



# COMMODORE 128 : 3 ORDINATEURS POUR LE PRIX DE 3

Le fils unique du C64 arrivera après la bataille sur le marché français. Dommage, c'était une bonne machine... il y a un an.

## RECHERCHE

Deux mois que l'HHHHebdo recherchait le mythique Commodore 128 dans les caves les plus louches comme chez les revendeurs ayant pignon sur rue. Nulle part n'apparaissait cette machine présentée à Las Vegas depuis près de huit mois. Des bruits contradictoires indiquaient qu'elle arrivait, puis qu'elle ne serait finalement commercialisée qu'aux USA, mais peut-être qu'en Angleterre à moins que l'Allemagne ou le Lichtenstein... Bref, jusqu'à fin août, pas de trace de l'engin aux frontières de la France. Après une rapide expédition dans les stocks de Commodore France, il fallait se rendre à l'évidence : le C128 ne viendrait pas chez nous avant longtemps. Ention et damnafer, un ersatz allait occuper le marché à sa place : le Plus 4. Comble absolu de l'horreur notre pays devenait la plus belle poubelle de l'Europe qui refusait en bloc cette machine ringarde. C'est finalement par le puissant réseau d'espions tissé par le maître de l'HHHHebdo qu'un exemplaire unique du C128 arriva entre nos mains. Ouf !

Les lecteurs sauraient enfin toute la vérité sur l'engin.

## TROIS EN UN

Doté d'une superbe apparence, nettement plus professionnelle qu'au paravant (chinois), le nouveau Commodore offre trois modes de fonctionnement clairement séparés. Le mode 64 met en branle le 6510 et la ROM du Basic V2.0, ce qui revient à utiliser un Commodore 64 avec un beau clavier et rien d'autre qu'un C64. Le mode 128 introduit dans le circuit le processeur 8502, évolution directe du précédent pouvant fonctionner au rythme de 2 MHz (au lieu de 1 MHz pour le 6510). Le basic fait une entrée en force dans sa version 7.0, un moniteur de langage machine devient accessible. Enfin la troisième option de la machine donne le contrôle à CP/M Plus (celui-là même installé dans l'Amstrad) grâce au Z80 A installé à côté des deux autres processeurs.

## C64, VOUS CONNAISSEZ ?

Le Commodore 64, un des trois

premiers ordinateurs familiaux, remporta un vif et durable succès au long d'une carrière de quatre ans. Rares sont les machines qui

cités nouvelles qui étendent les possibilités de programmation, sans pour autant modifier fondamentalement les caractéristiques du 64. La



## CP/M... DU SOLIDE

Le troisième mode, le CP/M 3.0 ou CP/M Plus, offre une portabilité des logiciels intéressante. Ce système d'exploitation installé sur nombre de micros seize bits professionnels (autres que les PC) ouvre au C128 les portes du marché personnel, sinon professionnel. Des programmes puissants de traitement de textes, de gestion de fichiers, de bases de données existent sous ce système, il suffit de les transférer sur des disquettes 5 pouces 1/4 au format du Commodore pour qu'ils fonctionnent. Ce choix est-il judicieux quand le marché professionnel s'oriente vers le MS-DOS, délaissant le CP/M ? Encore un retard du côté des concepteurs de chez

Commodore ? Sans doute, mais la bibliothèque existante suffira amplement aux utilisateurs même exigeants. En particulier, les passionnés de la programmation trouveront dans les utilitaires systèmes livrés avec CP/M un macro assembleur symbolique du dernier cri pour le Z80 A.

## TOUCHE-MOI CA ET DIS-MOI SI C'EST DU BASIC

Pour la première fois depuis que les familiaux de Commodore existent le Basic peut prétendre à autre chose que poser des problèmes. Conçu par les ingénieurs de Commodore à partir d'un produit de chez Microsoft, le Basic 7.0 propose plus de

Suite page 11

## THOMSON T09 : 1 ORDINATEUR POUR LE PRIX DE 6

Cocorico, un nouvel ordinateur français et, a priori, un bon ordinateur ou presque. Nous sommes en train de le disséquer pour vous, dès que nous lui aurons fait subir les derniers outrages vous saurez tout sur cet engin qui a l'ambition de devenir LE standard européen. En attendant, sachez qu'il vous coûtera un peu plus que beaucoup trop cher pour ce qu'il est. Quelques caractéristiques avant les résultats du désosage maison : Le microprocesseur 6809E qui l'anime permet la compatibilité avec les autres ordinateurs Thomson. Il gère 136 Ko de ROM

comportant le classique basic Microsoft 1.0 plus le Basic 128, un petit nouveau qui, paraît-il, pète le feu et arrive même à gérer 192 Ko de RAM en ligne. Deux logiciels intégrés squattent aussi cette ROM prometteuse : un traitement de texte et une gestion de fichier. La RAM d'origine, 128 Ko dont 112 utilisable (Chapeau !) peut atteindre 192 Ko sans complexes. Le clavier mécanique séparé est très complet : pavé numérique et touches de fonction. Le crayon optique se voit secondé par une souris aux yeux jaunes, l'un et l'autre fournis en option.

Suite page 11



## C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique. Lire pages 9,10,11



## APPLE: 1 ORDINATEUR POUR LE PRIX DE 0,70

La traditionnelle valse des étiquettes en période de Sicob bat son plein. Qui sera le moins cher ? Apple, peu habitué à participer à ce genre de compétition, ses prix ayant plutôt tendance à viser le haut du yo-yo, rentre cette année dans la danse. 30% de baisse sur le IIC qui passe de 14.000 à 10.000 balles. Eh oui, même Apple baisse. Tout fout le camp, ma pauvre dame.

## 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

## BIDOUILLE GRENOUILLE

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

## 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 T07, T07/70, ET M05.

# DEFENSEUR

Armé de terrifiantes bombes à neutrons, volez à vitesse lumineuse au secours des colons victimes d'envahisseurs qu'ils sont vilains beaucoup.

Samuel HAMELIN

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

## SUITE DU N°100

6B8C-04 C9 F8 D0 04 38 ED 95 (\$A1)	6F28-6A 38 E9 1E 9D 68 6A 9D (\$A7)	728B-A9 02 85 E2 A2 07 8E F6 (\$11)	7648-09 D0 0F A9 00 8D 2F 0C (\$D1)	79D8-79 A0 03 B9 65 6A F0 3E (\$A2)
68D0-6A 8D 93 6A 8D 94 6A AD (\$C0)	6F30-6E 6A AD 3C 6A 18 69 04 (\$8A)	72C0-72 8D 51 72 85 02 8D 59 (\$8F)	7650-AD 30 0C 18 6D 31 0C 8D (\$54)	79E0-89 71 6A 38 FD CA OA C9 (\$6E)
68D8-91 6A F0 29 AD 92 6A 38 (\$4F)	6F38-9D 6B 6A 9D 71 6A AD 95 (\$22)	72C8-72 85 03 8D 41 72 85 E1 (\$1E)	7658-30 0C AE 30 0C A9 00 8D (\$3F)	79E8-08 80 33 AD CD OA 38 (\$24)
68E0-ED 95 6A 38 ED 95 6A 8D (\$85)	6F40-6A 0A 0A 0A 9D 74 6A 4C (\$AF)	72D0-BC 31 72 89 DF 7D 85 E0 (\$81)	7660-ED 94 6A 85 E7 49 8D 0A (\$82)	79F0-6E 6A C9 20 8D 28 A9 00 (\$D0)
68E8-92 6A C9 14 F0 04 C9 6C (\$74)	6F48-61 6F BD 74 6A 18 7D 68 (\$A0)	72D8-B9 DF 7F A8 B1 02 8D 09 (\$86)	7668-A9 00 E9 00 85 E8 8E D0 (\$73)	79F8-99 62 6A 4D 9D 7D C5 OA (\$9A)
68F0-D0 05 A9 00 8D 91 6A AD (\$A7)	6F50-6A 9D 68 6A C9 8C 90 09 (\$29)	72E0-70 C8 B1 02 8D 0A 70 8D (\$41)	7670-76 8D 12 0C 9D 0E 0C 8D (\$77)	7A00-FB A9 30 18 6D 3E 09 8D (\$AE)
68F8-93 6A 18 6D 95 6A 18 6D (\$06)	6F58-C9 E0 8D 05 A9 00 9D 62 (\$C9)	72E8-DD 73 85 E3 20 E1 6F AE (\$C8)	7678-06 0C 9D FE 08 8D 0A 0C (\$09)	7A08-3E 09 A9 00 6D 3F 09 8D (\$48)
6C00-95 6A 8D 94 6A 60 10 09 (\$F5)	6F60-6A CA F0 13 4C 0B AE 60 (\$CA)	72F0-F6 72 CA 10 C9 60 2E AD (\$74)	7680-9D 02 0C 8D FA 08 9D F6 (\$84)	7A10-3F 09 D8 A9 00 9D CF OA (\$1F)
6C08-8D 12 6C A9 00 8D 12 (\$9D)	6F68-79 A2 03 8E B6 6F 8D 62 (\$50)	72F8-41 72 CD 3C 6A D0 1E AD (\$CB)	7688-08 F0 41 A9 01 8D 96 75 (\$7C)	7A18-9D CE OA 4C 51 7A 8D 0A (\$66)
6C10-6C 60 20 4D 30 6A F0 05 (\$23)	6F70-6A F0 3F A9 OA 85 E2 A9 (\$C8)	7300-62 72 D0 05 A9 10 8D 45 (\$84)	7690-8D 12 0C 18 7D 22 0C 9D (\$75)	7A20-BA AD 3D 6A 3D 28 F0 29 (\$82)
6C18-10 04 4C 85 72 6D AE 3A (\$88)	6F78-01 85 E3 8D 68 6A 85 E1 (\$8F)	7308-73 AD 45 73 8D 37 1C AD (\$EE)	7698-12 0C 8D 06 0C 18 65 E7 (\$33)	7A28-AD 38 6A 38 FD CA OA C9 (\$30)
6C20-6A 8D DF 7D 85 E0 AD 3C (\$81)	6F80-8D 74 6A 29 8D 0A A9 00 (\$A9)	7310-20 2D 0A 1C 8D 45 73 A9 (\$04)	7700-A8 8D OA 0C 65 E8 48 98 (\$4E)	7A30-FC 8D 07 18 6D 03 C9 08 (\$F8)
6C28-6A 85 E1 A9 04 85 E2 A9 (\$6D)	6F88-69 00 A8 89 36 84 85 02 (\$4D)	7318-01 8D 62 72 6D AD 63 72 (\$40)	7708-0D 18 7D E8 0D 9D AC 0D (\$81)	7A38-8D 17 AD 39 6A 38 FD C8 (\$54)
6C30-06 85 E3 AD 95 6A OA A9 (\$91)	6F90-89 38 84 85 03 BC 68 6A (\$3D)	7328-A9 5D 8D 46 73 AC 46 73 (\$08)	7710-8D C0 D0 18 65 E7 8B 8D (\$FF)	7A40-0A C9 05 9D 04 C9 F9 90 (\$F2)
6C38-00 69 00 AA 8D 2E 84 85 (\$51)	6F98-B9 DF 7D 85 E0 89 DF 7F (\$67)	7330-A9 20 8D 37 1C 20 OA 1C (\$19)	7718-D4 D0 65 E8 48 98 18 7D (\$E1)	7A48-08 A9 C0 8D 30 6A 4C 85 (\$42)
6C40-02 8D 30 84 85 03 AE 3A (\$19)	6FA0-A8 B1 02 8D 09 70 C8 B1 (\$96)	7338-AD 46 73 38 E9 05 8D 46 (\$87)	7720-F2 0D 9D C0 0D 68 7D FC (\$46)	7A50-71 6D OA 0A B9 EF 15 F0 (\$08)
6C48-6A 8C DF 7F 81 02 8D 09 (\$41)	6FA8-02 8D OA 70 2D 01 6F AE (\$F5)	7340-73 EE 63 72 6D 2D 2A OA (\$46)	7728-0D 29 03 9D D4 0D 8D 98 (\$46)	7A58-02 10 03 4C 25 78 B9 EF (\$55)
6C50-70 C8 B1 02 8D OA 70 2D (\$0C)	6FB0-86 6F CA 00 86 6D 39 A2 (\$8E)	7348-CC 03 D4 8D OA 03 C2 D4 (\$23)	7730-0D 10 06 FE 98 0D 4C 42 (\$7E)	7A60-15 C9 01 F0 09 98 D0 4F (\$2E)
6C58-E1 6F AD 3A 6A 4A 4A 4A (\$39)	6FB8-03 8E E0 6F 8D 65 6A F0 (\$40)	7350-CC 8D 8B 8D A0 CF D2 C7 (\$0D)	7738-77 20 21 7C 2D 09 78 AE (\$F5)	7A68-0D F0 3B 4C 25 78 8D C3 (\$AA)
6C60-4A 18 69 42 AA 8D DF 7D (\$CC)	6FD0-6A 8F 0D 7D 85 20 C0 (\$F4)	7358-AA A4 88 8D 8D AA AA (\$31)	7740-46 77 CA 0D 9F 6D 66 8D (\$0F)	7A70-0C D9 8D 15 D0 E5 8D EB (\$1E)
6C68-85 E0 8C DF 7F AD 95 6A (\$2B)	6FD8-6D AE E0 6F CA D0 DA 60 (\$5C)	7360-AA AA AA AA AA AA AA (\$03)	7748-07 0C 38 E9 8B 8D FF (\$58)	7A78-0C D9 C7 15 0D A9 00 (\$A3)
6C70-30 0F 89 CE 84 8D 46 70 (\$77)	6FE0-13 A5 E0 18 65 E2 8D 12 (\$56)	7368-02 85 E2 A2 07 8E 8C 73 (\$81)	7750-0C E9 01 D0 0C 98 3B E9 (\$71)	7A80-9D 27 0D 9D 38 0D 98 9D (\$19)
6C78-89 0D 84 8D 47 7D 4C 8D (\$98)	6FE8-70 A5 E1 18 65 E3 8D 1A (\$3D)	7370-8D 0B 39 72 85 E1 BC 29 72 (\$75)	7758-08 C9 8E 9D 05 C9 FC 8D (\$5F)	7A88-4F 0D A9 02 99 EF 15 B9 (\$33)
6C80-6C 89 DC 84 8D 46 7D 89 (\$8F)	6FF0-70 A2 00 A4 E1 89 FC 8D (\$52)	7378-B9 DF 7D 85 E0 8D DD 73 (\$6D)	7760-01 6D 85 F0 AD 97 6A F0 (\$84)	7A90-01 15 38 E9 08 D0 98 0C (\$57)
6C88-0D 84 8D 47 7D 8D 3C 6A (\$18)	6FF8-85 0D 89 15 82 18 65 E9 (\$3F)	7388-85 E3 20 C0 6D AE 8C 73 (\$8A)	7768-03 4C 8D 77 0A 03 89 65 (\$CA)	7A98-F0 1E A9 01 80 02 A9 FF (\$A2)
6C90-4A 4A 4A 38 E9 01 85 E1 (\$FE)	7000-85 01 A4 E0 C0 28 80 07 (\$9F)	7388-CA 10 E2 6D 20 07 08 05 (\$72)	7770-AD F0 C3 89 71 6A 38 FD (\$9E)	7AA0-9D 13 0D 4C 68 78 B9 EF (\$89)
6C98-0A 92 85 E2 A9 01 85 E3 (\$02)	7008-8D FF FF 11 00 91 00 E8 (\$05)	7390-06 04 00 07 05 00 01 01 (\$00)	7778-AF 0C 69 8D 80 58 85 F0 (\$0F)	7AA8-15 C9 02 00 18 89 01 15 (\$68)
6CA0-4C 1E 7D AD 3D 6A 30 67 (\$EF)	7010-C8 C0 20 0D EF E6 E1 A4 (\$85)	7398-03 03 03 04 05 02 03 00 (\$03)	7780-38 F9 6E 6A C9 2D 8D 4E (\$02)	7AB0-38 E9 08 D0 98 0C 9C 0A (\$49)
6CA8-FC 05 AD 53 6A D0 01 60 (\$D0)	7018-E1 C0 2D 0D 08 6D A5 E0 (\$2C)	73A0-FE FE D2 02 0E 00 FD (\$FC)	7788-A9 0D 99 62 6A A9 F0 9D (\$FC)	7AB8-A9 03 99 EF 15 A9 FF 9D (\$02)
6C90-AE 54 6A 8D DF 7D 85 E0 (\$EA)	7020-18 65 E2 8D 4F 70 A5 E1 (\$69)	73A8-FE 02 00 02 03 68 76 84 (\$67)	7790-73 0C F8 A9 01 18 6D 3E (\$64)	7AC0-5C 8D 98 0C 99 19 F0 0C (\$5A)
6C88-AD 55 6A 85 E1 A9 02 85 (\$D8)	7028-18 65 E3 8D 57 70 A2 00 (\$96)	73B0-92 0A AE 8C 8A 85 85 85 (\$4F)	7798-09 8D 3E 09 A9 00 6D 3F (\$48)	7AD0-8D 98 0C 18 69 08 99 01 (\$1B)
6CC0-E2 A9 03 85 E3 AD 95 6A (\$7C)	7030-A4 E1 89 E3 8D 85 00 89 (\$A3)	73B8-85 85 85 85 85 8D E6 F4 (\$4F)	77A0-0D A9 00 99 03 16 A9 04 (\$85)	7AD8-15 4C 68 78 A9 F0 99 EF (\$66)
6CC8-0A A9 96 A0 84 90 04 A9 (\$2C)	7038-FC 81 18 65 E9 85 01 A4 (\$C9)	73C0-02 10 1E 2C 3A 85 85 85 (\$9F)	77A8-0D A9 00 99 03 16 A9 04 (\$85)	7AE0-15 A9 00 9D 73 0C AD 07 (\$F5)
6CD0-A4 A0 84 85 02 84 03 AE (\$2E)	7040-E0 C0 28 8D 07 8D FF FF (\$02)	73C8-86 86 86 86 86 01 02 02 (\$85)	77B0-0D A9 00 99 03 16 A9 04 (\$85)	7AE8-0E A9 01 99 98 0D 8D C3 (\$04)
6CD8-54 6A 8C DF 7F 81 02 8D (\$1C)	7048-11 00 91 00 E8 C8 07 E (\$1E)	73D0-02 04 06 06 03 FE FD 00 (\$01)	77B8-0F 0C 38 E9 8B 8D FF (\$58)	7AF0-0C 99 C0 0D 8D EB 0C 99 (\$98)
6CE0-09 70 C8 B1 02 8D OA 70 (\$F5)	7050-0D EF E6 A1 E1 C0 2D (\$9D)	73D8-02 02 03 FE 00 02 03 02 (\$FE)	77C0-0D A9 00 99 03 16 A9 04 (\$85)	7AF8-D4 0D 8D 98 0C 9C 0A (\$C8)
6CE8-4C E1 6F A9 91 18 6D 25 (\$AA)	7058-D0 D8 60 A0 8D 8C 6E 70 (\$DA)	73E0-02 03 02 02 01 A2 01 8E (\$2D)	77C8-99 EF 15 4C 08 78 A9 01 (\$F7)	7B00-A9 02 99 E8 0C 8C FF 7B (\$0F)
6CF0-6A 8D 08 8D A9 92 6D 26 (\$F1)	7060-A0 11 8C C5 70 8D 03 70 (\$A7)	73E8-E7 74 8D C9 OA 9D CA OA (\$80)	77D0-AD 38 6A 38 FD AF 0C 99 (\$53)	7B08-20 98 6A AC FF 7B 4A A9 (\$19)
6CF8-6A 8D 0C 8D A5 E9 OA OA (\$CA)	7068-8C E1 70 4C 82 7D OA (\$23)	73F0-BD C7 0A 9D C8 OA BD C5 (\$57)	77D8-38 F9 6E 6A C9 2D 8D 4E (\$02)	7B10-02 90 02 09 FE 99 F2 0D (\$A1)
6D00-0A 99 82 69 00 8D 14 6D (\$8C)	7070-7F 8C 6E 70 A0 31 8C C5 (\$35)	73F8-0A 9D C6 OA 0D 52 FE CB (\$EC)	77E0-AD 38 6A 38 FD AF 0C 99 (\$53)	7B18-A9 00 9D 02 A9 FF 99 FC (\$08)
6D08-A2 8C BC FF FF 8F 8C 80 (\$57)	7078-70 8C D3 70 8C E1 70 4C (\$0E)	7400-0A 00 03 FE CC OA BD C5 (\$90)	77E8-FC 8D 07 18 6D 03 C9 08 (\$F8)	7B20-0D EE 07 0E 60 88 F0 03 (\$F1)
6D10-85 00 89 15 PF 85 01 8C (\$EE)	7080-82 70 8D AC 70 18 65 E3 (\$3D)	7408-0A CD 44 09 D0 3F 20 E8 (\$AD)	77F0-8D 16 AD 39 6A 38 E5 F0 (\$75)	7B28-4C 54 7A 8D C3 0C 18 6D (\$65)
6D18-DE 7F 89 A7 71 BC DE 7D (\$01)	7088-8D F2 70 8D DF 7D 85 E0 (\$75)	7410-74 AE E7 74 8D CB OA C9 (\$1F)	77F8-0D 9D 38 0D BC 4F 0D (\$7F)	7B30-25 6A 85 02 8D EB 0C 60 (\$FF)
6D20-11 00 91 00 CA D0 E3 60 (\$19)	7090-49 8D OA 89 00 89 8D (\$0E)	7418-08 D0 32 A9 00 9D CB OA (\$1F)	7780-38 F9 6E 6A C9 2D 8D 4E (\$02)	7B38-26 6A 85 03 A5 02 38 E9 (\$8C)
6D28-AD 3E 6A F0 05 10 04 4C (\$54)	7098-A8 70 8C DF 7F 81 04 38 (\$49)	7420-9D CC OA A9 01 9D C5 OA (\$A1)	7788-A9 0D 99 62 6A A9 F0 9D (\$FC)	7B40-C0 85 02 A5 03 E9 01 29 (\$20)
6D30-67 73 6D AE 3F 6A 8D DF (\$E8)	70A0-E5 E0 85 06 C8 B1 04 E9 (\$12)	7428-A9 01 9D C0 AD 3C 6A 09 (\$49)	7790-73 0C F8 A9 01 18 6D 3E (\$64)	7B48-03 85 03 A5 02 18 69 92 (\$C1)
6D38-7D 85 E0 AD 38 6A 85 E1 (\$80)	70A8-FF 85 07 A2 FF 8D E3 80 (\$FE)	7430-9D C9 OA 20 98 6A OA A9 (\$2F)	7798-09 8D 3E 09 A9 00 6D 3F (\$48)	7B50-85 02 A5 03 69 92 85 03 (\$5C)
6D40-A9 04 85 E2 A9 06 85 E3 (\$03)	70B0-85 0D 8D FC 81 18 65 E9 (\$D1)	7438-F8 AD 06 9A 04 A9 9A 0A (\$57)	77A0-0D A9 00 99 03 16 A9 04 (\$85)	7B58-0A 03 8D 98 0C 18 69 0B (\$F3)
6D48-20 C0 6D AD 39 6A 4A 4A (\$73)	70B8-85 01 A4 E0 C0 28 80 09 (\$91)	7440-FA 9D C7 OA 98 9D CE OA (\$6B)	77A8-0D A9 00 99 03 16 A9 04 (\$85)	7B60-D1 02 09 01 9D 02 A9 FF (\$8F)
6D50-4A 4A 18 69 42 AA 8D DF (\$FB)	70C0-B1 06 4D 6E 70 11 00 91 (\$64)	7448-A9 00 9D CF OA 4C E0 74 (\$29)	77B0-38 F9 6E 6A C9 2D 8D 4E (\$02)	7B68-9D 13 0D BD C3 0C 38 E9 (\$20)
6D58-7D 85 E0 AD 38 6A 4A 4A (\$E4)	70C8-00 C8 C0 28 8D 09 81 06 6E (\$2E)	7450-10 06 FE C5 OA 4C E0 74 (\$FF)	77B8-AF 0C 69 8D 80 58 85 F0 (\$0F)	7B70-88 8A 8D EB 0C 9C 01 00 (\$72)
6D60-4A 38 E9 01 85 E1 A9 02 (\$55)	70D0-4D 6E 70 11 00 91 00 C8 (\$1B)	7458-BD CD OA 00 17 FE CB OA (\$82)	77C0-0D A9 00 99 03 16 A9 04 (\$85)	7B78-39 98 38 E9 08 C9 8E 90 (\$AF)
6D68-85 E2 A9 01 85 E3 4C F4 (\$11)	70D8-C0 28 80 09 81 06 4D 6E (\$C5)	7460-8D C8 OA C9 14 F0 84 C9 (\$2C)	77C8-99 EF 15 4C 08 78 A9 01 (\$F7)	7B80-04 C9 FC 90 2D 85 F2 38 (\$C3)
6D70-6D AE 56 6A 8D DF 7D 85 (\$65)	70E0-70 11 00 91 00 A9 03 18 (\$42)	7468-0C 90 06 20 E8 74 AE E7 (\$6F)	77D0-AD 38 6A 38 FD AF 0C 99 (\$53)	7B88-E3 3A 6A 85 F0 2D 06 6C (\$82)
6D78-ED AD 57 6A 85 E1 A9 02 (\$8F)	70E8-65 06 85 06 9D 02 E6 07 (\$93)	7470-74 4C E0 74 8D C7 OA 18 (\$C4)	77D8-38 F9 6E 6A C9 2D 8D 4E (\$02)	7B90-C9 32 90 1E C9 44 80 1A (\$52)
6D80-85 E2 A9 03 85 E3 4C C0 (\$27)	70F0-E8 E0 FF D0 88 6D 8D 20 (\$52)	7478-7D CE OA 9D C7 0A 8D C9 (\$9D)	77E0-AD 38 6A 38 FD AF 0C 99 (\$53)	7B98-BD 63 0D C9 05 F0 04 FE (\$15)
6D88-6D A9 91 18 6D 27 6A 8D (\$E0)	70F8-71 18 65 E3 8D 5D 71 8D (\$F3)	7480-0A 18 7D CF OA 9D C9 OA (\$F4)	77E8-FC 8D 07 18 6D 03 C9 08 (\$F8)	7BA0-63 0D 69 00 69 10 63 0D (\$54)
6D90-A9 6D A9 92 6D 28 6A 8D (\$5D)	7100-DF 7D 85 E0 49 8D OA A9 (\$AD)	7488-8D CE OA 15 8D C7 OA C9 (\$28)	77F0-8D 16 AD 39 6A 38 E5 F0 (\$75)	7BA8-0A 02 89 62 15 F0 04 88 (\$10)
6D98-AA 6D A5 E9 OA OA A9 A9 (\$2B)	7108-00 E9 00 8D 1C 71 BC DF (\$6A)	7490-C9 F6 8D 28 AD 3A 6A 18 (\$42)	77F8-0D 9D 38 0D BC 4F 0D (\$7F)	7BB0-D0 F8 6D A9 01 99 62 15 (\$0E)
6DA0-82 69 00 8D 82 6D A2 8C (\$97)	7110-7F 81 04 38 E5 E0 85 06 (\$74)	7498-69 0A 0D C7 OA 90 0E 4C (\$A1)	7780-38 F9 6E 6A C9 2D 8D 4E (\$02)	7BB8-A5 F2 99 5A 15 0D A9 0C (\$AB)
6DA8-8C FF FF 8F 8C 80 85 00 (\$FC)	7118-C8 B1 04 E9 FF 85 07 A2 (\$4B)	74A0-8C 74 AD 3A 6A 38 E9 8E (\$EC)	7788-A9 0D 99 62 6A A9 F0 9D (\$FC)	7BC0-99 5E 15 A5 F0 OA 99 02 (\$26)
6DB0-89 15 FF 85 01 BC DE 7D (\$C8)	7120-FF 8D FC 80 85 00 8D 15 (\$13)	74A8-DD C7 0A 9D 0F AD 3C 6A (\$74)	7790-73 0C F8 A9 01 18 6D 3E (\$64)	7BC8-B0 02 A9 FE 99 68 15 AD (\$AC)
6DB8-A9 00 91 00 CA D0 E3 60 (\$A8)	7128-82 18 65 E9 85 01 A4 E0 (\$06)	74B0-9D C9 OA 09 02 9D 02 A9 (\$8E)	7798-09 8D 3E 09 A9 00 6D 3F (\$48)	7BD0-3C 6A 8D 98 0C 19 8D 0B (\$08)
6DC0-A5 E0 18 65 E2 8D EB 6D (\$01)	7130-C0 28 80 06 B1 06 11 00 (\$F8)	74B8-FE 9D CF OA 8D C7 OA C9 (\$1F)	77A0-0D A9 00 99 03 16 A9 04 (\$85)	7BD8-09 0C 38 ED 3C 6A 4A 4A (\$14)
6DC8-A5 E1 18 65 E3 8D F0 6D (\$CA)	7138-91 00 C8 C0 28 8D 06 B1 (\$86)	74C0-96 9D 17 C9 F6 9D 08 8D (\$08)	77A8-0D A9 00 99 03 16 A9 04 (\$85)	7BE0-4A 4A 4A 85 F0 A9 00 38 (\$AE)
6DD0-A6 E1 8D FC 80 85 00 8D (\$8E)	7140-06 11 00 91 00 C8 C0 28 (\$A6)	74C8-C9 OA C9 C3 8D 04 C9 0F (\$8B)	77B0-38 F9 6E 6A C9 2D 8D 4E (\$02)	7BE8-E5 F0 99 66 15 4C FC 7B (\$34)
6DD8-15 82 18 65 E9 85 01 A4 (\$23)	7148-B0 06 B1 06 11 00 91 00 C8 (\$B1)	74D0-8D C8 OA C9 14 F0 84 C9 (\$2C)	77B8-AF 0C 69 8D 80 58 85 F0 (\$0F)	7BF0-38 F0 98 0C 4A 4A 4A (\$52)
6DE0-E0 C0 28 80 04 A9 00 91 (\$84)	7150-A9 03 18 65 E2 8D EB 6D (\$01)	7448-0C 90 06 20 E8 74 AE E7 (\$6F)	77C0-0D A9 00 99 03 16 A9 04 (\$85)	7BF8-4A 99 66 15 4C 4A 7C 06 (\$96)
6DE8-00 C8 C0 5D 0D F3 E8 E0 (\$73)	7158-02 E6 07 E8 E0 FF D0 C1 (\$05)	7450-10 06 FE C5 OA 4C E0 74 (\$FF)	77C8-99 EF 15 4C 08 78 A9 01 (\$F7)	7C00-AD 45 09 F0 18 A2 08 2C (\$8C)
6DF0-0D 0D DF 6D A5 E0 18 65 (\$5A)	7160-60 8D 70 71 18 65 E3 8D (\$FF)	7458-BD CD OA 00 17 FE CB OA (\$82)	77D0-AD 38 6A 38 FD AF 0C 99 (\$53)	7C08-30 C0 2C 20 C0 A9 20 2D (\$95)
6DF8-E2 8D 1F 6E A5 E1 18 65 (\$27)	7168-A3 71 8D DF 7D 85 E0 A2 (\$0A)	7460-8D C8 OA C9 14 F0 84 C9 (\$2C)	77D8-38 F9 6E 6A C9 2D 8D 4E (\$02)	7C10-AB FC 2C 30 C0 2C 20 C0 (\$44)
6E00-E3 8D 27 6E A1 E1 85 E3 (\$38)	7170-FF 8D FC 80 85 00 8D 15 (\$13)	7468-0C 90 06 20 E8 74 AE E7 (\$6F)	77E0-AD 38 6A 38 FD AF 0C 99 (\$53)	7C18-A9 01 20 AB FC CA 0D E7 (\$21)
6E08-80 85 00 89 FC 81 18 65 (\$8C)	7178-82 18 65 E9 85 01 A9 00 (\$8B)	7470-74 4C E0 74 8D C7 OA 18 (\$C4)	77E8-FC 8D 07 18 6D 03 C9 08 (\$F8)	7C20-6D 8D C0 D0 38 E9 8B (\$D1)
6E10-E9 85 01 A4 E0 C0 2				





# ORICA

Sus aux ZWARKS, les patates de l'espace qui hantent les orbites des sept planètes ORICA et faites-en des frites.

Christophe TROMPETTE



# ORIC/ATMOS



```
1 REM *****
2 REM * ORICA *
3 REM *****
4 REM
5 REM Orica 1 & ATMOS
6 REM
7 REM Par Christophe TROMPETTE
8 REM
9 REM
10 HINEM#5000:PAPER0:INK2:POKE#20
C,255:POKE#26A,10
20 V=10:IV=25:NI=7
30 FORT=0T09:N#(T)=".....":SC#(T)
=>"001000":NEXT
40 GOSUB7000
100 REM **** MENU ****
110 CLS:PAPER0:INK2:PRINTSPC(13);
*****
120 PRINTCHR$(4);SPC(13);"[";CHR$(
27);"JORICA";CHR$(27);"H[";CHR$(4
)
130 PRINT:PRINTSPC(13);"*****
":PRINT:PRINT:PRINT
140 PRINT "<V>
VOLUME"
150 PRINT:PRINT "<N> NIV
EAU DE DIFFICULTE"
160 PRINT:PRINT "<I>
INSTRUCTIONS"
170 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
" ";CHR$(27);"@";CHR$(27);"R";
180 PRINT:APPUYEZ SUR 'RETURN' PO
UR JOUER";CHR$(27);"P"
190 GETR#
200 IFR#="V"THENGOSUB3000:GOTO100
210 IFR#="N"THENGOSUB4000:GOTO100
220 IFR#="I"THENGOSUB5000:GOTO100
230 IFR#(<>CHR$(13)THEN190
240 GOSUB8000:GOSUB1000
250 IFSC#>SC#(9)THENGOSUB6200ELSE
GOSUB6000
260 GOTO110
1000 REM *** JEU ***
1010 NV=3:FORT=#420T0#430:POKET,0
:NEXT:POKE#420,V:N=NI:POKE#42A,N
1015 HIRES:POKE#26A,10
1020 PRINTCHR$(30);" SCORE
RECORD:";SC#(0):CALL#762
0
1025 PRINT:PRINT" VA
ISSEAUX ";NV;
1030 CURSET0,0,0:FILL200,40,64:PL
AY1,2,0,0
1040 CALL#7060
1050 IFPEEK(#41F)=1THENGOSUB1500:
PLAY0,0,0:GOTO1020
1060 PLAY0,0,0,0:SOUND1,0,0:SOUND
5,0,0
1070 CURSET0,0,0:FILL200,40,64:PL
AY1,2,0,0
1075 PRINTCHR$(30);" SCORE
RECORD:";SC#(0):CALL#762
0
1078 PRINT:PRINT" VA
ISSEAUX ";NV;
1080 CALL#7120
1090 IFPEEK(#41F)=1THENGOSUB1500:
PLAY0,0,0:GOTO1070
1100 CURSET0,0,0:FILL200,40,64:PL
AY0,0,0,0
1110 IFN=1THEN1300
1120 CURSET96,110,3:FILL8,1,0:CUR
SET102,110,3:A#="BRAVO!":GOSUB9200
1130 CURSET96,110,3:FILL8,1,1
1140 CURSET36,130,3:FILL8,1,0:CUR
SET45,130,3
1150 A#="VOUS AVEZ ATTEINT Orica
"+MID$(STR$(N),2):GOSUB9200
1160 CURSET36,130,3:FILL8,1,2
1170 BO=(8-N)*1000:CURSET78,150,3:
FILL8,1,0
1180 CURSET84,150,3:A#="BONUS: "+
MID$(STR$(BO),2):GOSUB9200
1190 CURSET78,150,3:FILL8,1,1
1200 POKE#425,16:PLAY1,0,0,0
1210 FORT=7TONSTEP-1
1220 CALL#7600:SOUND1,50,V:WAIT10
:SOUND1,50,0
1230 NEXT
1240 WAIT300
1250 N=N-1:POKE#42A,N:GOTO1020
1300 CURSET72,110,3:FILL8,1,0:CUR
SET78,110,3:A#="FELICITATIONS!":GO
SUB9200
1310 CURSET72,110,3:FILL8,1,1:CUR
SET24,130,3:FILL8,1,0:CURSET30,130
,3
1315 A#="VOUS AVEZ REUSSI VOTRE M
ISSION":GOSUB9200:CURSET24,130,3:F
ILL8,1,2
1320 CURSET60,150,3:FILL8,1,0:CUR
SET65,150,3
1330 A#="SUPER-BONUS: 10000":GOSU
B9200:CURSET60,150,3:FILL8,1,2
1340 POKE#425,16:PLAY1,0,0,0:PORT
=1T010
1350 CALL#7600:SOUND1,50,V:WAIT10
:SOUND1,50,0
1360 NEXT
1370 GOSUB8000
1380 IFNI>3THENN=NI-3ELSEN=3
1390 POKE#42A,N:GOTO1020
1500 REM *** BOM ***
1510 X=(DEEK(#400))-#A001>40:IFX<
15THENX=1
1520 CURSET0,X-15,3:FILL30,1,3:CU
RSET15,X,3:PLAY0,7,0,0
1530 FORT=1T015:CIRCLET,1:CALL#73
F0
1540 IFV>TTHENSOUND4,T+15,T:SOUND
5,31-T,T:SOUND6,T,T
1550 NEXT
1560 FORT=15T01STEP-1:CIRCLET,0:C
ALL#73F0
1570 IFV>TTHENSOUND4,T+15,T:SOUND
5,31-T,T:SOUND6,T,T
1580 NEXT: SOUND4,0,0:SOUND5,0,0:S
OUND6,0,0:PLAY0,0,0,0
1590 NV=NV-1:IFNV>0THENRETURN
1600 A1#="HEX$(PEEK(#426)):A2#="HEX
$(PEEK(#427))
1610 SC=VAL(MID$(A1$,2))*1000+VA
L(MID$(A2$,2))*100
suite page 6
```

# VIC 20

suite de la page 4

```
601 DATA2,20,85,2B,EA,20,C2,2B
602 DATA20,86,28,20,8A,2C,20,80
603 DATA3D,20,88,2B,20,85,2B,EA
604 DATA20,C2,2B,20,86,28,20,80
605 DATA2C,20,80,3E,20,88,2B,20
606 DATA85,2B,EA,40,70,2B,00,00
607 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
608 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
609 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
610 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
611 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
612 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
613 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
614 DATA10,20,80,FF,00,00,00,00
615 DATA18,20,80,FF,00,00,00,00
616 DATA20,00,00,00,00,00,00,00
617 DATA20,00,00,00,00,00,00,00
618 DATA20,00,00,00,00,00,00,00
619 DATA1D,20,82,FF,00,00,00,00
620 DATAC9,03,00,00,00,00,00,00
621 DATA20,10,27,C6,00,00,00,00
622 DATA00,2C,60,00,00,00,00,00
623 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
624 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
625 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
626 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
627 DATA00,09,00,00,00,00,00,00
628 DATA05,01,89,F1,03,05,02,89
629 DATAF2,03,05,03,C8,C8,C8,85
630 DATA01,99,F0,03,05,02,99,F1
631 DATA03,05,03,99,F2,03,88,88
632 DATA88,C4,00,00,05,AD,E4,03
633 DATA99,F0,03,AD,E5,03,99,F1
634 DATA03,AD,E6,03,99,F2,03,60
635 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
636 DATA02,05,04,18,20,F0,FF
637 DATA09,93,00,20,20,1E,CB,A2
638 DATA05,00,00,18,20,F0,FF,AD
639 DATA01,03,0E,00,03,20,CD,DD
640 DATA02,07,00,0D,18,20,F0,FF
641 DATA00,03,03,0E,02,03,20,CD
642 DATA00,02,09,00,0D,18,20,F0
643 DATAFF,AD,05,03,0E,04,03,20
644 DATACD,DD,02,05,00,07,18,20
645 DATAFF,FF,AD,12,20,D2,FF,A2
646 DATA00,00,F0,03,20,D2,FF,A2
647 DATA00,03,00,F5,02,07,00,07
648 DATA10,20,80,FF,AD,F3,03,20
649 DATAD2,FF,AD,F4,03,20,D2,FF
650 DATA00,F5,03,20,D2,FF,A2,09
651 DATA00,07,18,20,F0,FF,AD,F6
652 DATA03,20,D2,FF,AD,F7,03,20
653 DATAD2,FF,AD,F8,03,20,D2,FF
654 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
655 DATA09,50,85,00,20,10,27,C6
656 DATA00,00,F9,00,00,00,00,00
657 DATA00,29,60,00,00,00,00,00
658 DATA02,14,00,03,18,20,F0,FF
659 DATA09,00,00,2A,20,1E,CB,60
660 DATA12,1E,00,00,00,00,00,00
661 DATAC0,00,00,00,00,00,00,00
662 DATA00,9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D
663 DATA9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D
664 DATA11,DD,46,31,20,50,4F,55
665 DATA52,20,46,4F,55,45,52,DD
666 DATA9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D
667 DATA9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D,11
668 DATAC0,00,00,00,00,00,00,00
669 DATAC0,00,00,00,00,00,00,92
670 DATA00,00,02,01,00,07,18,20
671 DATAF0,FF,09,9E,00,28,20,1E
672 DATACB,60,00,00,00,0D,DA,02
673 DATA00,00,00,00,00,00,00,03
674 DATA00,00,00,00,00,00,00,20
675 DATA00,00,00,00,00,00,00,30
676 DATA00,00,00,00,00,00,00,20
677 DATAC2,2B,20,86,28,20,80,20
678 DATA20,00,30,20,80,20,80,20
679 DATA2B,EA,20,C2,2B,20,86,28
680 DATA20,80,20,20,80,3D,20,80
681 DATAE9,E9,E9,E9,E9,E9,E9,E9
682 DATADE,DE,DE,DE,DE,DE,DE,DE
683 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
684 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
685 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
686 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
687 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
688 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
689 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
690 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
691 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
692 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
693 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
694 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
695 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
696 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
697 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
698 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
699 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
700 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
701 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
702 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
703 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
704 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
705 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
706 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
707 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
708 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
709 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
5 PRINT"PARTIE 6"
```

A SUIVRE...

# RAID OVER COUCOU

MSX



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

Stéphane MECARY



## SUITE DU N°100

```

0,128),9
9620 LINE(90,128)-(96,120),9:LINE(
96,120)-(96,116),9:LINE(96,116)-(1
08,112),9:PAINT(90,116),9
9630 LINE(84,124)-(72,124),4:LINE(
72,124)-(64,128),4:LINE(64,128)-(6
0,132),4
9635 LINE(60,132)-(120,190),4,8F
9640 LINE(60,132)-(60,190),4:LINE(
60,190)-(120,190),4:LINE(120,190)-
(120,132),4
9650 LINE(120,132)-(116,128),4:LIN
E(116,128)-(108,124),4:LINE(108,12
4)-(96,124),4
9660 LINE(96,124)-(90,132),4:LINE(
90,132)-(84,124),4:PAINT(72,126),4
:PAINT(104,126),4
9670 LINE(72,158)-(72,190),1:LINE(
108,158)-(108,190),1
9680 CIRCLE(90,156),3,7,,1.2:PAIN
T(90,156),7:PSET(89,156),4:PSET(91
,156),4
9690 CIRCLE(90,176),3,7,,1.2:PAIN
T(90,176),7:PSET(89,176),4:PSET(91
,176),4
9700 CIRCLE(80,90),5,15,,.35:PAIN
T(80,90),15
9710 CIRCLE(98,90),5,15,,.35:PAIN
T(98,90),15
9720 CIRCLE(82,90),2,3:PAINT(80,90
),3
9730 CIRCLE(101,90),2,3:PAINT(101,
90),3
9740 PSET(88,100),13:PSET(92,100),
13
9750 LINE(70,88)-(72,102),9,8F:LIN
E(108,88)-(110,102),9,8F
9760 COLOR6,1,1:PRESET(140,70):PRI
NT#1,"Commandant"
9770 COLOR8,1,1:PRESET(140,85):PRI
NT#1,"Capitaine"
9780 COLOR9,1,1:PRESET(140,100):PR
INT#1,"Pilote"
9790 COLOR10,1,1:PRESET(140,115):P
RINT#1,"Mecanicien"
9800 COLOR11,1,1:PRESET(140,130):P
RINT#1,"Cuisinier"
9810 COLOR4,1,1:PRESET(74,30):PRIN
T#1,"RAID":COLOR15,1,1:PRESET(114,
30):PRINT#1,"OVER":COLOR6,1,1:PRES
ET(154,30):PRINT#1,"COUCOU"
9820 SPRITE(1)=CHR$(6)+CHR$(14)+C
HR$(30)+CHR$(62)+CHR$(30)+CHR$(14)
+CHR$(6)+CHR$(0)
9825 IFJEU>2THENLINE(80,108)-(90,
112),1:LINE(90,112)-(100,108),1
9826 IFJEU<2THENLINE(80,112)-(90,
108),1:LINE(90,108)-(100,112),1
9830 FORA=70TO130STEP15
9840 PUT SPRITE1,(224,A),6,1
9845 PLAY"O3A05A":FORB=1TO450:NEXT
B
9850 NEXT
9852 FORA=130TO70STEP-15
9854 PUT SPRITE1,(224,A),6,1
9855 PLAY"O3B05B":FORB=1TO450:NEXT
B
9856 NEXT
9860 IFJEU=1THENA=130:FU=128
9870 IFJEU=2THENA=115:FU=124
9880 IFJEU=3THENA=100:FU=120
9890 IFJEU=4THENA=85:FU=116
9900 IFJEU=5THENA=70:FU=110
9910 PUT SPRITE1,(224,A),6,1
9915 FORA=1TO300:NEXTA
9920 PLAY"O2ABDCBDFG":FORA=1TO10
00:NEXTA
9930 IM=IM+1
9940 FORA=1TO4000:NEXTA
9950 GOTO15
10000 REM >
10010 REM > PRESENTATION <
10020 REM >
10022 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS#1
10025 IM=9:FU=136:JEU=0
10030 SCREENZ:COLOR15,1,1:CLS
10040 CIRCLE(128,56),24,7,0,3,14
10045 LINE(128,24)-(128,32),7
10050 LINE(104,56)-(64,72),4:LINE(
64,72)-(32,68),4:LINE(32,68)-(72,8
8),4
10060 LINE(72,88)-(128,96),4:LINE(
128,96)-(184,88),4:LINE(194,88)-(2
24,68),4
10070 LINE(224,68)-(192,72),4:LINE
(192,72)-(152,56),4:LINE(152,56)-
(128,84),1:LINE(128,84)-(152,56),
1
10090 LINE(128,84)-(72,88),1:LINE(
128,84)-(184,88),1
10100 LINE(84,63)-(88,40),4:LINE(8
4,40)-(92,61),4
10110 LINE(172,63)-(168,40),4:LINE
(168,40)-(164,61),4
10120 SPRITE(1)=CHR$(0)+CHR$(0)+C
HR$(0)+CHR$(60)+CHR$(126)+CHR$(90)
+CHR$(126)+CHR$(126)
10130 SPRITE(2)=CHR$(0)+CHR$(126)
+CHR$(126)+CHR$(195)+CHR$(129)+CHR
$(129)+CHR$(129)+CHR$(129)
10140 SPRITE(3)=CHR$(6)+CHR$(3)+C
HR$(12)+CHR$(63)+CHR$(127)+CHR$(12
7)+CHR$(242)+CHR$(227)
10150 SPRITE(4)=CHR$(96)+CHR$(192
)+CHR$(48)+CHR$(252)+CHR$(254)+CHR
$(254)+CHR$(79)+CHR$(199)
10160 SPRITE(5)=CHR$(0)+CHR$(0)+C
HR$(0)+CHR$(60)+CHR$(126)+CHR$(90)
+CHR$(126)+CHR$(90)
10170 PUT SPRITE1,(124,39),6,1:PUT
SPRITE2,(124,39),4,2
10180 PUT SPRITE3,(120,47),6,3:PUT
SPRITE4,(128,47),6,4
10182 CIRCLE(204,32),20,9:PAINT(20
4,32),9:CIRCLE(204,32),30,6,,12
10184 PAINT(204,32),6:CIRCLE(172,1
2),4,5:PAINT(172,12),5
10186 CIRCLE(68,20),12,10:PAINT(68
,20),10
10200 COLOR3,1,1:PRESET(48,112):PK
RINT#1,"1 JOUEUR"
10210 COLOR12,1,1:PRESET(48,128):P
RINT#1,"+Clavier"
10220 PRESET(144,112):PRINT#1,"1 J
OUEUR"
10230 COLOR3,1,1:PRESET(144,128):P
RINT#1,"Joystick"
10240 COLOR4,1,1:PRESET(64,160):PR
INT#1,"RAID"
10242 COLOR15,1,1:PRESET(104,160):
PRINT#1,"OVER"
10244 COLOR6,1,1:PRESET(144,160):P
RINT#1,"COUCOU"
10246 COLOR11,1,1:PRESET(52,176):P
RINT#1,"par Stephane MECARY"
10290 LINE(40,108)-(120,140),15,8:
N=0
10300 X$=INKEY$
10310 IFX$=CHR$(28)THENLINE(136,10
8)-(216,140),15,8:LINE(40,108)-(12
0,140),1,8:N=1
10320 IFX$=CHR$(29)THENLINE(40,108
)-(120,140),15,8:LINE(136,108)-(21
6,140),1,8:N=0
10330 IFX$="*" THEN10350
10340 GOTO10300
10350 FORA=1TO10
10355 X$=INKEY$:IFX$="*" THEN10300
10360 COLOR11,1,1:IFN=0THENPRESET(
48,128):PRINT#1,"+Clavier"
10370 IFN=1THENPRESET(144,128):PRI
NT#1,"Joystick"
10375 PUT SPRITE1,(0,0),0,1:PUT SP
RITE5,(124,39),6,5
10380 PLAY"O3A":FORB=1TO70:NEXT
10390 COLOR12,1,1:IFN=0THENPRESET(
48,128):PRINT#1,"+Clavier"
10400 IFN=1THENPRESET(144,128):PRI
NT#1,"Joystick"
10405 PUT SPRITE5,(0,0),0,5:PUT SP
RITE1,(124,39),6,1
10410 FORB=1TO70:NEXT
10420 NEXT
10430 FORA=1TO1000:NEXT
10440 RETURN

```

## ORIC

suite de la page 5

```

1620 I$=MID$(STR$(SC),2)
1630 SC$=LEFT$("000000",6-LEN(I$)
)+I$
1640 CURSET84,116,3:FILL8,1,0:CUR
SET93,116,3:A$="GAME OVER":GOSUB92
00
1650 CURSET84,116,3:FILL8,1,3
1660 WAIT500:POP:RETURN
3000 REM *** VOLUME ***
3010 CLS:INK2:PRINTCHR$(4):PRINTS
PC(14):CHR$(27):"JVOLUME":PRINTCHR
$(4)
3020 PLOT0,6,18:PLOT0,10,18:PLOT0
,11,"0 mini":PLOT35,11,"maxi"
3025 PLOT0,7,19:PLOT0,8,19:PLOT0,
9,19
3030 PLOT4,15,"UTILISEZ LES TOUCH
ES FLECHES ET"
3040 PLOT5,17,"'ESPACE' POUR REVE
NIR AU MENU"
3050 PLAY1,0,0,0:REPEAT
3060 FORI=7TO9:PLOTIV+1,I,16:PLOT
IV,1,19:NEXT
3070 P=PEEK(#208)
3080 IFP=#ACANDIV>0THENIV=IV-1
3090 IFP=#BCANDIV<37THENIV=IV+1
3100 V=INT(IV/2.5):SOUND1,1000,V
3110 UNTILP=#24
3120 SOUND1,0,0
3130 RETURN
4000 REM *** NIVEAU ***
4010 CLS:INK2:PRINTCHR$(4):PRINTS
PC(7):CHR$(27):"JNIVEAU DE DIFFICU
LTE"
4020 PRINTCHR$(4):PLOT0,10,"<F>AC
ILE: DEPART ORICA 7"
4030 PLOT8,12,"<M>OYEN: DEPART O
RICA 5"
4035 PLOT8,14,"<D>IFFICILE: DEPAR
T ORICA 3"
4038 PLOT8,18,"APPUYEZ SUR 'F','M
' OU 'D'."
4040 IFNI=7THENPLOT7,10,1
4050 IFNI=5THENPLOT7,12,1
4060 IFNI=3THENPLOT7,14,1
4070 GETR$
4080 IFR$="F"THENNI=7:PLOT6,10,12
:GOTO4120
4090 IFR$="M"THENNI=5:PLOT6,12,12
:GOTO4120
4100 IFR$="D"THENNI=3:PLOT6,14,12
:GOTO4120
4110 GOTO4070
4120 PLOT7,10,2:PLOT7,12,2:PLOT7,
14,2
4130 IFNI=7THENPLOT7,10,1
4140 IFNI=5THENPLOT7,12,1
4150 IFNI=3THENPLOT7,14,1
4160 WAIT400
4170 RETURN
5000 REM *** REGLES DU JEU ***
5010 GOSUB9000
5020 CURSET72,80,3:FILL8,1,0:CURS
ET81,80,3:A$="Regles du jeu":GOSUB
9200
5030 CURSET72,80,3:FILL8,1,2
5040 CURSET120,120,3:FILL30,1,0:C
URSET114,120,3:FILL30,1,12
5050 CURSET126,120,3:A$="CTRL" =
> MONTE":GOSUB9200
5060 CURSET126,130,3:A$="SHIFT" =
> DESCEND":GOSUB9200
5070 CURSET126,140,3:A$="ESPACE" =
> TIR":GOSUB9200
5080 DOKE#400,#B9A1:POKE#420,V:PO
KE#421,50:PLAY1,2,0,0
5090 CURSET120,120,3:FILL8,1,1
5100 FORT=1TO40:CALL#7200:WAIT5:N
EXT
5110 CURSET114,120,3:FILL8,1,8:CU
RSET120,120,3:FILL8,1,2
5120 CURSET120,130,3:FILL8,1,1
5130 FORT=1TO40:CALL#7230:WAIT5:N
EXT
5150 CURSET114,130,3:FILL8,1,8:CU
RSET120,130,3:FILL8,1,2
5160 CURSET120,140,3:FILL8,1,1
5170 DOKE#402,DEEK(#400)+#F3:POKE
#404,0
5180 FORT=1TO38:CALL#7360:WAIT1:N
EXT
5190 CURSET114,140,3:FILL8,1,8:CU
RSET120,140,3:FILL8,1,2
5200 CURSET120,150,3:FILL25,1,0
5210 CURSET150,152,3:FILL8,1,0:CU
RSET156,152,3:A$="100 pts":GOSUB92
00
5220 CURSET150,167,3:FILL8,1,0:CU
RSET156,167,3:A$="300 pts":GOSUB92
00
5230 DOKE0,#B785:DOKE2,#6FC0:POKE
4,1:CALL#7300
5240 FORT=1TO20:CALL#7200:WAIT5:N
EXT
5250 DOKE#402,DEEK(#400)+#F3:POKE
#404,0:POKE#421,50
5260 FORT=1TO17:CALL#7360:WAIT1:N
EXT
5270 DOKE0,#B785:DOKE2,#7040:POKE
4,7:CALL#7300
5280 CURSET150,152,3:FILL8,1,1
5290 FORT=VTO0STEP-1:SOUND5,T,T:W
AIT2:NEXT
5300 CURSET120,150,3:FILL10,4,64
5310 DOKE0,#B9D0:DOKE2,#6FE0:POKE
4,1:CALL#7300
5320 FORT=1TO15:CALL#7230:WAIT5:N
EXT
5330 DOKE#402,DEEK(#400)+#F3:POKE
#404,0:POKE#421,50
5340 FORT=1TO17:CALL#7360:WAIT1:N
EXT
5350 DOKE0,#B9D0:DOKE2,#7040:POKE
4,7:CALL#7300
5360 CURSET150,167,3:FILL8,1,1
5370 FORT=VTO0STEP-1:SOUND5,T,T:W
AIT2:NEXT
5380 CURSET120,165,3:FILL10,4,64:
WAIT300
5390 TEXT:PAPER0:INK2:POKE#26A,10
:PRINTSPC(13):"*****"
5400 PRINTCHR$(4):SPC(13):"CHR
$(27):'JORICA':CHR$(27):'H*':CHR$(
4)
5410 PRINT:PRINTSPC(13):"*****"
5420 PRINT:PRINT"VOTRE MISSION: R
ejoindre les sept"
5430 PRINT:PRINT"Planetes ORICA 7
a ORICA 1."
5440 PRINT:PRINT"ATTENTION... C
es Planetes sont "
5450 PRINT:PRINT"entourees par de
s asteroides et."
5460 PRINT:PRINT"surtout elles so
nt protegees par les"
5470 PRINT:PRINT"affreux ZWARKS .
."
5480 PRINT:PRINT:PRINTSPC(10):CHR
$(27):"R":CHR$(27):"BONNE CHANCE"
5490 WAIT1500
5500 RETURN
5599 RETURN
6000 REM *** TABLEAU DES SCORES
***
6010 GOSUB9000
6020 CURSET56,90,3:FILL100,1,0
6030 FORT=0TO9
6040 CURSET69+(T=9)*6,90+T*10,3
6050 A$=MID$(STR$(T+1),2)+" "+N$(
T):GOSUB9200
6060 CURSET123,90+T*10,3:A$=SC$(T
):GOSUB9200
6070 CURSET56,90+T*10,3:FILL8,1,2
6080 NEXT
6090 GOSUB8000:IFC$<"*" THEN6110
6100 WAIT500
6110 TEXT:POKE#26A,10
6120 RETURN
6200 REM *** ENTREE AU TABLEAU **
*
6210 A$=KEY$:GOSUB9000
6220 CURSET72,90,3:FILL8,1,0:CURS
ET78,90,3:A$="FELICITATIONS!":GOSU
B9200
6230 PING
6240 CURSET72,90,3:FILL8,1,1:CURS
ET18,100,3:FILL8,1,0:CURSET24,100,
3
6250 A$="VOUS ETES PARI LES 10 M
EILLEURS":GOSUB9200
6260 CURSET18,100,3:FILL8,1,2
6270 CURSET66,110,3:FILL8,1,0:CUR
SET72,110,3:A$="ENTREZ VOTRE NOM":
GOSUB9200
6280 CURSET66,110,3:FILL8,1,2:N$=
"":POKE#26A,2
6290 CURSET97,130,1:DRAW46,0,1:DR
AW0,12,1:DRAW-46,0,1:DRAW0,-12,1
6300 REPEAT
6310 GETR$:IFR$=CHR$(13)THEN6360
6320 IFR$=CHR$(127)ANDLEN(N$)<>0T
HENCURSET96+LEN(N$)*6,132,1:FILL8,
1,64
6330 IFR$=CHR$(127)ANDLEN(N$)<>0T
HENN$=LEFT$(N$,LEN(N$)-1):GOTO6310
6340 IFR$<" "ORR$>:ORLEN(N$)=6T
HEN6310
6350 N$=N$+R$:CURSET96+LEN(N$)*6,
132,3:A$=R$:GOSUB9200
6360 UNTILR$=CHR$(13):N$(10)=N$:S
C$(10)=SC$:POKE#26A,10
6370 FORI=0TO9:FORI=I+1TO10
6380 IFSC$(I)<=SC$(I)THEN6410
6390 I$=SC$(I):SC$(I)=SC$(T):SC$(
T)=I$
6400 I$=N$(I):N$(I)=N$(T):N$(T)=I
$
6410 NEXT:NEXT
6420 CURSET0,80,0:FILL120,40,64:G
OTO6020
7000 REM *** PRESENTATION ***
7010 GOSUB9000
7020 CURSET42,80,3:FILL8,1,0
7030 CURSET48,80,3:A$="Par Christ
ophe TROMPETTE":GOSUB9200
7040 CURSET42,80,3:FILL8,1,6
7050 PLAY1,2,0,0:FORT=15TO0STEP-1
:SOUND1,T*100,T:SOUND5,T,T:WAIT5:N
EXT
7060 CURSET54,130,3:FILL8,1,0:CUR
SET63,130,3:A$="VEUILLEZ PATIENTER
."
7070 GOSUB9200:CURSET48,130,3:FIL
L8,1,12:CURSET54,130,3:FILL8,1,1
7080 CURSET42,138,3:FILL8,1,0:CUR
SET48,138,3:A$="APPUYEZ SUR UNE TO
UCHE !"
7090 GOSUB9200:CURSET36,138,3:FIL
L8,1,12
7100 GOSUB10000
7110 CURSET54,130,3:FILL8,1,0:CUR
SET42,138,3:FILL8,1,2
7120 GOSUB8000
7130 IFC$="*" THENGETC$
7140 TEXT:POKE#26A,10
7150 RETURN
8000 REM *** MUSIQUE ***
8010 MUSIC1,1,1,0:MUSIC2,1,1,0:PL
AY3,0,0,0:I=0
8020 REPEAT:T=1:REPEAT
8030 MUSIC1,0(T),N(T),V
8040 WAIT0(T)*10
8050 MUSIC1,1,1,0
8060 C$=KEY$:T=T+1:UNTILT=300RC$<
>""
8070 I=I+1:UNTILI=20RC$<>""
8080 MUSIC2,1,1,0:PLAY0,0,0,0:RET
URN
9000 REM --- AFFICHE ORICA ---
9010 HIRES:POKE#26A,10:FILL70,1,0
9020 CURSET56,50,3:CIRCLE12,1:CIR
CLE19,1
9030 CURSET80,68,1:DRAW0,-36,1:DR
AW18,0,1:DRAW6,6,1:DRAW0,6,1:DRAW
-6,6,1
9040 DRAW-6,0,1:DRAW12,18,1:DRAW
-6,0,1:DRAW-12,-18,1:DRAW0,18,1:DR
AW-6,0,1
9050 CURSET86,38,1:DRAW9,0,1:DRAW
2,2,1:DRAW0,2,1:DRAW-2,2,1:DRAW-9,
0,1
9060 DRAW0,-6,1:CURSET112,68,1:DR
AW0,-36,1:DRAW6,0,1:DRAW0,36,1:DR
AW-6,0,1
9070 CURSET140,50,3:CIRCLE12,1:C1
RCLE19,1:CURSET152,32,1:FILL36,4,6
4
9080 CURSET150,35,1:DRAW0,9,1:CUR
SET150,55,1:DRAW0,9,1
9090 CURSET156,68,1:DRAW12,-36,1

```

suite page 8

# PANGOO

Epopée glaciale d'un pingouin maniaque, qui s'obstine à vouloir aligner 3 malheureux diamants.

Stéphane GUILLEMETTE

## SUITE DU N°100

```

)=0andJ=2thengosub1820
920 if F=0 and J=1andpoint(X-4,Y-6)<>0andpoint(X-1
4,Y-6)=0thengosub1860
930 if F=0 and J=4 and point(X+4,Y+4)<>0andpoint(X
+4,Y+16)=0thengosub1900
940 if F=0 and J=4 and Y+24=Y4andC1=3andX=X4 thengo
sub2150:C1=0
950 if F=0 and J=8 andpoint(X+4,Y-16)<>0andpoint(X
+4,Y-28)=0thengosub1940
960 if F=0andJ=4andY+24=Y5andC=3andX=X5thengosub21
50:C=0
970 if J=2 and F=0andX+16=X5andY=Y5andC<>0then gos
ub2190:C=0
980 if J=2 and F=0 andX+16=X4andY=Y4andC1<>0thengo
sub2190:C1=0
990 if J=8 andF=0and X=X4andY-24=Y4andpoint(X+4,Y
-16)=1 andC1<>0 then gosub2230:C1=0
1000 if J=8 andF=0and X=X5andY-24=Y5andpoint(X+4,Y
-16)=1 then gosub2230:C=0
1010 *
1020 * DETECTION DE FIN DE JEU
1030 *
1040 if MI>=5 then gosub2770
1050 *
1060 *
1070 *
1080 J=joy(0)
1090 if J=4 andpoint(X+4,Y+6)=0 then gosub1780:Y=Y
+12:M=3:tone400,5
1100 if J=8 andpoint(X+4,Y-16)=0then gosub1780:Y=Y
-12:M=4:tone400,5
1110 if J=1 andpoint(X-4,Y-6)=0 then gosub1780:X=X
-8:M=2:tone400,5
1120 if J=2 andpoint(X+12,Y-6)=0 then gosub1780:X=X
+8:M=1:tone400,5
1130 outputchr$(192),X,Y,2
1140 *
1150 * DEPLACEMENT DES FANTOMES
1160 *
1170 if C1=0andC=0thengoto1380
1180 if X+8<X4andpoint(X4-4,Y4-6)=0thenplotX4,Y4,8
,12,0:X4=X4-8
1190 if X-8>X4andpoint(X4+12,Y4-6)=0thenplotX4,Y4
,8,12,0:X4=X4+8
1200 if Y+12<Y4andpoint(X4+4,Y4-16)=0thenplotX4,Y4
,8,12,0:Y4=Y4-12
1210 if Y-12>Y4andpoint(X4+4,Y4+4)=0thenplotX4,Y4
,8,12,0:Y4=Y4+12
1220 if X+8<X5andpoint(X5-4,Y5-6)=0thenplotX5,Y5,8
,12,0:X5=X5-8
1230 if X-8>X5andpoint(X5+12,Y5-6)=0thenplotX5,Y5
,8,12,0:X5=X5+8
1240 if Y+12<Y5 andpoint(X5+4,Y5-16)=0thenplotX5,Y
5,8,12,0:Y5=Y5-12
1250 if Y-12>Y5 andpoint(X5+4,Y5+4)=0thenplotX5,Y5
,8,12,0:Y5=Y5+12
1260 if X>X4 andY<Y4andpoint(X4-4,Y4-16)=1andpoint
(X4+12,Y4-6)=0thenplotX4,Y4,8,12,0:X4=X4+8
1270 if X<X4andpoint(X4-4,Y4-6)=1andpoint(X4-4,Y4-
16)=0thenplotX4,Y4,8,12,0:Y4=Y4-12
1280 if X>X4 and point(X4+12,Y4-6)=1andpoint(X4+12
,Y4-16)=0thenplotX4,Y4,8,12,0:Y4=Y4+12
1290 if Y>Y4 andX<X4and point(X4+4,Y4+4)=1andpoint
(X4-4,Y4-6)=0thenplotX4,Y4,8,12,0:X4=X4-8
1300 if X-8>X4andY>Y4andpoint(X4+4,Y4+4)=1andpoint
(X4+12,Y4+4)=0thenplotX4,Y4,8,12,0:X4=X4+8:Y4=Y4+12
1310 if X+8<X4andY>Y4andpoint(X4+4,Y4+4)=1andpoint
(X4-4,Y4+4)=0thenplotX4,Y4,8,12,0:X4=X4-8:Y4=Y4+12
1320 if C=3thenoutputchr$(193),X5,Y5,3
1330 if X=X4andY>Y4 andpoint(X4+4,Y4+4)=1andpoint(X
4+12,Y4-6)=0thenplotX4,Y4,8,12,0:X4=X4+8

```



```

1340 if X<X4andY>Y4andpoint(X4+4,Y4+4)=0thenplotX4
,Y4,8,12,0:Y4=Y4+12
1350 if X>X4 andY=Y4andpoint(X4+12,Y4-6)=1andpoint
(X4+12,Y4+4)=0thenplotX4,Y4,8,12,0:Y4=Y4+12
1360 if X=X4andY<Y4andpoint(X4+4,Y4-16)=1andpoint(X
4-4,Y4-6)=0andpoint(X4-4,Y4-16)=0 thenplotX4,Y4,8,1
2,0:X4=X4-8:Y4=Y4-12
1370 if C1=3then outputchr$(193),X4,Y4,C1
1380 J=joy(0)
1390 if C=3 then outputchr$(193),X5,Y5,C
1400 if J=2 andpoint(X+12,Y-6)=0 then gosub1780:X=X
+8:M=1:tone400,5
1410 if J=1 andpoint(X-4,Y-6)=0 then gosub1780:X=X-
8:M=2:tone400,5
1420 if J=4 andpoint(X+4,Y+6)=0 then gosub1780:Y=Y+
12:M=3:tone400,5
1430 if J=8 andpoint(X+4,Y-16)=0then gosub1780:Y=Y-
12:M=4:tone400,5
1440 outputchr$(192),X,Y,2
1450 * TEMPORISATION DE DISPARITION
DES FANTOMES
1460 if C=0thenWP=WP+1
1470 if WP=6thenC=3:X5=26:Y5=124:tone700,10:tone70
0,10:tone700,10:WP=0
1480 if C1=0thenAQ=AQ+1
1490 if AQ=6thenC1=3:tone700,10:tone700,10:tone700
,10:X4=210:Y4=100:AQ=0
1500 *
1510 * DETECTION DES GLOBULES
REVITALISANTS
1520 if X=66andY=184andC<>0orX=66andY=184andC1<>0
thenifV=0thenV=V+1
1530 if X=166 and Y=172 thenplotX,Y,8,12,0:Y=Y+12:
outputchr$(192),X,Y,2:V=1
1540 if V>0 then flash3,1:V=V+1
1550 if V=6 thenV=0:color1,2,3,4
1560 *
1570 * MORT DES FANTOMES DURANT *
1580 * L'EFFET DE LA PASTILLE *
1590 *
1600 if J=2 and X+8<X5andY=Y5andV>0thensound0,2484
4:pause.3:sound7,4096:C=0:plot90,224,30,13,2:SC=SC+2
00:plotX+8,Y,8,12,0
1610 if J=1 and X-8>X5andY=Y5andV>0thensound0,2484
4:pause.3:sound7,4096:C=0:plot90,224,30,13,2:SC=SC+2
00:plotX-8,Y,8,12,0
1620 if J=4 and X=X5andY+12=Y5andV>0thensound0,248
44:pause.3:sound7,4096:C=0:plotX,Y+12,8,12,0:plot90,
224,30,13,2:SC=SC+200
1630 if J=8 and X=X5andY-12=Y5andV>0thensound0,248
44:pause.3:sound7,4096:C=0:plotX,Y-12,8,12,0:plot90,
224,30,13,2:SC=SC+200
1640 if J=2andX+8=X4andY=Y4andV>0thensound0,24844:
pause.3:sound7,4096:C1=0:plotX+8,Y,8,12,0:plot90,224
,30,13,2:SC=SC+200
1650 if J=1andX-8=X4andY=Y4andV>0thensound0,24844:
pause.3:sound7,4096:plotX-8,Y,8,12,0:plot90,224,30,1
3,2:SC=SC+200:C1=0
1660 if J=4 and X=X4andY+12=Y4andV>0thensound0,248
44:pause.3:sound7,4096:plotX,Y+12,8,12,0:plot90,224
,30,13,2:SC=SC+200:C1=0
1670 if J=8 and X=X4andY-12=Y4andV>0thensound0,248
44:pause.3:sound7,4096:plotX,Y-12,8,12,0:plot90,224
,30,13,0:SC=SC+200:C1=0
1680 *
1690 * DETECTION ALIGNEMENT 3 CUBES
1700 *
1710 if point(X1+4,Y1+6)=3andpoint(X1+4,Y1-16)=3an
dOE=3 then gosub2980
1720 if point(X1+4,Y1-16)=3andpoint(X1+4,Y1-28)=3a
ndOE=3 thengosub2980
1730 if point(X1+4,Y1+6)=3andpoint(X1+4,Y1+18)=3an
dOE=3 thengosub2980
1740 if point(X1+12,Y1-6)=3andpoint(X1+20,Y1-6)=3a
ndOE=3thengosub2980
1750 if point(X1-4,Y1-6)=3andpoint(X1-12,Y1-6)=3an
dOE=3thengosub2980

```

```

1760 if point(X1+4,Y1+6)=3andpoint(X1+4,Y1+18)=3an
dOE=3thengosub2980
1765 if point(X1-4,Y1-6)=3andpoint(X1+12,Y1-6)=3an
dOE=3thengosub2980
1770 goto340
1780 plotX,Y,8,12,0:return
1790 *
1800 ** TRAJETS DES CUBES **
1810 *
1820 X1=X+8:Y1=Y:OE=point(X1+4,Y1-6)
1830 outputchr$(194),X1,Y1,OE:X1=X1+8:plotX1-8,Y1
,8,12,0
1840 if point(X1+12,Y1-6)<>0thenoutputchr$(194),X1
,Y1,OE:return
1850 goto1830
1860 X1=X-8:Y1=Y:OE=point(X1+4,Y1-6)
1870 outputchr$(194),X1,Y1,OE:X1=X1-8:plotX1+8,Y1
,8,12,0
1880 if point(X1-4,Y1-6)<>0thenoutputchr$(194),X1
,Y1,OE:return
1890 goto1870
1900 X1=X:Y1=Y+12:OE=point(X1+4,Y1-6)
1910 outputchr$(194),X1,Y1,OE:Y1=Y1+12:plotX1,Y1-1
2,8,12,0
1920 if point(X1,Y1+4)<>0 then outputchr$(194),X1
,Y1,OE:return
1930 goto1910
1940 X1=X:Y1=Y-12:OE=point(X1+4,Y-16)
1950 outputchr$(194),X1,Y1,OE:Y1=Y1-12:plotX1,Y1+1
2,8,12,0
1960 if point(X1,Y1-16)<>0 then outputchr$(194),X1
,Y1,OE:return
1970 goto1950
1980 *
1990 ** TABLEAU **
2000 *
2010 forA=26 to 210step8:outputchr$(194),A,52,1:ne
xt
2020 forA=26 to 50step8:outputchr$(194),A,88,1:next
t:outputchr$(194),26,76,1:outputchr$(194),42,64,1
2030 for A=64 to 100step12:outputchr$(194),98,A,1:
next:outputchr$(194),26,100,1:outputchr$(194),26,112
,1:outputchr$(194),34,100,1:outputchr$(194),34,112,1
2040 outputchr$(194),42,112,1:outputchr$(194),50,1
12,1:outputchr$(194),58,112,1:outputchr$(194),66,112
,1:outputchr$(194),66,100,1:outputchr$(194),66,88,1:
outputchr$(194),74,88,1
2050 D$=chr$(194)
2060 outputD$,130,100,1:outputD$,138,100,1:outputD$
,146,88,1:outputD$,146,100,1:outputD$,146,196,3:outp
utD$,146,208,1:outputD$,170,208,1:outputD$,162,196,1
2070 outputD$,170,100,3:outputD$,170,112,1:outputD
$,178,112,1:outputD$,26,208,1:outputD$,42,208,1:outp
utD$,42,196,1:outputD$,50,196,1:outputD$,58,196,1:ou
tputD$,58,184,1:outputD$,66,184,3:outputD$,74,184,3
2080 outputD$,74,196,1:outputD$,82,184,1:outputD$,
90,184,1:outputD$,90,172,1:outputD$,98,172,1:outputD
$,106,172,1:outputD$,114,160,1:outputD$,122,160,1:ou
tputD$,130,160,1:outputD$,130,172,1:outputD$,138,172
,1
2090 outputD$,146,172,1:outputD$,154,172,1:outputD
$,154,184,1:outputD$,162,184,1:outputD$,170,172,1:ou
tputD$,178,172,1:outputD$,178,160,1:outputD$,186,160
,1:outputD$,202,160,1:outputD$,202,148,1:outputD$,20
2,136,1
2100 outputD$,210,136,1:outputD$,210,112,1:outputD
$,202,100,1:outputD$,202,88,1:outputD$,202,64,1:outp
utD$,202,112,1:outputD$,106,112,1:outputD$,114,76,1:
outputD$,130,76,1:outputD$,98,112,1:outputD$,106,112
,1

```

suite page 27

**FX 702 P**

1 Z=(Y-X)/3:GSB 2	11 RET	G = 0	88 = 2	C0 = 0.35	E0 = -1	G0 = 0.46	I0 = 0.99
:M=Y:Y=X:X=M:Z=	19 IF A(A)=,7:A(A)	Y = 10	A1 = 2	C1 = 0.41	E1 = 1	G1 = 0.41	I1 = 2
-Z	=,3	L = 71	A2 = 2	C2 = 0.43	E2 = 0.48	G2 = 0.5	I2 = 2
2 Y=X+Z:B=Y-Z:A=Y	20 Y=B:B=Y:V=X:GOT	J = 64	A3 = 2	C3 = 0.43	E3 = 0.42	G3 = 2	I3 = 2
+Z:IF A(X)≠1 TH	0 8	K = 27	A4 = 2	C4 = 0.41	E4 = 0.44	G4 = 0.34	I4 = 2
EN L		L = 19	A5 = 2	C5 = 0.35	E5 = 2	G5 = 0.35	I5 = 2
3 IF A(Y)≠T THEN		M = 98	A6 = 2	C6 = 0.34	E6 = 0.44	G6 = 0.41	I6 = 2
8		N = 96	A7 = 2	C7 = 2	E7 = 0.42	G7 = 0.43	I7 = 2
4 IF A(Y)=A(B) TH	LIST Y	O = 38	A8 = 2	C8 = 0.5	E8 = 0.48	G8 = 0.43	I8 = 2
EN 7		P = 0	A9 = 2	C9 = 0.41	E9 = 1	G9 = 0.41	I9 = 2
5 IF A(Y)=1:IF A(B)	*** VAR LIST	Q = 26	80 = 0.99	D0 = 0.46	F0 = -1	H0 = 0.35	J0 = 2
B)=T THEN 7	VAR: 126 PRG: 888	R = 0	B1 = 0.34	D1 = 0.47	F1 = 0.48	H1 = 0.34	J1 = 0
6 GOTO 8		S = 16	B2 = 0.5	D2 = 0.47	F2 = 0.42	H2 = 2	J2 = 0
7 IF A(X-Z)≠T:IF		T = -1	B3 = 0.45	D3 = 0.46	F3 = 0.45	H3 = 0.99	J3 = 0
A(R+Z)*FRAC A(R)		U = 0	B4 = 0.44	D4 = 0.41	F4 = 2	H4 = 0.34	J4 = 0
)0:A(R)=,7		V = 0	B5 = 0.5	D5 = 0.5	F5 = 0.5	H5 = 0.5	J5 = 0
8 IF A(B)*FRAC A(C		W = 0	B6 = 0.34	D6 = 2	F6 = 0.41	H6 = 0.44	J6 = 0
V)≠0:RET		X = 0	B7 = 0.99	D7 = 0.45	F7 = 0.46	H7 = 0.45	J7 = 0
10 A(Y)=,4:IF A(Y)		Y = 0	B8 = 2	D8 = 0.42	F8 = 0.47	H8 = 0.5	J8 = 0
=1:A(Y)=,6		Z = 0	B9 = 0.34	D9 = 0.48	F9 = 0.47	H9 = 0.34	J9 = 0



# C'est nouveau, ça vient de sortir

## PUB COMPARATIVE

Ils ont de la chance, les anglais. Voilà les pubs qu'on trouve dans leurs magazines : des petits essais comparatifs entre différents matériels, juste comme ça. Et quel matos : le

Macintosh, l'Apricot F1e et l'Atari 520 ST (qui n'a toujours pas de basic, je sais, je suis un vieux con qui rabâche mais c'est important). A quand en France ?

## MACINTOSH v F1e v 520ST

"Imagine a Fat Mac - the 512K Apple Macintosh - but with a bigger screen, a far bigger keyboard with numeric keypad, cursor and function keys, and colour. That gives you some idea of what the Atari 520ST is like, except for two important things. First the Atari seems faster. Second the Atari system is about one third of the price." June 1985 - Jack Schofield - PRACTICAL COMPUTING

FEATURES OF BASIC SYSTEM	APPLE MACINTOSH	APRICOT F1e	ATARI 520ST
Price includes B/W Monitor	YES	NO - extra £200	YES
Keyboard size mm (LxDxH)	330x147x50	450x167x28	470x240x60
Keyboard size ins (LxDxH)	13x5 7/8 x 2	17 1/2 x 6 1/2 x 1	18 1/2 x 9 1/2 x 2 1/2
3 1/2" D/Drive (Unformatted)	500K	500K	500K
3 1/2" D/Drive (Formatted)	399K	315K	349K
WIMP (Window, Icon, Mouse...)	Apple	ACT - Activity	GEM
Real-time Clock	YES	YES	YES
Polyphonic Sound Generator	YES	NO	YES
RS232 Serial Port	YES	YES	YES
Centronics Parallel Printer Port	NO	YES	YES
Dedicated Floppy Disk Controller	NO	YES	YES
Hard Disk DMA Interface	NO	YES	YES
Full stroke keyboard	YES	YES	YES
Number of keys on keyboard	59	92	95
Numeric Keypad	NO	YES (16 Keys)	YES (18 keys)
Cursor Control Keypad	NO	YES	YES
Function keys	NO	10	10
16-bit processor	88000	Intel 8086	88000
Processor running speed	8MHz	4.77MHz	8MHz
RAM size	512K	256K	512K
Number of graphics modes	1	4	3
Number of colours	Monochrome	16	512
Max Screen Resolution (pixels)	512 x 342	640 x 256	640 x 400
Mouse included	Single Button	NO - extra £95	Two Button
Replaceable External Power Pack	NO	NO	YES
Cartridge Socket	NO	NO	YES
Joystick Ports	NO	NO	YES (two)
MIDI Synthesiser Interface	NO	NO	YES
Monitor Size	9"	9" - extra £200	12"
RGB Video Output	NO	YES	YES

System Cost with: Mouse - Monochrome Monitor - 512K RAM - 500K Disk Drive	APPLE	APRICOT	ATARI
Price of basic system (exc VAT)	£2595-VAT	£595-VAT	£852-VAT
* Mouse	Included	£95-VAT	Included
* Monochrome Monitor	Included	£200-VAT	Included
* Expansion to 512K RAM	Included	£295-VAT	Included
Price of complete system (exc VAT)	£2595-VAT	£1185-VAT	£852-VAT

**PRICE** rounded down including VAT **£2,984 £1,362 £749**

## LE PREMIER SOFT D'EPSILON VIENT D'ARRIVER

Quand je dis "le premier", c'est pour "le premier soft pas nul" ! F.R.E.E., programmé sur Atari, est un superbe jeu d'aventure en français qui vous conduira dans les pires situations tout comme dans les endroits les



plus paradisiaques. Quatre faces de disquettes, pleines à ras-bord, contiennent les quatre-vingt dix sept images du jeu ainsi que les quelques six cents mots reconnus par le programme. L'analyse de syntaxe, par sa puissance, permet de donner des ordres complexes tels que *Prends la petite clé et ouvre la porte de l'armoire de gauche*. Appréciable, mais ce n'est pas l'essentiel du soft. Les auteurs sont partis d'un point de vue original : le jeu d'aventure ne doit pas être constitué d'une image avec une ligne de texte au bas de celle-ci mais doit plutôt présenter une page de texte contenant toutes les informations relatives à une position donnée accompagnée d'une illustration pleine page et pleine d'humour. La tentative, si elle était particulièrement osée est une réussite. Notons tout de même que quatre personnes se sont réunies pour aboutir à

ce résultat : deux graphistes se sont chargés des illustrations, alors qu'un scénariste créait l'histoire aidant à l'occasion le programmeur pour l'implantation dans la machine. La version française se trouve dans toutes les bonnes boucheries au prix raisonnable de 230 francs, alors que la version anglaise sera commercialisée par Atari dans le courant du mois d'Octobre. Lorsque je pense à ce qu'ils ont réussi sur une machine aussi peu performante que le 800 XL (le soft fonctionne bien sûr sur les 600, 800, 600 et 800 XL et le



130 XE) et qu'ils se préparent à développer sur 520 ST, je me dis que ces petits jeunes iront loin. Et félicitations à Epsilon Software qui s'est enfin décidé à mettre au monde un programme respectable. F.R.E.E. d'Epsilon Software pour Atari.

## QUE D'EAU

Océan sort dans les deux prochains mois une adaptation de la série télévisée "V", une de "Rambo" (le film de Ted Kotcheff avec Sylvester Stallone, j'ai PAS COMPRIS LA FIALA!



le premier), une de "L'Histoire sans fin" d'après le bouquin de Michaël Ende et le film du même titre. Avantage des adaptations : la pub n'a pas besoin d'être intensive, puisqu'elle existe déjà pour le produit original. Inconvénient : les droits coûtent cher. Et le jeu aussi, du même coup. Ah, ça sort sur dartsMA, erodomoC et murcepS. edutibah'd emmoC.

## NAISSANCE

Les dirigeants de Thomson font décidément preuve d'un bon sens hors du commun. Ils viennent de réaliser qu'un matériel informatique ne pouvait pas décemment se vendre s'il n'était pas accompagné d'un catalogue de logiciels de qualité. Heureusement le proverbe *Mieux vaut tard que jamais* n'étant pas fait pour les chiens, les gens de Thomson Simiv (ceux qui s'occupent des micros) et de Thomson Answer (tiens ! des gens qui font du soft) se sont associés les bons services de la CAMIF (la coopérative des instits) pour créer une nouvelle société : France Image Logiciel (FIL pour les initiés, donc vous puisque je viens de vous l'apprendre). Les objectifs de FIL sont clairement définis pour les dix huit mois à venir : devenir les premiers éditeurs et distri-

buteurs de logiciels sur Thomson, devant Vifi. Les moyens engagés semblent pouvoir permettre une telle réalisation : capital de départ de la société de 10 millions de francs, cinquante programmeurs sous



mieux. Normal, FIL a décroché, pour commencer, la charge d'ensemblier (ce qui consiste à rassembler, éditer et envoyer tous les softs aux écoles) pour le projet Informatique Pour Tous, ce qui lui assure un revenu de l'ordre de 20 millions de francs. Il ressort des déclarations de ses dirigeants et propriétaires que FIL s'orientera, en plus des logiciels pour les différents Thomson, vers une activité d'édition de logiciels professionnels en français. Il paraît qu'ils sont les seuls à ne pas souffrir de la morosité générale du marché, alors bon courage (pas si dur lorsque l'on dispose d'appuis du style Thomson qui, de toutes les façons, épongera les pertes si besoin) ! (NDLR : Oh ! La mauvaise langue !)



parties du musée. Un écran présentera une maison vue en coupe et en pressant certaines touches, on pourra faire des zooms sur n'importe quelles pièces, voir à l'intérieur de celles-ci où se trouvent tel ou tel minéral, sous quelle forme il est utilisé, etc. Un vidéo-disque sera couplé à chaque micro pour avoir un débit d'informations plus rapide et plus souple. Entrée gratuite, en plus !

## C'ETAIT PAS LA PEINE



Maintenant que tous les micros ont une version 128 Ko, on va voir apparaître des jeux différents, non ? Non. Ils auront 2048 écrans au lieu de 1024, et seront toujours aussi nuls. Je me marre.

## 16 BITS ? NUUUUL !

L'authentique 32 bits de chez Motorola, le 68020 est désormais disponible chez tous les bons distributeurs. Inutile d'aller en acheter un, je doute que vous puissiez faire quoi que ce soit de ses 114 broches, mais cela signifie qu'on ne va pas tarder à voir des micros utilisant ce processeur capable de traiter 6 millions d'opérations à la seconde. Il tourne à 12,5 Mhz, c'est un vrai 32 bits (contrairement au 68000 du Mac, de l'Atari et de l'Amiga qui se sert d'un bus d'adresses de 16 bits, ce qui ralentit la vitesse) qui permet

d'adresser directement 4 Go (4 Giga-Octets, ?FRE(0) donne 1.000.000.000 bytes free. Oui.) Il intègre plus de 200.000 transistors dans un seul chip. Ah, le romantisme des processeurs.

ENCORE UNE HISTOIRE DE BITS ? FAUDRA PAS DIRE QU'IL N'Y A QUE MOI D'OBSEDER A L'HEBDO!



CARALI

## CARAMBA, LES FANTOMES

Vous avez tous débuté votre passion dévorante des jeux vidéos ou informatiques avec un succédané (ou même l'original) de Pac Man. Vous pourriez retrouver vos phantasmes anti-fantômes au travers des aventures d'un gogol de première : Harry le chasseur de fantômes. Déjà, vous vous doutez qu'avec un nom pareil il ne doit pas être particulièrement doué. Ca c'est sûr, et rien ne va plus lorsque vous vous apercevrez que ce sacré chenapan de Harry est tout juste capable de se rouler par terre ou de s'accrocher aux rideaux lorsqu'il rencontre l'âme damnée de ses ancêtres. Mis à part un graphisme parfaite-



ment supportable, vous ne regretterez nullement de ne pas l'aider et de le laisser sombrer dans les abîmes les plus profonds, ceux de votre mémoire au moins. Ghost Chaser d'Advantage Artworx pour Commodore 64 et 128 ! (c'est marqué sur la boîte).

## LA COMPOTE DE POMME

Le Club Apple, vous savez, ce club qui offrait de fabuleux avantages pour l'achat des logiciels, des parapluies, des valises et autres gadgets Apple, a définitivement fermé ses portes. Triste fin pour ces personnes tellement au courant de ce qui se passait chez Apple qu'au printemps dernier elles proposaient encore une carte du club en présentant un prototype au nom de Steve Woznyak, alors parti depuis près d'un an. Triste fin pour tous les piqués de la pomme

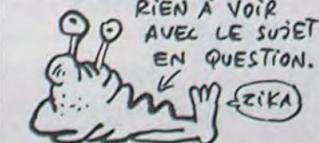


qui n'auront plus leur feuille de chou trimestrielle à l'oeil mais devront déboursier vingt balles pour l'acheter. Triste fin, mais j'adore la compote de pomme.

## PROMO ST

Talent, la boîte qui avait sorti "The lost kingdom of Zkul" et "West" pour QL récidive : c'est maintenant sur Atari ST que

voici un dessin qui n'a rien à voir avec le sujet en question.



ces deux produits sont disponibles, et qui plus est sur la même disquette. Le prix est situé aux alentours de 300 balles, mais c'est en anglais et uniquement en texte : seule la présentation du jeu est graphique. Malheureusement, ce ne sont pas de très bons jeux. Mais tout de même, c'en sont, comme dirait Dalila. Car les ST souffrent d'une grave lacune à ce niveau.

## IL EST BEAU MON VÉLO, IL EST BEAU ! QUI VEUT MON VÉLO ?

Ca, c'est ce que tous les visiteurs d'une exposition de micro à Cincinnati pouvaient entendre du côté du stand Apple. En effet, les rusés du marketing supposent qu'ils vendront mieux leur Mac et autres //e et //c en offrant un vélo de course plutôt qu'en diminuant leur prix de moitié. Ils ont encore tout faux chez Apple USA, pourtant ils ont Gassée chez eux maintenant !



## LES MICROS AU MUSÉE

Le très fameux British Museum s'équipe : désormais, les visiteurs pourront tapoter sur des claviers pour visiter certaines



parties du musée. Un écran présentera une maison vue en coupe et en pressant certaines touches, on pourra faire des zooms sur n'importe quelles pièces, voir à l'intérieur de celles-ci où se trouvent tel ou tel minéral, sous quelle forme il est utilisé, etc. Un vidéo-disque sera couplé à chaque micro pour avoir un débit d'informations plus rapide et plus souple. Entrée gratuite, en plus !

## DEPUIS UN AN, NOUS L'ATTENDIONS

Et il vient de nous arriver en droite ligne des ateliers d'Ariolasoft. Le best des jeux d'arcade sur Apple, Skyfox vient enfin d'être adapté à une autre machine. Bien entendu ce sont les possesseurs du C64 qui bénéficient de cette traduction avant tous les autres (le soft devrait bientôt tourner sur Amstrad et Atari). Ce logiciel vous emportera aux confins des possibilités de votre machine, jouant de vos réflexes et de votre concentration jusqu'à vous laisser chancelant et pantelant, votre avion de combat définitivement détruit. Le graphisme ressemble à celui de l'Apple trait pour trait (pixel par pixel même), alors que le son paraîtra meilleur à ceux qui n'entendent pas les bruitages traités par la Mocking Board de l'Apple. Une réussite extraordinaire pour cette adaptation qui vous convaincra du bien-fondé et de la nécessité



de la guerre totale. Skyfox d'Ariolasoft pour Commodore 64.

# C'est nouveau, ça vient de sortir

## EN RYTHME SVP

Si vous avez flashé comme moi lors de la sortie de l'album de Frankie Goes To Hollywood, vous deviez être au moins aussi inquiet que moi à l'idée de connaître le soft du même nom (Frankie Goes To Hollywood, FGTH pour les connaisseurs). Je m'attendais à n'importe quoi, ne sachant ce qu'auraient pu créer les programmeurs de chez Ocean rien que sur un nom. Finalement, la surprise fut bonne : le jeu s'axe autour de l'aventure d'un personnage à la recherche de sa personnalité. Pour tous ceux qui ne savent comment prendre ce qui précède, imaginez simplement que vous êtes un adulte tout juste capable de saisir un objet, de marcher et d'ouvrir des portes. Par les différentes expériences que vous aurez en vous baladant dans différentes maisons, vous acquérez une expérience qui vous conduira à découvrir petit à petit votre personnalité. Parsemé de gags (donner la bouteille de lait au chat, par exemple) et de tableaux d'arcade complexes, vous trouverez dans ce logiciel un must de la programmation sur Commodore. Si de plus vous êtes pa-



tient, vous arriverez sans doute à pénétrer dans le **Pleasure Dome**, dernier endroit où se cachent les restes de votre mémoire. Le graphisme sympathique et la musique de FGTH vous emporteront sur les ailes de la quête mythique du Moi. Génial ! **Frankie Goes To Hollywood** d'Ocean pour Commodore 64.

## CHEZ LES NORMANDS

L'Amstrad CPC 664 n'est pas mort, bien qu'il arrête de vivre. En fait, la faible différence de prix entre le 664 et le 6128 rend caduque la commercialisation du premier. La production continuera jusqu'à la fin de l'année (jusqu'à épuisement des stocks de pièces, en fait) et sa vente s'arrêtera probablement au début de l'année prochaine. D'ici là, il continuera d'être vendu dans les grandes surfaces et dans les organismes de vente par correspondance comme La Redoute, mais sera retiré des circuits commerciaux classiques. Alan Michael Sugar, alias Monsieur Amstrad (Alan Michael Sugar TRADE company. Compris ?) a déclaré au lancement du PCW 8256 et du CPC 6128 : "Le 664 est bel et bien mort. Il a pâti d'un bond en avant de nos recherches tech-

nologiques, desquelles découle le 6128." Il a aussi certifié avoir une garantie de livraison de 300.000 disquettes trois pouces par mois. Si vous n'en trouvez pas, vous êtes vraiment un manche.



## C'EST LA DANSE DES CANARDS

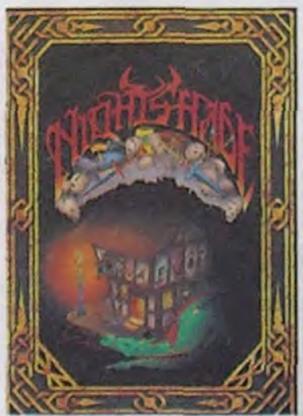
Rod Cousens, ex-directeur de Quicksilver, vient de créer une nouvelle boîte de softs nommée Electric Dreams Software. Le premier des jeux de cette

compagnie est "I of the Mask" pour Spectrum et Amstrad. Il était présenté en avant-première au PCW Show à Londres : de quoi tomber par terre. Un petit bonhomme se balade dans des décors gigantesques qui évoluent à une vitesse hallucinante. L'animation est exceptionnelle, avec des graphismes en 3D étonnants. L'auteur n'est autre que Sandy White, qui avait écrit le célèbre Ant Attack.



## ALIEN 8 ENFONCE

Depuis peu nous nous étions tous, à l'HHHHebdo, convertis à la religion d'Alien 8. Les programmeurs d'Ultimate viennent de réussir une performance à nulle autre pareille : ils nous font tourner chemise en moins de trente secondes avec leur nouveau produit, **Nightshade**. Doté de la même qualité graphique que son prédécesseur, ce soft offre une gestion des décors (murs, personnages, armements) unique en son genre. Les couleurs ne bavent pas et restent fièrement collées à leur personnage. Déjà c'est une performance, mais la technique crée pour donner un réalisme total à la troisième dimension de ce décor tient du génie : lorsque vous vous trouvez devant un mur, celui-ci respire de tous ses feux. Si vous franchissez la porte qui figure au centre du sus-dit mur, ce dernier disparaît ne laissant qu'une trace au sol pour marquer sa position. Vous vous retrouvez donc dans la pièce suivante en temps réel avec, au

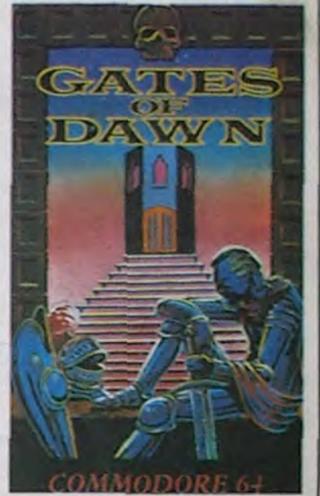


fond de cette nouvelle salle, un mur aussi plein et palpable que le premier avant son franchissement. Le soft frise la création divine et mérite d'être acheté dans les secondes qui viennent. **Nightshade** d'Ultimate pour Spectrum (pour le moment).

## AUX PORTES DE L'ENFER

Le jeu d'aventure subtil, depuis quelques mois, une évolution nette et irréversible. De plus en plus souvent, des formes nouvelles de communication entre ordinateur et joueur sont développées, supprimant la barrière du vocabulaire et de la syntaxe, aussi limités que les capacités mémoire des machines actuelles. Ainsi, que ce soit grâce aux souris ou aux joysticks, les programmeurs trouvent des solutions originales et offrent des jeux d'aventure sans l'inconvénient majeur du je ne comprends pas ce que vous dites. **The Gates of Dawn** rentre dans cette catégorie de logiciels : tout se passe à l'aide du joystick et de trois touches du clavier. Vous dirigez un personnage dans des dédales infernaux, en quête d'un mystérieux trésor. L'action se déroule en permanence en haute résolution et en plein écran. Une ligne de status vous indique, selon votre choix, votre état physique, vos possessions, vos armes. Doté d'un scénario solide, de beaux décors et

d'épreuves dignes des jeux d'arcade les mieux réalisés, ce soft devrait convaincre plus



d'un passionné de l'intérêt de cette formule d'aventure. **The Gates of Dawn** de Virgin Games pur Commodore 64.

## MARIAGE

D et L diffusion et US Gold vous annoncent avec émotion la naissance de leur filiale commune : US Gold France. Répondant au double objectif d'améliorer la pénétration d'US

francisation systématique des notices d'emploi, sortie simultanée des logiciels en Angleterre et en France, baisse des prix de façon à être aligné sur les tarifs anglais. Les adaptations sur Thomson de titres tels que **Beach Head**, **Pole Position** ou **Bruce Lee** seront distribués par France Image Logiciel (FIL) la nouvelle filiale de Thomson (associée avec la CAMIF). Dommage que, dans leur projet, les fondateurs d'US Gold France aient oublié d'inclure la traduction des softs en français. Par contre, ils n'ont pas oublié de s'installer à un endroit stratégique (au moins pour les doigts de pied en bouquets de violette) : Chateaufort de Grasse (pas loin de la grande bleue quoi).



Gold en France et d'étendre la gamme aux micros Thomson, cette nouvelle société part sur le sentier de la distribution armée de brillantes intentions :

## ÉVOLUTION

Summertime II, vous commencez à connaître. Mais saviez-vous qu'Epyx avait cédé ses droits sur ce programme et le proposerait sur tous les Thomson (7, 7/70, 5, 9), Amstrad et MSX, dès que l'adaptation aura été terminée ? Et saviez-vous que la sus-dite adaptation sera réalisée par Epyx France, autrement dit E3M ? Et saviez-vous que pour Amstrad le travail

sera accompli en collaboration avec les allemands ? Vous ne le saviez pas ? Eh bien maintenant vous le savez.



## C'EST SI BON

Lorsqu'un classique du Commodore est bien traduit sur une autre machine. Nous devons ce plaisir, cette fois, à US Gold pour son adaptation de **Beach Head** sur Amstrad. Le graphisme a conservé tout son punch tout comme la sonorisation. Les inter-tableaux sont particulièrement réussis et originaux, ce qui ne gâche rien de la qualité générale du soft, bien au contraire. Vous pourrez donc partir dans la joie à l'assaut des bases ennemies à l'aide de vos bateaux et de vos chars. Si vous vous débrouillez bien vous devriez être capables de défoncer la ligne de défense en quelques heures d'entraînement. A vous de tenter l'invasion ! **Beach Head** d'US Gold pour Amstrad.



## ILS ONT FAIT ÇA POUR MOI ?

Je suis désolé, mais vous allez être obligés d'apprendre l'anglais parfaitement, et vite, encore. Parce que vous ne pouvez pas rater "The Sinclair Story" de Rodney Dale qui vient de paraître chez Duckworth. C'est une biographie de Sir Clive, retraçant sa vie, de ses débuts dans les années 70 alors qu'il lançait les premiers kits électroniques, puis lors du lancement du premier ordinateur à moins de 1000 balles, le ZX 80, puis la suite que vous connaissez. Pour 100 francs environ, plus le prix du voyage pour aller l'acheter, vous allez pouvoir découvrir comment cet homme étonnant a bâti sa carrière, partant de rien, gravissant les échelons un à un, et, euh... Ah

ben non, ne l'achetez pas, c'est comme toutes les autres biographies. Quand est-ce qu'on se décidera à faire des



biographies de gens nuls, qui n'ont pas commencé avec un dollar en poche, qui n'ont pas mangé de la vache enragée et qui ne sont pas devenus les premiers dans leur domaine à la sueur de leur front ?

## ENCORE PLUS VITE

Micro Application gagne décidément beaucoup de temps sur les constructeurs. Après avoir sorti un bouquin sur le 520 ST d'Atari avant la sortie de ce dernier, voici (pour lundi) le premier ouvrage entièrement consacré au Commodore 128. Dans le courant des pages vous découvrirez le fonctionnement des trois modes de cette machine (C64, C128 et CP/M) ainsi que quelques astuces que vous apprécierez à la pratique. Viendront rapidement, chez le même éditeur, deux autres titres : la Bible (avec un listing des ROMS) et Trucs et Astuces (comment bidouiller et grenouiller en toute quiétude). Il faut dire qu'ils avaient un bon point de départ pour accomplir ce travail avant tout le monde : la traduction de la documentation du C128, pour Commodore France, s'est faite dans leurs locaux cet été.



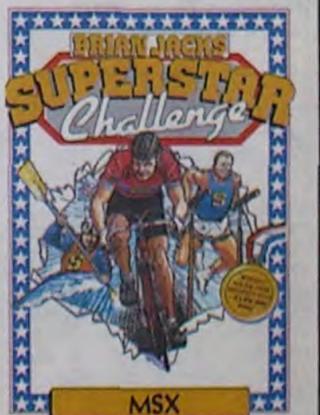
## ON S'EN FOUT



Acorn (fabricant britannique) vient d'annoncer son bilan pour la première moitié de 1985. 240 millions de francs de pertes. Lourds, et dur dur.

## BEURK, BEURK, PAS MIAM MIAM !

L'ahurissement gagne rapidement dans mon cerveau pourtant fort résistant à l'essai de ce tube anglais. Les pubs anglaises dithyrambiques et les critiques élogieuses me laissent penser que Brian Jacks Superstar était un sportif bien de sa personne. Pourtant, quelques minutes de pratique me convainquent du contraire. Certes l'appât du gain peut excuser bien des fautes de goût, mais de là à cautionner de son nom pareille infamie, voilà un pas qu'il fallait oser franchir. Notons que le MSX n'est peut-être pas le support le mieux adapté à un logiciel de haute qualité, mais cette sous-copie des Summertime et autres Décathlon ne mérite qu'une chose : l'oubli le plus rapide. Au travers de huit épreuves, toutes aussi mal réalisées graphiquement les unes que les autres, vous devez vaincre un adversaire (Brian Jacks) géré par l'ordinateur. Après un minimum de pratique, de l'ordre de cinq secondes, vous devriez



arriver à remporter tous les challenges proposés. Allez donc plutôt jeter un coup d'oeil du côté d'Hypersport 3 qui devrait arriver incessamment peu sous nos latitudes. **Brian Jacks Superstar** de Martech pour MSX.

# COMMODORE 128 : 3 ORDINATEURS POUR LE PRIX DE 3

suite de la page 1

140 instructions à la place de la soixantaine disponible sur le 64. Déjà pour la programmation habituelle des calculs, le matériel proposé devient nettement plus conséquent : WHILE et UNTIL, TRON et TROFF, BEGIN et BEND permettent de jouer sur les boucles autrement qu'avec le classique FOR... NEXT. WAIT existe enfin ainsi que LOOP, WINDOW, WIDTH, HELP. Des progrès inattendus et pourtant déjà là. La musique et le graphisme ne se programmeront plus à grands coups de POKE et autres DATA (ENVELOP, VOL, TEMPO, FILTER, DRAW, GRAPHIC, SCNCLR...), les sprites se définissent grâce à des fonctions puissantes (SSHAPE, SPRCOLOR, SPRDEF, SPRITE...), le processeur peut fonctionner à deux vitesses (FAST ou SLOW) passant de 1 à 2 MHz, mais déconnectant l'écran en FAST (comme un vulgaire ZX 81). J'arrête là, je ne vais pas vous recopier la doc, vous avez qu'à aller la lire au stand Commodore du Sicob.

NAME au lieu de passer par un ordre à la syntaxe ésotérique.

## ET DU COTE DU DUR ?

Accomplir des progrès sur le Basic, ce n'est pas rien, la preuve il leur a fallu un nombre respectable de plantages divers et d'erreurs grossières avant d'arriver à ce Basic 7.0. Remercions Dieu et l'HHH-Hebdo de leur avoir permis de l'accomplir avant la fin du siècle. Mouvement général de satisfaction dans le public : le Basic est bon, ça s'annonce bien, mais quoi de neuf du côté de l'environnement de la machine ? Parlons peu mais parlons ports. Le clavier comporte 62 touches alphanumériques (avec les classiques caractères semigraphiques si chers au coeur des cbmistes) et quatre touches de fonction donnant accès à huit fonctions (programmées cette fois-ci avec des ordres tels que DIRECTORY, DLOAD...) tels que vous les connaissez sur le 64. Pour le mode 128 et CP/M, vous aurez en prime un pavé numérique de 14 touches, 4 curseurs supplémentaires et huit touches de fonction telles que Escape, Help, 40/80 colonnes. Sur le côté droit, deux ports pour joystick (ou souris, paddle ou crayon optique), une prise pour l'alimentation (presque aussi encombrante que celle du 64) et un bouton de reset (première apparition de la chose sur un Commodore) figurent en bonne place. Sur l'arrière de la machine, on découvre un port cartouche, un pour le lecteur de K7, une sortie série pour imprimante et drive (le daisy chaining fonctionne encore : vous branchez un drive sur le 128, un drive sur le drive, une imprimante sur le deuxième drive et ainsi de suite), une sortie vidéo composite (pour une Péritel), une sortie télé et une sortie pour le moniteur RGBI (celui qui supporte les 80 colonnes).

## LE PERIPH EST BOUCHE

Toutes ces belles sorties, vous pouvez bien entendu les remplir de magnifiques câblages en tous genres. Tous les périphériques du Commodore 64 restent compatibles avec cette nouvelle machine, mais ils sont toujours aussi ringards alors basta. Je vous conseillerai donc vivement d'acquérir dans les plus brefs délais le drive 1571 qui représente une évolution, par rapport au



1541, équivalente à celle accomplie sur le Basic. En mode 64, il se traîne toujours aussi lamentablement, mais en 128 il tourne 7 fois plus vite et sous CP/M 9 fois plus rapidement. Les capacités de la disquette ont été doublées (de 160 à 330 K) pour une face, rien ne vous empêche de retourner la disquette après avoir fait un petit trou bien placé. En plus, il est moins lourd et moins encombrant que son aîné (c'était pas dur). Le moniteur 1900-C offre deux entrées séparées l'une en vidéo composite l'autre en RGBI ce qui permet de travailler sous n'importe quel mode sans changer de moniteur, mais en appuyant sur le bouton de la face avant ainsi que sur celui du C128 (40/80 colonnes). Du côté des imprimantes, rien de nouveau : la matricielle MPS 803 et celle à marguerite, la DPS 1101, existent déjà depuis près d'un an. Dernière innovation : la souris, qui ne sert encore que pour un seul logiciel, Jane.

## PERE ET MERE FORMANCE

Comme ce test ne serait pas vraiment un essai de l'HHHHebdo sans les petits programmes usuels, voici en avant-première absolue et galactique les résultats obtenus par notre candidat du jour. Les différents modes de la machine n'ont pas tous été étudiés sous cet angle, le 64 vous le connaissez déjà et CP/M ne vaut guère le coup car identique à tous les CP/M du monde et d'ailleurs. Reste le mode 128, lui-même subdivisé en deux parties : FAST et SLOW. Ces deux méthodes de fonctionnement importent essentiellement sur le premier programme dont je vous livre immédiatement le contenu.

10 FOR I= 1 TO 1000  
20 NEXT I  
30 PRINT I

En SLOW, le 128 s'en tire correctement en 2 secondes alors qu'en FAST il met moins d'une seconde. Nous commençons à rire en modifiant subtilement le programme en insérant la ligne ci-après : 15 PRINT I, et en supprimant la ligne 30. Les résultats vous étonneront : 81 secondes en SLOW et 46 en FAST sur l'écran 80 colonnes. Par contre sur le moniteur 40 colonnes et en FAST le temps diminue effectivement de moitié (la gestion de l'écran est déconnectée le temps du calcul) : 30 secondes, alors qu'en SLOW on tape dans les 61 secondes. Autant dire que le ridicule ne fait pas peur chez Commodore.

Passons l'éponge et au deuxième programme du même coup. Le voici dans toute sa beauté mathématique :

10 A= 2  
20 FOR I= 1 TO 10  
30 A= SQR(A)  
40 NEXT I  
50 FOR I= 1 TO 10  
60 A= Ai2  
70 NEXT I  
80 PRINT A

En moins d'une seconde, le 128 affiche fièrement 2,00000193, résultats remarquablement bons puisqu'ils sont parmi les meilleurs tant en exactitude de calcul qu'en vitesse d'exécution.



## CONCLUSION EN FORME DE POIRE

Vous vous attendez, comme d'habitude, à trouver un commentaire de style faites ce que vous voulez. Eh bien non ! Les seules personnes concernées par la machine possèdent déjà un 64 et désirent avoir un micro plus performant sans trop changer leurs habitudes. Pour les autres, des engins autrement plus performants comme le Commodore Amiga, le QL ou l'Atari 520 ST pointent le bout de leurs seize bits à des prix comparables. Car question prix, Commodore ne fait pas exactement dans le bon marché : le C128 à 3400 francs, le drive 1571 à 2990 et le moniteur à 2590 vous font sortir près de 9000 balles pour une configuration déjà désuète. ■

## 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

## COURRIER DES LECTEURS

Cher confrère,  
Me suis-je trompée sur la marchandise ? En achetant Hebdogiciel, on peut espérer trouver un magazine consacré à l'informatique et à elle seule. Or, j'y trouve un mélange douteux de vulgarité et, quand même, d'informatique.  
Tout ce que vous voulez savoir sur le sexe ET l'informatique... En un seul magazine ! Pourquoi vouloir mélanger les genres ? Certains journaux ont besoin, c'est vrai, pour vendre du papier, de faire de la fesse. N'êtes-vous pas assez pourtant dans le domaine informatique pour devoir donner aussi dans ce domaine ?

En jouant ce jeu-là, vous décevez 2 types de clientèle :  
- Les friands des "dessous de la ceinture" ont des revues entièrement consacrées à ce sujet et en ont pour leur argent.  
- Les mordus d'informatique vont chercher des magazines qui traitent seulement de ce thème et en ont pour leur argent.

Au fait, l'humour phallocrate ne fait pas forcément rire tout le monde... A moins que vous n'ayez voulu -très fort- cibler votre clientèle.  
**Sabine Cayeux, Journaliste.**

boulangère est mignonne, je pense "Tiens, la boulangère est mignonne". Ca t'étonne peut-être, mais je te jure que c'est vrai.

Nous décevons peut-être deux types de clientèle, mais il y en a une que nous satisfaisons et tu sembles l'oublier : celle qui trouve normal de parler de tout. Les informaticiens ne sont pas forcément des adolescents pâles et boutonneux, ils peuvent débrancher leur micro de temps en temps pour regarder la télé, ils peuvent dormir, penser, parler de cul et peut-être même aller jusqu'à faire pipi et caca si ils sont bien atteints.

PS : Tu nous traites de phallos parce que tu es une femme ! Je t'embrasse, et une vigoureuse poignée de mains à ton mari.

-----  
Je vous écris pour vous dire que j'ai remarqué quelques imperfections dans les listings de certains programmes pour Amstrad. Je possède cette machine depuis deux mois et j'ai tapé soigneusement les listings parus dans votre journal et j'ai remarqué que certains ne fonctionnaient pas. Je n'ai commis aucune erreur en recopiant les programmes. (...)

**Laurent Salafia, Blagnac.**  
Je vous écris pour vous signaler que j'aime beaucoup Hebdogiciel, que je lis régulièrement depuis que j'ai acheté un Amstrad. J'y trouve des programmes intéressants qui fonctionnent réellement (ce n'est pas toujours le cas des autres revues !). (...)  
**Dominique Habasque, Plouescat.**

HHHH-Réponse clean, sans fesse :  
01000110010110010100010010110101100101010  
Réponse normale, avec :  
Moi, informaticien de métier, déclare solennellement avoir, outre un cerveau qui marche très bien dans la logique, merci, un corps normalement constitué, avec des bras, des jambes, des yeux et d'autres détails que je passerai sous silence pour ne pas te choquer. Je ne vois pas pourquoi le cerveau prendrait le pas sur le reste.  
Exemple : je vais à la boulangerie pour acheter du pain. Si la

HHHH-Jeu : L'un des deux a tout faux. Sauriez-vous deviner lequel, par recoupement ?



## N'OUBLIEZ PAS LE DRIVE

Dans leur frénésie de bien faire, les concepteurs du Basic 7.0 ont réussi à caser dix neuf fonctions de commande du lecteur de disquettes à la place des huit existantes sur le 64. BOOT lance le chargement et l'exécution d'un programme, BLOAD et BSAVE (comme Apple) servent à manipuler des fichiers binaires sur la disquette, DIRECTORY donne le catalogue de la disquette sans détruire le programme en mémoire (victoire, quatre ans pour arriver à ça), COPY copie des fichiers, HEADER formate une disquette en 40 secondes (pour 330 K utilisateur)... Là encore un effort remarquable a été accompli pour faciliter l'usage de ce périphérique complètement délaissé sur le 64. Pour éclaircir définitivement votre lanterne sur le sujet : il est enfin possible de modifier le nom d'un fichier sur la disquette grâce à RE-

## THOMSON T09 = 1 ORDINATEUR POUR LE PRIX DE 6

suite de la page 1

L'écran agrège les mirettes des futurs presbytes avec 40 ou 80 colonnes, 16 couleurs en 160 x 200 points, 4 couleurs en 320 x 200 ou 2 couleurs en 640 x 200. Enfin, le lecteur de disquette 3 1/2 intégré engrange 320 ko (formaté) et l'arrière de la machine ouvre largement ses quatre connecteurs aux extensions qui voudront bien les pénétrer. Voilà, pas mal, n'est-ce pas ? Le T09 apporte à peu près tout ce que l'on peut attendre d'un huit bits et même un peu plus, mais de là à vendre la configuration de base (unité centrale et clavier,

sans moniteur) 8.950 francs, il y a un pas que les dirigeants de Thomson n'ont pas hésité à franchir, ignorant superbement les Amstrad CPC 6128, Atari 130 XE, Commodore 128, Sinclair Derby et autres MSX 2 qui offrent les mêmes 128 Ko pour moitié moins cher et dédaignent de la même façon les 16 bits d'Atari et de Commodore qui, pour des prix inférieurs ou voisins, vous en donnent pour votre argent, eux ! Quelques confrères journalistes pas très spécialisés, au vu des écrans déroulants des logiciels intégrés et de la souris, ont comparé le T09 au Macintosh d'Apple. La comparaison est flatteuse mais fautive, sauf en ce qui concerne la politique de prix, Thomson et Apple même combat : pourquoi faire bon marché quand on peut faire horriblement cher ? ■

## AMSTRAD JOUE SUBTIL

Très fort, les conseillers publicitaires d'Amstrad. Ils se sont aperçus que la gonflette ne marchait plus : "Vous allez voir, on va sortir la meilleure machine du monde, on va vous mitonner une petite conférence de presse avec champagne, confettis et danseuses nues, on va vous intoxiquer avec notre nouveauté." Ca, ils l'ont très bien compris, ça ne marche plus. Normal : tout le monde le fait. Alors ils ont sorti le CPC 6128 presque en secret. Mise en place discrète dans les maga-

sins, pas de pub ou si peu, tout en cachette. Résultat : toute la presse a fait des gorges chaudes de l'événement, style "Amstrad sort un ordinateur en secret !", "le fils caché d'Amstrad" ou "Amstrad et Julio Iglesias : que se passe-t-il ?" Bref, excellente campagne, pas chère, marquante et efficace. Et qu'est-ce qui se passe quand on ne fait pas de pub sur un produit ? On le vend moins cher. Exactement. Maintenant, vous savez comment fait Amstrad.

## DUPLICATION DE VOS PROGRAMMES INFORMATIQUES SUR CASSETTE

Dépêchez-vous avant la nouvelle taxe sur les cassettes vierges.

### CASSETTES VIERGES POUR MICRO

Commande par boîte de 25 exemplaires. Le bon de commande est à retourner accompagné du règlement à :

Prix T.T.C. par boîte de 25, frais de port inclus.	
C 10	200,00F
C 15	212,50F
C 20	225,00F
C 40	250,00F
C 60	275,00F
C 90	300,00F

LE TEMOIGNAGE  
51, rue de Ville-d'Avray  
92310 SEVRES  
Tél. (1) 534.4378

Je souhaite ..... Boîte(s) de C .....

Nom .....  
Adresse .....

Revendeurs, nous consulter.

## CADEAU ! 2 000 JEUX !! 300 JEUX A PRIX CASSÉS !

DE 2 A 4 JEUX GRATUITS POUR TOUT ACHAT D'ORDINATEUR !

MSX	MONITEURS
CANON Y20 .....	ZENITH .....
SONY HIT BIT .....	PHILIPS .....
MITSUBISHI ML F80 .....	FIDELY CM 15 .....
AVEC MONITEUR COULEUR .....	
lecteurs K7 : .....	
LANSAY SUPER JET .....	
SONY SDC 500 .....	
lecteurs disquettes : .....	
CANON VF100 (3 1/2 pouces 720 K) .....	
imprimantes : .....	
CANON T 22 A .....	
PHILIPS VW 0020 .....	
QUICKSHOT II .....	

**AMSTRAD**  
SUPER PROMO SUR TOUTE LA GAMME + DES CADEAUX FOUS ! (voir par téléphone)

**ATARI**  
130 XE .....

## COMMODORE 64

A PARTIR DE .....  
FLOPPY DISK 1541 .....

## VIDEOTROC

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H à 19 H  
89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS  
342.18.54  
Métro : Gare de Lyon et Ledru-Rollin



# ABONNEZ-VOUS OU J'ÉTEINS LA LUMIÈRE !

**Bulletin d'abonnement page 29**

## SPECIAL RENTREE

La sonnerie du lycée vient de retentir dans mes fines oreilles de fainéant professionnel. Des tronches hirsutes, hépatées de tant de cuites endurées pendant les dernières vacances (si les parents savaient ça, au secours !) réapparaissent brutalement, me laissant une impression apocalyptique.

- Salut Vincent !  
 Vincent (Roger pour les intimes), c'est un pote, vous pouvez pas savoir.  
 - Salut, coyote ! Alors, on te revoit cette année ? Je n'ose y croire !  
 - T'as toujours ton MO5 ?  
 - Tu rêves, ou quoi ? J'ai largué à Super défi, tu sais, le cancre de l'année dernière. Pourquoi ?  
 Vincent, l'air sournois, me jette alors un regard de charognard en quête d'une nouvelle proie. Il glisse sa main dans la poche intérieure de sa veste et en extrait un marqueur noir. Après avoir jeté un petit coup d'oeil à droite et à gauche, il fait mine de s'appuyer sur le mur et y écrit : "FOX : faire RESET puis taper :  
 POKE 33356, 255  
 EXEC 30400  
 Et taper un numéro de salle entre 00 et 15."  
 Il entoure le tout d'un superbe cercle et me dit :  
 - A propos, t'as pas la solution de "Mission pas possible" ?  
 - Non, mais je suis sûr que si tu demandes au censeur...  
 C'est alors que nous sommes interrompus par Ludovic. Ludovic, c'est un fayot incroyable. Tiens, un jour, on l'avait enfermé dans les toilettes... Mais je vous raconte ça, vous n'en avez peut-être rien à foutre. Bon, toujours est-il que Ludovic, l'air de rien, glisse un petit mot dans la poche du veston parfumé à la naphthaline du censeur qui justement passait par là. Celui-ci, qui ne s'est rendu compte de rien, continue sa ronde à la recherche de quelques "fumeurs dans les toilettes". Aussitôt, Jeannin se précipite à la suite de ce dernier et faisant jouer ses talents de pick-pocket en herbe extirpe de la

poche du dictateur le papier introduit par Ludovic. Je lui arrache des mains, histoire de voir ce que ce flageolet de Ludovic voulait communiquer aux autorités. Je lis :  
 "Très cher monsieur le censeur, le dénommé Jeannin est un extrémiste et se complait à tapisser les murs de notre charmant lycée des graffitis suivants :  
 Vous voulez lister les lignes 0 sur un Spectrum ? Faites POKE 23756,X ou X sera le nouveau numéro de la ligne 0. Vivez infiniment dans DEFENDA en faisant : POKE 37530, 52. D'ailleurs, si vous voulez déplomber AD ASTRA toujours sur Spectrum, tapez à la place du loader :  
 LOAD "" CODE : LOAD ""  
 CODE : LOAD "" CODE : POKE 35853,0 : RANDOMIZE USR 33000  
 De la part de Ludovic, monsieur le censeur, un nom à retenir..."  
 L'infâme collabo ! Un mouchard ! Dénoncer mes copains ! Il verra durant cette année de quel bois je me chauffe. Mais pour le moment, pas le temps de se chauffer, le prof a l'air d'être arrivé. Cette année, on n'est pas gâtés. D'abord, il est vieux. Non seulement il est vieux mais il a une petite mallette noire ce qui dénote un esprit maniaque, incontrôlable, sûr de lui, bref : dangereux. Une fois tout le monde installé dans la classe, moi à côté de Dupré, mon camarade de "commando graffitis", le prof se lève et, à notre plus grande stupéfaction, parle.  
 "Bon, je me présente, puisque nous allons devoir travailler une année ensemble, je suis Monsieur Trix, votre professeur de français". En moins de 30 secondes la classe toute entière a déjà trouvé "la belle de ka Trix", "Trix, le bonbon qui fond dans la main", et 67 autres jeux de mots du même acabit. Il reprend :  
 "J'espère que vous êtes conscients que votre année sera sanctionnée d'une épreuve de français. Vous savez, je n'en doute pas, que l'année qui suivra celle-ci, si tout se passe bien pour vous, comprendra une nouvelle matière, la philo, ou vous apprendrez que l'illustre

# BIDOUILLE GRENOUILLE

Hervé M. a dit : " Pour déprotéger Electro Freddy, sur Amstrad, faites :  
 MEMORY 32671  
 LOAD "A1"  
 FOR I= 1 TO 4 : LOAD "I" : NEXT  
 POKE 39356, X vous donne X vies et pour lancer le jeu faites CALL 39323. Pour le sauver, SAVE "ELECTRO", B, 32672, 6\* 2048.  
 Mais ne nous attardons point sur le programme de l'année prochaine et jetons un coup d'oeil à celui de cette année."  
 Eh bien, voilà une matière que j'adore, le français. Ça me permet de me reposer de mes dures nuits. Alors que je m'apprête à m'endormir, j'aperçois Philippe ZWODAR, le punk de l'an dernier, celui qu'était venu avec un 357 Magnum soi-disant pour régler ses affaires, en train de lire, sous la table, le dernier HHHHebdo. Je lui fais parvenir un petit message lui demandant la solution de Crypt-Show sur Oric. Quelques minutes après, il me fait parvenir un petit morceau de papier que je m'empresse de glisser dans ma trousse avant que Trix (Trix le gaulois... ça commence !) ne s'en empare. Voilà son contenu :  
 "n, n, n, n, e, prends bague, o, s, s, s, o, n, n, e, n, prends croix, s, o, o, n, n, abaisse manette, 1, n, n, e, n, e, n, ouvre cercueil, prends carte, s, o, s, s, o, s, s, s, e, s, s, e, n, n, o, n, o, o, o, o, s, s, e, n, appuie bouton, entre téléporteur, o, prends trésor, o, y, u, w, t, barre d'espace".  
 Là-dessus, le prof redémarre son blabla insupportable : "Nous aurons le plaisir d'étudier en oeuvre complète le remarquable ouvrage de Philippe Pérez "Piratez sur Oric" que vous pourrez vous procurer dans la collection Arnaque chez PSO et que l'on peut résumer de cette façon :  
 Déplombons Arsène Lapin sur

Oric-1, faisons dans le second programme qui va de # 6000 à # 6169 :  
 FOR I= # 6035 TO # 6045 : POKE I,234 : NEXT  
 Faisons un CALL # 6000 et continuons le chargement.  
 Pour déplomber L'Aigle d'or, bloquons le chargement automatique grâce au programme de l'HHHHebdo numéro 92 et tapons CALL # 4B4 et CTRL-C puis LIST.  
 Trichons sur Mr Wimpy en tapant POKE # 4A3D,X avec X< 126 ou X est le nombre de vies plus 1.



Trichons de même sur Doggy avec POKE # 1EF1,255.  
 Je vous rappelle que ce génial auteur est mort dans la misère sans jamais avoir touché un 45 tours de Sylvie Vartan... Recueillons-nous un instant sur cette pauvre âme."  
 C'est pas avec un prof comme ça que j'aurai mon bac. D'ailleurs, le bac, tout le monde s'en tape. Tiens, en maths, y a deux ans, je vous raconte pas le sujet : "comment recopier Skramble sur Vic 20 ?" Qui pouvait savoir qu'il fallait charger et

sauver la première partie normalement, taper en mode direct : POKE 655,34 : POKE 656,253 : SYS 4110 et ne plus toucher au clavier pour des raisons de faux contacts, charger la deuxième partie, appuyer sur une touche dès que le jeu commence et taper en mode direct : POKE 45,0 : POKE 46,30 puis finalement enregistrer la deuxième partie ? Qui pouvait bien le savoir ?  
 D'ailleurs, si vous êtes vraiment balèze, vous auriez pu raquer des points en précisant que cette méthode marche dans d'autres jeux en changeant simplement le SYS par le SYS qui fait démarrer la routine de la première partie du jeu (ne croyez pas que je l'ai trouvé tout seul, c'est mon pote de terminale Proiciel Pirat 64 qui me l'a filé).  
 Après un petit coup d'oeil à ma

montre, je m'aperçois qu'il va être l'heure.  
 Le prof aussi apparemment puisqu'il déclare :  
 "Mais, mon Dieu, le temps passe si vite. Je ne vous ai pas encore fait remplir la petite fiche traditionnelle. Alors, vous me sortez une demi-feuille grand carreaux sur laquelle vous m'écrivez vos noms, prénoms, adresse, date de naissance, téléphone, si vous étiez dans ce lycée l'année dernière, et comment déplomber l'Aigle d'or sur TO7/70."

## PORTRAIT DE L'AUTEUR DE BIDOUILLE (GROS PLAN DE LA PUPILLE DE L'OEIL DROIT)



Pour la dernière rubrique, je tape :  
 Première partie : LOAD pour la charger, puis DELETE 1 et EXEC 1216 + RESET  
 Deuxième partie : CLEAR, & H7FFF : LOADM "" : SAVE "DES", & HD200, & HDFFF, 0  
 Troisième partie : CLEAR, & H7FFF : LOADM "" : SAVE "BIN", & H9000, & H9BBA, 0  
 Quatrième partie : CLEAR, & H7FFF : LOADM "" : SAVE "BIN", & H8000, & HDFFF, 0  
 Cinquième partie : comme première partie. SAVE "AIGLE".  
 Puis, comme il ne m'a pas l'air très éveillé comme prof, je lui rajoute :  
 On déplombe Météo 7 sur TO7 en faisant :  
 Première partie : EXEC1216 + RESET. LOCATE 0, 0  
 Deuxième partie :  
 10 CLS : SCREEN 2, 0, 0 : LOADM ""  
 20 POKE & HE7C3,1 OR PEEK (& HE7C3)  
 30 FOR I= 1 TO 10 : PLAY "DO-REDO" : NEXT : AS = INPUTS (1)  
 40 SAVEM "ME.TO7", & H4000, & H5F3F, 0  
 50 END  
 Attention : la musique indique la fin du chargement, appuyez sur une touche lorsque la cassette est prête et que vous vous êtes mis en enregistrement.  
 D'ailleurs, cher professeur, pour votre gouverne je vous indique qu'un petit EXEC 1216 + RESET dans les programmes Pilot, Pingo, Troff les déprotège. De même qu'un simple EXEC 1216 + RESET déplombe l'intrus et Course aux lettres."  
 Je me demanderai toujours pourquoi les profs ont des lunettes et comment on passe The Hobbit sur Disque Jasmin à partir d'un Oric mais ça... Mystère et boule de gomme. J'envoie sérieusement de sécher les deux prochains heures de français.

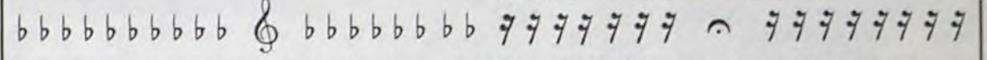
# DU BEAU, DU BON DEULIGNE

Y a pas, vous êtes quasiment aussi lents à réagir qu'un Suisse mal réveillé, mais une fois que vous vous y mettez, ça y va. Alors, ce coup-ci, les bonnes résolutions vous vous y tenez ? Vous allez à nouveau nous noyer sous des quintillions de deulignes ? Ok, je vous crois sur parole, mais méfiez-vous ! Ma vengeance sera terrible si vous me laissez de nouveau tomber. Passons aux résultats de la semaine.

Les habitués de la rubrique le reconnaîtront, toujours aussi fringant et plein d'astuce : Philippe VAGNER qui scrolle en roll.

### Listing Commodore

```
1 Z=1024:FORI=217T0240:POKEZ+39,32
:POKEI,Z/256+128:Z=Z+40:NEXT
2 FORI=1TON:PRINT"II";FORJ=0T023:P
RINT"III":PRINT"III":NEXTJ,I
```

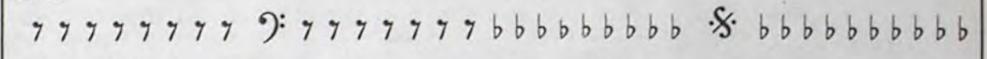


Tarte En Pion vous donne de quoi breaker tous les auto-run en service dans ce vil monde de l'informatique.

Blaise MULLER nous dit, en direct de Suisse, c'est l'Italie-que j'aime.

### Listing Vic 20

```
1 POKE36869,254:POKE52,24:POKE56,2
4:FORI=6144T07679:J=PEEK(I+28672):
K=IAND7
2 J=(J/((K>2)+2))*((K<5)+2)+(128*(K
<3)+(K>4))*(I>7171)AND255:POKEI,J
:NEXT
```



Christian MAURIN vous offre de réaliser la sauvegarde et le chargement de vos fichiers binaires en un seul bloc, au lieu d'un tous les deux K.

Raphaël JOLLY remporte sans peine les deux logiciels de la semaine grâce à sa chasse au moustique, à coups de crayon optique. Tentez de battre son record de 56 bestiaux.

### Listing Amstrad

```
10 FOR I=0 TO 19:READ R:POKE &AB00
+i,R:NEXT:DEF FNf(x)=INT(x/256):DE
F FNf(x)=x-FNf(x)*256:INPUT"debut"
;b:INPUT"long.":c:INPUT"auto start"
;d:POKE &AB03,FNf(b):POKE &AB04,F
Nf(b):POKE &AB06,FNf(c):POKE &AB07
,FNf(c):IF d<>0 THEN POKE &AB0B,&C
3 ELSE GOTO 20
20 POKE &AB0C,FNf(d):POKE &AB0D,FN
f(d):INPUT"nom":a$:SAVE a$,b,&AB0
0,20,&AB00:POKE &BC99,&3F:POKE &BC
9A,&A$:SAVE " ",b,b,c:DATA 62,2,33,
,,17,,,205,161,188,,,&d7,&11,&ab,
&64,&c0,&fc,:Pour SAVE normal taP
er poke &bc99,&ea et poke &bc9a,&a
4
```

### Listing Thomson

```
1 X=RND*30-4:Y=RND*12-4:IFD=0THENCLS:SCR
EEN4,6,1:CLEAR,,5:DEFINTA-Z:D=1:DEFGR$(0
)=0,0,12,23,31,32,65,130:DEFGR$(1)=160,1
92,192,255,128,128,128,64:DEFGR$(2)=0,0,
0,0,144,144,168:DEFGR$(3)=178,77,35,31
,99,141,51,198:DEFGR$(4)=168,209,230,216
,211,74,38,16
2 X=X+RND*4-2:Y=Y+RND*4-2:IFX<-70RX>31OR
Y<-80RY>14THENPRINT"PERDU!"ELSELOCATEX+8
,Y+9,0:PRINTGR$(0)GR$(1):PSET(X+9,Y+8)GR
$(2):INPENAB:IFSCREEN(A/8,B/8)=0THENLOC
ATEX+8,Y+9:PRINTGR$(3)GR$(4):PLAY"01L240
0":CLS:S=S+1:GOTO1ELSEPLAY"04L151":CLS:P
RINTS:GOTO2
```

Zaludzions ditzinguées zé à la zemaine progène.

ENQUÊTE:  
LES PIRATES,  
CES GÉNIES MÉCONNUS!  
A AFFICHER:  
LES PEEKS ET LES POKES  
DU COMMODORE 64  
AVANT-PREMIÈRE:  
LE COMMODORE PC

CONCOURS AMSTRAD  
50 PRIX À GAGNER  
Le programme  
le plus drôle!

SICOB BOUTIQUE  
HALL NEULLY  
STAND N 189

N°1

DU NOUVEAU POUR  
L'AMSTRAD CPC 464  
DOSSIER: TOUT, TOUT, TOUT  
SUR LE COMMODORE 128  
NUMERO 1 - MAI 85 - Prix 15 F.

NUMERO 2 - SEPTEMBRE 1985 - Prix 20 F. Belgique 160 FB. Suisse 6 FS.



**abonnez-vous!!**  
MICRO INFO est vendu exclusivement par  
correspondance.



**4 NUMEROS 70 Frs**

EXCLUSIF! L'AMSTRAD CPC 464 n'est plus qu'à 800

20 pages de trucs et astuces, programmes, technotes pour Amstrad CPC, Commodore 64...

**MICRO APPLICATION**  
13, rue Sainte Cécile  
75009 PARIS  
Tél.: (1) 770.32.44

BON DE COMMANDE

Le numéro 1 : 15 Frs + 5 Frs pour frais de port

Le numéro 2 : 20 Frs + 5 Frs de frais de port

Les numéros 1 et 2 : 35 Frs + 5 Frs de frais de port

Je choisi de m'abonner pour 4 numéros au prix de 70 Frs

Je règle par :  chèque  mandat  ccp  carte bleue

\_\_\_\_\_ Nom \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Adresse \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ date et signature \_\_\_\_\_

SCISSOR ICON

## THE AU RIZ Tonnerres lointains

Film de S. Ray (1973) avec S. Chatterjee, Babita et R. Mukherji

En 1943, l'Inde sous tutelle britannique, participe à l'effort de guerre. Les problèmes de communication inhérents à ce pays font que dans les petits villages perdus du Bengale, épargnés par les combats, on ignore ce qui se passe en dehors de sa région. Pour les

paysans, la guerre se résume à un bel avion qui passe au-dessus de leurs têtes.

Dans un petit village au nom imprononçable la quiétude règne, un léger fumet de curry planant sur les toits. En effet, l'alimentation est encore normale (cf les plus pauvres crévent discrètement de malnutrition). Ganga est le "notable" du village. A la fois prêtre, médecin et instituteur, membre de la plus haute caste du village,

on lui doit respect et nourriture.

Longtemps épargné par la disette, le village de Ganga est à



Photo FR3

son tour touché. Ganga, habitué au respect et à la servitude de ses semblables, n'est plus approvisionné en riz, il doit

aller demander sa pitance de par les routes. Toutes les valeurs sociales s'écroulent.

Tous les moyens sont bons pour obtenir un riz s'ourne sur quelques grains de cet or blanc. La famine se répand. Résultat des courses, 5 millions de morts de faim et de maladie.

S. Ray illustre sobrement les problèmes de la misère et de la pauvreté en Inde. Le recul historique et la rigueur du traitement de ce sujet en font sans doute un des films majeurs de l'oeuvre du plus grand des cinéastes indiens.

Diffusion le 26 à 20h35 sur FR3 en V.O

## TOUT FEU, TOUT FLAMME Pour venger Pèpère

Série de Joël Séria avec Fédor Atkine, Julien Guomar, Jeanne Goupil et Gérard Zalcberg.



Photo TF1

dans un bain de sang à cause d'un braque sans âge. Parmi les victimes, le père tué de Pascal Delcroix, avocat et humaniste. Delcroix vit très fort ce coup du sort et se lance fou furieux sur la piste des assassins pour oublier sa douleur. Il n'est pas au bout de ses surprises. Et d'un, Papy, très vert pour son âge, payait régulièrement son tribut à Eros (pseudonyme Moune). Et de deux, Christiani, le flic local...

Le réalisateur ne fait pas dans la nuance, ni les dialoguistes dans la dentelle. Dans l'ensemble, cela sonne juste grâce aux comédiens, un régal. Rien que des affreux jojos qui risquent quotidiennement le flagrant délit de sale gueule. Esthétique glauque, temps forts et montage serré contribuent à un ensemble bien réussi.

Diffusion le 28 à 21h35 sur TF1.

Ah, elle est belle la province française, ses loubards, ses cités blêmes, ses flics pourris, ses putes. Que reste-t-il de nos belles provinces? Les papis et les mamies qui, bérêt basque et charentaises, continuent à perpétuer la douceur de vivre d'antan. Las, un braquage ordinaire finit

## Lundi 23 Septembre

20h30	C +	: LES HEROS N'ONT PAS FROID AUX OREILLES
20h35	FR 3	: LES GRANDES GUEULES de R. Enrico avec Bourvil et L. Ventura
20h35	TF 1	: TERRE BRULEE (film de C. Wilde)
20h35	A2	: V (eh ! Sef)
22h05	A2	: LE JAPON n° 3
22h15	TF1	: DEBAT : La désertification
23h05	FR 3	: THALASSA (magazine qui a le vent en poupe)

## Mardi 24 Septembre

20h30	C +	: LA GUERRE DES ETOILES (voir CURIOSITES)
20h35	FR 3	: STOWAWAY
20h35	TF 1	: LE CRIME DE PIERRE LACAZE n° 1 (redif)
20h35	A2	: LE PERE TRANQUILLE Film de R. Clément avec Noël Noël
22h05	TF 1	: ENTRE CIEL ET TERRE Jérusalem n° 3
22h05	C +	: L'AFRICAIN de P. De Broca avec P. Noiret
22h15	A2	: MARDI CINEMA : jeux

## Mercredi 25 Septembre

20h30	TF 1	: LE CIEL DU FAUBOURG n° 2
20h35	FR 3	: VARIETES : Drôles de stars
20h35	A2	: LES CINQ DERNIERES MINUTES : Tilt
21h00	C +	: LES VOLEURS DE LA NUIT (voir CURIOSITES)
21h30	TF 1	: CONTRE ENQUETE
21h55	FR 3	: AUTO PORTRAIT DE P.L. PIZZI
22h05	A2	: LES SEPT CHOC DE L'AN 2000 (voir CURIOSITES)

## Jeudi 26 Septembre

20h30	C +	: TIR A VUE
20h35	FR 3	: TONNERRES LOINTAINS de S. Ray (voir article)
20h35	TF 1	: LES JEUDIS DE L'INFORMATION L. Jospin
20h35	A2	: CELLES QU'ON A PAS EUES : Film de P. Thomas avec M. Aumont et M. Galabru
21h55	TF 1	: LES OISEAUX SE CACHENT POUR MOURIR n° 3
22h10	C +	: DETECTIVE COMME BOGART : polar
22h25	A2	: MAGAZINE ECONOMIQUE ET SOCIAL
23h40	TF1	: LA SULTANE DE L'AMOUR (film de R. Le Somptier)

## Vendredi 27 Septembre

20h35	A2	: L'ORDRE n° 2 (voir 100)
20h35	FR 3	: BRIGADES VERTES n° 7
20h35	TF 1	: LE JEU DE LA VERITE
21h35	A2	: APOSTROPHES : 500 ème
21h35	FR3	: FACE A LA 3 : R. Badinter
21h50	TF 1	: MULTIFOOT
22h30	C +	: QUE LA VIE EST BELLE (voir article)
22h55	A2	: LA REGLE DU JEU (voir article)

## Samedi 28 Septembre

20h35	TF 1	: POUR VENGER PEPERE (voir article)
20h35	A2	: DEMAIN C'EST DIMANCHE (variétés charlotiques)
20h35	FR 3	: DISNEY CHANNEL
22h10	TF 1	: DROIT DE REPONSE : Modernisation de l'industrie
22h25	A2	: LES ENFANTS DU ROCK
22h20	FR 3	: DYNASTIE
23h00	C +	: FRERES DE SANG

## Dimanche 29 Septembre

20h35	A2	: MUSIQUE AU COEUR : G. Bizet
20h35	TF 1	: LA VENGEANCE AU DEUX VISAGES (voir CURIOSITES)
20h35	FR 3	: VOIX OFF docu
21h00	C +	: LA SMALA (film comme là-bas dis !)
22h30	FR 3	: RAMONA : de H. King avec L. Young et D. Amiche
22h45	A2	: LE METIER D'ECRIRE n° 2

## LE CHARME INDISCRET DE LA BOURGEOISIE

La règle du jeu

Film de J. Renoir (1939) avec M. Dallo, R. Toutain, N. Grégor, J. Renoir, G. Modot et P. Dubost.

Quand le vaudeville est porté à l'écran, cela donne souvent des films bavards, incolores, inodores et sans saveur où les amants dans les placards font bon ménage avec ceux enfermés sur les balcons en petite tenue par -10°. Le thème abordé par Renoir ne diffère guère du vaudeville classique, si ce n'est qu'il y introduit l'humour et la satire et transforme la mécanique théâtrale en étude de moeurs (le satyre est de service).



Photo A2

A. Jurieu (R. Toutain) est amoureux d'une marquise qui reste de glace devant ses avancées (Dict. Robert : ce qui forme saillie). Octave (Renoir) en bon petit camarade amène Jurieu chez la marquise au cours d'une partie de chasse

(dans les vaudevilles, on chasse le veau des champs). Les invités dînent puis badinent sans vergogne. La marquise, ayant surpris son mari en galante compagnie, rejoint Jurieu qui cède aux avancées de la marquise (Dict. R...).

Du côté des domestiques, on est pas en reste même si on les finit. Les valets de chambre fricotent avec les soubrettes, et les cuisines sont le lieu de grivoiseries surprenantes. Un soir, après de multiples malentendus, la garde-chasse tue Jurieu. Erreur, crime ou accident? Tout le monde s'en fout, et cherche de la manière la plus hypocrite qui soit à sauver la face.

Ce film de Renoir est sans doute une des satires les plus féroces de l'hypocrisie bourgeoise. Peut-être est-ce à cause de cela qu'il a fallu attendre 1965 pour enfin voir ce film dans sa version intégrale.

De toutes façons, l'interprétation et la réalisation confinent à la perfection. Un classique largement rediffusé dont on ne se lasse pas.

Diffusion le 27 à 22h55 sur A2

## curiosités :

### LA VENGEANCE AUX DEUX VISAGES

Film de M. Brando (1960) avec Marlon Brando, Karl Malden et Elisha Cook.

En 1880, à Sonora, petit village mexicain, Rio et Dan dévalisent la banque locale. L'un trahit l'autre qui reviendra se venger des années après.

Pour son premier film, Brando utilise un scénario hyper-classique mais le transforme en western sado-maso. Personne n'est vraiment méchant, ni bon excepté quelques personnages très secondaires. L'action et les paysages passent au second plan au profit des rapports psycho-affectifs entre les deux protagonistes. Intéressant.



Diffusion le 29 à 20h35 sur TF1

### LES 7 CHOCS DE L'AN 2000

Présenté par M. Drucker, B. Tapie et Miou-Miou.

Après "vive la crise" et "la guerre", voici le 3ème choc de P. Breugnot. A croire qu'on est friand de ces émissions qui font du bruit, qui choquent mais qui ne font pas vraiment avancer le schmilblick. Celle-ci fait de la prospective sur l'an 2000.



Y paraît qu'on bossera moins et que donc on gagnera moins d'argent. Mais on passera le temps de nos loisirs à essayer d'en gagner plus, donc à bosser... On ne vivra plus en famille et on votera pour tout et n'importe quoi n'importe quand grâce à la télématique. Rassurez-vous, il y aura quand même 5 millions de chômeurs.

On se prend à

réver/cauchemarder quand Drucker arrive la bouche en coeur et le nez enfariné pour nous annoncer qu'il est impossible d'envisager quoi que ce soit sur 15 ans. Na. Tout ça, c'était du pipeau. Alors attendons bien tranquillement le 31 Décembre 1999 en mettant d'ores et déjà le champ' au frais.

Diffusion le 25 à 22h00 sur A2  
Photo A2

### LES VOLEURS DE LA NUIT

Film de S. Fuller (1984) avec V. Jannot, B. di Cicco, V. Lannoux, S. Audran et C. Chabrol

Aux USA, ils ont résorbé le chômage. Alors les américains, ils viennent le tourner en France. C'est le cas de Fuller, qui n'a rien trouvé de mieux à faire que de pondre cette ineptie.

François et Isabelle font connaissance au cours d'un examen auquel ils échouent tous les deux. N'ayant d'autre solution que de pointer à l'ANPE, ils vont sombrer corps

et âmes dans la délinquance.

Diffusion le 25 à 21h00 sur C+

### LA GUERRE DES ETOILES

Film de G. Lucas (1977) avec M. Hamill, C. Fisher, H. Ford, R2D2 et C3PO ainsi qu'A. Guinness.

Les méchants (dirigés par Dark Vader) ont piqué et le pouvoir et la Princesse Leia (C. Fisher). Les gentils, Luke Skywalker (M. Hamill), R2D2 et C3PO, montent un coup avec le pirate sympa (H. Ford) et foutent la pâtée aux méchants. Du grandiose dans la niaiserie et les effets spéciaux. A ne pas manquer.



Photo C+

Diffusion le 24 à 20h35 sur C+

## édito

Waaaaah! Putain! Qu'est-ce que chuis en retard! Nan, sans dec' faudrait que j'fasse gaffe, parce qu'au train où ça va, j'vous parlerai des films du mois de septembre au mois de novembre. Moralité, la prochaine fois, j'vas es-

sayer de vous parler de films plus actuels, parce qu'en fait j'les ai tous vus les films qui sortent cette semaine, même que j'en ai vu qui sortent pas avant octobre.

Bon allez, tchao et à la semaine prochaine.

CLOU.

## DUST

de Marion HANSEL

Avec Jane BIRKIN (ouais, bon, elle est bien mais elle en fait trop), Trevor HOWARD (vieux), John MATSHIKIZA (exilé à Londres et plein d'états d'âmes) et Nadine UWAMPA. 1H27. BEL/FRA.

Acteurs : ★ ★ ★  
Réalisation : ★ ★  
Scénario : ★ ★  
Photo : ★ ★  
Divertissement : ★

Lion d'argent de la première/seconde oeuvre - Venise 85

Depuis qu'elle a fait "La Fille Prodigieuse" avec Doillon (son mec), Birkin avait plus ou moins ce bouquin sud-africain dans la tête, jusqu'au jour où Marion Hansel le lui proposa. C'est pas difficile, vu que c'est plus ou moins la même histoire que le Doillon à un meurtre prêt, un huis-clos à 4 personnages dont un blanc qui préfère

la femme noire de son contremaître à sa fille qu'il ignore, l'histoire se termine par un parricide et la folie.



Elle est bien gentille, la réalisatrice, mais m'est avis qu'elle s'est très rapidement faite bouffer par la personnalité de Birkin, qui n'en manque pas d'autant plus que ce rôle lui tenait apparemment à coeur.

A noter quand même la prestation de John Matshikiza (voir Libé du vendredi 13) acteur et auteur sud-africain en exil à Londres qui se sort très bien de la scène de viol de Birkin particulièrement casse-gueule.

La photographie est décevante par rapport à ce que l'on peut attendre d'un film qui se déroule dans un quasi-désert.

Et pour finir, c'est éternellement ennuyeux. Oublier.

## DANCE WITH A STRANGER (un crime pour une passion)

de Mike NEWELL

Avec Miranda RICHARDSON (Blonde platine pour les besoins du film, OK, elle est bien), Rupert EVERETT (le beau mec qui jouait dans Another Country et qui en ce moment joue le rôle d'Orson Welles dans un film que tourne...Orson Welles) et Ian HOLM (vu dans Alien, Greystoke et Brazil). 1H42. GB.

Acteurs : ★ ★ ★  
Réalisation : ★ ★  
Scénario : ★ ★  
Photo : ★ ★  
Divertissement : ★

Prix de la Jeunesse - Cannes '85

Dans la série, "la dernière séance" et les nouvelles "Pathé", une histoire vraie, le meurtre des petites vieilles dans le 18<sup>e</sup> arrondissement de Paris. Et c'est donc pourquoi... Ah non, zut! J'm'ai gouré! L'histoire vraie c'est "Ruth Ellis, la dernière condamnée à mort en Angleterre", en juillet 1955.

Bon. Bref. L'histoire est celle d'un crime passionnel tout bête. Ruth Ellis était entraînée dans un bar où elle rencontra David Blakely/Everett, jeune pilote automobile. Leur relation fut très violente et très passionnelle. Comme il la délaissait, après lui avoir couru après tout partout, et lui avoir fait perdre son boulot, elle tua Blakely le dimanche de Pâques 1955.

Au début de cette relation on prend parti pour lui, beau, raffiné, pur produit de la gentry qui s'encanaille, alors qu'elle est souvent vulgaire, et ce n'est que vers la fin qu'on a tendance, et encore, à s'intéresser à ses problèmes à elle.

Il me semblait que le but du film était de montrer à quel point elle l'aimait et donc expliquer sa jalousie lorsqu'il la délaissa. Ben oui, ça devrait être cela, car cette histoire fit grand bruit en Europe à son époque. Or tout ce qu'arrive à faire le film est de justifier Blakely et de jeter le discrédit sur Ruth



Ellis, plutôt curieux comme point de vue. Jamais on ne la voit tendre, on ne l'entend pas une fois dire "je t'aime" à Blakely, alors que lui le dit. Tout ça pour vous dire que je ne suis pas un fana de ce film. Je trouve la réalisation lente, la preuve la plus terrible c'est que je me suis ennuyé durant la projection. C'est dommage, je m'attendais à beaucoup plus de ce film, mais, que voulez-vous, on ne peut pas tout avoir non plus!

## NOTRE MARIAGE

de Valeria SARMIENTO

Avec Nicolas SILBERG (3 étoiles pour lui, un des seuls acteurs crédibles du film, surtout vu dans les films de Vecchiali et dans "Messrine"), Nadège CLAIR (vue dans des films marginaux, genre Raul Ruiz, etc..., très inégale dans ce film), Jean-Pierre TEILHADE (l'autre bon acteur du film) et Maud RAYER. FRA/POR. 1H45.

Acteurs : ★  
Réalisation : ★ ★  
Scénario : ★ ★  
Photo : ★  
Divertissement : ★

Moi, j'aime pas les mélés. Vraiment, je n'aime pas ça. J'm'y ennuie à mourir.

j'trouve que les acteurs ont des réactions outrancières par rapport à une situation souvent banale, en clair, pour moi, il n'y a qu'au théâtre que ça passe.



Maintenant que c'est dit, j'vas essayer d'être un minimum objectif au sujet de ce film, et croyez-moi, ça va pas être de la tarte!

L'histoire est digne de celle d'un roman-photo, c'est dire si c'est profond, avec en plus des relents d'inceste qui épicient le tout.

Lola qui a 7 ans est très malade et son père n'a pas la thune pour lui

payer l'opération nécessaire. Les voisins paient l'opération salvatrice, et ce con de père (c'est mal barré pour être objectif) persuadé d'avoir perdu son honneur, offre sa fille à ses voisins. Elle grandit et devient une "femme très séduisante" (il en faut pour tous les goûts). Sa mère adoptive meurt, et elle épouse le nouveau veuf, "mais leur union ne sera pas consommée". Quand j'vous dis que c'est un mélo!

Bon alors, évidemment, la question qu'on se pose c'est "quel inceste, puisque c'est même pas son père?" Oui, vous avez raison, en effet, quel inceste? Vu que je n'ai pas mon chapeau magique sous la main pour vous donner la réponse, vous attendrez la semaine prochaine, na.

Bon, donc l'histoire n'a pas un intérêt majeur de mon point de vue, (mais où est-ce que j'ai bien pu fourrer ce chapeau magique?), si l'on oublie toutes les scènes où les frères de Lola, les vrais, ceux qui sont restés avec le vrai père, lui reprochent le fait qu'elle vive avec son père adoptif veuf et que les gens vont jaser dans un si petit village

(qu'on ne voit pas, d'ailleurs). Si vous ne suivez pas, blâmez-en ce chapeau que je n'arrive pas à retrouver.

Et si qu'on parlait un peu des acteurs, que j'ai trouvés si mauvais, si l'on excepte 3 et 1/2 d'entre eux? Ouais, le demi, c'est pour la soif, non, c'est Nadège Clair qui est alternativement convaincante et nulle. Sinon, les frères (et leurs femmes) sont affreux, dire qu'ils ne sont pas crédibles pour un sou est plus qu'un euphémisme, faut dire aussi qu'avec les dialogues qu'ils se cognent il est certainement très souvent difficile d'être un tant soit peu convaincant.

Ca m'étonne que les dialogues de Raul Ruiz soient si pompeux et inadaptés, il fait mieux dans ses propres films. Pour finir, et bien que je n'ai toujours pas retrouvé ce chapeau, et que si ça continue, j'allons m'choper queq'rhumme, je dirai que c'est le genre de film qui ne peut raisonnablement convenir qu'aux gens qui sont des fans de mélo, et croyez-moi, c'est pas vraiment ce qui manque!

## LE POUVOIR DU MAL

de Krzysztof ZANUSSI

Avec Vittorio GASSMAN (Ah lui! Mon héros, j'adore Gassman, donc, rien que pour le casting un bon point pour ce film), Marie-Christine BARRAULT (Masseu, ça faisait longtemps qu'on ne l'avait vue aussi superbe) et Benjamin VOELZ (bof.). 1H35. FRA/ITA.

Acteurs : ★ ★ ★ ★  
Réalisation : ★  
Scénario : ★  
Photo : ★ ★  
Divertissement : 0

M. le président du jury de la Mostra de Venise 1985 vous présente son dernier-né et c'est loin d'être génial. Zanussi nous a pondu une "parabole" sur l'innocence, le désenchantement et la déchéance. Je ne dirai pas que c'est banal, disons sans intérêt. Je crois que c'est le genre de sujet qui n'attire plus les masses, ce concept est, selon moi, largement su, connu et vécu par tout le monde chaque jour: en temps de crise, le cynisme est de mise. Moralité, la désillusion, on s'en bat les flancs, après Watergate, les diamants de Giscard, Greenpeace et Mitterrand, ma concierge et son mari et les chaussettes à l'envers, on ne s'étonne plus de rien. Je n'aime pas du tout la façon dont c'est fait. J'ai horreur des filtres qui se voient (tricolore, vert (voir photo) etc...), et il n'y a que ça dans tout le film.

2 mots sur les acteurs, la seule bonne chose du film de mon point de vue. Gassman ne cabotine pas trop, faut dire qu'il n'en a pas trop besoin pour son rôle de magnat magnanime et



cocu. Marie-Christine Barrault est époustouflante, fraîche et pleine de santé dans son cynisme démoniaque, ce qui la change des rôles de mère en guest-star qu'elle a fait dernièrement, c'est très agréable de voir qu'elle n'a rien perdu de sa pêche, je n'ai pas vu les films qui étaient à Venise, mais c'est à elle que je donnais le prix d'interprétation féminine.

## box office

	ACTEURS	REALISA.	SCENARIO	PHOTOG.	DIVERTIS.
1) ROSE POURPRE DU CAIRE	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
2) BRAZIL	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
3) PERIL EN LA DEMEURE	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
4) RAN	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
5) APRES LA REPETITION	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
6) 3 HOMMES ET COUFFIN	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
7) ESCALIER C	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
8) SANG POUR SANG	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
9) LA VIE DE FAMILLE	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
10) LA MAISON ET LE MONDE	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
11) RENDEZ-VOUS	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
12) ADIEU BONAPARTE	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
13) ZEROS DE CONDUITE	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
14) RECH. SUSAN DESESP.	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
15) CRAZY DAY	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
16) AMERICAN COLLEGE	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
17) CHOOSE ME	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
18) POLICE	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
19) STRANGER'S KISS	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
20) LIFEFORCE	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
21) CONTES CLANDESTINS	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
22) BIRBY	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
23) TRISTESSE ET BEAUTE	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
24) RUNAWAY	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
25) NUIT PORTE JARRETTES	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
26) RETOUR MORTS-VIVANTS	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
27) WITNESS	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
28) REPO MAN	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
29) LA PROMISE	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
30) SUBWAY	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
31) PALE RIDER	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
32) TOUCHE!	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
33) PROES	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
34) DANCE W/ A STRANGER	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
35) LE DERNIER DRAGON	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
36) COM. 1000000\$ / JOUR	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
37) BRAS DE FER	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
38) LEGENDE	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
39) ALAMO BAY	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
40) NEVEU DE BEETHOVEN	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
41) DUST	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
42) POUVOIR DU MAL	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	0
43) NOTRE MARIAGE	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★

## TRISTESSE ET BEAUTE de Joy Fleury

Avec Charlotte RAMPLING (qu'on n'avait pas vu depuis hachement longtemps, même qu'elle est aussi belle et aussi bonne que jamais), Myriam ROUSSEL (la Marie de Godard, la mante religieuse, très pure et belle, elle aussi très bonne), Andrezj ZULAWSKI (le réalisateur de l'Amour Braque, converti en acteur, et il n'y a rien à en redire). 1H40. FRA.

Acteurs : ★ ★ ★  
Réalisation : ★ ★ ★  
Scénario : ★ ★ ★  
Photo : ★ ★ ★  
Divertissement : ★ ★ ★

Surprise! Ce film est une surprise. De taille. Pour un premier film, cette jeune réalisatrice a choisi de s'inspirer d'un roman japonais de Kawabata. Masseu! Quel cran! Jamais je n'aurais osé faire une chose pareille! Rendez-vous compte, une histoire japonaise, qui se passe au Japon avec des personnages japonais, des sentiments et un sens de l'honneur à la japonaise, et tout ça transposé en Occident.

Eh bien soyez surpris: c'est réussi! Bon, alors les mecs qui trouvent que "Déjà rien qu'affiche est prétentieuse"

se tirent, y zont rien à faire ici! Le jour où on pourra juger de la qualité des films à leur affiche, les poules auront des dents et je serai Pape! Il est évident (de sagesse) selon moi, que l'on ait ces décors léchés, propres, design, brillants et tout et tout, sinon, comment rendre le côté "aseptisé" à la japonaise, hein, j'vous d'mande?



C'est l'histoire d'une sculptrice (eh oui!) dont la vie a été bouffée 20 ans auparavant par un type, qui fit de cette histoire son unique bouquin, un best-seller. Elle a une disciple, Prudence, qui, amoureuse d'elle, jure de

la venger de cet amour déçu. Pour ce faire elle utilise tous ses charmes pour humilier l'écrivain et séduire son fils.

Si j'vous dis que ce film est très fin, vous ne serez pas étonnés, rien qu'à l'affiche on a une petite idée des couleurs dominantes du film: ocres, bruns, blancs.

Eh! Oh! Du calme! C'est pas de ma faute si les Japonais ont une culture très snob et très esthétique, et que Joy Fleury a composé des images qui paraissent très snob, c'est normal. Vous voudriez que les héroïnes dévoient des sec-beurres dans un rade bourré de monde? Ca vous dérangerait pas la vulgarité pour une histoire de sensualité? Moi si! Alors fermez-la et laissez-moi vous causer tranquillement de ce film.

J'ai un regret quand même: à mon avis, les scènes de rituel (le thé, le "rasage des petits cheveux") ne sont pas assez lentes. Dans les films jap', ce sont toujours des moments très sensoriels, très tendus, alors que là, ça ne fait qu'effleurer cette cérémonie. C'est dommage, mais faut dire que c'est certainement pas évident de faire du japonais occidental.

De toutes manières, pour un premier film, elle m'en bouche un coin, je suis très admiratif, et si déjà, pour celui-ci, elle n'est pas satisfaite de son boulot (dixit elle-même), alors attention les dégâts pour le prochain.

# B.D.!

## ebdito

Cette semaine, ah, cette semaine. J'aime cette semaine. Parce que justement, c'est la semaine de la sortie de *Zeppelin*, de Pepe Moreno. Si vous ne connaissez pas, les mecs, ça va vous faire tout drôle ! Tout ceux qui comme moi ont lu *Zeppelin* ne pourront pas s'empêcher de glisser 1 franc dans le nourrain. Parce que vraiment, je ne sais pas comment le dire, mais c'est un choc. Chaque fois que j'y pense, je glisse 1 franc dans le nourrain, c'est vous dire ! A chaque fois ! Et hop, là, en disant "à chaque fois", j'ai remis 1 franc.

Le nourrain est bourré à craquer. Qu'y-a-t'il d'autre, cette sacrée semaine ? Ah oui, il y a *A Story Of War*. Malgré le titre anglais, c'est tout ce qu'il y a de belge. Non, pas dans un sens négatif, après tout on a bien le droit d'être belge. Tenez, moi-même... Non, je commence à déconner. Allez, 1 franc dans le nourrain. *Zeppelin*. 1 franc dans le nourrain. *Zeppelin*. 1 franc...

Milou francou dansou lou nourrainou.

## LE NOURRAIN EXPLOSE



D'office, 12 milliards dans le nourrain. *Zeppelin* de Pepe Moreno est génial. Vous comprenez le mot génial, j'espère. Parce qu'il est impossible de trouver un autre mot pour le cas



présent : c'est génial. Du génie à l'état pur.

C'est une suite d'histoires courtes. Première histoire : de nos jours, au large des Etats-Unis, deux bombardiers décollent d'un porte-avion pour une mission de routine. En route, l'un d'eux a une avarie de moteur. L'autre le signale à la tour de contrôle et décide de continuer seul. Soudain, quelque chose apparaît

devant lui. Un espèce de trou noir qui l'engloutit. Bien entendu, les pilotes paniquent mais au bout d'un court laps de temps, ils sont "relâchés" : ils reprennent les commandes de leur appareil. Malheureusement trop tard, ils sont à 20 mètres du ballon dirigeable le "Zeppelin"... en 1937, ceci expliquant cela. Il y a des kamikazes qui ne pensent qu'à donner leur vie pour que d'autres puissent vivre, des survivants d'une planète abandonnée, la Terre, des nouvelles armes chimiques qui ne marchent pas comme prévu, des rédempteurs de la foi... Le dessin est superbe, les scénarios violents, brutaux, rapides, les couleurs sont belles. La mort et la haine hantent ces pages.

C'est génial. Vous n'avez absolument aucune excuse si vous ne l'achetez pas. Même si vous êtes malade, trouvez une tante sympa pour vous l'apporter à votre chevet, et si vous êtes mort, frappez trois coups à n'importe quelle table tournante pour qu'on vous le montre. Ça vaut vraiment le coup.

**ZEPPELIN de PEPE MORENO** chez ALBIN MICHEL, 45 francs dans le nourrain qui se trémousse au passage parce que c'est vraiment pas cher payé pour un album de cette qualité.

## SAN-ANTONIO BRITISH

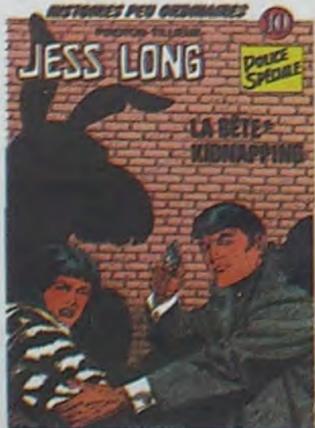


Jess Long est un détective privé à qui toutes les polices du monde font appel en cas de problème. En l'occurrence, dans ces deux histoires, c'est le FBI qui est dans la mouise. Dans la première, un fou meurtrier dépose des bombes un peu partout dans New-York, et bien sûr, les autorités n'aiment pas ça, ce qui semble normal. Jess Long arrivera à le trouver, il y aura un happy end et tout le monde sera d'autant plus content que par un miracle inexplicable les bombes n'ont fait aucune victime.

La deuxième histoire finit bien aussi. Je dis ça pour vous rassurer, au cas où vous penseriez "Pauvre Jess Long, peut-être qu'il va se morfler une bastos dans le buffet, peut-être qu'il va calancher rapide, sans finir son enquête à la con dont nous attendons les résultats avec une telle impatience". Arrêtez de vous dire ça, je vous dis que tout ira bien. Tiens, pour vous convaincre, je mets 7 centimes dans le nourrain.

On dirait un peu les planches qui passaient dans France-Soir il y a belle-lurette (si ça se trouve, ça continue, mais je ne lis plus France-Soir depuis que j'ai découvert Pepe Moreno) dans la série "Le crime ne paie pas". Même dessin noir, ambiance polar ricain d'après-

guerre. C'est tout sérieux, pas une vanne, on est pas là pour rigoler mais pour résoudre des enquêtes. C'est déjà paru dans Spirou.



Vous savez tout. En prime, mon avis : je l'aurais acheté pour mon petit neveu, à qui je refille tout ce que je n'aime pas. Je ne sais pas pourquoi mon petit neveu me fait la gueule depuis trois mois.

**LA BÊTE/KIDNAPPING de PI-ROTON et TILLIEUX** chez DUPUIS, 33 francs dans le nourrain.

## BD-PARADE

TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
ZEPPELIN	PEPE MORENO	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
A STORY OF WAR	SEVERIN	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	CLAVE/VIDAL	14
GWEN D'ARMOR	ROUGE	14
LES DESSOUS DE LA VILLE	MASSE	14
MARVIN	ARMSTRONG	14
LE JEUNE ALBERT	CHALAND	14
UGAKI	GIGI	14

## ENCORE UN PTI CON AU QI SURDÉVELOPPÉ

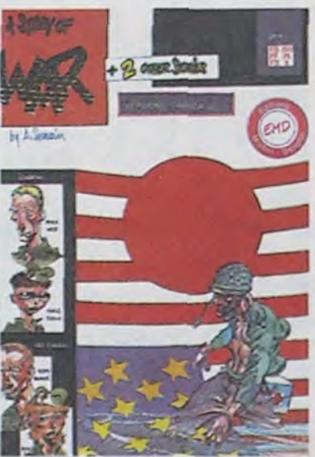


Ca, ça m'énerve. J'aime pas les surdoués, les précoces, les petits génies qui comprennent tout de suite ce que veut dire gosub alors qu'il m'a fallu six mois pour comprendre print. Du coup, paf, cinq francs dans le nourrain.

Séverin est un génie à la con. Il a commencé à dessiner *Story Of War* à 16 ans, et il avait déjà le coup de patte d'un pro, le trait définitif, la réplique qui frappe, tout pour faire un bon album. Et il a fait un bon album, ce con. Douze francs dans le nourrain. Donc, c'est une histoire de guerre. On ne sait pas très bien où ça se passe, mais c'est probablement en Belgique. De toutes façons, ça n'a aucune importance. Les bidasses passent leur temps à parler de perm', à se foutre de la gueule de l'inévitable puceau du camp, à jouer avec des grenades et à se faire tuer, parce que faut quand même pas déconner, c'est la guerre, après tout. C'est sordide comme il faut, ça sent les vestiaires, le sang et la tripe.

Seul défaut : le tirage n'est pas parfait, probablement pour des raisons techniques indépendan-

tes de la volonté de l'éditeur. Les bulles sont tramées et ça dérange un peu au début. Ceci



dit, on l'oublie rapidement. En plus, c'est vraiment pas cher et il y a plein de pages, quoique petit format. Achetez.

**A STORY OF WAR, de SEVERIN** chez DELIGNE, 25 francs dans le nourrain.

## DIGESTION

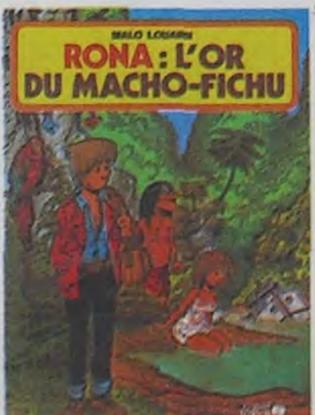


Le journaliste Robert Coquille (gag, un franc dans le nourrain) a été enlevé par des révolutionnaires du Macho-Fichu (gag, un franc dans le nourrain). Une rançon de trois milliards de centimes est demandée. Mais "Le Pavé", le journal aux 100 procès par jour (gag, un franc dans le nourrain) décide, plutôt que de payer, d'envoyer Rona, le héros, à la recherche du journaliste enlevé. Pendant ce temps, un autre journal décide de payer la rançon pour faire remonter sa cote dans l'opinion. En route, notre héros se lie d'amitié avec un capitaine de bateau et avec une ethnologue à la poitrine engageante et aux cuisses dégagées (gag, un franc dans le nourrain). Réussiront-ils à délivrer l'otage, d'autant que les concurrents s'acharnent à leur perte ?

On sent que l'auteur a été inspiré par Franquin, Walthéry, Uderzo et en général toute la bande dessinée. Dès qu'il aura trouvé un style personnel, ce sera vachement bon, parce que déjà c'est pas mal et on rigole un peu. Donnons-lui un coup de pouce : sept francs dans le nourrain.

# SALUT LA PROMO!

VOIR PAGE 21



**L'OR DU MACHO-FICHU de LOUARN** chez OUEST-FRANCE, 35 francs dans le nourrain.

## MORDILLO GRANDIT



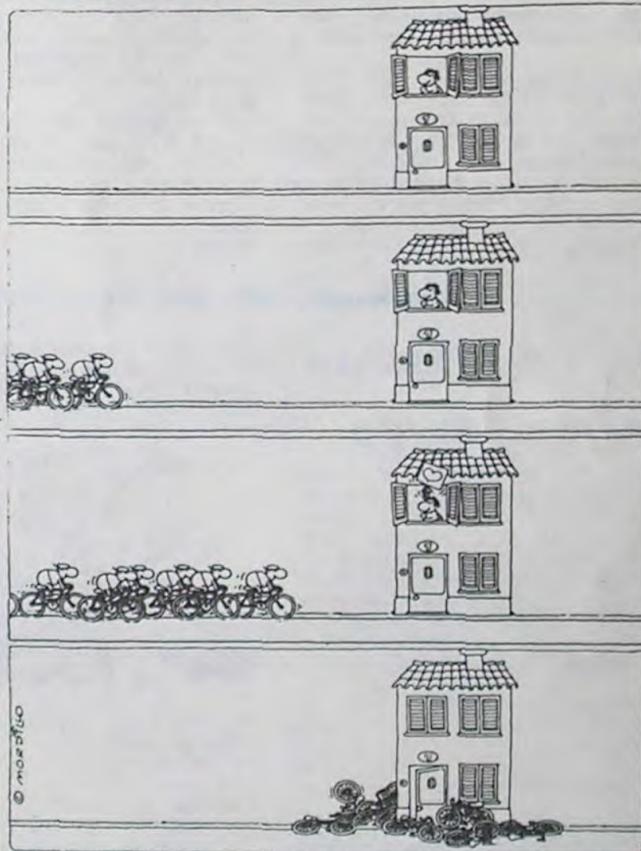
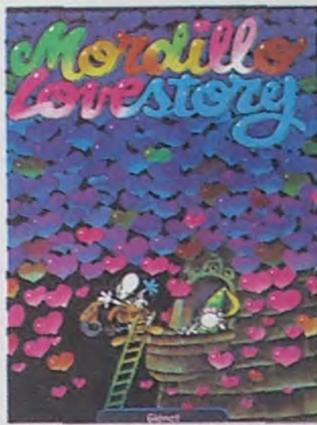
Y a des gens qui sont autour de moi et qui commentent le dernier Mordillo. Si vous voulez bien me laisser bosser, merde alors.

Il y en a un qui dit que Mordillo est un paradoxe spatio-temporel, et il n'a pas tort, le bougre : il traverse le temps sans prendre une ride. C'est très juste, et pour la peine, je mets un franc dans le nourrain.

Alors là, ça s'appelle Lovestory, en un seul mot. C'est une compilation d'histoires qui ont

été écrites durant les quinze dernières années et qui ont, à un titre ou à un autre, rapport avec le, n'est-ce pas, amour. On trouve même quelques planches osées, mais pas trop quand même. La plus pire de toutes, c'est celle où on voit une chenille marcher sur une autre chenille, marcher encore, marcher toujours, jusqu'à ce que sa tête arrive à la verticale de celle de la chenille du dessous. Toutes deux sont impassibles. A ce moment, on voit l'autre bout des deux chenilles et figurez-vous qu'elles sont en train de copuler comme des malades, ce qui est très rigolo car seul le dernier "maillon" de leurs corps remue. C'est très visuel, comme gag, je ne vois pas pourquoi je me suis mis en tête de raconter ça. Bref. Vous connaissez tous Mordillo, c'est encore un de ses albums. Comme les précédents, il se lit en cinq minutes, il est luxueux au possible et il vaut très cher. Mais comme cadeau, c'est super. D'ailleurs, Noël approche et ça tombe drôlement bien. Tiens, du coup, je rajoute un franc dans le nourrain.

**LOVESTORY de MORDILLO** chez GLENAT, 89 francs dans le nourrain.



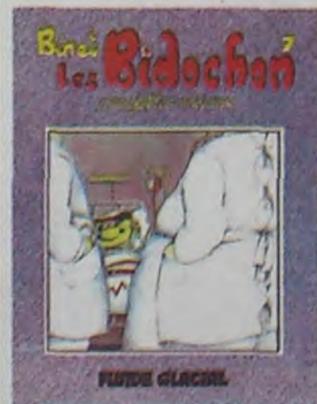
## MON BEAUF 1985



Les Bidochon, c'est le beauf de Cabu en 1985. Robert et Raymond forment un couple français moyen, très moyen. Ils habitent dans des HLM, ont un chien plus intelligent qu'eux, pas d'enfant, des impôts à payer. Ils veulent avoir une maison de campagne pour faire chier les voisins de paller, sont inscrits à la sécu, se quittent, se retrouvent. Ils se sont connus par une agence matrimoniale. Depuis, ils ont grossi, sont partis en voyage organisés, se sont heurtés à toutes les institutions officielles,

ont rempli des papiers, des demandes et coché des croix dans tous les formulaires possibles et imaginables. Cette fois-ci, c'est Robert qui écope : il a une insuffisance coronarienne, le pauvre. Et c'est le drame : Raymond s'effondre en pleurs, lui joue les stoïques autant qu'il peut, et malgré cela, ils se retrouvent pris dans les filets gluants du fonctionnariat (bonne phrase, 125 francs dans le nourrain). Les standardistes refusent de passer les communications, les concierges refusent d'indiquer le résultat de l'opération, tout le monde refuse tout.

Allez, le coin des ragots : tout ça est arrivé à Binet. D'ailleurs, tout ce qu'il raconte lui est arrivé à un moment ou à un autre. C'est quelqu'un qui n'a pas de chance, qui est embarqué systématiquement dans les pires galères. D'où l'air de déjà-vu qui flotte dans ses albums. Heureusement qu'il a hérité du talent en contrepartie. C'est déjà paru dans *Fluide Glacial* par épisodes. Si vous ne l'avez pas lu, il faut.



**LES BIDOCHON ASSUJETTIS SOCIAUX, de BINET** chez FLUIDE GLACIAL, 45 francs dans le nourrain.



OUAIS!



M'OUAIS!



BOF...



BEURK!

# DESIRE

Hm! chaque fois que je me promène, je tombe sur ce crétin de Tamponn!

YOUPI, YOUPI!

Salut! Que t'arrive-t-il? Tu as l'air heureux comme un pape!

HA, HA! Le pape n'a rien à voir! En ce moment, je baise!

GR! Je t'avais pourtant interdit de baiser! On attrape le sida.

Pas de danger! J'ai un truc!

Hein? Ouais! Je baise par ordinateur. Viens chez moi! Je vais te montrer!

Tout ça m'a l'air tordu! Ou sont les gonzzesses?

Il n'y en a pas! Je baise grâce à ce petit appareil!

J'appuie là et il déclenche des vibrations de baise - Je programme ce que je veux: tendresse, passion, amour, il ya même le viol!

Là! Je l'ai mis sur "pipe"! Ho, que c'est bon!

Raaaah! Super! C'est comme si une fille me suçait! RAAAAH!

HAAA! JE BAISE HAAA! JE BAISE!

Tout ça, c'est de la connerie! Baiser par ordinateur, c'est pourri!

Quand on a pas de gonzzesse, c'est mieux que rien!

Desiré rentre chez lui...

Tout est une question de suggestion. Je peux faire la même chose sans ordinateur!

HAAA, JE BAISE! HAAA, JE BAISE!

Pendant ce temps Jo l'âne se promenait...

Hm! Je vais aller voir mon ami Desiré Gogueneau! Je l'ai pas vu depuis 20 ans!

HAAA, JE BAISE! HAAA, JE BAISE!

Sapristi! Desiré Gogueneau est devenu complètement maboule! Je devrais peut-être appeler le S.A.M.U!

# 128K

## Amstrad CPC 6128 ordinateur à unité de disque intégrée

Une progression logique : Encouragé par l'immense succès des systèmes AMSTRAD CPC464 ET CPC664 et mis par la même impulsion novatrice, nous sommes fiers de vous présenter le CPC6128. Fidèle à notre concept de compatibilité, le CPC6128 fonctionne avec les logiciels de ses deux prédécesseurs et dispose en outre d'une RAM supplémentaire de 64Ko pour exploitation du système CP/M et autres applications utilisateur.

**CP/M Plus :** Le système CP/M Plus, appelé également CP/M 3.1, offre une grande facilité d'accès à la bibliothèque des logiciels CP/M80. Les 61Ko de TPA (Transient Program Array ou "tableau de programme transitaire") fournissent à tous les programmes CP/M 80 une vaste capacité d'exploitation et tout l'espace requis pour le stockage des données. Bien que compatibles entre elles, les versions CP/M Plus et CP/M 2.2 sont toutes deux disponibles pour vous permettre d'exploiter sans modification les applications développées avec le système CP/M 2.2.

La plupart des logiciels CP/M 2.2 peuvent bénéficier des nombreuses améliorations du CP/M Plus, sans risque de conflit. La fonction d'émulation de terminaux, intégrée au CP/M Plus, permet d'installer directement des logiciels configurés pour l'exploitation d'écrans aux caractéristiques analogues à celles des terminaux VT52 et Zenith Z19/Z29.

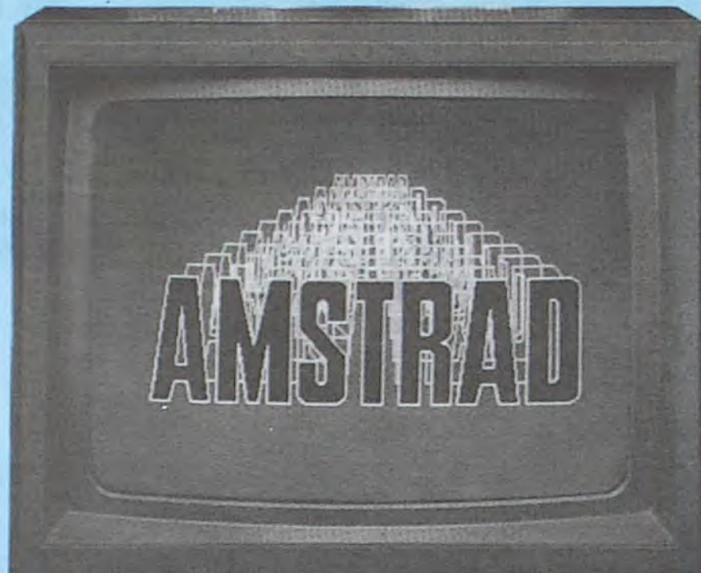
**GSX :** Grâce au système d'extension graphique GSX fourni avec le CP/M Plus, les programmes d'application peuvent adresser imprimantes, tables tracées et écrans utilisant des instructions standard ; la notion de portabilité des programmes CP/M est ainsi élargie au-delà des seuls écrans de texte. Il est possible, en outre, d'interfacer les logiciels bénéficiant du GSX avec un grand nombre d'imprimantes, pour obtenir des copies sur papier de graphiques, diagrammes, etc.

**Dr. LOGO :** Tandis que LOGO de Digital Research poursuit ses investigations dans le monde de l'enseignement assisté par ordinateur, la capacité accrue du 6128 permet d'étendre le logiciel Dr. LOGO, utilisé précédemment sous CP/M 2.2. Et bien entendu, les programmes écrits sous CP/M 2.2 jouissent d'une compatibilité ascendante.

**Les disquettes :** Avec son système de disquettes intégré, le CPC664 a ouvert la voie du futur ; le CPC6128 reprend le flambeau : offrant à une clientèle de plus en plus exigeante une informatique à disquettes pour un prix abordable, il réconcilie enfin les performances de l'informatique personnelle avec les coûts des ordinateurs individuels. Les disquettes de tous les systèmes AMSTRAD sont interchangeables, mais les programmes bénéficiant des améliorations du CP/M Plus et du système GSX ne tournent pas, on s'en doute, sur les systèmes dépourvus de ces avantages.

Derrière le CPC6128 s'inscrit, en fait, l'un des noms les plus prestigieux de l'informatique britannique. Par ailleurs, le club des utilisateurs AMSTRAD et son mensuel jouissent d'une solide réputation pour la qualité et la primauté des informations qu'ils diffusent.

**Les logiciels :** Le CPC6128 accepte tous les logiciels sur disquette des CPC664 et CPC464/DD1 et la quasi-totalité des logiciels sur cassette du CPC464 (si un lecteur de cassette lui est raccordé, bien sûr). Il offre ainsi à l'utilisateur un choix fantastique de logiciels immédiatement disponibles, issus de la gamme étendue d'AMSOFT, et de produits existant sur le marché.



monochrome **4490<sup>F</sup>**  
couleur **5990<sup>F</sup>**

### des prix qui marchent au pas chez

	à verser au comptant	+ mensualités avec assurance	TEG	Coût total du crédit avec assurance	
CPC 464 monochrome	<b>2690 F</b>	590	12 x 201,30	24,35	315,60
CPC 464 couleur	<b>3990 F</b>	790	18 x 216,90	24,35	704,20
CPC 664 monochrome	<b>3790 F</b>	790	18 x 203,30	24,35	659,40
CPC 664 couleur	<b>5290 F</b>	1290	24 x 215,10	24,10	1162,40
Unité disquette DD1	<b>1995 F</b>	395	6 x 289,30	24,35	135,80
CPC 6128 monochrome	<b>4490 F</b>	990	18 x 237,30	24,35	771,40
CPC 6128 couleur	<b>5990 F</b>	1290	30 x 214,10	24,10	1723
Imprimante DMP 2000	<b>2290 F</b>	490	9 x 223,40	24,35	210,60

**"Jackintosh" la bombe !!!**

**le nouvel ATARI 520 ST**

démonstration à notre magasin

**9490<sup>F</sup>**

### LASER SUPER PC XT

Configuration 1 (dite d'étude)	Configuration 2 (dite technique)	Configuration 3 (dite press. PME-PMI)
comprendant : A) Unité centrale dans châssis métallique - Mega-board avec 128K RAM sur carte spéciale multi-couches extensible - Carte graphique couleur (utilisable aussi en monochrome). Port parallèle d'imprimante. Carte contrôleur de lecteurs de disquettes. Lecteur de disquettes 360Ko. Alm. 135W, 220V, 50Hz acceptant disque dur + lecteurs de disquettes. DOS 2.11. B) Clavier : Type 5050 Azerty	comprendant : A) Unité centrale dans châssis métallique - Mega-board avec 256K RAM sur carte spéciale multi-couches extensible à 640K. Carte graphique couleur (utilisable aussi en monochrome). Port parallèle d'imprimante. Carte contrôleur de lecteurs de disquettes. 2 lecteurs de disquettes A et B 360Ko. Alm. 135W, 220V, 50Hz acceptant disque dur + lecteurs de disquettes. DOS 2.11. B) Clavier : Type 5050 Azerty	comprendant : A) Unité centrale dans châssis métallique - Mega-board avec 256K RAM extensible à 640K. Carte graphique couleur (utilisable aussi en monochrome) ou carte monochrome graphique haute résolution. Port parallèle d'imprimante. Carte contrôleur de lecteurs de disquettes. 2 lecteurs de disquettes A et B 360Ko. Alm. 135W, 220V, 50Hz acceptant disque dur + lecteurs de disquettes. DOS 2.11. B) Clavier : Type 5050 Azerty
<b>9990<sup>F</sup></b>	<b>14980<sup>F</sup></b>	<b>28980<sup>F</sup></b>

**10, bd de Strasbourg 75010 PARIS**  
Tél. 206.50.50  
Télex GL VIDEO 214 034 F

### 23 accessoires pour l'Amstrad

- Câble raccord Amstrad/Imprimante 150 F
- Rallonge 1,50m Mont.Clavier 464 185 F
- Housse moniteur monochrome 70 F
- Housse moniteur couleur 70 F
- Housse clavier 70 F
- Housse disquette DD1 55 F
- Synthétiseur vocal DX Tronics 495 F
- Ruban imprimante DMP1 95 F
- Ruban Centronics 3102 85 F
- Papier listing blanc 70g, 500f 58 F
- Papier étiquettes (500 etc.) 70 F
- Cable 664 2<sup>e</sup> unité disquette FD1 200 F
- Boîtier interface 2 joystick 190 F
- Magnétophone Lanay pour 664 300 F
- Cable 664 magnéto. K7 extérieur 50 F
- Joystick Quickshoot I 69 F
- Joystick Quickshoot II 119 F
- 2 joystick Quickshoot II 198 F
- Cassette micro 20min. pièce 6,90 F
- Disquettes 3 pouces. pièce 59 F pour 10 pièces, 11<sup>e</sup> gratuite
- Boîte rangement 50 disq. 3 pouces 195 F
- 22<sup>e</sup> 2<sup>e</sup> unité disquette FD1 1790 F
- Imprimante à matricelle SILVER REED ETP 500 pour traitement texte sur Amstrad, chariot 33cm 3395 F

### 22 livres sur l'Amstrad

- Premiers programmes 98 F
- 18 jeux d'action 49 F
- 56 programmes 78 F
- L'assembleur pratique 98 F
- Zen avec K7 248 F
- Basic Amstrad CPC 464 100 F
- 102 programmes de jeu 120 F
- Amstrad en famille 120 F
- Utilisation de l'Amstrad CPC 464 149 F
- La bible du programmeur Amstrad 249 F
- La basic au bout des doigts CPC 464 149 F
- Trucs et astuces CPC 464 149 F
- Jeux d'aventures, comment les programmer 129 F
- Peints et pelles du CPC 464 99 F
- Graphiques et sons du CPC 464 123 F
- Amstrad ouvre loi 99 F
- Amstrad : automatisation à l'assembleur en français 195 F avec une K7
- Programmes basic pour le CPC 464 129 F
- La langue machine pour le CPC 129 F
- Heidi Pascal 450 F
- AMSOFT (en anglais) 129 F
- Complet firmware specification 290 F
- DD1 firmware specification 290 F

### Tarif Disquettes

- La boîte de 10 disquettes simple face, double densité **75<sup>F</sup>**
- La boîte de 10 disquettes double face, double densité **195<sup>F</sup>**
- La boîte de 10 disquettes 3 pouces pour Amstrad **450<sup>F</sup>**
- La boîte de 10 disquettes 3 p 1/2 pour MAC **240<sup>F</sup>**

### 116 logiciels de jeu pour l'Amstrad

SUR DISQUETTES		SUR CASSETTES	
1 ROLAND ON THE RUN	150 F	23 PLYMOUTH	135 F
2 ROLAND ACHY	150 F	24 FRUITY FRANK	135 F
3 SNOOKER	150 F	25 CLAMB IT	135 F
4 ANGEL	150 F	26 INTERACTOR PILOT	250 F
5 ROLAND DANS LE TEMPS	150 F	27 SURVIVOR	150 F
6 ROLAND GOES DRIVING	150 F	28 CODE NAME WAT	185 F
7 PUNCHY	150 F	29 HUNCHBACH	185 F
8 FRED L ELECTRONICEN	150 F	30 CURT	185 F
9 HUNTER KILLER	150 F	31 ASTRO ATTACK	185 F
10 HUNCHBACH	150 F	32 ROLAND ON THE RUN	185 F
11 CODE NAME WAT	150 F	33 SNOOKER	185 F
12 CHESS EDWARDS	150 F	34 DECATHOLON	130 F
13 ROLAND aux OULETTES	150 F	35 SMOOTERS	110 F
14 ROLAND A LA CAVE	150 F	36 COMBAT LYND	140 F
15 SPANNERMAN	150 F	37 KNIGHT LORE	140 F
16 EDDOET	150 F	38 LE MILLIONAIRE	150 F
17 AQUAD	130 F	39 WORLD CUP	120 F
18 PLAYBOY	130 F	40 KING	130 F
19 TYRANN	185 F	41 JET SET MILLY	130 F
4 MELURTRA	44	42 DEFENDORDE	110 F
GRANDE VITESSE	180 F	43 SERIE NOIRE	145 F
5 COBRA PINBALL	140 F	44 BATTLE FOR MONKEY	115 F
6 NIGHT SOGGERS	120 F	45 FOREST at WORLD END	75 F
7 CHALLENGER REVERS	120 F	46 HUNCHBACH II	85 F
8 STRESS	120 F	47 ANDROID	120 F
9 COBRA	120 F	48 KARL TREASURE HUNT	110 F
10 LA VALLE INFERNALE	120 F	49 ERIC THE WING	110 F
11 HISTOQUAZZ	120 F	50 FLIGHT PATH 757	100 F
12 FORCE 4	120 F	51 STRIP POKER	120 F
13 MISSION DETECTOR	120 F	52 ATOM SMASHER	110 F
14 HYPERSPACE	120 F	53 MARIC MINER	110 F
15 WACAHAM BUMPER	180 F	54 DARK STAR	110 F
16 FOOTER PILOT	110 F	55 MASTER CHESS	110 F
17 SORCERY	110 F	56 FOOTBALL MANAGER	110 F
18 HOUSE OF HUSKER	125 F	57 HUNTER KILLER	110 F
19 DRAGON GOLD	90 F	58 JACK and the BEASTALK	115 F
20 MISSION I	140 F	59 RING OF DARKNESS	150 F
21 MONSTER CHASE	90 F	60 SPECIAL OPERATIONS	90 F
22 TECHNICIAN TED	90 F	61 LA COURSE	90 F
		62 ANIMAL	90 F
		63 VEGET. MINERAL	90 F
		64 BROSSE	90 F
		65 BRIDGE IT	90 F
		66 COLORIC	90 F
		67 CLASSIC ADVENTURE	90 F
		68 ERBERT	90 F
		69 HARRIER ATTACK	90 F
		70 FRED ELECTRONICEN	90 F
		71 GOLF	90 F
		72 HAUNTED EDGES	90 F
		73 LE GÉOGRAPHE	90 F
		74 LES ENVAHISSEURS	90 F
		75 DEL AU-DELA	90 F
		76 LETTRES MAGIQUES	90 F
		77 WONG LOOPY LAUNDRY	90 F
		78 HOMERES MAGIQUES	90 F
		79 OH MUMMY	90 F
		80 ROLAND LASCAUX	90 F
		81 ROLAND ACHY	90 F
		82 POLYCHIELLE	90 F
		83 ROLAND ON THE RUN	90 F
		84 MONOPOLIC	110 F
		85 SPLAT	90 F
		86 FRUIT MACHINE	90 F
		87 GRAND PRIX DRIVER	90 F
		88 RALLY I	100 F
		89 KICKERWICK	120 F
		90 THE HOBBIT	225 F
		91 LE SAGE DE NEPHARIA	140 F
		92 SNOOKER	120 F
		93 SPANNERMAN	90 F
		94 JEWELS OF BABYLONE	120 F
		95 FANTASIA DANCING	120 F
		96 AMARAL GRAP SPEED	90 F
		97 XAWAGRASS	90 F
		98 LE LARVIER	90 F
		99 LA COURSE	90 F
		100 LE PENDU	90 F

### 47 utilitaires pour l'AMSTRAD

EN FRANÇAIS		EN ANGLAIS	
1 PROJET PLANNER	150 F	1 SUR CASSETTES	AMSOFT
2 PLANIFICATION, analyse et détermination des principaux postes d'un projet		1 HOME BUDGET	AMSOFT 245 F
3 STAR WATCHER	150 F	2 AMSWORD	290 F
4 Guide d'observation des étoiles		3 EASY AMSCALC	AMSOFT 245 F
		4 TUTORIAL BASIC GUIDE 2 <sup>e</sup> partie	245 F
		5 DEVPACK	290 F
		6 DECISION MAKER	AMSOFT
		7 ENTREPRENEUR	AMSOFT
		8 MICROFIN	AMSOFT
		9 MICROSCRIPT	AMSOFT
		10 MASTER FILE	AMSOFT
		11 MICROSPEED	AMSOFT
		12 MICROFIN	AMSOFT
		13 MICROSCRIPT	AMSOFT
		14 CP GRAPH	195 F
		15 GESTION BANCAIRE	220 F
		16 FACTURATION	350 F
		17 GESTION DE STOCK	250 F
		18 TAPE FILE Gestion de fichier	350 F
		19 GESTION COMPTABLE simplifiée	350 F
		20 TRANSCODE utilisateur de copie	250 F
		21 AMSTRAD ARTISTE	150 F
		22 EDITEUR SONORE POLYPHON	150 F
		23 DAO GRAPHISME	250 F
		24 GESTION DE FICHERS	150 F
		25 MULTIGESTION	195 F
		26 CP GRAPH	195 F
		27 GESTION D'ENTREPRISE	245 F
		28 GESTION DE STOCKS	245 F
		29 MUSICOORE	195 F
		30 COPEPANT	195 F
		31 GRAPHICORE	245 F
		32 EASY CALC TABLEUR	195 F
		33 EASY BANK GESTION	195 F
		34 EASY GRAPH	195 F
		35 EASY FILE FICHER	195 F
		36 LOGICIEL DE FACTURATION	1000 F
		37 SUPER COPY	120 F
		38 D.A.O.	120 F
		39 GRAPHPHOLO	150 F
		40 GRAPHISME, EN FRANÇAIS	195 F
		41 GESTION BANCAIRE	370 F
		42 TRAITEMENT DE TEXTE PRO	370 F
		43 FACTURATION	600 F
		44 GESTION DE STOCK	320 F
		45 DISC-FILE Gestion de fichier	450 F
		46 GESTION COMPTABLE simplifiée	600 F
		47 ACCES DIRECT	580 F

### Apple\*

Apple\*  
prix TTC - tarif valable à la date de parution de l'annonce - offre limitée aux stocks disponibles

APPLE II C*		MAC INTOSH*		APPLE II E*		LOGICIELS POUR II C*		LOGICIELS POUR II E*	
UNITE CENTRALE 128K azerty	9258 F	MAC INTOSH* 512 K azerty	27.348 F	UNITE CENTRALE 64K azerty	6532 F	TRAITEMENT DE TEXTE + TABLEUR JANIE	1850 F	CARTE D'UNITE CENTRALE 6502 + 280 + 64K DE RAM (bars 4164)	2995 F
MONITEUR	1548 F	UNITE CENTRALE + MONITEUR + SOURIS/ROD	27.348 F	MONITEUR + ACCESSOIRES	1526 F	TRAITEMENT DE TEXTE EPYSTOLE II C*	1800 F	CARTE BUFFER	1895 F
SUPPORT MONITEUR	385 F	DRIVE EXTERNE 3,5 pouces + GRAPHIQUE	3904 F	LECTEUR DISQUETTES + CONTRÔLEUR PRO DOS français	3153 F	VERSION CAL TABLEUR + GRAPHIQUE	1500 F	CARTE BUFFER	1895 F
EXTERNAL DRIVE	2535 F	IMPRIMANTE IMAGEWRITER* POUR MAC*	4218 F	KIT DE MONTAGE POUR DUO DRIVE	1110 F	PFS GESTION ET FICHES	1600 F	CARTE HORLOGE	495 F
SOURIS	766 F	VALESETTE MAC*	762 F	DUO DRIVE + CONTRÔLEUR PRO DOS français	4520 F	JOYSTICK POUR APPLE II E et II C équipé de 2 trims pour recherche du point zéro, construction robuste	159 F	VENTILATEUR EXTERNE POUR II E et II C	345 F
SAC DE TRANSPORT	330 F	APPLE II E*		IMPRIMANTE IMAGEWRITER* POUR APPLE II E*	449 F	BOITE RANGEMENT POUR 60 DISQUETTES 3 P 1/2	255 F		
		UNITE CENTRALE + ACCESSOIRES	1526 F	KIT - IMAGEWRITER* français POUR APPLE II E*	449 F	BOITE PLASTIQUE 10 DISQ.	28 F		
		LECTEUR DISQUETTES + CONTRÔLEUR PRO DOS français	3153 F	LOGICIELS POUR MAC*	1650 F	BOITE POSTE 2 DISQUETTES 1 1/2	14 F		
		KIT DE MONTAGE POUR DUO DRIVE	1110 F	TELEMAT	1650 F	BOITE RANGEMENT 100 DISQ.	185 F		
		DUO DRIVE + CONTRÔLEUR PRO DOS français	4520 F						
		IMPRIMANTE IMAGEWRITER* POUR APPLE II E*	449 F						
		KIT - IMAGEWRITER* français POUR APPLE II E*	449 F						
		LOGICIELS POUR MAC*	1650 F						
		TELEMAT	1650 F						

\*APPLE, APPLE II E, APPLE II C, IMAGEWRITER, MAC INTOSH et MACWRITER sont des marques déposées de APPLE COMPUTER INC.

### BOON DE VENTE PAR CORRESPONDANCE à retourner à GENERAL, 10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS

Frais de transport, forfait 90 F  
Etranger, outre-mer, nous consulter

Je, soussigné, M \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

commande le matériel suivant

Je choisis de vous régler par  chèque bancaire ou  CCP  
pour un prix de \_\_\_\_\_ + 90 F (transport) = \_\_\_\_\_  
Signature \_\_\_\_\_



# Eureka!

Personne n'a encore trouvé!



Avec 5 jeux d'aventures passionnantes 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 enrégés! Personne n'ayant trouvé la bonne réponse au 31 Mars, date de clôture du concours, celui-ci a été prorogé jusqu'à la fin de l'année... ou jusqu'à ce que quelqu'un ait trouvé!

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

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

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

désire recevoir la cassette du jeu EUREKA pour :  
Commodore 64  Spectrum.   
Ci-joint 250 Francs en règlement de ma commande (Franco de port)

## 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:  
Benoîte PICAUD

Rédaction:  
Michel DESANGLES  
Michaël THEVENET

Secrétariat:  
Martine CHEVALIER

Dessins:  
GARALI

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

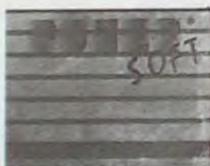
GENIAL!

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

SICOB BOUTIQUE  
STAND 150

23 au 28 septembre

INNELEC



FACTURATION

Ce logiciel vous permet de faire votre facturation rapidement, avec la possibilité de créer vos entêtes et commentaires. Il est composé d'un fichier clients et d'un nombre illimité de blocs de 50 factures. Ce logiciel utilise les fichiers du programme STOCK de Powersoft, avec un ajustement automatique de ce dernier, si désiré.

facturation-K 7 ..... 250 F



EASY CALC-K 7 ..... 180 F  
EASY CALC-D 7 ..... 345 F

Ce programme est une véritable feuille de calcul qui vous permet d'effectuer de nombreuses opérations. Vous avez la possibilité de visualiser vos opérations sur écran ou sur imprimante.

Une gestion de stock efficace et rapide, avec réajustement des quantités et prix; états divers (surplus de stock, rupture, tri par référence, désignation, emplacement), modification, destruction, etc...

stock-K 7 ..... 250 F



EASY BANK-K 7 ..... 180 F  
EASY BANK-D 7 ..... 345 F

Grâce aux nombreuses possibilités de ce logiciel, vous pourrez bien gérer les différents postes de votre budget. Cette gestion pourra être théorique ou réelle.

TURTLE GRAPHIC VISION va vous permettre grâce à des instructions BASIC "TURTLE" de pouvoir concevoir et de créer des graphiques d'une excellente qualité. (3 D, ZOOM, ANIMATION...). Fonctionne uniquement sur CPC 464.

turtle graphic vision-K 7. 250 F

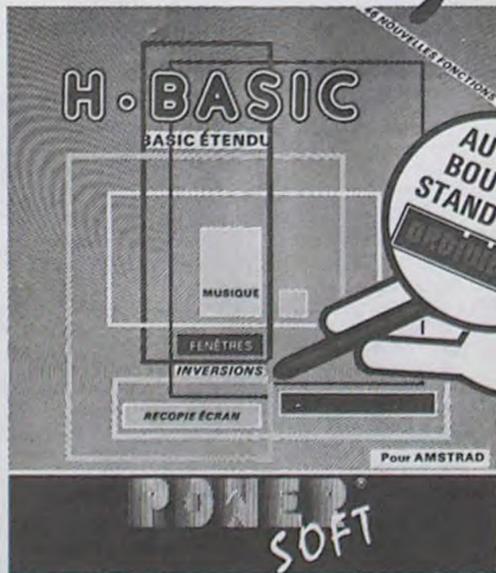
Pouvez vous vous mesurer aux plus grands du Golf International? N'oubliez pas la tenue de rigueur, elle sera exigée à l'entrée de ce programme!

le tournoi du siècle-K 7 ... 99 F

Tracez votre chemin à travers le dédale inextricable des Forêts Amazoniennes. Oserez vous défier la jungle? Bon courage!...

le trésor de l'amazone-K 7 . 99 F

## "LE" SPECIALISTE DU LOGICIEL SUR AMSTRAD



Les possibilités de votre AMSTRAD sont énormes. Augmentez les encore avec H-BASIC! 46 fonctions supplémentaires vous permettront de créer des dessins en trois dimensions, de faire des copies d'écran, de l'inverse vidéo, des effets ZOOM, de la musique, des déplacements de texte en vertical ou horizontal, gestion de fenêtres... exemples d'instructions: BOX, EXEC, AXES, ELLIPSE, GCOPY, PLAY, TEXT, ZOOM... Présenté dans un superbe classeur contenant un mode d'emploi en français de plus de 100 pages, H-BASIC donnera une nouvelle dimension à votre AMSTRAD.  
 H-BASIC (classeur contenant: cassette + mode d'emploi) ..... 690 F

Partez à la recherche du Trésor de Ramsès! Il vous faudra déjouer les ruses des momies et des esprits que vous trouverez en travers de votre route, pour accéder à la clé promise!...

le tombeau perdu-K 7 ..... 99 F

Perdu dans la forêt infernale, des fauves, des fantômes vous menacent à chaque pas. Des éclairs meurtriers transpercent la nuit et risquent à chaque instant de vous réduire en poussière. Ce cauchemar est le vôtre!...

la forêt infernale-K 7 ..... 99 F

Partez à la recherche des diamants perdus. Attention! La tarentule vous guette, et les pièges vont s'ouvrir devant vous...

diamants de la peur-K 7 ... 99 F

Aux confins d'une galaxie, entre les constellations Castor et Pollux, le vaisseau spatial Univers est perdu. Vous avez pour mission de le ramener à sa base.

la guerre des galaxies-K 7 .. 99 F

Déplacez CUB \* BERT d'un cube à un autre en changeant les cubes aux couleurs indiquées.

CUB \* BERT-K 7 ..... 120 F

Ce logiciel vous simplifiera la gestion de votre ou de vos comptes bancaires. Grâce à ses nombreuses possibilités (fichiers, listings, etc.) vous pourrez à tout moment connaître la situation exacte de votre ou vos comptes. Le programme débite, ou crédite, automatiquement les comptes; tient les soldes et la balance générale à jour.

budget fam.-K 7 ..... 180 F

Un logiciel indispensable pour votre bureau. Il vous facilite le travail, grâce à ses nombreuses fonctions (fichier, blocs notes, agenda, calendrier, calculatrice, heure, alarme, détente, etc...).

Logiciel utilitaire de statistique. Il vous permet grâce à ses nombreuses options de visualiser vos résultats statistiques sous forme d'histogrammes bâtons, cercles statistiques et graphes à lignes. Ce logiciel est utilisable sur votre ordinateur dans sa configuration de base, sans extension de mémoire.

Logiciel de gestion de fichiers, il vous permet de créer une multitude de fichiers, leur nombre étant déterminé par la configuration de votre ordinateur. Une grande variété d'opérations permet d'intervenir à tous les niveaux des fichiers (insertions, corrections) rendant ainsi ce programme particulièrement performant.

REPORT - transpose les fichiers de données entre EASY BANK, EASY CALC, EASY GRAPH, EASY FILE.

REPORT-K 7 ..... 120 F



Budget familial



EASY GRAPH-K 7 ..... 180 F  
EASY GRAPH-D 7 ..... 345 F



EASY FILE-K 7 ..... 180 F  
EASY FILE-D 7 ..... 345 F

### ORDIVIDUEL

20, rue de Montreuil - 94300 VINCENNES - Tél. : (1) 328.22.06  
du mardi au vendredi : 10 h 30 à 13 h - 15 h à 19 h - le samedi : 10 h 30 à 19 h

BON DE COMMANDE : Cocher le(s) article(s) désiré(s) - ou faites une liste sur papier libre en précisant bien le type de votre ordinateur. K 7 : cassette D 7 : disquette faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieur à 500 F, 40 F de 500 F à 1000 F, 60 F pour tout achat supérieur à 1000 F).

NOM \_\_\_\_\_ PRENOM \_\_\_\_\_ ORDINATEUR \_\_\_\_\_ ADRESSE \_\_\_\_\_ CODE POSTAL \_\_\_\_\_ VILLE \_\_\_\_\_

Mode de paiement :  chèque /  mandat /  contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à : ORDIVIDUEL, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

réseau ORDI94

TOUS NOS PRIX SONT A TITRE INDICATIF.



# PETITES ANNONCES GRATUITES

**ECHANGE** ou vend 62 logiciels et 11 livres concernant le CPC 464. Robert CROC(NDLJC: Pas les dents !!!), 4 impasse Riquet, 31700 Blagnac. Tél. : (61) 71 62 90 le soir, (61) 48 81 17 le jour.

**CHERCHE** contacts, Amstrad CPC 464, pour échanges divers. Hervé POULAIN, La Houaye, Dinoze, 88000 Epinal.

**CHERCHE** pour Amstrad, lecteur de disquettes à un prix intéressant, échange ou vend (tout petit prix) plus de 100 logiciels sur K7. Tél. : (66) 29 54 10. E. DAURIS, 21 rue de l'aqueduc, 30000 Nîmes.

**VENDS** Amstrad CPC 464, moniteur couleur, 7 jeux (ghostbusters, roland, etc.), 9 K7 vierges, joystick, livres, acheté le 4.3.85, cédé 3950F. Hubert PRESCHÉZ au 951 44 98.

**VENDS** nombreux jeux sur K7 Amstrad CPC 464, liste sur demande, possibilité d'échange. André FAURE, 10 rue de la tulerie, 81100 Castres.

**CHERCHE** (je suis un cannibale solitaire) contacts et programmes à dévorer. Frédéric Fabbri, 149 rue Robert Schuman, 59100 Roubaix. Tél. : (20) 80 30 69. NDLJC: bon appétit!

**VENDS** Amstrad monochrome en parfait état, complet, emballage d'origine, garantie 3 mois, 2400F. S.ELOY. Tél. : (1) 553 66 32 après 19H.

**CHERCHE** possesseurs d'Amstrad CPC 464 pour échange de logiciels de jeux, utilitaires, etc. Christophe ASSELIN, 574 rue du pressoir tonneau, 45160 Olivet. NDLJC: C'est quand tu nous invite à boire à ton tonneau?

**VENDS** Amstrad CPC 464 couleur (04.85), livres et K7 de jeux, utilitaires (traitement de texte, tableur, fichier, gestion familiale, etc.), 3500F. Tél. : 300 64 45 le soir.

## CANON

**VENDS** MSX Canon V20 64K, cordons, magnétophone, manette de jeu, module tennis, 35 jeux dont Sorcery, revues, 2500 F. M. LAGRANGE, 20 avenue Foch, 33500 Libourne. Tél. : (57) 51 62 69 ou (57) 51 62 69.

**CHERCHE** moniteur d'occasion pour Canon V20 à prix raisonnable. Thierry CAPELLE, 18 sentier de la caverne, 59250 Halluin. Tél. : (20) 37 36 31 aux heures de repas.

**CHERCHE** nombreux programmes Canon X07 et Spectrum pour échange. Achète à prix raisonnable, imprimante X710, cartes XP140, XM100 ou 101. Charles LATTES, 32 avenue de l'observatoire, 75014 Paris. Tél. : 335 46 80.

**VENDS** Canon X07 neuf, 900 F., extension TV garantie, 900 F., extension 8K, 400 F., PHS 60 garantie, 300 F., magnétophone garanti, 300 F., carte 4K, 200 F., logiciels. J.F. ALTIBELLI, 20268 Antisanti.

**VENDS** 70 programmes divers pour Canon X07. M. REVEILLAS, 10 rue Louis Blanc, 24000 Périgueux.

**VENDS** cause double emploi, Canon X07 16K, mini K7 Sanyo, imprimante graphique 4 couleurs, 3 cartes avec les programmes tables, fichiers, graphiques, extension RAM 4K, divers accessoires, livres, cordon secteur, stylos, rouleaux imprimante, housses, (valeur 7000 F.), vendu 4500 F. à débattre. Tél. : (85) 81 35 22 ou (1) 735 21 01.

**VENDS** interface vidéo X720 pour Canon X07 en très bon état, 1200 F. à débattre. Patrice GUILLERAN, 33 rue du Doc d'Aumale, 29200 Brest cedex. Tél. : (98) 68 70 60.

**VENDS** Canon X07 16K, cordon magnétophone, magnétophone, adaptateur secteur, 5 livres, programmes, 3000 F. Tél. : 016 21 03 en région parisienne.

**VENDS** Canon X07 du 31.05.85 avec secteur, cordon magnétophone, 23 programmes de l'HHHHebdo, 1900 F. Christophe IMBERT, 3 rue Ouessant, 67230 Obenheim. Tél. : (88) 98 33 71.

## HECTOR

**VENDS** Hector 2 HR, 48K, magnétophone intégré, 2 joysticks, 15 K7 diverses (utilitaires, aventures, espace, arcade...), guide d'utilisation, 5 manuels de programmation, 3000 F. à débattre, (valeur 6000 F.) Tél. : 283 43 85.

**VENDS** Hector, 16K, 9 K7, manuels, joysticks, nombreuses documentations, (valeur 3900 F.), vendu 2300 F. Tél. : (21) 05 52 22 après 18H.

**VENDS** Hector HR 48K complet, péritel, 14 logiciels, Basic 3, Forth, livres, bon état, vendu 1990 F. Jean Marie CIPRIANO, HLM bâtiment B2, rue les Raymonds, 26220 Dieulefit. Tél. : (75) 46 82 24 après 19H.

**VENDS** Hector 2 HR+, 48K, livres, 40 logiciels, (valeur 9000 F.), vendu 3000 F., CBS Coléco, adaptateur multi K7, 4 K7, valeur 2500 F., vendu 1500 F. Tél. : 985 22 39 après 18H.

## ORIC

**VENDS** Oric Atmos 48K (6 mois), 33 K7 de jeux, magnétophone, interrupteur, joysticks, interface joysticks, livres, cordons, (valeur 8000 F.), à débattre. Tél. : (91) 94 04 03 ou (91) 47 94 72. NDG : Ca en a de la valeur un Atmos!

**ECHANGE** Oric Atmos avec logiciels (Aigle d'or, Diamant de l'île maudite, Cobra Pinball) contre moniteur monochrome ou couleur, ou le vend 850 F. Pierre Jean au (32) 32 23 05.

**VENDS** Oric Atmos 48K Secam, magnétophone, câble péritel, câble magnétophone, alimentation, joystick, interface joystick, 13 logiciels, livres, nombreux programmes, 1800 F. Tél. : (1) 846 69 55.

**VENDS** Oric Atmos 48K sous garantie, péritel, cordon N/B, interface joysticks, magnétophone, 15 K7, livres, 2200F. Pascal CALABRESE, 27 lot. La plane, St Jacques, 84300 Cavailon. Tél. : (90) 78 19 30.

**VENDS** jeux pour Oric 1 et Atmos (Dr Génius, Xenon, Zoragon, Wimpy, Le retour du Dr Génius, Aigle d'or, etc.) à moins de 15 F. Ali BOUJLAL, 14 rue de champagne, 14000 Caen.

**VENDS** Oric 1, 48K, péritel, 800 F., nombreux livres et magazines, 400 F., 8 K7 et nombreux programmes, 400 F., ou 1200 F. le tout, magnétophone Radiola RA 310 en très bon état, 300 F. Tél. : (75) 31 03 87.

**VENDS** Oric Atmos 48K, moniteur monochrome, magnétophone, 3 K7, cordons, (valeur 4740 F.), vendu 3600 F. Sandro au (13) 98 50 41.

**VENDS** Oric 1 (18.10.84), péritel avec alimentation, cordon magnétophone, nombreux programmes, manuel Oric, livre Jeux sur Oric, imprimante MCP40 (15.10.84), stylos, cordon, manuel, papier. Tél. : (56) 85 26 37.

**VENDS** Oric Atmos, magnétophone, 9 K7 de jeux dont un utilitaire (Basic étendu), 100 programmes de jeux, de nombreux revues d'informatique. Renaud MARCHAL, 4 rue de Statghem, Strasbourg. Tél. : (88) 30 60 58.

## TEXAS

**VENDS** TI 99/4A + Cordon + Péritel + magnéto + 5 K7 (basic étendu, échecs, gestion, fichier, musique) + programmes jeux + livres. Etat neuf. Le tout 1700 F. à débattre. Monsieur ROYER Tel: 376 07 04 à partir de 14 h.

**VENDS** TI 99/4A + alim. + câble magnéto + manettes + deux modules + magnéto + basic étendu et Parsec + tous les manuels d'utilisation + interface NB télé. Très bon état. Le tout 3000 F. Tel: (3) 034 53 78 demander Patrick.

**VENDS** TI 99/4A + péritel + câble magnéto + manettes de jeu + livres + 2 jeux: 1500 F. Basic étendu en anglais: 500 F. + mini mémoire + docs + livre éditeur assembleur : 900 F. + Synthétiseur de parole: 800 F. Tel: 626 79 69.

**ACHETE** pour TI 99/4A micro-surgeon: 100 à 150 F. Lionel BOCCARA Tel: 992 11 42.

**ECHANGE** K7 Lunar Lander pour TI 99/4A contre autre K7 Hebdo. Ou Epsilon. Donne autres programmes selon la valeur de la K7. Faire offre à David SOULAS 20 allée du Grand Pré 42390 VILLARS Tel: 79 13 76.

**VENDS** TI99/4A + Basic étendu + modules: Gestion de fichiers, Othello, Hunt of wumpus, Thombstone city, Q Bert, Microsurgeon, Music maker, jeux Hebdo n° 1, 3 et 4. Nombreux programmes sur K7, interface + manette + 3 livres + câble magnéto: 2500 F. + module Statistic: 300 F. J. Yves PUJOL 22 rue L. de Maleville 82000 MONTAUBAN Tel: (63) 20 01 48.

**VENDS** TI 99/4A + cordon reliant console au magnéto + 3 K7 de jeu : Parsec, Invaders, The attack + Basic étendu + 3 brochures d'informatique + manettes de jeu . Tel: (80) 33 03 80. après 18 h.

## DANGEREUSEMENT VÔTRE

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

Albert R. BROCCOLI Présente  
**ROGER MOORE**  
dans l'aventure de IAN FLEMING  
**JAMES BOND 007**  
**DANGEREUSEMENT VÔTRE**

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

Version française distribuée en exclusivité par :

### Eureka Informatique

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

COPYRIGHT DANJAC S.A.  
ALL RIGHTS RESERVED

## 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)

### VALABLE JUSQU'AU 31 DECEMBRE 1985

**PRIX PUBLIC 1290 F UNIQUE**

Profitez des **PRIX EXCEPTIONNELS** sur la gamme des

## micro-ordinateurs hector/

*L'ordinateur personnel français*

- **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**

**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 Folle 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!

### BON DE COMMANDE

LIVRAISON IMMÉDIATE PAR SERVICE EXPRESS

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

Nom \_\_\_\_\_  
Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Localité \_\_\_\_\_ Code postal \_\_\_\_\_  
Téléphone domicile \_\_\_\_\_  
Téléphone bureau \_\_\_\_\_  
Type d'appareil  BR  HR  HR+  HRX

Quantité	Désignation	Prix unitaire	Total

**TOTAL (A) + PORT ÉVENTUEL (B)**

Je choisis de payer :  Par chèque ou par la commande, à l'ordre de MICRONIQUE (30.00 F pour commande inférieure à 1.000 F)  
 Au transporteur, contre remboursement, frais en sus

Pour facilités de paiement, nous consulter

**MONTANT À RÉGLER (A + B)**

DATE \_\_\_\_\_ SIGNATURE \_\_\_\_\_

# PETITES ANNONCES GRATUITES

## TI 99

VENDS TI 99/4A, alimentation, péritel, joystick, basic étendu, 2000F, boîtier d'extension, carte contrôleur, lecteur de disquettes, assembleur, extension mémoire, 5000 F., ou le tout avec programmes sur disquettes, 7500F, deuxième extension mémoire avec boîtier d'extension et synthétiseur vocal, 3000 F. Gilbert COURBARON, 250 avenue H. Giraud, 06140 Vence. Tél. : (93) 58 09 72.

VENDS TI 99/4A, péritel, 800 F., TI Basic étendu français, 600 F., TI Logo 2, 600 F., mémoire 32K externe, 900 F., interface parallèle externe, 800 F., magnétophone TI et 2 câbles, 350 F., No 1 à 8 de "99 Magazine" avec K7, 450 F., module Echec, 150 F., Gestion Fichier, 150 F., Gestion Privée, 250 F., paire de manettes de jeu TI, 150 F., Basic par soi-même, 50 F., livres TI (Boîte à outils, A l'affiche, 102 programmes, Jeux, Trucs et Comptes). Tél. : (68) 47 59 82 après 20H30.

VENDS TI 99 avec magnétophone, manette de jeu, 8 cartouches de jeux (Burger time, Microsurgeon, Super demon attack, Cars wars, Beginning grammar, la magie des nombres, Driving demon, Football) et des programmes sur K7, 1000 F. Vends aussi console CBS Coléco, 6 K7 (Popeye, Q.Bert, Looping, etc.), 1500 F. Tél. : 843 23 69. Olivier.

VENDS TI 99/4A complet, cordon magnétophone, magnétophone Texas, cartouches (Mash, SD Attack, Wumpus, Basic étendu), K7 (Lunar lander, S. système), 60 jeux sur 3 K7, 2 K7 d'aide à la programmation, K7 Jeux sur TI, 3 livres, manettes, listings, tous les manuels, (valeur 4100 F.), vendu 1500 F. Frédéric HOUDÉ, 5 rue Roland Garros, 34470 Perols. Tél. : (67) 50 02 40.

VENDS modules TI 99/4A, Moon Sweeper, Treasure Island, Star Trek, Return to pirate isle, Gestion privée, Bruno DROBICZYNSKI au (20) 84 60 63.

VENDS TI 99, Basic étendu, Mini mémoire, modules et K7 de jeux, K7 initiation, livres, magnétophone, adaptateur sécam. Tél. : (4) 446 73 58.

VENDS TO7, Basic, extension 16K, manettes, magnéto, Pictor, 3 livres, jeux, 2000F. Tél. : (31) 84 78 29.

ECHANGE logiciels sur disquettes ou K7 (jeux, utilitaires). Gérard Giroux, 11 rue de la Moselle, 57290 Fameck. Tél. : 258 12 56.

ACHETE pour MO5, magnéto et K7 de jeux ou bien lecteur de disquettes. Lionel au 820 71 85 après 18H30.

VENDS pour MO5, module Enigmatika, K7, neuf jamais servi, valeur 300F, vendu 250F. Tél. : 062 31 62 après 12H.

VENDS MO5, magnéto, crayon optique, manettes, 5 bouquins, 21 programmes, K7 Yéti, Pulsar 2, Pingo, Space Shuttle, Multiplications casse-têtes, valeur 4500F, cédé 3000F, ou vendis unité centrale et magnéto, 2000F. Geoffroy Lenoir, Bretenières, 21100 Genlis. Tél. : (80) 39 81 68.

CHERCHE contacts TO7-70 dans toute la France. Ca peut rapporter. Tél. : (1) 404 03 06.

VENDS TO7, 16K, Basic, magnéto, manettes, K7 de jeux (Hebdogiciel No 1), livres (Basic et listings), nombreux listings, très bon état (moins d'un an), valeur plus de 5500F, vendu 3000F (réduction possible). Tél. : (1) 555 74 00.

ACHETE programmes de l'HHH-Hebdo pour MO5 (Légende, Western, Docteur Spoutz, Indiana, Billard américain. Achète aussi L'aigle d'or, FBI, Invasion, Eliminator, Stanley. Philippe Campels, 13 rue de la source, 12000 Rodez.

## TRS 80

CHERCHE magnétophone d'occasion CCR81 Tandy pour utilisation avec Tandy TRS 80. Jean Marc POUTOIRE, 18 rue Muret, 28000 Chartres. Tél. : (37) 21 17 95.

VENDS TRS 80 modèle 1, carte d'extension 48K LNW avec sortie imprimante parallèle, RS 232, contrôleur de disques, et 2 lecteur de disquettes 40 pistes, 5000 F. Achète extension 16K pour ZX 81. M. PRAT, 5 bis rue Thirard, 94240 L'Hay les roses.

## SHARP

CHERCHE tous programmes pour Sharp PC 1251 (LM ou Basic), ainsi que livres sur le langage machine à bas prix. Fabrice SEUTE, 1 rue Armand Foncouse, 52000 Huy, Belgique. Tél. : 085 23 32 09.

VENDS Sharp PC 1500 avec module 4K, imprimante CE 150, papier, stylo, K7 de jeu, 5 livres, 2000 F. Tél. : 948 68 20 après 20H.

VENDS Sharp PC 1245 (04.10.81), notice d'emploi, 500 F. C. MAUVAGE, 7 rue La Fontaine, 90000 Belfort.

## DIVERS

VENDS imprimante Centronics GLD 3101 80 colonnes (interface parallèle et série) ainsi qu'un Spectravideo SV318, K7 SV904. Vends Vic 20, K7. Vends Yeno DPC64 (msx)+ K7. Prix à débattre Mr PEREIRA. Tél. : 668 13 28.

Vends T. V noir et blanc 36 cm système PAL 350 F. Fonctionne avec ORIC sans modulateur. Tél. : 007 91 89 (Marne la Vallée).

VENDS ordinateur EXELVISION servi 4 mois, manettes + lecteur de K7, 2 jeux (tennis et virus). Garantie 5 ans. Valeur 3600 F. Vendu 2300 F. Tél. : 51 81 17.

VENDS imprimante (TIMEX 2040) pour Sinclair, 5 rouleaux 1/4 papier (ça vaut le coup il n'est pas gratuit). Encore sous garantie. Les contacts gommés de mon ZX ont rendu l'âme. -30 % sur prix achat. Tél. : (45) 78 47 30 demande Mr DAMOISEAU.

VENDS revues info, bd, sciences, etc. Liste sur simple demande. Cherche sciences et avenir antérieure à 1981. Faire offre à Xavier MAUDET -BP 8-79700 Mauleon.

VENDS Vectrex, jeu vidéo indépendant, 2 K7 (scramble et star hawk), prix : 1200 F., ainsi qu'une TV Couleur 63 cm. Prix : 2000 F. à débattre Tél. : 358 45 23 après 18 heures.

VENDS SEGA 3000, 16k, alim., cordons, manuel, 2 livres, 4 cartouches, K7, magnéto -1700 F. Mr ROUX Tél. : 733 92 91 après 18h.

CHERCHE contacts pour échanges rapides, de jeux et d'utilitaires, sur disk uniquement, durant la période : Juillet-Août. Je possède 300 programmes. Envoyez-moi vos listes, je vous renvoie aussitôt des disks pleins. FOURNIER Laurent. Cours de la République Longues. 63270 Vic Le Comte.

VENDS Exelvision EXL 100 sous garantie : 8 programmes Exelvision, 30 autres programmes de mon cru. 2 joysticks : 2990 F. (Valeur réelle : 4000 F.). Tél. : (98) 81 05 48. 9, rue des Tulipes 29142 Le Faou BOTHOREL.

VENDS DAI PC prise Péritel, 16 couleurs, définition 528 x 240, sortie son stéréo, 2 joysticks, mémocom (lecteur de micro K7) entièrement piloté par le DAI, programmes. Prix : 5500 F. Tél. : (35) 60 15 95.

RECHERCHE hebdo du n° 1 aux n° 65 à prix réduits Grégoire HUMBLOT 41, rue de la Charletterie 86000 Poitiers.

VENDS jeu radiola JET 25 (vidéopac) couleur (400 F.) avec ou sans K7 (100 F.) avec les deux manettes. Tél. : 880 75 92 après 18h.

ECHANGE nombreux jeux sur MSX, cherche solutions Hobbit et documentation Flight path. VENDS 102 programmes pour MSX de Deconchat. Jean claude DREHER 10, rue de l'ingénieur Robert Keller 75015 Paris Tél. : 577 37 32.

VENDS ou échange : voiture radio commandée "YANKEE 4x4" complète, divers accessoires le tout pour 2200 F. valeur 4500 F. ou échange contre matériel APPLE Iie ou encore vendis ou échange : poste CB 120CX Superstar 360 FM, divers accessoire aussi le tous pour 2500 F., Valeur : 5000 F. ou échange contre matériel APPLE Iie (toujours) pour renseignement Tél. : 293 36 38 demander Konc

VENDS ou ECHANGE jeux pour MSX en possède environ 110. Demander Jérôme DUMONT Tel. : (93) 61 59 00.

RECHERCHE programmes (tout matériel) concernant Arts Divinatoires (Astrologie, etc...). Gérard DUSSOUBS B. P 15 20200 PIETRANERA G. A.

VENDS console CBS avec K7 Donkey kong et Zaxon. Prix : 800 F. ROKKANEN Stéphane Domont (95) Tél. : 991 49 56.

VENDS Aquarius, 1983, extension 16k, magnéto, manettes jeu, 1 cartouche, programmes de base, manuel d'apprentissage, prise péritel ou cordon pal. Valeur : 3000 F. Vendu : 1800 F. Tél. : (3) 486 87 94.

VENDS calculatrice scient. prog. TI-66, manuel d'utilisation, pochette de protection, garantie 2 ans. (21/11/86). Très bon état. Prix à débattre : 320 F. Tél. : (6) 005 40 32. Demander Mr PIENG. Tous les jours

VENDS K7 90 mn saturée de jeux (70 environ) en LM, RM, de bon niveau : 100 F. soit 70 centimes le jeu !!! Dépêchez-vous !! Tél. : (99) 99 89 80. Après 20h.

VENDS dragon 32 VHF/SE-CAM/PERITEL, 2 joysticks, 6 jeux (Space-shuttle The king, Frogger, Phantom slayer, Planet invasion et The ring of darkness), livre : 1500 F. Tél. : 234 50 28 (BUREAU) ou 828 14 35 (DOMICILE).

J'ai une Pigeot 204 modèle 75. Elle a 118.000 km et peut encore en faire quelques uns. Je te la vendis 3500 F. à débattre. Tu veux la voir? Fais le 567 23 24 (répondeur).

VENDS 1 console CBS, 2 joysticks, D-Kong 490 F. (état neuf), 1 séga SC 3000, 2 joystick, 3 modules de jeu... le tout en très bon état. Prix neuf : 3000 F., vendu 1430 F. OTTER Luc 41, rue de Cosswiller 67310 Wasselonne. Tél. : (88) 87 00 45.

VENDS laser 200, ext 16k, 1 livre de programmation, 1 jeu : Tennis. Valeur : 2300 F. Donné à 800 F. Stéphane ALAYRANGUES 13, rue des Maltachas artanne 37260 Monts. Tél. : (47) 26 80 95.

# EU JI FAVORIS OIB???



**L'ORIC ATMOS PÉRITEL**  
Un appareil compact et performant, doté de 64K Octets de mémoire vive, d'un Basic puissant (graphisme haute résolution, 8 couleurs, effets sonores) et d'un clavier mécanique complet. Sa sortie Péritel est maintenant auto-alimentée. Il dispose d'une gamme importante et variée de logiciels en français, et peut recevoir de nombreux périphériques pour convenir à l'apprentissage, la programmation, le jeu et à un certain nombre d'applications semi-professionnelles.  
L'ATMOS est livré avec 2 cassettes de jeux, une cassette de démonstration, son câble Péritel et son manuel d'utilisation en français. **990 F**

**Enfin un vrai disque pour l'ORIC !**  
Ce périphérique-roi manquait vraiment à l'ATMOS et à l'ORIC 1 pour leur donner accès à des applications de type professionnel. Une unité de disque, c'est avant tout une mécanique, et une unité de disque électronique pour le contrôler, fabriqué dans l'usine de Normandie. Un lecteur de disquettes enfin n'est rien sans un DOS (Système d'Exploitation du disque), SEDORIC est carrément génial. Jugez plutôt : Rapidité maximum (2,3 secondes pour charger ou sauvegarder 32K !), accès séquentiel et direct, 90 instructions comprenant les commandes du DOS, un Basic étendu et des aides à la programmation, touches de fonction etc... Il demeure d'une extrême facilité d'emploi. **2490 F**

**SEDORIC ? génial !**  
**Nouveau**

**Kit ORIC 1 → ATMOS : disponible !**  
Ce kit permet aux possesseurs d'ORIC 1 de transformer leur ordinateur partiellement (clavier seulement) ou totalement (clavier + ROM) en ATMOS. La transformation ne demande aucune soudure ni outillage spécial. Le kit comprend : Un boîtier ATMOS complet avec clavier mécanique, une ROM 1.1 ATMOS, un connecteur de clavier, un manuel ATMOS et un emballage d'origine complet. **490 F**

**Périphériques et Accessoires :**

Moniteur couleurs spécial ORIC 1	2750 F	Imprimante MOP 40 plotter 4 couleurs	990 F
Moniteur monochrome vert HR 12"	1150 F	Gâche pour imprimante palette	150 F
Câble pour moniteur monochrome	90 F	Rouleau de papier de recharge pour impr	18 F
Modulateur Noir & Blanc USR	295 F	Jeu de stylos de recharge	40 F
Modulateur couleurs USR	495 F	Interface pour joystick programmable	350 F
Magnétophone à cassettes	300 F	Joystick type "Quickshot 1"	95 F

**ORIC ATMOS : L'ordinateur pour apprendre**

Langages :	Educatifs :	Dessin :	et les jeux...
Basic Français ..... 150	Conjugaisons ..... 100	D.A.O ..... 100	Cobra pinball ..... 140
Cours de Basic ..... 150	Planète bleue (Géogr.) ..... 120	ORIGRAPHIE ..... 290	Moutre à grande ..... 180
Compilateur LM ..... 172	CALORIC (différentiel) ..... 100	J'apprend la CAO ..... 180	vitesse ..... 160
J'apprends le Forth ..... 172	Calcul Mental ..... 120	Imagis ..... 95	Super Jeep ..... 120
LOGO ..... 150	Course aux lettres ..... 140	VORTEXTE (trait, texte) ..... 240 F	Scuba Dive ..... 80
Assembleur ..... 260	J'apprends l'anglais ..... 140	Musique ..... 95	Green Cross Toad ..... 85
Moniteur 1.0 ..... 140	TIC TAC ..... 120	Editeur musical ..... 95	

**La politique ORIC : prix, qualité, services**

**PRIX :** Le nouveau prix de l'ATMOS a de quoi surprendre : il le place directement hors de portée de tous ses concurrents du moment. Ce prix n'est ni une promotion, ni un prix de braderie ou de liquidation : c'est le nouveau prix de l'ORIC ATMOS, du aux conditions de la reprise, et à l'excellente compétitivité de la nouvelle équipe.

**QUALITÉ :** La nouvelle chaîne de fabrication en Normandie a sorti ses premiers ATMOS dotés d'améliorations techniques. Une procédure très stricte de contrôle qualité a été mise en place : des tests sévères à tous les stades de l'assemblage et en fin de chaîne assurent une fiabilité impeccable.

**SERVICES :** Enfin, EUREKA assortit sa nouvelle campagne d'une politique de services et d'information pour les revendeurs et les utilisateurs. Un service Minitel est déjà en place, et des détails vous seront bientôt communiqués sur tout ce que vous pourrez obtenir.

**ORIC Naturalisé Français !**  
Le premier juin 85, la Société EUREKA a racheté ORIC INTERNATIONAL, tous les droits, brevets et produits qui s'y rattachent, avec l'intention affirmée de continuer pour ORIC une carrière jusqu'ici triomphale, et d'en faire une marque française de premier plan. Les ATMOS sont désormais assemblés dans son usine en Normandie, avec quelques modifications spécifiques : l'alimentation de la prise Péritel est maintenant assurée par l'ordinateur, ce qui supprime un transformateur et un branchement supplémentaire. Une équipe d'ingénieurs et de programmeurs a été constituée pour élaborer tous les nouveaux produits "Hard" et "soft" que les utilisateurs pourront souhaiter.

**GARANTIE : un Réseau SAV**  
Grâce à l'implantation d'un réseau de points de vente agréés ORIC, EUREKA assurera sur toute la France une présence commerciale importante, ainsi qu'un service après-vente digne de ce nom. Toutefois, ORIC profitera de sa position de constructeur pour effectuer toutes les opérations de maintenance en usine. Les utilisateurs seront ainsi assurés à toute intervention de recevoir un ordinateur possédant les caractéristiques d'un appareil neuf. Toutefois, pour ne pas immobiliser un appareil en SAV, il sera procédé à des échanges de cartes dans les centres agréés.

**DES ENSEMBLES "PRETS A BRANCHER"**

**Version "Cassette"**

Ensemble n° 1 monochrome comprenant :  
- ORIC ATMOS unité centrale  
- Magnétophone à cassettes  
- Moniteur Monochrome 12" HR  
L'ensemble ..... **2290 F**

Ensemble n° 2 couleurs comprenant :  
- ORIC ATMOS unité centrale  
- Magnétophone à cassettes  
- Moniteur couleurs spécial OR 14  
L'ensemble ..... **3490 F**

**Version "Disquette"**

Ensemble n° 3 monochrome comprenant :  
- ORIC ATMOS unité centrale  
- Moniteur monochrome 12" HR  
- MICRODISC ORIC Complet  
- Disquette master SEDORIC  
L'ensemble ..... **4290 F**

Ensemble n° 4 couleurs comprenant :  
- ORIC ATMOS unité centrale  
- Moniteur couleurs spécial OR 14  
- MICRODISC ORIC complet  
- Disquette master SEDORIC  
L'ensemble ..... **5490 F**

**ORIC : La Micro-école**

Les matériels ORIC sont en vente chez votre distributeur habituel, dans les centres agréés ORIC et par correspondance en retournant le bon ci-contre à **Eureka Informatique**

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

M.	Qté	Description	Prix
Rue .....			
Code .....	Ville .....		
désire commander les matériels et logiciels suivants :			Total :
Ci-joint mon règlement par .....			

# Formation à l'assembleur

## COURS D'ASSEMBLEUR

Vous êtes, grâce à l'HHHebdo, 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 les cours théoriques brancheront 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 94 100  
 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 venons de passer ces quelques derniers cours à approfondir le sens du terme d'interruption. Nous avons évoqué durant ces paragraphes l'existence d'une autre méthode de test de l'état des périphériques nommée la scrutation. Revenons quelques semaines en arrière et considérons que la scrutation occupe toujours son rôle pour le clavier de votre micro (cela se passe ainsi sur l'Oric ou le Thomson TO7 par exemple).

Reprenons les bases que nous avons déjà acquises à ce propos avant de disséquer la conception et le fonctionnement du clavier. Le principe de la scrutation se résume à tester, tous les X cycles d'horloge, si une touche a été enfoncée sur le clavier. Si c'est le cas, cette touche doit être reconnue et le caractère correspondant affiché sur un périphérique tel que l'écran ou l'imprimante.

Pour ménager notre cerveau, par ailleurs surmené, nous n'allons considérer dans cette étude qu'un clavier hexadécimal, c'est à dire un clavier comportant seize touches numérotées de 0 à 9 et de A à F connecté à une série de six afficheurs à sept segments. La logique veut que ces seize touches soient réparties sous forme matricielle, soit sur quatre lignes de quatre touches. Cette forme de clavier existait (et existe encore peut-être) sur des kits vendus par des sociétés comme Fairchild (FP8 par exemple).

Schéma d'un clavier seize touches

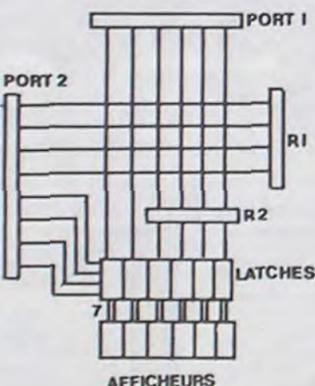
C	D	E	F	ST
8	9	A	B	CL
4	5	6	7	
0	1	2	3	

Ce modèle de clavier nécessite un environnement hard décomposé de la manière suivante : deux ports d'entrées/sorties, l'un s'occupant des colonnes, l'autre des lignes, de deux registres de quatre bits (un pour les colonnes l'autre pour les lignes), de quatre latches et de quatre afficheurs. Notre clavier de seize touches ne servirait à rien si nous ne disposions pas de deux touches de commande supplémentaires, la première permettant l'enregistrement d'une valeur (Store), la seconde se chargeant de la mise à zéro de

la mémoire (Clear). Comment fonctionne un clavier ? Nous allons le voir maintenant : imaginez un quadrillage de fils conducteurs dont chaque intersection passe en-dessous de chacune des seize touches du clavier, les deux touches de commande disposant d'un fil spécialisé. Lorsque vous pressez une touche, les deux fils passant sous la touche, l'un verticalement et l'autre horizontalement, sont mis en contact et laissent ainsi passer un signal électrique. Chacun des fils est relié directement à l'un des bits du port d'entrées/sorties et modifie ainsi la valeur de ce bit.

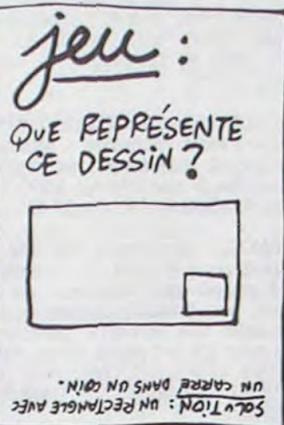
Je sens que vous vous décomposez à la lecture de ce descriptif théorique et littéraire. Passons donc au stade de l'illustration schématique qui devrait vous ouvrir les yeux sur ce problème.

Schéma des connections sous le clavier



Nos deux ports d'entrées/sorties sont, ni plus ni moins, deux registres de huit bits, comme vous pouvez le voir sur le schéma ci-contre. Lors de l'appui sur une touche, le registre 2 contient le numéro de la colonne et le registre 1 le numéro de ligne correspondant à la touche enfoncée. Vous voyez tout de suite, j'espère du moins, que monopoliser deux registres de huit bits pour reconnaître la ligne et la colonne de la touche enfoncée représente une perte de place mémoire conséquente. En effet, il suffirait d'un quartet pour coder ces deux renseignements.

Les lignes et les colonnes sont codées de 0 à 3. 3 s'écrit en binaire 11, il suffit donc de deux bits pour connaître un numéro de ligne et de colonne. Mais n'anticipons pas sur l'optimisa-



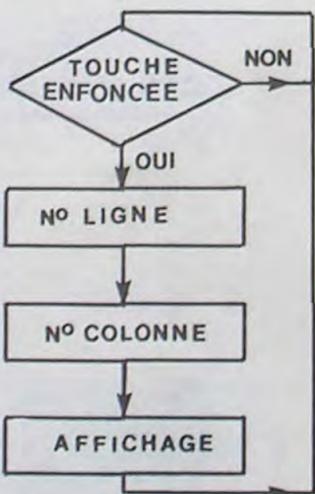
tion du système et revenons à notre problème de clavier. Maintenant que nous avons fixé la structure hard de celui-ci, il va nous falloir construire un algorithme capable de détecter l'enfoncement d'une touche, de la reconnaître et de provoquer l'affichage du caractère correspondant sur l'un des afficheurs. Pour nous montrer plus simplistes encore, nous dirons que lorsque l'utilisateur appuie sur une touche, il doit voir le caractère équivalent s'afficher.

Pour accomplir cette tâche correctement, nous devons d'abord nettoyer les afficheurs en fermant les latches, puis initialiser les registres 1 et 2 à 4 (numéro supérieur au nombre de colonnes et de lignes disponibles) ainsi que le port 1 à 0. Le port 0 sera pour sa part initialisé en mettant à 0 le bit correspondant à la première colonne.

Le programme testera alors si une touche est enfoncée sur cette colonne, c'est à dire qu'il regardera si le contenu du port 1 est différent de 0. Si une touche a été enfoncée, il faudra alors tester le contenu du registre 2 pour savoir à quelle ligne appartient la touche. Dès lors, en possession des coordonnées horizontale et verticale de la touche, on pourra récupérer le contenu de R1 et R2 et l'injecter dans le port 1 de telle façon qu'il dirige l'affichage.

Nous aboutirons donc à un organigramme ressemblant à celui qui suit :

Reconnaissance d'une touche



Ce programme comporte suffisamment peu d'instructions pour qu'il s'exécute en 10 microsecondes. Or l'appui sur une touche provoque une variation de signal durant 1 milliseconde environ. Il faudra donc exécuter dix fois de suite ce programme pour obtenir une certitude sur la touche enfoncée.

Cet exemple vous donne une idée de la complexité de mise en oeuvre d'un périphérique et de la lourdeur de programmation lorsque l'on utilise la technique de la scrutation lors du test des demandes de requêtes de la part de ces périphériques.

## L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

### Langage machine... Sur ORIC

#### QUELQUES TESTS

Ah, aujourd'hui, une instruction géniale. Plusieurs, même, puisque de celle-ci découlent au moins deux autres, pas piquées des vers non plus. On va jongler avec les drapeaux et les opérations logiques.

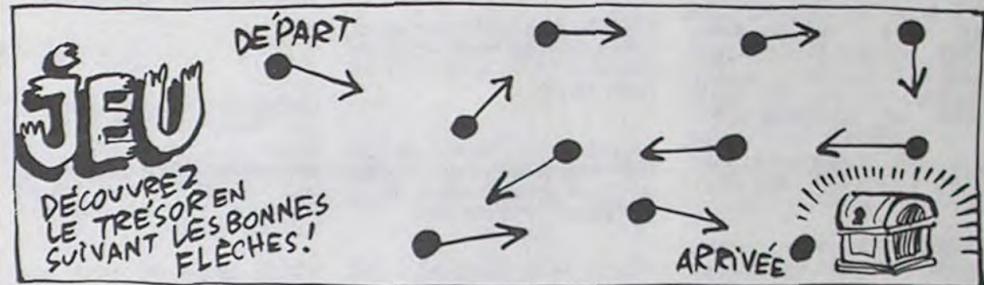
#### PAS DE JEU DE MOTS

L'instruction BIT ne s'utilise que dans deux modes d'adressage, ce qui simplifie beaucoup nos problèmes de compréhension. Je ne vous dirai pas tout de suite ce qu'elle fait, je garde le meilleur pour la fin. On peut donc écrire soit BIT \$ BB80 (par

n'incrémentant que le registre d'index Y. Y est mis au passage à 0. On lit donc le contenu de l'octet \$ 1000 + Y (à la première occurrence, Y est égal à zéro, c'est bien l'octet \$ 1000 qui est lu) et on le place dans un octet temporaire qui peut être n'importe où. Puis, on charge l'accumulateur avec le code ASCII de ! et on le compare au contenu de l'octet temporaire. Deux cas se présentent : premier cas, les octets sont différents. Le premier caractère n'est donc pas un point d'exclamation, auquel cas le drapeau Z sera à 0. L'instruction BEQ ne sera alors pas prise en compte, et le processeur exécutera l'ins-

2000 occupe trois octets). Dès qu'il aura trouvé un RTS dans le sous-programme, il va "dépiler" l'adresse : c'est à dire qu'un petit pointeur reculera de deux cases dans cette zone pour trouver l'adresse de départ, ici \$ 1000. Si par mégarde vous aviez Poké une valeur quelconque en \$ 1FF à ce moment précis, le processeur trouverait une adresse de retour fautive et partirait courir le guilledou de la façon la plus inattendue, le bougre.

Il existe une autre utilisation de la pile. On peut sauvegarder l'accumulateur, les registres d'index et le registre d'état. Un exemple : pour afficher une



exemple), soit BIT \$ 65 (toujours par exemple).

C'est, de fait, l'instruction la plus complexe du 6502. Voici son action : elle compare l'accumulateur au contenu de la case-mémoire spécifiée en opérande (dans BIT \$ 65, \$ 65 représente l'opérande. C'est comme ça, il faut s'y faire) puis affecte trois drapeaux en fonction du résultat.

Si le contenu de l'opérande et le contenu de l'accumulateur sont identiques, la valeur 1 sera placée dans le drapeau Z (indicateur de zéro). Si ils sont différents, Z sera mis à 0.

De plus, le bit 6 sera copié dans le drapeau V et le bit 7 dans le drapeau N du registre d'état. Voyons ce que nous pouvons faire avec tout ça. Admettons que vous écrivez un jeu d'aventure en langage machine et que vous travailliez l'analyse de syntaxe. Admettons aussi que pour des raisons pratiques vous décidiez d'accepter un point d'exclamation comme séparateur de commandes. Par exemple :

Va au nord ! Va à l'est ! Prends la clé sera une phrase typique : trois actions sont combinées et doivent être traitées indépendamment (en fait, il vaut mieux choisir le mot "et" comme séparateur, ce qui permet de rentrer des phrases comme "va au nord et va à l'est", c'est plus joli et plus convivial. Mais voilà, ça ne sert pas mon exemple). On sera donc obligé de rechercher les points d'exclamation dans la phrase, puis de séparer les trois sous-phrases. Voici un moyen de procéder. Admettons encore (c'est comme en politique, on part sur des bases tangentes) que vous ayez stocké les caractères frappés au clavier à la suite les uns des autres à partir de l'adresse \$ 1000. Voici l'organigramme de la séparation :

INITIALISATION : LDY # \$ 0  
 STY \$ 65  
 LDA # \$ 10  
 STA \$ 66  
 DEBUT : LDA (\$ 65),Y  
 STA POINTEUR  
 LDA # \$ 21 (code de !)  
 BIT POINTEUR  
 BEQ SEPARATION TROUVEE  
 INY  
 JMP DEBUT  
 SEPARATION TROUVEE : (isolation de la sous-phrase)  
 JMP DEBUT  
 On place en \$ 65, \$ 66 l'adresse \$ 1000 pour pouvoir scruter de \$ 1000 à \$ 10FF en

struction suivante : INY, qui incrémente le registre Y, puis JMP DEBUT qui réexécute la boucle. Deuxième cas : les octets sont semblables. Z est alors à 1 et l'instruction BEQ entre en ligne de compte. On va alors au sous-programme de séparation (qui stocke la partie de la phrase dans un buffer temporaire, ou qui la traite directement) et on recommence au début jusqu'à la fin de la phrase.

Et c'est là qu'on peut devenir carrément subtil. Par une finesse d'esprit remarquable, vous avez décidé d'indiquer la fin de phrase non pas par un octet 0 ou par un code quelconque, mais pour gagner de la place, lorsque l'utilisateur appuie sur Return, vous vous contentez d'ajouter 128 au code du dernier caractère frappé avant le Return. Le bit 7 du dit caractère va donc passer à 1. Il suffira alors de rajouter après BEQ SEPARATION TROUVEE un BMI FIN. BMI teste le drapeau N ; or, celui-ci, après l'opération BIT, contient le bit 7 de l'octet concerné. Donc, si ce bit 7 est à 1 alors le drapeau N est à 1 et un BMI FIN enverra le processeur au sous-programme FIN.

On peut aussi tester le bit 6, cela peut être pratique par exemple dans des graphiques. Les trois derniers bits d'un octet d'écran déterminent les inversions vidéo des cinq premiers. En magouillant bien, on peut donc passer tout un écran en inversion vidéo par le truchement des instructions BVS et BVC : si le bit 6 est à 1, l'instruction BVS enverra le processeur au sous-programme désigné. Si il est à 0, c'est BVC qui servira. En voilà assez avec cette instruction grossière.

Soudain, j'ai une idée : je vais vous parler de la pile, que j'affectionne particulièrement. Sur l'Oric, la pile est située entre \$ 100 et \$ 1FF. Si vous regardez votre manuel à la rubrique "carte de la mémoire", vous verrez cette zone notée "stack" : c'est le nom anglais de la pile.

Il ne faut pas agir directement sur la pile, au risque de voir un plantage spectaculaire. En effet, lors de l'utilisation d'une instruction comme JSR, la pile est modifiée temporairement. Si par exemple, en \$ 1000, le processeur trouve une instruction JSR \$ 2000, il va placer dans cette pile (au premier octet libre, tout en sachant que le premier est \$ 1FF, le second \$ 1FE, etc...) l'adresse de départ (en l'occurrence \$ 1003, puisque JSR \$

phrase à l'écran, vous avez besoin de l'accumulateur et du registre Y. De plus, le registre d'état doit être modifié.

Si vous voulez afficher cette phrase sans modifier les indicateurs en question, il existe une solution : les sauvegarder dans la pile. Voilà le déroulement.

DEBUT : LDA POINTEUR  
 LDY POINTEUR 2  
 SEI  
 CLD  
 (et paf, il faut aller afficher une phrase. Mais je vais perdre tout mes précieux indicateurs ! Non !)  
 PHA  
 TYA  
 PHA  
 PHP  
 JSR AFFICHAGE (et dans affichage, on modifie le drapeau N, l'accu et le registre Y)  
 PLP  
 PLA  
 TAY  
 PLA

Et on recommence où on en était. PHA signifie "Push Accumulator onto stack", soit en bon français "sauvegarde l'accumulateur dans la pile". Il est donc empilé au premier octet disponible dans celle-ci. TYA transfère le contenu de Y dans l'accumulateur et PHA resauvegarde ce nouveau contenu. PHP sauvegarde le registre d'état (c'est à dire les drapeaux N, Z, V, C, D, B et I).

Dès ce moment-là, on peut faire n'importe quoi avec les registres sauvegardés, puisqu'au retour on aura l'opération inverse : PLP va récupérer le dernier octet rentré, qui représente le registre d'état. Du coup, on récupère le contenu original de celui-ci, avec l'inhibiteur d'interruptions mis à un et l'indicateur de mode décimal à 0. Déjà ça de fait. PLA récupère l'octet suivant, TAY le place dans Y et le dernier PLA récupère le dernier octet.

Le principe de cette organisation est nommé LIFO : "Last In, First Out", soit dernier entré, premier sorti, par opposition à FIFO, premier entré premier sorti.

L'avantage de ces instructions est le gain de place. De plus, on ne peut pas sauver le contenu du registre d'état autrement, à moins de jongler en testant tous les drapeaux et en positionnant des pointeurs en fonction du résultat.

Attention : ne pas oublier de récupérer ce qui a été sauvegardé dans l'ordre inverse de celui de la sauvegarde. A la prochaine.

Les deux programmes de Christian DINET, permettent l'apprentissage et le calcul des aires et volumes usuels.



# AIRES et VOLUMES SUR TO7, TO7/70, MO5

## SUITE DU N°100

```

7100 LOCATE2,9:COLOR0,5:PRINT"Les cotes
sont en cm":COLOR2,0
7110 LOCATE0,7:INPUT"BC=b=",PA
7120 LOCATE0,8:INPUT"AH=h=",PB
7130 LOCATE 3,11:COLOR0,3
7140 PRINT"Calculez l'aire du triangle d
ont vous avez donne les dimensions:"
7150 LOCATE12,7:COLOR0,0:PRINT"S=(b*h)/2
":COLOR2,0
7160 GOSUB24000
7170 GOSUB400
7180 GOSUB24500
7190 SA=(PA*PB)/2:LINE(164,113)-(164,146
),1
7200 LOCATE1,14:COLOR0,5:PRINT"Rentrez l
a solution":COLOR2,0
7210 LOCATE7,16:INPUT"S=",SB
7212 GOSUB450
7214 IFZ#="M"ORZ#="n"THEN7210
7216 IFZ#="O"ORZ#="o"THEN7220ELSEGOSUB45
0:GOTO7214
7220 IF SB<=(SA-.1)OR SB>=(SA+.1) THEN
7250
7230 GOSUB24100
7240 GOTO24200
7250 LOCATE12,7:COLOR0,5:PRINT"S=(b*h)/2
":COLOR2,0
7260 GOSUB24600
7262 GOSUB500
7265 IFZ#="M"ORZ#="n"THEN7290
7270 IFZ#="O"ORZ#="o"THEN7275ELSEGOSUB50
0:GOTO7265
7275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
7285 EXEC COPECRAN
7290 GOTO 24200
7999 END
8000 REM*****
8002 CLS:SCREEN2,0,0:REM---AIRE D'UN POL
YGONE REGULIER---
8004 NE=NE+1
8010 LOCATE6,0:COLOR0,3:PRINT"AIRE D'UN
POLYGONE REGULIER":COLOR2,0
8020 C0=264:L0=48:R1=32:PSET(C0+R1,L0),1
:FOR T=0 TO 7.3275STEP.047:C1=C0+R1#COS(T)
:L1=L0+R1#SIN(T):COLOR1,0
8030 LINE-(C1,L1):NEXTT:C2=C0+R1#COS(4.1
98):L2=L0+R1#SIN(4.188):C3=C0+R1#COS(5.2
35):L3=L0+R1#SIN(5.235)
8040 LINE(C0,L0)-(C2,L2):LINE-(C3,L3):LI
NE-(C0,L0)-(C4,C2+(C3-C2)/2):LINE-(C4,L3)
:COLOR2,0
8050 LOCATE32,6:PRINT"O":LOCATE30,1:PRIN
T"A":LOCATE35,1:PRINT"B":LOCATE33,1:PRIN
T"H"
8060 LOCATE2,2:PRINT"n=nombre de cotes":
LOCATE23,2:PRINT"OA=R"
8070 GOSUB0400
8100 LOCATE2,9:COLOR0,5:PRINT"les cotes
sont en cm":COLOR2,0
8110 LOCATE0,7:INPUT"n=",PA
8120 LOCATE0,8:INPUT"OA=R",PB
8125 AB=2*PB#SIN(6.28/PA/2):OH=PB#COS(6.
28/PA/2):S=AB*OH/2
8130 LOCATE 3,11:COLOR0,3
8140 PRINT"Calculez l'aire du polygone d
ont vous avez donne les dimensions:"
8150 GOSUB0500
8160 GOSUB24000
8170 GOSUB400
8180 GOSUB24500
8190 SA= S#PA :LINE(164,113)-(164,146),1
8200 LOCATE1,14:COLOR0,5:PRINT"Rentrez l
a solution":COLOR2,0
8210 LOCATE7,16:INPUT"S=",SB
8212 GOSUB450
8214 IFZ#="M"ORZ#="n"THEN8210
8216 IFZ#="O"ORZ#="o"THEN8220ELSEGOSUB45
0:GOTO8214
8220 IF SB<=(SA-.1)OR SB>=(SA+.1) THEN
8250
8230 GOSUB24100
8240 GOTO24200
8250 GOSUB0400
8260 GOSUB24600
8262 GOSUB500
8265 IFZ#="M"ORZ#="n"THEN8290
8270 IFZ#="O"ORZ#="o"THEN8275ELSEGOSUB50
0:GOTO8265
8275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
8285 EXEC COPECRAN
8290 GOTO 24200
8400 COLOR0,5:LOCATE3,4:PRINT"S=N#surf. d
es triangles"
8410 RETURN
8500 COLOR0,0:LOCATE3,4:PRINT"S=N#surf. d
es triangles"
8510 RETURN
8999 END
9000 CLS:SCREEN2,0,0:REM AIRE DU DISQUE
9004 NE=NE+1
9010 LOCATE 10,2:COLOR0,3:PRINT"AIRE DU
DISQUE":COLOR2,0
9020 GOSUB24700
9030 LINE(C0,L0)-(C0+R1,L0),1
9040 LOCATE32,5:PRINT"O":LOCATE30,5:PRIN
T"A":LOCATE35,5:PRINT"R"
9050 :LOCATE32,0:COLOR0,5:PRINT"S":COLOR

```

```

2,0:LOCATE2,4:COLOR0,5:PRINT"OA=R":COLOR
2,0:LOCATE19,5:COLOR0,5:PRINT"S=PI#R^2"
9100 LOCATE2,9:COLOR0,5:PRINT"Les cotes
sont en cm":COLOR2,0
9110 LOCATE2,7:INPUT"OA=R=",R1
9130 LOCATE 3,11:COLOR0,3
9140 PRINT"Calculez l'aire du disque don
t vous avez donne le rayon:"
9150 LOCATE19,5:COLOR0,0:PRINT"S=PI#R^2
":COLOR2,0
9160 GOSUB24000
9170 GOSUB400
9180 GOSUB24500
9190 SA=PI#R1^2:LINE(164,113)-(164,146),
1
9200 LOCATE1,14:COLOR0,5:PRINT"Rentrez l
a solution":COLOR2,0
9210 LOCATE7,16:INPUT"S=",SB
9212 GOSUB450
9214 IFZ#="M"ORZ#="n"THEN9210
9216 IFZ#="O"ORZ#="o"THEN9220ELSEGOSUB45
0:GOTO9214
9220 IF SB<=(SA-.1)OR SB>=(SA+.1) THEN
9250
9230 GOSUB24100
9240 GOTO24200
9250 LOCATE19,5:COLOR0,5:PRINT"S=PI#R^2
":COLOR2,0
9260 GOSUB24600
9262 GOSUB500
9265 IFZ#="M"ORZ#="n"THEN9290
9270 IFZ#="O"ORZ#="o"THEN9275ELSEGOSUB50
0:GOTO9265
9275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
9285 EXEC COPECRAN
9290 GOTO 24200
9999 END
10000 CLS:SCREEN2,0,0:AIRE D'UNE COURON
NE DE DISQUE
10004 NE=NE+1
10010 LOCATE5,1:COLOR0,3:PRINT"AIRE D'UN
E COURONNE DE DISQUE":COLOR2,0
10020 C0=267:L0=53:R1=32:R2=17
10030 LINE(267,51)-(267,55),1:LINE(265,5
3)-(269,53),1
10040 PSET(C0+R1,L0),1:FOR T=0 TO 6.3STEP.0
1
10050 C1=C0+R1#COS(T):L1=L0+R1#SIN(T)
10060 LINE-(C1,L1),1:NEXTT:LINE(C0,L0)-(C
0+R1,L0),1
10070 PSET(C0+R2,L0),1:FORU=0 TO 6.3STEP.0
1
10080 C2=C0+R2#COS(U):L2=L0+R2#SIN(U):LI
NE-(C2,L2),1:NEXTU
10090 LINE(267,53)-(267,70),1:LOCATE32,6
:PRINT"O":LOCATE30,6:PRINT"A":LOCATE33,9
:PRINT"B":LOCATE33,3:COLOR0,5:PRINT"S":C
OLOR0,2
10095 LOCATE3,3:COLOR0,5:PRINT"OA=R1":CO
LOR2,0:LOCATE3,4:COLOR0,5:PRINT"OB=R2":C
OLOR2,0:LOCATE12,4:COLOR0,5:PRINT"S=PI*(
R1^2-R2^2)":COLOR2,0
10100 LOCATE2,9:COLOR0,5:PRINT"Les cotes
sont en cm":COLOR2,0
10110 LOCATE2,7:INPUT"OA=R1=",R1:LOCATE2
,8:INPUT"OB=R2=",R2:IF R2>R1 THEN10110
10130 LOCATE 3,11:COLOR0,3
10140 PRINT"Calculez l'aire de la couron
ne de disque dont vous avez donne les ra
yons:"
10150 LOCATE12,4:COLOR0,0:PRINT"S=PI*(R1
^2-R2^2)":COLOR2,0
10160 GOSUB24000
10170 GOSUB400
10180 GOSUB24500
10190 SA=PI*(R1^2-R2^2):LINE(164,113)-(1
64,146),1
10200 LOCATE1,14:COLOR0,5:PRINT"Rentrez l
a solution":COLOR2,0
10210 LOCATE7,16:INPUT"S=",SB
10212 GOSUB450
10214 IFZ#="M"ORZ#="n"THEN10210
10216 IFZ#="O"ORZ#="o"THEN10220ELSEGOSUB
450:GOTO10214
10220 IF SB<=(SA-.1)OR SB>=(SA+.1) THE
N10250
10230 GOSUB24100
10240 GOTO24200
10250 LOCATE12,4:COLOR0,5:PRINT"S=PI*(R1
^2-R2^2)":COLOR2,0
10260 GOSUB24600
10262 GOSUB500
10265 IFZ#="M"ORZ#="n"THEN10290
10270 IFZ#="O"ORZ#="o"THEN10275ELSEGOSUB
500:GOTO10265
10275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
10285 EXEC COPECRAN
10290 GOTO 24200
10999 END
11000 CLS:SCREEN2,0,0:REM AIRE DU SECTEU
R DE DISQUE
11004 NE=NE+1
11010 LOCATE9,1:COLOR0,3:PRINT"AIRE SECT
EUR DE DISQUE":COLOR2,0
11020 GOSUB24700:L2=L0+R1#SIN(1.047):C2=
C0+R1#COS(1.047):L3=L0+R1#SIN(2.094):C3=
C0+R1#COS(2.094)
11030 LINE(C0,L0)-(C2,L2),1:LINE(C0,L0)-
(C3,L3),1
11040 LOCATE32,5:PRINT"O":LOCATE30,5:PRIN
T"A":LOCATE35,10:PRINT"R"

```

```

11050 LOCATE33,8:COLOR0,5:PRINT"S":COLOR
2,0:LOCATE2,4:COLOR0,5:PRINT"OA=R":COLOR
2,0:LOCATE19,5:COLOR0,5:PRINT"S=x#R^2"
11060 LOCATE2,5:COLOR0,5:PRINT"L'angle A
OB=x"
11100 LOCATE2,9:COLOR0,5:PRINT"Les cotes
sont en cm":COLOR2,0
11110 LOCATE2,7:INPUT"OA=R=",R1
11130 COLOR0,3
11135 LOCATE2,8:INPUT"x(en Radians)=",X
11140 LOCATE2,11:PRINT"Calculez l'aire d
u secteur de disque dont vous avez donne
le rayon et l'angle:"
11150 LOCATE19,5:COLOR0,0:PRINT"S=x#R^2
":COLOR2,0
11160 GOSUB24000
11170 GOSUB400
11180 GOSUB24500
11190 SA=X#R1^2:LINE(164,113)-(164,146),
1
11200 LOCATE1,14:COLOR0,5:PRINT"Rentrez
la solution":COLOR2,0
11210 LOCATE7,16:INPUT"S=",SB
11212 GOSUB450
11214 IFZ#="M"ORZ#="n"THEN11210
11216 IFZ#="O"ORZ#="o"THEN11220ELSEGOSUB
450:GOTO11214
11220 IF SB<=(SA-.1)OR SB>=(SA+.1) THE
N11250
11230 GOSUB24100
11240 GOTO24200
11250 LOCATE19,5:COLOR0,5:PRINT"S=X#R^2
":COLOR2,0
11260 GOSUB24600
11262 GOSUB500
11265 IFZ#="M"ORZ#="n"THEN11290
11270 IFZ#="O"ORZ#="o"THEN11275ELSEGOSUB
500:GOTO11265
11275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
11285 EXEC COPECRAN
11290 GOTO 24200
11999 END
12000 CLS:SCREEN2,0,0:REM AIRE DU SEGMEN
T DE DISQUE
12004 NE=NE+1
12010 LOCATE9,0:COLOR0,3:PRINT"AIRE SEGM
ENT DE DISQUE":COLOR2,0
12020 GOSUB24700:L2=L0+R1#SIN(.52):C2=C0
+R1#COS(.52):L3=L0+R1#SIN(2.622):C3=C0+
R1#COS(2.622)
12030 LINE(C0,L0)-(C2,L2),1:LINE(C0,L0)-
(C3,L3),1:LINE(C2,L2)-(C3,L3),1
12040 LOCATE32,5:PRINT"O":LOCATE37,8:PRI
NT"B":LOCATE28,8:PRINT"A"
12050 LINE(C0,L0)-(C0,64),1:LOCATE32,0:P
RINT"C"
12060 LOCATE1,2:COLOR0,5:PRINT"OA=R;OC=a
":COLOR2,0:LOCATE1,3:COLOR0,5:PRINT"L'an
gle AOB=x":COLOR2,0:LOCATE17,2:COLOR0,5
:PRINT"S1=R^2#X/2":COLOR0,5
12070 LOCATE17,3:COLOR0,5:PRINT"S2=OC#AB
/2":COLOR2,0:LOCATE17,4:COLOR0,3:PRINT"S
=S1-S2":COLOR2,0
12080 LOCATE2,9:COLOR0,5:PRINT"Les cotes
sont en cm":COLOR2,0
12090 LOCATE2,4:INPUT"R=",R:LOCATE2,5:IN
PUT"x(rd)=",X
12095 AB=2#R#SIN(X/2):OC=R#COS(X/2):S2=A
B#OC/2:S1=R^2#X/2
12100 LOCATE2,9:COLOR0,5:PRINT"Les cotes
sont en cm":COLOR2,0
12130 LOCATE 3,11:COLOR0,3
12140 PRINT"Calculez l'aire du segment d
e disque dont vous avez donne le rayo
n:"
12150 LOCATE17,3:COLOR0,0:PRINT"S2=OC#AB
/2":COLOR2,0:LOCATE17,4:COLOR0,0:PRINT"S
=S1-S2":LOCATE17,2:COLOR0,0:PRINT"S1=R^2
#X/2"
12160 GOSUB24000
12170 GOSUB400
12180 GOSUB24500
12190 SA=S1-S2:LINE(164,113)-(164,146),1
12200 LOCATE1,14:COLOR0,5:PRINT"Rentrez
la solution":COLOR2,0
12210 LOCATE7,16:INPUT"S=",SB
12212 GOSUB450
12214 IFZ#="M"ORZ#="n"THEN12210
12216 IFZ#="O"ORZ#="o"THEN12220ELSEGOSUB
450:GOTO12214
12220 IF SB<=(SA-.1)OR SB>=(SA+.1) THE
N12250
12230 GOSUB24100
12240 GOTO24200
12250 LOCATE17,3:COLOR0,3:PRINT"S2=OC#AB
/2":COLOR2,0:LOCATE17,4:COLOR0,3:PRINT"S
=S1-S2":LOCATE17,2:COLOR0,3:PRINT"S1=R^2
#X/2"
12260 GOSUB24600
12262 GOSUB500
12265 IFZ#="M"ORZ#="n"THEN12290
12270 IFZ#="O"ORZ#="o"THEN12275ELSEGOSUB
500:GOTO12265
12275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
12285 EXEC COPECRAN
12290 GOTO 24200
12999 END
13000 CLS
13004 NE=NE+1
13010 SCREEN2,0,0:REM AIRE DE LA SPHERE
13020 LOCATE11,1:COLOR0,3:PRINT"AIRE DE

```

```

LA SPHERE":COLOR2,0:C0=267:L0=53:R1=32
13030 PSET(C0+R1,L0),1:FOR T=0 TO 6.28STEP.
01:C1=C0+R1#COS(T):L1=L0+R1#SIN(T)
13040 LINE-(C1,L1),1:NEXTT
13050 A=17:R=32:PSET(C0+A,L0),1:FORU=0 TO
6.28STEP.01:C2=C0+A#COS(U):L2=L0+B#SIN(U
)
13060 LINE-(C2,L2),1:NEXTU:C3=C0+A#COS(2
.62):L3=L0+B#SIN(2.62)
13065 LOCATE34,3:COLOR0:PRINT"O":LOCATE3
5,5:PRINT"O":LOCATE35,7:PRINT"O":LOCATE3
4,9:PRINT"O"
13070 LINE(C0,L0)-(C3,L3),1:LOCATE34,6:C
OLOR2:PRINT"O"
13080 LINE(C0,21)-(C0,85),1:LOCATE33,1:P
RINT"A"
13090 LOCATE17,4:COLOR0,5:PRINT"S=4#PI#R
^2":COLOR2,0:LOCATE2,3:COLOR0,5:PRINT"OA
=R":COLOR2,0
13100 LOCATE2,9:COLOR0,5:PRINT"Les cotes
sont en cm":COLOR2,0
13110 LOCATE2,7:INPUT"OA=R=",R1
13130 LOCATE 3,11:COLOR0,3
13140 PRINT"Calculez l'aire de la sphere
dont vous avez donne le rayon:"
13150 LOCATE17,4:COLOR0,0:PRINT"S=4#PI#R
^2":COLOR2,0
13160 GOSUB24000
13170 GOSUB400
13180 GOSUB24500
13190 SA=4#PI#R1^2:LINE(164,113)-(164,14
6),1
13200 LOCATE1,14:COLOR0,5:PRINT"Rentrez
la solution":COLOR2,0
13210 LOCATE7,16:INPUT"S=",SB
13212 GOSUB450
13214 IFZ#="M"ORZ#="n"THEN13210
13216 IFZ#="O"ORZ#="o"THEN13220ELSEGOSUB
450:GOTO13214
13220 IF SB<=(SA-.1)OR SB>=(SA+.1) THE
N13250
13230 GOSUB24100
13240 GOTO24200
13250 LOCATE17,4:COLOR0,5:PRINT"S=4#PI#R
^2":COLOR2,0
13260 GOSUB24600
13262 GOSUB500
13265 IFZ#="M"ORZ#="n"THEN13290
13270 IFZ#="O"ORZ#="o"THEN13275ELSEGOSUB
500:GOTO13265
13275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
13285 EXEC COPECRAN
13290 GOTO 24200
13999 END
14000 CLS:SCREEN2,0,0:REM AIRE DE L'ELLI
PSE
14004 NE=NE+1
14010 LOCATE 11,2:COLOR0,3:PRINT"AIRE DE
L'ELLIPSE":COLOR2,0
14020 C0=264:L0=50:A=40:B=24
14030 LINE(264,50)-(304,50),1:LINE(264,2
6)-(264,74),1
14040 PSET(C0+A,L0),1:FOR T=0 TO 6.3 STE
P.01
14050 C1=C0+A#COS(T):L1=L0+B#SIN(T)
14060 LINE-(C1,L1),1:NEXTT
14070 LOCATE32,5:PRINT"O":LOCATE30,5:PRIN
T"A":LOCATE32,2:PRINT"B"
14080 LOCATE29,7:COLOR0,5:PRINT"S=PI#a#b
":COLOR2,0
14090 LOCATE3,4:COLOR0,5:PRINT"OA=a":COL
OR2,0:LOCATE12,4:COLOR0,5:PRINT"OB=b":COL
OR0,2
14100 LOCATE2,9:COLOR0,5:PRINT"Les cotes
sont en cm":COLOR2,0
14110 LOCATE2,5:INPUT"a=",R1
14120 LOCATE3,7:INPUT"b=",R2:IF R2>R1 TH
EN14120
14130 LOCATE 3,11:COLOR0,3
14140 PRINT"Calculez l'aire de l'ellipse
dont vous avez donne les dimensions:"
14150 LOCATE29,7:COLOR0,0:PRINT"S=PI#a#b
":COLOR2,0:LINE(264,26)-(264,74),1
14160 GOSUB24000
14170 GOSUB400
14180 GOSUB24500
14190 SA=PI#R1#R2:LINE(164,113)-(164,146
),1
14200 LOCATE1,14:COLOR0,5:PRINT"Rentrez
la solution":COLOR2,0
14210 LOCATE7,16:INPUT"S=",SB
14212 GOSUB450
14214 IFZ#="M"ORZ#="n"THEN14210
14216 IFZ#="O"ORZ#="o"THEN14220ELSEGOSUB
450:GOTO14214
14220 IF SB<=(SA-.1)OR SB>=(SA+.1) THE
N14250
14230 GOSUB24100
14240 GOTO24200
14250 LOCATE29,7:COLOR0,5:PRINT"S=PI#a#b
":COLOR2,0
14260 GOSUB24600
14262 GOSUB500
14265 IFZ#="M"ORZ#="n"THEN14290
14270 IFZ#="O"ORZ#="o"THEN14275ELSEGOSUB
500:GOTO14265
14275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24

```

A SUIVRE...

# MINI LOGO

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

Jean Luc RIVES

## SUITE DU N°100

```

2700 READ K2
2710 GOTO 2740
2720 CALL KEY(5,K2,ST)
2730 IF ST=0 THEN 2720
2740 IF (K2<48)+(K2>57) THEN 2770
2750 CALL HCHAR(24,10,K2)
2760 GOTO 2790
2770 CALL SOUND(200,350,0)
2780 GOTO 2630
2790 NB=VAL(CHR$(K1)&CHR$(K2))
2800 IF TR=1 THEN 1970
2810 IF K0=82 THEN 3400
2820 IF SW=1000 THEN 2860
2830 IF SW=100 THEN 4320
2840 IF SW=10 THEN 4470
2850 IF SW=1 THEN 4620
2860 CO=RV
2870 IF SA=1 THEN 4770
2880 IF CO=RV+NB THEN 2980
2890 IF CO>BD THEN 2970
2900 CALL GCHAR(RH,CO+2,VH(CO+2))
2910 CALL SOUND(-250,110,15,131,15,196,1
8)
2920 CALL HCHAR(RH,CO+2,116)
2930 CALL HCHAR(RH,CO+1,113)
2940 CALL HCHAR(RH,CO,K9)
2950 CO=CO+1
2960 GOTO 2880
2970 GOSUB 3010
2980 RV=CO
2990 CALL SOUND(-1,110,30)
3000 GOTO 2310
3010 CALL SOUND(-100,392,0)
3020 CALL SOUND(100,330,0)
3030 RETURN
3040 LI=RH
3050 IF LI=RH-NB-1 THEN 3140
3060 IF LI<BH-1 THEN 3130
3070 CALL SOUND(100,330,10)
3080 CALL HCHAR(LI+2,RV,32)
3090 CALL HCHAR(LI+1,RV,119)
3100 CALL HCHAR(LI,RV,113)
3110 LI=LI-1
3120 GOTO 3050
3130 GOSUB 3010
3140 RH=LI+1
3150 GOTO 2310
3160 CO=RV
3170 IF CO=RV+NB+1 THEN 3260
3180 IF CO>BD+1 THEN 3250
3190 CALL SOUND(100,330,10)
3200 CALL HCHAR(RH,CO-2,32)
3210 CALL HCHAR(RH,CO-1,118)
3220 CALL HCHAR(RH,CO,113)
3230 CO=CO+1
3240 GOTO 3170
3250 GOSUB 3010
3260 RV=CO-1
3270 GOTO 2310
3280 LI=RH
3290 IF LI=NB+RH+1 THEN 3380
3300 IF LI>BB+1 THEN 3370
3310 CALL SOUND(100,330,10)
3320 CALL HCHAR(LI-2,RV,32)
3330 CALL HCHAR(LI-1,RV,117)
3340 CALL HCHAR(LI,RV,113)
3350 LI=LI+1
3360 GOTO 3290
3370 GOSUB 3010
3380 RH=LI-1
3390 GOTO 2310
3400 IF SW=1000 THEN 3440
3410 IF SW=100 THEN 3280
3420 IF SW=10 THEN 3160
3430 IF SW=1 THEN 3040
3440 CO=RV
3450 IF CO=RV-NB-1 THEN 3540
3460 IF CO<BB-1 THEN 3530
3470 CALL SOUND(100,330,10)
3480 CALL HCHAR(RH,CO+2,32)
3490 CALL HCHAR(RH,CO+1,116)
3500 CALL HCHAR(RH,CO,113)
3510 CO=CO-1
3520 GOTO 3450
3530 GOSUB 3010
    
```

```

3540 RV=CO+1
3550 GOTO 2310
3560 H=24
3570 V=7
3580 M$="G"
3590 GOSUB 5450
3600 CALL GCHAR(RH,RV+1,KEY1)
3610 CALL GCHAR(RH-1,RV,KEY2)
3620 CALL GCHAR(RH,RV-1,KEY3)
3630 CALL GCHAR(RH+1,RV,KEY4)
3640 GOSUB 5490
3650 IF KEY1=116 THEN 4080
3660 IF KEY2=117 THEN 4140
3670 IF KEY3=118 THEN 4200
3680 IF KEY4=119 THEN 4260
3690 PRINT "OVNI":KEY1;KEY2;KEY3;KEY4;RH
:RV
3700 CALL GCHAR(RH+1,RV,VV(RH+1))
3710 CALL HCHAR(RH,RV+1,VH(RV+1))
3720 CALL HCHAR(RH+1,RV,119)
3730 VV(RH)=VH(RV)
3740 SW=1
3750 GOTO 2310
3760 CALL GCHAR(RH,RV-1,VH(RV-1))
3770 CALL HCHAR(RH+1,RV,VV(RH+1))
3780 CALL HCHAR(RH,RV-1,118)
3790 VV(RV)=VV(RH)
3800 SW=10
3810 GOTO 2310
3820 CALL GCHAR(RH-1,RV,VV(RH-1))
3830 CALL HCHAR(RH,RV-1,VH(RV-1))
3840 CALL HCHAR(RH-1,RV,117)
3850 VH(RV)=VV(RH)
3860 SW=100
3870 GOTO 2310
3880 CALL GCHAR(RH,RV+1,VH(RV+1))
3890 CALL HCHAR(RH-1,RV,VV(RH-1))
3900 CALL HCHAR(RH,RV+1,116)
3910 VH(RV)=VV(RH)
3920 SW=1000
3930 GOTO 2310
3940 H=24
3950 V=7
3960 M$="D"
3970 GOSUB 5450
3980 CALL GCHAR(RH,RV+1,KEY1)
3990 CALL GCHAR(RH-1,RV,KEY2)
4000 CALL GCHAR(RH,RV-1,KEY3)
4010 CALL GCHAR(RH+1,RV,KEY4)
4020 GOSUB 5490
4030 IF KEY1=116 THEN 3700
4040 IF KEY2=117 THEN 3880
4050 IF KEY3=118 THEN 3820
4060 IF KEY4=119 THEN 3760
4070 PRINT "OVNI2":KEY1;KEY2;KEY3;KEY4;R
H;RV
4080 CALL GCHAR(RH-1,RV,VV(RH-1))
4090 CALL HCHAR(RH,RV+1,VH(RV+1))
4100 CALL HCHAR(RH-1,RV,117)
4110 VV(RH)=VH(RV)
4120 SW=100
4130 GOTO 2310
4140 CALL GCHAR(RH,RV-1,VH(RV-1))
4150 CALL HCHAR(RH-1,RV,VV(RH-1))
4160 CALL HCHAR(RH,RV-1,118)
4170 VH(RV)=VV(RH)
4180 SW=10
4190 GOTO 2310
    
```

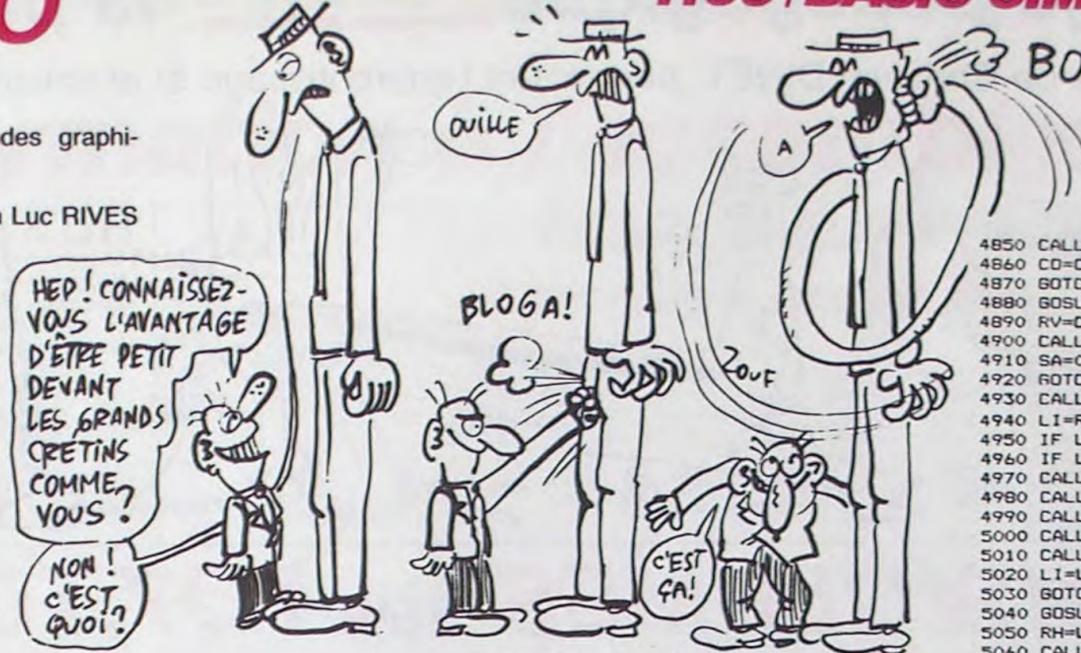
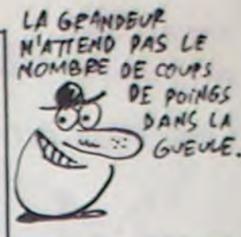
```

4200 CALL GCHAR(RH+1,RV,VV(RH))
4210 CALL HCHAR(RH,RV-1,VH(RV-1))
4220 CALL HCHAR(RH+1,RV,119)
4230 VV(RH)=VH(RV)
4240 SW=1
4250 GOTO 2310
4260 CALL GCHAR(RH,RV+1,VH(RV+1))
4270 CALL HCHAR(RH-1,RV,VV(RH+1))
4280 CALL HCHAR(RH,RV+1,116)
4290 VH(RV)=VV(RH)
4300 SW=1000
4310 GOTO 2310
4320 LI=RH
4330 IF SA=1 THEN 4930
4340 IF LI=RH-NB THEN 4440
4350 IF LI<BH THEN 4430
4360 CALL SOUND(-250,110,15,131,15,196,1
7)
4370 CALL GCHAR(LI-2,RV,VV(LI-2))
4380 CALL HCHAR(LI-2,RV,117)
4390 CALL HCHAR(LI-1,RV,113)
4400 CALL HCHAR(LI,RV,K9)
4410 LI=LI-1
4420 GOTO 4340
4430 GOSUB 3010
4440 RH=LI
4450 CALL SOUND(-1,110,30)
4460 GOTO 2310
4470 CO=RV
4480 IF SA=1 THEN 5090
4490 IF CO=RV-NB THEN 4590
4500 IF CO<BB THEN 4580
4510 CALL GCHAR(RH,CO-2,VH(CO-2))
4520 CALL SOUND(-250,110,15,131,15,196,1
7)
4530 CALL HCHAR(RH,CO-2,118)
4540 CALL HCHAR(RH,CO-1,113)
4550 CALL HCHAR(RH,CO,K9)
4560 CO=CO-1
4570 GOTO 4490
4580 GOSUB 3010
4590 RV=CO
4600 CALL SOUND(-1,110,30)
4610 GOTO 2310
4620 LI=RH
4630 IF SA=1 THEN 5250
4640 IF LI=RH+NB THEN 4740
4650 IF LI>BB THEN 4730
4660 CALL GCHAR(LI+2,RV,VV(LI+2))
4670 CALL SOUND(-250,110,15,131,15,196,1
7)
4680 CALL HCHAR(LI+2,RV,119)
4690 CALL HCHAR(LI+1,RV,113)
4700 CALL HCHAR(LI,RV,K9)
4710 LI=LI+1
4720 GOTO 4640
4730 GOSUB 3010
4740 RH=LI
4750 CALL SOUND(-1,110,30)
4760 GOTO 2310
4770 CALL HCHAR(RH,RV,VH(RV))
4780 CO=RV
4790 IF CO=NB+RV THEN 4890
4800 IF CO>BD THEN 4880
4810 CALL SOUND(-4250,-5,15)
4820 CALL GCHAR(RH,CO+2,VH(CO+2))
4830 CALL HCHAR(RH,CO+2,116)
4840 CALL HCHAR(RH,CO+1,113)
    
```

```

4850 CALL HCHAR(RH,CO,VH(CO))
4860 CO=CO+1
4870 GOTO 4790
4880 GOSUB 3010
4890 RV=CO
4900 CALL SOUND(-1,110,30)
4910 SA=0
4920 GOTO 2310
4930 CALL HCHAR(RH,RV,VV(RH))
4940 LI=RH
4950 IF LI=RH-NB THEN 5050
4960 IF LI<BH THEN 5040
4970 CALL SOUND(-4250,-5,15)
4980 CALL GCHAR(LI-2,RV,VV(LI-2))
4990 CALL HCHAR(LI-2,RV,117)
5000 CALL HCHAR(LI-1,RV,113)
5010 CALL HCHAR(LI,RV,VV(LI))
5020 LI=LI-1
5030 GOTO 4950
5040 GOSUB 3010
5050 RH=LI
5060 CALL SOUND(-1,110,30)
5070 SA=0
5080 GOTO 2310
5090 CALL HCHAR(RH,RV,VH(RV))
5100 CO=RV
5110 IF CO=RV-NB THEN 5210
5120 IF CO<BB THEN 5200
5130 CALL SOUND(-4250,-5,15)
5140 CALL GCHAR(RH,CO-2,VH(CO-2))
5150 CALL HCHAR(RH,CO-2,118)
5160 CALL HCHAR(RH,CO-1,113)
5170 CALL HCHAR(RH,CO,VH(CO))
5180 CO=CO-1
5190 GOTO 5110
5200 GOSUB 3010
5210 RV=CO
5220 CALL SOUND(-1,110,30)
5230 SA=0
5240 GOTO 2310
5250 LI=RH
5260 CALL HCHAR(RH,RV,VV(RH))
5270 IF LI=RH+NB THEN 5370
5280 IF LI>BB THEN 5360
5290 CALL SOUND(-4250,-5,15)
5300 CALL GCHAR(LI+2,RV,VV(LI+2))
5310 CALL HCHAR(LI+2,RV,119)
5320 CALL HCHAR(LI+1,RV,113)
5330 CALL HCHAR(LI,RV,VV(LI))
5340 LI=LI+1
5350 GOTO 5270
5360 GOSUB 3010
5370 RH=LI
5380 CALL SOUND(-1,110,30)
5390 SA=0
5400 GOTO 2310
5410 FOR W=FM TO DM STEP -1
5420 CALL HCHAR(H,W,32)
5430 NEXT W
5440 RETURN
5450 FOR W=1 TO LEN(M$)
5460 CALL HCHAR(H,W+V,ASC(SEG$(M$,W,1)))
5470 NEXT W
5480 RETURN
5490 CALL SOUND(100,780,5)
5500 RETURN
5510 DATA 68,83,49,50,68,65,49,53,68,65,
48,49,68,65,51,48
5520 DATA 68,65,48,49,68,65,49,56,68,83,
48,50,68,82,48,52,83,48,51,84,48,50,65,4
8,51,84,48,51,65,48,50
5530 DATA 64,84,48,50,65,48,51,71,65,48,
49,71,65,48,52,84,48,51,65,48,50,84,48,5
0,65,48,50,68,65,48,49
5540 DATA 64,68,65,48,56,71,65,48,49,71,
65,48,50,84,48,51,65,48,50,84,48,50,65,4
8,52,68,65,48,49,68
5550 DATA 64,65,48,53,84,48,51,65,48,50,
84,48,50,65,48,49,71,65,49,48,82,48,57,7
1,84,48,52,65,48,49
5560 DATA 64,84,48,50,65,48,55,84,48,52,
65,48,49,68,83,48,49,68,83,48,50,65,49,4
8,82,48,57,84,48,50
5570 DATA 88,65,48,53,84,48,52,65,48,49,
71,83,48,49,71,83,48,50,65,48,49,84,48,5
0,65,48,51,84,48,52
5580 DATA 65,48,49,68,83,48,49,68,83,48,
50,84,48,52,65,48,49,84,48,50,65,48,49,8
4,48,52,65,48,49
5590 DATA 71,83,48,49,71,83,48,50,70
    
```

# T199 / BASIC SIMPLE



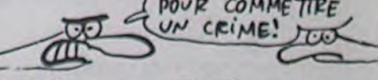
# LA LIMACE

## ORIC/ATMOS

suite de la page 8

```

DE,7,4,F0,C,20,80,74,E8,E8,E8,E8,E
0,14,D0,EB
11610 DATA#60,BD,5,4,85,0,BD,6,4,8
5,1,A9,A,85,2,A0,3,A9,40,91,0,88
11620 DATA#10,FB,18,A5,0,69,28,85,
0,90,2,E6,1,C6,2,D0,E8,A9,0,90,5,4
,90,6,4
11630 DATA#0,C7,Z
11640 REM ----- DETIR-----
11650 DATA#7440,A2,0,38,BD,5,4,E9
,2,85,0,BD,6,4,E9,0,85,1,A9,A,85,2
,A0,1,B1,0
11660 DATA#9,2A,D0,5,A9,1,9D,8,4,
88,10,F2,18,A5,0,69,28,85,0,90,2,E
6,1,C6,2
11670 DATA#0,E1,E8,E8,E8,E8,E0,14
,D0,C6,60,Z
11680 REM ----- AFFMET-----
11690 DATA#7480,18,BD,5,4,69,2,85
,0,BD,6,4,69,0,85,1,A9,A,85,2,A0,0
    
```



```

,A9,40,91,0
11700 DATA#18,A5,0,69,28,85,0,90,2
,E6,1,C6,2,D0,ED,38,BD,5,4,E9,1,9D
,5,4,85,0
11710 DATA#0,6,4,E9,0,9D,6,4,85,1
,A9,20,85,2,A9,70,85,3,A9,1,85,4,8
6,5,20,0,73
11720 DATA#6,5,60,Z
11730 REM ----- BOUM -----
11740 DATA#74E0,A2,0,BD,8,4,F0,2D
,C9,2,F0,32,FE,0,4,AD,20,4,8D,22,4
,BD,5,4,85
11750 DATA#0,BD,6,4,85,1,A9,40,85,
2,A9,70,85,3,A9,7,85,4,86,5,20,0,7
3,20,0,76
11760 DATA#6,5,E8,E8,E8,E8,E0,14,
D0,C6,60,38,BD,5,4,E9,1,85,0,BD,6,
4,E9,0,85,1
11770 DATA#9,A,85,2,A0,4,A9,40,91
,0,88,10,FB,18,A5,0,69,28,85,0,90,
2,E6,1,C6,2
11780 DATA#0,E8,A9,0,9D,5,4,9D,6,
4,9D,0,4,F0,BF,Z
11790 REM ----- CREE -----
11800 DATA#7555,A2,0,BD,6,4,D0,48
,AC,76,2,B9,0,D0,C9,AF,B0,3E,85,0,
85,2,A9,0
11810 DATA#85,1,85,3,A0,5,6,0,26,1
,88,D0,F9,A0,3,6,2,26,3,88,D0,F9,1
    
```

```

,8,85,0
11820 DATA#65,2,85,0,A5,1,65,3,85,
1,18,A5,0,69,25,9D,5,4,A5,1,69,A0,
9D,6,4
11830 DATA#9,25,9D,7,4,60,E8,E8,E
8,E8,E0,14,D0,AB,60,Z
11840 REM ----- DBOUM -----
11850 DATA#75B0,18,AD,0,4,69,3,85
,0,AD,1,4,69,0,85,1,A0,0,A2,A,B1,0
,C9,41,90,5
11860 DATA#9,1,8D,1F,4,18,A5,0,69
,28,85,0,90,2,E6,1,C9,D0,E7,60,Z
11870 REM ----- EXPLD -----
11880 DATA#75E0,AE,22,4,CA,30,11,
8E,22,4,8E,E3,2,8E,E5,2,A2,5,8E,E1
,2,6C,FE,4
11890 DATA#60,Z
11900 REM ----- SC+100 -----
11910 DATA#7600,F8,18,AD,27,4,6D,
25,4,8D,27,4,AD,26,4,69,0,8D,26,4,
D8
11920 DATA#4C,20,76,Z
11930 REM ----- AFFSC -----
11940 DATA#7620,F8,A2,0,A0,0,BD,2
6,4,29,F0,4A,4A,4A,4A,18,69,30,99,
74,BF
11950 DATA#0,26,4,29,F,18,69,30,9
9,75,BF,C8,C8,E8,E0,3,D0,DF,D8,60,
Z
    
```

```

11960 REM ----- AVTIR -----
11970 DATA#7650,A2,2,AD,1B,4,F0,2
4,85,1,AD,1A,4,85,0,AC,1C,4,A9,40,
91,0,88
11980 DATA#0,4,90,12,A9,73,91,0,8
C,1C,4,86,2,20,80,75,A6,2,CA,D0,D7
,60,A9,0
11990 DATA#0,1A,4,8D,1B,4,8D,1C,4
,60,Z
12000 REM ----- CTIR -----
12010 DATA#7690,AD,1B,4,D0,35,AE,
76,2,BD,0,D0,29,3,A,A,AA,BD,6,4,F0
,25,BC,7,4
12020 DATA#0,8,91,1E,88,88,8C,1C,
4,38,A9,C8,FD,7,4,85,0,18,BD,5,4,6
5,0,8D,1A,4
12030 DATA#0,6,4,69,0,8D,1B,4,60,
Z
12040 DATA#0
13000BUBEDUJ*** **
***
13010 DATA#4,5,1,4,3,1,4,5,1,3,12,
1,3,8,1,3,12,1,3,5,2,5,4,5,1,4,3,1
,4,5,1
13020 DATA#3,12,1,3,8,1,3,12,1,3,5
,2,5,4,5,1,4,7,1,4,8,1,4,7,1,4,8,1
,4,5,1
13030 DATA#4,7,1,4,5,1,4,7,1,4,3,1
,4,5,1,4,3,1,4,5,1,4,1,1,4,5,2,5
    
```

# LA GUEGUERRE DES ZETOILES

# EXELVISION-EXL 100



Vaillant rebelle, faites qu'une bouchée des vaisseaux de l'empire à bord de votre chasseur dernier cri.  
Eric BRUGEROLLES

```

1 !.....
2 !.. STAR WARS ..
3 !.. (C) F & E BRUGEROLLES-ADUT 85 ..
4 !.....
5 CALL POKE(50688,165,8,6,10):CALL POKE
(49156,138,0)
6 CALL POKE(50432,162,5,45,162,136,45,
10,162,5,45,162,200,45,10)
7 CALL EXEC(50432)
8 MS=0
9 !*****GRAPHISME*****
10 CALL CHAR(65,"00000000000010204344")
11 CALL CHAR(66,"00000000000010088444")
12 CALL CHAR(67,"7D442310080000000000")
13 CALL CHAR(68,"7C448810200000000000")
14 CALL CHAR(69,"00000003040814232222")
15 CALL CHAR(70,"000000000000000000A2")
16 CALL CHAR(71,"22020000000000000000")
17 CALL CHAR(72,"22E2140810E00000000000")
18 CALL CHAR(73,"000000030000000030445")
19 CALL CHAR(74,"0000000020102BC44444")
20 CALL CHAR(75,"4447281008070000000000")
21 CALL CHAR(76,"4480000000000000000000")
22 CALL CHAR(77,"01010101FFFF01010101")
23 CALL CHAR(78,"80808080FFFF80808080")
24 CALL CHAR(79,"FF0000000000000000FF")
25 CALL CHAR(80,"01010101010101010101")
26 CALL CHAR(81,"08040201FF000000000000")
27 CALL CHAR(82,"00000000FF402010080000")
28 CALL CHAR(83,"00000000FF000000000000")
29 CALL CHAR(84,"00000000FF0204081000")
30 CALL CHAR(85,"10204080FF000000000000")
31 CALL CHAR(86,"FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF")
32 CALL CHAR(87,"FF00000000000000000000")
33 CALL CHAR(88,"000000000000000000FF")
34 CALL CHAR(89,"FF1F070000000000000000")
35 CALL CHAR(90,"FFFFFFFF3F0701000000")
36 CALL CHAR(97,"FFFFFFFFFFFFFFFF3F0F01")
37 CALL CHAR(98,"FFFFFFFFFFFFFFFFFC0800")

```

```

38 CALL CHAR(99,"FFFFFFFFCE0000000000")
39 CALL CHAR(100,"FFFB0000000000000000")
40 CALL CHAR(101,"FFFEFFFC8F0E0C080800")
41 CALL CHAR(102,"80C0C0E0F0F0C0E0F0F0")
42 CALL CHAR(103,"00FFFFFFFFFFFFFFFF00")
43 CALL CHAR(104,"0014412A402442954A09")
44 CALL CHAR(105,"245A1224AA10340A4568")
45 CALL CHAR(106,"26492114520653240000")
46 CALL CHAR(107,"4590240A560553B24A00")
47 CALL CHAR(108,"00000000000000000000")
48 CALL CHAR(109,"0000000000000030C33CF")
49 CALL CHAR(110,"000000001FE70EFCF0C0")
50 CALL CHAR(111,"05050505050505050505")
51 CALL CHAR(112,"3FFCF0E080000000000000")
52 CALL CHAR(114,"00000000FBC7703F0F03")
53 CALL CHAR(115,"00000000000000C030CCF3")
54 CALL CHAR(116,"000000000000FFA0A0A0")
55 CALL CHAR(118,"FC3F0F07010000000000")
56 CALL CHAR(119,"A0A0A0A0A0A0A0A0A0A0")
57 CALL CHAR(120,"00000000000000010F7F")
58 CALL CHAR(121,"0000000000003FFF0000")
59 CALL CHAR(122,"0000031FFFFFFFFFFFFFFF")
60 CALL CHAR(148,"0F7FFFFFFFFFFFFFFFFF")
61 CALL CHAR(149,"F0FEFFFFFFFFFFFFFFFF")
62 CALL CHAR(150,"0000C0F8FFFFFFFFFFFF")
63 CALL CHAR(151,"0000000000E0FCFF0000")
64 CALL CHAR(152,"000000000000080F0FE")
65 CALL CHAR(153,"80808080808080808080")
66 CALL CHAR(154,"81818181818181818181")
67 CALL CHAR(155,"01010204081020408080")
68 CALL CHAR(156,"80804020100804020101")
69 CLS "RBB"
70 !*****PRESENTATION*****
71 U1$="C9AEB5D334AA1CAFA476F3AA738DE396
3AAA39B2AFB8BDE59554CA5E56865F5C1A4548"
72 U2$="4951F22E5C49C5A5C13B78191551246F
829994FF1F":U$=U1$&U2$!*SON UN**
73 Z1$="2A8DAC28B5488B826297B06890DA25C
B982571EE5288C86A8382EE934A72C6EAB45"

```

```

74 Z2$="55078874CD5116A55A7E36A73A94653
4C3D6F4522A4F2ECFD043CBAA4C23482588B0"
75 Z3$="75478FECE22C6F1830B1C8A29A11E65
6A1087646397AE72AD4864C30FB4AD7838CCE"
76 Z4$="6C2FF5A046584749621698B33F4391C
CFF0F":Z$=Z1$&Z2$&Z3$&Z4$!*SON ZERO**
77 X=2:Y=2:A=13:B=30:L=2:C=9:F=13:G=31:
TOU=0
78 X=X+2:Y=Y+1:IF X=13 DR X=14 THEN 83
79 CALL POKE(258,X+5,140)
80 CALL COLOR("06BHL"):LOCATE (X,Y):
PRINT "SSTARR":
81 LOCATE (X-2,Y-2):PRINT " "
82 GOTO 78
83 B=B-1:IF B=6 THEN 87
84 CALL POKE(258,B+5,132)
85 CALL COLOR("06BHL"):LOCATE (A,B):
PRINT "SSTARR":
86 GOTO 83
87 L=L+2:C=C+2:IF L=15 DR L=14 THEN 92
88 CALL POKE(258,L+5,140)
89 CALL COLOR("06BHL"):LOCATE (L,C):
PRINT "WAAARRSS"
90 LOCATE (L-2,C-2):PRINT " "
91 GOTO 87
92 G=G-2:IF G=17 DR G=18 THEN 96
93 CALL POKE(258,G+3,130)
94 CALL COLOR("06BHL"):LOCATE (F,G):
PRINT "WAAARRSS":
95 GOTO 92
96 CALL POKE(259,0)
97 A=5:TOU=TOU+1:IF TOU=3 THEN 117
98 CALL COLOR("06BHL"):IF A=28 THEN 102
99 A=A+1:LOCATE (11,A):PRINT CHR$(1):
LOCATE (11,A-1):CALL COLOR("06BHL")

```

suite page 31

## HECTOR

suite de la page 7

```

2110 outputD$,114,112,1:outputD$,114,124,1:outputD$,
106,112,0:outputD$,98,100,0:outputD$,26,136,1:outpu
tD$,34,136,1:outputD$,42,136,1:outputD$,42,136,1:out
putD$,42,136,1:outputD$,50,136,1:outputD$,58,136,3
2120 outputD$,58,148,1:outputD$,66,148,1:outputD$,5
8,160,1:outputD$,50,160,1:outputD$,42,160,1:outputD$,
42,172,1:outputD$,26,160,1:outputD$,26,172,1:output
D$,26,184,1:outputD$,90,136,1:outputD$,90,124,3:outp
utD$,90,148,1
2130 outputD$,26,40,1:outputD$,74,160,1:outputD$,42
,28,1:outputD$,42,40,1:outputD$,34,52,0:outputD$,106
,40,1:outputD$,106,28,1:outputD$,98,52,0:for A=98to50
step-8:outputD$,A,28,1:next:outputD$,A+8,52,0:output
D$,90,52,0
2140 for A=98 to 180step8:outputchr$(194),A,136,1:
next:outputD$,98,148,1:outputD$,114,148,1:return
2150 X1=X:Y1=Y+12
2160 plotX1,Y1,8,12,0:plotX1,Y1+12,8,12,0:Y1=Y1+12
:outputchr$(194),X1,Y1,1:outputchr$(193),X1,Y1+12,3
2170 if point(X1+4,Y1+17)<>0thenpause.1:plotX1,Y1+12
,8,12,0:tone500,20:output"200",X1,Y1+10,3:pause.2:ou
tput"200",X1,Y1+10,0:plotX1,Y1,8,12,0:outputchr$(194
),X1,Y1+12,1:plot85,224,30,13,2:SC=SC+200:return
2180 goto2160
2190 X1=X+8:Y1=Y
2200 plotX1,Y1,8,12,0:plotX1+8,Y1,8,12,0:X1=X1+8:0
utputchr$(194),X1,Y1,1:outputchr$(193),X1+8,Y1,3
2210 if point(X1+20,Y1-6)<>0 then tone300,20:output
"200",X1,Y1-2,3:pause.1:plotX1,Y1,8,12,0:plotX1,Y1,1
6,12,0:outputchr$(194),X1+8,Y1,1:plot80,224,30,13,2:
SC=SC+200:return
2220 goto2200
2230 X1=X:Y1=Y-12
2240 plotX1,Y1,8,12,0:plotX1,Y1-12,8,12,0:Y1=Y1-12
:outputchr$(194),X1,Y1,1:outputchr$(193),X1,Y1-12,3
2250 if point(X1+4,Y1-28)<>0thentone500,10:plotX1,
Y1-12,8,12,0:output"200",X1,Y1-14,3:pause.2:output"2
00",X1,Y1-14,0:plotX1,Y1,8,12,0:outputchr$(194),X1,Y
1-12,1:plot90,224,30,13,2:SC=SC+200:return
2260 goto2240
2270 if point(X1+12,Y1)=1 then outputchr$(194),X1+
8,Y1,1:gotok
2280 X1=X-8:Y1=Y
2290 plotX1,Y1,8,12,0:plotX1-8,Y1,8,12,0:X1=X1-8:0
utputchr$(193),X1-8,Y1,3:outputchr$(194),X1,Y1,1
2300 if point(X1-12,Y1-6)<>0thenplotX1-8,Y1,8,12,0
:output"200",X1-8,Y1-2,3:pause.2:output"200",X1-8,Y1
-2,0:tone500,20:plot90,224,30,13,2:SC=SC+200:plotX1,
Y1,8,12,0:outputchr$(194),X1-8,Y1,1:return
2310 goto2290
2320 sound0,24844:pause1:sound7,4096:wipe:print"ER
REUR No "EC" EN "EL:editEL
2330 *****
2340 *****
2350 *#E GENERIQUE PRESENTAION E#
2360 *****
2370 *****
2375 A$="LABYRINTHE - MAKER":B$="(C) GUILLETTE S
.1985":bright0
2380 for O=1 to 100:plotrnd(10,230),rnd(10,230),rn
d(1,3),rnd(1,3),rnd(1,4):next
2385 A$="FANGOD LE PINGUIN":B$="(C) GUILLETTE S
.":bright0
2390 X=8:Y=140:speed100
2400 for A=1 to len(A$):N$=mid$(A$,A,1):outputN$,X,
Y,3:outputN$,X+1,Y,3:outputN$,X-1,Y,3:outputN$,X,Y+1
,3:outputN$,X,Y-1,3:outputN$,X,Y,2:tone200,5:X=X+13:
next
2410 X=10:Y=30

```

```

2420 for A=1 to len(B$):N$=mid$(B$,A,1):outputN$,X
,Y,3:outputN$,X+1,Y,3:outputN$,X-1,Y,3:outputN$,X,Y,
2:tone200,5:X=X+13:next:pause2:speed0
2430 X=10:Y=142:sound3,62
2440 plotX-8,Y+4,8,20,0:outputchr$(193),X,Y,2:paus
e.1
2450 if X>220 then plotX,Y,8,12,0:goto2470
2460 X=X+8:goto2440
2470 X=10:Y=34:sound0,24844
2480 plotX-8,Y,8,12,0:outputchr$(192),X,Y,3:pause.
1
2490 if X>220 then plotX,Y,8,12,0:goto2510
2500 X=X+8:goto2480
2510 sound7,4096
2520 X=10:Y=120
2530 pause.1:outputchr$(193),X,Y,3:plotX-8,Y,8,12,
0
2540 if X>80 then goto2560
2550 X=X+8:goto2530
2560 output".....200 POINTS",X+9,Y-5,2
2570 restore2620
2580 readN,T
2590 if N=0 then goto2630
2600 tone N,T
2610 goto2580
2620 data168,100,148,100,131,100,168,100,148,100,1
31,100,110,100,110,100,124,100,124,100,148,100,131,1
00,168,100,0,0
2630 pause2:poke24558,102:sound1,512:pause.1:sound
1,513:gobus2640
2640 cursorX+9,Y-5:print".....500 POINTS":cursorX
+9,115:print".....200 POINTS":goto2650
2650 pause.8:sound1,512:pause.1:sound1,513:poke245
58,30:cursorX+9,Y-5:print".....500 POINTS":cursorX+
9,115:print".....200 POINTS":pause.2
2660 pause.2:sound1,512:pause.1:sound1,513:poke245
58,7:cursorX+9,Y-5:print".....500 POINTS":cursorX+9
,115:print".....200 POINTS"
2670 pause.7
2680 wipe
2700 output"LES FANTOMES RODEN DANS",50,190,2
2710 output"LE LABYRINTHE",80,170,2
2720 output"A VOUS D'ALIGNER LES 3 DIAMANTS",30,15
0,1
2730 output"SANS ETRE DEVORE ",60,130,3
2740 pause6:wipe:output"POUR ELIMINER UN FANTOME",6
0,180,3:output"POUSSEZ LES CUBES A L'AIDE DE 'FIRE'
",15,160,2:output"EN POUSSANT LE MANCHE ",70,140,1:ou
tput"DU COTE OU VOUS VOULEZ L'EJECTER",18,100,3
2741 output"MAIS MEFIEZ VOUS DES ",50,80,2:output"
ECTOPLASMES EN TOUT GENRES",30,60,1:output"DUI RODEN
T!!!",70,40,3
2742 output"---->"&chr$(194),100,120,2
2750 pause10:sound3,10:pause1:sound7,4096:wipe:out
put"PRESSEZ UNE TOUCHE POUR COMMENCER",30,110,2:A$=i
nstr$(1)
2760 pen2:goto210
2770 restore2840:speed0
2780 A$="GA":B$="ME":C$="OV":D$="ER"
2781 for A=10to89step4:outputA$,A,119,3:pause.05:pl
otA,119,12,10,0:next:outputA$,A,119,3:for A=203to129s
tep-4:outputB$,104,A,3:pause.05:plot104,A,12,10,0:ne
xt:outputB$,103,A,3
2782 for A=220 to 124step-4:outputC$,A,119,3:pause
.05:plotA,119,12,10,0:next:outputC$,A,119,3:for A=10t
o117step4:outputD$,134,A,3:pause.05:plot134,A,12,10,
0:next:outputD$,133,119,3
2790 flash1,10
2800 readN,T
2810 if N=0 then goto2850
2820 tone N,T
2830 goto2800
2840 data168,100,168,100,131,100,131,100,124,100,1
24,100,110,100,110,100,148,100,148,100,168,100,168,1
00,168,100,0,0
2850 pause.9
2860 wipe:color1,2,3,4
2870 output"RECORD PAR",50,110,3:outputHI
,90,110,1:outputNM$,175,110,2
2871 output"VOTRE SCORE:",60,70,1:outputSC,130,70,
3:pause1

```

```

2880 if SC>=HI then HI=SC:cursor60,60:input"ENTREZ
VOTRE NOM:":NM$
2890 pause1:cls:output"NOUVEAU JEU?(O/N)",70,110,3
:flash10:tone600,70:tone400,70
2900 T$=inkey$(20)
2910 if T$="O"or T$="o"thencolor0,1,2,3:pause.05:co
lor7,1,2,3:pause.05:color1,2,3,4:goto240
2920 if T$="N"or T$="n"then goto60000
2930 goto2900
2940 *****
2950 ** TABLEAU **
2960 *****
2970 for A=Y1 to Y1-24:outputchr$(194),X1,A,C:C=C+
1:next
2980 restore3030
2990 readN,T
3000 if N=0 then goto3040
3010 toneN,T
3020 goto2990
3030 data168,200,168,200,117,200,117,200,110,200,1
10,200,168,200,168,200,117,200,117,200,110,200,110,2
00,168,300,168,300,168,300,0,0
3040 for A=0 to 100:SC=SC+10:plot90,223,30,10,2:ou
tputSC,90,223,3:tone900-(A*5),2:pause.07:next
3050 plot15,208,210,190,0:gobus2010:X1=220:Y1=100:g
oto320
3060 wipe:for A=0to50:X=rnd(10,230):Y=rnd(10,230):p
lotX,Y,3:next
3070 HE$="HECTOR 2HR+":X=130:Y=220:color0,1,2,3
3080 for A=1to10len(HE$)
3090 N$=mid$(HE$,A,1):outputN$,X,Y,1:outputN$,X+1,
Y,1:outputN$,X-1,Y,1:outputN$,X,Y+1,1:outputN$,X,Y-1
,1:outputN$,X,Y,2:X=X+9:next
3100 H=240:V=230:X1=H/2:X2=X1^2:Y1=V/2:Y2=V/4
3102 for X=0toX1
3103 X4=X^2:L=-Y1
3104 A=sqr(X2-X4)
3105 for I=-A to AstepV/10
3106 R=sqr(X4+I^2)/X1
3107 F=(1-R)*cos(12*R)
3108 Y=I/5+F*Y2
3109 if Y<Lthengoto3113
3110 L=Y:Y=Y1-Y
3111 plotX1-X,230-Y,3:plotX1+X,230-Y,3
3113 nextI,X
3160 LA$="L A B Y - M A K E R":outputLA$,60,80,1:0
utputLA$,62,80,1:outputLA$,61,81,1:outputLA$,61,79,1
:outputLA$,61,80,0
3180 A$="(C) GUILLETTE S. 1985":outputA$,90,20,1
3190 *****
3200 *#POKES DE LA PRESENTATION#
3210 *****
3220 poke17135,0:poke17136,192:poke17137,192:poke1
7138,57:poke17139,0:poke17140,192:poke17141,255:poke
23220,246:poke23223,250:poke23233,248
3230 poke&FF38,1:save"MOVIE LABY":return
3240 plotXM,YM,8,10,0:YM=YM+12:outputchr$(195),XM,
YM,3:H=6700:plotAZ,BZ,8,10,0:outputchr$(195),AZ,BZ,3
:goto3280
3250 plotXM,YM,8,10,0:YM=YM-12:outputchr$(196),XM,
YM,3:H=6705:plotAZ,BZ,8,10,0:outputchr$(196),AZ,BZ,3
:goto3280
3260 plotXM,YM,8,10,0:XM=XM-8:outputchr$(195),XM,Y
M,3:H=6710:plotAZ,BZ,8,10,0:outputchr$(195),AZ,BZ,3:
goto3280
3270 plotXM,YM,8,10,0:XM=XM+8:outputchr$(196),XM,Y
M,3:H=6715:plotAZ,BZ,8,10,0:outputchr$(196),AZ,BZ,3:
goto3280
3280 tone600,8:tone600,8:tone600,8:tone600,8:M1=M1
+1:return
60000 flash0,2:color0,1,2,3
60001 wipe
60002 output"VOULEZ VOUS SAUVER CE PROGRAMME(O/N)"
,10,120,3:CH$=instr$(1):wipe
60003 if CH$="O"or CH$="o"then goto3060:end
60004 if CH$="N"or CH$="n"then wipe:print" AU
REVOLIR..."&pause2:wipe:end
60005 printchr$(7):output"REPONDEZ PAR O OU N!!!",
60,120,2:flash2,10:goto60001

```





# DESTRUCTION

Destructeurs habiles et raffinés, voici trois missions à votre mesure.

Frédéric FARGEOT

Mode d'emploi :  
Tapez et sauvegardez à la suite ces 3 programmes (tournez sur version de base). Le premier contient la présentation, le second les règles et la démonstration et le troisième, le jeu qui comporte 3 tableaux. Après lancement du premier programme, l'écran s'éteint. Attendez le beep (environ 16 secondes) et appuyez sur une touche. Il est préférable de stopper votre K7 pendant le déroulement du jeu (excitation du relais de télécommande).

## LISTING 1

```
10 CLEAR50,6999:FORX=7000TO7011:RE
ADAB:POKEVAL(1000*H+A):NEXT
20 DATA JE,2B,CD,2B,E4,C9,3E,2C,CD,
28,E4,C9
30 EXEC7000:DEFINT A-Z
9997 *****
9998 *PRESENTATION*
9999 *****
10000 FORX=128TO139:READA:FONT(X
)=A:NEXT
10010 DATA*252,252,252,252,252,252
,248,248
10020 DATA*252,252,236,208,188,124
,124,252
10030 DATA*252,252,60,92,236,236,
180,236
10040 DATA*248,248,248,152,104,112
,120,120
10050 DATA*120,244,116,248,124,252
,124,252
10060 DATA*236,108,172,204,124,124
,124,124
10070 DATA*120,112,104,152,248,248
,248,248
10080 DATA*124,252,124,248,116,236
,92,216
10090 DATA*124,124,124,252,252,252
,252,60
10100 DATA*248,248,248,248,252,252
,252,252
10110 DATA*84,212,82,224,124,128,
252,252
10120 DATA*220,220,220,220,220,60,
252,252
10130 CLS:PRINTCHR$(128);CHR$(129)
;CHR$(130);CHR$(131);CHR$(132);CHR
$(133)
10140 PRINTCHR$(134);CHR$(135);CHR
$(136);CHR$(137);CHR$(138);CHR$(13
9)
10150 FORX=0TO18:FORY=0TO31:IFPOIN
T(X,Y) THEN PSET(119-X,Y) ELSE PSET
(119-X,Y)
10160 NEXT:PRINT CHR$(128);CHR$(129)
;CHR$(130);CHR$(131);CHR$(132);CHR
$(133)
10170 PRINTCHR$(134);CHR$(135);CHR
$(136);CHR$(137);CHR$(138);CHR$(13
9)
10180 FORX=0TO18:FORY=0TO31:IFPOIN
T(X,Y) THEN PSET(119-X,Y) ELSE PSET
(119-X,Y)
10190 NEXT:PRINT CHR$(128);CHR$(129)
;CHR$(130);CHR$(131);CHR$(132);CHR
$(133)
10200 PRINTCHR$(134);CHR$(135);CHR
$(136);CHR$(137);CHR$(138);CHR$(13
9)
10210 FORX=0TO18:FORY=0TO31:IFPOIN
T(X,Y) THEN PSET(119-X,Y) ELSE PSET
(119-X,Y)
10220 NEXT:PRINT CHR$(128);CHR$(129)
;CHR$(130);CHR$(131);CHR$(132);CHR
$(133)
10230 PRINTCHR$(134);CHR$(135);CHR
$(136);CHR$(137);CHR$(138);CHR$(13
9)
10240 FORX=0TO18:FORY=0TO31:IFPOIN
T(X,Y) THEN PSET(119-X,Y) ELSE PSET
(119-X,Y)
10250 NEXT:PRINT CHR$(128);CHR$(129)
;CHR$(130);CHR$(131);CHR$(132);CHR
$(133)
10260 PRINTCHR$(134);CHR$(135);CHR
$(136);CHR$(137);CHR$(138);CHR$(13
9)
```

```
10270 DATA28,196,4,4,196,196,4,0
10280 DATA236,140,140,140,140,140,
140,0
10290 DATA224,24,24,224,48,24,24,0
10300 DATA196,196,196,196,196,196,
56,0
10310 DATA140,176,176,176,176,176,
12,0
10320 DATA140,96,0,0,96,128,0
10330 DATA244,192,192,192,192,192,
196,0
10340 DATA224,204,204,204,204,204,
224,0
10350 DATA224,24,24,24,24,24,224,0
10360 DATA196,196,228,212,204,196,
196,0
10370 DATA128,128,128,128,128,128,
128,0
10380 I=2:OUT244,255:F0RNX=128TO141
:I=I+1:LOCATEI,1:PRINTCHR$(X)
10390 FORX=1+I*6+3TOI*6+5:PRESET(XI
,16):PRESET(XI,6):OUT242,XI:NEXT:N
EXT
10395 OUT242,0
10400 FORX=8TO14:PRESET(102,X):NEX
T:OUT244,255
10410 FORX=1TO255:OUT242,X:NEXT:FO
RY=1TO5:F0RNX=1TO255STEP10:OUT242,X
:NEXT
10430 NEXT:F0RNX=20TO255:OUT242,X:N
EXT
10440 FORX=1TO255STEP2:FORY=10TO25
5STEPX:OUT242,Y:OUT242,255-Y:NEXT:
NEXT
10450 OUT244,0:LOCATE4,3:PRINT"CH
ARGEMENT":LOCATE4,3:CLR50,8177
:CLOAD
14000 OUT244,255:F0RI=1TO13:LOCATE
3+I,Y:PRINTMID$(A$,I,1):OUT242,I*
10
14010 NEXT:IFX=1THENF0RI=0TO1000:N
EXT
14020 OUT244,0:RETURN
15000 POKE43,4:LOCATE0,0
```

## LISTING 2

```
0 CLEAR300:DEFSTRA-B:GOSUB30000:CL
S:POKE115,195:GOTO30
1 LOCATE2,Z:PRINTSTRING$(16,32);:L
OCATE 10-(LEN(A)/2),Z:PRINTA;
2 F0RI=0TO1000:NEXT:LOCATE2,Z:PRIN
TSTRING$(16,32)::RETURN
10 FORX=1TOLEN(B)
15 LOCATE2,Z:PRINTMID$(B,X,16):IF
X=1THENF0RI=0TO500:NEXT
20 NEXT:RETURN
30 FORC=0TO119:X=INT(RND(1)*5)-2:Y
=INT(RND(1)*5)-2:D=D+X:F=F+Y
50 LOCATE5,1:PRINT"TABLEAU 01":LOC
ATE5,2:PRINT"TABLEAU 01":F0RI=0TO1
000:NEXT
60 CLS:PRINT"--(
)--"
100 CLEAR300:DEFSTRA-B:GOSUB30000
110 A="LE DECOR":GOSUB1:GOSUB10000
120 A="VOTRE VAISSEAU":GOSUB1
130 FORX=1TO7:PSET(1,15):PSET(2,15
):F0RI=0TO50:NEXT:PRESET(1,15):PRE
SET(2,15)
140 F0RI=0TO50:NEXT:BEPS,1:NEXT
150 A="LES CIBLES":GOSUB1:F0RX=0TO
7:F0RI=0TO8:PSET(C(I),31):NEXT
155 F0RI=0TO50:NEXT
160 BEPS,1:F0RI=0TO8:PRESET(C(I),
```

```
31):NEXT:NEXT
170 B="Dans ce tableau, votre vais
seau avance constamment.":GOSUB10
180 B="Vous pouvez modifier votre
altitude grace aux touches du curs
eur ("
190 B=B+HAB+" "+BAB+" ").":GOSUB10
200 B="Vous pouvez tirer des bombe
s en appuyant sur l'ESPACE.":GOSUB
10
210 B="Si vous tirez une bombe alo
rs que la precedente n'a pas explo
se, "
220 B=B+"la nouvelle bombe remplac
era l'ancienne.":GOSUB10
230 B="Vous devez bien entendu evi
ter les meteorites.":GOSUB10
240 B="Les 9 cibles descendues, vo
us passez au tableau suivant.":GOS
UB10
241 CLS:LOCATE5,1:PRINT"TABLEAU 02
":LOCATE5,2:PRINT"TABLEAU 02";
250 CLS:PRINT"--(
)--"
":A="LE DECOR":GOSUB1:GOSUB10000
260 A="VOTRE VAISSEAU":GOSUB1:F0RX
=0TO7:PRESET(0,20):F0RI=0TO50:NEXT
270 PSET(0,20):F0RI=0TO50:NEXT:BE
P5,1:NEXT
280 B="Ce tableau est divise en 2
parties.":GOSUB10
290 B="La lere se situe du debut j
usqu'au milieu du couloir, a la se
paration.
300 GOSUB10:B="Dans cette partie,
vous devez eviter un meteorite qui a
rrive sur "
310 B=B+"vous tout en percutant le
s parois du tunnel.":GOSUB10
320 B="REGARDEZ SON PARCOURS A L'E
CRAN":GOSUB10
325 Y=17:D=1:X=48
330 IFX<1THEN350ELSEPRESET(X,20):
X=X+1:PSET(X,20):F0RI=0TO30:NEXT:G
OTO325
380 GOSUB10:B="La 2eme partie se s
itue dans la 2eme moitie du couloir
."
390 GOSUB10:B="Cette fois-ci, vous
pouvez soit avancer soit reculer (
"
400 B=B+DRB+" "+GAB+" ").":GOSUB10
410 B="Vous devez eviter les champ
s magnetiques qui vont cligner d
ans "
420 B=B+"quelques instants sur vot
re ecran.":GOSUB10
425 F0RI=0TO3
430 FORY=16TO23STEP2:F0RX=60TO65:P
RESET(X,Y):PRESET(X+24,Y):PRESET(X
+48,Y)
440 NEXT:NEXT
450 FORY=16TO23STEP2:F0RX=60TO65:P
```

```
SET(X,Y):PSET(X+24,Y):PSET(X+48,Y)
460 NEXT:NEXT:NEXT
470 B="La place de ces champs sera
tirée au hasard parmi les 3 que v
ous pouvez
475 B=B+" voir.":GOSUB10
480 B="Ils apparaîtront de plus en
plus frequemment au fur et a mesu
re "
490 B=B+"des stages.":GOSUB10:B="U
ne fois au bout du couloir, vous p
assez au "
500 B=B+"tableau suivant.":GOSUB1
0:A="REGARDEZ L'ECRAN":GOSUB1
510 FORY=16TO23STEP2:F0RX=60TO65:P
RESET(X,Y):PRESET(X+24,Y):PRESET(X
+48,Y)
520 NEXT:NEXT
530 X=55
540 IFX=119THEN541ELSEPRESET(X,20)
:X=X+1:PSET(X,20):F0RI=0TO30:NEXT:
GOTO540
541 CLS:B="Exceptionnellement pour
le tableau 3, la fenetre de lectu
re va se "
542 B=B+"trouver en bas pour une q
uestion de vue d'ensemble.":GOSUB
10:Z=3
550 CLS:LOCATE5,1:PRINT"TABLEAU 03
":LOCATE5,2:PRINT"TABLEAU 03";
560 F0RI=0TO1000:NEXT:CLS:POKE186,
21:LOCATE0,3:PRINT"--(
)--"
":Z=3
570 A="LE DECOR":GOSUB1:GOSUB10000
:LOCATE0,3:PRINT"--(
)--"
580 B="Votre vaisseau se trouve au
milieu du carre noir, a gauche de
l'ecran."
590 GOSUB10:B="En appuyant sur une
touche, vous démarrez.":GOSUB10
600 A=" ALLEZ-Y ":GOSUB1:P
OKE43,4
610 FORX=4TO8:FORY=13TO17:PRESET(X
,Y):NEXT:NEXT:PSET(6,15)
620 B="Maintenant le X-07 se charg
e de vous faire avancer.":GOSUB10
630 B="A vous de regler votre alti
tude pour eviter les parois et les
meteorites."
640 GOSUB10:B="Une fois arrive au
bout de l'ecran a droite, le X-07
se "
650 B=B+"chargera de vous faire fa
ire demi-tour a temps pour ne pas
vous "
660 B=B+"scratcher.":GOSUB10:B="Vo
us vous dirigez grace aux touches
du curseur "
670 B=B+" (" "+BAB+HAB+" ").":GOSUB1
0:B="Votre but dans ce tableau est
de "
680 B=B+"descendre le point situe
au milieu de l'ecran.":GOSUB10:B=
"Le tir "
690 B=B+"s'effectue avec la touche
'ESPACE.":GOSUB10
700 B="Une fois la cible descendue
, vous recommencez au tableau 1 av
ec "
710 B=B+"cependant plus de difficu
ltes.":GOSUB10
720 CLS
730 LOCATE5,0:PRINT"MAINTENANT"
740 LOCATE6,1:PRINT"VOUS"
750 LOCATE2,2:PRINT"POUVEZ"
760 LOCATE6,3:PRINT"DEMARRER":POK
E43,4:CLS:POKE186,20:CLOAD
```

```
10000 *
10110 D=25:F=12
10120 *
10130 FORC=0TO119:X=INT(RND(1)*5)-
2:Y=INT(RND(1)*5)-2:D=D+X:F=F+Y
10140 IFD>31ORD<26THEND=D-X*2
10150 IFF<8ORF>16THEND=F-Y*2
10160 LINE(C,8)-(C,F):LINE(C,31)-(
C,D):NEXT
10170 F0RI=1TO9:C(I-1)=INT(RND(1)*
I+1)
10180 FORC=C(I-1)-1TOC(I-1)+1:FORD
=29TO31:PRESET(C,D):NEXT:NEXT:PSET
(C(I-1),31)
10190 NEXT:F0RC=0TO50:X=INT(RND(1)
*119):Y=INT(RND(1)*20+8):PSET(X,Y)
:NEXT
10200 RETURN
11000 *
11430 FORX=0TO119:LINE(X,8)-(X,16)
:LINE(X,31)-(X,24):NEXT
11440 FORX=50TO54:LINE(X,15)-(X,19)
:LINE(X,21)-(X,25):NEXT
11450 RETURN
12000 DEFDBLA-B
12710 CLS:R=1/6:R1=2/3:Y1=10
12730 ONERRORGOTO12920
12740 FORX=0TO60:Y=Y-R:Y1=Y+A:INT(
RND(1)*2-1):Y1=Y1+A
12750 LINE(X,0)-(X,Y1):LINE(X,31)-
(X,31-Y1):NEXT
12760 FORX=60TO119:Y=Y+R:Y1=Y+A:IN
T(RND(1)*2-1):Y1=Y1+A
12770 LINE(X,0)-(X,Y1):LINE(X,31)-
(X,31-Y1):NEXT
12780 X=10:FORY=0TO15:X=X-R1:Y1=X:
A=INT(RND(1)*2-1):Y1=Y1+A
12790 LINE(0,Y)-(Y1,Y):LINE(119,Y)
-(119-Y1,Y):NEXT
12800 FORY=15TO31:X=X+R1:Y1=X:A=IN
T(RND(1)*2-1):Y1=Y1+A
12810 LINE(0,Y)-(Y1,Y):LINE(119,Y)
-(119-Y1,Y):NEXT
12820 X=60:Y1=X:FORY=5TO15:X=X-4.5
:Y1=Y1+4.5
12830 LINE(X,Y)-(X1,Y):NEXT
12840 FORY=15TO24:X=X+4.5:Y1=X1-4.
5
12850 LINE(X1,Y)-(X,Y):NEXT
12860 FORX=0TO50
12870 A=INT(RND(1)*119):B=INT(RND
(1)*31)
12880 IFPOINT(A,B) THEN12870
12890 PSET(A,B):NEXT
12900 FORX=59TO61:FORY=14TO16:PRESE
T(X,Y):NEXT:NEXT:PSET(60,15)
12910 GOTO12930
12920 RESUME NEXT
12930 FORX=4TO8:FORY=13TO17:PRESET(X
,Y):NEXT:NEXT:PRESET(6,15)
12940 DEFSTRA-B
30000 FONT$(128)="0,16,24,252,24,1
6,0,0
30010 FONT$(129)="0,32,96,252,96,3
2,0,0
30020 FONT$(130)="0,32,112,248,32,
32,32,0
30030 FONT$(131)="0,32,32,32,248,1
12,32,0
30040 DRB=CHR$(128):GAB=CHR$(129):
BAB=CHR$(131):HAB=CHR$(130):RETURN
```

### A SUIVRE...

## THOMSON TO7, TO7 70, MO 5.

suite de la page 29

```
:PRINT"PROF":LOCATE34,18:PRINT"TORP"
515 LOCATE34,13:PRINT"MISS":LOCATE2,18:P
RINT"CAP":LOCATE1,7:PRINT"SCORE":LOCATE
E2,13:PRINT"812":LOCATE2,14:PRINT"7+3":L
OCATE2,15:PRINT"654":RETURN
517 F0RJ=1TO20:F0RI=1TO48:T(I,J)=0:NEXTI
:NEXTJ
519 RESTORE
521 F0RJ=1TO26:READX,Y:T(X,Y)=2:NEXTJ
523 FOR I=1 TO (RND*15)+1
525 X=INT(RND*40)+1:Y=INT(RND*20)+1:IFT
(X,Y)<>0THEN525
527 T(X,Y)=6
529 NEXT I
531 F0RJ=1TO8
533 X=INT(RND*40)+1:Y=INT(RND*20)+1
535 IFT(X,Y)<>0THEN533
537 T(X,Y)=1
539 NEXT J
541 CA=INT(BA/3+.5)*2
543 F0RJ=1TOCA
544 CX(J)=INT(RND*40)+1:CY(J)=INT(RND*20
)+1:IFT(CX(J),CY(J))<>0 THEN 544
547 T(CX(J),CY(J))=3
549 NEXT J
551 CB=BA-CA:F0RJ=1TOCB
553 FX(J)=INT(RND*40)+1:FY(J)=INT(RND*20
)+1:IFT(FX(J),FY(J))<>0THEN553
555 T(FX(J),FY(J))=4
557 NEXT J
559 XC=INT(RND*40)+1:YC=INT(RND*20)+1:IF
T(XC,YC)<>0THEN559
561 T(XC,YC)=5
563 AIR=1000:T=20:MI=3:PU=6000:NH=100:FU
```

```
=1200:C1=3:DI=C1:P1=1
565 G$=" N-M-E-E-S-E-S-0-0-N-0":D$="TO
RP-AVANTTORP-ARR ARBRE HELIGOUVERNAILGE
NERATEURBALLASTS SONAR PERISCOPE MI
SSILES REACTEUR "
567 IFF<10ORD<8<>0THENPRINT"Impossible!"
:GOSUB69:CLS:RETURN
569 CONSOLE0,24:CLS:SCREEN2,0,0:LOCATE0,
22:PRINT"Voici la situation actuelle"
571 COLOR,4:F0RJ=1TO20:F0RI=1TO48:LOCATE
I,J
573 ON T(I,J)+1 GOTO 575,577,579,581,583
,585,587
575 COLOR4:PRINTCHR$(127):GOTO589
577 COLOR0:PRINT"R":GOTO589
579 COLOR2:PRINTCHR$(127):GOTO589
581 COLOR0:PRINT"C":GOTO589
583 COLOR0:PRINT"F":GOTO589
585 COLOR1:PRINT"S":GOTO589
587 COLOR0:PRINT"."
589 NEXTI,J
591 COLOR2,0:LOCATE 0,22,0:PRINT"O.k.
":R$=INPUT$(1)
:COLOR0,2:IF R$="0" THEN 593 ELSE 591
593 CLS:SCREEN2,0,0:CONSOLE21,24:GOSUB50
3:GOSUB29:GOSUB79:RETURN
595 CONSOLE0,0:CLS:LOCATE10,6:PRINTN$:PRIN
T:PRINT"!! restait":BA;"bateaux ennemis."
596 RE$(8)="sensationnelle"
597 RE$(1)="deplorable":RE$(2)="minable"
:RE$(3)="moyenne":RE$(4)="assez bonne":R
E$(5)="bonne":RE$(6)="remarquable":RE$(7
)="admirable":LOCATE12,12:PRINTS:PRINT:P
RINT" Ce score represente:PRINT"
une performance ":RE$(INT(S/10)/CA
+CH)+1)
599 LOCATE0,20:INPUT"Voulez-vous rejouer
(0-N)":RJ$:IF RJ$="N"THENCLS:LOCATE0,10
:PRINT" J'espere que vous avez passe un
bon moment...au revoir!":END
601 IFRJ$<>0THEN 599 ELSE RUN
603 DATA 15,8,16,8,13,9,14,9,15,9,16,9,1
7,9,18,9,13,10,14,10,15,10,16,10,12,11,1
3,11,14,11
```

```
605 DATA 13,12,14,12,14,13,15,13,15,14,1
6,14,17,14,18,14,18,13,19,12,20,11
609 RESTORE 631:F0RI=0TO41:READA$,B$,C$,
D$,E$,F$,G$,H$:DEFGH$(I)=VAL("&H"+A$),VA
L("&H"+B$),VAL("&H"+C$),VAL("&H"+D$),VAL
("&H"+E$),VAL("&H"+F$),VAL("&H"+G$),VAL
("&H"+H$):NEXTI:B0$="AIT6BL2402D0":CLS="A
175L804LAMI"
611 EN$=" endommage":I$="Compartment to
rpilles":D$(1)="avant":I$="inonde":D$(
2)="arriere":D$(3)="Arbre d'elice":ID
$(4)="Gouvernail":CC$="Changement de cap
impossible":D$(5)="Generateur":BE$="bat
teries de secours enclenchees"
613 D$(6)="Ballasts":D$(7)="Sonar":D$(8)
="Periscope":D$(9)="Trappes missiles blo
ques":D$(10)="Moteur nucleaire":PP$="p
lus de puissance...":F$(1)=GR$(0)+GR$(1)
+GR$(2)+GR$(3)+GR$(4)+GR$(5)+GR$(6)+F$(2)
)=GR$(7)+GR$(8)+GR$(9)+GR$(10)+GR$(11)
615 F$(4)=GR$(15)+C$(1)=GR$(16)+GR$(17)+
GR$(18)+GR$(19)+GR$(20)+GR$(21)+GR$(22):
C$(2)=GR$(27)+GR$(24)+GR$(25)+GR$(26)+GR
$(23):C$(3)=GR$(12)+GR$(13)+GR$(14):C$(4)
=F$(4):I$(1)=GR$(32)+GR$(31)+GR$(32)+GR$(3
3)+GR$(32)+GR$(32)+GR$(32):I$(3)=C$(3)+C$(3)
:I$(4)=C$(4)
617 B$(4)=C$(4):I$(2)=GR$(34)+GR$(35)+GR
$(35)+GR$(35)+GR$(36):B$(1)=GR$(28)+GR$(
29)+GR$(2)+GR$(3)+GR$(4)+GR$(5)+GR$(6):B
$(2)=GR$(30)+GR$(8)+GR$(9)+GR$(10)+GR$(1
1):B$(3)=C$(3):CLS:LOCATE1,15:INPUT" Vot
re nom":N$:N$=" Capitaine "+N$+" "
618 CLS:LOCATE0,15,0:PRINTN$:"":PRINT:I
NPUT"en quelle annee situez-vous votre c
ombat(entre 1900-1985)":R$:X=VAL(RIGHT$(
R$,2)):FOR I=1 TO X:H=RND:NEXT
619 BA=INT(RND*7)+14:BA=INT(BA/10+.6):LOC
ATE1,20:INPUT"Mot-cle pour auto-destruct
ion":Z$:BOXF(0,80)-(319,199),0:LOCATE8,1
2:PRINTN$:PRINT:PRINT" Vous voici au mil
ieu d'un convoi ennemi de:BA;"bateaux"
621 PRINT:PRINTB;"bateaux ravitailleurs
dans le secteur":PRINT" vous permettron
t de faire les pleins et reparations eve
```

```
ntuelles":M$=""
623 F$(3)=C$(3):B$(3)=C$(3):RESTORE629:F
ORI=1TO8:READ X6,Y6:DX(I)=X6-DY(I):Y6=NE
XTI:XP$(1)=GR$(38):XP$(2)=CHR$(27)+0*G
R$(38)+CHR$(27)+L":XP$(3)=CHR$(27)+N*+
GR$(39)+GR$(40)+CHR$(27)+L":XP$(4)=CHR
$(27)+0*GR$(39)+GR$(40)+CHR$(27)+L"
625 LOCATE0,21,0:PRINT"Acceptez-vous vot
re mission?":M$=INKEY$:IF M$="0" OR M$=
"N" THEN ELSE GOTO 625
627 IFRM$="0"THENLOCATE0,21:COLOR,,1:PRIN
TSPC(40):"Je prepare le combat":SPC(52):
:RETURN ELSE CLS:LOCATE 0,18:PRINT"Domma
ge...au revoir...":LOCATE 0,23,0:END
629 DATA 0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0
,-1,1
631 DATA 0,2,1,1,FF,3F,1F,FF,2F,20,61,79,
FF,FF,FF,FF,8,18,20,5F,FF,FF,FF,0,0,4F,
60,60,FF,FF,FF,FF
633 DATA 3,7,3F,FF,FF,FF,FF,FF,0,0,70,FF
,FF,FF,FF,0,0,0,0,FF,FF,FF,1,1,1,1,61,
FF,FF,FF,0,60,60,70,FF,FF,FF,0,0,0,0,0,
30,FF,FF,FF,0,0,0,41,47,4F,FF,FF,0,0,0,0
,0,20,FF,FF,0,0,0,10,10,FF,FF,FF
637 DATA 0,0,0,0,4F,3F,1F,8,4,2,1,FF,3
F,1F,8,10,20,41,FF,FF,FF,FF,0,0,11,A,4
,FF,3F,1F,66,18,24,40,80,FF,FF,FF,26,1C
,2A,8,8,FF,FF,FF,58,20,50,8,8,3F,7F,FF,0
,0,4,4,4,3F,FF
639 DATA 0,0,20,58,18,10,FF,FF,0,0,50,20
,50,40,FC,FF,49,36,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
0,54,30,FE,1,9,9,5,C5,3,F,FF,0,20,20,40
,46,98,E0,FE,0,40,20,10,8,4,2,0
641 MU$="A2T40L24LAL1203DOL2402LAL94SOL
24LAL1203DOL2402L47L6850T4L36LAL24LAL12
SOL24LAL36SOL12RE#REL96D0:PLAYMU$+MU$:I
F BA=0 THEN 596 ELSE GOTO 595
```





## SUMMERSGAMES II D'EPYX pour Apple, Commodore, Atari

Décidément, même la cérémonie de clôture des jeux resterait dans la mémoire de tous les participants, spectateurs et téléspectateurs comme l'événement le plus marquant de cette décennie. Mon pays, je le sentais, se gonflait d'une sorte de gloire ineffable, lors de l'annonce des résultats de son équipe. De mémoire de chroniqueur sportif ou d'athlète, jamais tant de records mondiaux n'étaient tombés sous les efforts conjugués d'autant de sportifs aussi puissants et spectaculaires. Des noms tels que Sake Agogo ou Mik Vaint brilleront longtemps aux frontons des

temples dédiés au dieu sport. Souvenez-vous... Premier jour de compétition de ces jeux d'été. L'épreuve de triple saut se déroule depuis déjà deux heures dans une ambiance de liesse généralisée. Seuls trois compétiteurs restent dans la course au titre. Le record mondial approche et vacille sous les foulées étonnantes de Sake Agogo : au deuxième essai, il a réalisé un total de 19,43 mètres. Il s'élance maintenant pour son dernier essai, l'effort gonfle ses muscles, il aborde le sautoir, un premier saut extraordinaire suivi immédiatement d'une seconde foulée aussi impressionnante, il

jaillit dans le ciel pour le dernier bond... 20,07 mètres ! Pour la première fois dans l'histoire du triple saut, un athlète vient de franchir la barre des vingt mètres, c'est indescriptible. La foule s'est levée, l'ovation qui salue le nouveau recordman doit s'entendre à des kilomètres. Septième jour des jeux d'été, épreuve de javelot. Depuis bien longtemps public n'avait vu pareille assemblée de champions. Mik Vaint s'est déjà illustré dans cette compétition par un premier jet à plus de 90 mètres. Des noms tels que O. Ptimome ou G. Hante flottent sur toutes les lèvres quant au titre de champion olympique. L'un comme l'autre paraissent pourtant faibles vis-à-vis de ce jeune Mik, 17 ans, 1,93 mètres pour 84 kilos de muscles. Après un deuxième jet médiocre, Mik se prépare pour sa dernière tentative. Sa course d'élan est par-

faite, il rassemble visiblement toute son énergie dans son bras gauche (car il est gaucher). Le javelot quitte sa main et s'envole littéralement. Apparemment, il devrait dépasser son score précédent... C'est incroyable, son jet a dépassé les 100 mètres, pour plus de précision, le javelot s'est fiché en terre à 101,23 mètres. Le record du monde vient d'être pulvérisé de plus de six mètres.

Les connaisseurs ont sans aucun doute dépensé de nombreuses heures à pulvériser tous les records de Summersgames. Cette fois, huit épreuves nouvelles les invitent à montrer leur supériorité sur la machine. L'animation a encore progressé en qualité, ainsi que l'accompagnement musical : à chaque épreuve est associée une mélodie. En plus de la cérémonie d'ouverture, vous pourrez dé-

couvrir enfin la cérémonie de clôture, superbe et surprenante.



Un logiciel d'une qualité hors du commun, destiné à tous les SEC (sportifs en chambre).

AMSTRAD	PIT
Bernard COCCHI	page 3
APPLE	Défenseur
Samuel HAMELIN	page 2
CANON	Destruction
Frédéric FARGEOT	page 26
CBM 64	Car War
Fernandez EMERICH	page 25
EXL 100	La guéguerre des étoiles
Eric BURGEROLLES	page 27
FX 702 P	Génie Othello
Bruno RAGUIBN	page 3
HECTOR	Pangoo
Stéphane GUILLETTE	page 7
MSX	Raid Over Coucou
Stéphane MECARY	page 6
ORIC	Orica
Christophe TROMPETTE	page 5
SPECTRUM	Air Force
Alain JONQUET	page 28
TI 99/4A(b.e.)	Scrofuse
Gérard DUGOLOZ	page 4
TI 99/4A(b.s.)	Mini Logo
Jean Luc RIVES	page 30
TO 7	L'Inflexible
J. Yves LE FRIEC	page 29
VIC 20	Tuck in Race
Vincent COGET	page 4
ZX 81	Fort Apocalypse
Laurent COFFIN	page 31

**POY GAMES**  
"PLUS LAID QUE MOI..."  
THIRIET



**THOMSON TO 9 PROMOTION :**  
Unité centrale + moniteur N/B (câble fourni) ..... 9.990 F TTC

Unité centrale ..... 8.950 F   
 Moniteur N/B 31 cm ..... 990 F   
 Câble pour moniteur ..... 80 F   
 Moniteur couleur 36 cm Data ..... 3.150 F   
 Souris ..... 450 F   
 Lecteur supplémentaire 3,5" 320 ko ..... 1.950 F   
 Imprimante ..... 2.950 F   
 Câble de raccord Imprimante ..... 190 F

Disponible mi-octobre

**LOT N° 1 LE DEPART**  
- MO 5 64 KO  
- Magnétophone MO 5  
- Crayon optique 2 990 F

# THOMSON... LA PUISSANCE

**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 : 30 F

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

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

<p>TO 7/70 ..... 3 450 F                  Basic Memo 7 ..... 480 F                  Magnétophone ..... 650 F</p> <p>Promotion.... 4 350 F <input type="checkbox"/></p> <p>Pour l'achat d'un TO 7/70, nous vous offrons un Logiciel Vie Pratique RAC.                  Pour l'achat d'un logo TO 7/70, nous vous offrons 2 Logiciels Education RAC.</p>	<p><b>UNITÉ CENTRALE</b></p> <p>MOS (64 K) ..... 2.350 F <input type="checkbox"/>                  TO7 (70)(70 K) ..... 3.450 F <input type="checkbox"/></p> <p><b>PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES</b></p> <p>Magnétophone MO5 ..... 650 F <input type="checkbox"/>                  Magnétophone TO7/70 ..... 550 F <input type="checkbox"/>                  Contr.-Lecteur de disquette ..... 3.250 F <input type="checkbox"/>                  Imprim. à impact ..... 2.890 F <input type="checkbox"/></p>
--	---

<p><b>MATHÉMATIQUES.</b> Le titre 225 F.</p> <p>4 progr. - 2 cassettes - 1 livret                  - Chiffres et formes ..... CP <input type="checkbox"/>                  - Tables et fractions ..... CP/CE <input type="checkbox"/>                  - Calculs ..... CE <input type="checkbox"/>                  - Rangements et repérages ..... CE <input type="checkbox"/>                  - Géométrie ..... CE/CM <input type="checkbox"/>                  - Nombres et opérations ..... CM <input type="checkbox"/>                  - Mesures et grandeurs ..... CM <input type="checkbox"/></p>	<p><b>FRANÇAIS.</b> Le titre 180 F.</p> <p>2 progr. - 2 cassettes - 1 livret                  - Aide à la lecture (1) (2) ..... CP <input type="checkbox"/>                  - Aide à la lecture (1) (2) ..... CP/CE <input type="checkbox"/>                  - Grammaire et orthographe (1) (2) (3) (4) ..... CE <input type="checkbox"/>                  - Aide à l'orthographe (1) (2) ..... CE/CM <input type="checkbox"/>                  - Grammaire et vocabulaire (1) (2) ..... CM <input type="checkbox"/>                  - Vocabulaire et orthographe (1) (2) ..... CM <input type="checkbox"/></p>
--	--

**HIT PARADE VIFI NATHAN**

K7 - Fox ..... 155 F <input type="checkbox"/>	K7 - Il l'intrus ..... 155 F <input type="checkbox"/>
K7 - Super tennis ..... 189 F <input type="checkbox"/>	K7 - Mission pas possible ..... 189 F <input type="checkbox"/>
K7 - Paris 92 ..... 155 F <input type="checkbox"/>	* Non compatible (TO7 + 16 K)
K7 - Cap Horn ..... 149 F <input type="checkbox"/>	
K7 - Imperialis ..... 189 F <input type="checkbox"/>	
K7 - Airbus ..... 495 F <input type="checkbox"/>	
K7 - Brigade du Feu ..... 149 F <input type="checkbox"/>	<b>LE HIT PARADE LORICIELS</b>
K7 - Androïdes ..... 189 F <input type="checkbox"/>	K7 - Flipper (MOS) ..... 180 F <input type="checkbox"/>
K7 - FBI ..... 195 F <input type="checkbox"/>	K7 - Space - Shuttle (MOS) ..... 260 F <input type="checkbox"/>
K7 - Arsène Lapin ..... 155 F <input type="checkbox"/>	K7 - Top Chrono (MOS) ..... 150 F <input type="checkbox"/>
K7 - Inspecteur Gadget ..... 175 F <input type="checkbox"/>	K7 - Minotaure (MOS - TO7/70) ..... 160 F <input type="checkbox"/>
K7 - Orbital Mission ..... 229 F <input type="checkbox"/>	K7 - Pulsar II (MOS - TO7/70) ..... 160 F <input type="checkbox"/>
K7 - Raid sur Tenere ..... 189 F <input type="checkbox"/>	
K7 - San Pablo ..... 149 F <input type="checkbox"/>	

**JEUX D'AVENTURE (MOS - TO7/70 - TO7 + 16 K)**

- \* 2 K7 - Mandragore ..... 249 F
- \* K7 - L'aigle d'Or ..... 180 F
- K7 - Château noir ..... 189 F
- Dragon rouge

**DEMANDER A CONSULTER NOS LOGICIELS**  
 EDICIEL, HATIER - BELIN  
 LORICIELS - VIFINATHAN,  
 ERE. INF.

**ANDROÏDES**

**LES DIEUX DU STADE**

**MANDRAGORE**

**FLIPPER**

**TOP CHRONO**