

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

SUITE DU N°101

8480-	62	8C	56	86	60	86	6A	86	(\$34)
8488-	74	86	7E	86	88	86	92	86	(\$10)
84C0-	9C	86	A6	86	86	8A	86	(\$30)	
84C8-	4C	86	CE	86	86	8A	87	(\$C9)	
84D0-	1C	87	1E	87	20	87	22	87	(\$00)
84D8-	24	87	26	87	28	87	2A	87	(\$00)
84E0-	2C	87	2E	87	30	87	32	87	(\$00)
84E8-	34	87	38	88	80	8C	98	8C	(\$4F)
84F0-	80	8C	C8	8C	E0	8C	F8	8C	(\$60)
84F8-	10	8D	28	8D	40	8D	58	8D	(\$20)
8500-	70	8D	88	8D	A0	8D	88	8D	(\$E0)
8508-	00	8D	E8	8D	00	8E	18	8E	(\$20)
8510-	30	8E	48	8E	60	8E	75	8E	(\$6D)
8518-	8A	8E	9F	8E	84	8E	C9	8E	(\$68)
8520-	DE	8E	7F	8F	94	8F	A9	8F	(\$9D)
8528-	BE	8F	03	8F	0B	8F	0B	8F	(\$78)
8530-	1D	8F	28	8F	39	8F	47	8F	(\$48)
8538-	55	8F	63	8F	71	8F	E2	86	(\$4C)
8540-	E6	86	EA	86	EE	86	F2	86	(\$10)
8548-	F6	86	FA	86	F3	8E	F9	8E	(\$06)
8550-	FF	8E	05	8F	08	8F	11	8F	(\$E1)
8558-	17	8F	12	90	18	90	24	90	(\$25)
8560-	2D	90	36	90	3F	90	48	90	(\$6C)
8568-	E8	88	EC	88	F0	88	F4	88	(\$00)
8570-	F8	88	FC	88	00	89	04	89	(\$00)
8578-	0A	89	10	89	16	89	1C	89	(\$10)
8580-	22	89	28	89	2E	89	32	89	(\$16)
8588-	36	89	3A	89	3E	89	42	89	(\$70)
8590-	46	89	4A	89	4E	89	52	89	(\$10)
8598-	56	89	5A	89	5E	89	62	89	(\$30)
85A0-	66	89	6C	89	72	89	78	89	(\$00)
85A8-	7E	89	84	89	8A	89	90	89	(\$E0)
85B0-	94	89	98	89	9C	89	A0	89	(\$30)
85B8-	A4	89	A8	89	AC	89	B0	89	(\$10)
85C0-	B4	89	B8	89	BC	89	C0	89	(\$70)
85C8-	C4	89	C8	89	CC	89	CC	89	(\$0A)
85D0-	CE	89	D2	89	D8	89	D4	89	(\$18)
85D8-	D6	89	DA	89	DE	89	E2	89	(\$30)
85E0-	E6	89	EA	89	EE	89	F2	89	(\$10)
85E8-	F8	89	FE	89	04	8A	0A	8A	(\$08)
85F0-	10	8A	16	8A	1C	8A	20	8A	(\$3A)
85F8-	24	8A	28	8A	2C	8A	30	8A	(\$10)
8600-	3A	8A	38	8A	3E	8A	40	8A	(\$70)
8608-	44	8A	48	8A	4C	8A	50	8A	(\$10)
8610-	54	8A	5A	8A	60	8A	66	8A	(\$08)
8618-	6C	8A	72	8A	78	8A	7E	8A	(\$18)
8620-	82	8A	86	8A	8A	8E	8A	8A	(\$00)
8628-	92	8A	96	8A	9A	8A	9E	8A	(\$00)
8630-	A2	8A	A6	8A	AA	8A	AE	8A	(\$00)
8638-	B2	8A	BA	8A	BE	8A	8A	8A	(\$06)
8640-	8C	8A	8E	8A	C0	8A	C2	8A	(\$00)
8648-	51	90	60	90	6F	90	7E	90	(\$20)
8650-	8D	90	9C	90	AB	90	22	14	(\$1C)
8658-	0A	45	2A	55	2A	75	7F	01	(\$11)
8660-	44	28	14	0A	55	2A	55	6A	(\$32)
8668-	7F	03	08	51	28	14	2A	55	(\$66)
8670-	2A	55	7F	07	10	22	51	28	(\$4C)
8678-	54	2A	55	2A	7F	0F	20	44	(\$15)
8680-	22	51	28	55	2A	55	7F	1F	(\$10)
8688-	40	08	45	22	51	2A	55	2A	(\$28)
8690-	7D	3F	00	11	0A	45	22	55	(\$68)
8698-	2A	55	7A	7F	57	2A	55	(\$20)	
86A0-	2A	45	22	51	08	01	7E	2F	(\$44)
86A8-	55	2A	55	0A	45	22	11	02	(\$54)
86B0-	7C	5F	2A	55	2A	15	0A	45	(\$2C)
86B8-	22	04	78	3F	55	2A	55	2A	(\$61)
86C0-	14	0A	45	08	70	7F	2A	55	(\$23)
86C8-	2A	55	28	14	0A	11	60	7F	(\$47)
86D0-	55	2A	55	2A	51	28	14	22	(\$4F)
86D8-	40	7F	2B	55	2A	55	22	51	(\$40)
86E0-	28	44	03	00	03	00	06	00	(\$6A)
86E8-	06	00	0C	00	0C	00	18	00	(\$1E)
86F0-	18	00	30	00	30	00	60	00	(\$78)
86F8-	00	40	01	40	01	01	00	00	(\$61)
8700-	02	00	04	00	08	00	10	00	(\$1E)
8708-	20	00	04	00	81	00	82	00	(\$63)
8710-	84	00	88	00	90	00	A0	00	(\$3C)
8718-	C0	00	17	00	2E	00	5C	00	(\$A5)
8720-	38	01	70	02	60	05	40	08	(\$65)
8728-	0D	00	1A	00	34	00	68	00	(\$4B)
8730-	50	01	20	03	40	06	03	00	(\$37)
8738-	06	00	0C	00	18	00	30	00	(\$22)
8740-	60	00	40	01	75	08	00	71	(\$2E)
8748-	0B	00	75	08	00	74	08	00	(\$0A)
8750-	75	08	00	6A	17	00	62	17	(\$76)
8758-	00	6A	17	00	68	17	00	6A	(\$68)
8760-	17	00	54	2F	00	44	2F	00	(\$07)
8768-	54	2F	00	50	2F	00	54	2F	(\$7F)
8770-	00	28	5F	00	08	5F	00	28	(\$08)
8778-	5F	00	20	5F	00	28	5F	00	(\$57)
8780-	50	3E	01	10	3E	01	50	3E	(\$2E)
8788-	01	40	3E	01	50	3E	01	20	(\$31)
8790-	7D	02	20	7C	02	20	7D	02	(\$7E)
8798-	00	7D	02	20	7D	02	7A	(\$1A)	
87A0-	05	40	78	05	40	7A	05	00	(\$07)
87A8-	7A	05	40	7A	05	5F	1E	00	(\$01)
87B0-	53	1E	00	5F	1E	00	5C	1E	(\$4E)
87B8-	00	5F	1E	00	3E	30	00	26	(\$64)
87C0-	3D	00	3E	30	00	38	3D	00	(\$38)
87C8-	3E	3D	00	7C	7A	00	4C	7A	(\$33)
87D0-	00	7C	7A	00	7A	00	7C	(\$70)	
87D8-	7A	00	78	75	01	18	75	01	(\$1A)
87E0-	78	75	01	60	75	01	78	75	(\$15)
87E8-	01	70	68	03	30	6A	03	70	(\$30)
87F0-	6B	03	40	6B	03	70	6B	03	(\$58)
87F8-	60	57	07	60	54	07	60	57	(\$34)
8800-	00	57	07	60	57	07	60	57	(\$27)
8808-	2F	0F	40	29	0F	40	2F	0F	(\$26)
8810-	00	2E	0F	40	2F	0F	40	2E	(\$3F)
8818-	00	34	0A	00	75	08	00	41	(\$01)
8820-	0B	00	75	08	00	6A	17	00	(\$08)

90C0-	00	00	0C	0C	0C	0C	00	00	(\$0C)
90C8-	0C	00	33	33	33	00	00	00	(\$00)
90D0-	00	00	0C	0C	3F	0C	3F	0C	(\$00)
90D8-	0C	00	0C	3C	03	0C	30	0F	(\$0C)
90E0-	0C	00	03	03	0C	03	03	00	(\$03)
90E8-	30	00	0C	03	33	3C	33	33	(\$30)
90F0-	3F	00	0C	0C	03	00	00	00	(\$3C)
90F8-	00	00	0C	03	03	03	03	03	(\$0F)
9100-	0C	00	0C	30	30	30	30	30	(\$30)
9108-	0C	00	00	33	0C	3F	0C	33	(\$33)
9110-	00	00	00	0C	0C	3F	0C	0C	(\$3F)
9118-	00	00	00	00	00	00	0C	0C	(\$00)
9120-	03	00	00	00	00	3F	00	00	(\$3C)
9128-	00	00	00	00	00	00	00	0C	(\$0C)
9130-	0C	00	0C	30	3C	3C	08	08	(\$30)
9138-	08	0C	0C	33	33	33	33	33	(\$3B)
9140-	0C	00	0C	0C	0C	0C	0C	0C	(\$0C)
9148-	0C	00	0F	3F	30	0C	03	3F	(\$3C)
9150-	3F	00	0F	3F	30	0C	30	3F	(\$3C)
9158-	0F	00	03	03	33	33	3F	30	(\$00)
9160-	30	00	3F	3F	03	0C	30	3F	(\$30)
9168-	0F	00	0C	0F	03	0F	33	33	(\$00)
9170-	0C	00	3F	3F	30	0C	03	03	(\$30)
9178-	03	00	0C	33	33	0C	33	33	(\$03)
9180-	0C	00	0F	33	33	30	3C	3C	(\$33)
9188-	0C	00	0C	0C	00	0C	0C	0C	(\$0C)
9190-	00	00	00	0C	0C	00	0C	0C	(\$00)
9198-	03	00	00	30	0C	03	0C	00	(\$00)
91A0-	00	00	00	00	3F	00	3F	00	(\$00)
91A8-	00	00	00	03	0C	0C	03	03	(\$30)
91B0-	00	00	0C	33	30	0C	0C	00	(\$0F)
91B8-	0C	00	3F	33	33	3F	33	03	(\$30)
91C0-	3F	00	3F	33	33	33	33	33	(\$3F)
91C8-	33	00	0F	33	33	0F	33	33	(\$33)
91D0-	0F	00	3C	03	03	03	03	03	(\$30)
91D8-	0C	00	0F	33	33	33	33	33	(\$30)
91E0-	3F	00	0F	33	03	0F	03	03	(\$3F)
91E8-	3F	00	3F	03	03	0F	03	03	(\$0F)
91F0-	03	00	3C	03	03	03	33	33	(\$3C)
91F8-	3C	00	33	33	33	33	33	33	(\$33)
9200-	33	00	3F	0C	0C	0C	0C	0C	(\$00)
9208-	3F	00	30	30	30	30	33	33	(\$3F)
9210-	0C	00	33	33	33	0F	33	33	(\$30)
9218-	33	00	03	03	03	03	03	03	(\$33)
9220-	33	00	33	33	33	33	33	33	(\$33)
9228-	33	00	33	3F	3F	3F			

CARACTOR 3.2

THOMSON MO5

Par ce programme de luxe, définissez à souhait, dessinez facile et collectionnez vos petits miquets.

Laurent PENOUE

Mode d'emploi :

Ce programme de qualité (environ 11 Ko) est un utilitaire de définition de caractères graphiques en couleur pour MO5, utilisant le crayon optique et offrant la possibilité de sauvegarde. Son emploi d'une évidente simplicité peut se passer d'explications, il vous suffit de choisir parmi les options proposées et de suivre les indications. L'adaptation TO7 peut être tentée, mais sachez que l'instruction



TIENS, JE T'AI APORTE UN MICKEY POUR TA COLLEC.
OH! C'EST SYMPA!



QU'EST-CE QUE CHUIS CONTENT ALORS!

IL N'Y A RIEN DE PLUS TRISTE QUE LES COLLECTIONS LES MECS!

adaptation TO7

```
Supprimer les lignes 615, 30130, 30135, 30140, 62100 et 62110.
625 BOXF(0,0)-(190,190),-8
1020 Q=6HE7C3
1040 A=16384+(Y*8+I)*40+X
1050 POKEA,PEEK(A)XOR 37
5110 Q=6HE7C3:POKEQ,PEEK(Q)AND254
5131 A=16384+(8*(N03)+V)*8+I)*40+8*(N M 003)+U
1040 POKEA,PEEK(A)XOR 37
30320 LOCATE7,7:COLOR0,4:PRINT"1 ";COLO
R5:PRINT"COUL. DE POINT"
30330 LOCATE7,9:COLOR0,4:PRINT"2 ";COLO
R5:PRINT"COUL. DE FOND"
30333 LOCATE7,11:COLOR0,4:PRINT"3 ";COL
OR5:PRINT"COUL. DE BORDURE"
30335 LOCATE7,13:COLOR0,4:PRINT"4 ";COL
OR5:PRINT"COUL. COMPLETE"
30340 LOCATE7,15:COLOR0,4:PRINT"5 ";COL
OR5:PRINT"RECUP. COULEUR"
30345 LOCATE7,17:COLOR0,4:PRINT"6 ";COL
OR5:PRINT"MENU"
31405 K=K*8+KF
31408 POKE6HE7C3,PEEK(6HE7C3)AND254
31410 FORI=17052TO18944STEP40
31420 POKEI,K:POKEI+1,K:POKEI+2,K:POKEI+
3,K:POKEI+4,K:POKEI+5,K
31425 NEXT
31430 FORI=17059TO18944STEP40
31435 POKEI,K:POKEI+1,K:POKEI+2,K
31440 NEXTI
```

```
31445 FORI=19292TO20234STEP40
31450 POKEI,K:POKEI+1,K:POKEI+2,K:POKEI+
3,K:POKEI+4,K:POKEI+5,K
31455 NEXT
31460 FORI=19299TO20234STEP40
31520 POKE6HE7C3,PEEK(6HE7C3)AND254
31540 POKE19299+X+40*Y,K(L,N)
31550 POKE17059+X+40*Y,K(L,N)
31565 POKE17099+X+40*Y,K(L,N)
31570 POKE17092+2*X+40*Y,K(L,N)
31580 POKE17053+2*X+40*Y,K(L,N)
31590 POKE17093+2*X+40*(2*Y),K(L,N)
31600 POKE17052+2*X+40*Y,K(L,N)
31610 POKE19292+2*X+40*Y,K(L,N)
31625 POKE19293+2*X+40*Y,K(L,N)
32150 POKE6HE7C3,PEEK(6HE7C3)AND254
32155 K=K*8+KF
32200 POKE19299+X+40*Y,K(L,N)
32210 POKE17059+X+40*Y,K(L,N)
32215 POKE17099+X+40*Y,K(L,N)
32220 POKE17092+2*X+40*Y,K(L,N)
32225 POKE17053+2*X+40*Y,K(L,N)
32230 POKE17093+2*X+40*(2*Y),K(L,N)
32235 POKE17052+2*X+40*Y,K(L,N)
32240 POKE19292+2*X+40*Y,K(L,N)
32245 POKE19293+2*X+40*Y,K(L,N)
40005 CLS:SCREEN4,0,0:PRINT
40130 LINE(0,I)-(72,I),7
40140 LINE(I-40,40)-(I-40,112),7
60003 CLS:SCREEN7,0,0
```

```
0 ' rentrée en 620 si interruption
involontaire, puis MENU puis 2
1 GOTO63000
599 '
600 'FENETRE
601 '
605 CLS
610 IFCH=1ANDRD=1THEN63510
615 IFRD=0THENTUNE:RD=1
620 CLS:SCREEN0,0,0:LOCATE30,0:PRINT;
625 BOXF(0,0)-(190,190),-9
630 BOXF(200,0)-(292,105),-8:BOX(207,15)
-(256,64),1:BOX(207,71)-(256,96),1:BOX(2
63,15)-(288,64),1:BOX(263,71)-(288,96),1
640 BOXF(259,175)-(319,199),-4
650 LOCATE34,23:COLOR1,3:PRINT"MENU":CO
LOR0
690 RD=1
899 '
900 'TRACE GRILLE
901 '
910 'GRILLE
911 '
915 X=0:GOSUB960
920 X=64:GOSUB960
925 LINE(63,0)-(63,191)
930 LINE(0,63)-(191,63)
935 LINE(0,127)-(191,127)
940 LINE(127,0)-(127,191)
```

```
945 X=128:GOSUB960
950 LINE(0,191)-(191,191)
955 IFCH=2THEN5000ELSE1000
959 '
960 'TRACE
961 '
965 FORI=0TO63STEP0
970 LINE(X+I,0)-(X+I,191)
975 LINE(0,X+I)-(191,X+I)
980 NEXTI
990 RETURN
999 '
1000 'INPEN
1001 '
1010 INPUTPENX,Y:IFX<0 THEN1010 ELSE IFX
>191ANDY<150THEN1010ELSEIFX<191ANDY>150T
HENPLAY"SI":GOTO60000
1012 X=X08:Y=Y08
1015 PLAY"MI"
1020 Q=6HE7C0
1025 POKEQ,PEEK(Q)AND254
1030 FORI=0TO7
1040 A=(Y*8+I)*40+X
1050 POKEA,PEEK(A)XOR 10
1060 NEXTI
1110 U=X MOD8
1120 V=Y MOD8
1130 M=X08+3*(Y08)
1135 K=M MOD3:L=N03
```

```
1140 GR(U,V,N)=NOTGR(U,V,N)
1320 IFGR(U,V,N)=-1THENB(V,N)=B(V,N)+2*(
7-U)ELSE IFGR(U,V,N)=0THENB(V,N)=B(V,N)-
2*(7-U)
1510 DEFGR$(N)=B(0,N),B(1,N),B(2,N),B(3,
N),B(4,N),B(5,N),B(6,N),B(7,N)
1515 COLOR0,7
1520 ATTRB1,1:LOCATE26+2*K,3+2*L:PRINTGR
$(N):ATTRB1,0:LOCATE26+2*K,9+L:PRINTGR$(
N):ATTRB0,1:LOCATE33+K,3+2*L:PRINTGR$(N)
:ATTRB0,0:LOCATE33+K,9+L:PRINTGR$(N)
1900 GOTO1010
4999 '
5000 'MODIF
5001 '
5015 FORN=0TO8
5020 FORV=0TO7
5025 IFB(V,N)=0THEN5055
5030 FORU=0TO7
5040 IFGR(U,V,N)=-1THEN GOSUBS100
5050 NEXTU
5055 NEXTV
5060 NEXTN
5065 PLAY"FA"
5068 FORN=0TO8:L=N MOD3:L=N 03
5070 COLOR0,7:ATTRB1,1:LOCATE26+2*K,3+2*
L:PRINTGR$(N):ATTRB1,0:LOCATE26+2*K,9+L:
PRINTGR$(N):ATTRB0,1:LOCATE33+K,3+2*L:PR
INTGR$(N):ATTRB0,0:LOCATE33+K,9+L:PRINTG
R$(N)
5080 NEXTN
5085 PLAY"FA"
5095 GOTO1000
5099 '
5100 'PLOT
5101 '
5110 Q=6HA7C0:POKEQ,PEEK(Q)AND254
5120 FORI=0TO7
5131 A=(8*(N03)+V)*8+I)*40+8*(N MOD3)+U
5140 POKEA,PEEK(A)XOR10
5150 NEXTI
5165 COLOR0,7
5190 RETURN
20000 '
20001 'SAUVEGARDE
20002 '
20005 CLS:SCREEN2
20010 ATTRB1,1:PRINT:PRINT" ** SAUVEGAR
DE **":ATTRB0,0
20015 LOCATE6,10:PRINT"1 SAUVEGARDE DE
LA FORME"
20020 PRINT:PRINTTAB(6)"2 SAUVEGARDE D
E LA COULEUR"
20022 PRINT:PRINTTAB(6)"3 SAUVEGARDE D
ES PRIMITIVES"
20025 PRINT:PRINTTAB(6)"4 MENU"
20030 LOCATE0,24:COLOR1:PRINT"Votre choi
x?"
20040 C#=INPUT$(1):C=VAL(C#)
20050 ONC GOTO20100,20200,20300,60000
20055 GOTO20040
20099 '
20100 'SAVE FORME
20101 '
20110 CLS:INPUT"Nom du fichier":NOM#
20120 PRINT:COLOR4:PRINT"SAUVEGARDE DU F
ICHER:"NOM#
20130 PRINT:COLOR2:PRINT"Placez la casse
tte dans le LEP appuyez sur les touches
ENREGISTREMENT"
20140 COLOR4:PRINT:PRINT"Appuyez sur 0 q
uand vous etes pret.:"
20145 C#=INPUT$(1):IFC#<"0"THEN20000
20150 MOTOROFF:OPEN"0",#1,"CASS:FORM":PR
INT#1,NOM#
```

```
20160 FORI=0TO8
20170 PRINT#1,B(0,I),B(1,I),B(2,I),B(3,I
),B(4,I),B(5,I),B(6,I),B(7,I)
20180 NEXTI:FORN=0TO8:FORV=0TO7:FORU=0TO
7:PRINT#1,GR(U,V,N):NEXTU,V,N:CLOSE#1
20190 COLOR1:PRINT:PRINT"Fichier "NOM#"
change":FORI=1TO1500:NEXT:GOTO20000
20199 PRINT
20200 '
20201 'COULEUR
20202 '
20205 COLOR2:CLS
20210 CLS:INPUT"Nom du fichier":NOM#
20220 PRINT:COLOR4:PRINT"SAUVEGARDE DU F
ICHER:"NOM#
20230 PRINT:COLOR2:PRINT"Placez la casse
tte dans le LEP appuyez sur les touches
ENREGISTREMENT"
20240 COLOR4:PRINT:PRINT"Appuyez sur 0 q
uand vous etes pret.:"
20245 C#=INPUT$(1):IFC#<"0"THEN20000
20250 MOTOROFF:OPEN"0",#1,"CASS:COUL":PR
INT#1,NOM#
20260 FORI=0TO23
20270 PRINT#1,K(I,0),K(I,1),K(I,2)
20280 NEXTI:CLOSE#1:COLOR1:PRINT:PRINT"F
ICHER "NOM#" CHARGEE":FORI=0TO1500:NEXT
:GOTO20000
20299 '
20300 'PRIMITIVES
20301 '
20305 COLOR2:CLS
20310 INPUT"Nom de votre primitive":NOM#
20320 PRINT:COLOR4:PRINT"SAUVEGARDE DU F
ICHER:"NOM#
20330 PRINT:COLOR2:PRINT"Placez la casse
tte dans le LEP appuyez sur les touches
ENREGISTREMENT"
20340 COLOR4:PRINT:PRINT"Appuyez sur 0 q
uand vous etes pret.:"
20345 C#=INPUT$(1):IFC#<"0"THEN20000
20350 MOTOROFF:OPEN"0",#1,"CASS:PRIM":PR
INT#1,NOM#
20360 FORI=0TO8
20370 PRINT#1,B(0,I),B(1,I),B(2,I),B(3,I
),B(4,I),B(5,I),B(6,I),B(7,I)
20380 NEXTI:CLOSE#1:COLOR1:PRINT:PRINT"P
RIMITIVE "NOM#" CHARGEE":FORI=0TO1500:NE
XT:GOTO20000
22000 '
22001 'recuperation
22002 '
22005 CLS:SCREEN6
22010 ATTRB1,1:PRINT:PRINT" ** RECUPERAT
ION **":ATTRB0,0
22015 LOCATE6,10:PRINT"1 RECUPERATION D
E LA FORME"
22020 PRINT:PRINTTAB(6)"2 RECUPERATION
DE LA COULEUR"
22025 PRINT:PRINTTAB(6)"3 RECUPERATION
DES PRIMITIVES"
22027 PRINT:PRINTTAB(6)"4 MENU"
22030 LOCATE0,24:COLOR1:PRINT"Votre choi
x?"
22040 C#=INPUT$(1):C=VAL(C#)
22050 ONC GOTO22100,22200,22300,60000
22055 GOTO22040
22099 '
suite page 27
```

JUNGLE

Vivez de périlleuses aventures dans la jungle cruelle de votre FX.

Patrick GERARD

Mode d'emploi :

- 1er tableau : vous disposez de trois vies et devez, en sautant de liane en liane, atteindre le dernier arbre de l'écran en appuyant et relâchant la touche "5"; la longueur du saut est proportionnelle au temps d'appui (possibilité d'arrêt sur chaque arbre). Un arbre manqué vous fait tomber à l'eau et vous oblige à regagner l'extrémité gauche de l'écran en évitant si possible le crocodile. Vous perdez une vie lorsque ce dernier tombe sur vous la queue ouverte et une demi-vie lorsqu'il atteint la droite de l'écran (dépêchez-vous). Vous passez au tableau suivant si vous réussissez par trois fois à attein-



dre le dernier arbre.
- 2ème tableau : votre pirogue traverse le fleuve et vous augmentez vos points de vie en repêchant les hommes qui passent à proximité de votre embarcation, par l'appui sur "5". l'appui sur cette touche en l'absence d'un homme, vous fait tomber à l'eau et passer au tableau suivant.
- 3ème tableau : évitez la morsure d'un piranha en appuyant sur "4" pour aller à gauche et "5" pour aller à droite. Si vous regagnez la droite, retour au premier tableau, sinon, retour au tableau 2. Sachez qu'un BONUS vous est accordé tous les 300 points.

FX 702 P



C'EST VOUS TARZAN ? JE NE VOUS VOYAIS PAS COMME QA!

```
LIST
1 GOTO 0:"(C)AD.1
905
2 *****
3 ***JUNGLE***
4 AUTEUR:P.GERARD
5 *****SUR*****
6 ***FX-702P***
7 *****
8 WAIT 9:FOR B=0
TO 4
9 PRT CSR 7:"JUNG
LE"
10 PRT " J U H
-G L E"
11 NEXT B
12 YAC:V=3:$="X
Z)/=(, $"
13 PRT "MEILLEUR S
CORE:"MX;
14 C=0:$=MID(1,11)
:FOR B=0 TO 15
15 $=$+MID(11,3-RA
N#1,3,1)
16 NEXT B:$=$+"*":
PRT :PRT CSR 0;
MID(11);
17 PRT CSR C;"/";
:L=0
18 IF KEY="5" THEN
18
19 L=L+1:IF KEY="5
" THEN 19
20 D=C:C=C-1:FOR B
=0 TO L
21 C=C+1:IF C=10;C
=0:PRT CSR 17;"
+";
22 IF C=0:PRT CSR
C-1:MID(C+10,1)
;
23 PRT CSR C;"/";
NEXT B
24 IF C=17 THEN 35
25 IF MID(C+11,1)=
"4":S=S+C-D:GOT
O 17
26 FOR B=0 TO 9:PR
T CSR C;"/";CSR
C;"/":NEXT B
27 WAIT 20:PRT :PR
T "PLOUF !!":GS
B 69
28 WAIT 0:B=0:X=IN
T (RAN#2)
29 E$=MID(7+2*FRAC
(X/2),1)
30 IF KEY="4":C=C-
.5:IF C<0 THEN
14
31 PRT CSR B;"/";
"E$;CSR C;"/"
32 IF B+4=INT C:IF
E$="(":WAIT 5:
PRT "SCRUNCH !!
":V=V-1:GSB 69
33 B=B+1:X=X+1:IF
B<15 THEN 29
34 V=V-.5:GSB 69:G
OTO 28
35 S=S+20+C-D:GSB
69
36 P=P+1:IF P=6 TH
EN 39
37 IF FRAC (P/2)=0
THEN 42
38 GOTO 14
39 WAIT 5:PRT :FOR
B=0 TO 10
40 S=S+1:PRT S:CSR
B;"/":NEXT B:P
=0
41 GOTO 14
42 C=0:$=MID(1,11)
:FOR B=0 TO 17:
$=$+MID(9,2+RAN
#1,2,1)
43 NEXT B:$=$+" "
44 PRT CSR 0;MID(1
2,19);
45 IF C=0:PRT CSR
C-1:MID(C+11,1)
;
46 PRT CSR C;"/";
:U=47:IF KEY="5
" THEN 51
47 C=C+1:U=49:PRT
CSR C-1:MID(C+1
,1,1);"/";
48 IF KEY="5" THEN
51
49 C=C+1:IF C<10 T
HEN 45
50 GSB 69:GOTO 14
51 IF MID(C+12,1)=
"/":V=V+.25:$=M
ID(1,C+11)+"/"
MID(C+13):GOTO
U
52 WAIT 0
53 PRT CSR C;"/"
54 K#=KEY:IF K#="6
":IF C<10:C=C+1
:IF C>10 THEN 1
4
55 IF K#="4":IF C>
0:C=C-1:IF C<0
THEN 42
56 IF RAN<.5 THEN
53
57 X=INT (RAN#2:E
$=MID(X+2+1+INT
(RAN#2),1)
58 R=17*X
59 PRT CSR R;E$;CS
R C;"/"
60 IF C=R THEN 63
61 R=R+2-4*X:IF R>
0:IF R>19 THEN
59
62 GOTO 54
63 0=9:K#=KEY:PRT
CSR R;E$
64 IF E$=")";IF E$
="(":IF K#="4":
V=V-.5:GSB 69:G
OTO 61
65 IF E$=">":IF E$
="<":IF K#="2":
C=C+3-6*X
66 IF C>10 THEN 14
67 IF C<0 THEN 42
68 GOTO 61
69 WAIT 10:PRT :PR
T $$$;S;"/" PTS..
"/";0;0;5*(V+H
BS V;"/" VIES"
70 IF V>0:WAIT 0:R
ET
71 FOR B=0 TO 4
72 PRT " PARTIE
TERMINEE,"
73 NEXT B:PRT "
PARTIE TERMINEE
";
74 FOR B=0 TO 8
75 PRT CSR B;"/";
CSR 10-B;"/"
76 NEXT B
77 D=2:$=" SCORE
FINAL ":FOR
B=0 TO 0 STEP
-1
78 PRT CSR B;"/";M
ID(B+1,D);"/";
79 D=D+2:NEXT B
80 PRT :PRT S;"/" PO
INTS;CSR 19;"
"
81 IF S>MX:PRT "ME
ILLEUR SCORE !!
!!!":SAC:STAT
S:GOTO 83
82 PRT :END
83 PRT "NOUVEAU SC
ORE:"S:CSR 19;
"/":PRT :END
```

MINI GOLF

Par une fine maîtrise de votre "club", devenez un champion de la mise au trou.

Pascal GARCIA

Mode d'emploi :
La puissance de votre tir et proportionnelle au temps d'appui sur une touche de votre clavier; pas si simple...

T199 / BASIC SIMPLE

Jeux
CARALI A DE LA PLACE SUR CETTE PAGE POUR FAIRE UN DESSIN. OÙ ?



```

1 REM MINI-GOLF SUR T1-99/4A*****
***** BASIC SIMPLE (c)1985
*****
2 DIM J$(20)
3 DIM MS(20)
4 CALL CLEAR
5 RESTORE
6 FOR I=1 TO 7
7 READ A,B,C
8 CALL COLOR(A,B,C)
9 NEXT I
10 FOR I=96 TO 109
11 READ A#
12 CALL CHAR(I,A#)
13 NEXT I
14 FOR I=112 TO 118
15 READ A#
16 CALL CHAR(I,A#)
17 NEXT I
18 FOR I=132 TO 136
19 READ A#
20 CALL CHAR(I,A#)
21 NEXT I
22 CALL CLEAR
23 GOSUB 366
24 U=U+1
25 CO=1
26 SC=0
27 L=0
28 F=0
29 FOR I=1 TO 8
30 CALL COLOR(I,9,1)
31 NEXT I
32 PRINT "  pp pp p  pp p p
p pp p p pp p p
p p p p"
33 PRINT " p pp p p pp p":::
:
34 PRINT " pppp ppp p pppp
p p p p p p ppp p p
p ppp "
35 PRINT " p p p p p p
pppp ppp ppp p":::
36 FOR I=1 TO 16
37 CALL SCREEN(1)
38 CALL SOUND(-100,1*110,0)
39 NEXT I
40 CALL SCREEN(3)
41 CALL HCHAR(1,1,112,768)
42 REM
43 CALL HCHAR(1,1,135,192)
44 TR=1
45 A$="TROU COUP PENALITE SCORE"
46 B$=" 1 1 0 0 "
47 FOR I=1 TO 27
48 A=ASC(SEG$(A$,I,1))
49 B=ASC(SEG$(B$,I,1))
50 CALL HCHAR(5,I+3,A)
51 CALL HCHAR(5,I+3,B)
52 NEXT I
53 CALL HCHAR(7,1,0,576)
54 CALL HCHAR(18,3,96,27)
55 GOSUB 366
56 RESTORE 340
57 FOR I=1 TO 10
58 READ A,B,C
59 CALL HCHAR(A,B,C)
60 NEXT I
61 ON TR GOTO 62,62,62,62,97,97,116
62 GOTO 127
63 REM
64 GOSUB 366
65 CALL HCHAR(18,3,96,27)
66 RESTORE 340
67 FOR I=1 TO 12
68 READ A,B,C
69 CALL HCHAR(A,B,C)
70 NEXT I
71 GOTO 127
72 REM
73 GOSUB 366
74 CALL HCHAR(18,3,96,27)
75 RESTORE 340
76 FOR I=1 TO 14
77 READ A,B,C
78 CALL HCHAR(A,B,C)
79 NEXT I
80 GOTO 127
81 REM
82 GOSUB 366
83 CALL HCHAR(18,3,96,27)
84 RESTORE 340
85 FOR I=1 TO 9
86 READ A,B,C
87 CALL HCHAR(A,B,C)

```

```

88 NEXT I
89 RESTORE 355
90 FOR I=1 TO 6
91 READ A,B,C
92 CALL HCHAR(A,B,C)
93 NEXT I
94 GOTO 127
95 REM
96 GOTO 54
97 CALL HCHAR(17,6,99)
98 IF TR=6 THEN 108
99 CALL HCHAR(12,13,112,4)
100 CALL VCHAR(12,16,112,4)
101 CALL HCHAR(16,13,112,4)
102 CALL HCHAR(17,13,112,11)
103 GOTO 127
104 REM
105 CALL HCHAR(18,3,96,10)
106 CALL HCHAR(18,20,96,10)
107 GOTO 55
108 CALL COLOR(11,11,8)
109 CALL COLOR(14,8,1)
110 CALL HCHAR(18,13,113)
111 CALL HCHAR(18,14,115,5)
112 CALL HCHAR(18,19,114)
113 GOTO 127
114 REM
115 GOTO 54
116 CALL COLOR(11,11,2)
117 RESTORE 362
118 FOR I=1 TO 7
119 READ A,B,C
120 CALL HCHAR(A,B,C)
121 CALL HCHAR(A,B+7,C)
122 NEXT I
123 CALL HCHAR(14,17,109,6)
124 FOR I=15 TO 17
125 CALL HCHAR(I,17,112,6)
126 NEXT I
127 GOSUB 503
128 ON TR GOSUB 129,191,239,249,270,295,
315
129 ON T GOTO 130,176,182,187,187
130 REM
131 FOR I=5 TO 12
132 GOSUB 372
133 NEXT I
134 CALL HCHAR(17,1,128)
135 GOSUB 364
136 RESTORE 343
137 GOSUB 421
138 GOSUB 503
139 ON TR GOTO 140,192,240,250,1,1,328
140 ON T GOSUB 141,164,164,169,169
141 FOR I=14 TO 25
142 GOSUB 372
143 NEXT I
144 CALL HCHAR(17,1,128)
145 GOSUB 376
146 RESTORE 344
147 GOSUB 421
148 GOSUB 503
149 IF TR=2 THEN 211
150 ON T GOTO 151,151,153,153,153
151 GOSUB 382
152 GOTO 63
153 RESTORE 345
154 FOR I=27 TO 30
155 GOSUB 430
156 NEXT I
157 CALL HCHAR(A,I,128)
158 IF TR=4 THEN 160
159 GOSUB 415
160 P=P+1
161 CO=CO+1
162 GOSUB 396
163 ON TR GOTO 55,64,55,81,270,127,114
164 FOR I=14 TO 26
165 GOSUB 372
166 NEXT I
167 GOSUB 382
168 GOTO 63
169 RESTORE 351
170 FOR I=14 TO 30
171 GOSUB 430
172 NEXT I
173 CALL HCHAR(A,I,128)
174 GOSUB 376
175 GOTO 160
176 FOR I=5 TO 25
177 GOSUB 372
178 NEXT I
179 CALL HCHAR(17,I,128)
180 GOSUB 364
181 GOTO 146

```

```

182 FOR I=5 TO 26
183 RESTORE 372
184 NEXT I
185 GOSUB 382
186 GOTO 63
187 RESTORE 346
188 FOR I=5 TO 30
189 GOTO 155
190 NEXT I
191 ON T GOTO 130,227,234,187,187
192 ON T GOTO 193,220,220,169,169
193 RESTORE 347
194 FOR I=14 TO 20
195 GOSUB 430
196 NEXT I
197 CALL HCHAR(A,I,128)
198 GOSUB 376
199 RESTORE 348
200 GOSUB 421
201 GOSUB 503
202 ON TR GOTO 1,203,203,255,1,203
203 ON T GOTO 204,204,210,210,210
204 FOR I=22 TO 26
205 GOSUB 372
206 NEXT I
207 IF TR=4 THEN 379
208 GOSUB 382
209 ON TR GOTO 1,1,72,81,1,1,114
210 RESTORE 349
211 FOR I=22 TO 30
212 GOSUB 430
213 NEXT I
214 CALL HCHAR(A,I,128)
215 GOSUB 418
216 P=P+1
217 CO=CO+1
218 GOSUB 396
219 ON TR GOTO 1,66,73,81,1,55
220 RESTORE 347
221 FOR I=14 TO 25
222 GOSUB 430
223 NEXT I
224 IF TR=4 THEN 379
225 GOSUB 382
226 ON TR GOTO 1,1,72,81,95
227 RESTORE 352
228 FOR I=5 TO 20
229 GOSUB 430
230 NEXT I
231 CALL HCHAR(A,I,128)
232 GOSUB 364
233 GOTO 199
234 RESTORE 352
235 FOR I=5 TO 25
236 GOSUB 430
237 NEXT I
238 GOTO 207
239 ON T GOTO 130,245,247,187,187
240 ON T GOTO 241,243,243,169,169
241 RESTORE 354
242 GOTO 194
243 RESTORE 354
244 GOTO 221
245 RESTORE 353
246 GOTO 228
247 RESTORE 353
248 GOTO 235
249 ON T GOTO 130,264,268,187,187
250 ON T GOTO 251,262,262,169,169
251 FOR I=14 TO 20
252 GOSUB 372
253 NEXT I
254 GOTO 197
255 ON T GOTO 256,256,210,210,210
256 RESTORE 358
257 FOR I=22 TO 25
258 GOSUB 430
259 NEXT I
260 GOSUB 379
261 GOTO 95
262 RESTORE 357
263 GOTO 221
264 FOR I=5 TO 20
265 GOSUB 372
266 NEXT I
267 GOTO 231
268 RESTORE 356
269 GOTO 235
270 ON T GOTO 271,271,282,187,187
271 RESTORE 359
272 FOR I=5 TO 11
273 GOSUB 430
274 NEXT I
275 CALL HCHAR(A,I,128)
276 P=P+1

```

```

277 GOSUB 425
278 GOSUB 366
279 IF TR=7 THEN 114
280 GOSUB 503
281 ON TR GOTO 1,1,1,1,270,295
282 RESTORE 360
283 FOR I=5 TO 14
284 GOSUB 430
285 NEXT I
286 FOR I=15 TO 23
287 CALL SOUND(-100,1*100,0)
288 NEXT I
289 FOR I=24 TO 25
290 GOSUB 372
291 NEXT I
292 GOSUB 382
293 IF TR=8 THEN 32767
294 GOTO 104
295 ON T GOTO 271,296,313,307,187
296 RESTORE 360
297 FOR I=5 TO 16
298 GOSUB 430
299 NEXT I
300 CALL CHAR(136,"00004488193270F")
301 CALL HCHAR(17,16,136,2)
302 CALL SOUND(100,-6,0)
303 FOR I=1 TO 50
304 NEXT I
305 CALL HCHAR(17,16,0,2)
306 GOTO 276
307 RESTORE 361
308 FOR I=5 TO 26
309 GOSUB 430
310 NEXT I
311 GOSUB 382
312 GOTO 114
313 RESTORE 361
314 GOTO 228
315 ON T GOTO 131,131,316,324,187
316 FOR I=5 TO 14
317 GOSUB 372
318 NEXT I
319 FOR I=3200 TO 200 STEP -200
320 CALL SOUND(-100,1,0)
321 NEXT I
322 GOSUB 376
323 GOTO 276
324 FOR I=5 TO 14
325 GOSUB 372
326 NEXT I
327 GOTO 286
328 REM
329 FOR I=14 TO 15
330 GOSUB 372
331 NEXT I
332 ON T GOTO 319,319,286,319,319
333 DATA 9,11,1,3,16,2,4,16,2,12,16,1,10
,11,1,13,16,1,11,11,2
334 DATA FFFF,000000000E3E7FFF,000000007
07CFEFFF,0103070F1F3F7FFF,FFFFFFFFFFF
F,80C0E0F0F8FCFEFF,E7E7663C1B
335 DATA 0103070F1F3F7FFF,80C0E0F0F8FCFE
FF,0000000003030303,000000000010307,001
83C7EFFFFFFF,00000000080C0E0,000000003
C3C3CFE
336 DATA EEEEE0BBB0077,C0C0C0C0C0C0FFFF
,030303030303FFFF,000000000000FFFF,FFDFD
FDFDFDFDFDF,FFFBFBFBFBFBFBFBFB
337 DATA 007E7E7E3C1B3C7E,000000000E3E7F
FF,00000000070FCFEFF,E7FF663C1B,FFFF0000F
FFF,00004488193270F
338 DATA 0303030303030313F,80E080E0C0C080
FC,37373333331B0C07,ECECCCCCDB3060,000
C19191316262
339 DATA 40803018180C0C06,C2C2C2C4C48484
9C,0303030303030310119,0000000000000018
340 DATA 17,29,105,14,3,120,14,4,121,15,
3,122,15,4,123,16,3,124,16,4,125,17,3,12
6,17,4,127,18,27,102
341 DATA 17,15,103,17,16,104,17,18,103,1
7,19,104
342 DATA 0D0C1B183030606,40B0B098984C4C4
6,C0C0C0C0C0808080,4343432323212139
343 DATA 14,12,14,13,15,12,15,13,16,12,1
6,13,17,12,17,13
344 DATA 14,25,14,26,15,25,15,26,16,25,1
6,26,17,25,17,26
345 DATA 16,15,16,17
346 DATA 17,16,15,14,13,12,11,10,9,8,7,7
,7,7,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17
347 DATA 17,16,16,17,17,17,17,17,17,17,1
7,17,17,

```

suite page 7

T199 / BE suite de la page 4

```

460 P$(2,9)=" cx xaeed
c cd f ceeead p
ceeeeeeek c ceeej f
c"
470 P$(2,9)=P$(2,9)&" f f p
p c x crstduwvc9000bbb"bg
f hbbb"
480 SC=0 : V=6 : S,RU,PU,SA,SA1,MN=0 :
XF=63 : PD=128 : XX=121 : YY=113
490 DISPLAY AT(1,1):"yyyyyy" (yyyyyy)
(yyyyyy)z SCORE z zTEMPs:z zRECORD:zz
z z00 MINz z (yyyyyy) (yyyy
yy) (yyyyyy)
500 DISPLAY AT(5,1):"yyyy~(yyyyyyyyyyyy
y" zS:00zP: 1 2 3 4 5 z "zC:
00z(yyyyyyyyyyyy) (yyyy)*****
*****"
510 CALL M(SC,7,3,2): CALL M(RE,7,3,2):
: CALL SPRITE(2,40,2,57,XF,3,32,1,1,1
,0,1)
520 DISPLAY AT(10,1):P$(1,1):P$(2,1): S
E=1
530 CALL SPRITE(1,PO,6,XX,YY)
540 FOR TO=1 TO 3
550 IF R$="J" THEN CALL JOYST(1,X,Y)ELSE
CALL JD(X,Y)
560 CALL KEY(3,X,1,B): IF X=-4 XOR X=4 X
OR X1=32 XOR X1=13 THEN PD=128-4*(X1=32
OR X1=13)-8*(X=-4): CALL PATTERN(1,PO)
570 CALL MOTION(1,-Y/4*PU,X/4*PU): IF
X1>48 AND X1<54 THEN PU=X1-48 : CALL SP
RITE(1,4,92,16,41,(2*PU+11)*8-11): CALL
SOUND(50,1000,10)
580 CALL POSITION(1,L,C): IF L>178 OR
L<74 OR C<20 OR C>225 THEN GOSUB 970 :
GOTO 550
590 IF PO<136 THEN CALL GCHAR(INT(L/B)+2

```

```

,INT(C/B)+1,2): IF Z<>32 THEN CALL COIN
C(1,L,C,4,Z): IF ZZ THEN T=1 : GOTO
850
860 IF PO>128 THEN CALL GCHAR(INT(L/B)+2
,INT(C/B)+2,2): IF Z<>32 THEN CALL COIN
C(1,L,C,12,Z): IF ZZ THEN T=2 : GOTO
850
610 CALL GCHAR(INT(L/B)+1,INT(C/B)+1,1):
: IF Z<>32 THEN CALL COINC(1,L,C+S*(PO<
>128),3,Z): IF ZZ THEN 850
620 CALL GCHAR(INT(L/B)+1,INT(C/B)+2,2):
: IF Z<>32 THEN 850
630 IF X1=13 THEN 730
640 IF PD=132 THEN 670
650 IF PO=128 THEN CALL GCHAR(INT(L/B)+1
,INT(C/B),Z)ELSE CALL GCHAR(INT(L/B)+1,I
NT(C/B)+3,Z)
660 IF Z=120 THEN 850
670 NEXT TO : IF R$="J" THEN CALL JOYST
(1,X,Y)ELSE CALL JD(X,Y)
680 CALL MOTION(1,-Y/4*PU,X/4*PU): CAL
L CHAR(112,"102B127C90102844",112,"102B9
07C12102844"): CALL TT(MN,S)
690 IF X1=80 THEN CALL PP
700 XF=XF+.4*PU/10 : CALL LOCATE(2,57,
INT(XF)): IF XF>238 THEN XF=63 : GOTO
850 ELSE IF XF<65 THEN CALL SOUND(-100
,1000,1)
710 IF MN<30 THEN 540
720 FOR I=10 TO 23 : DISPLAY AT(I,1):"
*****" : CALL SOU
ND(-500,-6,5,50+I*10,10): NEXT I : V=1
: GOTO 880
730 CALL MOTION(1,0,0): L=INT(L/B)+3 :
C=INT(C/B)+2
740 CALL GCHAR(L,C,Z): IF Z<48 OR Z>57
THEN 810
750 FOR I=C TO C-3 STEP -1 : CALL GCHAR
(L,I,2): IF Z<48 OR Z>57 THEN CALL SO :
GOTO 770
760 NEXT I

```

```

770 A$="" : FOR J=I+1 TO I+4 : CALL GC
HAR(L,J,Z): A$=A$CHR$(Z): NEXT J : A
=VAL(A$): SC=SC+A : CALL M(SC,7,3,2):
A$="bbbb"
780 IF L>16 THEN T1=2 : T2=17 ELSE T1=1
: T2=10
790 W=(L-T2)*28+I-2 : P$(T1,SE)=SEG$(P$
(T1,SE),1,W)&A$SEG$(P$(T1,SE),W+1,LEN(A
$),196-(W+LEN(A$)))
800 DISPLAY AT(T2,1):P$(T1,SE): GOTO 55
0
810 IF Z>116 AND Z<119 THEN 840
820 IF Z<114 OR Z>116 THEN 550
830 FOR XF=XF TO 63 STEP -2 : CALL LOCA
TE(2,57,XF): CALL SOUND(-50,1500-(XF*5
),10): NEXT XF : GOTO 550
840 FOR S1=SA1 TO 1 STEP -1 : CALL SOUN
D(200,210-(S1*10),10): SA=SA+1 : CALL
M(SA,2,6,4): CALL M(S1,2,7,4): NEXT S1
: SA1=0 : GOSUB 960 : IF SA>59 THEN
940 ELSE 550
850 IF Z<>112 THEN 880
860 IF SA1+1=11 THEN 550 ELSE CALL MOTIO
N(1,0,0): SA=SA+1 : GOSUB 960 : SC
=SC+1000 : CALL M(SC,7,3,2)
870 A$="" : I=INT(C/B)+1+(T=1): L=INT
(L/B)+2 : CALL SO : GOTO 780
880 CALL MOTION(1,0,0): CALL PATTERN(1
,140): FOR I=1 TO 16 : CALL COLOR(1,
I): CALL SOUND(-200,-5,5,110,10,115,11
,120,12): NEXT I : V=V-1
890 CALL DELSPRITE(1): DISPLAY AT(6,23
)BEEP:RPT$(1,V): PO=132 : IF V<>0 TH
EN 530
900 SC=SC+(SA*10)-MN*10 : CALL HCHAR(10
,1,32,480): DISPLAY AT(12,10):"GAME OV
ER"
910 IF SC<0 THEN SC=0 ELSE IF SC>0 THEN
RE=SC : DISPLAY AT(16,5):"BRAVO...RECO
RD BATTU !"
920 CALL M(SC,7,3,2): DISPLAY AT(23,4):

```

```

"y ENTER y POUR REJOUER"
930 CALL KEY(3,A,B): IF A<>13 THEN 930
ELSE CALL DELSPRITE(ALL): CALL CLEAR :
GOTO 120
940 CALL CLEAR : CALL DELSPRITE(ALL):
DISPLAY AT(8,12):"BRAVO !!!" : : "VOUS
AVEZ REUSSI L'EXPLOIT DE SAUVER TOUS L
ES HOMMES "
950 GOTO 920
960 CALL M(SA1,2,7,4): RETURN
970 IF L>178 THEN SE=SE+3 ELSE IF L<74 T
HEN SE=SE-3 ELSE IF C<20 THEN SE=SE+(-1-
(3*(SE=1 OR SE=4 OR SE=7)))ELSE SE=SE+(1
+(3*(SE=3 OR SE=6 OR SE=9)))
980 IF SC<1 THEN SE=SE+9 ELSE IF SE>9 TH
EN SE=SE-9
990 DISPLAY AT(10,1):P$(1,SE):P$(2,SE)
1000 IF L>178 THEN L=75 ELSE IF L<74 THE
N L=177 ELSE IF C<20 THEN C=224 ELSE C=2
0
1010 CALL LOCATE(1,L,C): XX=L : YY=C
1020 RETURN
1030 SUB JD(X,Y): CALL KEY(3,A,B): Y=4
+(A=8B)OR-(A=69): X=4*(A=83)OR-(A=68
): SUBEND
1040 SUB PP : CALL MOTION(1,0,0,1,0,0
): DISPLAY AT(9,10):"P A U S E"
1050 FOR I=1 TO 200 : NEXT I
1060 CALL KEY(3,A,B): IF B=0 THEN 1060
1070 DISPLAY AT(9,10): CALL MOTION(1,0
,1): SUBEND
1080 SUB SO : CALL SOUND(-200,880,10,88
5,11,890,12): SUBEND
1090 SUB TT(MN,S)
1100 T=X : CALL POSITION(1,3,X,X): T=X-
T-(X<T)*256 : T=T/3.13 : S=S+T : T=IN
T(S/60): MN=MNT : S=S-T*60
1110 CALL MN(2,5,12): SUBEND
1120 SUB M(O,B,L,C): S=SEG$(000000",1
,6-LEN(STR$(O)))&STR$(O): DISPLAY AT(L
,1):SIZE(5):S : SUBEND

```


C'est nouveau, ça vient de sortir

MASSEU QUEL VOCABULAIRE

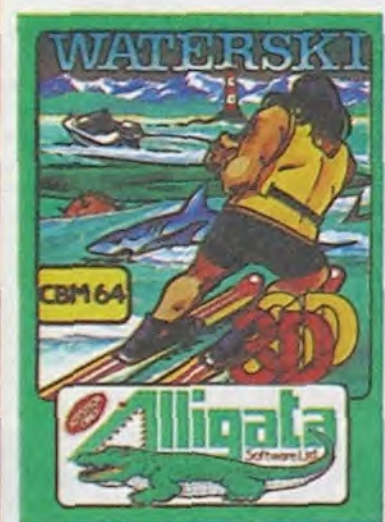
C'est le Mac qui n'en revient pas dans l'histoire : grâce à Larousse et Vifi International ce micro connaît maintenant le français sur le bout des doigts. Le vérificateur d'orthographe offre de multiples possibilités dont la correction automatique de textes, l'ajout de vocabulaire inconnu dans le diction-



naire, la mise au pluriel automatique et la conjugaison des verbes tout aussi automatique. Associé à un traitement de textes, le vérificateur ouvre la porte à des courriers (et des articles) sans une faute d'orthographe. Le logiciel a été développé par un docteur en lettres et deux ingénieurs informaticiens. Le langage de programmation choisi, le Pascal, permet d'obtenir des performances honorables : vérification de vingt mots à la seconde environ. Comme le logiciel est compatible avec tous les fichiers texte gérés par Mac (dans la limite de 300 K), en particulier avec Jazz, Words et Macwrite, les commerciaux de chez Vifi estiment normal d'en faire un produit de luxe : 1200 balles ! En vente dans toutes les bonnes librairies : Orthogiciel de Vifi International pour Macintosh.

GLOU GLOU

Les commerciaux d'Alligata ne savent vraiment pas quoi coller sur leur jaquette pour arriver à



faire croire qu'un logiciel nul peut avoir un quelconque intérêt. Ainsi, dans le cas de Wa-

terski's, leur seul argument un tant soit peu convaincant se résume à : le soft est en trois dimensions (regardez le gros 3D de la jaquette). Le fait est que réaliser correctement une épreuve de ski nautique représente une épreuve au-dessus des forces des programmeurs de cette boîte d'édition. Déjà la 3D ressemble un peu trop à celle de Pole Position, ce qui ne représente pas un progrès fabuleux en près de trois ans de programmation sur le C64. Pour ce qui est du jeu lui-même, il ne présente qu'un intérêt anecdotique : un parcours est fixé et vous devez accomplir un maximum de tours en un minimum de temps en prenant soin d'éviter des mines et en bondissant sur des tremplins. Une réalisation nulle et un sujet inintéressant : un soft à éviter comme la peste ! Waterski d'Alligata pour Commodore 64.

STANDARD

Les uns prétendent pouvoir imposer leur standard à l'Europe, les autres se retirent petit à petit de la course. Les premiers, ce sont les dirigeants de Thomson qui rêvent, avec le TO9 et ses petits frères, de remporter le pari que les japonais (les seconds) ont, semble-t-il, abandonné. Quelques chiffres permettront de clarifier la situation entre ces deux géants : les MSX se sont vendus à 3 millions d'exemplaires en un an (2,7 millions distribués au Japon) alors que les trois Thomson atteignent péniblement un score de l'ordre de 300.000 unités (290.000 en France). Nous pouvons, à juste raison, en déduire que les français sont au moins dix fois plus optimistes

que les japonais. En effet plusieurs des constructeurs de MSX se retirent du standard et abandonnent le marché de la micro familiale. Ainsi Sanyo solde ses dernières machines, Yashica arrête la production tout comme Panasonic. A moyen terme, on devrait découvrir un marché MSX partagé entre Philips et Sony, qui présente au Scob son MSX modèle II (avec 128 K de RAM vidéo).



LE GRAND RETOUR

Tiré ni d'une série télévisée ni d'un roman, le nouveau jeu de PSS (diffusé par Ere dans sa version française) n'en porte pas moins un titre évocateur : Le Survivant (The Covenant en Angleterre). Comme le nom l'indique (pour une fois) vous êtes le dernier représentant

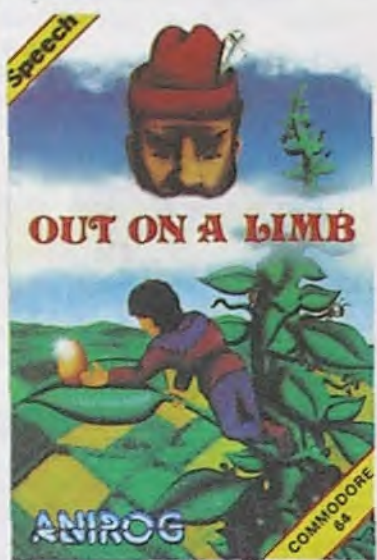


d'une race maintenant éteinte et vous devez parcourir les soixante quatre salles d'un labyrinthe étonnant à la recherche des soixante quatre morceaux du parchemin contenant

les dernières volontés de votre peuple. Par la même occasion, vous êtes chargé de reconstituer le zoo local en embarquant à bord de votre vaisseau les deux cent cinquante six spécimens d'animaux originaires de votre planète. Tout serait très simple si vous ne deviez pas, pour passer d'une salle à l'autre, accomplir une série d'actions prévues à l'avance dans les quatre grottes qui constituent une salle. En clair, vous avez des jours entiers de navigation pour venir à bout de ce casse-tête écrit par l'auteur de Xavior (qui a d'ailleurs fait bien des progrès depuis sa première réalisation). Le graphisme néonatif et la sonorisation entraînant vous aideront à tenir le choc sans trop de lassitude. Le Survivant de PSS pour Amstrad et Spectrum.

TOUT MAUVAIS

Anirog nous avait habitués à une qualité de production au-dessus de la moyenne. Au-



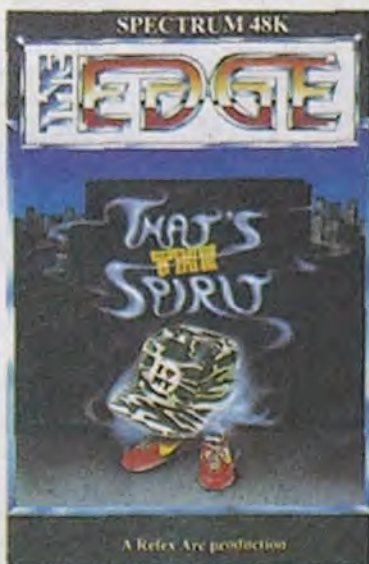
jourd'hui la question se repose, mais sous une forme moins

optimiste. Avec la sortie de Out On A Limb, les fans de cette maison d'édition vont pouvoir s'intéresser à d'autres produits ! Du graphisme sans originalité au son craignos en passant par la synthèse vocale totalement inaudible, tout a été raté dans la réalisation de ce jeu. L'intrigue est tellement mince qu'il est heureux que les auteurs se soient sentis obligés de la retranscrire sur le mode d'emploi. Vous vous trouvez dans la position de Jack, une fois que le haricot magique a germé. Grimant de branche en branche, vous partez en quête d'oeufs en or et autres gadgets trésoristiques. Après quelques instants passés à secouer le joystick pour échapper à tous les méchants prêts à vous étriper, vous n'avez rien de mieux à faire que de jeter le soft à la poubelle. Au suivant ! Out On A Limb d'Anirog pour Commodore 64.

GRAPHIC ADVENTURE

Les développements de l'aventure graphique prennent des chemins inattendus et insoupçonnés : le Spectrum, machine on ne peut plus limitée graphiquement au moins pour la gestion des couleurs, gagne semaine après semaine des logiciels remarquables. Reflex Arc n'avait jamais, jusqu'à présent, franchi la frontière anglo-française. Son premier logiciel à le faire, The Edge, réunit quelques-unes des idées les plus récentes dans le domaine de l'aventure : toutes les touches du clavier ont une signification précise dans le cadre du jeu (G : dormir, T : prendre...). L'apprentissage des différentes commandes est d'autant plus simple qu'un cache portant tous les ordres possibles est fourni pour être posé sur le clavier. Tous les objets peuvent être pris, examinés, tournés ou manipulés grâce à des icônes. En clair, tout est fait pour éviter les heurts entre le micro et le joueur. Cette conception géniale permet de se consacrer complètement à l'aventure elle-même, sans plus avoir à se préoccuper des problèmes de syntaxe ou d'inventaire. Tiens, en parlant du scénario, l'idée des auteurs peut se résumer ainsi : alors qu'un gouvernement mondial règne sur la planète, une nou-

velle chasse aux sorcières (merci Mc Carthy) est organisée de manière à détruire les esprits encore en circulation dans les vieilles cités. Bien entendu vous devez, en tant que chasseur de fantômes, découvrir quelles armes sont effica-



ces puis retrouver les fantômes et les abattre. Bref, vous en avez pour des jours et des jours mais le logiciel est suffisamment bien réalisé pour justifier des efforts pareils. The Edge, That's The Spirit par Reflex Arc pour Spectrum.

SBOING SBOING

Depuis ma plus tendre enfance je rêvais de devenir un ressort quand je serais grand. Depuis pas plus tard que tout à l'heure, mon phantasme enfan-



tin est devenu réalité par la volonté d'un génie bienveillant nommé Gremlin Graphics.

Cette jeune maison d'édition anglaise propose de vous faire vivre les angoisses de la vie tumultueuse d'un petit ressort à boudins dans un logiciel particulièrement réussi : Thing On A Spring. Par petits bonds ou gigantesques sauts, arriverez-vous à déjouer tous les pièges et tous les sorts jetés sur votre pauvre être métallique par l'infâme goblin qui dirige toutes ces usines souterraines ? Voilà bien la seule question qui vous hantera en parcourant les multiples tableaux de ce jeu d'arcade à la vitesse d'exécution confondante. Les graphismes sympas s'accompagnent d'une musique à vous couper le souffle : de quoi vous tourner la tête et vous laisser tremblant devant votre écran après quelques heures de combat acharné contre toutes les émanations de ce maître du mal. Un logiciel comme ils devraient l'être tous : bien fait, rapide, original et pas trop difficile. Thing On A Spring par Gremlin Graphics pour Commodore 64.

PAS VRAIMENT PLANANT

Le premier jeu d'aventure multi-joueurs lancé par Red Shift souffre d'un nombre



consequent d'erreurs de jeu-nesse. Le graphisme pauvre et

lent, le vocabulaire inexistant et le scénario nullement intéressant. Le manque d'originalité total de cette aventure laisse planer un doute sur l'envie de bien faire de la part des auteurs : parti d'une grande ville de France, vous devez atteindre les montagnes blanches armé de votre seul courage et d'un couteau. Peuplé des immanquables extra-terrestres métalliques et de leurs collaborateurs humains à l'âme noire, le pays que vous traversez ne vous offre que des combats hasardeux sans intérêt. Une bien piètre démonstration des capacités de l'Amstrad accompagnée d'un ultime obstacle à son utilisation dans les foyers français : le soft cause anglais. A jeter de toute urgence dans la première poubelle de passage. The Tripods de Red Shift pour Amstrad.

TUDIEU ! L'ADAPTATION

Nous avons déjà encensé The Rocky Horror Show à sa sortie, mais nous re prenons la plume dans la joie pour vous présenter la version réalisée par CRL pour l'Amstrad. Comme vous vous en souvenez peut-être, ce logiciel retrace les aventures de Brian et Janet prisonniers d'un démoniaque savant prêt à transformer Janet en statue de pierre. C'est vous qui devez arriver à reconstituer la Démédusa, le seul antidote mécanique capable de stopper le processus de pétrification. Les graphismes ressemblent trait pour trait à ceux du Spectrum mais la rapidité du jeu a été nettement améliorée dans cette adaptation. De plus, une musique en-

voûtante accompagnera votre recherche dans les décors kitschs de ce vieux manoir. Une expérience inoubliable, d'autant plus que vous pouvez manœuvrer au choix Brian ou Janet. The Rocky Horror Show de CRL pour Amstrad.



L'ENFER DE LA CHAINE

Wally Week représente l'archétype du prolétaire anglais : chef-mécanicien d'un garage qu'il tient seul, il se retrouve avec une dizaine de voitures à réassembler alors que chacune d'entre elles est en une dizaine de morceaux. La quête de Wally resterait anodine s'il n'avait à parcourir rues et jardins publics à la recherche des différents éléments de ses automobiles. Le graphisme, sans comporter de trait de génie, se laisse agréablement supporter tout comme la musique, pas vraiment omniprésente. Le logiciel comporte suffisamment de surprises pour ne pas lasser le joueur trop rapidement. Malgré tout, je conseillerai vivement aux plus de 15 ans de chercher ailleurs leur bonheur.



Everyone's a Wally de Mikro-Gen pour Amstrad.

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Après les brillantes productions de Froggy Software, l'initiateur de l'aventure en français sur Apple, Infogrames se lance dans la compétition avec son premier titre : Hold-Up. Réalisé par trois auteurs, un graphiste, un scénariste et un programmeur, ce logiciel vous invite à revivre l'épopée de

Spaggiari en réalisant une nouvelle fois le casse du siècle. La société générale de Nice ne vous ouvrira ses portes qu'après bien des recherches et autres galères. Du côté de la réalisation, vous trouverez tous les ingrédients habituels à cette catégorie de jeu : analyse de syntaxe en béton, vocabulaire étendu, près d'une centaine d'images pour illustrer vos débuts dans le métier de casseur. L'humour a très certainement présidé à la réalisation de ce logiciel puisque vous retrouverez des clins d'oeil à Achille Talon et Gaston Lagaffe tout comme vous découvrirez avec plaisir des réponses variées à vos propositions. Une nouvelle démonstration de la capacité des français à bien faire. Hold Up par Infogrames pour Apple.



ALICE

Pas de complexe chez Matra, on continue à vendre 995 francs un pseudo-ordinateur sans logiciels, sans périphériques, sans force de vente, sans service



après-vente et sans espoir. Et en plus on pique les idées des autres pour la pub (regardez les nouvelles publicités Amstrad). Le gant de boxe va quand même mieux à Amstrad qu'à Alice, pour ce dernier, le gant de toilette serait mieux approprié.

MSX HOROSCOPE

Les japonais sont friands d'astrologie. Ils ont pourtant du oublier de faire établir l'horoscope de leur MSX. Ils se seraient alors aperçus que leur engin n'étaient pas venu au monde sous le signe du Lion ascendant Taureau mais plutôt sous celui de la Moule ascendant Crevette. Du coup, les Canon à 2.700 francs se bradent à 1.950 Francs (et encore on peut discuter), les Sony belle-image-demarque chutent d'environ 3.000 balles à moins de 2.400 francs et les autres fabricants de MSX foutent le camp en courant et en laissant tout tomber. Le MSX II (signe astrologique : Méduse ascendant Morpion) vient de faire son apparition au Sicob, il est aussi bien que le premier, son basic est toujours aussi génial mais j'ai malheureusement l'impression que ça ne va pas marcher et que nous allons assister au deuxième flop jaune. Le pire c'est que je ne suis pas foutu de dire pourquoi. Il va falloir que j'aillie voir mon astrologue.

VICTOR EST RIGOLO

Victor Technologies est fabricant de compatibles IBM-PC et c'est son droit le plus strict. Il est en outre très rigolo et c'est tout à son honneur : sur son stand au Sicob, sa campagne de pub actuelle était reprise avec brio, avec cette phrase : "Victor, le compatible qui agace..." suivi d'un nom rayé. Comment contourner les lois à la con sur la pub comparative en 10 leçons.

AVANT LA BAGARRE

N224, ça vous dit quelque chose ? C'est le numéro du stand de ACT. ACT, ça vous dit quelque chose ? C'est la boîte qui fabrique et commercialise l'Apricot. Apricot, ça vous dit quelque chose ? C'est une bécanne qui est très bien et qui fonctionne sous MS/DOS. MS/DOS, ça vous dit quelque chose ? C'est le système d'exploitation de l'IBM. IBM, ça vous dit quelque chose ? Oui, je sais,

ce n'est pas très engageant, mais l'Apricot est très bien quand même. Quand même, ça vous... Ah pardon, c'est fini.

OU CNIL EST, L'AVOCAT ?

Les mecs, c'est pas pour me vanter, mais l'informatique se démocratise. Désormais, la CNIL (Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés) a pignon sur Sicob. Dans un tout petit stand, deux charmantes hôtesses se font un plaisir de vous expliquer la démarche de la CNIL, ses actions, ses buts et ses principes de fonctionnement. Et dans les brochures qu'elles distribuent, on trouve une mine de renseignements tous plus intéressants les uns que les autres. Exemples : selon la loi du 6/1/78, lorsque vous remplissez un questionnaire, quel qu'il soit mais surtout s'il est destiné à être exploité par un moyen informatique, vous devez être informé du caractère obligatoire ou facultatif des réponses; des conséquences d'un défaut de réponse à leur égard; des personnes physiques ou morales destinataires des informations, et surtout d'un droit d'accès et de rectification, car toute personne faisant l'objet d'un fichage peut obtenir communication des informations la concernant sur simple justification de son identité. Les informations (je cite) relatives même indirectement aux origines raciales, aux opinions politiques, philosophiques ou religieuses ou aux appartenances syndicales ne peuvent jamais être collectées, sans l'accord exprès de l'intéressé. Ce qui signifie que vous n'êtes pas obligés de répondre à la question "nationalité" lorsqu'on vous la pose. C'est trop beau pour être vrai : il y a un petit bug dans la soupe. En effet, ces dispositions ne s'appliquent pas à la collecte des informations nécessaires à la constatation des infractions. En bref, ça veut dire que les fichiers de la police, des ministères, de la sécu, de tout ce qui

Un peu cher pour ce genre de machine ? Réponse du vendeur : "Pas tellement, si on pense que c'est un engin qui fait tout ce qu'on lui demande, dans la limite de ses possibilités". Ben voyons...

Nouveauté toujours : un ordinateur de poche "à vocation scientifique", c'est à dire avec une dizaine de touches pré-programmées (sin, cos, pi, etc.) de 4 Ko de RAM extensible à 8 Ko, prix public tenu secret, pour éviter que les gens l'achètent, peut-être. Combien de ROM ? Réponse : "Je ne sais pas." Et ça se programme comment, cet merveille ? Réponse : "le technicien est parti déjeuner." Allez vous étonner que Sharp se fasse écharper.

J'EN AI OUBLIE UN BOUT

Je ne vous ai pas dit que Commodore était aussi au Sicob Boutique. Voilà, vous le savez. Bizarrement, il n'y avait personne devant les C128 qui s'étaient en pagaille sur le stand. Non, soyons francs, après on va dire qu'on n'aime pas Commodore : il n'y avait pas plus de monde sur leur stand que sur les autres.

THOMSON MAL BARRE

C'est con, j'avais un préjugé plutôt favorable pour le nouveau Thomson TO9, après tout c'est un engin français et il n'a pas l'air trop mal foutu. Mais figurez-vous que l'article de la semaine dernière qui dénonçait le prix prohibitif auquel il doit être vendu (9000 balles) n'a pas plu à tout le monde chez Thomson et le prêt du TO9 que l'on devait nous confier a été annulé. Je sais bien que c'est un petit scribouillard du service de presse qui a pris cette malheureuse initiative d'annulation (Charles d'Huart pour être exact), je sais bien que les PDG, Vice-PDG et autres Directeurs du groupe ne sont pas au courant des agissements de ce contre-informateur, je sais aussi que nous trouve-



pouvait vous intéresser ne sont pas concernés par cette loi. Les hôtesses sont sympas quand même.

ECHARPONS SHARP

Triste stand de Sharp au Sicob Boutique. Quelques tables en formica blanc, avec des ordinateurs de poche solidement vissés dessus, et pas la moindre documentation disponible, à moins d'insister (très) fort. Au chapitre des nouveautés : la baisse des prix sur le vieux MZ 820, qui passe à 2 590 francs.

rons quand même un engin à essayer, mais c'est con, maintenant j'ai un préjugé plutôt défavorable et c'est moi qui vais faire l'essai.

LASER CONTINUE D'ECRASER

Les compatibles IBM PC/XT de Laser continuent leur percée, il faut dire qu'avec des configurations variant de 10.000 francs avec un lecteur de disquettes à 28.000 francs avec le même et un disque dur de 20 Mégas, il faudrait être fou pour acheter



autre chose. C'est bientôt au tour du MSX de souffrir des prix écrabouillés Laser : non seulement il coûtera moins de 2.000 francs mais on pourra, en plus, le transformer en MSX 2. Pauvres japonais, ils étaient déjà dans le caca avec leurs peu reluisantes ventes, ils ne vont pas tarder à être dans la merde.

LES PTIS JEUNES

Loricels se lancerait-il dans l'édition ? Avec, de plus, un canard qui a exactement le même format que, euh, comment ça s'appelle, Hebdogiciel ? Et qui est gratuit ? Non, faut pas rêver. C'est un catalogue sous forme de journal, avec un édito, des infos, une nouvelle, des photos d'écrans, le tout parlant de Loricels, ce qui est bien normal pour ce prix-là. Comment se le procure-t-on ? Chez son revendeur, qui devrait en avoir des piles entières, vu qu'il n'a qu'à en demander pour être servi. Périodicité : tous les deux mois. Un catalogue perpétuel, en quelque sorte.

À propos des mêmes, ils sortent un jeu sur TO7 et MO5 dont vous allez entendre parler : le cinquième axe. C'est le Summergames du Thomson. Comme en plus Infogrames nous sort les Dieux du Stade, qui est aussi un Summergames pour Thomson, ça nous promet une saine émulation. Allez-y les p'tits gars, on prend le gagnant.

DU CÔTÉ DES COPAINS

Ah, une vieille relation. ASN composants électroniques avait un stand sans Oric... On avait pas l'habitude. C'est vrai que maintenant qu'ils ont Goldstar, ils doivent être occupés, non ? Eh non, un seul estimable ordinateur de cette marque trônait dans le stand vermiculaire. Je ne sais qu'est-ce à dire.

ENFIN TOUT : JOIE

Bon, ça y est, le QL a un drive, un vrai, un 3 pouces et demi, plus standard que ça tu meurs, avec un trou pour mettre la disquette, une prise pour le brancher, un boîtier plastique, une mécanique à l'intérieur, enfin, un vrai drive, quoi ! Il était temps ! Avec 500 Ko par disquette, s'il vous plaît, pas 12 Ko ni 48 Ko, non, 500, pas un de moins ! 3750 balles quand même, mais oublions les prix, c'est la fête, le QL a un drive français ! Hosannah !

En plus, le QL a un moniteur noir et blanc français, de neuf pouces ! Alléluia ! Ce moniteur n'est autre que le moniteur qu'on trouve sur les minitel d'Alcatel ! Montjoie Saint-Denis ! Et il vaut 1200 francs, le bougre ! Vertuchou ! Mais il y a mieux ! Il y a une promo ! Le QL, plus les 4 logiciels de base (traitement de textes, tableur, graphique et base de données),

plus un câble péritel, plus le moniteur d'Alcatel, 4990 francs ! Tudieu ! Comme le QL est vendu à 4490 francs, ça ramène le moniteur à 500 francs ! Diable ! Il y a une autre promo ! Foutrebleu ! Le QL, les 4 inséparables logiciels, le câble péritel, pardon, péritel, mesdames et messieurs bonsoir, plus, je dis bien plus un moniteur couleur, et même couleurs puisqu'il y en a plusieurs, 7500 francs ! Sacrebleu ! Et attention, pas 7500 francs à la con ! Non ! 7500 francs environ ! Vente Saint-Grigis ! Je suis estomaqué. Fi, mon ami, fi.

APPLE GONFLE

À l'instar de la grenouille, non pas celle de Froggy Software mais celle qui veut se faire aussi grosse qu'IBM, Apple se lance dans une nouvelle spécialité : l'hypertrophie de mémoire. C'est l'Apple IIe qui ouvre le feu avec pas moins d'un mégaoctet



de mémoire centrale ! La chose se présente sous la forme d'une carte initiale de 256 Ko qui peut accueillir trois extensions de 256 Ko chacune. Arrivée prévue en Novembre, et vivement qu'on y soit pour voir comment Pépé IIe va se démerder avec son vieux huit bits pour adresser tout ça ! Prix non fixé mais vous connaissez Apple : ça va douiller ! Pour les IIe et IIc, un drive 3,5 pouces de 800 Ko (formaté) sera disponible fin Octobre. Pas de prix non plus mais on sait qu'il sera livré avec un logiciel à menus déroulants, donc plus cher.

Toujours dans la série gonflette mais cette fois-ci pour le Mac, un disque dur externe de 20



UNIDISK 3.5 : LECTURE DE DISQUE 800 ko POUR APPLE II.



IMAGEWRITER II D'APPLE.

mégaoctets en Novembre pour 25.000 balles (au voleur !) et une transformation avec un disque interne de 10 Mégas fabriqué par Général Computer

Company. Le 16 bits Apple très beau pas cher, c'est pas demain la veille.

Ah, au fait, jetez vos imprimantes Imagewriter, le modèle II arrive, plus beau, plus performant (buffer et feuille à feuille), plus rapide (250 caractères seconde), plus cher : une affaire. Pendant que vous y êtes, balancez aussi vos modems, les deux nouveaux modèles sont mieux. Ouvrez encore un peu la fenêtre pour y précipiter vos moniteurs de viles marques, les moniteurs à la pomme s'apprêtent à faire une triomphale entrée dans votre home sweet home.

Dernier détail : nous sommes des cons, nous avons annoncé la fin du Club Apple, c'est une fausse nouvelle, le club existe toujours et si vous achetez un Apple, vous avez droit à une carte qui vous donnera droit exactement à rien du tout. Vous achèterez le journal du Club pour 20 balles, vous n'aurez plus de fournitures à prix préférentiel et vous achèterez les goodies au même prix que les autres, c'est à dire horriblement cher.



DISQUE DUR 20 MEGA POUR MACINTOSH.

LA BOUTIQUE APPLE

D'ailleurs, à propos de goodies, rassurons tout de suite ceux qui ne sont allés que sur le Sicob Boutique : Apple vend encore des ordinateurs. Bien sûr, leur stand pouvait laisser penser qu'ils ne vendaient plus que des tee-shirts, des badges, des parapluies, des slips et des auto-collants Apple, mais c'est faux. En fait, ils ne mélangent pas, c'est tout.

MOYENNE SURPRISE

Le stand du Sicob Boutique qui avait été réservé par Answare (filiale de Thomson) était consacré à FIL, lui-même filiale d'Answare. En fait, FIL est une filiale de Thomson à la mode de Bretagne. Le plan généalogique en double page centrale pliable dans notre prochain numéro.

SCOOP : UNE INTERVIEW EXCLUSIVE D'ALAN MICHAEL SUGAR !

suite de la page 1

génial, je rentre chez moi et je m'endors comme un bienheureux.

Le lendemain (car vous pensez bien qu'il y a une suite, je n'aurais pas commencé cet article comme ça si c'était fini), je reçois un coup de fil d'Amstrad France : "Venez vite, Alan Sugar veut vous parler. C'est un scoop". Impossible d'en savoir plus. Je saute sur mon fougueux destrier de métal (ma mob, quoi), et deux quarts d'heure plus tard je suis sur place.

La presse anglaise s'est largement faite l'écho de l'apparence physique de Sugar. Il est trappu, l'air décidé, pressé, il a même déclaré : "Je fais des ordinateurs pour les camionneurs. Comme ça, tout le monde peut s'en servir." Je l'ai vu la veille, c'est assez vrai. Il était jovial, massif. Aujourd'hui, il me serre la main nerveusement, m'invite à m'asseoir brutalement.

Marion Vannier participe à notre entretien : elle est présidente d'Amstrad France. Elle m'explique la situation en deux mots : "Lors de la conférence d'hier, les journalistes et les revendeurs présents ont reproché à Alan Sugar d'avoir choisi le 3 pouces comme standard de disquettes. Ce matin, il a décidé de baisser le prix des disquettes vierges à 35 francs." Suite page 11

COURRIER DES LECTEURS

Stéphane Callegari a gagné le dernier concours trimestriel. Il était venu à l'HHHHebdo, douze bouteilles de champagne sous le bras pour fêter ça. On avait pris des photos, avec lui et Ceccaldi (le "boss"), en train de s'échanger des chèques, de se taper sur le ventre, de lever le pouce et de faire signe que good good. On n'a pas passé les photos parce qu'on les avait prises après avoir bu les bouteilles. Callegari était écroulé sur la moquette, Ceccaldi (le "chef") avait du mal à retenir le mur et le photographe avait oublié de mettre de la pellicule, d'amener son appareil et même de venir. On ne les a pas passées. Heureusement, Stéphane semble s'être bien remis. Il nous envoie la carte postale rituelle : "Merci de m'avoir fait gagner, je suis au soleil, il fait beau, j'espère que vous vous amusez bien dans votre cave mal éclairée et que le bruit des rotatives ne vous gêne pas." T'inquiète pas, Stéphane, ça va. T'inquiète pas. Salaud.



reée et que le bruit des rotatives ne vous gêne pas." T'inquiète pas, Stéphane, ça va. T'inquiète pas. Salaud.

SCOOP: UNE INTERVIEW EXCLUSIVE D'ALAN MICHAEL SUGAR!

suite de la page 10

Effectivement, il a l'air plutôt furax. Et c'est pas le genre à s'embarasser de préjugés.

"HHHHebdo - Que s'est-il passé ?

A. M. Sugar - J'ai été surpris des réactions des français à l'encontre de ce choix. Dans les autres pays, personne n'a rien dit; ici, j'ai l'impression qu'on a l'habitude de chercher la petite bête, le défaut. On m'a dit que je n'avais pas de stock, que les trois pouces n'étaient pas standard, que ce n'était pas un bon choix. On m'a dit aussi qu'il n'y en avait plus en fabrication.

HHHH - Alors ?

AMS - Alors j'ai décidé de prouver qu'il n'y avait pas de problème : je baisse le prix public de la disquette à 35 francs TTC. J'ai des stocks pratiquement illimités, je peux en offrir le marché si besoin est, la seule réponse possible à ces attaques était de le prouver.

Si on me le demande, je peux fournir immédiatement 200.000 pièces sur le marché français. J'en ai actuellement 500.000 dans mes usines anglaises. D'ailleurs, le MITI vient de publier son rapport pour le troisième trimestre 1985 : la plus forte exportation de disquettes, tous standards confondus, a été effectuée sur les trois pouces. A nous seuls, nous avons fait vendre plus de disquettes que tous les constructeurs de 3,5 pouces et 5 1/4 pouces !

C'est tout ce qu'il y a de plus vrai : j'ai eu l'occasion de consulter le rapport en question. Apparemment, il n'a pas besoin de bluffer. Rappelons quand même que le MITI est un organisme japonais dépendant du ministère du commerce extérieur qui contrôle toutes les exportations, autant de voitures que de piles électriques, de motos ou de disquettes.

HHHH - Comment avez-vous pris la décision de baisser les prix ?

Marion Vannier éclate de rire et me dit en français : "Vous savez, c'est pas le genre de type à réunir un conseil d'état pour prendre une décision comme celle-là. Il l'a décidé ce matin, alors que nous venions ici. Il est très impulsif. On peut considérer que c'est une erreur, mais pour l'instant, ça lui a toujours réussi."

Sugar reprend en anglais : "AMS - Vous savez, l'action est la meilleure façon de prouver quelque chose."

HHHH - En passant, allez-vous vous implanter aux Etats-Unis ?

AMS - Pas directement. Sears (une chaîne de distributeurs) s'occupe de la commercialisation du 6128 aux USA pour nous.

HHHH - Pourquoi, c'est un marché qui ne vous intéresse pas ?

AMS - Il est peut-être intéressant, mais pas dans l'immédiat. Nous ne connaissons pas assez le consommateur américain. Dans le futur, nous envisagerons peut-être d'implanter une filiale là-bas, mais encore une fois, pas dans le futur proche.

HHHH - Pourtant, il y a un an à peine, vous ne connaissiez pas le marché informatique européen. Vous vous êtes quand même lancé dedans sans hésiter.

AMS - Nous avons une certaine connaissance du marché de l'électronique depuis vingt ans. L'informatique et l'électronique ne sont pas très différents, en termes de commercialisation. Pour l'instant, nous faisons bien notre travail en Europe. Inutile d'aller saborder nos efforts dans une politique faite de tâtonnements aux Etats-Unis.

HHHH - Vous avez une idée du pourcentage du marché que vous pouvez atteindre ?

AMS - Aucune. Aucune, parce que les pourcentages ne veulent strictement rien dire. Imaginez que je sois fabricant de boutons de chemise. Si je détiens 50% du marché des boutons verts, je vais certainement détenir 90% du marché des boutons verts. Et alors ? Ça va me donner la grosse tête, je pourrais dire partout que j'ai 90% du marché mais ce n'est pas ça qui va me nourrir. Tenez, je crois que c'est Sinclair qui a la part du marché la plus importante en Grande-Bretagne. Je préfère tout de même être à ma place. En fait, plutôt qu'avoir la plus grosse

AMS - Encore une fois, c'est bien pour se faire une grosse tête, mais pas plus. Chaque fois qu'un compatible IBM se vend, c'est un vrai IBM qui ne se vend pas. Ils s'en mordent les doigts, les pauvres. Et puis, le standard, parlons-en : je vends plus de disquettes pour mes appareils qu'il ne s'en vend pour tous les IBM, les compatibles et les autres !

HHHH - Parions un peu bécanes. Vous ne voulez pas nous dire un peu quelle sera la prochaine machine ?

AMS - Non, je ne dirais rien. C'est ma politique et vous la connaissez.

HHHH - Si je vous dit 16 bits, vous me répondez ?

AMS - Je ne vous réponds rien. Mais je peux d'ores et déjà vous dire que la prochaine machine qui sortira l'année prochaine n'empêtera pas sur la gamme déjà existante, de même que le PCW 8256 (avec traitement de textes intégré) ne marche pas sur les plates-bandes du 6128. On ne peut pas aller plus loin que le 6128, dans le même créneau. Il a un lecteur de disquettes, 128 Ko de Ram, qu'ajouter de plus ? Une carte de 128 Ko supplémentaire ? Un bus d'extension ? A quoi bon ? La prochaine machine sera entièrement différente.

HHHH - Date d'effet de la baisse du prix des disquettes ?

AMS - Premier octobre.

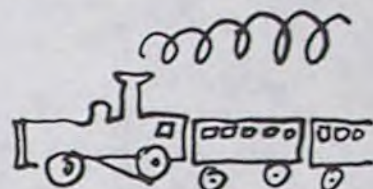
HHHH - Et cette baisse s'effectuera partout, ou seulement en France ?

AMS - Uniquement en France, c'est le seul pays qui râle.

HHHH - Comment ça, qui râle ? Espèce de...

Oui, nous sommes coupables d'avoir mis en doute la bonne foi de ce brave Alan Michael Sugar (au demeurant fort sympathique). Résultat : les disquettes vont se vendre moitié moins cher. Ah ben ça c'est une bonne idée, on va mettre en doute la bonne foi de tout le monde jusqu'à ce que tout baisse de moitié ! Super ! Une croisée !

Voici un joli dessin



part, je préfère vendre le maximum de mes possibilités. Je ne vise pas un créneau, je cherche à être le meilleur. Les chiffres, on s'en sert pour se gonfler le cerveau, pas plus.

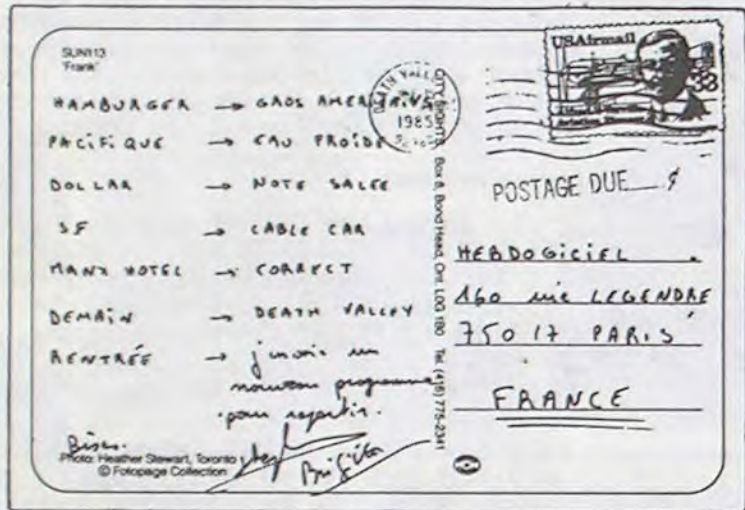
HHHH - Sinclair, Vous le connaissez, personnellement ?

AMS - Non. On est un peu comme deux bateaux sur l'océan qui se croisent en pleine nuit. Malgré les apparences, nous n'avons rien de commun, nous ne faisons pas le même métier, nous ne vendons pas les mêmes machines...

HHHH - Comment verriez-vous l'arrivée de compatibles Amstrad ?

AMS - Quel intérêt ?

HHHH - IBM a imposé son standard, tout le monde s'aligne...

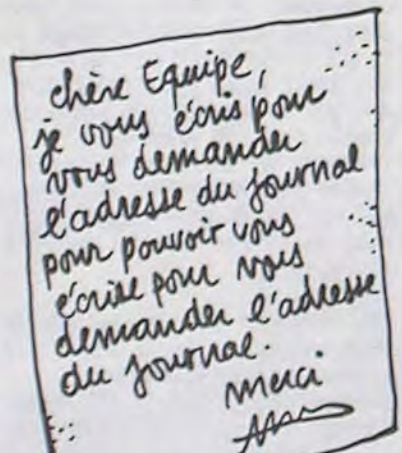


Dans l'HHHHebdo du mois d'août se trouvait un programme pour Amstrad intitulé "Poker". Ce programme fonctionnerait correctement si, à la ligne 1940 il y avait un symbole cohérent à la place de ". Ce n'est pas la première fois que je rencontre ce symbole qui ne se trouve pas sur le clavier de l'Amstrad. Olivier Haughe!

HHHH-Si, il s'y trouve. Il se trouve très exactement entre la touche "cl" et la touche ". Ca s'appelle "puissance" et sur les imprimantes, ça sort toujours comme un petit chapeau. Donc, le programme fonctionne. Donc, excuse-toi à genoux.

Monsieur, j'ai l'avantage de venir vous demander par la présente un complément d'information pour la publication éventuelle d'un programme. En effet, j'aimerais savoir si vous ne publiez que des programmes relatifs à des jeux ? Dans le cas contraire, je vous informe que j'ai réalisé un programme de résistance des matériaux destiné à résoudre tous les systèmes isostatiques (réactions aux appuis, moments fléchissants, efforts tranchants, efforts normaux). Ceci est valable quel que soit le chargement de la portée (forces ponctuelles, charges réparties constantes et non constantes) où les lois types de déplacements confondus. (...) Mr. Christophe Lanu

HHHH-Pour moi, c'est ok pour publier ce programme... A condition que les lecteurs soient d'accord. Soyez sympa, dites-nous si vous voulez un programme de résistance de matériaux destiné à résoudre tous les systèmes isostatiques, même ceux qui ont des efforts tranchants. Quant à toi, Christophe, précise si on peut utiliser un joystick ou pas.



Où peut-on se procurer d'anciens numéros d'Hebdogiciel ? Plein de gens

HHHH-A Hebdogiciel. Fou, non ?

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

2 000 JEUX !!

300 JEUX A PRIX CASSÉS!

MSX

- CANON V20 1950 F
- SONY HIT BIT 2490 F
- MITSUBISHI ML F80 AVEC MONITEUR COULEUR 4 990 F
- lecteurs K7 : LANSAY SUPER JET 320 F
- SONY SDC 500 640 F
- lecteurs disquettes : CANON VF100 (3 1/2 pouces 720 K) 3 190 F
- imprimantes : CANON T 22 A 1 990 F
- PHILIPS YW 0020 2 490 F
- QUICKSHOT II 119 F

MONITEURS

- ZENITH 950 F
- PHILIPS 1 190 F
- FIDELY CM 15 2 590 F

AMSTRAD

SUPER PROMO SUR TOUTE LA GAMME + DES CADEAUX FOUS ! (hors par téléphone)

ATARI

- 130 XE 1 990 F
- 520 ST 9 490 F

VIDEOTROC

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10 h à 19 h

89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS

Tel. **342.18.54**

Metro Gare de Lyon et Lido-Belle

DUPLICATION DE VOS PROGRAMMES INFORMATIQUES SUR CASSETTE

CASSETTES VIERGES POUR MICRO

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

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.

C10	200,00F	C40	250,00F
C15	212,50F	C60	275,00F
C20	225,00F	C90	300,00F

Je souhaite _____ Boîte(s) de C _____

Nom _____

Adresse _____

51, rue de Ville-d'Avray
92310 SÈVRES
Tél. (1) 534.43.78

LE TEMOIGNAGE

Revendeurs, nous consulter.

Directeur de la Publication
Rédacteur en Chef:
Gérard CECCALDI

Directeur Technique:
Benoite 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 6821

Imprimerie:
DULAC et JARDIN S.A
Evreux

LES CONFRERES SONT DES LOUPS POUR LES CONFRERES

En voyant le premier numéro de Micro VO, SVM a déclaré : "Il faut des ciseaux".

CHER CONFRERE
CHER CONFRERE

PERIPHERIQUES AMSTRAD

- Disq + cart. 1 990 F
- Disq slip 1 490 F
- Imprimante (DMP) 2 490 F
- Synthésiseur 595 F
- Crayon optique 670 F
- Pennet 454 390 F

LOGICIELS - AMSTRAD

- TYRANN (C) 189 F
- BATTLE MIDWAY (C) 129 F
- FIGHTER PILOT (C) 109 F

Microfolie's BIEN SUR

Matériels - Périphériques - Fournitures - Logiciels - Accessoires - Librairie - Formation.

ATARI (quantités limitées)

- 520 ST mono 3 990 F
- 520 ST couleur nous consulter

AMSTRAD + 1 Jeu ou 1 disq. vierge

- 454 memo 2 690 F
- 454 couleur 3 990 F
- 654 mono 3 790 F
- 654 couleur 5 290 F
- 6128 memo 4 490 F
- 6128 couleur 5 990 F

PERIPHERIQUES AMSTRAD

- Disq + cart. 1 990 F
- Disq slip 1 490 F
- Imprimante (DMP) 2 490 F
- Synthésiseur 595 F
- Crayon optique 670 F
- Pennet 454 390 F

LOGICIELS - AMSTRAD

- TYRANN (C) 189 F
- BATTLE MIDWAY (C) 129 F
- FIGHTER PILOT (C) 109 F

THOMSON T09 + mono 9 950 F

PROMOTION MSX

YAMAHA YIS 503 ou CANON V20 + monit. coul. CM14 4 990 F

PROMOTION THOMSON

MO 5 + crayon + lecteur programme + monit. coul. CM14 5 790 F

TO7 70 + basic + drive 320 ko + disquette jeu 6 790 F

ORIC

- JASMITEL (D Jassmin) 610 F
- 1815 (D Jassmin) 219 F
- ANGIE D'OR (C) 159 F
- MC BUMPER (C) 159 F
- FRELON (C) 129 F

STARTER (C) 129 F

GAMBLUSTER (C) 105 F

SAGA (C) 139 F

MISSION DELTA (C) 99 F

CRYPT SHOW (C) 99 F

AS DES AS (C) 149 F

MASQUE D'OR (C) 149 F

MSX

- KUNG FU (K) 219 F
- TENNIS (C) 219 F
- ROAD FIGHTER (K) 219 F
- MANDRAGORE (64 K) (C) 229 F
- PING PONG (K) 240 F
- KING VALLEY (K) 219 F
- ECHecs (K) 259 F
- LODE RUNNER (K) 369 F

THOMSON

- ANGIE D'OR (C) 179 F
- SUPER TENNIS (C) 169 F
- MANDRAGORE 107 ou MOS (C) 239 F
- PARIS 92 107 ou MOS (C) 169 F
- IMPERIALIS (C) 199 F
- MINOTAURE (C) 139 F
- CHATEAU NOIR 107 (C) 149 F

TOP CHRONO (C) 149 F

RAD SUR TENEER (C) 169 F

EMPIRE (C) 199 F

COMMODORE 64

- DAVID MIDNIGHT (C) 139 F
- POLE POSITION (C) 119 F
- VIEW TO KILL (C) 149 F
- BEACH HEAD II (C) 119 F
- SPY HUNTER (C) 129 F
- SORCERY (C) 139 F
- SPEEDING (C) 179 F
- MANDRAGORE (C) 339 F

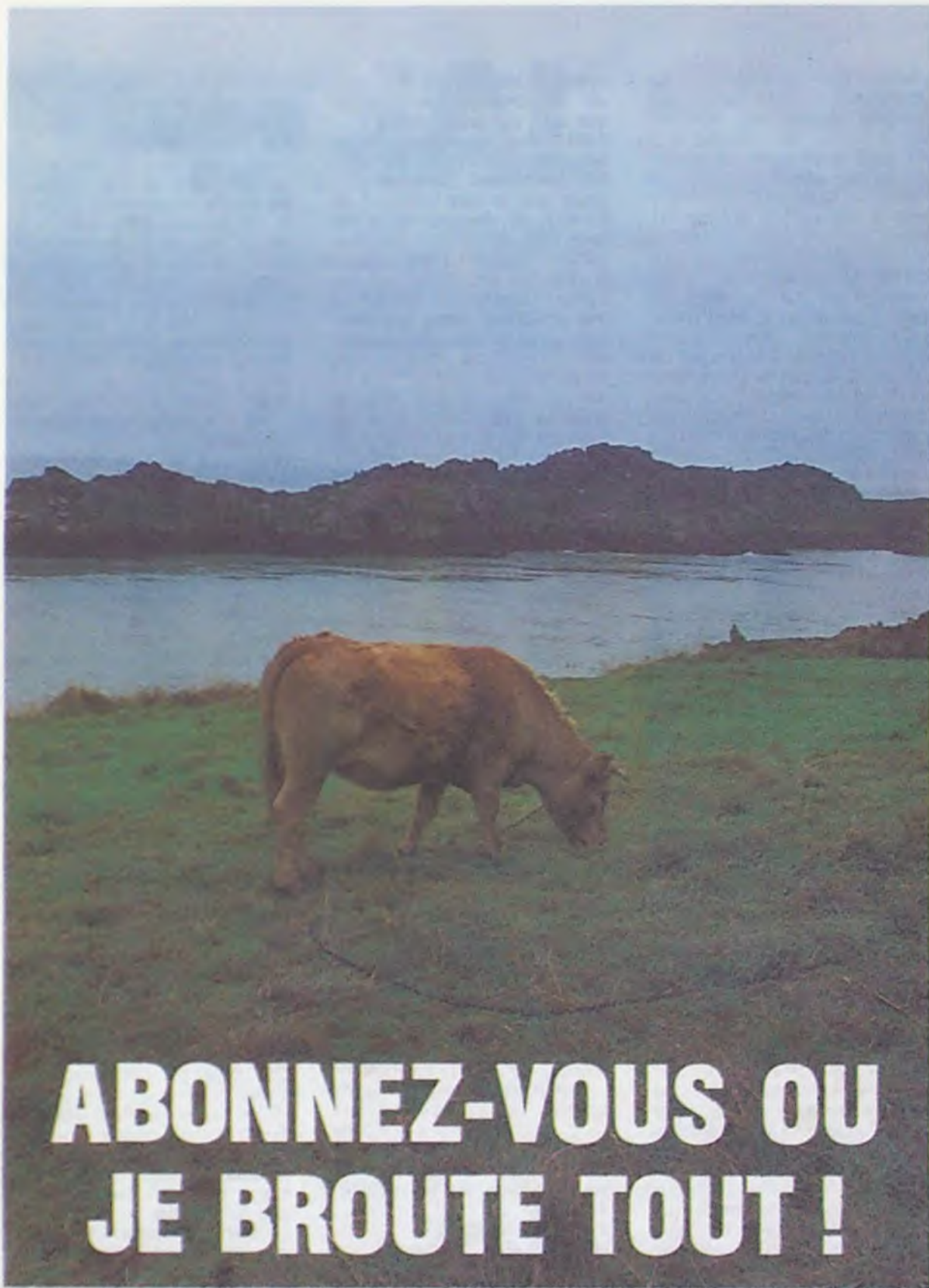
PERIPHERIQUES

- Moniteur CM 14 2 750 F
- Moniteur D 9 109 F
- Disq. Disq. Jassmin 2 3 490 F
- Control. ton. manette MOS/107 559 F
- Crayon mécanique TO7 699 F
- Megabus + cable 107/MOS 859 F
- Imprimante SP 500 A 2 390 F
- Imprimante SP 1 000 A 3 990 F
- Disq MSX 1 mega 3 290 F
- Disq Jassmin 2 690 F

Prix TTC. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

MATERIEL	ARTICLE	PRIX	Nom et prénom du destinataire	PAIEMENT A CRÉDIT.
			Adresse	Je désire recevoir une offre crédit CREG.
			Tel.	Montant de la commande F
			Ville	Nombre mensualités F/mois
			Ci-joint mon règlement par :	Versement comptant 20 % F
			<input type="checkbox"/> chèque <input type="checkbox"/> mandat lettre	<input type="checkbox"/> chèque <input type="checkbox"/> mandat lettre
			Signature :	

Corse, DOM-TOM, étranger, nous consulter



ABONNEZ-VOUS OU JE BROUTE TOUT !

Bulletin d'abonnement page 30

TANT VA LE DEULIGNE AU MICRO QU'À LA FIN IL S'ÉCRASE !

La production de deulignes est en hausse. Mon expert en placement, dont je tairai le nom, m'a encore une fois judicieusement conseillé. Vous êtes tous revenus de vacances avec des idées et des réalisations d'enfer, toutes dignes de figurer, à un titre ou à un autre, dans la rubrique. Malheur ! La place est limitée, seuls les meilleurs restent. C'est la loi de la jungle...

Listing Thomson

```
110 CLS: CLEAR 12000: DIM T$(16,4): PRINT PRINT
"Placez la disquette SOURCE, <ENTREE>"
: A$=INPUT$(1): FOR P=0 TO 4: FOR S=1 TO 16: T
$(S,P)=DSK1$(0,P,S): NEXT S, P: BEEP
120 PRINT: PRINT "placez la disquette BUT,
<ENTREE>"; A$=INPUT$(1): FOR P=0 TO 4: FOR
S=1 TO 16: DSK0$=0, P, S, T$(S,P): NEXT S, P: BEE
P: CLEAR: END
```

Jean-Charles GARRAYE nous envoie de quoi se remplir les yeux pendant bien des minutes sans la moindre lassitude. Une performance de programmation.

Listing Apple

```
1 T = 768: POKE 232,0: POKE 233,
3: FOR L = T TO T + 24: READ
P: POKE L,P: NEXT : DATA 5,0
,12,0,15,0,18,0,21,0,24,0,53
,39,0,55,37,0,39,53,0,37,55,
0,45,0: HGR : POKE - 16302,
0: ROT= 0
2 FOR J = 0 TO 7: HCOLOR= J: HPL0T
0,0: CALL - 3082: FOR R = 1
TO 2: FOR S = 1 TO 191: SCALE=
S: XDRAW 1 AT S,S: XDRAW 2 AT
279 - S,S: XDRAW 3 AT 279 -
S,191 - S: XDRAW 4 AT S,191 -
S: NEXT : SCALE= 140: FOR Y =
0 TO 191: XDRAW 5 AT 0,Y: NEXT
: NEXT : NEXT : GOTO 2
```

Dans la même lignée que JC, Jacques CHAUVIN vous envoie le produit de ses phantasmes en musique et noir et blanc.

Listing Canon X07

```
1 FOR I=74T083: READ A: POKE I, A: NEXT : OUT244,
255: DATA 62, 43, 205, 40, 228, 62, 44, 205, 40
2 A=RND(1)*254+1: OUT243, A/50: FORT=0 TO 255
STEPS A: OUT242, T: EXEC73: NEXT: GOTO 2: DATA 228
```

Thérèse EVEILLEAU, après une absence prolongée, revient en force avec sa copie de DOS en deuligne et en béton.

Tarte En PION frappe une nouvelle fois très fort sur sa bécanne et lance les premières animations d'ambiance oriennes.

Listing Atmos

```
1 GETA$: IFA$=CHR$(27) THEN 2 ELSE POK
E#5000+I, ASC(A$): I=I+1: PRINT A$: GO
TO 1
2 PRINT: INPUT "RALENTI=": A: FOR J=#5
000 TO #5000+I: PRINT CHR$(PEEK(J)): W
AIT A: NEXT
```

Christophe BEYON va réjouir tous les jeunes adolescents boutonneux qui n'ont pas encore réussi à choisir entre les nuits blanches avec leur micro ou avec leur copine. Lui pourra jubiler de son côté avec les deux softs qu'il se met dans la poche.

Listing Amstrad

```
1 CLS: SYMBOL AFTER 42: SYMBOL 42,3,
227,224,31,19,38,72,159: SYMBOL 43,
128,128,96,16,248,24,32,124: SYMBOL
45,128,128,64,64,224,96,64,124: LO
CATE 20,12: PRINT CHR$(248): CHR$(25
1): SOUND 1,900,200,15: LOCATE 20,9:
PRINT "GO !": FOR A=1 TO 1000: NEXT: C
LS: FOR B=1 TO 50
2 LOCATE 20,12: PRINT CHR$(42): CHR$(
43): FOR C=1 TO 90: NEXT: SOUND 1,50
0,100,15: LOCATE 21,12: PRINT CHR$(4
5): FOR D=1 TO 90: NEXT: PRINT CHR$(?
): NEXT B: PRINT "HA QU' C'ETAIT BON
...": LOCATE 8,17: PRINT "OUAIS ! AL
LEZ, ON R'MET CA, O.K ?": FOR E=0 T
O 999: NEXT: GOTO 1
```

Sayonara, jeunesse !

TEST : Feriez-vous un bon informaticien ?

Question N° 1 : Pour faire passer Fighter Pilot sur Amstrad de cassette à disquette, faut-il :
A-Prier fort ?
B-Faire trois fois le tour de la cassette à cloche-pied ?
C-Faire :
:TAPE
MEMORY 5000
LOAD "FP",1000
Reconnecter le drive, puis :
:DISK
SAVE "FP",B,1000,37000,1000

Question N° 2 : Pour empêcher l'auto-run dans le même logiciel, faut-il :
A-Lui taper dessus jusqu'à ce qu'il se rende compte qu'il ferait mieux de ne pas démarrer automatiquement ?
B-Faire POKE & AC03, & 45 : POKE & AC02, & 45 : POKE & AC01, & 32 ?
C-Appeler Eric Travers ?

Question N° 3 : Pour visualiser le labyrinthe du jeu Argolath sur ZX81 et extension 16 Ko, faut-il :
A-Faire comme Jean-François Meili, charger le programme, l'interrompre par BREAK, supprimer les lignes 1004, 5454, 5455, entrer :
700 LET V= 24
1000 LET S= 8
5457 FOR N= V-18 TO V+ 8
5458 FOR I= U-8 TO U+ 11
Faire GOTO 0 puis avec les touches de direction, 1 en bas, 7 à gauche, 5 en bas, 2 à droite, 2 en bas, taper sur S pour les sortilèges et sur 8, attendre quelques minutes que le rez-dechaussée apparaisse, taper M pour monter et recommencer à S.

B-Aller torturer l'auteur, notamment à l'aide de brodequins, de tenailles et d'un pal ?
C-Démonter la cassette et regarder la bande par transparence ?

Question N° 4 : Pour obtenir le listing basic de l'intérieur sur MSX, faut-il :

A-Trouver d'abord la solution d'Extérieur sur NTY ?
B-Faire BLOAD "CAS":R puis lorsque le jeu démarre, dire "IDIOT" trois fois. Au bout de la troisième, l'ordinateur fait un reset. Faire alors POKE 8001, & H12: POKE 8002, & H80 et LIST.
C-Briser la glace en cas d'incendie ?

Question N° 5 : Pour bidouiller à fond Defense Force sur Oric, faut-il :
A-Le bidouiller avec une clé de douze ?
B-Avant de rentrer Defense Force, rentrer le programme suivant :
10 FOR X= # 400 TO # 40E :
POKE X, VAL("# "+ A\$)
:NEXT :DOKE # 245, # 400 :
NEW
20 DATA 48, A9, B2, 8D, 48, 2,
A9, F8, 8D, 49, 2, 68, 4C, 22,
EE

Ou, si l'on possède un Oric-1, DOKE # 229, # 400 et remplacer les deux derniers datas par 03 et EC. Faire RUN, CLOAD "" et une fois que Defense Force est chargé, faire Reset. Pour obtenir un nombre de vies illimité, faire DOKE # 3193, # EAEA : DOKE # 3829, # EAEA : DOKE # 3F98, # EAEA. Pour un nombre de champs de force infini : DOKE # 384A, # EAEA : DOKE # 3852, # EAEA : DOKE # 3EE0, # EAEA : POKE # 3805,1. Pour commencer à la vague de vaisseaux ennemis désirée : POKE # 2E55, numéro de la vague -2. Enfin, faire CALL # F41 pour relancer le programme.
C-Taper sur Brice Eychenié jusqu'à ce qu'il se taise.

Question N° 6 : Comment Clopinette Masquée Connection ont-ils réussi à trouver la solution de Grids in Space sur Commodore, solution que voici :
W, s, press green button, press green button, press green button, n, e, set 64-18-52, w, d, d, w, w, set 77-34-40, go window, n, n, n, w, take coin, e, s, s, e,

BIDOUILLE GRENOUILLE

s, e, knock door, say yes, give coin, e, say hello, take all, w, w, w, n, w, n, n, steal rope, s, s, s, go window, e, e, u, u, e, set 96-17-14, w, d, w, w, set 82-13-64, go window, e, fasten rope to tree, e, d, take gun, u, w, loosen rope, take rope, w, go window, e, e, u, u, e, set 64-18-52, w, d, d, w, w, set 77-34-40, go window, w, n, w, w, s, s, w, w, s, s, w, fasten rope to stalagmite, d, n, e, s, d, n, w, take key, e, s, u, n, w, s, u, e, u, e, n, kill bat, u, open chest, take key, d, s, u, n, e, s, e, e, n, n, e, s, e, n, n, n, w, n, open gate, drop key, drop key, n, n, n, w, n, n, take green orb, s, s, e, s, s, s, e, s, s, s, w, n, w, s, w, n, w, w, s, s, u, n, w, drop green orb, take all, e, s, d, n, n, e, e, s, e, go window, e, e, u, u, e, set 96-17-14, w, d, d, w, w, set 82-13-64, go window, e, n, e, n, kill venusian, n, drop gun, w, give note, take money maker, e, take gun, s, kill venusian, s, w, s, w, go window, e, e, u, u, e, set 64-18-52, w, d, d, w, w, set 77-34-40, go window, n, e, s, e, knock door, e, e, give money maker, take rock, w, w, w, n, n, e, buy mask, take all, buy H-container, take H-container, drop flashlight, w, s, w, s, e, e, u, set 96-17-14, w, d, d, w, w, drop H-container, drop mask, drop gun, set 66-12-15, go window, e, n, drop green orb, take green orb, w, take orange orb, drop green orb, take green orb, e, e, drop orange orb, take orange orb, e, take purple orb, drop blue orb, take blue orb, w, w, drop purple orb, take purple orb, w, take white orb, drop orange orb, take orange orb, e, e, drop green orb, take green orb, e, e, s, drop white orb, take white orb, w, take yellow orb, put purple orb, take purple orb, e, n, w, drop purple orb, take purple orb, w,

w, w, drop purple orb, take purple orb, w, s, drop white orb, take white orb, e, e, drop yellow orb, take all, drop orange orb, take brown orb, e, e, drop purple orb, take purple orb, e, n, n, drop brown orb, take brown orb, e, drop blue orb, take black orb, drop white orb, take white orb, w, s, w, drop purple orb, w, w, drop all, take black orb, go window, e, e, u, u, e, set 64-18-52, w, d, d, w, w, take container, take gun, set 77-34-40, go window, n, e, s, e, n, n, w, n, n, n, n, e, s, e, u, drop black orb,

n, e, e, get bag, get chemicals, mix chemicals, drink chemicals, w, w, s, w, w, s, go door, get clover, e, n, e, n, open coffin, drop foot, on man, open bag, drop bag, get stick, get knife, w, n, go window, get doll, s, s, circle coffin, wave stick, yell chant.
A-C'est la solution de Voodoo's Castle de Scott Adams.
B-C'est la solution de Choucroute de William Saurin.
C-C'est la solution du Polygames de Thiriet de la semaine dernière.

Question N° 8 : Quelle est le contenu exact de la lettre que m'envoie Ludovic Jeannin :
A-Pour déployer le N° 72 de Modes et Tricots, il faut couper les pages en deux.
B-Après le chargement stomacal d'un Super Big Hamburger, il

the Body Snatchers, faire CLEAR 32767 : MERGE "" : POKE 23787,201 : PRINT USR 23776 : NEW
Et taper le programme suivant :
10 POKE 61724, 48 : POKE 61725, 242
20 FOR I= 62000 TO 62025
30 READ A : POKE I, A : NEXT I
40 DATA 33,57, 242, 34, 12, 91, 195, 0, 91, 62
50 DATA 255, 50, 150, 159, 62, 24, 50, 246, 170
60 DATA 175, 50, 242, 170, 195, 0, 158
65 PRINT USR 61440
Puis faire RUN.

Question N° 9 : Selon la Bande des Nouveaux Pirates, quelle est la façon de procéder si tous les ordres sont transformés en RUN par un POKE 214,128 sur



e, look screen, w, e, take note, w, d, w, n, w, s, s, s, s, s.
A-Ils l'ont trouvé tout seuls.
B-Ils n'ont rien trouvé du tout, ils font semblant.
C-Ils.

Question N° 7 : La solution ci-dessous, trouvée par Philippe Peltier, est-elle de :
10 POKE 23693, 0: CLEAR 24100 : LOAD "" CODE : RAND USR 65100 : LOAD "" CODE : RAND USR 41712
Et faire RUN. Sur Invasion of

faut faire POKE ESTOMAC, BICARBONATE.
C-Pour avoir des vies à volonté sur Kokotony Wilf pour Spectrum, il suffit de faire MERGE "", puis démarrer le magnéto jusqu'à ce qu'apparaisse le message TAPE LOADING ERROR. Puis, taper la ligne :
10 POKE 23693, 0: CLEAR 24100 : LOAD "" CODE : RAND USR 65100 : LOAD "" CODE : RAND USR 41712
Et faire RUN. Sur Invasion of

Apple ?
A-Eteindre et rallumer.
B-Rallumer sans éteindre.
C-Taper "440000" et return, puis CALL-151 et enfin control-C.
Question N° 10 : Pour, faut-il :
A-Oui, a.
B-Ah oui, b.
C-Oh, le beau c.

Réponse au test : Oui, vous feriez un bon informaticien. Comme ça, tout le monde est content.

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 CPM et autres applications utilisateur.

CPM Plus : Le système CPM Plus, appelé également CPM 3.1, offre une grande facilité d'accès à la bibliothèque des logiciels CPM80. Les 61Ko de TPA (Transient Program Array ou "tableau de programme transitoire") fournissent à tous les programmes CPM 80 une vaste capacité d'exploitation et tout l'espace requis pour le stockage des données. Bien que compatibles entre elles, les versions CPM Plus et CPM 2.2 sont toutes deux disponibles pour vous permettre d'exploiter sans modification les applications développées avec le système CPM 2.2.

La plupart des logiciels CPM 2.2 peuvent bénéficier des nombreuses améliorations du CPM Plus, sans risque de conflit. La fonction d'émulation des terminaux, intégrée au CPM Plus, permet d'installer directement des logiciels configurés pour l'exploitation d'écrans aux caractéristiques analogues à celles des terminaux VTS2 et Zenith 219/229.

GSX : Grâce au système d'extension graphique GSX fourni avec le CPM Plus, les programmes d'application peuvent adresser imprimantes, tables tracées et écrans utilisant des instructions standard; la notion de portabilité des programmes CPM 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 CPM 2.2. Et bien entendu, les programmes écrits sous CPM 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 CPM Plus et du système GSX ne fonctionnent 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, tous de la gamme étendue d'AMSOFT, et de produits existant sur le marché.

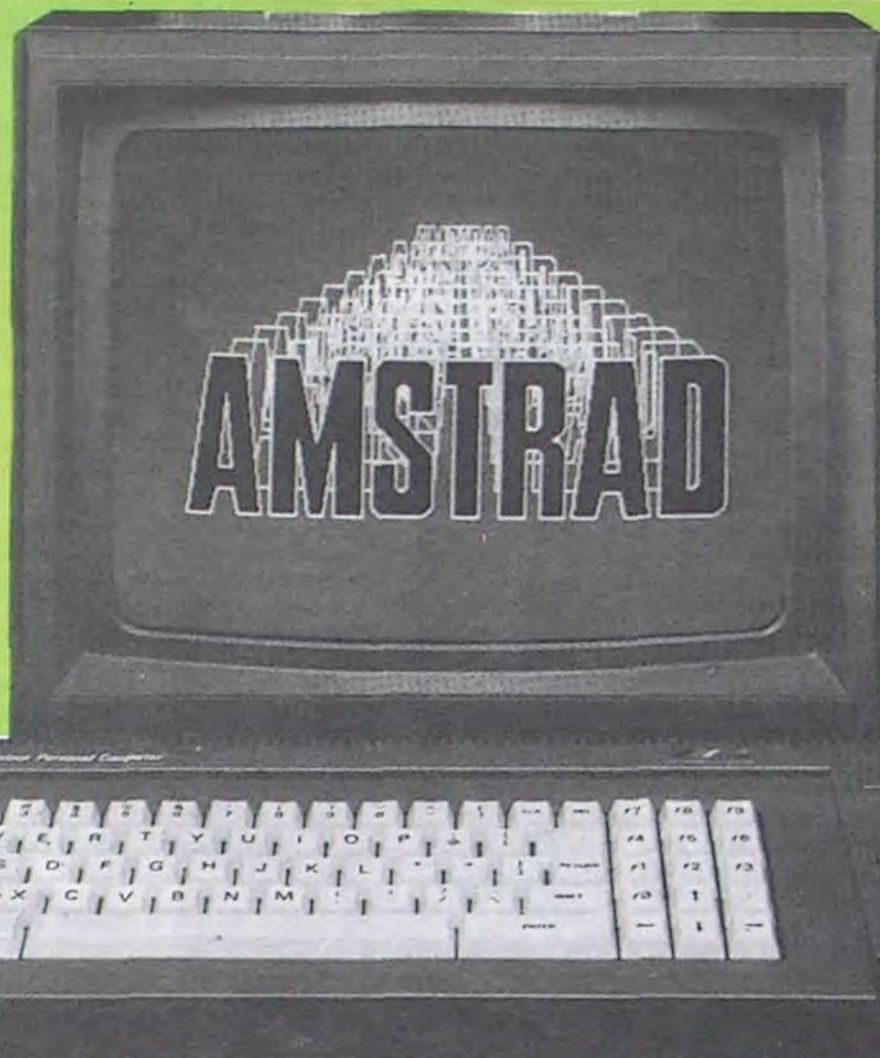
4490^F

monochrome

5990^F

couleur

GENERAL



116 logiciels de jeu pour l'Amstrad

1 ROLAND ON THE RUN	23 PUMPKIN	45 F	62 BLAZER	89 F
2 ROLAND RHY	24 FRUITY FRANK	89 F	64 BRIDE IT	89 F
3 SHOKER	25 CLANG IT	100 F	65 COLOSC	89 F
4 WINGOLF	26 INTERSECTOR PILOT	250 F	66 CLASSIC ADVENTURE	89 F
5 ROLAND GAMES LE TEMPS	27 SUPERIOR	120 F	67 ZEBBY	89 F
6 ROLAND GAMES DRIVING	28 CODE NAME WAT	89 F	68 HUNTER ATTACK	89 F
7 PUNCHY	29 HUNCHBACK	89 F	69 FRED ELECTRONIC	89 F
8 FRED ELECTRONIC	30 CLUST	89 F	70 GOLF	89 F
9 HUNTER KILLER	31 ASTRO ATTACK	89 F	71 HUNTED EDGES	89 F
10 HUNCHBACK	32 ROLAND ON THE RUN	89 F	72 LE GÉOGRAPHE	89 F
11 CODE NAME WAT	33 SHOCKER	89 F	73 LES ENFERMEURS	89 F
12 CHESS (ECHO)	34 SEACALON	120 F	74 DE L'AU-DELA	89 F
13 ROLAND AUX DISQUETTES	35 SHOOTERS	120 F	75 LETTRES ANOÛTES	89 F
14 ROLAND A LA CAVE	36 COMBAT LINE	120 F	76 HONG KONG ADVENTURE	89 F
15 SPARKMAN	37 KNIGHT LORE	140 F	77 NOMBRES MAGIQUES	89 F
16 CRICKET	38 LE MILLIONAIRE	120 F	78 CHERRY	89 F
	39 WORLD CUP	120 F	79 ROLAND LASCAUX	89 F
	40 KING	120 F	80 ROLAND RHY	89 F
	41 JET SET WILLY	120 F	81 POLYCHÉLLE	89 F
	42 DEFENDER DE	120 F	82 ROLAND ON THE RUN	89 F
	43 SERIE YORE	140 F	83 ROLAND IN TIME	89 F
	44 NEUTREA	120 F	84 WARRIORS	89 F
	45 FOREST at WORLD END	75 F	85 MONOPOLIC	120 F
	46 MESSAGE from ANDROMEDA	75 F	86 SPLAT	89 F
	47 HUNCHBACK II	89 F	87 FRUIT MACHINE	89 F
	48 ANDROID	120 F	88 GRAND PRIX DRIVER	89 F
	49 KARL TREASURE HUNT	89 F	89 RALLY I	89 F
	50 END THE WINDS	120 F	90 KIDNAPED	120 F
	51 FLIGHT PATH 757	120 F	91 THE HOBBIT	120 F
	52 STRIP POKER	120 F	92 LE BAGNE de NEPHARA	140 F
	53 ATOM SMASHER	89 F	93 SHOCKER	120 F
	54 MINIC MINER	120 F	94 SPARKMAN	89 F
	55 DARK STAR	120 F	95 LES ENFERMEURS	120 F
	56 MASTER CHESS	89 F	96 FANTASIA DRAGON	120 F
	57 FOOTBALL MANAGER	120 F	97 ANIMAL GOLF SPEED	89 F
	58 HUNTER KILLER	89 F	98 HUNTER ATTACK	89 F
	59 JACK and the BEANSTALK	120 F	99 LE LAYRINTE	89 F
	60 KING OF DARKNESS	120 F	100 SULTAN	89 F
	61 SPECIAL OPERATIONS	89 F	101 LA COURSE	89 F
	62 ANIMAL	89 F	102 A LA BOUSSOLE	89 F
	63 VEGETAL MINERAL	89 F	103 VILLE POUX	89 F

47 utilitaires pour l'AMSTRAD

1 HOME BUDGET AMSOFT	245 F	12 MICROFEN	195 F
2 AMWORD	290 F	13 MICROSCRIPT	300 F
3 EASY AMSCALC AMSOFT	245 F		
4 TUTORIAL BASIC GUIDE 2 ^e partie	245 F		
5 DEVPACK	290 F		
6 DECISION MAKER	195 F		
7 ENTREPRENEUR	195 F		
8 PROJECT PLANNER	195 F		
9 STAR WATCHER	195 F		
10 MASTER FILE	195 F		
11 MICROSPREAD	195 F		
12 MICROFEN	195 F		
13 MICROSCRIPT	300 F		
14 TREATMENT DE TEXTE PRO	300 F		
15 GESTION BANCAIRE	220 F		
16 FACTURATION	300 F		
17 GESTION DE STOCK	250 F		
18 TAPE FILE Gestion de fichier	350 F		
19 GESTION COMPTABLE simplifiée	350 F		
20 TRANSCODE utilitaire de copie	350 F		
21 AMSTRAD ARTISTE	250 F		
22 EXTEUR SONORE POLYPHON	150 F		
23 DAO GRAPHISME	250 F		
24 GESTION DE FICHES	150 F		
25 MULTIGESTION	195 F		
26 CP GRAPH	195 F		
27 GESTION D'ENTREPRISE	245 F		
28 GESTION DE STOCKS	245 F		
29 MUSICOPE	195 F		
30 COREPANT	195 F		
31 GRAPHICOPE	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 U DOS 1.2 accès direct	300 F		
37 LOGICIEL DE FACTURATION	1090 F		
38 D.A.O.	120 F		
39 SUPER COPY	120 F		
40 GRAPHOLOGIE	150 F		
41 GESTION BANCAIRE	370 F		
42 TREATMENT DE TEXTE PRO	370 F		
43 FACTURATION	620 F		
44 GESTION DE STOCK	320 F		
45 DISC-FILE Gestion de fichier	450 F		
46 GESTION COMPTABLE simplifiée	620 F		
47 ACCESS DIRECT	580 F		

des prix qui marchent au pas chez

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

23 accessoires pour l'Amstrad

1 Câble raccord Amstrad/Imprimantes	150 F
2 Rubrique 1,50m Mont.Clavier 464	185 F
3 Housse moniteur couleur	70 F
4 Housse moniteur monochrome	70 F
5 Housse clavier	70 F
6 Housse disquette DD1	55 F
7 Synthétiseur vocal DKTronics	495 F
8 Ruban imprimante DMP1	95 F
9 Ruban imprimante 3102	85 F
10 Papier listing blanc 70g, 500r	59 F
11 Papier épingles (500 épi)	70 F
12 Câble 664 2 ^e unité disquette FD1	200 F
13 Boîtier interface 2 joystick	190 F
14 Magnétophone Lamy pour 664	320 F
15 Câble 664 magnéto, K7 estimé	50 F
16 Joystick Quickshot I	89 F
17 Joystick Quickshot II	119 F
18 2 joystick Quickshot II	199 F
19 Cassette micro 25min.	pièce 6,50 F
20 Disquettes 3 pouces	pièce 50 F
21 Boîte rangement 50 disq, 3 pouces	125 F
22 2 ^e unité disquette FD1	1790 F
23 Imprimante à matrice SILVER REED ETP 500 pour traitement texte sur Amstrad, chariot 3300	3395 F

22 livres sur l'Amstrad

1 Premiers programmes	98 F
2 18 jeux d'action	49 F
3 56 programmes	78 F
4 L'assembleur pratique	98 F
5 Zan avec K7	248 F
6 Basic Amstrad CPC 464	100 F
7 102 programmes de jeu	120 F
8 Amstrad en famille	120 F
9 Utilisation de l'Amstrad CPC 464	
10 La table du programmeur Amstrad	249 F
11 Le basic au bout des doigts CPC 464	140 F
12 Trucs et astuces CPC 464	149 F
13 Jeux d'aventures, comment les programmer	129 F
14 Peintures et points du CPC 464	99 F
15 Graphismes et sons du CPC 464	129 F
16 Amstrad ouvre la	99 F
17 Amstrad : autoformation à l'assembleur en français	105 F
18 Programmes basic pour le CPC 464	129 F
19 Le langage machine pour le CPC	129 F
20 Hout Pascal	450 F
21 Complete firmware specification	290 F
22 001 firmware specification	290 F

IMPRIMANTE CENTRONICS GLP 3101

~~2790^F~~ **1995^F**

Tracteur en option : **360^F**

MAGASIN DE VENTE GENERAL
ouvert tous les jours sauf dimanche
de 9 h 45 à 13 heures et de 14 heures à 19 heures

GENERAL

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

Tarif Disquettes

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

Apple*

Apple II C

UNITE CENTRALE 128K azerty	9288 F	BASIC MICROSOFT	1600 F	CLAVIER MULTITECH APPLE	1170 F
MONITEUR	1548 F	OMNIS II	3050 F	(80 touches) pour II+ et IIe	
SUPPORT MONITEUR	385 F	PASCAL	1500 F	CARTE DE CONNEXION	300 F
EXTERNAL DRIVE	2535 F	CX MAC BASE	2750 F	Série RS 232 C	705 F
SOURIS	766 F	ABC BASE	3250 F	CARTE DE PROGRAMMATION	795 F
SAC DE TRANSPORT	330 F	AIRBORNE	490 F	2716/2722/2764 pour IIe et II+	795 F
		COPY II MAC/MAC TOOLS II	590 F	CARTE POUR 2 DISK DRIVE	395 F
				CARTE LANGAGE 16K RAM + APPLE II+	475 F
				CARTE MUSICALE II+ et IIe	650 F
				CARTE SUPER SERIE II+ ou IIe	755 F
				CARTE 6522 pour II+ et IIe	395 F
				CARTE RVB	695 F
				CARTE SPEECH	605 F
				ALIMENTATION IIe et II+, 220V, 5 AMP	795 F
				CARTE D'UNITE CENTRALE 6502 + 200 + 64K DE RAM (sans 4164)	2995 F
				INTERFACE GRAPPLER	1695 F
				CARTE BUFFER + GRAPPLER	2195 F
				CARTE HORLOGE	495 F
				VENTILATEUR EXTERNE POUR IIe et II+	345 F
				DRIVE DISTAR COMPATIBLE POUR II+ et IIe	1299 F
				DRIVE COMPATIBLE DISTAR POUR IIc	1499 F
				BASE MONITEUR orientable	195 F
				MODEM V21 liaison RS232C	1295 F
				MEUBLE MICRO	469 F
				RUBAN IMAGE WRITER	39 F
				MICROPROCESSEUR 4164	49 F

*APPLE, APPLE IIe, APPLE IIc, MANAGER, MAC INTOSH et MACWRITER sont des marques déposées de APPLE COMPUTER INC.

BON 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 _____

édito

COCHON QUI S'EN DÉDIT



Annoncé pour le 8 septembre, puis le 23, puis disparu des antennes, TF 1 joue au film fantôme avec L'HOMME QUI VOULUT ETRE ROI. On se fout de la gueule de qui ? Et Canal + n'est pas en reste, le porno est repoussé lui aussi. Les boules. On vous annonce le retour d'un vieux symbole : le carré blanc. Vous espérez de la fesse et déboulez

au grand large "SHANGAI SKIPPER" un polar hyper violent". Argh... !

Dépité, vous somnolez devant votre baby-sitting électronique lorsque soudain... du cul, du hard. La bouche béante, les aisselles moites, et les yeux écarquillés, vous êtes le témoin privilégié d'un événement historique dans la vie culturelle de notre beau pays : la pénétration à un rythme mensuel, dans l'intimité des foyers français, de la tragique histoire de la bête à deux dos. Début pédagogique et prometteur avec GORGE PROFONDE.

BOMBYX

Lundi 30 Octobre

- 20h30 C+ : **DETECTIVE COMME BOGART** (polar bogué)
- 20h35 FR 3 : **LA GUERRE EST FINIE** (voir article)
- 20h35 TF 1 : **UN MOMENT D'EGAREMENT** (voir CURIOSITES)
- 20h35 A2 : **V n° 4**
- 22h10 A2 : **LE JAPON** : l'ouverture de Meiji
- 22h20 TF 1 : **ETOILES ET TOILES** (cinoche à la téléche)

Mardi 1 Octobre

- 20h30 C+ : **LE BON PLAISIR** (le pouvoir est un plaisir solitaire)
- 20h35 FR 3 : **LA JAVA DES OMBRES** (valse hésitation)
- 20h35 TF 1 : **LE CRIME DE PIERRE LACAZE n° 2** (redif)
- 20h35 A2 : **LA POLITIQUE EST UN METIER** (la télé aussi)
- 22h05 TF 1 : **VERITES INTERDITES** (dos judiciaires)
- 22h30 C+ : **LA GUERRE DES ETOILES** (voir Curio 101)

Mercredi 2 Octobre

- 20h30 TF 1 : **ARSENE LUPIN** (série)
- 20h35 FR 3 : **POLLEN** (variétés)
- 20h35 A2 : **L'HEURE DE VERITE**
- 21h00 C+ : **REVANCHE A BALTIMORE** (c'est du billard)
- 21h30 TF 1 : **VERITES INTERDITES**
- 21h35 FR 3 : **THALASSA** (magazine qui change de jour)
- 21h45 A2 : **MOI...JE** (voir CURIOSITES)
- 22h35 C+ : **LA SMALA**
- 22h55 FR 3 : **SHANGAI SKIPPER** (voir CURIOSITES)

Jeudi 3 Octobre

- 20h30 C+ : **LES ROIS DU STADE** (panouille et circesces)
- 20h35 FR 3 : **MANGERONT-ILS** (théâtre) de V. Hugo
- 20h35 TF 1 : **LES OISEAUX SE CACHENT POUR MOURIR n° 4**
- 20h35 A2 : **L'OMBRE ROUGE** (voir article)
- 22h00 TF 1 : **INFOVISION**
- 22h10 C+ : **MARTIN** (c'est pas dimanche)

Vendredi 4 Octobre

- 20h35 A2 : **L'ORDRE** (voir 100)
- 20h35 FR 3 : **BRIGADES VERTES n° 8** (ouf ! la fin)
- 20h35 TF 1 : **PATRICK SEBASTIEN** à l'Olympia
- 21h00 C+ : **LE DEMON DANS L'ILE** (beurk)
- 21h35 A2 : **APOSTROPHES**
- 21h35 FR 3 : **VENDREDI**
- 21h50 TF 1 : **TAPAGE NOCTURNE** : émission pluridisciplinaire
- 22h20 C+ : **LES VOLEURS DE LA NUIT** (voir curio 101)
- 22h55 FR3 : **MONTAGNE** (magazine qui tombe à pic)
- 23h00 A2 : **LE SOLEIL BRILLE POUR TOUT LE MONDE** (voir article)

Samedi 5 Octobre

- 20h35 TF 1 : **LES OEUFS DE L'AUTRUCHE**
- 20h35 A2 : **FINALE CHIFFRES ET LETTRES**
- 20h35 FR 3 : **DISNEY CHANNEL**
- 22h15 A2 : **LES ENFANTS DU ROCK**
- 22h15 FR 3 : **DYNASTIE**
- 22h25 TF 1 : **DROIT DE REPONSE**
- 00h00 C+ : **GORGE PROFONDE** (voir article)

Dimanche 6 Octobre

- 20h35 A2 : **LE GRAND ECHIQUIER**
- 20h35 TF 1 : **TROIS HOMMES A ABATTRE**
- 20h35 FR 3 : **ISE MIHAKI** : docu haute couture
- 21h00 C+ : **L'AMOUR A MORT**
- 22h30 FR 3 : **LA VIE PRIVEE D'ELISABETH ET D'ESSEX** (1939), film de M. Curtiz avec Bette Davis, Errol Flynn et Olivia de Havilland.

LA GOULUE

Gorge profonde

Film de G. Damiano (1972) avec Linda Lovelace.

Rien à voir avec un documentaire sur Padirac ou tout autre gouffre humide. Il s'agit d'un long-métrage his-to-ri-que. Le premier film pornographique exploité publiquement aux Etats-Unis, un hit commercial



qui déchaîna les foudres des bien-pensants et entraîna la vague des films Hard.

Une jeune infirmière bien en chair, Linda a la chair triste. Elle n'arrive pas à l'orgasme. Elle se confie à son amie Hélène qui a beau leur organiser un week-end bien foutu, ça ne

vient pas. Elle consulte alors le Dr Young qui découvre l'absence d'un accessoire féminin qu'on ne trouve pas en VPC chez Damart. Poursuivant son intro-inspection thermo-dactyle, il découvre l'organe réfugié au fin fond de la bouche de la patiente impatiente. Dorénavant, Linda connaîtra le plaisir en s'adonnant à une pratique que la morale et mon dentiste réprouvent. Mais comme dit ma concierge : "qui ne pipe mot consent".

Si la morale du film est mince, le scénario n'est guère plus épais ; juste le prétexte à une enfilade de scènes assez répétitives. Heureusement l'ambiance décontractée, voire film d'amateur, conjuguée à un humour fantaisiste rendent le spectacle réjouissant. Un divertissement agréable, sans prétention et bon enfant. Un document clitorésque au parfum nostalgique, un peu comme les films de Méliès.

Diffusion le 5-6 à 00h00 sur C+.

PARTISANS SANS PARTI

L'ombre rouge

Film de J.L. Comoli (1981) avec C. Brasseur, J. Dutronc, N. Baye et A. Ferréol

1937. La guerre d'Espagne bat son plein et le gouvernement du Fronte Populaire fait appel aux bonnes oeuvres de Moscou (Kalachnikov, Faucille, Marteau...).



Tu vas la prendre la carte du parti !

Anton (Brasseur), agent soviétique, est chargé de faire passer des armes aux espagnols. Piégé par la gestapo, son ami Léo (Dutronc) l'échange contre un nazi. 15 partout la balle au centre, Anton reprend aussitôt

du service. Mais, la secrétaire d'Anton découvre le poteau rose et, par conséquent, le pote aux rouges, et contre toutes les règles de sécurité, Anton entonne le récit de ses activités.

A Moscou, des mesures sont prises pour que les armes arrivent uniquement aux communistes. Les autres peuvent crever la gueule ouverte et un lance-pierre à la main en chantant l'Internationale, c'est le cadet de leurs soucis. Même si les anarchistes, les socialistes et les autres se battent contre les franchistes, c'est niet. Une kalachnikov contre une carte du parti, un point c'est tout. Un jour, tous les agents soviétiques en action en Occident sont rappelés à Moscou. Anton se doute qu'on le demande non pour une partie de carte mais plutôt pour 15 balles au centre. Il refuse de partir malgré les injonctions de Léo.

Plein de bonnes intentions, le film nécessite néanmoins un solide bagage historique sur la période de l'entre-deux guerres.

Diffusion le 3 à 20h35 sur A2

UN MOMENT D'EGAREMENT

Film de C. Berri (1978) avec J.P. Marielle, V. Lanoux, M. Sarcey et A. Soral



Allez, on vous parle une dernière fois des vacances, et après, c'est fini, juré ! Or donc, le sieur Marielle et son compère Lanoux sont en vacances au bord de la mer, deux mâles en goguette, la quarantaine en bandoulière, juste nantis de leurs filles respectives. Voilà-t-il pas que la virgine progéniture de Lanoux (A. Soral) se met en tête (restons décents) de se taper le copain de son père. Marielle a beau faire le mariolle, il craque un soir sur la plage (poncif plus qu'écoulé). Berri nous gratifie d'un film un peu léger, mais sensible et

émouvant grâce à Marielle, sur la solitude et le désarroi de l'anthropo-zoïque (ère quadragénaire).

Diffusion le 30 à 20h35 sur TF1

SHANGAI SKIPPER

Téléfilm de Michel Andrieu avec Claude Nougaro, Dominique Blanc, Philippe Dormoy et Catherine Arditi.

Une nouvelle série néo-polar très proche dans l'inspiration, sinon dans l'esprit, de SERIE NOIRE sur TF 1 : des histoires d'aujourd'hui écrites par de jeunes auteurs français. Violence, argent et sang sont au rendez-vous, à l'exception du premier, Shangai-Skipper, le moins pessimiste.

Skipper (C. Nougaro) est un doux rêveur manipulé par ses amis pour un cambriolage.

LA LUMIERE DES JUSTES

Le soleil brille pour tout le monde

Film de John Ford (1953) avec Charles Winniger, Arleen Whelan, John Russel et Step'in Fetchit.

"Si nous les sudistes, on avait été plus nombreux, vous les nordistes, vous auriez pris la pâtée". Des années après la fin de la guerre, l'animosité demeure vive entre les partisans des deux camps dans cette petite ville du Kentucky, Fairfield, où le juge Priest, ancien



partisan des confédérés, doit remettre en jeu son mandat face à un candidat nordiste. Un jeune noir, accusé du viol d'une fillette, est menacé de

lynchage (art décoratif arboricole) par une association de fermiers pour la beauté des sites. Fervent écologiste, Priest empêche ce crime contre Nature, boucle le nègre et fait jurer aux fermiers de ne plus toucher aux arbres.

D'autre part, Lucy, une des plus belles plantes de la ville, en apprend de belles sur sa mère à l'occasion du retour de cette dernière en ville : a) sa naissance est illégitime b) son grand-père est le fondateur de la ville, le général Fairfield, c) sa mère était une péripatéticienne renommée, d) elle l'est toujours, e) elle vient de claquer dans la claque de la ville.

L'Amérique des pionniers telle que l'a connue John Ford : rude mais chaleureuse, versatile mais récompensant l'honnêteté, une lutte quotidienne où le Bien finit par triompher du Mal.

Diffusion le 4 à 23h00 sur A2.

BASTA LES BASTOS

la guerre est finie

Film de A. Resnais (1965) avec Y. Montand, I. Thulin et G. Bujold. et J. Bouise.

Tu l'as dit, camarade travailleur, mais continuons le combat anti-franquiste au-delà des Pyrénées. Et 30 ans après l'OMBRE ROUGE, Franco est toujours vivant.

Un résistant anti-franquiste passe la frontière avec un passeport au nom de René Sallanches. Il (Y. Montand) s'appelle en réalité Domingo, Carlos voire Diego pour les intimes. Justement la fille de Sallanches, Nadine (G. Bujold) ne demande qu'à le devenir. De retour à Paris, il voit Nadine, puis Marianne sa maîtresse, puis les camarades du réseau. Il n'a pas une minute à lui ce type. Justement, il s'interroge "c'est pas une vie !".

Et en plus, il doit courir après Juan, parti en mission alors qu'un piège est tendu, après

les copains de Nadine, des jeunots exaltés qui veulent faire la bombe, après Marianne qu'en a marre de l'attendre sans savoir...



Plus qu'une banale histoire d'amour et d'espionnage, voilà un bel exercice de style sur la vie est belle, et comment la gâcher.

Diffusion le 30 à 20h35 sur FR3

curiosités :

Naïf, mais pas bête, il les abandonnera à leur cupidité et partira vivre ses rêves... avec l'argent. Na.



Diffusion le 2 à 22h55 sur FR3.

MOI...JE

Emission de P. Breugnot et B. Bouthier

Moi... je change de programmation. Au lieu d'être diffusée le troisième mercredi de chaque mois, elle est diffusée le premier. Intellectuel, non ?

"L'amour à la récré". Pour les enfants de 6 à 10 ans. Ben

mon colon ! Derrière des regards innocents, se cachent des coeurs qui battent avec une violence inouïe. Ils draguent, ils rêvent de dormir avec le sujet de leurs désirs, ils s'embrassent, bref ils n'ont rien à nous envier... Et il faut tout l'aplomb d'un gamin à la bouche édentée, pour dire : pour nous, l'amour c'est du sérieux, pour les adultes, c'est un jeu. Ca laisse rêveur, non ? Pédophiles s'abstenir.

-Gag : une nuit, une équipe de Moi...je trace les marques d'un corps à la craie sur un trottoir, rajoute un peu d'hémoglobine et de sciure, et revient le lendemain sur les lieux du "crime". Personne n'a rien vu, mais tout le monde a quelque chose à dire...

-Faire un enfant sans homme serait possible grâce à la découverte d'un savant belge. Ca a marché avec des souris alors...

Un numéro de rentrée plein de tonus auquel on décerne une note d'encouragement.

Diffusion le 2 à 21h45 sur A2 Photo A2

édito

Et vous croyez qu'avec tout ça j'ai la place de vous en mettre plus, hein, non mais vous me prenez pour qui, un Jivaro réducteur de textes (faute de frappe) ? Allez quand même voir RAN, le dernier Kurosawa, même si je n'en cause pas cette semaine.

CLOU

MAD MAX 3

de George Miller et George Ogilvie

MAD MAX 3 AU-DELA DU DOME DU TONNERRE de George MILLER et George OGILVIE

Avec Mel GIBSON (aussi dynamique qu'une SG et aussi beau qu'une LesPaul Deluxe), Tina TURNER (superbe ! Après 20 ans de carrière, elle est toujours en tête des charts), Angry ANDERSON (le chanteur tatoué de Rose Tattoo) et Serling HAYDEN. 2H00. USA.

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

Ouééé ! Le nouveau Mad Max ! Mieux que le deuxième, mieux que le premier ! Mad Max est la seule "série" où le film est de mieux en mieux ! Faut dire que George Miller, ex-médecin, est un mec particulièrement sérieux, vu qu'il continue à prendre des cours de cinéma pendant ses vacances.



L'histoire se passe 10 ans après le 2. Max se fait faucher sa caisse et son attirail et se rend à Bartertown, la ville de l'échange commandée par Tina Turner/Entity. Vu qu'il n'y a rien à échanger, il est contraint d'accepter

DANGEREUSEMENT VOTRE

de John Glen

Avec Roger MOORE (comme si vous le saviez pas !), Tanya ROBERTS (la bien nommée), Grace JONES (Itou, mais noire), Christopher WALKEN (Monsieur Cheveux Oxygénés '84), Patrick MACNEE (CM et Bdc, à ne pas confondre avec SM et Bondage) et Patrick BAUCHAU (Ach !). 2H15. USA.

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

Un nouveau James Bond ! Une histoire originale, les bons contre les méchants, avec le méchant en chef qui veut, bien entendu, devenir le maître du monde en faisant sauter Silicon Valley (Ah ! Qu'elle est PRINT DATA ma vallée !). Et en plus, à la fin il gagne, comme que si vous vous y attendiez pas ! Alors toutes les mauvaises langues qui racontent que ce JB (pouah ! ça vaut pas un bon Glen Mac'hpro) est ennuyeux se taisent. Un JB c'est un JB, d'ailleurs, j'le trouve meilleur qu'Octopussy, qu'était aussi réalisé par John Glen.

Question acteurs, ça va, Roger Moore a des rides mais ne semble pas aussi essouffé que dans le précédent. Grace Jones en tueuse maniaque, simili-mante religieuse est aussi impressionnante que sa carrure, Christopher Walken, j'adore et Patrick Macnee porte bien son embonpoint. J'm'y suis pas ennuyé une minute. Y'a d'action, des belles gonzesses et une ouverture dans l'Alaska à pas piquer des IF THEN ELSE.



Bon, bien sûr, y'a mieux à voir cette semaine, n'empêche qu'une fois que vous aurez vu tous les autres...

de se friter contre un énorme mastar dans le Thunderdome, à la suite de quoi il est abandonné dans le désert et récupéré par une communauté d'enfants délirants qui le prennent pour un messie chargé de les ramener à Sidney ravagé par la bombe 15 ans plus tôt.

Bon, j'ai essayé, hein ! J'ai essayé de ne pas vous dévoiler le film entièrement, croyez-moi y vous manque pleins de détails et en fait j'vous en cache beaucoup là-dedans, alors n'allez pas me dire qu'il n'y a plus de surprise, parce qu'honnêtement, y'en a un pacson et pas des moindres. Ce Max-là, il est tout nouveau, tout bon. Miller s'est vraiment amélioré et Ogilvie et lui font une fameuse équipe, alors que très souvent, quand on a 2 réalisateurs sur un même film, ils ont une grande tendance à se taper sérieusement sur la gueule mais, à ce qu'il paraît, y'a eu aucun problème.

Ils se sont vraiment démenés tous les deux, et question direction d'acteurs, chapeau ! Faire tourner des gosses, c'est super-dur et le seul à savoir bien le faire c'était Truffaut qui donnait pour cela des conseils à tour de bras (à Spielberg par exemple). Mais là, en plus, ils les faisaient tourner quasiment à poil par -15° ! Et on y croit dur comme fer à cette communauté de gosses. Chapeau les mecs !

Le reste du film est tout aussi bien fait, Bartertown est tout à fait crédible de par son organisation féodalo-capitaliste et ses personnages clés (Turner/Master-Blaster, le géant nain qui

contrôle la production d'énergie/le caissier/ les gardes) sont plus que



convaincants. A noter que les décors et costumes, particulièrement chiadés, n'y sont pas pour rien.

Moralité, le dernier Mad Max est super, Max lui-même est plus humaniste qu'avant, le scénario est bien plus complexe que les précédents et on attend avec impatience le prochain, si prochain il y a, ce que j'espère très fort.

Allez-y vous ne serez pas déçu.

BREAKFAST CLUB

de John Hughes

Avec Judd NELSON (le marginal loubard), Emilio ESTEVEZ (le sportif con, vu dans Repo Man), Anthony Michael HALL (le puceau grosse tête), Molly RINGWALD (la bourgeoise puante) et Paul GLEASON (le principal maniaque). 1H35. USA.

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

Apparemment, ce n'est qu'un film de plus sur des collégiens comme les Ricains nous en servent à la pelle chaque année, voir les Porky's et autres

films de ce genre, enfin bref, vous voyez c'que j'veux dire. Mais là, y'a un lézard qui se réveille dès le débu : il ne s'agit pas d'une classe entière mais de 5 élèves qui sont collés un samedi matin. 2 nanas et 3 mecs qui se connaissent certainement des yeux, mais ni des lèvres, ni des dents, et qui pour rien au monde ne se seraient rencontrés volontairement auparavant.

Bon, vous m'direz : "Ouais, mais les huis-clos c'est commun, et tralala zim boum !" et, je vous répondrai... "Oui." Bon, d'accord, c'est vrai, mais attention les mecs, là c'est des élèves dans un lycée, et John Hughes (que c'est son premier film) s'est creusé la cervelle pour donner dans le différent et par là même de donner une image un peu plus intéressante des adolescents. Evidemment, c'est fait au détri-



ment de l'iniage des adultes, ici représentés par le proviseur maniaque et sadique, et on ne peut s'empêcher de le prendre pour le dernier des cons. Mais à part ce petit détail, ça va. Les acteurs sont bons et c'est sûr qu'on les reverra prochainement dans pleins d'autres films. Sympa.

ALAMO BAY

de Louis Malle

Avec Amy MADIGAN (la gentille), Ed HARRIS (le méchant, qu'est le mec de la précédente dans le film et dans la vie) et Ho NGUYEN (le Viet qui s'prend pour un cow-boy. C'est son premier rôle). 1H43. USA.

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

Louis Malle a fait plein de films curieux, Lacombe Lucien ou La Petite avec Brooke Shields, entre autres. Dans celui-ci, on reconnaît un peu sa patte au côté documentaire qu'il ajoute.

Ca se passe dans une petite ville de pêcheurs du Texas et Malle s'est apparemment passionné pour la vie de ces pêcheurs, surtout pour les techniques de pêche à la crevette au chalut. D'ailleurs Ed Harris aussi, vu qu'il a passé 3 semaines avant le tournage à apprendre à pêcher comme y faut, un acteur qui apparemment utilise les mêmes techniques que DeNiro (pour son métier d'acteur, bien sûr). C'est l'histoire de Dinh, un réfugié vietnamien qui rapplique dans cette ville pour faire fortune (zi américaine drime). Il s'installe chez des Viets déjà

sur place et bosse pour un boss blanc et sa fille. Très vite les pêcheurs du cru grognent avec les classiques rengaines racistes : "ils ôtent le pain de la bouche". Ils se font monter la tête par un représentant du Klan et par Shang (un blanc, vous gourez pas), tête brûlée, vétéran du Vietnam.

Le KKK et Shang chassent les "Gooks" de la ville. Mais opposés à tout ça, il y a Dinh, le dernier cow-boy et la fille, toujours amoureuse de Shang.



Evidemment ça finit dans un bain de sang. Un scénario très classique, des films comme ça, y'en a eu à la pelle dans tous les pays, ici ce sont des Viets et

Un film raté de plus, un !

3 HOMMES ET UN COUFFIN

de Coline Serreau

Avec Roland GIRAUD (l'architecte rapidement gaga. Super), Michel BOUJENAH (le dessinateur de BD aussi rapidement gaga. Non moins super), André DUSSOLIER (le steward volage, 3 semaines avant d'être gaga parce qu'il était en vacances. Encore super), Philippe LEROY-BEAULIEU (celle par qui la sandale arrive, belle et bien) et Gwendoline MOURLET et Jennifer MORET (la bébé). 1H40. FRA.

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

Allez, calmez-vous, c'est pas parce qu'il y a 2 noms pour le bébé Marie qu'il s'agit en fait d'une histoire de jumelles. Non, c'est que l'histoire se déroule sur plusieurs mois et qu'un bébé ça grandit vachement vite, donc y zallaient pas attendre que le premier bébé grandisse pour continuer le film, imaginez qu'ils se soient arrêtés pendant 4 mois, vous savez le fric que ça leur aurait coûté ? Non ? Et ben vaut mieux pas qu'vous sachiez, parce qu'à 15 briques par jour... J'vous raconte pas comme la production aurait fait la gueule, sans compter que les acteurs aussi, ils ont souvent autre chose à faire, et puis, bon, tout ça, quoi.

C'est l'histoire de 3 types, assez bien nantis, qui partagent un grand appart dans le Marais. Leur devise c'est "Pas de nana dans la maison, sauf pour une nuit !", ils veulent sauvegarder leur précieux célibat et ne pas s'emmerder avec le mariage ou autre délire pseudo-familial.

Jacques, le steward, se tire en vacances pour 3 semaines et prévient ses potes qu'un paquet doit être déposé le lendemain puis repris quelques jours plus tard.

Le paquet en question s'avère être un couffin avec le bébé Marie (3 mois) à l'intérieur et Pierre et Michel se trouvent comme des cons, parce que les bébés, c'est pas leur rayon. Et puis dans l'après-midi arrive un 2ème paquet, plein de coke. Les dealers vien-

nent prendre livraison de la marchandise et se font refiler le bébé, qu'ils refusent.

Les poulagas trouvent ça louche et surveillent nos lascars, alors que les deals s'impatientent et mettent l'appart à sac. Grâce à un habile stratagème Michel se débarrasse de la coke, des condés et des malfrats par la même occasion. Jacques revient, la gueule enfarnée et la bouche en cul de poule et se fait vertement affranchir par les 2 autres.

Et c'est pas fini ! Les 3 mecs décident d'attendre le retour de la mère partie 6 mois aux US pour son taff. Ils s'organisent en tours de garde pour les 5 mois restants.

Le jour fatal arrive, la mère reprend la gosse et c'est toujours pas fini ! Bon j'vous laisse la fin dans la boîte, parce qu'y faut pas déconner non plus.

Coline Serreau et ses acteurs ont bien dû se fendre pendant le tournage, ça c'est sûr et ça se voit. Ce qui plaît dans le film c'est que l'histoire n'en finit pas de recommencer : nombre de réalisateurs ne se s'raient pas fait chier et auraient terminé le film sur la coke ou sur le retour de Jacques, elle non, plus c'est compliqué et varié plus elle aime et moi de même.

Niveau acteurs, c'est tout bon, les 3 mecs ne s'volent pas la vedette l'un l'autre alors que ça leur aurait été fa-



cile, ce qui fait qu'ils sont encore mieux que tout bons.

Voilà. C'est le film français de la rentrée et de loin, et vous avez plus que largement intérêt à courir le voir.

Et toc, un bon film de plus dans la poire !

B.D!

ebdito

Ha aaaah, destroy, kill. Destructrice, cette semaine. Hergé, le grand, le beau, le riche, le fort, puissant, l'omnipotent Hergé est descendu en flammes. Il n'avait qu'à pas faire de faux pas, espèce de belge. Quick et Flupke, c'est le genre de truc qui fait qu'arrivé à un certain point dans une collection, on décide d'arrêter. "Eh, j'ai presque tous les Hergé!"

- Comment ça, presque? Qu'est-ce qu'il te manque?
- Les Quick et Flupke.
- Ah ben je les ai. Regarde.
- Ah c'est ça? Ah ben j'arrête ma collec', dis donc. Je suis fort mari.

C'est un drame. Et attendez, cette semaine, vous avez le tome 2, seulement. Il y en a trois et on vous les dévoilera dans le désordre. Rassurez-vous, les deux autres sont nuls aussi.

Je vais me faire massacrer, moi. De temps en temps, on me dit: "Dis donc, Milou, n'en prends-tu pas quelque peu à ton aise avec les bandes dessinées? Estimes-tu vraiment avoir le droit de critiquer tel ou tel auteur?" Ben tiens, que j'ai le droit. Je vais me gêner. Là, je tape sur Hergé, ça va être la levée de boucliers. "Hergé, c'est un maître, il a influencé toute la bd moderne". Je sais, mais là il s'est planté. Il avait qu'à pas.

Regardez Ciel d'Enfer: c'est kitsch comme pas possible. Mieux que Guy l'Eclair, pire que Ming, plus sexy que Narda, plus intello que Zarkov. Regardez aussi Tonton Marcel parce que tels que je vous connais, vous l'avez raté quand il est passé en mensuel, et jetez un coup d'oeil à La Maison du Temps qui Passe ou c'est moi qui vous jette sans coup d'oeil.

Hergé s'est viandé en beauté. Hin! Hin! Pov' Papa!

Milou

SALUT LA PROMO!

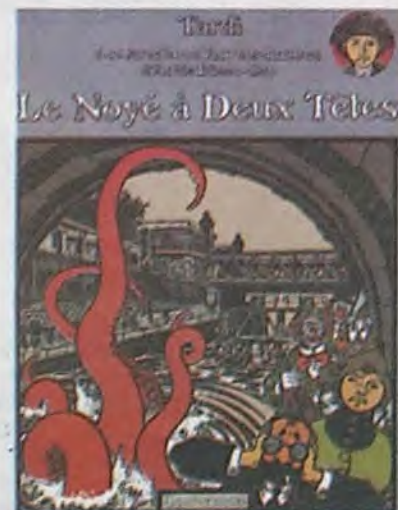
VOIR PAGE 21

LE BOURSOUFLÉ BICÉPHALE



Tardi, haaaa Tardi. Son Brindavoine, haaaa, son Brindavoine. Son Adèle Blanc-sec, haaaaa, son Adèle. Ses dessins, ses dialogues, ses suspenses, haaaa suspenses. Ses situations désuètes, ses astérisques renvoyant à ses anciens albums, haaaa albums. Ses monstres à deux têtes, haaaaaaaaaaa. J'aime, ça me rappelle mon en-

fance, Tintin, Spirou et tout ça mais en moins niais quand même, faut pas déconner. Achez tôt, achetez tard mais achetez Tardi.



LE NOYÉ A DEUX TÊTES DE JACQUES TARDI, HAAAAA, JACQUES, chez CASTERMAN 38,50 têtes de monstres.



AU HASARD



En général les oeuvres qui reçoivent une récompense lors d'un festival ou d'un concours quelconque sont d'indiscutables merdes. Il suffit de regarder le palmarès du festival de Cannes, chaque année pour s'en convaincre. Les oeuvres qui sont sponsorisées ou patronnées par un organisme officiel sont pires: d'incompréhensibles masturbages d'intellos réacs. Attention, il y a des exceptions, elles sont rares, ce qui est le

propre d'une exception, mais il y en a, la preuve: "Ciel d'enfer" dont je vais vous causer dans le poste ce jourd'hui en fait partie. L'album a reçu le soutien du Centre National des Lettres et il n'est pas pourri, loin s'en faut, il est même complètement génial. "Ciel d'enfer" regroupe trois aventures de Johnny Hazard de Frank Robbins. Ces trois histoires vous emmèneront successivement dans la jungle à la recherche d'animaux bizarres, en Mer de Chine en compagnie d'un génial gamin inventeur de soucoupes volantes et dans un étrange pays pour libérer la fille d'un milliardaire américain. Vous le voyez, rien de bien original dans les thèmes de cet album, le dessin en noir et blanc est par contre inimitable ainsi que le scénario et le rythme de la narration. Si vous vous emmerdez une seconde tout au long des cent pages de cet album réalisé avec soin par les éditions Gilou, je vous paye une glace: comme ça pendant que vous sucez, vous pourrez pas vous plaindre.

CIEL D'ENFER de FRANK ROBBINS aux éditions GILOU, 75 subventions.



BD Parade!

TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
ZEPPELIN	PEPE MORENO	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
HISTOIRES A LA CON	CARALI	16
DOCTEUR VENTOUSE, BOBOLOGUE	BRETECHER	16
GLAMOUR BOOK	LIBERATORE	16
CE QUI EST EN HAUT	MOEBIUS	15
CHEZ LUCIEN	MARGERIN	15
CIEL D'ENFER	ROBBINS	15
CLARKE ET KUBRICK	FONT	15
A STORY OF WAR	SEVERIN	15
CARAGAL	PAAPE	15
TONTON MARCEL	FRANC	15
HANS	ROSINSKY	15
DESTIN FARCEUR	PTILUC	15
REGLEMENT DE CONTES	TAFFIN	15
LE NOYÉ A DEUX TÊTES	TARDI	15
LES DEMONS DU MISSOURI	CHARLIER/WILSON	15
LA MAISON DU TEMPS QUI PASSE	VERN/CHRISTIN	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
PALMER LE PRINCE DE LA BD	PETILLON	14
MARVIN	ARMSTRONG	14
LE JEUNE ALBERT	CHALAND	14
UGAKI	GIGI	14
COLOMBO	ALTAN	13
FONDU ENCHAÎNÉ	DELINX/GODARD	13

EH BEN, MAÎTRE, QU'EST-CE QU'IL VOUS ARRIVE ?



Je ne sais que penser de cet album. Il est de Hergé ou il n'est pas de Hergé? Dans l'affirmative, le pauvre a dû avoir des moments difficiles, des passages à vide où il était nul, le pauvre. Parce que l'album, attention! C'est nul à un point rarement atteint! On dirait "Bibi Fricotin pour les moins de 4 ans"!

Ceci dit, une mention sur la couverture indique: "Adaptation Studios Hergé". Ce qui veut peut-être dire que le pauvre Hergé n'a rien fait, mais nous ne le saurons jamais.

Première histoire (deux pages, huit cases): Quick-Vas-y, Flupke, prends l'une de ces poires que nous a laissées Maman.

Flupke-Non, après toi. Quick-Mais... Puisque je te les présente, sers-toi! Flupke-Jamais, Quick! Sers-toi d'abord!

Quick-Je suis le plus âgé, tu dois m'obéir: prends-en une. Flupke-Bon, si tu m'y forces... (il prend la plus grosse des deux poires).

Quick-Ce n'est pas bien, ce que tu viens de faire, pas bien du tout. Tu choisis la plus grosse poire et tu me laisses la plus petite.

Flupke-Ah, ce n'est pas bien? Je ne savais pas! Laquelle aurais-tu prise si tu avais choisi le premier?

Quick-Assurément, j'aurais choisi la plus petite!

Flupke-La plus petite? Eh bien! Tu l'as maintenant! De quoi te

plains-tu? Alors, soit Hergé a écrit ça à sept ans, soit il est devenu fou entre deux Tintin, soit le Très Célèbre Et Très Redouté Agent Du Fisc rodait dans les parages, soit le studio prend des initiatives sans consulter le syndicat (excusez-moi)



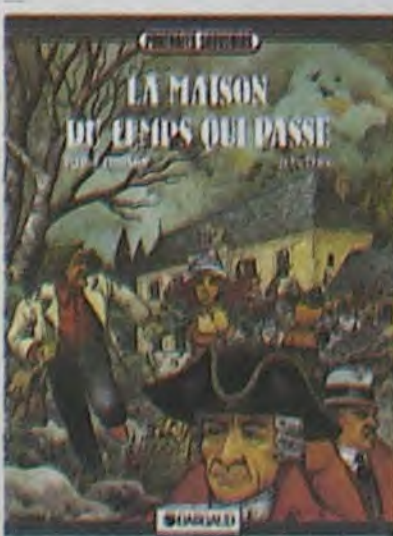
Tout est comme ça. Je ne sais pas pourquoi, mais j'ai l'impression que c'est Schlingo qui a fait les scénarios. En tout cas, c'est ce qu'il faut se dire si on veut rire.

TOUT VA BIEN (QUICK ET FLUPKE), de HERGE et son STUDIO chez CASTERMAN, 33 nègres qui ne savent pas quoi faire pour relancer l'industrie.

META OU PATA?... PHYSIQUE, EN TOUT CAS!



Voilà un album qui a été fait sans penser à l'Agent Du Fisc. Ça se voit au soin apporté aux cadrages, à la finesse du scénar-



rio, au trait fouillé, à un aspect de je-ne-sais-quoi qui fait qu'on a envie de goûter la différence. Une maison, ou une demeure

seigneuriale, s'écroule sous l'oeil d'un représentant de commerce, qui se rappelle qu'il y a vingt ans, il était déjà venu... Il avait alors regardé les tableaux de famille du salon, et son imagination l'avait conduit dans des endroits que, justement, le lecteur va être amené à connaître.

Christin a fait assez de scénarios pour Bilal pour pouvoir apporter la caution de son nom. Quant à Vern, il est certes moins connu, mais pas moins efficace. Pour vous donner une idée du dessin, disons qu'il a certainement été très influencé par Alexis et Bilal. C'est très bien, figurez-vous. Et c'est poétique en diable, ma bonne amie. Pourquoi ne pas l'acheter?

LA MAISON DU TEMPS QUI PASSE, de VERN et CHRISTIN chez DARGAUD QUI FAIT DES EFFORTS CETTE SEMAINE, 56 francs qui passent de votre poche à celle de l'A. D. F.

PALMER EST MOU



Le dernier Pétillon, "Palmer, le Prince de la BD", est léger. Non pas que son nombre de pages soit inférieur à la moyenne, mais il y a beaucoup moins d'encre que dans les précédents. Le trait est plus aérien, plus éthéré, plus simple. Mais ce n'est pas une qualité! En fait, lorsqu'on feuillette l'album, on a l'impression de regarder une brochure touristique pour l'Ethiopie. Pétillon nous avait (m'avait, vous faites ce que vous voulez, je ne vais pas en plus parler en votre nom) m'avait habitué à une débauche de détails hilarants dans tous les coins. Il fut même une époque où on sentait qu'il avait envie de dessiner des cases octogonales pour avoir plus de coins à remplir.

PETILLON JACK PALMER



En plus, parce que les reproches ne sont pas terminés, l'histoire est légère. Non pas qu'elle soit moins complexe que les précédentes, mais elle est plus tenue, plus filigranesque, plus en second plan. En fait, lorsqu'on feuillette l'album, on a l'impression de consulter la feuille d'impôts de Pétillon. Ce qui nous fournit au moins une explication, que je vais nommer "parabole de l'artiste": au commencement, était l'Artiste. Seul, il créait, avait tout

son temps, figolait, perfectionnait, poil-de-cutait, point-virgulait, gommait, reprenait et Oeu-vrait. Un éditeur vint, lui proposa un quignon de pain et quelque pourcentage sur les hypothétiques ventes. Or, voilà que le public trouva cela génial, et génial que le public (pardon). Il l'acheta donc, et l'escarcelle de l'Artiste se remplit d'espèces sonnantes et réverbérantes. Fou de joie, il se mit à lancer ses pièces en l'air, comme dans les films. Mais le tintinnabulisme des sequins et autres sols sur le dur pavé où il avait l'habitude de courir attira bien vite un démon nommé Agent Du Fisc. Celui-ci arriva d'un pas allégorique et dit: "Tu me dois cent-soixante Louis d'Or!" L'Artiste (qui n'est autre que Pétillon, si vous m'avez bien suivi) le regarda d'un air effaré, compta ses sequins, il en avait 42, compta ses sols, il en avait 30, 10 sols égalent 1 sequin, il avait donc 45 sequins et 10 sequins égalent un Louis d'Or et il ne possédait donc que 4,5 Louis d'Or. Il était loin des 160 demandés par l'Agent Du Fisc. Il découvrait la dure réalité de la vie, et chopait les boules comme ça. Alors, il fut obligé de crayonner un album vite fait, de lui rajouter de la couleur pour la parution de l'album et de le vendre en utilisant un subterfuge que tous ceux qui ont été victimes de l'Agent Du Fisc lui pardonneront: il vendait son second album en disant "achetez-le, il est aussi bien que le précédent", ce qui était faux. Il gagna ainsi assez d'argent pour payer l'A. D. F.

N'achetez que si vous avez déjà toute la collec', si ce n'est que pour ne pas en rater un. Sinon, euh, ah merde, achetez quand même, c'est du Pétillon, après tout. Même bâclé, ça reste très bien.

JACK PALMER, LE PRINCE DE LA BD, de PETILLON chez DARGAUD, 37 tiers provisionnels.

TOUT EST POLITIQUE



Cet album contient un risque latent. Si l'Agent Du Fisc est politisé, le pauvre Régis Franc va se prendre des rappels de tous les côtés.

Toutes ces planches sont déjà parues dans A Suivre. C'est l'histoire d'un type qui est vieux, de droite, qui a le crâne chauve, qui s'est fait nationaliser en 1981, qui construit des avions, dont le prénom est Marcel et dont le nom ressemble à Dasso. Je n'en dis pas plus pour laisser planer un doute.

Et ce magnat passe son temps à essayer d'arnaquer les syndicats, de gagner quelques pépètes de plus, à faire "Hin! Hin!" sur un ton tout à fait énervant, à engueuler son secrétaire particulier, à refuser de donner de l'argent de poche à son baba de neveu pour qu'il parte à Katmandou, à emmerder sa femme, bref, à se rendre insupportable à tout son entourage. Phénomène étrange: il fut un temps où je n'aimais pas vraiment le dessin de Franc. Cet album m'a complètement réconcilié avec lui. On se marre à toutes les pages, même celles qui sont entre deux histoires et qui ne contiennent qu'un dessin.



Attention toutefois: des personnes mal intentionnées qui prétendent avoir tout lu lors de la parution disent que ça ne tient pas la distance en album. De toutes façons, vous ne l'achèterez que si vous ne l'avez pas lu, alors tout va bien.

TONTON MARCEL, ROI DE L'OPPOSITION de REGIS FRANC chez CASTERMAN, 46 Hin! Hin! par page.

NUL OLIVIER



Le quatorzième album de Général Olivier contient un récit complet de 28 pages et trois autres courts récits, en tout 44 pages. Touche pas, c'est caca.

LE PASSE RECOMPOSE de DEVOS chez DUPUIS, 33 raisons de ne pas acheter.

FREAK

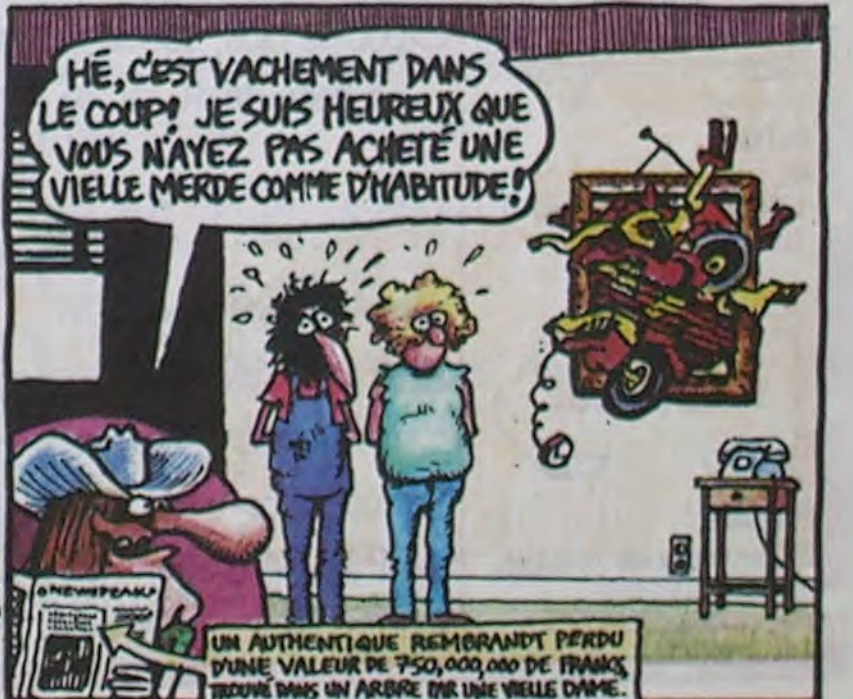
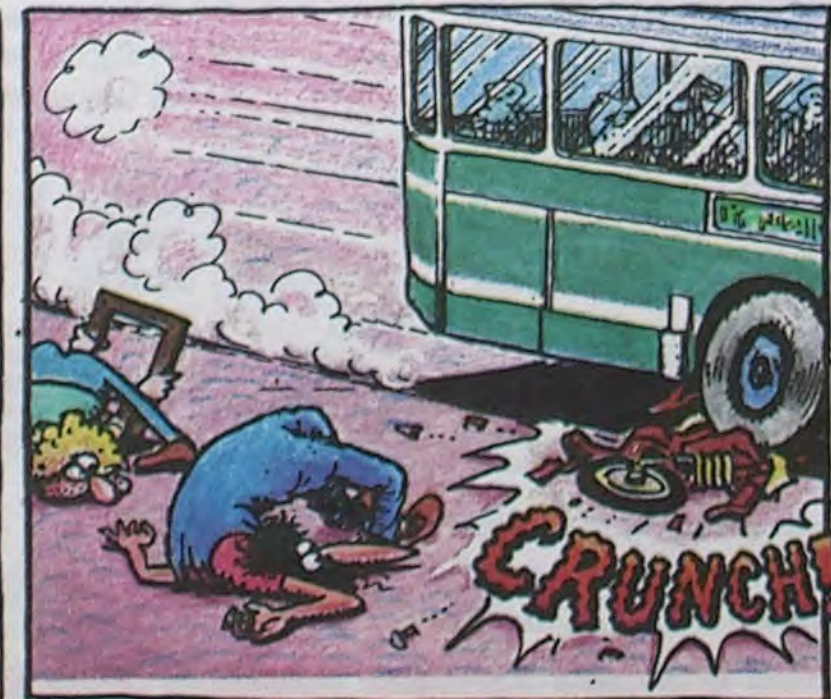
BROTHERS

par SHELTON & MAVRIDES



© R.O.P., INC. 1985

FATFREDDY, VOILA DES SOUS ET LES CLÉS DE MA NOUVELLE VESPA! VA AU MARCHÉ AUX PUCES ET RAMÈNE-NOUS DES ŒUVRES D'ART POUR LES MURS DU SALON! J'EN AI MARRE DE CES VIEUX POSTERS!



CHEZ MICRODIFFUSION VIVE LA RENTRÉE...

ON PROGRAMME LES MEILLEURS PRIX TTC !
(Offres exceptionnelles valables du 1^{er} septembre au 15 octobre 1985, et dans la limite des stocks)

LA ROUTE INFORMATIQUE DU SERVICE « QUALITÉ-PRIX »



99, rue Balard
75015 PARIS
Tél. (1)554.18.90

MTI
5, rue des Filles
du Calvaire
75003 PARIS
Tél. (1)278.50.52

VAL DE MARNE COMPUTER
62 bis, av. Gal Clémenceau
94700 MAISONS ALFORT
Tél. (1) 378.00.72

MELUN INFORMATIQUE
9, rue de l'Éperon
77000 MELUN
Tél. (6) 452.45.88

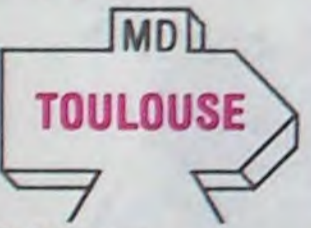
REGIE TRONIC
19, rue Saint Honoré
78000 VERSAILLES
Tél. (3) 951.60.31



VIDEO SERVICE
INFORMATIQUE
9, Place du Président Coty
31000 TOURS
Tél. (47)54.24.93



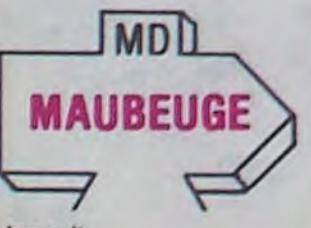
6, rue Piliplart
33000 BORDEAUX
Tél. (56)52.53.11



43, Bd Carnot
31000 TOULOUSE
Tél. (61)22.81.17

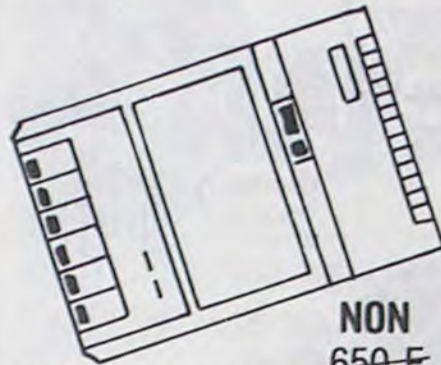


DRTM
66, rue Dedieu
69100 VILLEURBANNE
Tél. (7)852.26.64



Pringault
39 ter, route de Fénignies
59600 MAUBEUGE
Tél. (27)64.85.26

LECTEURS DE CASSETTES



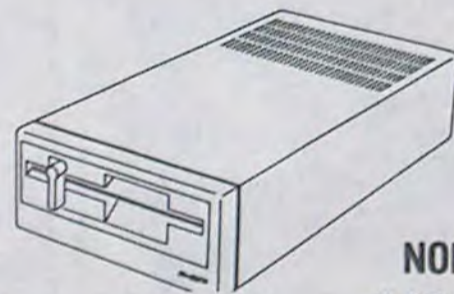
	NON	OUI
<input type="radio"/> Pour Thomson MO5	650 F	390 F
<input type="radio"/> Pour Commodore 64	490 F	260 F
<input type="radio"/> Pour MSX	490 F	260 F
<input type="radio"/> Pour Amstrad	540 F	280 F
<input type="radio"/> Pour « Universel » Alice, Oric, Sainclair	490 F	260 F

CASSETTES INFORMATIQUE



	NON	OUI
<input type="radio"/> C 5 (les 10)	80 F	40 F
<input type="radio"/> C 10 (les 10)	90 F	50 F

LECTEURS DE DISQUETTES



	NON	OUI
<input type="radio"/> Pour Commodore 64	2.690 F	1.990 F
<input type="radio"/> Pour Apple II E	2.290 F	1.290 F
<input type="radio"/> Pour Apple II C	2.690 F	1.290 F

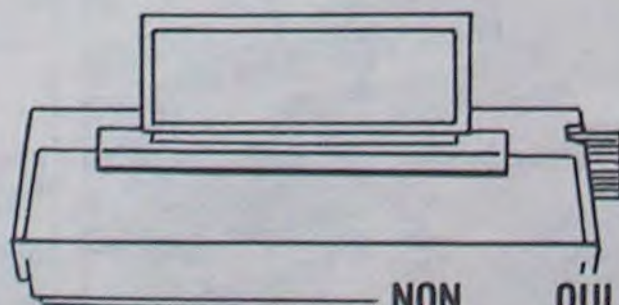
DISQUETTES 5 1/4 LES ROIS DE LA DISQUETTE



GRANDES MARQUES
Certifié 100%
Anneau renforcé - Pochette TYVEC

	NON	OUI
<input type="radio"/> Simple face, simple densité La boîte de 10	110 F	74 F
<input type="radio"/> Simple face, double densité La boîte de 10	130 F	80 F
<input type="radio"/> Double face, double densité La boîte de 10	220 F	120 F

IMPRIMANTES



	NON	OUI
<input type="radio"/> GP 50 Seikosha	1.290 F	1.090 F
<input type="radio"/> BX 130, 130 CPS/80 C matrice 9x9	3.690 F	2.890 F

EXCEPTIONNEL !

En avant-première du SICOB

LASER 3000 AZERTY

Jouez la double compatibilité !

Unité centrale
+ Contrôleur
+ Lecteur de disquettes
+ Emulateur
+ 10 disquettes



1 moniteur monochrome Ambre, haute résolution
(en option) 990 F

4.990 F

LASER SUPER PCXT COMPATIBLE MS DOS



Processeur 8088.

Carte mère avec 128K ram ext. à 640K à bord.
+ Carte graphique couleur et sortie monochrome.
+ Port imprimante
+ Carte contrôleur et lecteur disquette 360 KO.
+ Clavier intelligent Azerty.

DOS 2.11

9.990 F

Option : moniteur monochrome haute résolution

1.890 F **1.290 F**

Toutes cartes et périphériques complémentaires, en stocks.

DEMONSTRATION ET VENTE DANS TOUS LES MAGASINS MICRO DIFFUSION

IMPORTANT

Et aussi, Vente par Correspondance par le magasin affilié de votre choix.

Pour commander par Correspondance :

- 1) Cochez la (les) pastille(s) en face de chaque article désiré.
- 2) Découpez l'ensemble de cette annonce et retournez-la à l'un des magasins affiliés de votre choix.

NOM
Prénom
Adresse
Code Postal Ville

total de ma commande

Mode de paiement : Chèque Mandat C.C.P.

frais de port ● 40 F pour : Lecteurs de cassettes, Cassettes informatique, Lecteurs de disquettes, Disquettes 5 1/4.
● 90 F pour : Imprimantes, Laser 3000, Laser Super PCXT

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 !

250 Kof pure mystery

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

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

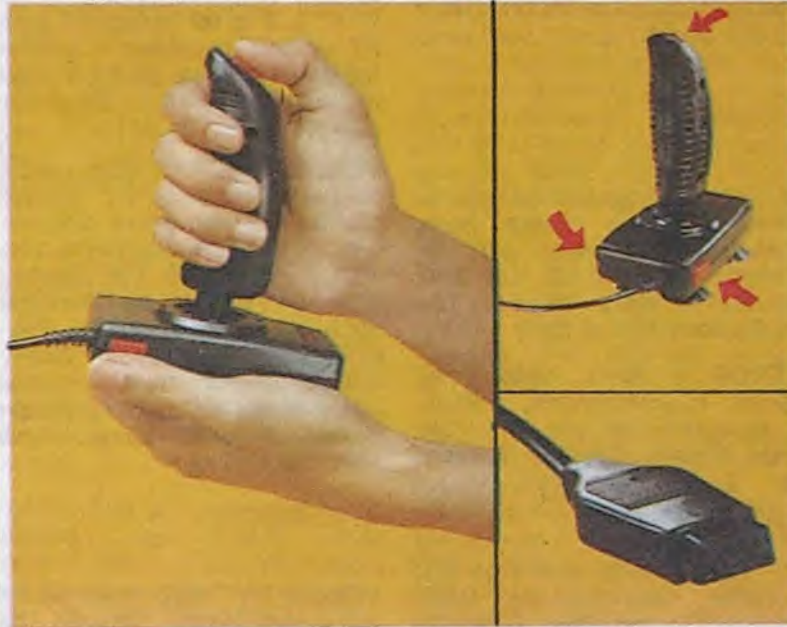
M.....
Adresse.....
Code Ville

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

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
chèq. joint : TOTAL = ... F

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

SALUT LA PROMO!

Premièrement, Tragiques Destins de Vuillemin est épuisé. C'est de votre faute, tas de nouilles, vous en avez commandé trop. Heureusement, il est en cours de réimpression.

Deuxièmement, si vous achetez la promo de la semaine, à savoir le nouveau Tardi, on vous refille le sida, pardon, cinq cartes postales gratos reprenant les couvertures des cinq albums précédents.

Troisièmement, si vous achetez les 6 albums d'Adèle Blanc-sec, on vous offre le septième, "Adieu Brindavoine" plus une série de 8 cartes postales.

Quatrièmement, le port est gratuit à partir de quatre albums. Cinqièmement, sinon il est de 6 francs.

Sixièmement, cochez toutes les cases vides ci-dessous. Ne cherchez pas à comprendre, cochez.

TRAGIQUES DESTINS -EPUISE-	49,00	LA MAISON DU TEMPS QUI PASSE	56,00
ZEPPELIN	45,00	NATHALIE	40,00
FOLIES ORDINAIRES	69,00	GUERRES FROIDES	49,00
HISTOIRES A LA CON	46,00	DEDICATED TO CORTO MALTESE	69,00
DOCTEUR VENTOUSE	45,00	LES DEMONS DU MISSOURI	35,00
GLAMOUR BOOK LIBERATORE	215,00		
CE QUI EST EN HAUT	35,00		
CHEZ LUCIEN	30,00		
CLARKE ET KUBRICK	38,00		
A STORY OF WAR	25,00		
CARAGAL	33,50		
TONTON MARCEL	xx,00		
HANS	33,50		
DESTIN FARCEUR	64,00		
REGLEMENT DE CONTES	34,00		
L'OMBRE QUI TUE	33,00		
PALMER LE PRINCE DE LA BD	37,00		

Premièrement, je commande le nouveau Adèle Blanc-sec, qui se trouve être de Tardi. Deuxièmement, j'aimerais bien recevoir mes cinq cartes postales. Troisièmement, je joins 38,50 balles. Quatrièmement, je paie 6 francs de port par album.

Premièrement, je voudrais les 6 Adèle Blanc-sec. Deuxièmement, tant qu'à faire, mettez-moi le septième. Troisièmement, comme ça fait plus de quatre, je ne paie pas le port.

Premièrement, je voudrais un des albums de la liste ci-dessus. Deuxièmement, peut-être même plusieurs. Troisièmement, arrêtez de la changer tout le temps, cette liste, je suis paumé.

Premièrement, je ne veux rien. Deuxièmement, envoyez-moi votre catalogue. Troisièmement, je ne paie rien. Quatrièmement, cinqièmement.

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal + ville :

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

Messieurs,
Ma femme m'a quitté,
mon fils est pédi,
ma chienne est
gouine, j'ai un
cancer généralisé,
et suis au chômage.
Pouvez-vous m'envoyer
les "Tragiques
Destins" de Vuillemin
s.v.p. ?
merci.
Jean Martin

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

LOGIC-STORE

VENEZ, JOUEZ, GAGNEZ



à notre nouvelle adresse
92 rue du Chemin Vert, 75011 PARIS
Tel: (1) 338.52.49
Métro St-Ambroise ou St-Maur

PHILIPS

SANYO

commodore

THOMSON

AMSTRAD

ATARI

VENEZ voir nos locaux toujours plus grands avec toujours plus de choix (des centaines de logiciels disponibles).

JOUEZ du 1er au 12 octobre en déposant dans l'urne de notre magasin le bon à découper ci-joint qui vous donnera accès au tirage et vous permettra de repartir avec un cadeau de bienvenue.

GAGNEZ si le tirage vous désigne l'un des 3 micro-ordinateurs suivants
1 MSX SANYO PHC28 ou 1 MO5 ou 1 ATARI 600 XL.

BON A DECOUPER ET A DEPOSER EN NOTRE MAGASIN

Posséder-vous un micro oui non
Si oui, lequel?
Etes-vous déjà client de Logic-store oui non
Si oui éventuellement indiquez votre numéro de Logicarte
Pour pouvoir participer au tirage au sort du 12.10.85 et recevoir votre cadeau de bienvenue, remplissez soigneusement ce bon et déposez-le chez Logic-Store, 92, rue du Chemin Vert, 75011 PARIS avant le 12.10.85 à 16 H. Un seul bulletin par personne, aucun envoi ne sera accepté.

Hebdologiciel

LOGIC-STORE, 92, rue du Chemin Vert, 75011 PARIS
Tel: (1) 338.52.49 . Métro St-Ambroise ou St-Maur

PETITES ANNONCES GRATUITES

AMSTRAD

CHERCHE la notice en français de l'assembleur pour Amstrad CPC 464, ainsi que personnes sympas, même très sympas à la rigueur pour me donner (ou vendre mais pas cher) des programmes pour CPC 464. Tel: (97) 75 14 85. *NDLJC: Tu m'as fait peur, j'ai encore cru qu'il était une histoire de c...!*

ECHANGE tous programmes pour Amstrad CPC 464. Fabrice BERGEAT, 1 allée de Corse, 91300 Massy. Tel: (6) 920 53 66.

CHERCHE possesseur d'Amstrad CPC 464 pour échange de logiciels. Jérôme Le TYRANT, la corderie, 22200 Pommerit-le-Vicomte.

VENDS Amstrad CPC 464, moniteur couleur, joystick, livres, programmes, à prix sacrifiés. Fabrice MEUNIER, 8 rue Ferdinand-Buisson, 45200 Montargis.

CHERCHE tous programmes, trucs, astuces, contacts, sur Amstrad. Landry, 10 Quai de la Courtille, B349, 77011 Melun. *NDLJC: QUOI? contacts sur Amstrad ça doit pas être très confortable c'est comme la moquette, ça brûle!*

ORIC

VENDS toutes sortes de logiciels pour Atmos à prix intéressant. Tel: 961 70 58 après 18H.

CHERCHE correspondants Oric 1 ou Atmos pour échanges de programmes et utilitaires. Vends des programmes à 12F pièce. Jean HARTMAN, 16 rue St Jean, 31130 Balma Toulouse. Tel: (61) 24 35 81.

CHERCHE programmes en tous genres pour Atmos. Louis JOHAN, 2 avenue Victor Hugo, 38130 Echirolles.

VENDS Oric 1 48K péritel, manuel anglais, magnétophone Thomson, câbles, alimentation. Erik MARTINEZ, 61 avenue Jean Jaurès, 94250 Gentilly. Tel: 665 95 21.

ECHANGE logiciels pour Oric 1 et Atmos. Martin Gaël, 10130 Eaux-Puiseaux. Tel: (25) 42 13 23.

VENDS K7 Oric, Invaders, Xenon 1, Probe 3, Le diamant de l'île maudite, 80 F. l'une ou les 3 pour 200 F. Tel: 24 58 20 ou 24 30 68.

VENDS pour Atmos, Driver, Ultima zone, Defence force, House of death, Chess, le tout 200 F. ou 30 F. pièce. Philippe ROLLIN, 40 Route de montbeugne, 03400 Yzeure. Tel: (70) 46 14 07.

ACHETE magnétophone Oric Atmos, HHHHebdo No 57, 67, 72, 77, 82, 87, pour 30 F., Manuel de référence, "Au cœur de l'Oric", "Clefs pour Oric". Hua Khiev, 1 rue Berthelot, 01100 Oyonna.

ECHANGE ou vends nombreux programmes pour Atmos. Lionel REY, L66 résidence magenta, Nouméa, Nouvelle Calédonie.

VENDS programmes pour Atmos, 65 F. pièce, Chess 2, Flight 401, Xenon 1, Harrier attack, originaux en bon état. Christophe LUCAND, St Bernard, 21700 Nuits St Georges. Tel: (80) 62 81 62.

ECHANGE ou vends logiciels Oric Atmos. Cherche imprimante à bas prix. Philippe au 346 91 12.

CHERCHE contacts pour échange de programmes sur Oric 1. Jean Louis BUSIN, 26 bis avenue des chataigniers, 94470 Boissy St Léger.

VENDS Atmos péritel, K7 de présentation, documentation, 15 logiciels, 1500 F. Tel: (37) 45 98 19 après 20H.

VENDS EPROM 27128 Oric 1 ou Atmos, 150 F., vierge, 100 F. Jean-Luc au (99) 98 10 15 aux heures de repas.

VENDS ou échange nombreux programmes pour Oric 1 et Atmos. Christophe GARCIA, 21 rue de là dehors, Servon, 77170 Brie Comte Robert. Tel: 405 10 58.

VENDS Oric 1 48K péritel, câbles, alimentation, magnétophone, livres, jeux, 2500 F. Tel: (6) 088 20 04.

TEXAS

ECHANGE programmes pour TI 99/4A en Basic simple, Basic étendu et Minimem sur K7. Christian LUCAS, 27 rue Galilée, 75116 Paris. Tel: (1) 723 83 50 entre 19H et 22H.

VENDS TI 99/4A, 1984, prise péritel, magnétophone, cordon, 2 manettes de jeu, K7, Car wars, Parsec, Othello, Jawbreaker II et des livres, valeur 3100 F. à débattre. Tel: 726 27 25.

VENDS TI 99/4A, télévision N/B portable, magnétophone, Basic étendu, TI invaders, Chisholm Trail, 7 livres, 120 jeux, excellent état, 1650 F. J. M. SOIS-SONG, 52 rue du bourg, 57510 Ernestviller.

VENDS TI 99/4A, Basic étendu (manuel français), Parsec, cordon magnétophone, joystick, interface péritel, 80 logiciels sur K7, modulateur UHF N/B avec son, le tout en très bon état pour 1600 F. Philippe GANDIN, Malabeau, 47800 Miramont. Tel: (53) 93 83 79.

CHERCHE photocopie des programmes pour TI 99/4A (basic simple et étendu) parus dans Hebdoiciel n° 20 à 77. Franck PEYTHIEU 3 allée des Bordes 94430 CHENNEVIERES. Tel: 576 56 16.

VENDS TI 99/4A console + Boite extension + lecteur et contrôleur diskettes + interface Imprimante + imprimante Seiksha GP 100 A + synthétiseur de parole + extension mémoire 48K + extension basic + manettes + jeux aventure, Parsec et autre. Donne papier, revues et programmes. Prix intéressant, le tout ou séparément. Christophe Tel: (20) 06 49 10.

VENDS TI 99/4A Péritel + TI basic étendu français + TI LOGO 2 + mémoire 32K externe + magnéto TI et 2 câbles + n° 1 à 8 99 magazine avec K7 + module échecs + gestion fichiers + gestion privée + paire manettes jeu TI + Basic par soi-même + livres

VENDS TI 99/4A, câble péritel, cordon K7, lecteur K7, manuel d'utilisation, nombreux programmes de l'HHHHebdo et d'autres, 1000 F. ou 7000 FB. Romain Thierry, 75 rue de l'Abbaye, 5918 Héléécine, Belgique. Tel: 019 65 57 56. *NDLJC: Pour ceux qui sauraient pas, FB ça veut dire Francs Belges! Et non pas Frites au Beurrr!*

THOMSON

VENDS TO7 avec prise péritel, cartouche Basic mémo7, magnéto, livre Basic, extension 16K, 4500F. Tel: (32) 43 23 51. Hervé Fauqueux, Courbepine, 27300 Bernay.

VENDS TO7, lecteur enregistreur, cartouche Basic, Trop, Logicod, Tridi 444, extension musicale, manettes de jeu, assembleur et son manuel, 2 livres sur le Basic, 3 livres sur le langage machine, nombreuses K7, prix à débattre. Tel: (63) 55 56 53 après 18H.

VENDS TO7, magnéto, Basic, extension 16K, livres, 2 utilitaires, nombreux jeux cotés, 2900F. Vends HP auto Pioneer 90W à tweeter réglable, 700F. Vends Bulworker X, 200F. Cherche à acheter planche abdominale Adams à prix modique. Tel: 537 06 53. NDG: Vends salade laitue 3 francs 45, dans l'état.

CHERCHE manettes de jeu pour TO7 à prix modéré dans la région de Reims si possible. Faire offre au (26) 07 68 26.

VENDS TO7, basic, extension 16K, lecteur de diskettes simple, nombreux programmes sur diskettes et livres, le tout en excellent état, valeur réelle 6000F, vendu 4300F. Tel: 989 63 82 après 8H.

VENDS TO7, mémoire 16K, clavier mécanique, cartouche Basic, extension manettes, extension communication, imprimante impact, magnéto K7, contrôleur de lecteur de diskettes, logiciels, nombreux ouvrages sur TO7. Tel: 202 43 45 de 20H à 21H.

SPECTRUM

VENDS ZX Spectrum + (27.12.84), interface manette de jeu, modulateur N/B, 32 programmes (dont Manic miner, Cobalt, assembleur-désassembleur, Atic atac, Copyplus, etc.), 2300F50 (suis prêt à discuter pour les 0.50F). Olivier au (1) 330 48 59 après 16H.

ECHANGE programmes pour Spectrum 48K. Envoyez votre liste à Michel CHIAVASSA, 20 avenue de Barbarin, Le Merlan, 13014 Marseille.

VENDS ZX Spectrum 48K péritel, cordons, manuel de programmation, K7 de démonstration Horizons, magnétophone informatique, joystick Quickshot 1, No 7 de la revue Ordi 5, No 18 de Micro 7, 4 livres, en très bon état, 3000 F. Tel: (61) 66 25 56 dès 19 heures.

VENDS Spectrum 48K pal, 2 microdrives, 2 manettes de jeu, moniteur monochrome, interface Vox, 5000F, nombreux logiciels et livres gratuits. Tel: 583 39 75 après 20H.

VENDS Spectrum 48K, magnétophone, livres, nombreux jeux, listings, 2000F à débattre. Pierre JUGI, 77 avenue Carnot, 94100 St Maur. Tel: 883 99 69 après 18H.

VENDS pour ZX Spectrum, synthétiseur de paroles (français, anglais, allemand, etc.), 400F. Olivier DUBUISSON, 6 bis rue du Brand Hallines, 62570 Wizer-nes.

CHERCHE, échange ou achète à bas prix, des programmes pour ZX Spectrum 48K. Cherche club de spectrumistes. Philippe ZILL, 399 rue de Fources, 67820 Wittisheim. Tel: (88) 85 25 08 après 18H.

VENDS ou échange plus de 200 logiciels pour Spectrum 48K contre tout matériel. Ludovic JEANNIN, 76 rue des Vernes, 25700 Valentigney.

ECHANGE de logiciels pour Spectrum. Pour tout échange de logiciels, se rendre chaque Mercredi au Printemps, métro Opéra, rayon informatique, devant le Spectrum. Annonce réservée uniquement aux pirates. Signé: La Desse.

VENDS ZX Spectrum 48K pal (1 an), magnétophone, 4 K7 de jeux, livres, 2300F. Tel: (61) 84 32 78 aux heures de repas. Thierry à Toulouse.

VENDS clavier pro pour ZX Spectrum (2.85), 52 touches mécaniques dont pavé numérique, barre espace, ampli son (x10) et joystick incorporé, à débattre. Tel: (63) 38 24 14.

VENDS Spectrum 48K, interface couleur péritel, interface N/B, 8 livres, 170 programmes sur K7, 1500F. J.P. GUENO au (1) 500 04 17 après 19H.

DANGEREUSEMENT VÔTRE

Le jeu sur micro-ordinateur.

3 jeux d'aventures-arcade à un rythme échevelé dont VOUS êtes l'acteur principal!

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

ALBERT R. BROCCOLI présente
ROGER MOORE
dans l'aventure de IAN FLEMING
JAMES BOND 007

DANGEREUSEMENT VÔTRE

Version française distribuée en exclusivité par:
Eureka Informatique
39 Rue Victor Massé
75009. PARIS
Tél. (1) 281 20 02 TLX. 649 385 F

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

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

COPYRIGHT DANJAQ 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 VILLABE)

VALABLE JUSQU'AU 31 DECEMBRE 1985

CE MODELE COMPACT EN 16K avec 3 logiciels - Basic Résident - 2 poignées de jeux - Manuels. Le tout superbement présenté dans un joli coffret.

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 _____
Code postal _____
Localité _____
Téléphone domicile _____
Téléphone bureau _____
Type d'appareil (Cocher la case) BR HR HR+ HRX

Quantité	Désignation	Prix unitaire	Total

Je choisis de payer: Par chèque ci-joint à la commande, à l'ordre de MICRONIQUE Au transporteur, contre remboursement, frais en sus

Pour facilités de paiement, nous consulter

DATE _____ SIGNATURE _____

TOTAL (A) + PORT ÉVENTUEL (B) (30,00 F pour commande inférieure à 1 000 F)

MONTANT À RÉGLER (A + B)

PETITES ANNONCES GRATUITES

ZX 81

VENDS ZX 81 16K, clavier mécanique, K7 de jeux, nombreuses revues d'informatique, livre de programmation, 600F (prix neuf 1100F). Tél. : (80) 23 65 62 après 20H.

VENDS ZX 81 32K, clavier ABS, nombreux programmes, livres, revues, à débattre. Tél. : (97) 65 23 77 (après 19H30).

VENDS ZX 81 16K, clavier ABS, carte son, carte graphique, 3 jeux (Chess, Orgue, 3 jeux), 900F soit 50% du prix normal. M et Mme TATTI, 141 Le grand chemin du ranquet, 13800 Istres.

VENDS ZX 81 (12.85), extension 16K, clavier mécanique, 3 manuels, logiciels (3D formule 1, Mission Défense, Meteor Storm), valeur 1400F, 900F à débattre. V. GUINET, 42 rue Chateaubriand, 17000 La Rochelle. Tél. : (46) 42 28 01.

VENDS carte couleur pour ZX 81, avec notice, cordon péritel, entre 350 et 400F. Tél. : (41) 61 10 73.

VENDS ZX 81 16K, clavier ABS, 3 livres, 9 K7 de jeux, alimentation, cordons, manuel, revues, programmes, 1400F. Bruno au (88) 36 99 82 après 18H.

VENDS ZX 81 16K, magnétophone Radiola, manuel d'utilisation, clavier mécanique, Pilotez votre ZX, excellent état, 950F. Tél. : 928 30 94.

VENDS ZX 81 (1 an et quelques mois), clavier mécanique, extension 16K, magnétophone, guide de programmation, 3 livres sur le langage machine, Rex Tyrannosaure, Simulateur de vol, Intercepteur Cobalt, Argolath, et beaucoup de programmes de jeux de l'HHHHebdo, 4 Ord 5, 1100F. Frédéric DEVOYON, 6 impasse des arts, 34500 Béziers. Tél. : (67) 76 07 24 aux heures de bureaux.

VENDS ZX 81 16K, clavier mécanique, K7 de programmes, K7 vierges, manuel d'utilisation avec cours de programmation, cordon TV et cordon magnétophone, divers programmes de jeu, alimentation, transformateur, le tout en excellent état, 640F (prix neuf 1180F). Tél. : (56) 89 38 49.

VENDS ZX 81 16K, avec 3 logiciels sur K7, programmes 1K et 16K, valeur 1500F, vendu 1000F encore sous garantie. Jean Marc DEBARGE, 10 allée des Vameaux, 62710 Courrières. Tél. : (21) 75 35 74.

VENDS 4 K7 pour ZX 81 16K, 40F l'une, Echec, Patrouille de l'espace, Panique, Cobalt intercepteur, et 30F une K7 1K Super Software No 2. Olivier au 82 07 47.

VENDS ZX 81 ne servant jamais, 16K, nombreux listings, livres, et cordons, 500F. Philippe BROGNIART au (7) 856 68 09 après 17H.

VENDS ZX 81 32K, clavier mécanique, TV N/B, imprimante Alphacom 32, nombreux programmes, nombreux livres, nombreuses K7, 2000F. Tél. : (91) 68 55 54 après 18H.

VENDS ZX 81 16K, alimentation, cordons, manuel, livre sur le langage machine, 8 Ord 5, 5 K7 de jeux, nombreux programmes sur K7, valeur 2000F, vendu 900F, en très bon état. Tél. : (40) 46 60 48 après 18H.

VENDS ZX 81 16K, manette, K7 de jeux, livre de jeux, TV N/B, encastré dans un meuble, 2000F le tout. Tél. : 09 82 63.

VENDS ZX 81, 16K fixé par vis, livre de jeux, livres de cours avec K7, 2 K7 de jeux (Rex et Space Invaders), manette, une cinquantaine d'HHHHebdos et divers autres bouquins, le tout 1000F, ainsi que TV N/B, 1000F, soit téléviseur et ZX, 1900F. Philippe au (6) 046 49 86.

VENDS ZX 81 16K, TV portable N/B, programmes, manuel et cordons, 1700F à débattre. Gabriel GRANGE, HLM le Furin, 38290 St Quentin Fallavier. Tél. : (74) 94 25 92.

VENDS ZX 81 16K, câbles, nombreuses K7 de jeux (Cobalt, Rex, ZX Galaxian, Krazy Kong, etc.), manuel d'utilisation, livre de 70 programmes de jeux, 700F à débattre. Tél. : (58) 78 71 65. Jean Luc HARRIBEY, 25 rue Jules Ferry, 40600 Biscarrosse.

VENDS ZX 81 16K, clavier ABS, inversion vidéo, reset, 130 logiciels, 4 manuels, nombreux listings, 1100F à débattre. Tél. : 283 20 94 après 19H.

DIVERS

VENDS Sanyo PHC 25, péritel, câbles, manuels, 12 K7, programmes, 2000F. Tél. : (94) 57 26 61 après 19H demandez Franck.

VENDS Prof 80, complet, 64K, 2 disques, double densité, carte couleur 48K, synthé, nombreuses documentations et programmes, kit CPM 2.2. Muller, 3 impasse des pins, 86340 La Villegie du Clair. Tél. : (49) 42 51 71 le soir ou (49) 61 01 90 aux heures de bureau.

VENDS EXL 100, manettes, programmes, livre, 2000F. Vends Oric 1 péritel, programmes, livre, 700F.

VENDS Aquarius 4K, câble, livres, alimentation, neuf, très bon état, 700F. S.Valiela, 128 quai d'Avesnières, 53000 Laval. Tél. : (43) 53 08 20 entre 18 et 20H.

VENDS Sanyo 555 (01.85), 192 K, Azerty, MS-DOS, 2 drives 180K, 640x200 points, 8 couleurs, divers langages et logiciels professionnels, 9500F. Y.Bacquet, 17 place Marty, 34200 Sete. Tel : (67) 74 38 81.

VENDS Sinclair QL, dernière version anglaise, avec cordons péritel, UHF, 4 logiciels intégrés, 4 microcassettes vierges, 3 livres (dont un sur l'assembleur du 68000), moniteur ambre (Zénith), le tout sous emballage d'origine et garanti encore 8 mois, 5800F. Tél. : (99) 64 53 55 (Olivier).

VENDS pour Aquarius 1, extension 4K, 200F, extension 16K, 300F, cartouche Basic étendu, 300F. Tél. : 533 24 05 l'après-midi.

VENDS Electron, coffret d'extensions Plus 1 (imprimante, 2 joysticks, 2 cartouches ROM), magnéto, 2 joysticks, câble péritel et K7, nombreux logiciels de jeux et utilitaires, manuels, sous garantie, 4500F. Tél. : (27) 31 73 66 (Olivier).

VENDS Laser 310, 18K, fin Mars 85, sous garantie, magnéto Laser Data, acheté 1990F, prix à débattre, crédit possible. Tél. : (32) 39 74 82 après 17H.

VENDS EXL 100 sous garantie, 2 joysticks, manuel Exelbasic, livre de 25 programmes, K7 d'initiation à l'Exelbasic, programme pour graphisme, cartouche de jeux Tennis, 50 jeux et utilitaires sur K7, 3000F. J.F.Kling, bâtiment Begonia, 13140 Miromas. Tél. : (90) 58 38 00 après 17H.

VENDS VG 5000 vieux de 2 mois seulement, 3 de ses meilleurs logiciels (Football, Fou volant, Monstre), nombreux livres et documentations, valeur 2400F, vendu 1650F. Tél. : (73) 83 02 21 après 18H.

VENDS listings pour tous les ordinateurs (du Goupil au ZX81), 1F. Liste sur demande à Cyril Hebert, 51 rue St Léger, 78100 St Germain en Laye.

CHERCHE programmes de l'HHHHebdo No 2, No 5 à 14 inclus. Je rembourse les photocopies ou les échange contre d'autres programmes. M.Buiret, 93 avenue de la république, 69160 Tassin La Demi-Lune.

CHERCHE logiciels pour VG 5000. Didier Vigouroux, 3 rue Emile Chevê, 29100 Douarnenez.

VENDS Alphatronic P2, 2 lecteur de disquettes, imprimante Triumph-Hadler DRH80, 8500F. Tél. : (54) 82 40 48.

VENDS Laser 200, 16K, une K7 de jeux, 2 livres de programmes, 1500F. François Aurat, 1 rue des Chalussions, 37290 Yzeures sur Creuse. Tél. : (47) 94 60 59.

VENDS QL Sinclair acheté en Mars, microcartouches, manuels, moniteur monochrome, 5300F. Appelez au 847 56 78 ou au 849 09 37.

RECHERCHE interface ZX2 et ZX1 pour ZX Spectrum pas trop chères ! Envoyez-moi aussi vos listes de logiciels en vue d'échange Tél. : (3) 986 21 18. (Après 19h) demandez Fabrice.

CHERCHE tout renseignement sur la création sur Amstrad en langage machine de caractères ou de personnages multicolores ainsi que le scrolling. Ecrire à Emmanuel PACAUD "La Motte aux Merles" Artaix 71110 Marcigny. PS : cherche Amstradians pour échanges de logiciels. Même adresse.

ECHANGE 20 programmes (Buck Rogers, Super Chess, Ninja, Etc...) contre autres jeux ou utilitaires sur K7. Ivan OLIVERO Les Mas de Lobelia, Villa n° 7. Chemin des Poissonniers, 06130 Grasse. Tél. : (93) 70 22 82.

CHERCHE hebdomadaire n° 2, 32, 61 et micro 7 n° 15/20. Vends L'oi, L'op, jeux et stratégies, Tilt ainsi que K7 pour T199/4A en bs et be ou échange contre programmes. Pierre GOUGELET 20, rue Guillaumet 51400 Livry Louvercy.

RECHERCHE clavier mécanique en bon état touche type J. Renaud. Prix maximum : 170 F. BACHELOT Gwenaél 22, rue de la victoire 77330 Ozoir la Ferrière.

VENDS autoformation basic, 2K7 : 200 F. (donne avec K7 20 jeux LM. RM). Tél. : (99) 99 89 80.

VENDS K7 CBS coléovision entre 200 F. et 300 F. pièce Tél. : 886 65 81.

VENDS imprimante "Seikosha GP100 VC spécifique VIC 20 et CBM 64. Matériel neuf. Prix : 2000 F. en prime un traitement de texte, Val : 450 F. expédition toutes destinations Tél. : (66) 82 44 51

VENDS console CBS complète TBE avec Donkey kong et Décatlon et en plus, j'ajoute un adaptateur UHF. Valeur neuf : 1845 F. Vendu : 800 F., port compris + 130 F. ainsi qu'un jeu double écran : Pinball de nintendo ou échange contre O. I. J'attends vos lettres ! TOURNADE Laurent 55, avenue de verdun 12200 Villefranche de Rouergue.

CHERCHE généreux donateur d'un Quick shot II (même cassé). Remerciement d'avance. Envoie à Claude JULIEN 2 rue J.B et H croq 29100 Darnarnez.

VENDS Exelvision EXL 100, manettes de jeu, documentation importante. Prix à débattre. Tél. : 256 46 12. 57110 YUTZ.

ECHANGES programmes (alien 8, décathlon...) contre accessoires pour Amstrad CPC 464 (30 programmes contre synthétiseur vocal; 180 programmes contre DD1 ou FD1...). Michel : (1)241 40 24. après 18h30.

ECHANGE ou VENDS à très bas prix de nombreux (+ de 130) logiciels sur K7 avec d'autres possesseurs d'Oric 1. Ecrire à : Stéphane FREREBAU Gilly les Côteaux 21640 Vougeot. Tél. : (80) 62 88 40.

EUJ! EVORIS O! B??*



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, ici une unité de disquette 3 pouces et une électronique pour le contrôle, fabriqués dans l'usine de Normandie. Un lecteur de disquettes enfin n'est rien sans un DOS (Système d'Exploitation du disque). SEDORIC est vraiment 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 OR14	2750 F	Imprimante MCP 40 papier 4 couleurs	990 F
Moniteur monochrome vert HR 12"	1150 F	Câble pour imprimante parallèle	150 F
Câble pour moniteur monochrome	90 F	Rouleau de papier de rechange pour impr	18 F
Moduleur noir & blanc UHF	295 F	Jeux de stylos de rechange	40 F
Moduleur couleurs UHF	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	Conjugaisons	D.A.O	Cobra pinball
Cours de Basic	Planète bleue (Géogr.)	ORIGRAPHIE	Meurtre à grande vitesse
Compilateur LM	CALORIC (didactique)	J'apprend la CAO	1815 (War game)
J'apprends le Forth	Calcul Mental	Images	Super Jeep
LOGO	Course aux lettres	VORTEXTE (trait.texte)	Scuba Dive
Assembleur	J'apprends l'anglais	Musique	Green Cross Toad
Moniteur 1.0	TIC TAC	Editeur musical	

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 serveur 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

4290 F

Ensemble n° 4 couleurs comprenant :

- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur couleurs spécial OR 14
- MICRODISC ORIC complet
- Disquette master SEDORIC

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 le cours théorique branchera les fans du tordu alors que les bidouilleurs se brancheront directement sur leur cours rien qu'à eux !

Vous avez déjà eu droit aux discours suivants dans votre page chérie par-dessus tout : ZX 81 → 55 56 61 66 71 76 81 86 91 94 100
ORIC → 57 62 67 72 77 82 87 92 94 101
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 avons développé dans ce cours deux parties, aussi étroitement imbriquées l'une dans l'autre qu'il était possible. L'une s'occupait de vous éclairer sur le côté matériel de la micro-informatique alors que l'autre se chargeait de montrer ce qu'un programmeur peut tirer de ces machines. Nous avons abordé tous les chapitres importants de cette manipulation de l'outil informatique, dans le but de démontrer la simplicité intrinsèque de ce système malgré son apparence de complexité. Les règles de programmation que j'ai tenté de dégager de ce discours devraient vous permettre de vous introduire sans trop de difficultés dans le monde fermé de la programmation en langage machine grâce à la compréhension de l'ordinateur que vous avez nouvellement acquise.

Il nous reste à différencier les outils à la disposition du programmeur pour que vous soyez fins prêts à affronter votre micro-processeur les yeux dans les yeux. Pour développer un programme avec une efficacité maximale, il est nécessaire de connaître les différentes ressources logicielles auxquelles le programmeur peut faire appel à tout moment. D'un point de vue littéraire, il est indispensable de disposer d'un certain nombre d'ouvrages de référence concernant votre machine.

Je vous donnerai ici, brièvement, une liste non exhaustive de ce qui devrait devenir votre credo de l'informatique, ou votre évangile (si vous préférez). Un premier ouvrage indispensable contiendra toutes les règles de la programmation du micro-processeur qui préside aux actions de votre micro-ordinateur. Ainsi, que vous fassiez appel aux oeuvres de Zaks (l'auteur essentiel de chez Sybex) ou celles de Leventhal (son homologue aux Editions Radio) vous pourrez trouver la liste complète des instructions, des modes d'adressage et des mnémoniques utilisables par votre micro-processeur. Votre nouvel évangile sera un bouquin contenant le listing des ROMs de votre micro-ordinateur. Cet ouvrage vous permettra de découvrir et connaître les adresses de toutes les routines utiles dans votre machine, celle de l'édition d'un caractère à l'écran par exemple ou celle qui s'occupe du chargement d'un programme à partir du lecteur de cassettes ou de disquettes.

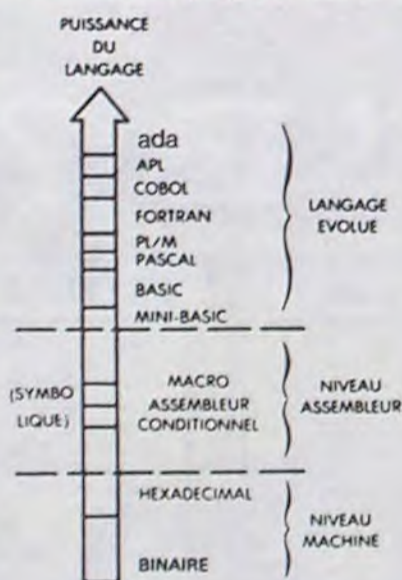
A partir de ces deux livres, vous devriez être capables de désosser le fonctionnement de votre micro-ordinateur. Le reste de votre découverte de la machine passera forcément par la programmation. La me...eure école que vous puissiez suivre pour développer vos connaissances de la programmation se base sur ce que l'on appelle communément le déplombage. La majorité des programmes mis dans le commerce par des maisons d'édition sont protégés par des modifications des systèmes d'exploitation de la cassette ou de la disquette ou encore par une modification de la méthode de stockage des informations

sur le support magnétique. Si vous êtes capables de retransformer ces informations de telle façon qu'elles deviennent accessibles et compréhensibles, c'est que vous aurez compris bien des règles de la programmation.

Les choix fondamentaux de programmation se font suivant des critères que j'avais évoqués, sans m'y attarder, au début de ce cours. Nous dégagerons de l'ensemble des possibilités qui nous sont offertes pour programmer trois grandes catégories : l'écriture en binaire ou hexadécimal, en assembleur ou enfin dans un langage évolué. A chacun de ces types de programmation correspond une architecture logicielle différente.

Le schéma ci-dessous vous donne une idée du rapport d'un langage avec la machine au niveau de sa complexité. Ce rapport détermine un calcul de rentabilité entre la complexité du langage, le temps de programmation et la rapidité d'exécution du programme réalisé.

Les choix de programmation



A partir de ce schéma, vous découvrirez que le langage le plus complexe de mise en oeuvre ne sera pas forcément le moins rentable, loin de là. Tous les langages compilés ouvrent la voie à des méthodes de programmation très complexes qui néanmoins sont d'une efficacité redoutable car une fois le programme passé dans le compilateur, le programme objet obtenu se compose d'instructions binaires exécutables à la vitesse du langage machine. Mais passons en revue ces différentes méthodes de programmation.

Le codage hexadécimal

Cette méthode de programmation, pratiquement complètement abandonnée de nos jours, se pratique encore dans des cas très précis. Des machines comme l'Apple // ou le Commodore 128 disposent, en ROM, d'un logiciel nommé moniteur. Le moniteur autorise un nombre limité d'opérations se résumant généralement à lister le contenu de la mémoire sous la forme hexadécimale, avec une équivalence en mnémoniques. La programmation ne pourra se faire que sous la forme de codes hexadécimaux.

Listing obtenu à partir d'un moniteur

D400-	30 FA	B11	\$03FC
D402-	68	PLA	
D403-	AB	TAY	
D404-	68	PLA	
D405-	C4 70	CPY	\$70
D407-	90 06	BCC	\$040F
D409-	00 05	BNE	\$0410
D40B-	C5 6F	CMP	\$6F
D40D-	80 01	BCS	\$0410
D40F-	60	RTS	
D410-	A2 4D	LDX	\$4D
D412-	24 08	BIT	\$08
D414-	10 03	BPL	\$0419
D416-	4C E9 F2	JMP	\$F2E9
D419-	20 FB DA	JSR	\$DAFB
D41C-	20 5A DB	JSR	\$DB5A
D41F-	8D 60 D2	LDA	\$D260,X
D422-	48	PHA	
D423-	20 5C DB	JSR	\$DB5C
D426-	E8	INX	

Pour réaliser une routine avec cette méthode de programmation, vous allez être obligés de commencer par l'écriture à l'aide des mnémoniques puis, grâce à une table de référence, vous transformerez ce programme en une série de codes hexas que vous implanterez directement en mémoire. Ce genre de manipulations ne peut bien entendu pas se pratiquer sur des programmes dépassant une certaine d'instructions. En effet, dès que vous dépassez ce nombre, les possibilités d'erreurs deviennent tellement importantes que le temps passé à les corriger dépasse de loin celui consacré à la programmation.

Cette méthode de programmation sera plus généralement utilisée pour corriger un programme déjà rentré dans la mémoire de l'ordinateur, plutôt que pour la programmation en direct de ce même programme.

Le langage d'assemblage

Cette fois, le travail se passera à deux niveaux. Tout programme pourra être rentré dans la machine soit sous la forme hexadécimale, soit sous la forme d'assembleur symbolique. Nous n'avons, jusqu'à présent, jamais précisé la signification de ce terme d'assembleur symbolique. Supposons qu'un assembleur se trouve actuellement dans la mémoire de notre ordinateur. L'assembleur va lire chacune des instructions du programme sous la forme d'une mnémonique et la traduire sous la forme binaire équivalente. Le codage de l'instruction spécifique, lors de cette traduction, le nombre d'octets nécessaire (un, deux ou trois suivant les modes d'adressage utilisés).

Un bon assembleur ne se limite pas à vous offrir cette capacité de traduction des mnémoniques en une série de codes binaires. Les adresses symboliques peuvent être utilisées tout comme des branchements à des étiquettes symboliques seront possibles. Je vous parle de symbolisme, mais vous ne voyez pas encore à quoi correspond ce terme. Imaginons que nous écrivions une routine dans laquelle un branchement conditionnel doit s'effectuer. Lorsque vous programmez à l'aide d'un moniteur, vous devez calculer combien d'octets le programme doit sauter pour se brancher au bon endroit.

Si vous placez une étiquette symbolique (TOTO par exemple) devant l'instruction à laquelle vous vous voulez brancher votre programme, vous pourrez alors écrire une instruction telle que : "BNI TOTO" (branche-toi à l'instruction TOTO si le bit N du registre d'état est à 1). Vous n'avez donc plus de calculs à effectuer pour tous les branchements, le programme d'assembleur se chargeant de les faire.

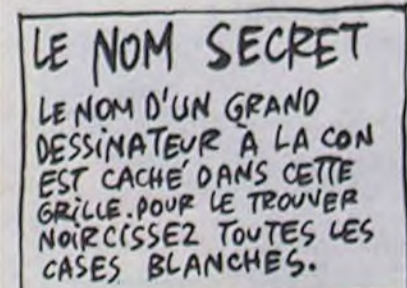
L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... Sur APPLE

Encore un petit tour chez les Zapple-Maniaques pour causer de graphisme. Je vous ai déjà touché deux mots sur les grands principes de l'animation en flipant. J'espère que ça ne vous a pas mis le moral à zéro. Je vous ai expliqué l'utilité et l'intérêt des tables d'adresses de lignes. Ca commence à s'éclaircir. Aujourd'hui, je trace les grandes lignes des pre-shifted shapes. Si l'anglais vous fait gerber, je peux assurer la traduction : les formes pré-dessinées. De quoi l'est-ce encore que ces choses barbares ? Il s'agit simplement d'un nombre de dessins définis à l'avance et qui servent à obtenir une animation qui tient la route. Je m'essequie. Lorsque vous voulez donner la sensation qu'un personnage avance sur l'écran, vous pouvez le dessiner une fois (dans une seule position) et le déplacer de colonne en colonne. Avec les pre-shifted shapes, on avance pixel par pixel en changeant la forme à chaque fois. Ce qui nous permet presque de faire la nique au vieux Walt. Mais avant d'attaquer les pre-shifted, je vais vous parler des blocs-shapes : des formes simples qu'on peut placer et déplacer n'importe où sur l'écran.



Je rappelle aux sniffeurs d'oubli que l'écran de l'Apple II comporte 40 colonnes. Dont acte. En clair, on peut déplacer une forme fixe par bonds de 7 pixels (1 colonne = 7 pixels). Le résultat est vachement laid, très nul et nettement pas beau. Mais c'est par là qu'il faut commencer pour aborder des choses plus compliquées. Si ça ne vous plaît pas c'est pareil et les ceusses qui sont pas joyesses peuvent sortir de cet article d'autant qu'aujourd'hui je suis de mauvais poil. Ceux qui restent sont prévenus.



	C			
A				
		R		
			A	
		L		
				I

Maintenant que nous voilà entre nous (bande de petits salopards) écoutez bien ce que je vais vous dire sur les formes : le principe des shapes tel qu'il est expliqué dans le vieux manuel de l'Apple est totalement imbitable et complètement chiant. Pourquoi s'emmerder à créer des vecteurs hyper-compliqués et à dessiner point par point alors que de jolis programmes nous permettent d'utiliser la souris ou le joystick pour faire

```
PEPE LOUIS RAME POUR L'HEBDO
#CREE UNE FORME #
#EN BLOC ET LA #
#STOCKE EN #
#MEMOIRE A #
#PARTIR DE $4000#

ORG $6000

HPOSN = $F411
AD = $18
BUFFER = $4000

#DEBUT DU PROGRAMME#

DEBUT JSR INIT ;INITIALISATION
DU BLOC
JSR TABLE ;CREE LA TABLE
D'ADRESSES DES LIGNES

#BOUCLE PRINCIPALE#
SAUVEBLOC LDX HAUT
JSR ADR
LDX $00
LDY $00
S2 LDA (AD),Y
STA BUFFER,X
INX
INY
CPY DROITE
BEQ SAUVE2
JMP S2
SAUVE2 STX TEMPX
INC HAUT
LDA HAUT
CMP BAS
BEQ SAUVE3
LDX HAUT
JSR ADR
LDY $00
LDX TEMPX
JMP S2
SAUVE3 RTS

EDITEBLOC JSR INIT
LDX HAUT
JSR ADR
LDX $00
LDY $00
E2 LDA BUFFER,X
STA (AD),Y
INX
INY
CPY DROITE
BEQ EDITE2
JMP E2
EDITE2 STX TEMPX
INC HAUT
LDA HAUT
```

des oeuvres d'art ? Je vous le demande ! Par conséquent, chaque fois que vous voudrez animer une forme, ne vous cassez pas les burnes. Prenez Koala ou Blazing Paddle et dessinez votre forme dans le coin supérieur gauche du dessin. Sauvez l'image, ça peut servir. Ensuite, il s'agit de déterminer un bloc d'octets contenant la forme et d'emballer le tout en mémoire pour une utilisation ultérieure. Comment faire ça (qui n'est QUE la première ETAPE de l'animation) en langage machine sans se pêter les neurones ou faire gicler son cerveau par les oreilles ? Pas difficile. Suivez le programme assembleur ci-dessous : il vous permet de sauver un bloc dont la largeur en octets est exprimée dans DROITE et la hauteur en lignes est exprimée dans BAS. Largeur multipliée par hauteur ne doit pas dépasser 255 octets dans ce cas précis. Sinon, c'est le merdier dans le Buffer que j'ai arbitrairement placé en \$ 4000. A vous de figoler pour faire des blocs plus longs. La forme à sauvegarder débute donc en \$ 4000 et sa longueur est : (Droite* Bas). Ici, elle est de 90 octets. Pour se servir de ce programme : 1 charger une image en \$ 2000 où se trouve un petit dessin en haut à gauche. 2 lancer le programme en \$ 6000 3 sauver la forme qui se trouve en \$ 4000 4 retour au Basic et nettoyage : HGR 5 call-151 et 603CG : la forme doit réapparaître sur l'écran. Vous allez pédaler comme des fous pour comprendre le bon fonctionnement, mais une fois que ce sera digéré, tout baignera. Vous serez alors en mesure d'améliorer et de compléter ce programme pour vous fabriquer un véritable utilitaire de shapes en bloc... avant d'attaquer les Pre-shifted...

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° 101

```

14285 EXEC COPECRAN
14290 GOTO 24200
14999 END
24000 AS="A2T503D0DOMIMIREREDOP":MUSIQU
E DEBUT CALCUL
13160 GOSUB24000
13170 GOSUB400
13180 GOSUB24500
13190 SA=40PI/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$="N"ORZ$="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$="N"ORZ$="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 CO=264:LO=50:A=40:B=24
14030 LINE(224,50)-(304,50),1:LINE(264,2
6)-(264,74),1
14040 PSET(CO+A,LO),1:FOR T=0 TO 6.3 STE
P.01
14050 C1=CO+A*COS(T):L1=LO+B*SIN(T)
14060 LINE(-C1,L1),1:NEXTT
14070 LOCATE32,5:PRINT"O":LOCATE30,5:PRI
NT"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":CO
LOR2,0
14100 LOCATE2,9:COLOR0,5:PRINT"Les cotes
sont en cm":COLOR2,0
14110 LOCATE3,5: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:COLOR0,8: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$="N"ORZ$="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$="N"ORZ$="n"THEN14290
14270 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN14275ELSEGOSUB
500:GOTO14265
14275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
14285 EXEC COPECRAN
14290 GOTO 24200
14999 END
24000 AS="A2T503D0DOMIMIREREDOP":MUSIQU
E DEBUT CALCUL
24010 PLAY A#*A#
24020 RETURN
24100 MESSAGE FELICITATIONS
24110 LOCATE 25,16:COLOR0,3:PRINT"FELICI
TATIONS":COLOR2,0:NJ=NJ+1
24120 C$="A503L24D0D0D0PPA004L5D005REMIP
04D005REMIP04D005REMIP":PLAYC$+C$
24130 RETURN
24200 LOCATE7,19:COLOR0,5:PRINT"Voulez v
ous recommencer(O/N)":
24205 D$=INKEYS:IFD$=""THEN24205
24210 IF D$="O" THEN LOCATE37,19:COLOR2,
0:GOTO15
24220 IF D$="N" THEN LOCATE37,19:COLOR2,
0:GOSUB40000:GOSUB500:GOTO24235
24230 GOTO 24200
24235 IFZ$="N"ORZ$="n"THENENDELSEGOTO15
24240 END
24500 B$="A2T405D0MISOLASIFADOP":MUSIQU
E FIN DE CALCUL
24510 PLAY B#*B#
24520 RETURN
    
```

```

24600 PLAY"L503A1L64D0D0L24D0D0A0L64RE#L
48RERED0D02SIO3D0"
24610 NF=NF+1:LOCATE 22,14:COLOR0,3:PRIN
T"Votre calcul est":COLOR2,0
24620 LOCATE21,15:COLOR0,3:PRINT"faux:La
solution":COLOR2,0
24630 LOCATE21,16:COLOR0,3:PRINT"etait S
":PRINTUSING"#####.##":SA:RETURN
24700 CO=264:LO=48:R1=32
24710 PSET(CO+R1,LO),1
24720 FOR T=0 TO 6.3 STEP .01
24730 C1=CO+R1*COS(T):L1=LO+R1*SIN(T):LI
NE(-C1,L1),1:NEXT T
24740 RETURN
40000 REM *****
40001 REM PAGE BILAN
40002 REM *****
40005 CONSOLE0,24:CLS
40010 LOCATE 14,2:PRINT"*****"
40015 LOCATE 14,4:PRINT"*****"
40020 LOCATE 16,3:COLOR5:PRINT"BILAN":CO
LOR2
40025 LOCATE13,6:PRINT"Calcul d'aires"
40035 LOCATE2,0:COLOR0,7:INPUT"Nom:",NM$
:COLOR2,0:LOCATE20,0:COLOR0,7:INPUT"CLAS
SE:",CL$:COLOR2,0
40040 LOCATE6,10:PRINT"Nombre d'exercice
s faits":NJ
40050 LOCATE6,13:PRINT"Nombre d'exercice
s justes":NJ
40060 LOCATE6,16:PRINT"Nombre d'exercice
s faux":NF
40065 NM=INT(NJ/NE*20)
40070 LOCATE20,20:COLOR0,7:PRINT"NOTE(2
0)=":NM:COLOR2,0
40080 IF NJ/NE>=.75 THEN40085
40092 LOCATE 20,22:COLOR0,2:PRINT"NON AC
QUIS":COLOR2,0:GOTO40090
40095 LOCATE20,22:COLOR0,2:PRINT"ACQUIS"
40098 GOSUB500
40100 IFZ$="N"ORZ$="n"THENEND
40110 IFZ$="O"ORZ$="o"THENCONSOLE23:CLS:
CONSOLE0,24:EXECCOPECRAN:END
40120 GOSUB500:GOTO40100
    
```

```

500 LOCATE0,23:PRINT"L'imprimante est-el
le branchee?(O/N)":
510 Z$=INKEYS:IFZ$=""THEN510
520 RETURN
1000 BOXF(12,4)-(20,24),3:BOXF(21,4)-(43
,12),5
1010 BOXF(44,4)-(52,24),3:BOXF(53,16)-(7
5,24),5
1020 BOXF(76,4)-(84,24),3:BOXF(85,4)-(10
7,12),5
1030 BOXF(108,4)-(116,24),3:BOXF(117,16)
-(141,24),5
1040 BOXF(140,4)-(148,24),3:BOXF(149,4)
-(171,12),5
1050 BOXF(172,4)-(180,24),3:BOXF(181,16)
-(203,24),5
1060 BOXF(204,4)-(212,24),3:BOXF(213,4)
-(237,12),5
1070 BOXF(236,4)-(244,24),3:BOXF(245,16)
-(269,24),5
1080 BOXF(268,4)-(276,24),3:BOXF(277,4)
-(301,12),5
1090 BOXF(300,4)-(308,24),3
1100 BOXF(12,171)-(20,195),3:BOXF(21,187
)-(43,195),5
1110 BOXF(44,171)-(52,195),3:BOXF(53,171
)-(75,179),5
1120 BOXF(76,171)-(84,195),3:BOXF(85,187
)-(107,195),5
1130 BOXF(108,171)-(116,195),3:BOXF(117,
171)-(139,179),5
1140 BOXF(140,171)-(148,195),3:BOXF(149,
187)-(171,195),5
1150 BOXF(172,171)-(180,195),3:BOXF(181,
171)-(203,179),5
1160 BOXF(204,171)-(212,195),3:BOXF(213,
187)-(235,195),5
1170 BOXF(236,171)-(244,195),3:BOXF(245,
171)-(267,179),5
1180 BOXF(268,171)-(276,195),3:BOXF(277,
187)-(299,195),5
1190 BOXF(300,171)-(308,195),3
1200 RETURN
15000 NE=NE+1
15002 CLS:SCREEN2,0,0:REM--VOLUME DU CUB
E--
15010 LOCATE13,0:COLOR0,3:PRINT"VOLUME D
U CUBE"
15020 COLOR1,0:LINE(243,35)-(292,35):LIN
E-(292,84):LINE-(243,84):LINE-(243,35)
15030 LINE(243,35)-(261,18):LINE-(310,18
):LINE-(292,35):LINE(310,18)-(310,67):LI
NE-(292,84)
15040 FORI=18TO50STEP8:LINE(261,I)-(261,
I+4):NEXTI:FORI=261TO301STEP8:LINE(I,67)
-(I+4,67):NEXTI:N=0:FORI=243TO256STEP6:L
INE(I,1-159-N)-(I+3,1-163-N):N=N+12:NEXT
I:COLOR2,0
15050 LOCATE29,4:PRINT"A":LOCATE32,1:PRI
NT"B":LOCATE29,11:PRINT"F":LOCATE36,11:P
RINT"E"
15060 LOCATE1,3:PRINT"AB=AF=FE=a"
15090 LOCATE15,4:COLOR0,5:PRINT"V=a^3":C
OLOR2,0
15100 LOCATE2,11:COLOR0,5:PRINT"Les cote
s sont en cm":COLOR2,0
15110 LOCATE2,7:INPUT"a=",A
15130 LOCATE 3,13:COLOR0,3
15140 PRINT" Calculez le volume du cu
be dont vous avez donne les dimensions"
15150 LOCATE15,4:COLOR0,0:PRINT"V=a^3":C
OLOR2,0
15160 GOSUB24000
15170 GOSUB400
15180 GOSUB24500
15190 SA=A^3:LINE(164,129)-(164,162),1
15200 LOCATE1,16:COLOR0,5:PRINT"Rentrez
la solution":COLOR2,0
15210 LOCATE7,18:INPUT"v=",SB
15212 GOSUB450
15214 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN15210
15216 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN15220ELSEGOSUB
450:GOTO15214
15220 IF SB<=(SA-.1)OR SB>=(SA+.1)THE
N15250
15230 GOSUB24100
15240 GOTO24200
15250 LOCATE15,4:COLOR0,5:PRINT"V=a^3":C
OLOR2,0
15260 GOSUB24600
15262 GOSUB500
15265 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN15290
15270 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN15275ELSEGOSUB
500:GOTO15265
15275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
15285 EXEC COPECRAN
15290 GOTO 24200
15999 END
16000 NE=NE+1
16002 CLS:SCREEN2,0,0:REM--VOLUME DU PAR
ALLELEPIPEDE--
16010 LOCATE9,0:COLOR0,3:PRINT"VOLUME DU
PARALLELEPIPEDE":COLOR2,0
16020 COLOR1,0:LINE(202,35)-(278,35):LIN
E-(278,78):LINE-(202,78):LINE-(202,35)
16030 LINE(202,35)-(226,11):LINE-(302,11
):LINE-(302,54):LINE-(278,78):LINE(278,3
5)-(302,11)
16040 FORI=11TO51STEP8:LINE(226,I)-(226,
I+4):NEXTI:FORI=226TO298STEP8:LINE(I,54)
-(I+4,54):NEXTI:N=0:FORI=202TO18STEP8:L
INE(I,1-124-N)-(I+4,1-128-N):N=N+16:NEXT
I:COLOR2,0
16050 LOCATE24,4:PRINT"A":LOCATE24,10:PR
INT"B":LOCATE34,10:PRINT"C":LOCATE30,6:P
RINT"E"
16060 LOCATE1,3:COLOR0,5:PRINT"AB=h":COL
    
```

```

OR2,0:LOCATE7,3:COLOR0,5:PRINT"BC=L":COL
OR2,0:LOCATE13,3:COLOR0,5:PRINT"CE=1":CO
LOR2,0
16090 LOCATE15,6:COLOR0,5:PRINT"V=L#H#H
":COLOR2,0
16100 LOCATE2,11:COLOR0,5:PRINT"Les cote
s sont en cm":COLOR2,0
16110 LOCATE2,6:INPUT"v=",H:LOCATE2,7:IN
PUT"L=",L1:LOCATE2,8:INPUT"1=",L2
16120 IF L2>=L1 THEN16110
16130 LOCATE 3,13:COLOR0,3
16140 PRINT" Calculez le volume du par
allelepepe dont vous avez donne les di
mensions"
16150 LOCATE15,6:COLOR0,0:PRINT"V=L#H#H
":COLOR2,0
16160 GOSUB24000
16170 GOSUB400
16180 GOSUB24500
16190 SA=H*L1*L2:LINE(164,129)-(164,162)
,1
16200 LOCATE1,16:COLOR0,5:PRINT"Rentrez
la solution":COLOR2,0
16210 LOCATE7,18:INPUT"v=",SB
16212 GOSUB450
16214 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN16210
16216 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN16220ELSEGOSUB
450:GOTO16214
16220 IF SB<=(SA-.1)OR SB>=(SA+.1)THE
N16250
16230 GOSUB24100
16240 GOTO24200
16250 LOCATE15,6:COLOR0,5:PRINT"V=L#H#H
":COLOR2,0
16260 GOSUB24600
16262 GOSUB500
16265 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN16290
16270 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN16275ELSEGOSUB
500:GOTO16265
16275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
16285 EXEC COPECRAN
16290 GOTO 24200
16999 END
17000 NE=NE+1
17002 CLS:SCREEN2,0,0:REM--VOLUME DU PRI
SME DROIT--
17010 LOCATE10,0:COLOR0,3:PRINT"VOLUME D
U PRISME DROIT":COLOR2,0
17020 COLOR1,0:LINE(242,34)-(258,18):LIN
E-(293,18):LINE-(301,26):LINE-(301,62):L
INE-(277,70):LINE-(242,70):LINE-(242,34)
:LINE-(277,34):LINE-(277,70):LINE(277,3
4)-(301,26)
17030 FORI=18 TO 50 STEP 8:LINE(258,I)-(
258,I+4):NEXTI:FORI=258TO288STEP8:LINE(I
,54)-(I+4,54):NEXTI
17040 FORI=18TO50STEP8:LINE(293,I)-(293,
I+4):NEXTI:N=0:FORI=242TO254STEP6:LINE(I
,1-172-N)-(I+4,1-176-N):N=N+12:NEXTI
17050 FORI=293TO299STEP3:LINE(I,1-239)
-(I+3,1-236):NEXTI:COLOR2,0
17060 LOCATE29,4:PRINT"A":LOCATE31,1:PRI
NT"B":LOCATE36,1:PRINT"C":LOCATE30,3:PRI
NT"D":LOCATE30,7:PRINT"J":LOCATE34,3:PRI
NT"E":LOCATE34,9:PRINT"F":LOCATE30,9:PRI
NT"G"
17070 LOCATE0,3:COLOR0,5:PRINT"ABCDE=Sur
face de base(S)":COLOR2,0:LOCATE0,4:COLO
R0,5:PRINT"DK=hauteur(tr.CED(non tracee)
":COLOR2,0:LOCATE0,5:COLOR0,5:PRINT"AG=E
paisseur de la piece":COLOR2,0
17080 LOCATE16,8:COLOR0,5:PRINT"V=S(base
)*E":COLOR2,0
17100 LOCATE2,11:COLOR0,5:PRINT"Les cote
s sont en cm":COLOR2,0
17110 LOCATE2,7:INPUT"AB=",L1:LOCATE2,8:
INPUT"AE=",L2:LOCATE2,9:INPUT"DK=",H
17120 LOCATE2,10:INPUT"AG=",E
17130 LOCATE 3,13:COLOR0,3
17140 PRINT" Calculez le volume du prism
e droit dont vous avez donne les dimensi
ons"
17150 LOCATE16,8:COLOR0,0:PRINT"V=S(base
)*E":COLOR2,0
17160 GOSUB24000
17170 GOSUB400
17180 GOSUB24500
17190 SA=(L1*L2+(L1*H)/2)*E:LINE(164,1
29)-(164,162),1
17200 LOCATE1,16:COLOR0,5:PRINT"Rentrez
la solution":COLOR2,0
17210 LOCATE7,18:INPUT"v=",SB
17212 GOSUB450
17214 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN17210
17216 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN17220ELSEGOSUB
450:GOTO17214
17220 IF SB<=(SA-.1)OR SB>=(SA+.1)THE
N17250
17230 GOSUB24100
17240 GOTO24200
17250 LOCATE16,8:COLOR0,5:PRINT"V=S(base
)*E":COLOR2,0
17260 GOSUB24600
17262 GOSUB500
17265 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN17290
17270 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN17275ELSEGOSUB
500:GOTO17265
17275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
17285 EXEC COPECRAN
17290 GOTO 24200
17999 END
18000 NE=NE+1
18002 CLS:SCREEN2,0,0:REM--VOLUME DU CYL
INDRE--
    
```

LISTING 2

Volumes

```

1 GOSUB 2: CLEAR, M-1: GOSUB 2: COPECRAN=M:F
ORM M TO M+143: READ K: POKEM, K: NEXT: GOTO
4
2 FORM=57200 TO 32624 STEP=8192: POKEM, 1:
IF PEEK(M)=1 THEN RETURN ELSE NEXT: RETUR
N
3 DATA 52, 54, 198, 64, 247, 96, 43, 189, 232, 10,
37, 120, 182, 231, 195, 138, 1, 183, 231, 195, 142
, 95, 64, 134, 120, 111, 128, 74, 38, 251, 198, 8, 2
47, 96, 43, 189, 232, 18, 37, 92, 142, 64, 0, 134, 4
0, 52, 2, 52, 16, 134, 8, 52, 2, 198, 64, 166, 228, 5
2, 2, 166, 132, 68, 106, 228, 38, 251, 50, 97, 48, 1
36, 40, 86, 36, 237
4 DATA 86, 189, 232, 18, 37, 52, 48, 137, 254, 23
2, 186, 228, 38, 221, 50, 97, 53, 16, 48, 1, 106, 22
8, 38, 205, 50, 97, 198, 10, 189, 232, 18, 37, 25, 4
8, 137, 0, 240, 140, 95, 64, 37, 183, 204, 4, 10, 18
9, 232, 18, 37, 8, 74, 38, 248, 198, 15, 189, 232, 1
0, 52, 1, 198, 16, 247, 96, 43, 189, 232, 18, 53, 18
3
7 REM *****
8 REM CH.DINET 7,Rue A.Croizat 60740 ST
MAXIMIN
9 REM *****
10 LOCATE0,0,0:CLS:NE=0:NJ=0:NF=0
15 PI=3.14159
20 SCREEN 2,0,0
200 CLS:GOSUB1000:LOCATE7,7:COLOR0,3:'PA
GE VOLUME
210 PRINT"CUBE":TAB(30):"1":COLOR2,0:LOC
ATE7,8:COLOR0,5
220 PRINT"PARALLELEPIPEDE":TAB(30):"2":C
OLOR2,0:LOCATE7,9:COLOR0,3
230 PRINT"PRISME DROIT":TAB(30):"3":COLO
R2,0:LOCATE7,10:COLOR0,5
240 PRINT"CYLINDRE":TAB(30):"4":COLOR2,0
:LOCATE7,11:COLOR0,3
250 PRINT"CONE":TAB(30):"5":COLOR2,0:LOC
ATE7,12:COLOR0,5
260 PRINT"TRONC de CONE":TAB(30):"6":COL
OR2,0:LOCATE7,13:COLOR0,3
270 PRINT"PYRAMIDE":TAB(30):"7":COLOR2,0
:LOCATE7,14:COLOR0,5
280 PRINT"TRONC de PYRAMIDE":TAB(30):"8"
:COLOR2,0:LOCATE7,15:COLOR0,3
290 PRINT"SPHERE":TAB(30):"9":COLOR2,0
300 LOCATE7,19:COLOR0,7
310 INPUT"Indiquez votre choix":D:LOCAT
E0,0,0
320 IF D<=0 OR D>=10 THEN 400
330 ON D GOTO 15000,16000,17000,18000,19
000,20000,21000,22000,23000
400 REM *****MESSAGE DE CHANGEMENT DE PAGE
*****
410 LOCATE0,22:COLOR3:PRINT"Appuyer sur
une touche pour continuer.":
420 Z$=INKEYS:IFZ$=""THEN420
430 CONSOLE21,23:CLS:CONSOLE0,24:RETURN
450 REM ** MESSAGE CONFIRMATION SOLUTION
**
460 LOCATE0,23:COLOR3:PRINT"Confirmez-vo
us votre reponse?(O/N)":
470 Z$=INKEYS:IFZ$=""THEN470
480 RETURN
    
```

A SUIVRE...

DESTRUCTION

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

Frédéric FARGEOT

SUITE DU N° 101

LISTING 3

```

0 *****
1 *DESTRUCTION sur CANON X-07 (8k)
2 *AUTEUR: FARGEOT Frederic
3 *DATE : 06 mai 1985
4 *****
5 CLEAR50,7899:DEFINTA-Z:DEFDBLN,R
:CONSOLE,,0:GOSUB50000
20 N1=45:N3=50:N4=4:N5=26:N6=10:SC
=0:V1=5:N8=9:BEEP48,1
30 N8=.9:TA=0:R=RND(0)
97 *****
98 ** TABLEAU 1 **
99 *****
100 *****
110 D=25:F=5:CLS:GOSUB5000
120 *** DECOR T-01
130 OUT244,255:FORC=0TO119:A=INT(R
ND(1)*5)-2:B=INT(RND(1)*5)-2:D=D+A
:F=F+B
140 IFD>31ORD(NSTHEND=D-A*2
150 IFC<0ORFN4THENF=F-B*2
160 LINE(C,0)-(C,F):LINE(C,31)-(C
,D):OUT242,C*2:NEXT
170 FORI=1TO9:A=INT(TND(1)*I+I*11)
:BEEP4,1
180 FORC=A-1TOA+1:FORD=29TO31:PRE
ET(C,D):NEXT:NEXT:PSET(A,31):NEXT
190 FORC=0TO11:A=INT(RND(1)*119):B
=INT(RND(1)*27):PSET(A,B):NEXT
199 *** JEU T-01
200 Y=15
210 FORX=1TO115:PRESET(X-1,Y):A=ST
ICK(0):B=STRIG(0):IFBTHENGOSUB290
220 IFA=109A=5THENGOSUB280
230 IFITHENGOSUB310
240 Y=Y+(A=1)-(A=5)
250 IFPOINT(X+2,Y)THENGOSUB6000
260 LINE(X+1,Y)-(X+2,Y)
270 NEXT:PRESET(X-1,Y):PRESET(X,Y)
:PRESET(X+1,Y):GOTO210
280 PRESET(X,Y):PRESET(X+1,Y):RETU
RN
290 GOSUB7000

```

```

300 I=1:PRESET(X1,Y1):X1=X:Y1=Y:RE
TURN
310 I=1:PRESET(X1,Y1):IFY1=31THENI
=0:RETURN
320 Y1=Y+1:IFPOINT(X1,Y1)THEN340
330 PSET(X1,Y1):RETURN
340 IFY1=31THEN360
350 I=0:PRESET(X1,Y1):PRESET(X1,Y1
+1):RETURN
360 OUT244,255:FORF=0TO5:FORG=0TO2
55STEP50:OUT242,G:NEXT:NEXT:I=0
370 OUT244,0:PRESET(X1,Y1):NB=NB-1
:IFNB<1THEN400ELSESC=SC+50:RETURN
397 *****
398 ** TABLEAU 2 **
399 *****
400 *****
410 CLS:GOSUB5000
420 *** DECOR T-02
430 FORX=0TO119:LINE(X,0)-(X,N6):L
INE(X,20)-(X,31):NEXT
440 N7=INT((20-N6)/2+N6)
450 FORX=50TO54:LINE(X,N6)-(X,N7-1
):LINE(X,N7+1)-(X,20):NEXT
455 FORX=60TO65:PRESET(X,N6):PRESE
T(X+2,N6):PRESET(X+4,N6):NEXT
460 X1=48:Y1=N6+1:D=1:X=0
469 *** JEU T-02
470 IFX=48THEN550
480 PRESET(X1,Y1):X1=X-1:Y1=Y+D:
IFY1=N6+10RY1=19THEND=D:BEEP48,1
490 IFX<XTHENSC=SC+25:X1=48:GOTO4
70
500 IFPOINT(X1,Y1)THENGOSUB6000
510 PSET(X1,Y1):A=STICK(0)
520 IFA=3THENPRESET(X,N7):X=X+1:IF
X>119THENGOSUB5000
530 PSET(X,N7)
540 GOTO470
550 A=STICK(0):PRESET(X,N7)
560 IFA=3THENX=X+1
570 IFA=7THENX=X-1
580 PSET(X,N7):IFRND(1)>N8THEN600
590 IFX=119THEN700ELSE550
591 GOTO550
600 A=INT(RND(1)*4):ONAGOTO610,620
,630
610 X1=60:GOTO640
620 X1=84:GOTO640

```

```

630 X1=108
640 OUT244,255:FORY1=N6+1TO19STEP2
:LINE(X1,Y1)-(X1+5,Y1):OUT242,Y1*1
3:NEXT
650 OUT244,0:IFX>=X1ANDX<=X1+5THEN
GOSUB6000
660 FORY1=N6+1TO19STEP2:FORK2=X1TO
X1+5:PRESET(X2,Y1):NEXT:NEXT
670 GOTO550
697 *****
698 ** TABLEAU 3 **
699 *****
700 *****
710 CLS:R=1/6:R1=2/3:GOSUB5000:DE
FDBLN,Y
715 *** DECOR T-03
720 Y=10
730 ONERRORGOTO920
740 FORX=0TO60:Y=Y-R:Y1=Y:A=INT(RN
D(1)*3)-1:Y1=Y+1+A
750 LINE(X,0)-(X,Y1):LINE(X,31)-(X
,31-Y1):BEEPX,1:NEXT
760 FORX=60TO119:Y=Y+R:Y1=Y:A=INT(
RND(1)*3)-1:Y1=Y+1+A
770 LINE(X,0)-(X,Y1):LINE(X,31)-(X
,31-Y1):BEEPX,1:NEXT
780 X=10:FORY=0TO15:X=X-R:Y1=Y:A=
INT(RND(1)*3)-1:Y1=Y+1+A
790 LINE(0,Y)-(Y1,Y):LINE(119,Y)-(
119-Y1,Y):BEEP-Y,1:NEXT
800 FORY=15TO31:X=X+R:Y1=Y:A=INT(
RND(1)*3)-1:Y1=Y+1+A
810 LINE(0,Y)-(Y1,Y):LINE(119,Y)-(
119-Y1,Y):BEEP-Y,1:NEXT:BEEP48,1
820 X=60:X1=X:FORY=0TO15:X=X-4.5:X
1=X1+4.5:LINE(X,Y)-(X1,Y):NEXT
840 FORY=15TO24:X=X+4.5:X1=X1-4.5
850 LINE(X,Y)-(X1,Y):NEXT
860 FORX=0TO119
870 A=INT(RND(1)*119):B=INT(RND(1)
*31)
880 IFPOINT(A,B)THEN870
890 PSET(A,B):NEXT:DEFINTX,Y
900 FORX=59TO61:FORY=14TO16:PRESE
T(X,Y):NEXT:NEXT:PSET(60,15)
910 GOTO930
920 RESUME NEXT
930 FORX=4TO8:FORY=13TO17:PSET(X,Y
):NEXT:NEXT:PRESET(6,15):POKE43,4

```

```

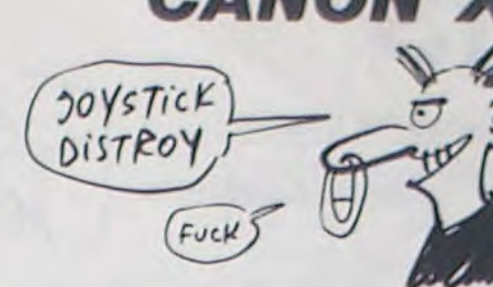
940 FORX=4TO8:FORY=13TO17:PRESET(X
,Y):NEXT:NEXT:PSET(6,15):Y=15:X=6:
E=1
949 *** JEU T-03
950 PRESET(X,Y)
960 A=STICK(0):Y=Y-(A=5)+(A=1):X=X
+E
970 IFPOINT(X,Y)THENGOSUB6000
980 PSET(X,Y)
990 IFX<5ORX>113THEN=-E:SC=SC+100
1000 B=STRIG(0):IFBTHENGOSUB1050
1010 IFI=1THENGOSUB1030
1020 GOTO950
1030 PRESET(X1,Y1):Y1=Y+1:IFPOINT
(X1,Y1)THEN1070
1040 PSET(X1,Y1):RETURN
1050 GOSUB7000
1060 I=1:PRESET(X1,Y1):X1=X:Y1=Y:R
ETURN
1070 IFX1=60ANDY1=15THENGOSUB1100:
GOTO1090
1080 I=0:FORY=X1TOX1+1:FORY1=Y1TOY1
+2:PRESET(I,Y):NEXT:NEXT:RETURN
1090 N1=N1+5:N3=N3+5:N4=N4+2:N5=N5
-2:N6=N6+1:N8=N8-.05:N8=9:GOTO100
1100 OUT244,255:FORK=1TO2:FORY=1TO
500STEP5:OUT242,ABS(255-Y):OUT242,
X:NEXT
1110 NEXT:OUT244,0:RETURN
4998 ***CHANGEMENT DE TABLEAU**
4999 *****
5000 EXEC7900:TA=TA+1:IFTA<10THENT
A=0:ELSETA=0
5010 TA=TA+MID$(STR$(TA),2):CLS
5020 PRINT *****
5030 PRINT *****
5040 PRINT *****
5050 PRINT *****
5060 FORX=23TO16STEP-1:LINE(35,X)-
(82,X):NEXT:EXEC7906
5061 LOCATE6,1:PRINT"STAGE"ITAE
5065 OUT244,255:FORK=0TO255STEP2:O
UT242,X:NEXT:FORK=0TO255STEP10:O
UT242,X:NEXT
5066 FORX=0TO255STEP10:OUT242,X:NE
XT:FORK=20TO255STEP2:OUT242,X:NEXT
:OUT244,0
5070 LOCATE6,1:PRINT"STAGE"ITAE:IF
TA=1THENPOKE43,4:GOTO5130

```

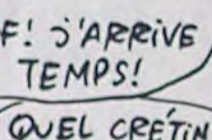
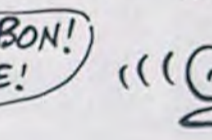
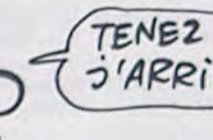
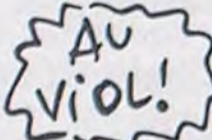
```

5080 CLS:TE=VAL(MID$(TIME$,7,2))+
VAL(MID$(TIME$,3,2))*60
5100 BO=INT(BO+(10/TE)*IE3)
5110 PRINT"Appres"TA-1"stages:"
5120 PRINT"score:"SC,"Vies:"VI
,"Bonus:"BO:POKE43,4
5130 TIME$="00:00:00":CLS:RETURN
5999 ***<ACCIDENT>***
6000 OUT244,255:FORG=255TO10STEP-2
0:OUT242,G:EXEC7900:EXEC7906:NEXT
6010 FORG=255TO10STEP-20:OUT243,G:
EXEC7900:EXEC7906:NEXT
6020 VI=VI-1:IFVI<0THENOUT242,0:B
EEP48,1:RETURN
6021 OUT242,0:BEEP48,1
6025 *****
6026 ***** FIN DU JEU
6027 *****
6030 CLS:LOCATE2,1:PRINT"GAME
O V E R":FORK=0TO1000:NEXT
6035 OUT244,255
6040 FORX=10TO108:LINE(X,6)-(X,16)
:OUT242,X:OUT242,255-X:NEXT:FORK=1
TO107
6050 FORY=7TO15:PRESET(X,Y):NEXT:O
UT244,78:OUT244,0:NEXT
6055 A="VOUS AVEZ PERDU":OUT244,
0
6060 FORX=1TOLEN(A):LOCATEX+1,1:
PRINTMID$(A,X,1):BEEPX,1:FORI=OTO
100:NEXT:NEXT
6070 FORX=XTOX+20:BEEPX,1:NEXT:LOC
ATE2,1:PRINTSTRING$(LEN(A),32)
6080 LOCATE2,1:PRINT"SCORE:"SC+B
O:POKE43,4:END
6999 ***<SON DU TIR DU JOUEUR>***
7000 OUT244,255
7010 FORG=0TO255STEP20:OUT242,G:NE
XT:OUT244,0:RETURN
50000 *****
50010 * Un peu de *
50020 * machine *
50030 *****
50040 FORX=7900TO7911:READA:POKE
VAL("M"+A):NEXT:RETURN
50050 DATA 3E,2B,CD,2B,E4,C9 *Ete
nt le micro
50060 DATA 3E,2C,CD,2B,E4,C9 *rall
ume le micro

```



LE JUSTICIER



MO5

suite de la page 5

```

22100 'LOAD FORME
22101 '
22110 CLS:INPUT"NUM DU FICHIER";NOM#
22120 PRINT"COLOR4:PRINT"RECUPERATION DU
FICHIER:"NOM#
22130 PRINT"COLOR2:PRINT"Placez la casse
tte dans le LEP appuyez sur la touche L
ECTURE"
22140 COLOR4:PRINT"Appuyez sur 0 q
uand vous etes pret.:"
22145 C$=INPUT$(1):IFC$<"0"THEN22000
22150 MOTOROFF:OPEN"1",#1,"CASS:FORM":IN
PUT#1,NOM#
22155 PRINT:PRINT" fichier ";COLOR1:PRIN
TNOM#:COLOR4:PRINT" trouve,est-ce le bo
n?"
22157 C$=INPUT$(1):IFC$="N"THEN CLOSE#1:
GOTO22150
22160 FORI=0TO8
22170 INPUT#1,B(0),B(1),B(2),B(3),I
,B(4),B(5),B(6),B(7),B(8)
22180 NEXTI:FORN=0TO8:FORY=0TO7:FORD=0TO
7:INPUT#1,GR(U,V,N):NEXTU,V,N:CLOSE#1
22190 COLOR1:PRINT:PRINT" fichier "NOM#
charge":FORI=1TO1500:NEXT
22192 FORI=0TO8
22194 DEFGR$(I)=B(0),B(1),B(2),B(3
),B(4),B(5),B(6),B(7),B(8)
22196 NEXTI
22198 GOTO22000
22199 '
22200 'LOAD COLOR
22201 '
22210 CLS:INPUT"NUM DU FICHIER";NOM#
22220 PRINT"COLOR4:PRINT"RECUPERATION DU
FICHIER:"NOM#
22230 PRINT"COLOR2:PRINT"Placez la casse
tte dans le LEP appuyez sur la touche L
ECTURE"
22240 COLOR4:PRINT:PRINT"Appuyez sur 0 q
uand vous etes pret.:"
22245 C$=INPUT$(1):IFC$<"0"THEN22000
22250 MOTOROFF:OPEN"1",#1,"CASS:COUL":IN
PUT#1,NOM#
22255 PRINT:PRINT" fichier ";COLOR1:PRIN
TNOM#:COLOR4:PRINT" trouve,est-ce le bo
n?"
22257 C$=INPUT$(1):IFC$="N"THEN CLOSE#1:
GOTO22150
22260 FORI=0TO23
22270 INPUT#1,K(I,0),K(I,1),K(I,2)
22280 NEXTI:CLOSE#1
22290 COLOR1:PRINT:PRINT" fichier "NOM#
charge":FORI=1TO1500:NEXT
22298 GOTO22000
22300 'LOAD PRIM
22310 CLS:INPUT"NUM DES PRIMITIVES";NOM#
22320 PRINT"COLOR4:PRINT"RECUPERATION DE
S PRIMITIVES "NOM#
22330 PRINT"COLOR2:PRINT"Placez la casse
tte dans le LEP appuyez sur la touche L
ECTURE"
22340 COLOR4:PRINT:PRINT"Appuyez sur 0 q
uand vous etes pret.:"
22345 C$=INPUT$(1):IFC$<"0"THEN22000
22350 MOTOROFF:OPEN"1",#1,"CASS:PRIM":IN
PUT#1,NOM#
22355 PRINT:PRINT"Primitives ";COLOR1:P
RINTNOM#:COLOR4:PRINT" trouve,est-ce le
bon?"
22357 C$=INPUT$(1):IFC$="N"THEN CLOSE#1:
GOTO22150

```

```

22360 FORI=0TO8
22370 INPUT#1,B(0),B(1),B(2),B(3),I
,B(4),B(5),B(6),B(7),B(8)
22380 NEXTI:CLOSE#1
22392 FORI=0TO8
22394 DEFGR$(I)=B(0),B(1),B(2),B(3
),B(4),B(5),B(6),B(7),B(8)
22396 NEXTI
22500 GOTO22000
30000 '
30001 'MISE EN COULEUR
30002 '
30005 CLS:LOCATE0,0:SCREEN4,0,0
30010 BOXF(239,119)-(319,199),-1
30100 FORI=0TO7
30110 BOXF(255,I*8+127)-(271,135+I*8),I
30115 BOXF(239,I*8+127)-(255,135+I*8),-1
30120 BOX(239,I*8+127)-(271,135+I*8),8
30130 BOXF(272,I*8+127)-(288,135+I*8),I+
8
30135 BOXF(288,I*8+127)-(303,135+I*8),8
30140 BOX(272,I*8+127)-(303,135+I*8),-1
30150 NEXTI
30160 BOXF(0,0)-(47,192),7
30210 LINE(15,0)-(15,192),-1
30230 LINE(31,0)-(31,192),-1
30245 FORI=0TO64STEP8
30250 LINE(0,I+8)-(47,I+8),-1
30260 LINE(0,I+65)-(47,I+65),-1
30270 LINE(0,I+128)-(47,I+128),-1
30280 NEXTI
30300 BOXF(208,0)-(319,111),-8
30305 COLOR2
30310 LOCATE12,2:PRINT"COULEUR"
30320 LOCATE7,7:COLOR0,10:PRINT"1 ":COL
OR5:PRINT"COUL. DE POINT"
30330 LOCATE7,9:COLOR0,10:PRINT"2 ":COL
OR5:PRINT"COUL. DE FOND"
30333 LOCATE7,11:COLOR0,10:PRINT"3 ":CO
LOR5:PRINT"COUL. DE BORDURE"
30335 LOCATE7,13:COLOR0,10:PRINT"4 ":CO
LOR5:PRINT"COUL. COMPLETE"
30340 LOCATE7,15:COLOR0,10:PRINT"5 ":CO
LOR5:PRINT"RECUP. COULEUR"
30345 LOCATE7,17:COLOR0,10:PRINT"6 ":CO
LOR5:PRINT"MENU"
30347 LOCATE7,24:COLOR1,0:PRINT"Votre ch
oix?:"
30350 FORN=0TO8:L=N*3:K=N MOD3
30360 ATTRB1,1:LOCATE28+2*N,K,3+2*N:PRIN
TG R$(N):ATTRB1,0:LOCATE28+2*N,K,9+L:PRIN
TG R$(N):ATTRB0,1:LOCATE35+K,3+2*N:PRIN
TG R$(N):ATTRB0,0:LOCATE35+K,9+L:PRIN
TG R$(N)
30370 NEXTN
30399 '
30400 'INPEN
30401 '
30500 INPENX,Y:IFX>50ANDX<200ANDPTRIG=-1
THENY=(Y*8-6)*2+1:PLAY"DOD0":ON Y GOTO3
1100,31200,31300,31400,31500,60000
30560 C$=INKEY$
30570 ONVAL(C$:GOTO31100,31200,31300,314
00,31500,60000:GOTO30500
31099 '
31100 'PT
31101 '
31110 INPUTPENX,Y:IFX>240ANDY>120GOTO311
12 ELSEGOTO31110
31112 KP=(X*8-31)*4)*8+Y*8-16:PLAY"SO"
31115 LOCATE24,7:COLOR,K:PRINT" "
31120 GOTO32000
31199 '
31200 'FD
31201 '
31210 INPUTPENX,Y:IFX>240ANDY>120GOTO312
12 ELSEGOTO31210
31212 KF=(X*8-31)*4)*8+Y*8-16:PLAY"FA"
31215 LOCATE24,9:COLOR,K:PRINT" "
31220 GOTO32000
31299 '
31300 'BO

```

```

31301 '
31310 INPUTPENX,Y:IFX>240ANDY>120GOTO313
12 ELSEGOTO31310
31312 BO=(X*8-31)*4)*8+Y*8-16:PLAY"LA"
31315 BOXF(208,0)-(216,111),-1-80
31325 BOXF(208,0)-(319,15),-1-80
31330 BOXF(319,96)-(208,111),-1-80
31335 BOXF(319,95)-(308,0),-1-80
31340 BOXF(278,0)-(278,95),-1-80
31345 BOXF(208,64)-(319,71),-1-80
31390 GOTO32000
31399 '
31400 'PA
31401 '
31405 K=KP*16+KF
31408 POKE&HA7C0,PEEK(&HA7C0)AND254
31410 FORI=668TO2560STEP40
31420 POKEI,K:POKEI+1,K:POKEI+2,K:POKEI+
3,K:POKEI+4,K:POKEI+5,K
31425 NEXT
31430 FORI=675TO2560STEP40
31435 POKEI,K:POKEI+1,K:POKEI+2,K
31440 NEXTI
31445 FORI=2908TO3850STEP40
31450 POKEI,K:POKEI+1,K:POKEI+2,K:POKEI+
3,K:POKEI+4,K:POKEI+5,K
31455 NEXT
31460 FORI=2915TO3850STEP40
31465 POKEI,K:POKEI+1,K:POKEI+2,K
31470 NEXTI
31480 FORN=0TO2:FORD=0TO23
31484 K(L,N)=K
31488 NEXTL,N
31490 PLAY"DODREMI"
31495 GOTO32000
31499 '
31500 'MODIF COLOR
31501 '
31510 FORX=0TO2:FORY=0TO23
31520 POKE&HA7C0,PEEK(&HA7C0)AND254
31530 L=Y+N*X
31540 POKE2915+X+40*Y,K(L,N)
31550 POKE675+X+40*2*Y,K(L,N)
31560 POKE715+X+40*2*Y,K(L,N)
31570 POKE708+2*X+40*2*Y,K(L,N)
31580 POKE669+2*X+40*2*Y,K(L,N)
31590 POKE709+2*X+40*2*Y,K(L,N)
31600 POKE668+2*X+40*2*Y,K(L,N)
31610 POKE2908+2*X+40*Y,K(L,N)
31620 POKE2909+2*X+40*Y,K(L,N)
31630 NEXTX
31640 PLAY"LASIDO"
32000 '
32001 'PLOT
32002 '
32100 C$=INKEY$:ONVAL(C$:GOTO31100,31200
,31300,31400,31500,60000
32110 INPENX,Y:IFX>50ANDX<200ANDPTRIG=-1
THENY=(Y*8-6)*2+1:PLAY"DOD0":ON Y GOTO3
1100,31200,31300,31400,31500,60000
32120 INPENX,Y:IFX>470RX<00RPTRIG=0THENG
OTO32100
32130 X=(X*8)*2:Y=Y*8:PLAY"RE"
32150 POKE&HA7C0,PEEK(&HA7C0)AND254
32152 L=Y+N*X
32155 K(L,N)=KP*16+KF
32200 POKE2915+X+40*Y,K(L,N)
32210 POKE675+X+40*2*Y,K(L,N)
32220 POKE715+X+40*2*Y,K(L,N)
32230 POKE708+2*X+40*2*Y,K(L,N)
32240 POKE669+2*X+40*2*Y,K(L,N)
32250 POKE709+2*X+40*2*Y,K(L,N)
32260 POKE668+2*X+40*2*Y,K(L,N)
32290 GOTO32000
40000 '
40001 'PRIMITIVES
40002 '
40005 CLS:SCREEN9,0:0:PRINT
40010 ATTRB1,1:PRINT" * PRIMITIVES *"

```

```

40015 ATTRB0,0
40017 LOCATE0,15,0:COLOR2
40020 FORI=0TO8
40030 PRINT"GR("CHR$(I+48)")=";
40032 FORN=0TO7
40035 PRINTRIGHT$(STR$(B(N,I)),3);";";
40038 NEXTN
40048 PRINTCHR$(8);" "
40050 NEXTI
40055 COLOR1
40060 FORI=0TO8
40070 LOCATE0+3*(I MOD3),6+3*(I*3):PRIN
T I;
40080 NEXTI
40120 FORI=40TO112STEP24
40130 LINE(0,I)-(72,I),15
40140 LINE(1-40,40)-(1-40,112),15
40150 NEXTI
40190 IFINKEY$=""GOTO40190
40200 'COLOR
40205 CLS
40210 FORI=0TO23
40220 PRINT" "
40230 PRINT" ";K(I,2)
40230 NEXTI
40240 LOCATE0,0:COLOR2:PRINT"COULEURS:"
40250 IFINKEY$=""GOTO40290ELSE60000
60000 '
60001 'MENU
60002 '
60003 CLS:SCREEN15,0,0
60005 LOCATE0,0
60100 ATTRB1,1:PRINT:PRINT" CREATION de
GR # ":COLOR2
60110 ATTRB0,0:LOCATE12,7:PRINT"1 CREATI
ON:PRINTTAB(12)"2 MODIFICATION:PR
INT:PRINTTAB(12)"3 SAUVEGARDE:PRINT:PR
INTTAB(12)"4 RECUPERATION:PRINT:PRIN
TAB(12)"5 REGLAGE DU CRAYON OPTIQUE"
60120 PRINT:PRINTTAB(12)"6 MISE EN COULE
UR:PRINT:PRINTTAB(12)"7 PRIMITIVES"
60250 LOCATE2,4:COLOR1:PRINT" Taper le
N. de l'option choisie "
60500 CH$=INPUT$(1):CH=VAL(CH$)
60510 ON CH GOTO6000,600,20000,22000,6200
0,30000,40000
61000 GOTO60500
61999 '
62000 'REGLAGE
62001 '
62005 CLS
62010 ATTRB1,1:LOCATE12,4:PRINT"POINTEZ
:PRINT:PRINT" LE CRAYON OPTIQUE":LOCATE
8,19:PRINT"SUR LE TRAIT"
62020 FORI=0TO2000:NEXT
62100 TUNE
62110 RD=I
62190 GOTO 60000
63000 '
63001 'INIT
63002 '
63010 CLEAR,,9
63015 PLAY"L10"
63020 LOCATE30,0,0
63030 DEFINTG,B,K
63040 DIMGR(7,7,8)
63050 DIMB(7,8)
63060 DINK(23,2)
63070 FORN=0TO2:FORD=0TO23
63080 K(L,N)=16
63090 NEXTL,N
63100 GOTO60000
63499 '
63500 'TEST
63501 '
63510 PRINT"EST-CE BIEN UNE CREATION ET
NON UNE"."MODIFICATION (0/N)":X$=INPUT$(
1):IFX$="0"THEN63000ELSESC=2:GOTO6000

```


TUCK IN RACE

Ca va joysticker d'enfer, voici une quête de pastilles mouvementée 100% langage machine.

Vincent COGET

SUITE DU N°101

```

571 DATA20,20,05,0F,03,00,00,00
572 DATA00,06,0F,07,00,00,00,00
573 DATA04,0F,05,20,20,20,20,20
574 DATA05,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
575 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
576 DATA05,20,20,20,20,03,00,00
577 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
578 DATA00,00,00,00,00,00,04,20
579 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
580 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
581 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
582 DATA20,20,20,20,20,20,20,01
583 DATA00,00,00,00,00,02,20,20
584 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
585 DATA20,20,20,20,20,05,20,20
586 DATA20,20,20,05,20,20,20,20
587 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
588 DATA20,20,20,03,00,00,00,00
589 DATA00,04,20,20,20,20,20,20
590 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
591 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
592 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
593 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
594 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
595 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
596 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
597 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
598 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
599 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
600 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
601 DATA20,20,20,00,00,00,00,00
602 DATA01,00,00,00,00,00,00,00
603 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
604 DATA00,00,00,00,00,02,05,0F
605 DATA0F,0F,20,11,20,11,20,11
606 DATA11,11,11,20,11,20,11,20
607 DATA0F,0F,0F,05,05,0F,08,0F
608 DATA01,00,00,00,0E,00,00,00
609 DATA00,0E,00,00,00,02,0F,08
610 DATA0F,05,05,0F,09,0F,05,20
611 DATA12,12,05,12,12,12,12,05
612 DATA12,12,20,05,0F,09,0F,05
613 DATA05,10,0F,0F,05,20,08,12
614 DATA05,12,01,02,12,05,12,08
615 DATA20,05,0F,0F,10,05,05,0F
616 DATA08,0F,05,20,05,12,09,12
617 DATA05,05,12,09,12,05,20,05
618 DATA0F,08,0F,05,05,0F,09,0F
619 DATA05,20,05,12,12,12,05,05
620 DATA12,12,12,05,20,05,0F,09
621 DATA0F,05,05,0F,0F,0F,05,20
622 DATA00,00,00,0E,0C,0C,0E,00
623 DATA00,08,20,05,0F,0F,0F,05
624 DATA05,0F,08,0F,09,2C,03,00
625 DATA00,08,20,0A,00,00,00,04
626 DATA20,09,0F,08,0F,05,05,0F
627 DATA05,0F,0F,0F,0F,0F,03,00
628 DATA06,20,09,0F,0F,0F,0F,0F
629 DATA0F,05,0F,05,04,0F,03,06
630 DATA0F,07,00,06,0F,0F,0F,0F
631 DATA0F,0F,07,00,06,0F,07,04
632 DATA0F,03,20,0F,0F,0F,0F,0F
633 DATA0F,0F,0F,07,00,00,06,0F
634 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,20
635 DATA02,0F,01,06,0F,07,00,06
636 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,07,00
637 DATA06,0F,07,02,0F,01,05,0F
638 DATA05,0F,0F,0F,0F,0F,0F,01
639 DATA02,20,08,0F,0F,0F,0F,0F
640 DATA0F,05,0F,05,05,0F,09,0F
641 DATA07,06,0F,08,0F,03,0C,00
642 DATA04,0F,08,0F,07,06,0F,09
643 DATA0F,05,05,0F,0F,0F,0F,0F
644 DATA0F,05,0F,0F,0F,0F,0F,0F
645 DATA05,0F,0F,0F,0F,0F,0F,05
646 DATA05,0F,01,06,0F,07,00,04
647 DATA0F,07,00,06,0F,03,00,00
648 DATA06,0F,07,02,0F,05,05,0F
649 DATA05,11,0F,0F,0F,0F,0F,0F
650 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
651 DATA11,05,0F,05,05,0F,09,0F
652 DATA07,06,0F,2F,0F,07,00,00
653 DATA06,0F,3F,0F,07,06,0F,09
654 DATA0F,05,05,0F,0F,0F,0F,0F
655 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,05
656 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
657 DATA00,00,00,0E,00,00,00,00
658 DATA00,00,00,0E,00,00,05,15
659 DATA16,17,20,20,20,20,20,20
660 DATA20,05,3C,3D,20,20,20,20
661 DATA20,05,31,05,03,00,00,00
662 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
663 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
664 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
665 DATA00,04,20,00,00,00,00,00
666 DATA01,00,00,00,00,00,00,00
667 DATA0E,00,00,00,0E,00,00,00
668 DATA00,00,00,00,00,02,05,10
669 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,05,01
670 DATA00,00,02,05,0F,0F,0F,0F
671 DATA0F,0F,10,05,05,0F,01,06
672 DATA0F,07,02,0F,05,03,00,00
673 DATA04,05,0F,01,06,0F,07,02
674 DATA0F,05,05,0F,09,11,0F,11
675 DATA09,0F,03,00,00,00,00,04
676 DATA0F,09,11,0F,11,09,0F,05
677 DATA05,0F,0F,0F,3F,0F,0F,0F

```

```

678 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
679 DATA0F,3F,0F,0F,0F,05,05,0F
680 DATA08,11,0F,11,00,0F,01,00
681 DATA00,00,00,02,0F,08,11,0F
682 DATA11,08,0F,05,05,0F,03,05
683 DATA0F,07,04,0F,05,07,00,00
684 DATA06,05,0F,03,06,0F,07,04
685 DATA0F,05,05,0F,0F,0F,0F,0F
686 DATA0F,0F,05,01,00,00,02,05
687 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,05
688 DATA03,00,00,02,0F,01,00,00
689 DATA04,05,20,20,05,03,00,00
690 DATA02,0F,01,00,00,04,01,00
691 DATA00,04,0F,03,00,00,00,0C
692 DATA06,20,03,00,00,00,04,0F
693 DATA03,00,00,02,04,0F,0F,0F
694 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
695 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
696 DATA0F,03,0F,0F,01,02,0F,01
697 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
698 DATA00,00,02,0F,01,02,0F,0F
699 DATA0E,00,0C,04,0F,03,00,00
700 DATA0E,00,00,00,0E,00,00,00
701 DATA04,0F,03,0C,00,0E,05,0F
702 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,05,01
703 DATA00,00,02,05,0F,0F,0F,0F
704 DATA0F,0F,0F,05,05,0F,01,06
705 DATA0F,07,02,0F,05,03,00,00
706 DATA04,05,0F,01,06,0F,07,02
707 DATA0F,05,05,0F,09,11,0F,11
708 DATA09,0F,03,00,00,00,00,04
709 DATA0F,09,11,0F,11,09,0F,05

```

READY.

```

5 PRINT"PARTIE 7"
10 FORZ=146887016367
20 READOC#
30 GOSUB200
40 POKEZ,OC
50 NEXT
60 PRINT"OK "Z
70 POKE631,131:POKE198,1:END
200 D=0
201 FORI=1T02:A=RSC(MID$(OC#,I,1))-48
202 D=D*16+A+(A>9)*7:NEXT:OC=D:RETURN

```

```

500 DATA05,0F,0F,0F,3F,0F,0F,0F
501 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
502 DATA0F,3F,0F,0F,05,05,0F,0F
503 DATA08,11,0F,11,0F,0F,01,00
504 DATA00,00,00,02,0F,08,11,0F
505 DATA11,08,0F,05,05,0F,03,05
506 DATA0F,07,04,0F,05,01,00,00
507 DATA02,05,0F,03,06,0F,07,04
508 DATA0F,05,05,10,0F,0F,0F,0F
509 DATA0F,0F,05,03,00,00,04,05
510 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,10,05
511 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
512 DATA0C,00,00,0E,03,0C,00,00
513 DATA00,00,00,0E,00,0E,05,15
514 DATA16,17,20,20,20,20,20,20
515 DATA20,05,3C,3D,20,20,20,20
516 DATA20,05,31,05,03,00,00,00
517 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
518 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
519 DATA00,04,00,00,00,00,00,00
520 DATA01,00,00,00,00,00,00,00
521 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
522 DATA00,00,00,00,00,02,05,10
523 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
524 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,20,0F
525 DATA0F,0F,10,05,05,0F,01,00
526 DATA00,06,0F,01,06,0F,07,06
527 DATA0F,07,02,0F,07,00,00,02
528 DATA0F,05,05,0F,05,0F,0F,0F
529 DATA0F,09,0F,0F,0F,0F,0F,0F
530 DATA09,0F,0F,0F,05,0F,05,05
531 DATA05,0F,05,0F,01,02,0F,0F
532 DATA0F,01,00,00,02,0F,0F,0F
533 DATA01,02,0F,05,0F,05,05,0F
534 DATA09,0F,03,04,0F,01,00,00
535 DATA00,00,00,00,02,0F,03,04
536 DATA0F,09,2C,05,05,0F,0F,0F
537 DATA0F,07,02,0F,05,12,12,12
538 DATA12,12,05,0F,0F,0F,0F,0F
539 DATA0F,05,05,0F,07,02,0F,07
540 DATA00,04,12,01,00,00,02,12
541 DATA03,00,06,0F,01,06,0F,05
542 DATA05,0F,11,05,0F,2B,12,12
543 DATA12,05,20,20,05,12,12,12
544 DATA2B,0F,05,11,0F,05,05,0F
545 DATA07,04,0F,07,00,00,00,00
546 DATA06,20,03,00,00,00,06,0F
547 DATA03,06,0F,05,04,0F,0F,0F
548 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
549 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
550 DATA0F,03,20,0F,01,06,0F,01
551 DATA06,0F,07,00,00,00,00,06
552 DATA0F,07,02,0F,07,02,0F,20
553 DATA02,0F,05,11,0F,05,0F,0F
554 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
555 DATA05,0F,11,05,0F,01,05,0F
556 DATA03,06,0F,09,0F,01,02,0F
557 DATA01,02,0F,01,02,0F,09,0F
558 DATA07,04,0F,05,05,0F,0F,0F
559 DATA0F,0F,0F,03,04,0F,03,04
560 DATA0F,03,04,0F,0F,0F,0F,0F
561 DATA0F,05,05,2C,03,0F,01,02
562 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
563 DATA0F,0F,01,02,0F,08,0F,05
564 DATA05,0F,05,0F,03,04,0F,07
565 DATA02,0F,07,06,0F,01,06,0F

```

```

566 DATA03,04,0F,05,0F,05,05,0F
567 DATA05,0F,0F,0F,0F,11,05,0F
568 DATA0F,0F,0F,05,11,0F,0F,0F
569 DATA0F,05,0F,05,05,0F,03,00
570 DATA00,06,0F,07,04,0F,07,06
571 DATA0F,03,06,0F,07,00,00,04
572 DATA0F,05,05,10,0F,0F,0F,20
573 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
574 DATA0F,0F,0F,0F,0F,10,05
575 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
576 DATA00,00,00,0E,00,00,00,00
577 DATA00,00,00,0E,00,00,05,15
578 DATA16,17,20,20,20,20,20,20
579 DATA20,05,3C,3D,20,20,20,20
580 DATA20,05,31,05,03,00,00,00
581 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
582 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
583 DATA00,04,00,00,00,00,00,00
584 DATA20,00,2F,A9,C1,85,50,A9
585 DATA1E,85,51,20,30,3F,A9,04
586 DATA8D,CE,02,20,40,2F,A9,78
587 DATA8D,CA,02,A9,00,8D,E1,02
588 DATAA9,03,8D,BA,02,8D,D1,02
589 DATA8D,D3,02,20,20,2F,20,70
590 DATA2E,EA,20,2B,2E,AD,C8,02
591 DATAC9,C5,D0,01,60,AD,FF,02
592 DATAF0,F0,AD,C9,02,F0,08,A9
593 DATA00,8D,FF,02,4C,32,30,20
594 DATAE0,2F,CE,CD,02,D0,01,60
595 DATA20,00,30,A9,00,8D,FF,02
596 DATA20,40,2F,20,20,2F,20,40
597 DATA3F,20,70,2E,4C,32,30,00
598 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
599 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
600 DATA20,00,2F,A9,C1,85,50,A9
601 DATA1E,85,51,20,30,3F,A9,04
602 DATA8D,CE,02,20,40,2F,A9,78
603 DATA8D,CA,02,A9,00,8D,E1,02
604 DATA8D,BA,02,8D,D1,02,A9,03
605 DATA8D,D3,02,20,20,2F,20,70
606 DATA2E,EA,20,2B,2E,AD,C8,02
607 DATAC9,A7,D0,01,60,AD,FF,02
608 DATAF0,F0,AD,C9,02,F0,08,A9
609 DATA00,8D,FF,02,4C,32,30,20
610 DATAE0,2F,CE,CD,02,D0,01,60
611 DATA20,00,30,A9,00,8D,FF,02
612 DATA20,40,2F,20,20,2F,20,40
613 DATA3F,20,70,2E,4C,32,30,00
614 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
615 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
616 DATA20,00,2F,A9,C1,85,50,A9
617 DATA1E,85,51,20,30,3F,A9,03
618 DATA8D,CE,02,20,40,2F,A9,8C
619 DATA8D,CA,02,A9,00,8D,D1,02
620 DATA8D,BA,02,A9,05,8D,E1,02
621 DATA8D,D3,02,20,20,2F,20,70
622 DATA2E,EA,20,20,2D,AD,C8,02
623 DATAC9,E3,D0,01,60,AD,FF,02
624 DATAF0,F0,AD,C9,02,F0,08,A9
625 DATA00,8D,FF,02,4C,32,30,20
626 DATAE0,2F,CE,CD,02,D0,01,60
627 DATA20,00,30,A9,00,8D,FF,02
628 DATA20,40,2F,20,20,2F,20,40
629 DATA3F,20,70,2E,4C,32,30,00
630 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
631 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
632 DATA20,00,2F,A9,C1,85,50,A9
633 DATA1E,85,51,20,30,3F,A9,04
634 DATA8D,CE,02,20,40,2F,A9,40
635 DATA8D,CA,02,A9,00,8D,E1,02
636 DATA8D,BA,02,A9,03,8D,D1,02
637 DATA8D,D3,02,20,20,2F,20,70
638 DATA2E,EA,20,00,2C,AD,C8,02
639 DATAC9,AE,D0,01,60,AD,FF,02
640 DATAF0,F0,AD,C9,02,F0,08,A9
641 DATA00,8D,FF,02,4C,32,30,20
642 DATAE0,2F,CE,CD,02,D0,01,60
643 DATA20,00,30,A9,00,8D,FF,02
644 DATA20,40,2F,20,20,2F,20,40
645 DATA3F,20,70,2E,4C,32,30,00
646 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
647 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
648 DATA20,00,2F,A9,C1,85,50,A9
649 DATA1E,85,51,20,70,3F,A9,05
650 DATA8D,CE,02,20,40,2F,A9,8C
651 DATA8D,CA,02,A9,00,8D,D1,02
652 DATA8D,BA,02,A9,05,8D,E1,02
653 DATA8D,D3,02,20,20,2F,20,70
654 DATA2E,EA,20,20,2D,AD,C8,02
655 DATAC9,E2,D0,01,60,AD,FF,02
656 DATAF0,F0,AD,C9,02,F0,08,A9
657 DATA00,8D,FF,02,4C,32,30,20
658 DATAE0,2F,CE,CD,02,D0,01,60
659 DATA20,00,30,A9,00,8D,FF,02
660 DATA20,40,2F,20,20,2F,20,40
661 DATA3F,20,70,2E,4C,32,30,00
662 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
663 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
664 DATA93,11,11,1D,1D,12,42,52
665 DATA41,56,4F,21,21,9D,9D,9D
666 DATA9D,9D,9D,11,11,56,4F,55
667 DATA53,20,45,54,45,53,20,55
668 DATA4E,20,44,45,53,20,1D,1D
669 DATA1D,1D,1D,1D,33,20,4D,45
670 DATA49,4C,4C,45,55,52,53,92
671 DATA00,12,1D,1D,10,45,4E,54
672 DATA52,45,5A,20,56,4F,54,52
673 DATA45,20,4E,4F,4D,3A,92,00
674 DATA00,12,2D,20,20,2D,9D,9D
675 DATA9D,9D,9D,9D,9D,00,00,00
676 DATA12,00,00,00,00,00,00,AE
677 DATA9D,9D,9D,9D,9D,9D,11,11
678 DATADD,11,9D,AD,C0,C0,C0,00
679 DATAC0,8D,9D,91,DD,00,00,00

```

```

680 DATAAE,C9,02,D0,03,4C,90,24
681 DATAA9,00,60,00,00,00,00,00
682 DATAA9,00,85,00,A9,3A,85,01
683 DATA20,C8,19,40,53,3F,00,00
684 DATAA5,50,85,52,A9,96,85,53
685 DATAA9,06,91,52,60,00,00,00
686 DATAA9,00,85,00,A9,38,85,01
687 DATA20,C8,19,60,00,00,00,00
688 DATAA2,15,A0,14,18,20,F0,FF
689 DATAA9,00,AE,CD,02,CA,20,CD
690 DATADD,60,00,A9,D5,8D,14,14
691 DATAA9,15,8D,15,14,60,00,00
692 DATAA9,00,85,00,A9,34,85,01
693 DATA20,C8,19,60,00,00,00,00
694 DATAA9,00,85,00,A9,32,85,01
695 DATA20,C8,19,60,00,00,00,00
696 DATAA9,00,85,00,A9,36,85,01
697 DATA20,C8,19,A9,F0,8D,14,14
698 DATAA9,25,8D,15,14,60,00,00
699 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
700 DATA47,48,49,4B,4C,4D,4E,50
701 DATA51,52,5D,5F,61,64,66,68
702 DATA73,75,77,7A,7C,7E,89,88
703 DATA8C,8D,90,91,92,94,9F,AA
704 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
705 DATA00,00,AE,8D,02,AC,8C,02
706 DATA18,20,F0,FF,A9,53,20,D2
707 DATAFF,60,A2,0F,86,40,A2,FF
708 DATAA0,FF,88,D0,FD,CA,D0,F8
709 DATAC6,40,D0,F2,60,00,00,00

```

READY.

```

5 PRINT"PARTIE 8"
10 FORZ=163687017780
20 READOC#
30 GOSUB200
40 POKEZ,OC
50 NEXT
60 PRINT"OK "Z
200 D=0
201 FORI=1T02:A=RSC(MID$(OC#,I,1))-48
202 D=D*16+A+(A>9)*7:NEXT:OC=D:RETURN

```

```

500 DATAA9,FF,8D,FF,02,60,20,8D
501 DATAE5,02,60,00,00,00,00,00
502 DATADD,FF,02,F0,02,60,EA,82
503 DATA09,A0,05,18,20,F0,FF,A9
504 DATA20,A0,40,20,1E,CB,A9,64
505 DATA20,00,16,20,85,2C,60,00
506 DATA12,00,C0,C0,C0,C0,C0,C0
507 DATAC0,C0,C0,C0,C0,AE,9D,9D
508 DATA9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D
509 DATA9D,9D,9D,1D,DD,42,4F,4E
510 DATA55,53,20,3A,20,92,31,30
511 DATA30,12,DD,11,9D,9D,9D,9D
512 DATA9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D
513 DATA9D,AD,C0,C0,C0,C0,C0,C0
514 DATAC0,C0,C0,C0,C0,8D,92,8D
515 DATA92,00,00,00,00,00,00,05
516 DATA1D,1D,11,12,80,C0,8D,9D
517 DATA91,80,C0,C0,C0,C0,C0,C0
518 DATAC0,C0,C0,C0,C0,AE,11
519 DATA9D,AD,C0,AE,1D,1D,1D,1D
520 DATA9D,AD,C0,AE,11,9D,AD,C0,C0
521 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
522 DATAC0,C0,8D,91,80,C0,8D
523 DATA92,00,00,00,00,00,00,00
524 DATAF0,98,98,98,FF,FF,FF,FF
525 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
526 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
527 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
528 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
529 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
530 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
531 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
532 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
533 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
534 DATAFF,00,00,00,00,00,00,00
535 DATAA2,00,00,00,18,20,F0,FF
536 DATAA9,6F,A0,40,20,1E,CB,20
537 DATA02,28,60,00,00,00,00,00
538 DATA12,12,05,00,AE,11,9D,9D
539 DATAAD,DB,C0,C0,C0,C0,C0,C0
540 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
541 DATAC0,C0,DB,8D,9D,91,9D,80
542 DATAAE,11,9D,9D,11,DD,11,9D
543 DATADD,11,9D,DD,11,9D,DD,11
544 DATA9D,DD,11,9D,DD,11,9D,DB
545 DATAAE,11,9D,9D,AD,8D,00,FF
546 DATA00,00,00,12,05,11,11,1D
547 DATADD,11,9D,DD,11,9D,DD,11
548 DATA9D,DD,11,9D,DD,11,9D,DD
549 DATA11,9D,9D,80,DB,11,9D,9D
550 DATADD,8D,91,C0,C0,C0,C0,C0
551 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
552 DATAC0,C0,C0,92,00,00,00,00
553 DATA00,00,00,FF,FF,FF,FF,FF
554 DATAA2,00,A0,01,18,20,F0,FF
555 DATAA9,20,A0,41,20,1E,CB,A2
556 DATA00,A0,01,18,20,F0,FF,A9
557 DATA63,A0,41,20,1E,CB,60,FF
558 DATAA9,22,85,00,20,10,27,20
559 DATAD0,41,C6,00,00,F6,60,FF
560 DATAA5,CB,C9,27,F0,01,60,68
561 DATA68,68,68,60,60,60,EA,EA
562 DATA69,68,60,FF,FF,FF,FF,FF
563 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
564 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
565 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
566 DATAFF,0C,A0,04,18,20,F0,FF
567 DATAA9,00,A0,44,20,1E,CB,20

```

```

568 DATAC0,41,A9,20,A0,44,20,1E
569 DATACB,20,C0,41,A9,40,A0,44
570 DATA20,1E,CB,20,C0,41,A9,40
571 DATAA0,44,20,1E,CB,20,C0,41
572 DATAA9,00,A0,44,20,1E,CB,20
573 DATAC0,41,A9,A0,A0,44,20,1E
574 DATACB,20,C0,41,20,90,43,20
575 DATA70,43,A2,0C,A0,03,18,20
576 DATAF0,FF,A9,B0,A0,44,20,1E
577 DATACB,20,C0,41,A9,F0,A0,44
578 DATA20,1E,CB,20,C0,41,A9,10
579 DATAA0,45,20,1E,CB,20,C0,41
580 DATA20,90,43,20,70,43,AE,00
581 DATAA0,04,18,20,F0
```


FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

Rien. Je ne me souviens de rien. Une rangée de maisons me fait face, me narguant de toute l'histoire qui émane de ses pierres. Et moi je suis nu dehors et dedans, le vide m'habite et le néant m'habille. Rien ne me reste d'autre que visiter, toucher, palper tout ce qui m'en-

modé. Deux portes s'offrent à ma convoitise. Au mur, un téléphone reste muet à toutes mes sollicitations.

Je pousse le premier vantail et pénètre dans un salon bourgeois. Rien de bien remarquable : un poste de télé éteint, une

Un cœur rouge et vivant traverse l'écran, puis le vide. Je rembobine la cassette, la remets en route : plus rien n'existe sur la bande. De quel jeu suis-je la victime ? Qui s'amuse de moi et de mon passé ? Je reviens dans le couloir et pousse l'autre porte. La cuisine ne se démarque en rien du reste de l'appartement. Son équipement standard, ni obsolète ni d'avant-garde, n'apporte aucun indice à ma recherche. J'ouvre le frigo et découvre côte à côte une bouteille de lait et une disquette.

Je retourne au salon et donne le lait au chat. Il se réveille, vient se frotter dans mes jambes, comme s'il me reconnaissait, mais moi... Je ne le reconnais pas. Ai-je eu un chat, était-il aussi noir ? Je quitte l'appartement, l'estomac noué par une angoisse diffuse. L'étape sui-

vante m'ouvrira-t-elle les yeux ? Je suis allée et rejoins l'entrée



prochaine. Encore un portail qui accepte de s'ouvrir devant moi. Quelle est cette cité où tout semble être agencé dans l'attente de ma venue ? Seule la poursuite de mon exploration me l'apprendra peut-être.

Frankie Goes To Hollywood (FGTH) vous emmène à la recherche la plus fondamentale qui soit : celle du Moi. La qualité de programmation unique en son genre, la musique superbe et l'originalité du scénario en font sans aucun doute l'un des meilleurs softs de l'année. Pour la première fois vous découvrirez un jeu d'aventure où le héros n'est qu'un être humain perdu et seul à la poursuite de son identité, parcourant rues et maisons jusqu'à la connaissance ultime : ce qu'il est vraiment. Un logiciel précieux qu'on ne peut pas ne pas avoir.

APPLE	Défenseur
Samuel HAMELIN	page 2
AMSTRAD	Pit
Bernard COCCHI	page 3
CANON X07	Destruction
Frdéric FARGEOT	page 27
CBM 64	Testor
Gilles LEBRUN	page 7
EXL 100	La Guerre des Etoiles
Eric BRUGEROLLES	page 31
FX 702P	Jungle
Patrick GERARD	page 5
HECTOR	Climber Panda
Christine GUILLETTE	page 8
MSX	Flipper
Michel LADEGAILLERIE	page 29
ORIC	Miroirs
Christophe BREUIL	page 28
SPECTRUM	Galaxi
Pascal SEGUY	page 3
TI 99/4A (be)	Les Mines de Bobo
Laurent LEVREAY	page 4
TI 99/4A (bs)	Mini Golf
Pascal GARCIA	page 6
TO7 70.70	Caract 3.2
Laurent PENOU	page 5
VIC 20	Tuck in Race
Vincent COGET	page 30
ZX 81	Moon War
Laurent ONGARO	page 26

par Océan pour Commodore

ture, à la recherche de ce que je suis, de ce que je fus afin de deviner ce que je serai. J'ouvre la porte de la première maison. Un hall désert m'accueille de son papier à fleurs jauni et dé-

cheminé, deux vieux fauteuils et un chat noir lové sur le tapis. Un secrétaire me tend ses tiroirs. Une cassette vidéo gît dans un coin du plus bas. Je la place dans le magnétoscope.



la Règle à Calcul

MINI-MEMOIRE
Ce module ne se contente pas de vous offrir 4 Ko de mémoire RAM (alimentée par pile) permettant la sauvegarde des programmes et données lorsque vous éteignez l'ordinateur...
Il a aussi :
• 4 Ko de mémoire morte (ROM) et 6 Ko de mémoire morte graphique (G-ROM) contenant des utilitaires très intéressants :
- accès possible à l'extension 32 K en TI basic ;
- changement de programmes-objets écrits en assembleur, soit sur mini-mémoire, soit sur extension 32 K ;
- utilisation de PEEK et POKE, appel de sous-programmes habituellement non accessibles ;
- programme de recherche d'erreurs (Easy Bug - Debug). Le module avec manuel assembleur sur mini-mémoire 895 F □

MODULE BASIC SUPERGRAPH
Un nouveau basic étendu avec 35 fonctions supplémentaires permettant de tracer lignes, cercles, ellipses, axes, diagrammes en barres ou circulaires. Ce basic graphique présente 2 caractéristiques très utiles : une copie d'écran, graphiques et textes (codés ASCII), Vpoke et Vpeek accès direct à la Ram de contrôle écran, nécessite la mémoire 32 K. 1 200 F □

MEMOIRE 32 K
fonctionne avec le basic étendu. Elle est indispensable pour la programmation en logo. Si l'on possède la mini-mémoire ou l'assembleur, elle permet d'adresser des sous-programmes en assembleur et de les exécuter. Le module. Promotion 1 040 F □

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4
Micro-ordinateur TI 99/4A PAL 1 100 F □
Modulateur Secam/France 400 F □
Modulateur Péritel/France 500 F □
Câble liaison magnéto/cassettes 95 F □
Magnéto/cassettes LANSAY garanti compatible TI + câble 370 F □

INTERFACE PARALLELE CENTRONICS TI
se branche directement sur le TI et les imprimantes à sortie parallèle
Imprimante SEIKOSHA GP 500 1 090 F □
sortie parallèle 2 200 F □
Imprimante EPSON LX 80 friction 3.860 F □
Tracteur pour LX 80 285 F □

INTERFACE SERIE - EXTERIEURE
se branche sur toute imprimante sur le TI 99/4 A ayant une sortie série
Machine à écrire imprimante à mémoire BROTHER EP 44 2 390 F □
Manettes jeux TEXAS U.S.D.A., la paire 250 F □
Manettes jeux QUICK SHOT N° 1 comprenant 1 paire de manettes de jeux + adaptateur spécial TI 295 F □
Manettes jeux QUICK SHOT N° 2 tir bloqué comprenant 1 manette et l'adaptateur spécial TI 230 F □

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER M.A.S.H.
Mash

TEXAS INSTRUMENTS COMPUTER SOFTWARE
BACKGROUNDS

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER
BUCK ROGERS

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER
JAWBREAKER II

Jawbreaker II
PROGRAMMATION Modules
Extended basic manual français 800 F □
Super extended basic graph manual français 1 200 F □
Extension mémoire extérieure 32 K 1 040 F □
TI LOGO N° 2 manuel en français 895 F □
MINI MEMOIRE manuel en français 895 F □
AIDE-PROGRAMMATION Introduction au TI 99 n° 1 et 2, les deux 100 F □
Technique des programmes de jeux 1 et 2, les deux 100 F □
Jeux et programmes pour le TI (shift tome 2) 75 F □
Jeux et programmes pour le TI (shift tome 3) 75 F □

EXCLUSIF : Plus besoin du boîtier d'extension peripherique TEXAS

Connectez directement sur votre TI/99/4A un contrôleur de disquettes pouvant recevoir 2 lecteurs de disquettes D.D./D.F. 5"1/4 360 ko. Permet la lecture de toutes les disquettes des programmes Texas existants.

L'ensemble comprenant le contrôleur et une unité de disquettes 4.500 F □
L'unité de disquette supplémentaire 360 Ko 2.500 F □
(garantie 1 an pièces et main-d'œuvre)

coffret avec cordon pouvant contenir 2 unités de disquettes

Interface pour imprimante RS 232 ou parallèle

Mémoire 32 K

Unité centrale TI 99/4A Module Logo 2 Contrôleur de disquettes

Ensemble comprenant une carte contrôleur de drives qui peut gérer jusqu'à quatre drives et un boîtier contenant une alimentation stabilisée et un drive-lecteur de disquettes. Il s'agit de drives de 5 pouces 1/4 avec des disquettes de 360 k octets après formatage. Ceci permet de conserver plus de 100 programmes de 200 lignes chacun. L'ensemble possède un software qui permet de gérer facilement vos disquettes : les fonctions LOAD, SAVE, COPY, DELETE, FORMAT, sont aisément exécutées. 4.500 F □

PROMOTION HEBDO 120 F LES 2 K7 AU CHOIX.

LOT N° 1 INDISPENSABLE
• Module Basic étendu
• K7 Basic par soi-même
• K7 technique des programmes de jeux n° 1
• 50 programmes basic étendu n° 2 manuel shift
L'ensemble... 850 F □

LOT N° 2 EXTENSION COMPLETE
• Module Basic étendu manuel en français
• K7 Basic par soi-même
• Extension mémoire 32 K ext.
• K7 technique des programmes de jeux n° 1 et n° 2
L'ensemble 1.840 F □

LUNAR LANDER 2 95 F
SOLAR SYSTEM 120 F
SUN GAMES 120 F

K7 EPSILON SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ETENDU
La malédiction de Kouillili 120 F
L'ascenseur infernal 120 F
Intercepteur 120 F

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER MUNCHMAN

TEXAS INSTRUMENTS COMPUTER SOFTWARE
BURGER TIME

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER
ADVENTURE

Adventure Pirate

LOT N° 3 ETUDES DU LOGO
• Module Basic étendu manuel en français
• Extension mémoire 32 K ext.
• TI logo n° 2
L'ensemble 2.750 F □

LOT N° 4 TRAITEMENT DE TEXTE
• Module Basic étendu
• Extension mémoire 32 K
• Interface série pour TI 99
• Imprimante BROTHER EP 44 à mémoire vive intégrée (80 colonnes)
L'ensemble 5.250 F □

BON DE COMMANDE PROMO SEPTEMBRE

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Tél. _____
Code Postal _____
Ville _____

Expédition gratuite : jusqu'à 3 K7 ou 3 modules. Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30F

LA REGLE 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

K7 HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99
N° 3 rubis sacré Basic étendu 95 F □
N° 4 6 jeux dont Dark Crystal Basic étendu 120 F □
N° 2 12 jeux dont Roland Garros Basic étendu 150 F □

MODULES TEXAS ORGANISATION
Gestion de fichiers 260 F □ Gestion de rapports 375 F □
Gestion privée 360 F □ Statistiques 350 F □

MODULES AVENTURE
Parac 250 F □ Tunnel of doom 250 F □
Adventure pirate 350 F □ Moonmine 250 F □
Munch mobile 250 F □ Moon sweeper* 250 F □
Buck rogers 350 F □ Popye 400 F □
Retour du pirate 250 F □ Demon attack 250 F □
Mash 250 F □ Burger time 250 F □
Microsurgeon 250 F □ Star trek* 250 F □
Hopper 250 F □ Treasure Island 250 F □
Jaw breaker 150 F □

MODULES ATARISOFT POUR TI 99
Moon patrol 219 F □ Defender 219 F □
Jungle hunt 219 F □ Picnic Paranoia 250 F □
Pole position* 250 F □ Donkey Kong 250 F □
Protector II 250 F □

MODULES LOISIRS
Connect Four 147 F □ Jeux vidéo 2 174 F □
Jeux rétro 1 ou 2 147 F □ The attack 147 F □
Invaders 206 F □ Othello 206 F □
Car wars 147 F □ Munch Man 206 F □
Football 250 F □ Chasse aux wumpus 147 F □
Zero zap 147 F □ Video Chess 400 F □
Alpiner 206 F □ Music maker 250 F □

* Octobre

LOGO 2 (module)
Enseignez à votre ordinateur : formes, couleurs, musique, procédures, caractères dessinés, variables de tous genres, constructions grammaticales et arithmétiques... Le module logo, nécessite la mémoire 32 K. 895 F □

BASIC ETENDU
Module comprenant un langage de programmation renforcé par le Basic du TI 99, 40 commandes supplémentaires, accès au langage assembleur, (Entrées/sorties), Sous-programmes, stockage, sprites, traitement d'erreurs. Expressions logiques. LET multiple. Introductions multiples. Accès à l'extension 32 K. 800 F □