtesses vêtues de shorts "plus short que moi tu meurs". Oui, ils y vont au flan : ils continuent avec entrain à ne pas en vendre.

POMME

Exclusif : la photo de l'unique Apple de l'expo. Il est là pour mettre une imprimante en valeur.



PHOTO DE FAMILLE

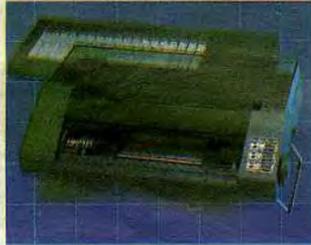
Monsieur et Madame Amstrad étaient présents, bien sûr, avec tous leurs rejetons, le 464 (qui a bien vieilli, le pauvre, mais c'est la vie), le 664 (une santé de fer), le 6128 (qui a une tête à vouloir bouffer tous les autres) et le petit der-

nier, le PCW 8256, qui fait rien qu'à essayer de faire le mariolé en faisant jamais pareil que ses frères. Les petits neveux étaient venus pour l'occasion, comme vous ne les connaissez pas, les voici :

Roger Interface Série :



Georges Imprimante :



Albert Crayon Optique :



Nicolas Synthétiseur De Parole Et Ampli Stéreo :



MON AMOUR !

Aaaaaaatari ! Oui, il est là, il y en a plein partout, sur les étagères,

dans les placards, sur la moquette, sous la moquette, dans la moquette, à côté de la moquette, partout ! Des 520 ST à foison ! Des 260 ST, aussi ! Et un 260 STD, pour faire bonne mesure, celui qui a un drive intégré et 256 Ko de Ram !

Et les softs, attention ! Les premiers commencent à faire leur apparition. Le plus nul d'entre eux est douze fois meilleur que Lode Runner (c'est Mission Mouse, photo ci-dessous) et le plus beau, Psychosis, c'est un petit bonhomme (pas si petit que ça, d'ailleurs, il fait un tiers de l'écran) qui court partout, monte dans les maisons, court dans les rues, fait des dérapages incontrôlés et tout grâce à un joystick habilement branché sur la machine. L'animation est, euh... perfane. C'est un mot nouveau dont la définition est : "définit la qualité d'animation d'un jeu tournant sur Atari 520 ST". Superbe. Il y a déjà plein de tableurs, de feuilles de calcul, d'utilitaires mais toujours pas de basic ni de Gem Write ni de Gem Paint et on ne le répètera jamais assez.



COROLLAIRE

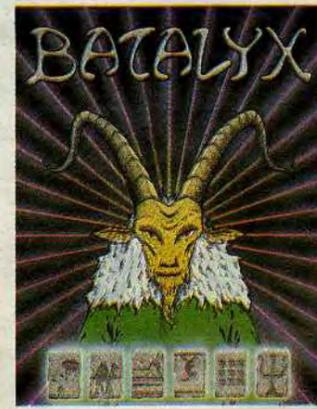
A côté d'Atari, parce que c'est Atari qui l'a présenté sérieusement le premier, le lecteur de disques à laser. Vous savez qu'on peut stocker trois fois l'Encyclopedia Britannica sur un seul disque, et quand bien même vous n'auriez jamais lu cet éminent ouvrage, vous devez

vous douter que ça représente un paquet d'octets. Cinq cent millions, pour être exact. La photo ci-dessous, c'est un CD (habituez-vous, ça veut dire Compact Disc) couplé à un ordinateur. Les images défilent sans cesse et vous pouvez regarder la démo pendant vingt minutes, vous ne verrez jamais deux fois la même image. Merci M'sieur Toshiba.



SOFTGRAMMES DE JEU

Oh, les beaux éditeurs qui étaient là. Oh, surtout l'infernal Jeff Minter et sa boîte Llamasoft, qui vient de sortir (encore) un nouveau produit, qui traite de boucs mutants, comme d'habitude, sur CBM 64, comme d'habitude. J'aime bien Jeff Minter. Son nouveau jeu s'appelle Batalyx. Woh, lui, eh, j'en fais autant.



Microdeal a annoncé son intention de développer sur IBM, notamment un Backgammon et un jeu d'échec, ce qui est stupéfiant d'audace. Passons rapidement. Tout le monde développe sur Amstrad. D'ailleurs, tout va sortir ou est déjà sorti, alors inutile d'annoncer les titres. Vous voulez Kjhgsdfjhgge ? Ca sort dans un mois. Et Xkjds ? Oui, dans deux semaines. Bon, ça va, alors. C'est d'ailleurs assez énervant. Vous passez devant l'échoppe d'un éditeur, vous voyez la pub d'un nouveau jeu : c'est pour Bruzo 64 et Amstrad, ou pour Glandu 128 et Amstrad. Si vous avez un Amstrad, vous avez de la chance.

LE SALON DE L'ANNEE

Il est certain que ce salon est le plus significatif sur le plan micro en Europe. Ceux qui iront au Sicob seront déçus : les organisateurs ont jugé que les petits cons en culottes courtes qui piaillent le long des couloirs en s'extasiant devant des machines à 2000 balles n'étaient pas dignes de leur intérêt. En conséquence, cette année, la micro sera reléguée au Sicob Boutique et le Sicob Boutique au palais des congrès de la Porte Maillot (histoire d'emmerder un peu Micro-Expo) et Dieu sait que le Sicob Boutique, même Porte Maillot, n'est pas en soi propre à susciter les passions les plus déchaînées. Genre, le vrai Sicob sera réservé à ceux qui peuvent prouver qu'ils sont victimes de l'impôt sur les grandes fortunes. Vous savez quelle sera la tendance 85-86 : Sinclair garde la tête hors de l'eau, Amstrad fait comme si il était tout seul, Atari, pendu à une corde, se balance pour avoir l'air d'être confortablement installé, Commodore est soutenu par une armée de fans et le reste se partage les os. Vous savez tout. ■

LE COURRIER DES LECTEURS

Messieurs, lecteur doublement occasionnel de votre hebdomadaire (entendez par là que j'ai lu les numéros usagés que l'on a bien voulu me prêter) j'ai pu apprécier de quelle manière amusante mais bien souvent atroce vous tentez d'assassiner mes

en même temps que tout autre chose.

- Les partitions sont traitées comme des programmes basic. A ce propos, je ne comprends pas du tout votre remarque (suis-je le seul ?) sur leur portabilité impossible.

10 et fin) Une voiture qui a des pneus neufs et pas de moteur est avant tout une voiture qui n'a pas de moteur. Pneus neufs ou pas, elle ne roule pas. Sol sol ré si sol, ré !

Les listings ont été revus et corrigés 4 à 5 fois. anonyme !

HHHH-Ton taux de frappe au clavier : 80%. Ton taux de relecture : 12%. Ton taux d'estimation : 0%. Tous les listings ont été vérifiés à 100%. Tu dois être

BANANES

Toi-MÊME

Réponse à de nombreuses lettres : un arrobas (ou arrobasque), c'est ça : @. C'est joli, hein ? On en mangerait.



FAITES COMME EUX, ABONNEZ-VOUS !



Bulletin d'abonnement page 31

QUI VEUT MON DEULIGNE ?

La reprise de la conception des deulignes, c'est comme la reprise économique : on en parle à long-ueur de temps, on l'annonce, on la dit imminente, mais personne ne se risquerait à prétendre qu'elle est là. Ben faut pas croire que je vais me vanter de ce que les *spécialists* considèrent comme infaisable. Alors vous vous les remuez un peu ces méninges ? Y a que les habitués qui réagissent, c't'un monde ça madame.

Michel DUPORT vous conseille de créer une REM de 23 caractères puis de paker (à partir de l'adresse 16514) les codes suivants. Lancez par le deuligne associé.

Codes machine

16514	TR	04	ED	47	00	FF	00	FF
16520	TR	16	ED	20	EE	05	00	00
16530	TR	16	20	EE	05	00	00	00

Listing ZX 81

```
10 REM
20 RAND USR 16514
```

Laurent GAUTHIER, professionnel de la flemmar-dise, propose un curseur qui maintient éveillé.

Listing Commodore

```
0 DATA 165,206,141,1,212,169,0,141,
4,212,169,33,141,4,212,76,49,234:P
OKE54296,15
1 FORA=0TO17:READQ:POKE49201+A,Q:N
EXT:POKE56334,0:POKE789,192:POKE56
334,1
```

Alain Le GALL uneligne en douceur pour ne pas surprendre par trop son micro.

Listing Apple

```
1 FOR I = 768 TO 799: READ A: POKE I,A: NEXT
: CALL 768: POKE 16386,15: POKE 789,2:
CALL 768: DATA 169,3,160,9,32,217,3,9
6,0,1,96,1,0,17,15,27,3,0,64,0,0,1,0,0
,96,1,0,0,1,239,216,0: HOME: PRINT "M
AINTENANT GRACE A L'UNILIGNE, VA FRIME
RAVEC TON CATALOG INFINI !!!"
```

Arnaud DANASSIE juge l'exactitude horaire comme indispensable. A vous de profiter de sa manie.

Listing Thomson

```
0 CLS:SCREEN0,7,4:LOCATE1,11:INPUT"Heure
,Minute,Seconde":H,M,S:CLS:LOCATE1,11:IN
PUT"H,M,S de la sonnerie":S1,S2,S3:CLS:G
OTO1
1 S=S+1:ATTRB1,1:IF S1=H AND S2=M AND S3
=S THENLOCATE3,12:PRINTUSING"## H ## M
## S":H,M,S:FORI=0TO50:PLAY"OSLSMIP":NE
XT:GOTO1ELSELOCATE3,12,0:PRINTUSING"## H
## M ## S":H,M,S:PLAY"L90P":IFS=60THE
NM=M+1:S=0:GOTO1ELSE1:IFM=60THENH=H+1:M=
0:GOTO1ELSE1
```

Laurent CHAUSSIN vous demande un nom, le vôtre ou celui de votre voisine immédiate. Attention, ne dépassez pas vingt caractères.

Listing Amstrad

```
10 CLS:LOCATE 10,10:INPUT"donnez-m
oi un nom":nom$:PAPER 0:PEN 15:MOD
E 1:chars=LEN(nom$):pixels=chars*8
:x=(639-chars*32)/2:LOCATE 1,1:PEN
3:PRINT NOM$:PEN 1:tx=x:y=220:y2
=398:FOR f=1 TO 8:x2=0:FOR g=1 TO
pixels:IF TEST(X2,Y2)=3 THEN PLOT
X,Y,2:PLOT X,Y-2
20 PLOT x+2,y:PLOT x+2,y-2:x=x+4:x
2=x2+2:NEXT g:y=y-4:y2=y2-2:x=tx:N
EXT f:LOCATE 1,1:PRINT SPACE$(char
s):FOR i=1 TO 2500:NEXT:GOTO 10
```

Frédéric FARGEOT présente un exploit canones-que. Pour réaliser une sauvegarde de la page écran, tapez en mode direct : FSET 650 :CLEAR 100, puis lancez le programme. EXEC 7582 sauve l'écran, EXEC 7562 le rappelle (renouveler si im-perfection). Le début de zone écran (& H1DC0) est stocké en 7566,7567 et en 7586,7587. Pour sauver un second écran, pomez aux adresses ci-dessus la valeur obtenue par (& H1DC0+ 512). Pour une troisième page, la valeur sera (& H1FC0+ 512), etc. La seule limitation : la taille de votre mémoire. Et vian ! Deux softs pour Frédéric !

Listing Canon

```
1 A$="2100E011C01D1AD5CD34E3D123137CFEE2
C818F22100E011C01DD5CD48E3D11223137C
2 A$=A$+"FEE2C818F2":FORI=0TO41:POKEI+75
62,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT
```

Salutations du vendredi.

IN PUBIS REPETITA

Le facteur sonne toujours deux fois

Film de B. Rafelson (1981) avec J. Nicholson et J. Lange



L'ange Olson (pure et radieuse J. Lange) est mariée à un gargarier d'au moins dix ans de plus qu'elle. Autant dire qu'au niveau de la bagatelle, le bistrotier ne bisse jamais le trot,

yé ! Un jour, le shérif de la ville voisine amène un vagabond sortant de prison (Nicholson) pour travailler au restaurant afin d'acquitter sa dette envers la justice. Il trime comme un forcené mais il est souvent dérangé par la belle qui lui fait vite comprendre que cette belle énergie est par trop gaspillée. Sitôt dit "allons équeuter la trique-madame", sitôt fait, plutôt deux fois qu'une, trala yop-la boum boum ! Nicholson nique Olson.

Leurs effusions étant souvent écourtées par la présence du mari, les deux amants décident de l'éliminer en simulant un accident de voiture. La police a beau enquêter, les deux tour-

tereaux sont sûrs de leur coup qui n'est pas prêt d'être tiré... au clair

Rafelson prenait un risque en réalisant un remake du film de Tay Garnett, tiré du roman de J. Mac Cain. Il a cependant réussi son coup, Nicholson est pareil à lui-même, et on ne se lasse pas de regarder J. Lange. Elle est de ces comédiennes, qui moins elles sont vêtues, plus elles sont belles. Le contraire de Bette Davis quoi... M'enfin, nobody's perfect...

Diffusion le 18 à 22h35 sur C+

LE MALE PASSANT

Guy de Maupassant

Film de M. Drach (1982) avec C. Brasseur, J. Carmet, A.M. Philippe et S. Signoret.

Maupassant, auteur classique par excellence, a été très souvent adapté à la télévision et

au cinéma. C'était pas la peine de le sortir de son sarcophage pour faire du sous-Borowczyk ou du super-Hamilton avec les souvenirs et les fantasmes de l'écrivain. Malgré des références à l'impressionnisme, des costumes de la Belle Epoque et une composition superbe de Brasseur, Drach sacrifie l'histoire et le littéraire aux petites culottes, aux porte-jarretelles et autres frou-frous en photographiant des jeunes filles dans des tenues parfois à la limite de l'incandescence. Domage pour les cérébraux, hurrah pour les amateurs de trous de serrure. Choisis ton camp camarade.



Le teint battu, la mine triste et les yeux blêmes, Maupassant n'est plus que l'ombre de lui-même. Atteint de syphilis (le Syndrome Inhérent aux Débats Amoureux du XIX^{ème} siècle), sans cesse perturbé par les parasites (morpions ?) du tout Paris, il part s'exiler à Cannes pour tenter de finir son roman. Afin d'apaiser les crises de plus en plus douloureuses, Maupassant se met à sniffer de l'éther afin d'apaiser le mal. Les vapeurs aidant, l'écrivain libidineux se remémore toutes ses aventures érotiques avant de mourir à l'asiie dans d'affreuses souffrances mentales et physiques.

Diffusion le 16 à 20h35 sur FR3

Lundi 16 Septembre

20h35 C+ : L'IMPITOYABLE (film sportif combatant)
20h35 FR3 : MAUPASSANT (voir article)
20h35 TF1 : LE COUCOU (film inconnu)
20h35 A2 : V n° 2
22h10 A2 : LE JAPON n° 2 (voir article)
22h20 TF1 : ETOILES ET TOILES
23h00 FR3 : THALASSA

Mardi 17 Septembre

20h30 C+ : L'AFRICAIN (film de De Broca)
20h35 FR3 : DERNIERE SEANCE (Georges Sidney)
20h35 TF1 : CE FUT UN BEL ETE n° 2 (redif)
20h35 A2 : LA TRAVERSEE DE PARIS (suivez le guide)
22h05 TF1 : ENTRE CIEL ET TERRE (Jerusalem n° 1)
22h20 C+ : TCHAO PANTIN (voir 99)
22h25 A2 : CINEMA, CINEMAS (LE magazine)

Mercredi 18 Septembre

20h30 TF1 : LE CIEL DU FAUBOURG n° 1
20h35 FR3 : DROLES DE STARS : le rire en boîte
20h35 A2 : TROU DE MEMOIRE (à oublier)
21h00 C+ : MEURTRES SOUS CONTROLE (récompensé à Avoriaz)
21h40 TF1 : ENTRE CIEL ET TERRE (Jerusalem n° 2)
21h55 FR3 : BUFFON NATURALISTE (film docu)
22h10 A2 : DOSSIERS DECAUX : Pierrot le fou
22h35 C+ : LE FACTEUR SONNE TOUJOURS DEUX FOIS (voir article)

Jeudi 19 Septembre

20h35 C+ : FOG
20h35 FR3 : HISTOIRE D'UN JOUR (les grèves de 1947)
20h35 A2 : SARAH (voir CURIOSITES)
20h50 TF1 : LES OISEAUX SE CACHENT POUR MOURIR n° 2
22h10 C+ : EVIL DEAD
22h25 TF1 : INFOVISION
22h35 FR3 : TIBET SUR ARROUX

Vendredi 20 Septembre

20h10 C+ : FOOTBALL (Rennes-Brest)
20h35 A2 : L'ORDRE (voir article)
20h35 FR3 : BRIGADE VERTE n° 6
20h35 TF1 : LE JEU DE LA VERITE : Gerard Depardieu
21h35 A2 : APOSTROPHE: Les protestants
22h10 FR3 : VENDREDI (rock in Russia)
22h20 TF1 : LE REBUS (rebutant)
22h25 C+ : LES COMANCHEROS (voir CURIOSITES)
23h00 A2 : LA VIE CRIMINELLE D'ARCHIBALD DE LA CRUZ

Samedi 21 Septembre

20h35 TF1 : DOM JUAN : Théâtre
20h35 A2 : DEMAIN, C'EST DIMANCHE
20h35 FR3 : DISNEY CHANNEL
22h15 A2 : LES ENFANTS DU ROCK
22h15 FR3 : DYNASTIE
22h30 TF1 : DROIT DE REPOSE
22h50 C+ : MARTIN (horrible)

Dimanche 22 Septembre

20h35 A2 : LE GRAND ECHIQUIER
20h35 TF1 : L'HOMME QUI VOULUT ETRE ROI (voir 99)
20h35 FR3 : MACADAM (variétés avec Adamo)
21h00 C+ : STRESS de J. L. Bertucelli
22h35 A2 : LE METIER D'ECRIRE n° 2
22h30 FR3 : POUR UNE NUIT D'AMOUR (1946) de T. Greville avec O. Joyeux et Z. Fiore

LE DÉSORDRE AMOUREUX L'ORDRE

Série en 4 épisodes de E. Perrier, avec I. Brook, P. Malet, J. Perrin et Mairesse.

Vingt dieux la belle série ! Si maintenant on ne peut même plus se faire des petits plaisirs à éreinter la production télévisuelle, où va-t-on ? M'enfin, puisqu'il me faut encenser, encensons...



Gilbert Villars (P. Malet), jeune moulu du collège duquel il est sorti nanti de neuf prix d'excellence, revient chez son père où il retrouve sa cousine Renée (I. Brook, la fille de Peter), dont il est éperdument amoureux et son frère aîné Justin (J. Perrin). Tout ne baigne pas dans l'huile entre les deux frères. Justin, médecin, bon petit bourgeois, se présente à la députation, alors que Gilbert, anarchiste en herbe, repousse l'établi (-veuillez excuser cette interruption momentanée de la syntaxe due à un arrêt de travail anarchique d'une certaine catégorie des instructions mémoires... nous reprenons immédiatement le fil de notre paragraphe-) l'ordre établi.

Renée ne succombant pas à Gilbert, plus rien ne le retient à la cambrousse. Il part pour Paris, afin de retrouver Gérard C...-anarchiste notoire- lequel va créer une revue littéraire bête et méchante. Une fois éliminé son seul adversaire, Justin peut enfin demander Renée en mariage qui accepte.

Pas de chi-chis inutiles dans la mise en scène, pas de chachas superflus dans le scénario, pas de chow-chows parmi les personnages, des comédiens tout ce qu'il y a de chou. Encore ! Encore ! Crie le téléspectateur le soir au fond de son H. L. M.

Diffusion tous les vendredis du 20 septembre au 11 Oct à 20h35 sur A2.

ERRATUM

Le zombie de service s'est planté dans sa grille précédente. ZOMBIE est remplacé par LE FRUIT DEFENDU, le 15 à 00h00, un film E-RO-TIQUE classé X qui se laissera croquer aussi le 17 à 01h45 et le 20 à 03h00, le tout sur Canal +.

MOSHI, MOSHI

Le Japon

Série documentaire sur le Japon, les nippons, leurs nippes, leurs nappes...

L'aventure humaine, l'exotisme, la science-fiction, c'est bien sur A2. Non pas à 20h35 avec V comme les autres programmes télé vous l'affirment, mais à 22h00 avec cette coproduction internationale (France-Italie-Belgique-Japon). L'extra-terrestre, un concept occidental, se caractérise par une apparence bizarre et un comportement incompréhensible; le japonais répond parfaitement à cette définition. Non seulement il agit, s'agite réagit de manière étrange et pousse des cris inarticulés mais de plus, placé au milieu d'un échantillon humanoïde, on le reconnaît aisément à ses lunettes et à son reflex.



Comment peut-on être Nippon ? Tel est le propos de ce

feuilleton qui alliant un texte intelligent à une iconographie somptueuse nous entraîne dans l'archipel du Soleil Levant à travers 5 périodes décisives de son histoire.

- 1- L'invasion de Bouddha
- 2- Les barbares européens
- 3- L'isolationnisme
- 4- L'ouverture Meiji
- 5- Etre Nippon aujourd'hui

La série s'intitule le Rêve et l'Histoire parce qu'elle illustre les chocs culturels successifs à travers lesquels le peuple japonais s'est façonné. Clair, intelligent, fouillé et pédagogique, de la vraie téloche culturelle.

Diffusion le lundi vers 22h00 sur A2 du 9 septembre au 7 octobre.

curiosités :

LA DERNIERE SEANCE : Georges Sidney

Tiens un réalisateur méconnu et qui aurait pu le rester.

La Reine Vierge (1953) : la vie édifante d'Elisabeth 1ère. Avec une distribution éclatante

LES COMANCHEROS

Dernier film (1961) de Michael Curtiz avec John Wayne et Lee Marvin.

Les Comancheros troquent de l'alcool et des armes contre des chevaux volés par des Comanches. Cutter (J. Wayne) et Regret (S. Whitman), mem-

qui sauve le film de l'anonymat : Jean Simmons, Stewart Granger, Deborah Kerr, Charles Laughton, Léo G. Carroll et Dawn Adams.

Show Boat (1951) : grandeur et décadence d'une chanteuse au sang noir dans le Mississippi des années 1890. Pour Ava

bres des Texas-Rangers, vont détruire le repaire des trafiquants, sans regrets et sans cutters.

Encore des flics qui confondent nettoyage et extermination, ça pète de tous côtés, les cadavres s'amoncèlent, les montagnes s'écroulent et nos héros sont toujours debouts.

Diffusion sur C + le 20 à 22h25.

Gardner poussant la chansonnette en V. O.

Le meilleur film de la soirée est... Le cirque des puces de Tex Avery, 5 minutes de délire cartoonnesque à 22h40.

Diffusion le 17 à 20h40 sur FR 3.



Photo C+

SARAH

Film de M. Dugowson (1983) avec J. Dutronc, G. Lazure, H. Bennent et L. Massari

Le film dans le film : voilà un thème classique. Un agent d'assurance (Dutronc) vient enquêter sur un tournage,



suite à l'incendie du décor. Il rencontre tous les membres de

l'équipe et surtout la comédienne principale (Lazure) qui avait disparu.

L'ambiance étrange qui règne dans ce film est principalement due à la très belle photographie de J.F. Robin et aux très beaux décors. Bref, dur pour la tête, mais beau pour les yeux.

Diffusion le 19 à 20h35 sur A2

B.D!

ebdito

Regardez comme certaines semaines tout s'enchaîne bien. Libérateur rend hommage à Hugo Pratt en empalant la tête sanguinolante de Corto Maltese sur un pieu. La même semaine, c'est un bison qui subit le même sort sous la plume de Ramaïoli. Voilà une page à thème bien torchée. Pour les autres albums, point de thème, mais on ne peut pas gagner à tout les coups,

n'est-ce pas, lecteur aimé ? Et puis vous avez un nouveau Blueberry cette semaine, il ne faut tout de même pas en demander trop, lecteur exigeant ! Remarquez avec vos jolis yeux que "Salut la promo" refait son apparition après de longues vacances, prêtez-vous au jeu, lecteur payant !

Milou

INDIEN CAMENBERT

Tout français, Durand le scénariste (presque Dupont), le dessinateur Ramaïoli (Ah, l'aïoli, toute la Provence), l'éditeur (Glénat), le papier de bonne qualité, les

L'indien français, gentil blondinet binoclard, vit avec les Oglalas et fait donc partie du peuple Sioux, d'où le titre de la série. Dans cette aventure, il participe avec ses frères et deux tuniques rouges à la poursuite de quelqu'un ou de quelque chose qui arrache la tête des bisons et des pumas pour leur bouffer le foie et le cœur. Cru ! Je dis "quelqu'un ou quelque chose" pour ne pas vous dévoiler la fin car, voyez-vous, il y a dans cette histoire un suspens. Hé oui, un suspens avec une vieille histoire d'indiens et de tuniques rouges, ça c'est du bon album français à la portée de tous, sain et pas dérangeant. Ca repose ! Scénar, dialogues, couleurs sans reproche, pour le dessin c'est un peu juste, Ramaïoli doit avoir des problèmes de digestion, c'est normal avec tout cet ail.

Le chasseur de Solitude, une aventure de l'indien français de Ramaïoli/Durand chez Glénat. 38 foies de puma.



couleurs potables, la couverture cartonnée, le prix raisonnable (38 francs) et même le héros : "L'indien français".

BD-PARADE

TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
HISTOIRES A LA CON	CARALI	16
DOCTEUR VENTOUSE	BRETECHER	16
GLAMOUR BOOK	LIBERATORE	16
CE QUI EST EN HAUT	MOEBIUS	15
CHEZ LUCIEN	MARGERIN	15
CLARKE ET KUBRICK	FONT	15
CARAGAL	PAAPE	15
HANS	ROSINSKY	15
DESTIN FARCEUR	PTILUC	15
REGLEMENT DE CONTES	TAFFIN	15
LES DEMONS DU MISSOURI	CHARLIER/WILSON	15
LOVE TO TEN	CRUMB	15
L'OMBRE QUI TUE	DODIER/MAKYO	15
NATHALIE	DE BOER	15
JE VEUX RETOURNER A PECS	FRANZ	15
GUERRES FROIDES	SCHULTHEISS	14
SANG D'ARMENIE	CLAVEVIDAL	14
GWEN D'ARMOR	ROUGE	14
LES DESSOUS DE LA VILLE	MASSE	14
MARVIN	ARMSTRONG	14
LE JEUNE ALBERT	CHALAND	14
UGAKI	GIGI	14
COLOMBO	ALTAN	13
FONDU ENCHAINE	DELINX/GODARD	13

CORTO GRUYÈRE

Après les récents "Baston Labaffe" et "Rocky Lucke", plagiat de Gaston et de Lucky Luke par une bande de dessineurs fran-



çais, c'est au tour des Italiens de suivre cette curieuse mode qui consiste à faire mal ce que

fait bien un auteur célèbre. Quand les auteurs copieurs sont célèbres, la valeur anecdotique du procédé peut séduire mais dans le cas de "Dedicaded to Corto Maltese", 70 % des dessinateurs italiens sont inconnus du public français, cet album étant déjà à moitié intéressant, il ne lui reste donc plus que 30 % des 50 % d'intérêt, soit 15 %. L'album coûtant 69 francs, vous n'en avez donc que pour 10 francs 35, donc ne l'achetez pas. Mathématique, mon cher Corto.

Ce sidi, pour les collectionneurs, quelques précisions : Crepax, Libérateur, Micheluzzi ont fait UN dessin (un seul), Moebius bâcle trois pages, Manara pond trois autres pages (sans vierges en chaleur) et maître Pratt nous gratifie de trois pages en couleurs de crochards sans intérêt. C'est Kesselring, l'éditeur suisse, qui nous publie ça sur du beau papier glacé, comme à son habitude. Fin du sidi.

Dedicaded to Corto Maltese par un collectif macaroni chez Kesselring. 69 parmesans.

Je ne comprends pas. Il y a un type qui a créé des personnages, un autre qui les a dessinés, un troisième qui a fait le scénario et un quatrième qui a fait les couleurs. Quatre. Ils s'y sont mis à quatre.

Et pourtant, c'est le scénario de "Les 7 boules de cristal", le dessin de "Les 7 boules de cristal", les personnages de "Les 7 boules de cristal" et les couleurs de "Les 7 boules de cristal". Si vous achetez, vous avez intérêt à aimer Tintin, et en particulier "Les 7 boules de cristal".

Non, c'est pas vrai. Le dessin est aussi pompé sur Hugo Pratt.

LE MYSTERE GUIGNOL de GUILLOT et WINTZ chez HACHETTE, 33,30 boules de cristal.



LOGIQUE

Marvin, c'est le Mafalda américain. Comme Mafalda était le Snoopy chilien, on reste en Amérique, tout va bien.



Aux Etats-Unis, la bande dessinée n'est pas aussi développée qu'en France. Eh oui, nous

sommes l'un des principaux pays producteurs de bd. Le saviez-vous ? Alors, là-bas, ils passent leur temps à faire des "strips", ces histoires en trois images.

C'est rigolo. Marvin, c'est un bébé qui fait rien qu'à faire des trucs que les bébés font d'habitude.

Exemple : Marvin joue avec une calculatrice. Papa arrive et dit "Mais ce n'est pas un jouet !" et Marvin pense "Ah ! C'est pour ça que je n'arrivais pas à avoir une partie gratuite !"

Autre exemple : la grande fille dit à la mère "Vous ne devriez pas accéder à tous les désirs de Marvin. Je redoute les conséquences sur son comportement". Et on voit Marvin habillé en Napoléon.

Il vaut mieux le lire petit à petit, sinon on risque une indigestion. Mais c'est pas mal.

MARVIN de TOM ARMSTRONG chez DISTRIMARK, 35 strips.

CUL TRISTE

Ca s'appelle "Billie and Betty" mais ça aurait aussi bien pu s'appeler "Tenon et Mortaise", "Bite et Trou" ou "Du moment qu'il y a du cul chirurgical, les gros cons et les beaufs vont acheter, c'est déjà ça de pris". C'est mal dessiné, le scénario

n'existe pas et les dialogues n'ont que peu de rapport avec les dessins. A part ça, c'est du cul, rien que du cul, mais du sale et du triste, du porno, du maso, du sado, du scato, du pédo et du géronto. Excitant et bandant comme une opération chirurgicale. Si vous aimez ça, achetez plutôt un bon livre porno dans votre sex-shop habituel.

GOOD LORD, GOOD LORD, MAIS C'EST UN BLUEBERRY

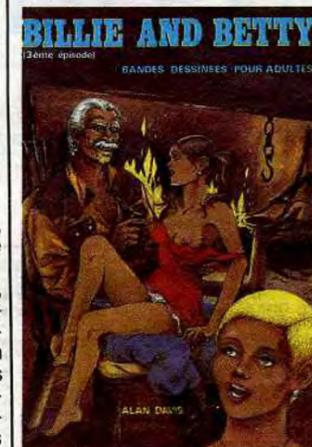
C'est le 25ème Blueberry. C'est le 4ème Blueberry. Non, je ne suis pas malade, cet album est effectivement le 25ème paru et



vous ne pouvez pas ne pas l'avoir dans votre collec'. C'est aussi une vieillerie qui n'avait pas été éditée et qui correspond

au 4ème album de la série, juste après "Un yankee nommé Blueberry" et "Cavalier bleu". Bloody hell, c'est du Blueberry, les dessins de Wilson et les dialogues de Charlier vous emportent dans l'Ouest, le vrai. Damn it, des renégats. Good Lord, des décors superbes. Hell, des batailles rangées. Damn it, des explosions. Good Lord, des morts partout. Damn it, un scénario passionnant. Hell, sauf la fin en queue de poisson. Damn it, poisson texan, of course. Damn it, ça gonfle toutes ces Damn it d'onomatopées ricaines de Good lord de hell. Damn it, mais c'est, Damn it, du Blue, damn it, berry. Comment dirais-je ?... Damn it !

Les démons du Missouri, une aventure de Blueberry, scénario et dialogues de Jean-Michel Charlier, dessins de Colin Wilson, mise en couleurs de Janet Gale. 35 bâtons de dynamite en travers la gueule, Damn it.

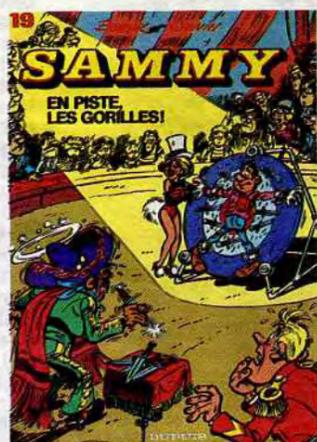


Message personnel : Alan Davis, l'auteur de cette merde, ne s'appelle pas Alan Davis, il dessinait dans les années 77-78 dans un journal bien connu un autre personnage, sans rapport avec ces horreurs et il ferait bien de s'y remettre, on achèterait bien des planches à l'hebdo. Fin du message personnel, ne comptez pas sur moi pour vous donner le vrai nom d'Alan Davis, je critique les albums, pas la vie privée des auteurs, je ne suis pas Manoeuvre.

Billie and Betty d'Alan Davis chez CAP. 45 remèdes contre l'amour.

BEUARK !...

L'album est pas mal, le titre n'est là que pour faire un jeu de mots avec le nom de l'auteur. Rigolo, non ? J'ai trouvé ça tout seul, et je suis bien content. C'est le 19ème album de la série des Gorilles, qui dure depuis un certain temps déjà. On ne le redira jamais assez, Cauvin est l'un des scénaristes-piliers-vedettes de Spirou, parce que son humour est à la fois gentil, instructif et pas méchant, bien qu'agréable quoique sympathique. Vous l'avez compris : c'est pas du vitriol. C'est très bien pour se rappeler du bon vieux temps où on était même et où on avait du mal à comprendre des mots du style "bite" ou "vagin". Donc, il n'y en a pas. Donc, c'est facile à lire. Ecco.

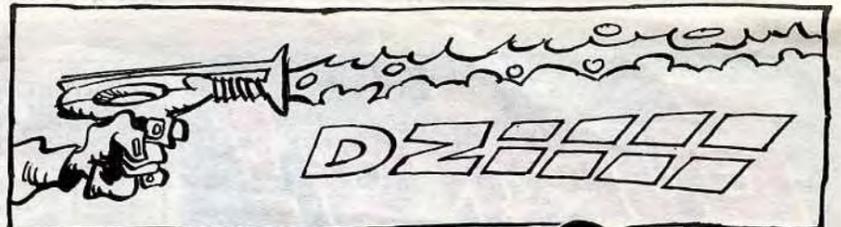


EN PISTE LES GORILLES de BERCK et CAUVIN chez DUPUIS 33 ans que ça dure.

SALUT LA PROMO!

VOIR PAGE 19

LA RAPIDITÉ DU BANNI



GRANDE VENTE DIRECTE D'USINE AUX PARTICULIERS

MICRONIQUE **hector/**
61, rue Fernand Laguide, 91100 CORBEIL-ESSONNES
Tél. (6) 088.35.58 (à 300 mètres de la gare de VILLABÉ)



PRIX PUBLIC 1290 F UNIQUE

Profitez des PRIX EXCEPTIONNELS sur la gamme des

VALABLE JUSQU'AU 31 DECEMBRE 1985

CE MODELE COMPACT EN 16K avec 3 logiciels - Basic Résident - 2 poignées de jeux - Manuels. Le tout superbement présenté dans un joli coffret. POUR VOS CADEAUX STOCK LIMITE - LIVRAISON SOUS 48 H.

micro-ordinateurs **hector/**

L'ordinateur personnel français
Imprimantes Moniteurs Périphériques

GRANDE VENTE organisée par la Société MICRONIQUE dans son usine à CORBEIL

Egalement à Paris dans la MAISON D'HECTOR 14, rue de la Folie Régnault 75011 PARIS. Tél.: (1) 356.31.90 Métro: Voltaire, Philippe-Auguste, Charonne

Des ordinateurs familiaux de très haute qualité à des PRIX CONSTRUCTEUR Garantie constructeur Une occasion à ne pas manquer!

• HECTOR LOISIRS PLUS - 48 K + moniteur N/B interfacé
PRIX PUBLIC 3190 F

• HECTOR LOISIRS PLUS - 48 K + moniteur couleur CM 14-36 cm
PRIX PUBLIC 4490 F

• HECTOR HRX 64 K FORTH et BASIC + moniteur couleur CM 14-36 cm
PRIX PUBLIC 5490 F

BON DE COMMANDE
LIVRAISON IMMEDIATE PAR SERVICE EXPRESS

à renvoyer à **hector/**
Service commandes
B.P. 91 - 91100 CORBEIL-ESSONNES

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code postal _____
Localité _____

Téléphone domicile _____ indicatif
Téléphone bureau _____ indicatif

Type d'appareil BR HR HRX

Quantité	Désignation	Prix unitaire	Total
TOTAL (A)			
+ PORT EVENTUEL (B)			
30,00 F pour commande inférieure à 1 000 F			
MONTANT A RÉGLER (A + B)			

Je choisis de payer :

Par chèque ci-joint à la commande, à l'ordre de MICRONIQUE

Au transporteur, contre remboursement, frais en sus

Pour facilités de paiement, nous consulter

DATE _____ SIGNATURE _____

ATTENTION LES YEUX!

Eureka Moniteurs et Interfaces vidéo pour la micro-informatique.



MC14 : 2750 F.
OR14 : 2750 F.
HR14 : 3600 F.

Moniteurs
L'affichage pour un micro-ordinateur exige 2 qualités majeures : définition d'image (contraste, saturation des couleurs, stabilité et absence de scintillement) et compatibilité, qualités impossibles à réunir avec un téléviseur, même d'excellente qualité. EUREKA a conçu, mis au point et fabriqué une gamme de moniteurs adaptés à la plupart des micros : Le MC 14 est un moniteur moyenne résolution. Il accepte les signaux de la plupart des micros, possède un circuit son et un mode monochrome vert pour l'affichage de texte. Le HR14 est destiné aux applications haute résolution (660 x 500 points).

Interfaces
Si vous n'optez pas pour la solution moniteur, vous aurez souvent besoin d'une interface pour brancher votre ordinateur sur tel ou tel téléviseur. Les interfaces EUREKA sont susceptibles de résoudre la plupart de vos problèmes de branchements de micro-ordinateurs, avec la meilleure qualité d'image possible dans ces conditions.

Compatibilité directe :
MC14 : APPLE II avec carte RVB, APPLE 2C, ATARI Pal, Commodore 64 et VIC 20, DRAGON, EXCELVISION, HECTOR, LASER 3000, SPECTRUM, THOMSON T07 et M05, MSX et tous les ordinateurs disposant d'une sortie sur prise PERITEL.
HR14 : APPLE avec carte HR, IBM PC et compatibles, SINCLAIR QL et les ordinateurs haute résolution possédant une sortie sur prise PERITEL.
OR14 : ORIC 1 ET ORIC ATMOS

Eureka Informatique

Fournisseur Officiel de l'Education Nationale pour l'opération "INFORMATIQUE POUR TOUS"

39 Rue Victor Massé 75009, PARIS
Tél. (1) 281 20 02 TLX. 649 385 F

Interface	Entrée	Sortie	Prix
P6010	Peritel	UHF Couleurs	495 F.
P6015	Peritel	UHF Noir et Blanc	
	Vidéo Secam	UHF Couleurs	295 F.
P6020	Vidéo PAL	Peritel	495 F.
P6030	Vidéo PAL	Vidéo Secam	790 F.

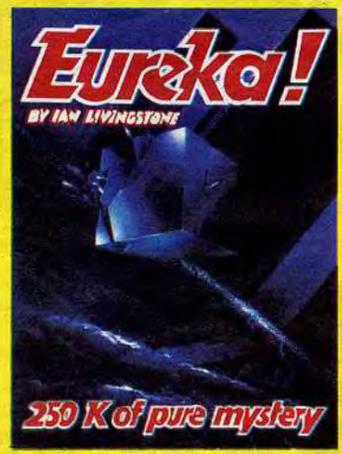
M _____
Rue _____
Code _____ Ville _____
désire commander les matériels suivants :

Qté	Désignation	Prix

Ci-joint mon règlement de _____ Par _____

Eureka!

Personne n'a encore trouvé!



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

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

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

M.....
Adresse.....
CodeVille

désire recevoir la cassette du jeu EUREKA pour :

Commodore 64 Spectrum.

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

PHILIPPE ELECTRONIQUE

- TOUS LES MINI ET MICRO ORDINATEURS A PRIX PLANCHER
- spécialiste AMSTRAD et MSX.
- Tous logiciels FRANCAIS et IMPORT.
- INITIATION GRATUITE.
- Vente aux REVENDEURS.

MINI ET MICRO ORDINATEURS

11 rue de Lalande (angle 41 cours Pasteur)

BORDEAUX

Tél: 56/31.45.82
56/91.04.64.

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

Directeur de la Publication
Rédacteur en Chef: Gérard CECCALDI

Directeur Technique:
Benôite PICAUD

Rédaction:
Michel DESANGLES
Michaël THEVENET

Secrétariat:
Martine CHEVALIER

Dessins:
CARALI

Editeur:
SHIFT Editions 160, rue Legendre 75017 PARIS

Distribution NMPP
Publicité au journal

Commission paritaire 66489
RC 83 B 6621

Imprimerie:
DULAC et JARDIN S.A. Evreux

GENIAL!

GAGNEZ UNE CROISIERE SUR LE NIL AVEC NO MAN'S LAND

SICOB BOUTIQUE
STAND 150
23 au 28 septembre

INNELEC

CASIO

l'anti Zéro!



Fx-82
Fx-180P



Les points de vente CASIO spécialisés "entrée scolaire", sont signalés en vitrine par ce panneau.



Fx-82 : SCIENTIFIQUE 52 fonctions dont statistiques.

Fx-180P : SCIENTIFIQUE PROGRAMMABLE 75 fonctions dont arithmétiques et intégrales. 7 mémoires et 38 pas de programme (permanents).

AGENT EXCLUSIF NOBLET SA - Vente en papeterie et magasins spécialisés. CATALOGUE sur demande contre 2 timbres à 2.20 F. CASIO - 178 rue du Temple - 75139 Paris cedex 03.

DANGEREUSEMENT VÔTRE



Le jeu sur micro-ordinateur.
3 jeux d'aventures-arcade à un rythme échevelé dont VOUS êtes l'acteur principal!

Versions pour : COMMODORE 64 (C-D) ORIC (C-D) AMSTRAD (C-D) SPECTRUM (C) au prix de 150 F (cassette) 200 F (disquette)
En préparation : MSX (C) APPLE II (D) ENTERPRISE (C)

ALBERT R. BROCCOLI Présente
ROGER MOORE
dans l'œuvre de IAN FLEMING
JAMES BOND 007
DANGEREUSEMENT VÔTRE

COPYRIGHT DANJAK S.A.
ALL RIGHTS RESERVED

Version française distribuée en exclusivité par :

Eureka Informatique
39 Rue Victor Massé
75009. PARIS

Tél. (1) 281 20 02 TLX. 649 385 F

En vente chez votre distributeur habituel ou en retournant le bon ci-dessous à EUREKA INFORMATIQUE.

M. Rue. Code. Ville.
Desire recevoir le jeu "DANGEREUSEMENT VOTRE" sur l'ordinateur pour cassette - disquette (rayer la mention inutile) ci joint mon règlement de par

SALUT LA PROMO!

Vous avez vu cette rentrée, mes enfants ? Milou est complètement saturé, il croule sous des tonnes de bd ! Qu'est-ce qu'il va avoir, cette semaine, le bon lecteur, avec son nouveau Blueberry qu'il va commander en nous donnant son bel argent ? Il va avoir un poster en couleurs signé Giraud ! Le vrai, l'authentique, le seul Giraud ! On l'applaudit ! Mais il y a mieux ! Parmi les 24 albums déjà parus, vous pouvez en commander 2. Et là, paf ! Un autre poster. Vous en commandez 4 ? Et encore un ! Tous différents, en plus ! Si vous commandez les 24 plus le dernier, vous aurez une magnifique collec' de 13 posters. Et les petits sous ? Combien en donne de petits sous ? On donne 35 francs + 6 francs de frais de porc par album. Et le poster, gratos, au lieu de 30 balles, quand même ! Et en plus, à partir de 4 albums, le porc est sain ! Pardon, le port est gratuit !

Vous détestez votre libraire ? Bravo ! SALUT LA PROMO est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. Comment faire ? Prenez les prix de la liste ci-contre, ajoutez 6 francs de port par album et renvoyez-nous le bulletin jaune avec votre paiement. Attention, à partir de 4 albums, le port est gratuit.

TRAGIQUES DESTINS	49,00	LOVE TO TEN	95,00
FOLIES ORDINAIRES	69,00	L'OMBRE QUI TUE	33,00
HISTOIRES A LA CON	46,00	NATHALIE	40,00
DOCTEUR VENTOUSE	45,00	JE VEUX RETOURNER A PECS	33,50
GLAMOUR BOOK LIBERATORE	215,00	GUERRES FROIDES	49,00
CE QUI EST EN HAUT	35,00	SANG D'ARMENIE	56,00
CHEZ LUCIEN	30,00	GWEN D'ARMOR	38,00
CLARKE ET KUBRICK	38,00	LE MYSTERE GUIGNOL	33,30
CARAGAL	33,50	L'INDIEN FRANCAIS	38,00
HANS	33,50	DEDICATED TO CORTO MALTESE	69,00
DESTIN FARCEUR	64,00	BILLIE AND BETTY	45,00
REGLEMENT DE CONTES	34,00	EN PISTE LES GORILLES	33,00

Bon de commande

Envoyez-moi le nouveau Blueberry qui porte le titre enchanteur de "Les démons du Missouri". N'oubliez pas mon poster gratos. Magnez-vous le train. Je casque 35 balles plus les 6 balles des peuteuteu.

Envoyez-moi ... albums de Blueberry déjà parus. Oubliez pas, etc. etc. Et je joins ... x 35 francs + le port si il y en a moins de 4 (attention, le tome 15 vaut 46 francs, parce qu'il est mieux que les autres).

Je voudrais un/des albums de la liste ci-contre. Je paie rubis sur l'ongle mais vous ne m'aurez plus.

Eh ben non, finalement, je ne veux rien. Par contre, si vous m'envoyez votre luxueux catalogue, ça me ferait très chaud dans la moëlle épinière.

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal+ ville :

Envoyer ce bon à : IMPRESSIONS 3 Impasse du Colombier. 95230. SOISY.

PUB
Tous LES MERCREDIS A 14H DU MAT, C'EST MIDNIGHT BEURK L'ÉMISSION DU DOCTEUR PAUL (CARALI) SUR 988 FM (98.8M6z)
LIGNE OUVERTE!
ZIKA

LES SUPER NOUVEAUTÉS DE LA RENTRÉE SONT ARRIVÉES!

COMMODORE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON MO 5
ORIC • ATMOS • ZX 81 • MSX • APPLE II • ATARI

10 MEGATONNES 115 F	BATTLE FOR HONOUR (D) 105 F	BASEC STORM (F) 105 F	TECHNICAL TOM 105 F	WIDE OFFICE 105 F	MELANOMAN 125 F
A NEW TO HELL 115 F	BATTLE FOR HONOUR (F) 105 F	BATTLE FOR HONOUR (F) 105 F	THE GREAT ESCAPE 125 F	WARRIOR DELTA 105 F	DRAGON DELTA (F) 105 F
ADVENTURE QUEST 125 F	CONQUEST OF THE 105 F	CONQUEST OF THE 105 F	THE GREAT ESCAPE 125 F	WARRIOR DELTA 105 F	DRAGON DELTA (F) 105 F
ADVENTURE QUEST 125 F	CONQUEST OF THE 105 F	CONQUEST OF THE 105 F	THE GREAT ESCAPE 125 F	WARRIOR DELTA 105 F	DRAGON DELTA (F) 105 F
ADVENTURE QUEST 125 F	CONQUEST OF THE 105 F	CONQUEST OF THE 105 F	THE GREAT ESCAPE 125 F	WARRIOR DELTA 105 F	DRAGON DELTA (F) 105 F

BON DE COMMANDE

Je joins Chèque bancaire Mandat lettre Contre remboursements (Ajouter 15 F de frais)

Je commande par téléphone avec votre "CARTE BLEUE" votre "EBANCARD" ou votre "CARTE CHEQUE AGRICOLE" n° 99 08 83 54 et 99 08 83 17

Pour l'étranger : 35 Francs de port.

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, tintin : 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, 160, rue Legendre 75017 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

Six logiciels français de qualité par cassette et un prix raisonnable : des produits signés SHIFT EDITIONS !



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 cases-tête sans problèmes de santé et sans troubles mentaux, vous deviendrez sans conteste un des grands maîtres mondiaux du jeu d'aventure ! Une cassette pleine à craquer pour 120 francs.

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



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



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



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 envisageriez quelques nuits blanches d'Othello, de Poker, de Mémo 7... Dès que l'immobilité vous paraîtra insupportable, partez pour l'espace profond (Wop) 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 !



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



BON DE COMMANDE A ENVOYER A SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS.
 Nom/prénom
 Adresse
 Code postal
 Ville

ORIC N° 4	<input type="checkbox"/>	120 F.
ORIC N° 5	<input type="checkbox"/>	120 F.
SPECTRUM N° 1	<input type="checkbox"/>	120 F.
TEXAS N° 4	<input type="checkbox"/>	120 F.
ZX 81 N° 1	<input type="checkbox"/>	120 F.
MO 5 N° 1	<input type="checkbox"/>	150 F.

- REGLEMENT JOINT : ...00F
 DATE :

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer ! De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle. Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANCAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau. Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications né-

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

titre 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 : 160, rue Legendre 75017 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.

HORRIBLE :

ILS TAPENT LES TOUCHES DE LEURS ORDINATEURS DEVANT LEURS FEMMES ET LEURS ENFANTS

Sans se connaître, à des centaines de kilomètres l'un de l'autre, ils ont tous les deux franchi les limites de la cruauté et du macabre et, triste ironie du sort, ils font cette semaine la une de l'actualité. Imaginez-vous Eric Lechat, même pas 20 ans, penché sur son Amstrad et lui assenant de violents coups de doigts sur les touches. Sa famille médusée assiste à la scène sans rien dire, apeurée et servile. Déjà, il y a quelques semaines, les signes avant-coureurs du drame avaient été remarqués par nos journalistes : Eric gagnait 20.000 francs dans un concours de torture organisé par un journal interdit et spécialisé dans ces inquiétantes pratiques. Aujourd'hui, c'est l'escalade, Eric Lechat gagne un voyage aux Etats-Unis pour deux personnes, le journal interdit va même jusqu'à organiser des visites des camps de la Silicon Valley où sont perpétrés les massacres d'ordinateurs qui scandalisent le monde. Mais que fait donc James Bond ? Remy Ringenbach est plus posé, il a dépassé la trentaine et travaille dans une banque. Ca ne l'empêche pas, la nuit, de martyriser froidement son Apple, allant jusqu'à le programmer en langage machine. Oui, vous avez bien lu, en langage machine ! Sinistre cruauté qui lui rapporte deux millions d'anciens francs.

Mais que fait Badinter ?

BON DE PARTICIPATION

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

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 FR !!

SOEUR THERESA :

AVEC CA, JE POURRAI ME PAYER UN STERILET TOUT NEUF



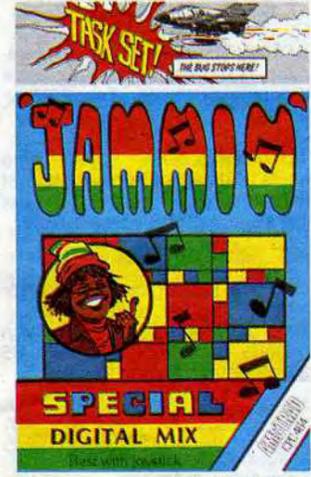
DEMANDEZ LE PROGRAMME

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

Tous les beaux, tous les bons logiciels se retrouvent ici. Ils y viennent sans la pub, uniquement pour ce qu'ils ont dans le ventre. Les prix s'approchent du plus bas : normal, nous préférons ramener le soft à sa plus juste valeur. Du coup un bon programme trop cher ne figurera pas dans la page. Les autres sont classés par ordre de préférence, pas par rapport qualité-prix, achetez si vous voulez !

JAMMIN'

De la musique plein les oreilles et des couleurs plein les yeux, voilà ce qui vous attend dès

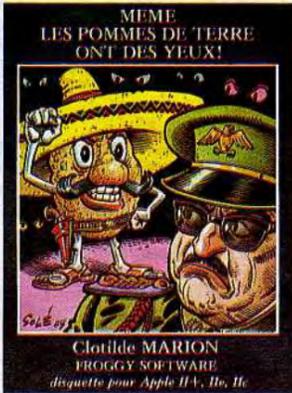


que vous aurez décidé d'aider

Rankin'Rodney à vaincre Discordia dans un duel long de vingt tableaux. Rankin' Rodney, un nom qui restera indéfiniment lié dans votre esprit à celui de musique, si vous n'oubliez pas de relayer le son de votre micro par votre chaîne hifi. Alliant la qualité de présentation à l'originalité totale du scénario, ce jeu d'arcade devrait emporter votre cœur au septième ciel des ludomane-

MEME LES POMMES DE TERRE ONT DES YEUX

En voilà du jeu d'aventure de conception française qu'il est bel et bon. En plein dans l'actualité sud-américaine, vous devrez accomplir au moins l'équivalent des douze travaux d'Hercule pour venir à bout du scénario machiavélique conçu par la seule et unique femme qui aime les ordinateurs. Du

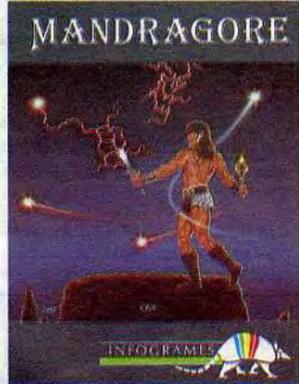


panard grandeur nature : ce soft cause français (enfin presque) et musicienne sur deux voies ! Pourtant il tourne sur Apple...

MANDRAGORE

Le premier jeu de rôle bien de

cheu nous qui ne ressemble pas à un ramassis de fonds de tiroirs américains ! Après quelques mois difficiles pour accomplir la programmation en langage machine, les auteurs proposent enfin un produit ex-



ceptionnel autant par la densité de son scénario que par la

qualité de ses graphismes, parfois animés. A pratiquer en groupe pour profiter au maximum de l'ambiance mystico-moyennageuse qui plane sur ce soft.

ALIEN 8

Un pur produit de la catégorie arcade risque de s'emparer des octets de votre micro comme des neurones de votre cerveau. Alien 8, suprême développement de la technologie d'outre-espace assume courageusement la maintenance d'un vaisseau vieux de millions d'années. Chargé d'assurer la pérennité d'une race en voie d'extinction, il parcourt courageusement les galaxies à la recherche d'une planète susceptible d'accueillir les derniers de ses maîtres. Aidez-le à accomplir le ménage et à réactiver les cercueils cryogéniques

après le passage dévastateur de pirates intergalactiques.



Une très belle réalisation où la troisième dimension devient palpable, peuplée de ses innombrables pièges.

TITRE et PLACE	SUPPORT et CATEGORIE	PRIX	GRAPHISME et INTERET	ORIC	K7	FJ	Prix	Logiciel	Genre
SPECTRUM				1 DARK STAR K7 AJ 95 ***** ** 2 SHADOWFIRE K7 AV 115 ***** ** 3 ALIEN 8 K7 AJR 110 ***** ** 4 STARION K7 AJV 125 ***** ** 5 SPY HUNTER K7 AJ 85 ***** ** 6 FRANK BRUNO'S BOXING K7 AJ 100 ***** ** 7 CINQ SUR CINQ K7 FJ 69 ***** ** 8 BRUCE LEE K7 AJ 85 ***** ** 9 NODES OF YESOD K7 FJ 130 ***** ** 10 ZAXXON K7 AJ 85 ***** ** 11 MEGAHITS K7 AJ 125 ***** ** 12 MATCH POINT K7 AJM 85 ***** ** 13 SABRE WOLF K7 AJ 85 ***** ** 14 UNDERWURLDE K7 AV 85 ***** ** 15 BEACH HEAD K7 AJ 85 ***** ** 16 LORDS OF MIDNIGHT K7 AV 65 ***** ** 17 ATIC ATAC K7 AJM 75 ***** ** 18 PSYTRON K7 ARJ 85 ***** ** 19 HOBBIT K7 AVR 135 ***** ** 20 PAINTING JOE K7 FJ 65 ***** ** 21 LOMBRIK K7 FJ 85 ***** ** 22 VOX K7 FL 160 ***** ** 23 TROIS D MOVER K7 FL 160 ***** ** 24 INTERCEPTEUR COBALT K7 FJR 85 ***** ** 25 MANOIR Dr GENIUS K7 FVR 140 ***** **					
AMSTRAD				1 SORCERY K7 AJM 95 ***** ** 2 JAMMIN' K7 AJM 140 ***** ** 3 ALIEN 8 K7 AJR M 110 ***** ** 4 NODES OF YESOD K7 AJM 130 ***** ** 5 DEFEND OR DIE K7 AJ 95 ***** ** 6 FIGHTER PILOT DISK K7 AJM 145/115 ***** ** 7 FRANK BRUNO'S BOXING K7 AJ 115 ***** ** 8 KONG STRIKES BACK K7 AJM 95 ***** ** 9 MACADAM BUMPER K7 FJ 140 ***** ** 10 CONFUSION K7 AJR M 105 ***** ** 11 THE WAY OF EXPLODING FIST K7 AJM 130 ***** ** 12 SUPER PIPELINE II K7 AJM 105 ***** ** 13 ROCKY HORROR SHOW K7 AJR 110 ***** ** 14 MEURTRE A GRANDE VITESSE K7 FV 160 ***** ** 15 SURVIVOR K7 AJ 105 ***** ** 16 HUNCHBACK II K7 AJM 95 ***** ** 17 BATAILLE POUR MIDWAY K7 FJM 115 ***** ** 18 HOUSE OF USHER K7 AV 110 ***** ** 19 FOREST AT WORLD'S END K7 AV 65 ***** ** 20 MESSAGE FROM ANDROMEDA K7 AV 65 ***** **					
THOMSON				1 FOX K7 FJM 145 ***** ** 2 MANDRAGORE K7 FV 250 ***** ** 3 LES DIEUX DU STADE K7 FJM 155 ***** ** 4 AIGLE D'OR K7 FV 160 ***** ** 5 FBI K7 FJM 190 ***** ** 6 INVASION K7 FJ 155 ***** ** 7 AIRBUS module FJM 475 ***** ** 8 ELIMINATOR K7 FJM 120 ***** ** 9 PULSAR II K7 FJM 120 ***** ** 10 STANLEY MO5 K7 FJM 125 ***** ** 11 SPACE SHUTTLE MO5 K7 FRJ 260 ***** ** 12 VOX MO5 K7 FL 160 ***** ** 13 YETI K7 JM 140 ***** **					
				COMMODORE 1 REALM OF IMPOSSIBILITY DISK K7 AVM 195/145 ***** ** 2 LODERUNNER MODULE K7 AJM 290/100 ***** ** 3 LODERUNNER CHAMPIONSHIP DISK AJM 275 ***** ** 4 BOULDER DASH K7 AJM 95 ***** ** 5 THE DAMBUSTERS K7 ARM 95 ***** ** 6 ELIDON K7 AJR M 95 ***** ** 7 ELITE K7 AJV 155 ***** ** 8 MANDRAGORE K7 FV 250 ***** ** 9 SHADOWFIRE K7 AV 115 ***** ** 10 WEB DIMENSION K7 FJRM 105 ***** ** 11 GHETTOBLASTER K7 AJM 105 ***** ** 12 MASTER OF THE LAMPS K7 FJRM 105 ***** ** 13 ENTOMBED K7 AJVM 105 ***** ** 14 UP'N DOWN DISK K7 AJM 135/95 ***** ** 15 SPY VS SPY K7 AJM 95 ***** ** 16 THE WAY OF EXPLODING FIST K7 AJM 115 ***** ** 17 CONAN DISK AJ 140 ***** ** 18 SEVEN CITIES OF GOLD DISK AVM 275 ***** ** 19 CONFUSION K7 AJR M 130 ***** ** 20 CINQ SUR CINQ K7 FJM 69 ***** ** 21 MEGAHITS K7 FJM 125 ***** ** 22 TOURNAMENT TENNIS DISK AJM 95 ***** ** 23 RAID OVER MOSCOW K7 AJM 95 ***** ** 24 SUMMERSGAMES DISK 2K7 AJM 245/165 ***** ** 25 BATAILLE POUR MIDWAY DISK K7 FJRM 150/115 ***** ** 26 BRUCE LEE DISK K7 AJM 145/95 ***** ** 27 SPELUNKER DISK AJM 275 ***** ** 28 WHISTLER'S BROTHER DISK AJM 275 ***** ** 29 DALLAS QUEST DISK AVR 190 ***** ** 30 THE HOBBIT K7 AVR 135 ***** **					
				APPLE 1 CONAN DISK AJ 275 ***** ** 2 MEME LES POMMES DE TERRE DISK FV 190 ***** ** 3 LODERUNNER CHAMPIONSHIP DISK AJM 275 ***** ** 4 BRUCE LEE DISK AJM 245 ***** ** 5 SKYFOX DISK AJM 275 ***** ** 6 CRIME DU PARKING DISK FV 190 ***** ** 7 PARANOIAK DISK FVR 350 ***** ** 8 DALLAS QUEST DISK AVR 245 ***** ** 9 EPIDEMIE DISK FVR 350 ***** ** 10 OPERATION MERCURY DISK FVM 390 ***** ** 11 BC'S QUEST FOR TIRES DISK AJ 190 ***** ** 12 LUNAR LEEPER DISK AJ 190 ***** ** 13 AQUATRON DISK AJ 190 ***** ** 14 JAW BREAKER II DISK AJ 190 ***** ** 15 ONE-ON-ONE DISK ARM 300 ***** ** 16 AZTEC DISK AJM 350 ***** ** 17 MASK OF THE SUN DISK AVR 290 ***** ** 18 PINBALL CONSTRUCTION DISK AJM 300 ***** ** 19 CHOPLIFTER DISK AJM 300 ***** ** 20 HARD HAT MACK DISK AJM 300 ***** **					

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER: SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS

Nom/Prénom date de la commande :
 Adresse Les chèques reçus ne seront en aucun cas encaissés avant la livraison des logiciels commandés. Chèque renvoyé en cas de rupture de stock.
 Ville Code postal

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qté	Montant	TOTAL
					+20,00
Participation aux frais de port en recommandé					
REDUCTION 10% SPECIAL ABONNES A DEDUIRE					
N° ABONNE (obligatoire) [] [] [] [] []					
TOTAL					MONTANT à payer

si vous êtes ABONNÉS déduisez VOUS-MÊMES vos

10%

de remise le bon de commande

A logiciel en anglais
 F logiciel en français
 V jeu d'aventure
 R jeu de réflexion
 J jeu d'arcade rapide
 E éducatif
 L langage
 M manette de jeu nécessaire
 * nouveauté

Formation à l'assembleur

COURS D'ASSEMBLEUR

Vous êtes, grâce à l'HHHHebdo, devenus des quasi-cracks de l'assembleur. Mais ne partez pas ! Les bonnes surprises et les bons plans vont se multiplier dans les prochains cours, vous transportant jusqu'au nirvana des programmeurs. Comme toujours le cours théorique branchera les fans du tordu alors que les bidouilleurs se brancheront directement sur leur cours rien qu'à eux !

Vous avez déjà eu droit aux discours suivants, dans votre page chérie par-dessus tout :
 ZX 81 → 55 56 61 66 71 76 81 86 91 94
 ORIC → 57 62 67 72 77 82 87 92 94
 APPLE → 58 63 68 73 78 83 88 93 94
 THOMSON → 59 64 69 74 79 84 89 94 98
 COMMODORE → 60 65 70 75 85 90 94 99

Nous en sommes resté, la dernière fois, à une question particulièrement angoissante : comment résoudre le problème de priorité dans les interruptions, en particulier celles provoquées par les périphériques. Pour cette dernière exploration dans le cerveau des concepteurs d'ordinateurs, nous devons revenir à notre mémoire certaines des règles évoquées lors du discours sur les sous-programmes.

programmables directement par l'utilisateur. L'organisation de ces registres reste propre à chacune des machines, variant même avec un même micro-processeur : les interruptions ne se programmeront pas forcément de la même façon sur un Atmos qu'un Apple alors que le 6502 régit à l'intérieur des deux machines.

Que se passe-t-il donc lorsque vous décidez, en temps que programmeur, de neutraliser temporairement les interruptions en provenance de l'extérieur du micro-ordinateur ? Les périphériques n'ont aucune raison de s'arrêter de formuler des requêtes en direction du micro-processeur. Celui-ci étant protégé contre ces troubles, les demandes sont stockées dans un endroit de la mémoire jusqu'à ce que vous autorisiez à nouveau la circulation de ces requêtes jusqu'au micro-processeur.

Dans les interruptions non masquables il existe aussi une hiérarchie interne. Ainsi une interruption demandant la réinitialisation du système (reset tiède) passera devant toutes ses collègues, quel que soit le contexte. Dans les gros systèmes informatiques, l'interruption la plus prioritaire sera celle qui provoquera la sauvegarde automatique de tous les travaux en cours sur disque dur lors de la détection d'une chute de tension sur le réseau d'alimentation du système. L'importance des travaux en cours ne permet pas de perdre la moindre information, aussi dès la chute de tension captée par le micro-processeur, celui-ci interrompt tous les travaux en cours et effectue une sauvegarde d'urgence de toute la mémoire volatile.

Revenons à un niveau général du traitement d'exception qu'est celui des interruptions. Comme nous avons pu le voir pour les sous-programmes, à l'intérieur d'une routine en cours d'exécution, on peut effectuer un appel à un autre sous-programme. Le nombre d'appels imbriqués autorisés par un micro-processeur est déterminé par la capacité de stockage de la pile système. Cette capacité à accepter un nombre donné d'appels imbriqués se nomme la profondeur d'appel. De la même façon, une routine d'interruption peut être elle-même interrompue pour laisser la priorité à l'exécution d'une interruption plus urgente à traiter. De la même façon que pour les sous-programmes, la pile sert alors de zone de stockage des adresses de retour en fin d'exécution des différentes routines.

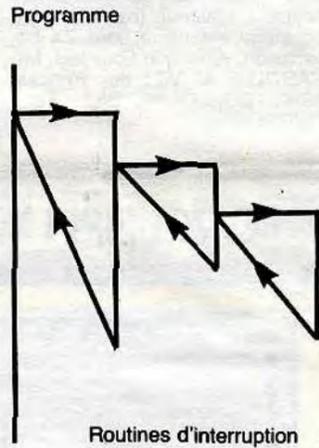
Pour qu'une routine d'interruption puisse interrompre sans vergogne une autre routine d'interruption en cours de traitement, il faut nécessairement que celle en cours d'exécution soit strictement moins prioritaire que la nouvelle à se présenter à la porte du micro-processeur. De cette règle, les concepteurs ont tiré des méthodes de codage

qui permettent au micro-processeur, en testant simplement le contenu de son registre d'état, de savoir si la requête présentée est recevable ou non à l'instant où elle arrive.

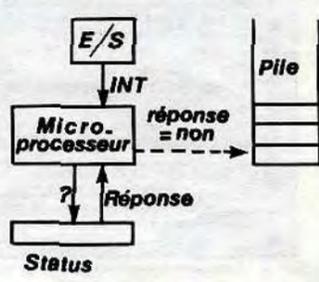
Dans les nouveaux micro-systèmes informatiques (Amiga, Atari 520 ST ou Macintosh) des micro-processeurs esclaves du 68000 gèrent les interruptions de telle manière que le 68000 ne s'occupera que du traitement effectif des routines d'interruption. Si une requête de moindre importance se présente, les coprocesseurs s'occuperont de la faire patienter jusqu'à ce que l'état du registre de status change et autorise cette interruption.

Ces interruptions d'interruptions paraissent fort complexe, à contempler sur le papier un descriptif littéraire. Une schématisation graphique de la chose simplifiera sans aucun doute le raisonnement de manière à éclaircir définitivement votre lanterne.

Le premier dessin illustrera la méthode d'imbrication des routines d'interruption. A chaque interruption nouvelle, le processeur sauvegarde l'ensemble des registres dans la pile ainsi que l'adresse à laquelle il devra reprendre le travail une fois la routine exécutée.



La seconde illustration montrera le cheminement suivi par le micro-processeur lors d'une requête d'interruption. L'interrogation du registre d'état lui indiquera s'il doit accomplir la routine d'interruption correspondant à la requête ou s'il devra mettre celle-ci en attente.



Cheminement du micro-processeur pour une interruption

Vous êtes dorénavant armé pour faire face aux multiples problèmes posés par la programmation des interruptions. Pour tirer un parti maximum de votre machine, vous serez tenu de suivre les spécifications qui lui sont propres, mais le schéma général exposé ici suffit amplement à exposer le schéma de fonctionnement général de cette méthode de programmation du micro-processeur.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... Sur ZX 81

Enrichir son vocabulaire est une façon sûre de progresser dans la connaissance du langage symbolique d'assemblage. L'agencement judicieux des instructions en vue de la bonne exécution d'un programme relève d'une pratique souvent longue à acquérir, mais l'apprentissage d'une fonction nouvelle est heureusement quasi-instantané. Posséder le vocabulaire le plus large possible est une condition indispensable à l'élaboration de programmes optimisés, c'est-à-dire qui exploitent au mieux les possibilités d'un microprocesseur donné. Je vous propose aujourd'hui la mise en oeuvre pratique de nouvelles instructions d'assemblage dans le cadre d'un petit programme dont l'objectif pourrait vous sembler paradoxal. Pourquoi ? Parce qu'il vise à la suppression d'une instruction du langage concurrent : le SAVE du Basic. Considérez comme déclarée la guerre des langages informatiques ! En situation de guerre, c'est bien connu, tous les coups sont permis, les plus vicieux étant généralement considérés comme les plus héroïques. Ainsi l'infiltration d'espions dans les lignes ennemies, les substitutions d'identité, la disparition subite d'un chef d'état-major au sein même de son QG, tout cela vous fait courir un frisson délicieux au long de l'échine, de la base du képi au talon de la botte !

Notre mission est à peu près analogue : il s'agit d'infiltrer subrepticement le listing Basic ennemi, de remonter insidieusement jusqu'à la tête-de-pont constituée par l'instruction SAVE et de la neutraliser en lui substituant un trompe-l'oeil, un élément qui fera diversion. Vous n'êtes pas sans ignorer, Messieurs, l'importance de cette mission. Privée de son SAVE, conduit un programme Basic ne sait plus s'orienter. Où commence-t-il ? En ligne 20, en ligne 1000 ou 2000 ? Nul ne saura plus le dire ! Il sera dès lors facile de multiplier les fausses pistes, de tendre des pièges, des chausse-trappes à tous ceux qui s'aventureraient à dupliquer le logiciel ainsi protégé ! Ah ! Ah ! Ah ! (rire inquiétant...). Préparez le commando d'élite binaire pour l'opération MATATARI ! Messieurs vous pouvez disposer ! Ah ! Ah ! Ah ! (rire satanique résonnant longuement sous les voûtes humides et sombre du bunker).

Pour le programmeur néophyte l'intérêt de l'opération réside également dans la découverte

d'une possibilité d'action, par le langage machine, sur le corps même d'un programme Basic déjà installé en mémoire ; l'interaction de l'assembleur et du Basic démultipliant les possibilités des deux langages.

Entrons, baïonnette au canon, dans le vif du sujet.

Un programme Basic stocké dans la mémoire du ZX81 est en réalité composé d'une succession d'octets codés représentant, dans leur ordre respectif :

1. Le numéro de ligne (sur deux octets)
2. La longueur de la ligne (sur deux octets)
3. L'instruction Basic avec son argument.

Cette suite d'octets commence obligatoirement à l'adresse 16510 et s'achève au début du fichier d'affichage. C'est donc dans les limites de cet espace que nous chercherons l'instruction SAVE. Chaque instruction étant codée sur un octet unique, à SAVE correspond la valeur 248. Mais cette valeur peut se retrouver fortuitement dans un numéro de ligne ou encore dans l'argument d'une fonction, c'est la raison pour laquelle, afin de limiter les risques de confusion, notre recherche portera sur une chaîne d'octets composée de l'octet "SAVE", du guillemet qui le suit fatalement, et de deux caractères choisis arbitrairement qui seront placés impérativement après le guillemet (ici " " en vidéo inversée).

Une fois le SAVE localisé, il suffira de lui substituer un caractère quelconque ; j'ai choisi pour de machiavéliques raisons l'innocente instruction REM Ah ! Ah ! Ah ! Et pour donner à cette ligne de REM un aspect tout à fait normal il convient de supprimer le guillemet et les deux "\$". Je les supprime sans l'ombre d'un remords Ah ! Ah ! Ah ! (dangereux) - N'oubliez pas non plus l'inversion vidéo automatique de la dernière lettre de l'argument de SAVE. Je la rétablis dans sa "couleur" initiale en en soustrayant le facteur 128. Il ne reste plus qu'à effacer le dernier guillemet et le mauvais tour est joué...

Cela donne le programme suivant dont nous allons examiner certaines instructions inédites à ce jour : CPIR, XOR, SBC.

Le premier module de traitement a pour objectif essentiel de délimiter l'espace sur lequel portera notre recherche, c'est-à-dire la totalité du listing Basic en mémoire. Pour cela on prépare les

registres doubles HL et BC. Le premier reçoit l'adresse de départ de la recherche (16510), le second, qui servira de compteur, devra contenir le nombre d'octets maxi sur lequel portera la recherche. Pour cela il suffit de soustraire de l'adresse de fin de recherche (celle du FA) l'adresse de début de recherche. Cette opération se fait grâce à l'instruction SBC HL,BC, son résultat étant rangé dans HL. Mais il faut toutefois prendre garde à l'indicateur de report (Carry) qui est systématiquement pris en considération dans cette opération. Afin d'éliminer tout risque d'erreur on le positionne préalablement à zéro grâce à l'instruction XOR A. C'est ici la seule utilité de cette instruction qui, en réalité, effectue sur son opérande un OU exclusif logique. Pour des raisons inhérentes à la construction du programme les valeurs de HL et BC sont sauvegardées pour être immédiatement après sorties de la pile par les instructions POP BC, POP HL qui ouvrent la bouche L0 et permutent les valeurs des deux registres. Nous verrons pourquoi plus précisément en abordant le deuxième module de traitement : l'identification de la chaîne d'octets. CPIR en est l'instruction centrale. C'est une instruction extrêmement élaborée dont le fonctionnement mérite d'être décrit en détail. CPIR exécute une comparaison du contenu de l'accumulateur avec l'octet pointé par HL ; mais à la différence d'une simple instruction CP elle effectue en cas de résultat négatif une opération d'incrémement sur le registre HL et simultanément une décrémentation du registre BC ; après quoi le cycle redémarre jusqu'à ce que la recherche aboutisse (comparaison positive) ou que BC soit égal à zéro. BC joue donc le rôle de compteur d'octets, tandis qu'HL pointe successivement, par incrémement automatique, sur toute la zone à tester. Vous comprenez maintenant pourquoi nous avons donné à HL l'adresse 16510 et à BC le nombre d'octets du listing !

Il vous suffit d'exécuter cette routine, immédiatement après le SAVE :
 10 SAVE "PROGRAMME"
 20 RAND USR x (x peut prendre une valeur quelconque puisque la routine est entièrement relogable)

...et vous étonnerez tous les ceusses qui croient qu'on ne peut exister sans avoir d'origine.

Bernard GUYOT

REM * DISPARITION DE SAVE	POP BC	restaure la
	POP HL	Pile
REM * LIMITE DE LA RECHERCHE	REM * REMPLACE PAR REM	
LD HL.(16396) F.A.	DEC HL	
LD BC.16510 début listing	LD (HL).234	
PUSH BC	LD A.0	
XOR A	LD B.3	
SBC HL.BC	:L4 INC HL	
PUSH HL	LD (HL).A	
:L0 POP BC	DJNZ.L4	
POP HL		
permuté HL avec BC		
REM * IDENTIFICATION DE SAVE	REM * RECHERCHE DERNIER "	
LD A.248	LD A.11	
CPIR	:L5 INC HL	
JP NZ.963	LD D.(HL)	
PUSH HL	CP D	
PUSH BC	JR NZ.L5	
LD A.(HL)		
CP 11	REM * INVERSE DERNIER CARACTERE	
JR NZ.L0	DEC HL	
INC HL	LD A.(HL)	
LD A.(HL)	SUB 128	
CP 141	LD (HL).A	
JR NZ.L0	INC HL	
INC HL	LD (HL).0	
LD A.(HL)		
CP 141		
JR NZ.L0	RET	

JEU

VOICI UN JEU POUR GAGNER UN ABONNEMENT A VIE À HEBDOGICIEL :

RÈGLE DU JEU

ZLON PATAPROTZ
 ZLIKA GOTO
 DATA VLEU

Ç'ATTENDS VOS RÉPONSES

TIGRE

Cassez du jaune en multi-touche...

Jacques DELORME



J'AI PAS DE TELE COULEURS
ALORS CASSE DU NOIR
RACISTE!

ORIC/ATMOS

MAIS C'EST POUR DE RIiiiiiiRE



A PARTIR DU SECON
DEGRE, IL EST
PERMIS
D'ETRE
RACISTE
(PROVERBE
AU 3eme
DEGRE)

```

1 REM TIGRE
2 REM DELORME J. 09.05.85
3 REM 4.RUE DES FUSILIERES M.ROYAL
4 REM 14700 FALHISE
5 DIMC(5):DINTA(5)
6 PAPER2:INK0:GOSUB84:GOSUB140
7 GOSUB44:SC=0:GOTO15
8 REM TIR
9 IFMU>23THENGOSUB180
10 EXPLODE
11 FORI=1T04:PLOT15+1,15-I,1#PLOT
12 PLOT15+1,15-I,1#PLOT25-I,15-I,1#NEXT
13 IFY=10THENIFX>16ANDX<21THEN64
14 GOTO27
15 REM JEU
16 PLOT20,9,1#PLOT18,10,1#PLOT
17 PLOT20,9,1#PLOT20,11,1#
18 IFSD=1THEN SOUND4,5000,0:PLAY2
19 AV=INT(RND(1)*50):IFAV=2THEN21
20 GOTO19
21 PLOT16,20,12:PLOT17,20,12#NEXT
22 X=INT(RND(1)*14)+12:Y=INT(RND(1)*12)+2:XX=X:YY=Y
23 PLOT27,18,STR$(AL):IFAL<210THE
24 PLOTX,Y,A#X=XX:Y=YY:PLOTX,Y,B#
25 IFSD=1THEN SOUND4,5000,0:PLAY2
26 IFUSR(SP)THENMU=M+M:GOTO9
27 IFUSR(S)THENIFX>L1THENXX=X-1
28 IFUSR(A)THENIFX<L2THENXX=X+1
29 IFUSR(K)THENAL=AL-10:IFY>L3THE
30 IFUSR(O)THENAL=AL+10:IFY<L4THE
31 IFUSR(CTR)THEN233
32 PLOTX,Y,A#X=XX:Y=YY:PLOTX,Y,B#
33 U=INT(RND(1)*3):IFU=2THENU=-1
34 V=INT(RND(1)*3):IFV=2THENV=-1
35 IFU>0THENIFX<L2THENXX=X+U
36 IFV>0THENIFX>L1THENXX=X-U
37 IFV<0THENIFX<L3THENYY=Y+V
38 IFU<0THENIFX>L4THENYY=Y-V
39 PLOT20,9,1#PLOT18,10,1#PLOT
40 F=F+1:IFF=5THENF=0:FU=FU-1:PLO
41 F=1,STR$(FU):IFFU=0THEN241
42 PLOT37,MU,1#GOTO23
43 REM TABLEAU DE BORD
44 POKE#26A,10:CLS:PAPER0:INK3
45 AL=400:FU=200:MU=16:M=1:AA=0:
46 FORI=2T015:PLOT1,1,20:PLOT10,1
47 NEXT
48 PLOT11,1,20:PLOT30,1,16:PLOT31
49 PLOT11,15,0:PLOT10,15,16:PLOT3
50 PLOT2,17,17:PLOT12,17,16:PLOT9
51 FORI=20T024:PLOT2,1,1:PLOT13,1
52 PLOT12,1,16:NEXT

```

```

51 FORI=17T023:PLOT14,1,18:PLOT25
52 PLOT13,20,1#PLOT24,1,3#NEXT
53 FORI=17T024:PLOT34,1,N:PLOT36,
54 PLOT26,17,21:PLOT33,17,16:PLOT
55 PLOT26,20,20:PLOT33,20,16:PLOT
56 PLOT27,17,17:"ALII":PLOT27,20,"FU
57 PLOT27,18,STR$(AL):PLOT27,21,S
58 PLOT3,17,"SCORE":PLOT35,25,"A
59 PLOT15,22,1#PLOT15,23,0#P
60 PLOT17,24,"RADAR"
61 REM
62 RETURN
63 REM EXPLOSION
64 ZAP:SC=SC+1:PLOT8,17,STR$(SC)
65 FORI=20T015:PLOT1,1,20:PLOT2,1,
66 PLOTX,Y,A#
67 FORI=1T06
68 PLOT19-I,10,1#PLOT19+I,10,1#
69 PLOT19-I,10-I,1#
70 PLOT19+I,10+I,1#
71 EXPLODE:J=I-1
72 PLOT19-J,10,1#PLOT19+J,10,1#
73 PLOT19,10-J,1#
74 PLOT19+J,10+J,1#
75 NEXT
76 PLOT13,10,1#PLOT25,10,1#PL
77 PLOT19,4,1#PLOT19,16,1#PLOT
78 PLOT11,16,1#PLOT25,4,1#SHO
79 FORI=20T015:PLOT2,1,7:NEXT
80 IFSD=1THEN SOUND4,5000,0:PLAY2
81 PLOT16,20,1#
82 GOTO16
83 REM GENERIQUE
84 HIRES:PAPER4:INK7
85 CURSET50,80,3:FILL42,1,1:CURSE
86 CURSET90,120,3:FILL28,1,1
87 CURSET140,124,3:FILL15,1,7:CUR
88 CURSET80,40,3:FILL20,1,3
89 CURSET83,103,0
90 FORI=1T028:READA,B:DRAWA,B,1:N
91 CURSET83,103,0
92 FORI=1T013:READA,B:DRAWA,B,1:N
93 CURSET132,97,0
94 FORI=1T04:READA,B:DRAWA,B,1:NE
95 CURSET91,112,0:CIRCLE3,1:CIRCL
96 CURSET129,97,0
97 FORI=1T09:READA,B:DRAWA,B,1:NE
98 CURSET8,20,3:FILL10,1,0
99 CURSET109,122,0:DRAW20,-7,1:DR
100 CURSET166,100,0:DRAW-2,5,1:DR
101 CURSET141,115,0:DRAW18,-4,1
102 CURSET115,165,0:F0R1=1T016:C
103 CURSET145,160,1:F0R1=1T022:C
104 CURSET160,160,0:F0R1=1T016:C
105 CURSET175,145,0:F0R1=1T010:C
106 CURSET205,105,0:F0R1=1T015:C
107 FORI=1T08:CIRCLE1,1:NEXT:CURS
108 FORI=1T010:CIRCLE1,1:NEXT
109 FORI=1T07:CURSET10,110,0:DRW
110 CURMOV0,-8,0:CHARL,0,1
111 PLAY0,7,0,0:F0RJ=30T00STEP-1:
112 CURSET90,40,0:F0R1=1T08:READA
113 WAIT10:NEXT:PING
114 CURSET110,65,0
115 FORI=1T05
116 FORJ=10T01STEP-1:CIRCLEJ,1:C
117 SOUND4,0,0:PLAY0,7,1,4000:WAI
118 CHARL,0,1:CURMOV15,0,0
119 NEXTI
120 CURSET96,60,3:FILL16,1,21:CUR
121 FORI=1T022:READO,T:MUSIC2,0
122 WAIT*2
123 NEXT:PLAY0,0,0,0
124 PRINT"Appuyez sur une touche"
125 PLAY1,0,0,0:H=15:F0R1=0T015:F
126 H=H-1:NEXTI
127 GETP#1:RETURN
128 DATA-10,4,4,34,2,1,2,5,1,5
129 DATA-2,3,-6,3,-3,1,-2,6,-5,2
130 DATA-8,0,-1,1,-3,0,-2,-2,-3,0
131 DATA-4,-2,-2,-3,9,-19,-8,-3,-
132 DATA-11,-9,-3,-1,-5,5,-1,12,1
133 DATA-4,3,-2,4,-6,1,-5,-7,0,-2
134 DATA-8,3,-1,3,12,2
135 REM DATA MUSICQUE
136 DATA8,3,8,1,3,24,5,3,8,6,3,8,

```

```

10,3,8,1,4,8,10,3,8,8,3,24,5,3,8
137 DATA6,3,8,3,3,8,3,3,8,6,3,8,6
138 DATA3,3,8,5,3,8,1,3,24
139 REM PRESENTATION
140 TEXT:PRINT:PRINT TIGRE
141 POKE#26A,10
142 PRINT"Après l'attaque de PE
143 PRINT"les forces Japona
144 PRINT"aux îles du Pacifique."
145 PRINT" Afin de protéger les b
146 PRINT"recu le commandement d'
147 PRINT"de TIGRE Volants."
148 PRINT" A bord de votre appar
149 PRINT"Poursuivez l'ennemi et
150 PRINT"les ZERO Japonnais."
151 PRINT" Attention !, vous etes
152 PRINT"carburant et en munitio
153 PRINT"moins de 200 m est da
154 GOSUB248:EXPLODE:PAPER6
155 PRINTZAP:PLOT2,26,12:PLOT3,2
156 GETP#
157 CLS:PAPER3:INK0:PING
158 PLOT0,1,17:PLOT0,2,17
159 PRINTCHR$(4):PRINTCHR$(4)
160 PRINTCHR$(4):PRINTCHR$(4)
161 PLOT5,6,"A. Pour monter":PL
162 PLOT5,10,">. Pour aller
163 PLOT5,15,"SP. Pour tirer":PL
164 PLOT2,20,"NOTA: Vous pouvez a
165 PLOT9,21,"touches en meme tem
166 POKE#30E,192:WAIT200:SHOOT
167 PLOT0,23,20:PLOT1,23,7
168 PLOT4,23,"VOULEZ-VOUS LE SON
169 GETP#:IFP#=0"THEN80=1
170 PLOT0,25,21
171 ZAP:PLOTS,25,12:PLOT6,25," AP
172 IFUSR(CTRL)THENRETURN
173 GOTO172
174 REM ALARMES
175 REM ALARME CARBURANT
176 PLOT7,22,12:PLOT8,22," www":P
177 SOUND1,0,15:SOUND1,99,0:PLAY1
178 WAIT60:PLAY0,0,0,0:POKE#30
E,127

```

Suite page 27

THESEE

Classique, vous êtes perdu dans un labyrinthe en 3D habité par un redoutable minotaure, vous connaissez la suite...

Xavier PAULIK

Mode d'emploi : Utilisez le joystick, les règles sont évidentes.

```

10 REM THESEE
100 DIM VD(7,10),HE(8,10)
110 FOR T=1 TO 7 : FOR U=0 TO 10 : HE(
120 FOR T=1 TO 10 : HE(B,T)=0 : NEXT T
130 MIND=1
140 TU=0
150 BAN=16
160 GOTO 420
170 CALL CLEAR : CALL CHAR(92,"0103070F
180 CALL CHAR(89,"FFFFFFFFFFFFFFFF",42,"
190 RESTORE 260
200 D=5 : S=1
210 FOR T=1 TO 186
220 READ A
230 S=S+1 : IF S=33 THEN S=2 : D=D+1
240 CALL HCHAR(D,S,A)
250 NEXT T
260 DATA 92,89,89,89,91,32,92,91,32,92,9
270 DATA 42,42,42,42,90,32,42,42,42,42,8
280 DATA 32,42,42,42,42,90,32,42,42,42,8
290 DATA 32,42,42,42,90,32,42,42,42,42,8
300 DATA 32,42,42,42,90,32,42,42,42,42,8
310 DATA 32,42,42,42,90,32,42,42,42,42,9
320 CALL COLOR(2,10,1,8,6,1,5,11,1,6,11,
330 CALL CHAR(36,"3C429A1
340 CALL CHAR(36,"3C429A1
350 CALL CHAR(36,"3C429A1

```

```

360 CALL CHAR(36,"3C429A1
370 CALL CHAR(36,"3C429A1
380 CALL CHAR(36,"3C429A1
390 CALL CHAR(36,"3C429A1
400 CALL CHAR(36,"3C429A1
410 CALL CHAR(36,"3C429A1
420 CALL CHAR(36,"3C429A1
430 CALL CHAR(36,"3C429A1
440 CALL CHAR(36,"3C429A1
450 CALL CHAR(36,"3C429A1
460 CALL CHAR(36,"3C429A1
470 CALL CHAR(36,"3C429A1
480 CALL CHAR(36,"3C429A1
490 CALL CHAR(36,"3C429A1
500 CALL CHAR(36,"3C429A1
510 CALL CHAR(36,"3C429A1
520 CALL CHAR(36,"3C429A1
530 CALL CHAR(36,"3C429A1
540 CALL CHAR(36,"3C429A1

```

```

550 CALL CHAR(36,"3C429A1
560 CALL CHAR(36,"3C429A1
570 CALL CHAR(36,"3C429A1
580 CALL CHAR(36,"3C429A1
590 CALL CHAR(36,"3C429A1
600 CALL CHAR(36,"3C429A1
610 CALL CHAR(36,"3C429A1
620 CALL CHAR(36,"3C429A1
630 CALL CHAR(36,"3C429A1
640 CALL CHAR(36,"3C429A1
650 CALL CHAR(36,"3C429A1
660 CALL CHAR(36,"3C429A1
670 CALL CHAR(36,"3C429A1
680 CALL CHAR(36,"3C429A1
690 CALL CHAR(36,"3C429A1
700 CALL CHAR(36,"3C429A1
710 CALL CHAR(36,"3C429A1
720 CALL CHAR(36,"3C429A1
730 CALL CHAR(36,"3C429A1
740 CALL CHAR(36,"3C429A1
750 CALL CHAR(36,"3C429A1
760 CALL CHAR(36,"3C429A1
770 CALL CHAR(36,"3C429A1
780 CALL CHAR(36,"3C429A1
790 CALL CHAR(36,"3C429A1

```

```

800 CALL CHAR(36,"3C429A1
810 CALL CHAR(36,"3C429A1
820 CALL CHAR(36,"3C429A1
830 CALL CHAR(36,"3C429A1
840 CALL CHAR(36,"3C429A1
850 CALL CHAR(36,"3C429A1
860 CALL CHAR(36,"3C429A1
870 CALL CHAR(36,"3C429A1
880 CALL CHAR(36,"3C429A1
890 CALL CHAR(36,"3C429A1
900 CALL CHAR(36,"3C429A1
910 CALL CHAR(36,"3C429A1
920 CALL CHAR(36,"3C429A1
930 CALL CHAR(36,"3C429A1
940 CALL CHAR(36,"3C429A1
950 CALL CHAR(36,"3C429A1
960 CALL CHAR(36,"3C429A1
970 CALL CHAR(36,"3C429A1
980 CALL CHAR(36,"3C429A1
990 CALL CHAR(36,"3C429A1

```

Suite page 28

DOCTEUR, DEPUIS
QUE JE VIS DANS
UN LABYRINTHE,
JE DEVIENS
COMPLÈTEMENT
FOU!!



TI99 BASIC ETENDU

QU'EST-CE QUI FAUT
QUE J'FAIS?
VOUS DÉMÉNAGEZ?



OUI JE SAIS

THE STRIFE

LE TOURISTE FRANÇAIS

EXELVISION-EXL 100

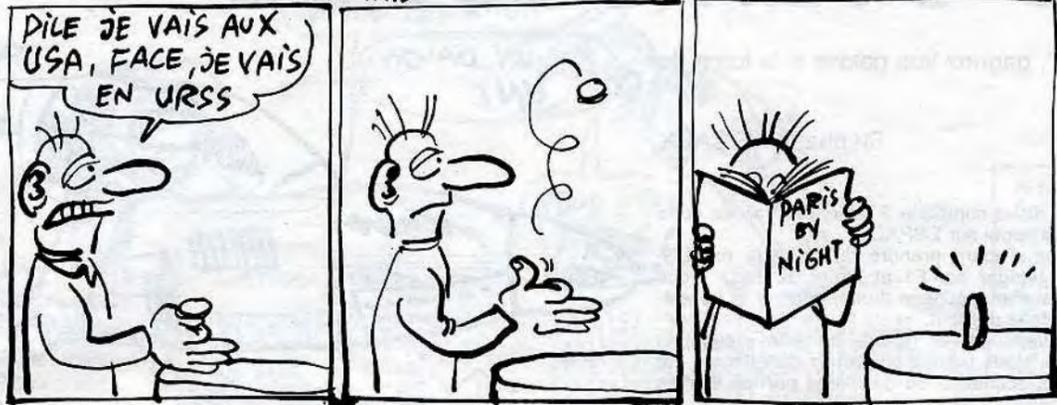
IL Y A UNE FOIS ET
DEMI PLUS DE CONS
RUSSSES QUE
DE CONS
AMERICAINS.



USA (avion) contre URSS (sous-marin), choisissez votre camp...

J.F SORTINO

Mode d'emploi :
Se joue à deux belligérants et nécessite les deux manettes. Les règles sont incluses.



```

1 *****
2 ! *** THE STIFE ***
3 ! *** LE CONFLIT ***
4 ! *** LE 20/2/85 ***
5 ! *** POUR : EXL 100 ***
6 ! *** EN BASIC.TMS 7020 ***
7 ! *** CREATEUR: SORTINO JF ***
8 ! ***
9 ! ***
10 ! *****
11 !
12 ! ++++DEFINITION DES SONS++++
13 !
14 CLS:CALL HROFF!: ON NE SAIT JAMAIS
15 RANDOMIZE
16 R$="0BA02163031B1800BD1E139840073A108100F0901E810804807BF084420020570"
17 Y$="CEBD02110840704E118840043CE0010F78C00316B080052C20010948800214A000"
18 V$="052800000000528000FC"
19 EXP$=R$&Y$&V$
20 !
21 ! ++++DEFINITION DES CAR++++
22 !
23 CALL CHAR(1,"0000924C4CD5184C2B10")
24 CALL CHAR(2,"0F0FC7E7FF7F07070F0F")
25 CALL CHAR(3,"80C0E0F0FEFF0E0C0B0")
26 CALL CHAR(4,"01000003077FBFFBF7F")
27 CALL CHAR(5,"B0B0B0E0F0FCFEFFFEFC")
28 CALL CHAR(6,"0703070F1F42FF73F1F")
29 CALL CHAR(7,"00B0C0E0F00BFFFEFCFB")
30 CALL CHAR(8,"0103070F7FFF0F070301")
31 CALL CHAR(9,"F0E1E3E7FFFE0E0F0F")
32 CALL CHAR(10,"00000038383838100000")
33 CALL CHAR(11,"10383838380000000000")
34 CALL CHAR(12,"3C1B1881DBDB811B183C")
35 CALL CHAR(13,"800000C0E0FEFFDFDFE")
36 CALL CHAR(14,"010101070F3F7FF7F3F")
37 !
38 ! ++++DEFINITION VARIABLES++++
39 !
40 X=2:Y=25:R=17:T=15:Q=9:S=20:S1=0:S1=0:GT=500
41 !
42 ! ++++PRESENTATION NO1++++
43 !
44 CALL COLOR("OYB")
45 CLS "RBB":K=12:L=1:Z=12:E=40
46 LOCATE (K,L):PRINT CHR$(0):LOCATE (Z,E):PRINT CHR$(0)
47 L=L+.5:E=E-.5
48 LOCATE (K,L):PRINT CHR$(25):LOCATE (Z,E):PRINT CHR$(23)
49 IF K=Z AND L=E THEN GOTO 183
50 GOTO 46
51 !
52 ! ++++PRESENTATION NO2++++
53 !
54 CLS "RBB":CALL COLOR("ORBHL")
55 LOCATE (10,10):PRINT "TTHHEE SSTTRRIIFEE"
56 CALL COLOR("OGBHL"):LOCATE (11,10):PRINT "TTHHEE SSTTRRIIFEE"
57 CALL COLOR("0bb"):LOCATE (13,15):PRINT "LE CONFLIT"
58 PAUSE 3
59 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (15,5):PRINT "VOULEZ-VOUS LA FICHE TECHNIQUE"
60 LOCATE (16,5):PRINT "VOULEZ-VOUS LA FICHE TECHNIQUE"
61 A$=KEY$
62 IF A$="O" THEN CLS:GOTO 66
63 IF A$="N" THEN 75
64 IF A$("<"N"AND A$("<"O" THEN 53
65 ! ++++FICHE TECHNIQUE++++
66 CALL COLOR("OMBL"):LOCATE (3,10):PRINT "TTHHEE SSTTRRIIFEE"
67 CALL COLOR("1RB")
68 CALL COLOR("0CB"):LOCATE (7,3):PRINT "UTILISATION DES 2 MANETTES"
69 CALL COLOR("OCB"):LOCATE (9,3):PRINT "AVION : MANETTE AVEC BOUTON ORANGES"
70 LOCATE (10,3):PRINT "SOUS-MARIN : MANETTE AVEC BOUTON BLANC"
71 CALL COLOR("0bb"):LOCATE (12,3):PRINT "CREATEUR : ** SORTINO JF **"
72 LOCATE (14,3):PRINT "(C) SORTINO JF. LE 20/2/85"
73 PAUSE 10
74 ! ++++REGLE DU JEU++++
75 CLS:CALL COLOR("OYRLF")
76 LOCATE (12,5):PRINT "VV00UULLEEZ--VV00UUS LLA RREEGLLEE"
77 A$=KEY$:IF A$="O" THEN 78 ELSE 95
78 CLS:CALL COLOR("0WRFI")
79 LOCATE (5,11):PRINT "REGLE DU JEU"
80 CALL COLOR("OYB"):PRINT:PRINT "UN CONFLIT REGNE : "
81 PRINT:PRINT "DES BATEAUX CHARGES DE DROGUE"
82 PRINT:PRINT "TRAVERSE L'ATLANTIQUE VOUS"
83 PRINT:PRINT "DEVREZ LES ABATTRE, MAIS VOUS"
84 PRINT:PRINT "ETES DEUX LES USA ET L'URSS."
85 PRINT:PRINT "VOUS MARQUEREZ 10 POINTS PAR "
86 PRINT:PRINT "BATEAUX TOUCHE ET 5 PAR ENNEMI"
87 PRINT:PRINT "TOUCHE ....."
88 PRINT:PRINT "USA : AVION.***URSS : S-MARIN.***"
89 PRINT:PRINT TAB(5);"BONNE CHANCE !!!..."
90 PRINT TAB(7);"APPUYER SUR UNE TOUCHE"
91 A$=KEY$
92 !
93 ! ++++PRESENTATION JEU++++
94 !
95 CLS "Bbb":CALL COLOR("1CB")
96 CALL COLOR("1BC")
97 FOR A=1 TO 9:LOCATE (A,1):PRINT "
98 NEXT A
99 CALL COLOR("1YB")
100 FOR I=1 TO 40:LOCATE (19,I):PRINT CHR$(160):NEXT I
101 CALL COLOR("1Gb")
102 FOR I=1 TO 12:LOCATE (18,INTRND(38)):PRINT CHR$(1):NEXT I
103 FOR I=20 TO 21:FOR A=1 TO 40:CALL COLOR("0G"):LOCATE (I,A):PRINT CHR$(160)
104 NEXT A:NEXT I
105 CALL COLOR("1BC"):LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(2)
106 LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(3)
107 LOCATE (Q,S):PRINT CHR$(6):LOCATE (Q,S+1):PRINT CHR$(7)
108 CALL COLOR("1Bb")
109 LOCATE (R,T):PRINT CHR$(4):LOCATE (R,T+1):PRINT CHR$(5)
110 !

```

```

111 ! *****TEST MANETTES*****
112 !
113 CALL KEY1(A,B):CALL KEY2(C,D)
114 IF A=129 THEN GOSUB 129
115 IF C=129 THEN GOSUB 135
116 IF A=131 THEN GOSUB 141
117 IF C=131 THEN GOSUB 147
118 IF A=32 THEN GOSUB 153
119 IF C=32 THEN GOSUB 168
120 TE=TE+1:IF TE=GT THEN GOTO 186
121 CALL COLOR("1YR")
122 LOCATE (20,5):PRINT "USA :";S1:LOCATE (20,31):PRINT "URSS :";S2
123 LOCATE (21,17):PRINT "TIME :";TE
124 CALL COLOR("1BC")
125 LOCATE (Q,S):PRINT CHR$(0):LOCATE (Q,S+1):PRINT CHR$(0):S=S+1
126 LOCATE (Q,S):PRINT CHR$(6):LOCATE (Q,S+1):PRINT CHR$(7)
127 IF S+1=40 THEN LOCATE (Q,S):PRINT CHR$(0):LOCATE (Q,S+1):PRINT CHR$(0):S=1
128 GOTO 113
129 ! *****
130 CALL COLOR("1BC")
131 M=1:LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(0):LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(0)
132 Y=Y+M:LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(2):LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(3)
133 IF Y+1=40 THEN LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(0):LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(0):Y=1
134 RETURN
135 ! *****
136 CALL COLOR("1Bb")
137 M=1:LOCATE (R,T):PRINT CHR$(0):LOCATE (R,T+1):PRINT CHR$(0)
138 T=T+M:LOCATE (R,T):PRINT CHR$(4):LOCATE (R,T+1):PRINT CHR$(5)
139 IF T+1=40 THEN LOCATE (R,T):PRINT CHR$(0):LOCATE (R,T+1):PRINT CHR$(0):T=1
140 RETURN
141 ! *****
142 CALL COLOR("1BC")
143 M=-1:LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(0):LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(0)
144 Y=Y+M:LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(8):LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(9)
145 IF Y=1 THEN LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(0):LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(0):Y=39
146 RETURN
147 ! *****
148 CALL COLOR("1Bb")
149 M=-1:LOCATE (R,T):PRINT CHR$(0):LOCATE (R,T+1):PRINT CHR$(0)
150 T=T+M:LOCATE (R,T):PRINT CHR$(14):LOCATE (R,T+1):PRINT CHR$(13)
151 IF T=1 THEN LOCATE (R,T):PRINT CHR$(0):LOCATE (R,T+1):PRINT CHR$(0):T=39
152 RETURN
153 ! *****
154 I=X+1:F=Y:CO$="1RC"
155 CALL COLOR(CO$)
156 LOCATE (I,F):PRINT CHR$(0):I=I+1:LOCATE (I,F):PRINT CHR$(10)
157 IF I=R AND F=T THEN CALL SPEECH("L",&EXP$):LOCATE (I,F):PRINT CHR$(12)
158 IF I=R AND F=T THEN PAUSE 1:LOCATE (I,F):PRINT CHR$(0):S1=S1+5:RETURN
159 IF I=17 THEN LOCATE (I,F):PRINT CHR$(0):RETURN
160 IF I=Q AND F=S THEN CALL SPEECH("L",&EXP$):LOCATE (I,F):PRINT CHR$(12)
161 IF I=Q AND F=S THEN PAUSE 1:LOCATE (I,F):PRINT CHR$(0):S1=S1+10:RETURN
162 IF I=10 THEN CO$="1Rb"
163 CALL COLOR("1BC")
164 LOCATE (Q,S):PRINT CHR$(0):LOCATE (Q,S+1):PRINT CHR$(0):S=S+1
165 LOCATE (Q,S):PRINT CHR$(6):LOCATE (Q,S+1):PRINT CHR$(7)
166 IF S+1=40 THEN LOCATE (Q,S):PRINT CHR$(0):LOCATE (Q,S+1):PRINT CHR$(0):S=1
167 GOTO 155
168 ! *****
169 O=R-1:P=T:CO$="1Rb"
170 CALL COLOR(CO$)
171 LOCATE (O,P):PRINT CHR$(0):O=O-1:LOCATE (O,P):PRINT CHR$(11)
172 IF O=9 THEN CO$="1RC"
173 IF O=X AND P=Y THEN CALL SPEECH("L",&EXP$):LOCATE (O,P):PRINT CHR$(12)
174 IF O=X AND P=Y THEN PAUSE 1:LOCATE (O,P):PRINT CHR$(0):S2=S2+5:RETURN
175 IF O=2 THEN LOCATE (O,P):PRINT CHR$(0):RETURN
176 IF O=Q AND P=S THEN CALL SPEECH("L",&EXP$):LOCATE (O,P):PRINT CHR$(12)
177 IF O=Q AND P=S THEN PAUSE 1:LOCATE (O,P):PRINT CHR$(0):S2=S2+10:RETURN
178 CALL COLOR("1BC")
179 LOCATE (Q,S):PRINT CHR$(0):LOCATE (Q,S+1):PRINT CHR$(0):S=S+1
180 LOCATE (Q,S):PRINT CHR$(6):LOCATE (Q,S+1):PRINT CHR$(7)
181 IF S+1=40 THEN LOCATE (Q,S):PRINT CHR$(0):LOCATE (Q,S+1):PRINT CHR$(0):S=1
182 GOTO 170
183 ! *****
184 FOR I=1 TO 50:CALL SPEECH("L",&EXP$):CLS "RRR":CLS "YYY":NEXT I
185 GOTO 54
186 ! *****
187 CLS "Rbc":CALL COLOR("ORC")
188 LOCATE (5,12):PRINT "LA PARTIE SE TERMINE"
189 LOCATE (12,15):PRINT "US.A : ";S1
190 LOCATE (14,15):PRINT "URSS : ";S2
191 IF S1>S2 THEN LOCATE (16,6):PRINT "LES USA SONT DECLARE VAINQUEUR"
192 IF S1<S2 THEN LOCATE (16,6):PRINT "L'URSS EST DECLAREE VAINQUEUR"
193 LOCATE (18,12):PRINT "UNE AUTRE PARTIE"
194 A$=KEY$
195 IF A$="O" OR A$="OUI" THEN 95 ELSE GOTO 197
196 END
197 ! *****
198 CLS "GBE"
199 CALL COLOR("ORBLHF")
200 LOCATE (12,10):PRINT "BBYEE"
201 LOCATE (13,10):PRINT "BBYEE"
202 CALL COLOR("OGBLHF")
203 LOCATE (12,18):PRINT "BBYEE"
204 LOCATE (13,18):PRINT "BBYEE"
205 CALL COLOR("OYBLHF")
206 LOCATE (12,26):PRINT "!!"
207 LOCATE (13,26):PRINT "!!"
208 PAUSE 5
209 CLS "CCC":PAUSE 1:CLS "RRR":PAUSE 1:CLS "RGB"
210 END
211 ! *****
212 ! LES LIGNES PRECEDEES DE ! PEUVENT ETRE OTEES
213 ! *****
214 ! SORTINO JF.(C).THE STRIFE
215 ! *****
216 !

```

RAID OVER COUCOU

MSX

À BAS LA GUERRE VIVE LE PET



A bord de votre "zinc", gagnez vos galons à la force du joystick.

Stéphane MECARY

ET UN GALON UN!

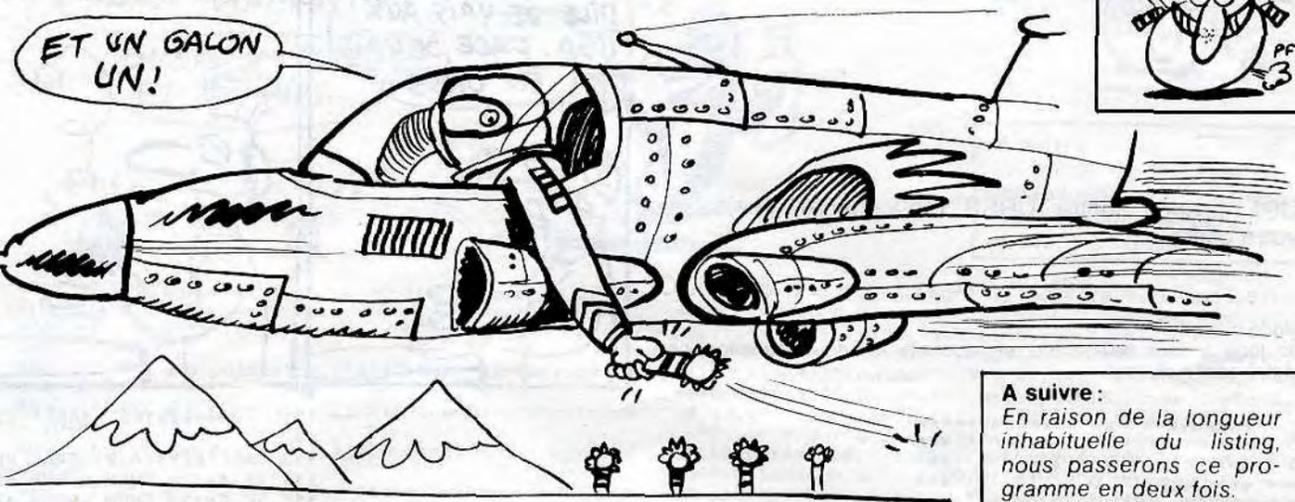
Mode d'emploi :

Ce jeu occupe environ 14 Ko et comporte 3 tableaux. Validez votre choix joystick ou clavier par appui sur ESPACE.

- 1er tableau : vous devez d'abord prendre de l'altitude par ESPACE, ouvrir la porte du hangar par F1 et tenter de sortir. Vous vous dirigez à l'aide des touches fléchées droite, gauche et accélérez vos déplacements par celle du haut.

- 2ème tableau : vous devez décoller (à une certaine vitesse) et survoler la tour de contrôle. Vous perdez ou prenez de l'altitude par les flèches haut, bas. Vous accélérez ou décélérez par les flèches droite, gauche.

- 3ème tableau : vous devez détruire une ville en larguant des bombes par appui sur ESPACE.



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

```
1 REM *****
**
3 REM * RAID OVER COUCOU
*
5 REM * par
*
7 REM * STEPHANE MECARY (1985)
*
10 REM* et frederic bengioar
*
13 REM*****
**
14 GOSUB1000 :REM PRESENTATION
15 SCREEN2:COLOR15,1,1:CLS
30 SPRITE*(1)=CHR*(0)+CHR*(8)+CHR*(
8)+CHR*(28)+CHR*(20)+CHR*(28)+CHR
*(93)+CHR*(20)
40 SPRITE*(2)=CHR*(0)+CHR*(0)+CHR*(
0)+CHR*(0)+CHR*(8)+CHR*(34)+CHR*(
34)+CHR*(0)
50 SPRITE*(3)=CHR*(20)+CHR*(93)+CH
R*(28)+CHR*(20)+CHR*(28)+CHR*(8)+C
H*(8)+CHR*(0)
60 SPRITE*(4)=CHR*(0)+CHR*(34)+CHR
*(34)+CHR*(8)+CHR*(0)+CHR*(0)+CHR*(
0)+CHR*(0)
70 SPRITE*(5)=CHR*(0)+CHR*(0)+CHR*(
128)+CHR*(120)+CHR*(47)+CHR*(152)
+CHR*(96)+CHR*(0)
80 SPRITE*(6)=CHR*(0)+CHR*(64)+CHR
*(96)+CHR*(0)+CHR*(80)+CHR*(96)+CH
R*(0)+CHR*(0)
90 SPRITE*(7)=CHR*(0)+CHR*(0)+CHR*(
1)+CHR*(30)+CHR*(244)+CHR*(25)+CH
R*(6)+CHR*(0)
100 SPRITE*(8)=CHR*(0)+CHR*(2)+CHR
*(6)+CHR*(10)+CHR*(10)+CHR*(16)+CHR*(
0)+CHR*(0)
110 SPRITE*(9)=CHR*(0)+CHR*(8)+CHR
*(8)+CHR*(28)+CHR*(28)+CHR*(62)+CH
R*(127)+CHR*(20)
120 SPRITE*(10)=CHR*(20)+CHR*(127)
+CHR*(60)+CHR*(28)+CHR*(28)+CHR*(8
)+CHR*(8)+CHR*(0)
130 SPRITE*(11)=CHR*(0)+CHR*(64)+C
H*(224)+CHR*(120)+CHR*(127)+CHR*(
248)+CHR*(96)+CHR*(0)
140 SPRITE*(12)=CHR*(0)+CHR*(2)+CH
R*(7)+CHR*(30)+CHR*(254)+CHR*(31)+
CHR*(6)+CHR*(0)
150 SPRITE*(13)=CHR*(6)+CHR*(6)+CH
R*(0)+CHR*(4)+CHR*(22)+CHR*(4)+CHR
*(2)+CHR*(10)
160 SPRITE*(14)=CHR*(6)+CHR*(6)+CH
R*(0)+CHR*(12)+CHR*(19)+CHR*(4)+CH
R*(8)+CHR*(9)
170 SPRITE*(15)=CHR*(0)+CHR*(32)+C
H*(8)+CHR*(66)+CHR*(8)+CHR*(36)+C
H*(64)+CHR*(9)
180 SPRITE*(16)=CHR*(8)+CHR*(66)+C
H*(0)+CHR*(40)+CHR*(4)+CHR*(128)+
CHR*(4)+CHR*(32)
190 SPRITE*(17)=CHR*(4)+CHR*(16)+C
H*(64)+CHR*(41)+CHR*(0)+CHR*(36)+
CHR*(0)+CHR*(0)
195 SPRITE*(18)=CHR*(2)+CHR*(6)+CH
R*(30)+CHR*(62)+CHR*(30)+CHR*(6)+C
H*(2)+CHR*(0)
200 REM >
210 REM > TABLEAU 1 <
220 REM >
240 LINE(56,32)-(208,48),14,BF
250 LINE(56,16)-(208,32),7,BF
260 DRAW"BM56,48C9J32R152D32L1U28L
150D28L1"
270 PAINT(60,18),9
280 LINE(56,31)-(208,32),9,BF
290 LINE(116,32)-(120,48),9,BF
300 LINE(144,32)-(148,48),9,BF
310 FORA=6BT0196STEP16
320 LINE(A,20)-(A,32),9
330 NEXT
340 LINE(208,16)-(248,72),14
350 LINE(248,72)-(248,104),14
360 LINE(248,104)-(208,48),14
370 LINE(208,48)-(208,16),14
380 PAINT(224,40),14
390 LINE(56,16)-(116,72),14
400 LINE(116,72)-(116,104),14
410 LINE(16,104)-(56,48),14
420 LINE(56,48)-(56,16),14
430 PAINT(40,40),14
440 LINE(16,132)-(248,134),9,BF
450 LINE(120,76)-(144,76),15
460 LINE(144,76)-(152,96),15
470 LINE(152,96)-(112,96),15
480 LINE(112,96)-(120,76),15
490 LINE(112,80)-(152,81),1,BF
500 LINE(112,88)-(152,89),1,BF
510 PSET(128,76),1:PSET(136,76),1
520 LINE(120,96)-(121,96),1
530 LINE(143,96)-(144,96),1
540 LINE(124,85)-(140,85),15
550 LINE(132,80)-(132,92),15
560 LINE(44,66)-(44,56),1
570 LINE(44,56)-(48,47),1
580 LINE(48,47)-(48,70),1
590 LINE(48,70)-(44,66),1
600 PAINT(46,60),1
610 LINE(208,141)-(208,183),12
620 FORA=141T0183STEP7
2000 FOREFF=5T08:PUTSPRITEEFF,(0,0
),0,EFF:NEXT:AN=0
2002 K=0
2005 PUT SPRITE11,(0,0),0,11:PUT S
PRITE12,(0,0),0,12:IFV<OTHENVI=-V
I:K=1
2007 A=STICK(N):B=STRIG(N)
2010 IFA=10RA=20RA=8THENVI=4
2015 IFVI>-.3ANDVI<.3THENK=2
2020 IFA=60RA=70RA=8THENAN=AN+45
2025 IFA=20RA=30RA=4THENAN=AN-45
2027 IFA=90THEN2500
2028 IFAN=-90THEN1500
2030 PUT SPRITE3,(X,Y),4,3
2040 PUT SPRITE4,(X,Y),13,4
2050 PUT SPRITE10,(X,C),15,10
2055 IFHA<139THEN2070
2060 IFB=-1THENC=C+.5:Y=Y-.8:E=1:H
A=HA-2
2065 IFK=1THENX=X-(VI/2)
2067 IFK=0THENX=X+(VI/2)
2070 Y=Y+VI:C=C+VI
2080 IFVI>-.3THENVI=VI-.2
2090 IFE=1THENC=C-.25:Y=Y+.4:HA=HA
+1
2100 IFC<YTHEN5000
2105 PUT SPRITE18,(208,HA),11,18
2107 IFPOINT(X+4,C+8)=14ORPOINT(X+
4,C+8)=9THEN5000
2110 GOTO2009
2500 FOREFF=1T04:PUT SPRITEEFF,(0,
0),0,EFF:NEXT
2505 K=0
2510 PUT SPRITE9,(0,0),0,9:PUT SPR
ITE10,(0,0),0,10:AN=0:IFVI>OTHENVI
=-VI:K=1
2520 A=STICK(N):B=STRIG(N)
2525 IFVI>-.3ANDVI<.3THENK=2
2530 IFA=10RA=20RA=8THENVI=-4
2540 IFA=60RA=70RA=8THENAN=AN+45
2550 IFA=20RA=30RA=4THENAN=AN-45
2560 IFAN=90THEN2000
2570 IFAN=-90THEN1000
2580 PUT SPRITE7,(X,Y),4,7
2590 PUT SPRITE8,(X,Y),13,8
2595 IFX<14THEN5000
2600 PUT SPRITE12,(X,C),15,12
2610 X=X+VI
2620 IFVI<-.3THENVI=VI+.2
2625 IFHA<139THEN2640
2630 IFB=-1THENC=C+.5:Y=Y-.8:E=1:H
A=HA-2
2635 IFK=1THENY=Y-(VI/2):C=C+(VI/2
)
2637 IFK=0THENY=Y+(VI/2):C=C+(VI/2
)
2640 IFE=1THENC=C-.25:Y=Y+.4:HA=HA
+1
2650 IFC<YTHEN5000
2655 IFPOINT(X,C+3)=14ORPOINT(X,C+
3)=9THEN5000
2660 GOTO2520
3000 IFC<YTHENRETURN
3005 P=136
3010 FORO=128T0121STEP-1
3020 LINE(O,32)-(P,48),12,BF:PLAY"
L4503A"
3030 P=P+1:FORO=1T060:NEXTT
3040 NEXT
3045 LINE(121,44)-(143,48),1,BF
3047 KEY(1) OFF
3050 RETURN
5000 FOREFF=1T012
5010 PUT SPRITEEFF,(0,0),0,EFF
5020 NEXT
5025 A=X:C=X:Y=Y:B=Y
5027 SOUND6,15:SOUND7,7:SOUND8,16:
SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND12,16:SO
UND13,0
5028 FORA=1T0150:NEXT:SOUND7,&B11
000
5030 FOR Z=1T020
5040 PUT SPRITE15,(A,B),6,15
5050 PUT SPRITE16,(C,D),6,16
5060 PUT SPRITE17,(X,Y),6,17
5070 A=A+1:B=B+.5:C=C-1:X=X-.2:Y=Y
+1
5080 NEXT
5090 PUT SPRITE15,(0,0),0,15:PUT S
PRITE16,(0,0),0,16:PUT SPRITE17,(0
,0),0,17
5095 LINE(60,85)-(210,130),1,BF
5100 COLOR6,1,1:PRESET(94,92):PRI
NT#1,"GAME OVER"
5110 COLOR14,1,1:PRESET(64,116):PR
INT#1,"Start POUR REJOUER"
5120 X$=INKEY$:IFX$="S"ORX$="*":THE
NRUNLSE$120
5900 PUT SPRITE1,(0,0),0,1:PUT SPR
ITE2,(0,0),0,2
5910 PLAY"L4505ACBDCDABCEFF"
5920 FORA=1T0200:NEXTA
5930 PLAY"L5003ACBDCDABCEFF"
5940 FORA=1T02000:NEXTA
6000 REM >
6010 REM > TABLEAU 2 <
6020 REM >
6030 SCREEN2:COLOR15,1,1:CLS
6040 LINE(24,8)-(240,112),4,BF
6060 LINE(28,12)-(236,108),5,BF
6070 LINE(32,16)-(231,48),7,BF
6080 LINE(32,48)-(231,104),10,BF
6090 LINE(128,48)-(64,104),5
6100 LINE(64,104)-(200,104),5
6110 LINE(200,104)-(136,48),5
6120 LINE(136,48)-(128,48),5
6130 PAINT(120,80),5
6140 LINE(132,48)-(129,104),1
6150 LINE(129,104)-(135,104),1
6160 LINE(135,104)-(132,48),1
6170 PAINT(132,90),1
6180 PUT SPRITE20,(128,56),5,20
6190 PUT SPRITE21,(128,84),5,21
6210 SPRITE*(20)=CHR*(255)+CHR*(25
5)+CHR*(255)+CHR*(255)+CHR*(255)+C
H*(255)+CHR*(127)+CHR*(15)
6220 SPRITE*(21)=CHR*(255)+CHR*(25
5)+CHR*(255)+CHR*(255)+CHR*(255)+C
H*(255)+CHR*(255)+CHR*(255)+CHR*(2
55)+CHR*(255)+CHR*(255)
6230 SPRITE*(22)=CHR*(0)+CHR*(0)+C
H*(24)+CHR*(24)+CHR*(0)+CHR*(8)+C
H*(8)+CHR*(42)
6240 SPRITE*(1)=CHR*(0)+CHR*(0)+CH
R*(64)+CHR*(96)+CHR*(252)+CHR*(79)
+CHR*(0)+CHR*(0)
6250 SPRITE*(2)=CHR*(0)+CHR*(0)+CH
R*(0)+CHR*(16)+CHR*(0)+CHR*(48)+CH
R*(0)+CHR*(0)
6260 SPRITE*(3)=CHR*(0)+CHR*(0)+CH
R*(0)+CHR*(64)+CHR*(96)+CHR*(252)+
CHR*(79)+CHR*(36)
6270 SPRITE*(26)=CHR*(8)+CHR*(28)+
CHR*(62)+CHR*(0)+CHR*(0)+CHR*(62)+
CHR*(28)+CHR*(8)
6280 SPRITE*(27)=CHR*(8)+CHR*(28)+
CHR*(28)+CHR*(62)+CHR*(127)+CHR*(10
)+CHR*(0)+CHR*(0)
6290 SPRITE*(28)=CHR*(60)+CHR*(126
)+CHR*(255)+CHR*(255)+CHR*(255)+CH
R*(255)+CHR*(126)+CHR*(60)
6295 SPRITE*(129)=CHR*(0)+CHR*(0)+C
H*(24)+CHR*(24)+CHR*(66)+CHR*(60)
+CHR*(8)+CHR*(8)
6300 LINE(67,120)-(79,128),6,BF
6310 LINE(79,120)-(103,128),10,BF
6320 LINE(103,120)-(143,128),4,BF
6330 PRESET(30,120):PRINT#1,"Fuel"
6340 LINE(16,136)-(44,160),14,BF
6350 LINE(48,156)-(204,160),5,BF
6360 LINE(204,144)-(216,160),9,BF
6370 CIRCLE(210,140),8,9,,,,.8
6380 PUT SPRITE22,(204,134),13,22
6390 LINE(208,152)-(212,160),6,BF
6400 LINE(72,172)-(192,172),12
6410 FORA=72T0192STEP8
6420 LINE(A,172)-(A,176),12
6430 NEXT
6450 PRESET(80,184):PRINT#1,"VITES
SE km/h"
6460 LINE(224,120)-(244,184),15,B
6470 LINE(230,128)-(238,176),14,BF
6472 COLOR3,1,1
6475 PRESET(61,170):PRINT#1,"0"
6478 PRESET(196,170):PRINT#1,"300"
6480 FL=72:X=56:Y=147:LE=148:RI=60
:R2=88:ALT=0:MIR=3:VI=0
6500 A=STICK(N):B=STRIG(N)
6510 PUTSPRITEMIR,(X,Y),6,MIR
6520 PUTSPRITE2,(X,Y+1),11,2
6530 PUT SPRITE27,(FL,172),2,27
6540 PUT SPRITE26,(FU,120),1,26
6550 PUT SPRITE28,(230,LE),4,28
6560 IFA=20RA=30RA=4THENIFFL<186TH
ENFL=FL+4:VI=VI+.05:E=1
6565 IFA=60RA=70RA=8THENIFFL>71THE
NFL=FL-4:VI=VI-.05
6570 X=X+VI
6575 IFMIR=1THENY=Y+ALT
6580 IFA=10RA=20RA=8THEN7500
6590 IFA=40RA=50RA=6THEN7000
6600 PUT SPRITE20,(128,R1),5,20
6610 PUT SPRITE21,(128,R2),5,21
6620 RI=RI+5*VI:R2=R2+5*VI
6630 IFR1>97THENR1=48
6640 IFR2>97THENR2=48
6650 IFPOINT(X+8,Y+4)<1THEN5000
6655 IFE=1THENFU=FU-.25
6660 IFY<147THENY=Y+.1
6670 IFFL>152THENFU=FU-.75
6680 IFX>214THEN7800
6690 IFFU<78THENBEEP
6695 IFFU<62THEN5000
6700 GOTO6500
7000 IFLE<150THENLE=LE+16
7010 IFLE>148THEN7200
7020 ALT=0
7030 GOTO6600
7500 IFLE>140THENLE=LE-16
7510 IFLE<148THEN7700
7520 ALT=0
7530 GOTO6590
7700 ALT=1
7710 GOTO6590
7800 FORA=1T020
7805 PUT SPRITE22,(0,0),0,29
7810 PUT SPRITE29,(204,134),13,22
7820 FORB=1T085:NEXTB:PLAY"03F"
```

A SUIVRE...

THE CASTLES OF DOCTOR CREEP DE BRODERBUND pour Commodore

Franchement, être transféré aux bureaux transylvaniens de la société fut l'une des épreuves les plus éprouvantes de toute ma carrière. Chargé de pratiquer une expertise systématique de tous les châteaux de la région, mes prédécesseurs disparurent tous en mission. Mes supérieurs notèrent, dans mon dossier, ce transfert comme une promotion. Si onze spécialistes disparus ne les impressionnaient guère, ils ne m'en choisirent pas moins par mon manque d'importance dans la structure globale de la société. Dès le pied posé dans la chaîne des Carpathes, mon sentiment d'angoisse s'amplifia. Les demeures imposantes des anciens seigneurs des lieux dominent le paysage lugubre de leurs tours crénelées, conférant

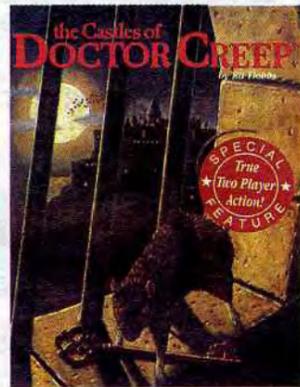
au site un aspect fantasmagorique qui m'empêcha de fermer l'oeil de la nuit. A l'aube, frais comme un gardon sur le sable depuis deux jours, je dirigeai mes pas vers la demeure ancestrale d'un dénommé Doctor Creep. Chemin faisant, une grotte ouvrit son volet de bois et laissa échapper un fumet qui m'attira irrésistiblement. Confortablement installé devant une soupe au lard, j'essayai d'obtenir quelques renseignements sur l'occupant du manoir. La vieille qui m'avait servi se signa et débita un nombre impressionnant de charmes pour protéger sa maison. Son nom même contenait une menace qui transformait le visage de mon hôte en un masque déformé par une peur atavique. Lorsque j'évo-

quais la présence passée de mes collègues disparus en mission, son oeil jaune brilla un instant avant de reprendre son aspect terne et chassieux. D'un filet de voix enroué, elle m'adjura d'éviter ce lieu maudit et tenta de me faire abandonner mon projet, allant jusqu'à me menacer de rencontrer mes amis. Réconforté par son brouet, je me dirigeai d'un pas nonchalant jusqu'à la grand-porte et d'un coup brusque fit résonner le heurtor en bronze. Silencieusement la porte s'effaça, découvrant à mes yeux un long hall désert. J'entrais et regardais la pièce, découvrant avec stupeur les multiples appareillages mécaniques et électriques jonchant le sol, couvrant les murs et même pendant du plafond. Ce n'est qu'en entendant le bruit sourd du battant se refermant dans mon dos que je réalisais que j'étais prisonnier. Durant quelques instants de panique, je

tentais vainement d'entrouvrir le lourd panneau de chêne, mais même un éléphant n'aurait pu le déplacer ne serait-ce que d'un centimètre. Les forces en jeu dans cet univers fermé dépassaient mon entendement. Les vieux contes cent fois entendus dans mon enfance rejaillirent à ma mémoire, me laissant pantelant et sans force. La puissance de la logique cartésienne commençait une nouvelle partie contre les forces du mal et de la sorcellerie.

Les manoirs imaginés par le Doctor Creep contiennent les points de repères logiques d'un dément. Chaque mouvement, chaque action sur un élément d'une pièce agit dans le lieu même où l'on se trouve, mais aussi dans d'autres parties de la construction. Une mémoire visuelle et auditive assistée d'une concentration sans faille permet de percer les secrets de

ces demeures et de recouvrer la liberté. Doté d'un graphisme excellent et d'une musique plai-

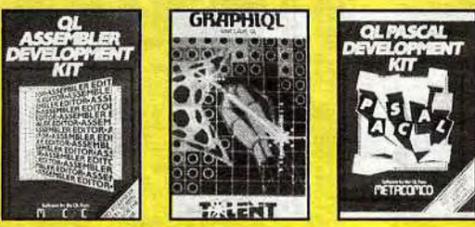


sante, ce jeu d'aventure sans aucun texte fascinera tous les fanatiques des casse-têtes vivants. A découvrir dans les plus brefs délais.

AMSTRAD	Bebette Show	page 4
Christophe LAURENT	Défenseur	page 5
APPLE	Samuel HAMELIN	page 3
CANON X07	Mathieu MARCIACQ	page 2
CBM 64	Laurent GAUTHIER	page 29
EXL 100	FX 702P	page 8
J.F. SORTINO	Laurent PERRON	page 28
MSX	Stéphane GUILLEMETTE	page 30
Stéphane MECARY	ORIC	page 25
Jacques DELORME	SPECTRUM	page 31
Alain JONQUET	TI 99/4A(bs)	page 25
Xavier POLICK	TI19/4A(bs)	page 8
J. Luc RIVES	T07	page 27
J. Yves LE FRIEC	VIC 20	page 7
Vincent COGET	ZX 81	page 7
Laurent GOFFGIN		page 6



QL FRANÇAIS 4.480 F T.T.C.



LA PUISSANCE DU 68000 Q.L. FRANÇAIS 4.480 F

PÉRIPHÉRIQUES ET ACCESSOIRES			
Imprimante Brother M. 1009 spécial Q.L.	2.800 F	Câble moniteur monochrome 100 F	
Tracteurs à picots	320 F	Microdisquettes vierges	40 F
Support rouleau	94 F	LOGICIELS EN MICRO-CARTOUCHE	
Moniteur couleur haute résolution Océanic	3.900 F	Assembleur QL	690 F
Moniteur vert monochrome	900 F	LISP	850 F
Rouleau papier pour imprimante Brother	38 F	Pascal	850 F
Ruban spécial Brother	43 F	Forth	690 F
Têtes d'impressions de l'imprimante	230 F	Langage C	850 F
Câble Péritel	150 F	Toolkit	370 F
Câble RS 232	194 F	Q.L. Monitor	279 F
		Q.L. Graphic	449 F

LIVRES			
Échecs	350 F	Assembly Language	105 F
Nébula II	275 F	Programming	105 F
Troll	375 F	Guide Pratique du Q.L.	149 F
Bridge	350 F		



L'INITIATEUR ZX 81	
ZX 81	590 F
Extension 16 K	360 F
Promotion malette ZX 81	650 F



PROMOTION 3 cassettes	
Argolath	122,50 F
Cobra	
Tennis	

PÉRIPHÉRIQUES ET ACCESSOIRES	LOGICIELS	
Claavier ABS	Othello	95 F
Carte 8 entrées/sorties	Échecs	95 F
Carte 8 entrées/analogiques	Simulation de vol	95 F
Interface manette de jeu	Patrouille de l'espace	65 F
Imprimante Alphacom 32	Rex	75 F
Manette de jeu	Gulp	75 F
Rouleaux papier pour Alphacom	Stock-car	75 F
Rouleaux papier pour Sinclair	Panique	75 F
	Casse-briques et pendu	75 F
	3 D Formule 1	75 F
	Rigel	95 F
	Scorpius	75 F

Gestion de compte bancaire	95 F	Assembleur	75 F
Vu Calc	110 F	Désassembleur	75 F
Multifichiers	150 F	Toolkit	75 F
Budget familial	95 F	Haute définition graphique	120 F



LE MICRO MAJEUR SPECTRUM +	
Spectrum+ (48 K Pal)	1.659 F
Interface Péritel	296 F
ZX Interface 1	895 F
Microdrive	940 F

PROMOTION :	
Package ZX 1 + Microdrive + Log	1.650 F

PÉRIPHÉRIQUES ET ACCESSOIRES	LOGICIELS	
Carte 8 entrées/sorties	Balle de match	99 F
Carte 8 entrées/analogiques	Objectif Élysée	145 F
Interface Manette de jeu	Simulateur de vol	95 F
Modulateur noir et blanc	Échecs Le Turc	115 F
Interface Centronics + câble	Scrabble	246 F
800 F	Directeur financier	194 F
Imprimante Alphacom 32	Gestion de fichier	194 F
1.190 F	Tasword II	250 F
Rouleaux de papier pour Alphacom	Tascopy	149 F
30 F	Tasmerge	180 F
Rouleaux de papier pour Sinclair	Tasprint	149 F
36 F	Pascal 4 T	260 F
Manette de jeu	Devpac assembleur/désassembleur	160 F
140 F	Vox	180 F
Câble RS 232	Basic étendu	180 F
235 F	3 D Mover	180 F
Microdisquettes vierges	Print +	180 F
40 F	Compilateur Basic	250 F
Pack 3 K7 vierges	Logo	480 F

BON DE COMMANDE PROMO SEPTEMBRE

Nom
 Prénom
 Adresse
 Tél.
 Code Postal
 Ville

Expédition gratuite : jusqu'à 3 K7 ou 3 modules.
 Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30F. PRIX T.T.C.

LA RÈGLE À CALCUL :
 65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS. Tél. : 325.68.68
 Téléc. : ETRAV 220064 F / 1303 RAC

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

