



le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

LES SUPERS-STARS D'ATARI POUR TEXAS TI 99, APPLE COMMODORE 64, ET VIC 20 SONT DISPONIBLES DES A PRESENT, VOIR PAGE 7.

SOS BUG

Votre programme est planté? Vous vous êtes trompé dans la copie d'un listing? Hebdogiciel a fait une boulette dans un programme? Economisez des timbres et du temps! Vous pouvez désormais nous téléphoner pour vous faire aider, pour nous féliciter ou pour nous engueuler (le moins possible!). Ça se passe le Vendredi, et seulement le vendredi, et le numéro de téléphone est le 16(1) 577.19.04, de 10 heures à 18 heures. A vendredi!

INQUISITION

Mesdames, mesdemoiselles, messieurs, chers lecteurs, chers amis, bonjour! Comment allez-vous? Déjà en vacances? Mais dites-moi vous avez déjà un fort joli bronzage, vous devez rester

de longues heures sur la plage. Tiens, j'ai un petit cadeau pour vous: vous allez trouver dans le numéro de votre hebdomadaire favori une page qui porte le numéro 8 et qui va vous être très utile à plus d'un titre. D'abord, vu le format, vous pourrez la déposer délicatement sur votre visage pour éviter le coup de soleil sur le nez ou alors en faire un très joli chapeau pour éviter les insulations ou enfin, remplir le questionnaire qui y figure, ce qui vous fera passer le temps sur cette page où les distractions sont bien rares et nous aidera à vous fabriquer un Hebdogiciel encore plus attrayant. Et vous, mon pauvre ami, pas encore parti? Ah, en Août, bravo, vous ne serez pas seul sur la plage, vive la chaleur humaine! La page 8 peut quand même vous être utile tout de suite: en la remplissant vous trouverez que le temps passe plus vite et la date du départ sera là plus rapidement. Pas de va-

cances cette année? Allez vite voir page 8, l'hippocampe vous y attend avec la plage et la montagne. Répondez aux questions, roulez la page en pointe et collez la contre votre oreille, vous entendrez le bruit de la mer! Et voilà, mesdames, mesdemoiselles, messieurs, chers lecteurs, chers amis, la démonstration est faite, que vous soyez déjà en vacances, que vous vous apprêtiez à partir ou que vous ne partiez pas du tout, vous ne pouvez pas ne pas remplir le questionnaire de la page 8, vous ne pouvez pas ne pas gagner une des 20 machines à calculer ou un des 20 logiciels qui sont en jeu. Tous ceux qui ne le renverront pas seront privés d'Hebdo pendant 15 jours et des boutons leur pousseront au bout des doigts, fini le clavier! Et en plus, ça paraît pendant 7 semaines, y a une page de pub derrière pour ne pas mutiler votre hebdo, pas d'excuses pour pas nous renvoyer ce bon sang de questionnaire.

EDITO

Un numéro de téléphone magique le 16(1) 577.19.04! Nous allons essayer de vous aider: Le Vendredi de 10 h à 18 h vous aurez au bout du fil un spécialiste de votre ordinateur qui répondra à vos questions sur les programmes, le matériel ou simplement pour vous donner des conseils. Vous n'avez même pas besoin d'être abonné, nous répondons à tout le monde et c'est gratuit! Qu'est ce qu'on dit? Merci Hebdogiciel! En contrepartie, soyez gentils: répondez au questionnaire de la page 8, et qu'est ce qu'on dit? Merci lecteur!

Gérard CECCALDI

L'AS DU VOLANT sur FX 702 P

Un bolide aux prises avec les pièges d'une route capricieuse, ou l'apparition soudaine d'un camion qu'il faut éviter: du réflexe et de l'adresse, il vous en faudra pour parcourir sans accroc le plus grand nombre de kilomètres possible. Celui qui aura accompli le plus long trajet sans faillir plus de 2 fois, sera sacré As du volant. A vos commandes! Prêt! Partez!

Eric DORNE

```
VAR: 26 PRG: 1680
P0: 1680 STEPS
10 WAIT 9:GOTO 60
20 "L AS DU VOLANT"
30 " SUR FX-702 P"
40 " REALISE PAR "
50 " ERIC DORNE "
60 INP "NIVEAU (1-4)",N:GOTO (N+1)*60
70 PRT "RECORD: ";E$;" / ";J:GOTO 120
80 PRT "RECORD: ";F$;" / ";K:GOTO 120
90 PRT "RECORD: ";G$;" / ";L:GOTO 120
100 PRT "PUREE DE P OIS !!!",RECOR D: " ; T$;" / "; Y:$="
110 GOTO 150
120 $=" " ; U=8:FOR Z=1 TO 3
130 U=U-2:IF N=Z:U=N+U:$=" " + MID<1
;U)+"":GOTO 15
140 NEXT Z
150 WAIT 0:C$="":D$="":M$="":O=360:P=0:Q=0:X=1
160 A=6:B=INT (A+(L EN($)/2)):I$="":V$="":GOTO 26
170 GSB 0:P=P+X
180 PRT CSR A-1;$:C SR B;V$;CSR A+L EN($)-4:D$
190 PRT CSR A;$:CSR B;V$;CSR A+LEN ($)-3:D$
200 GSB 390:IF I$="":GOTO 160
210 R=RAN#
220 IF R>.7:IF A+LE N($)+2<20:A=A+2:WAIT 5:GOTO 30
230 IF R>.64:IF D$="":PRT CSR 18:"":GSB 0:GSB 71
240 S=S+1:IF S=Q:S=0:D$="":X=1
250 IF R<.3:IF A=2:2:A=A-2:WAIT 5:PRT CSR 0;"(":"GOTO 310
260 WAIT 0
270 GSB 0:P=P+X:PRT :PRT CSR A;$:C SR B;V$;CSR A+L EN($)-3:D$
280 GSB 390:IF I$="":GOTO 160
290 GOTO 210
300 PRT CSR 0;"(":"WAIT 0:GOTO 170
310 WAIT 0:GSB 0:P=P+X
320 PRT CSR A+1;$:C SR B;V$;CSR A+L EN($)-2:D$
330 PRT CSR A;$:CSR B;V$;CSR A+LEN ($)-3:D$
340 GSB 390:IF I$="":GOTO 160
350 GOTO 210
360 IF KEY="N":IF B +1+LEN(V$)<20:B=B+1:RET
```

Suite page 19

LES CONCOURS PERMANENTS :

10 000 francs de prix au meilleur programme CHAQUE MOIS. 1 voyage en Californie pour le meilleur logiciel CHAQUE TRIMESTRE (Règlement en page intérieure)

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II ET IIE CANON X-07 . CASIO FX 702-P .COMMODORE 64 ET VIC 20 . DRAGON . HECTOR HR . HEWLETT PACKARD HP 41 . ORIC 1 ET ATMOS . SHARP MZ, PC 1251, PC 1500 . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON TO7.

HIPPOREBUS trouvez l'expression qui se cache dans la B.D. de l'hippocampe. Décompose en trois syllabes dans les trois premières cases, le "tout" a évidemment un rapport avec l'informatique (solution en page intérieure)

CETTE CATHERINE FUT LA DERNIERE FEMME D'HENRI VIII...



PETIT PERSONNAGE... CÉLÈBRE!...



CONTRAIREMENT A LA TRADITION POPULAIRE NE SONT PAS TOUJOURS VÊTUS DE BLANC!...



... CONTRÔLE !



ASSEMBLEUR DESASSEMBLEUR

Le Basic du Commodore est rapide, mais dans le domaine des jeux, seul le langage machine est suffisamment rapide pour assurer les effets souhaités. Mais le langage machine n'est en fait qu'un codage de programme écrit en ASSEMBLEUR, qui lui se présente sous la forme d'abréviations anglaises alors que le langage machine est une suite d'octets.

D'où l'intérêt de rentrer directement les instructions en assembleur, plutôt que de passer des heures à les traduire en langage machine, avec en plus le risque de faire des erreurs. De plus, le Commodore ne possédant aucune instruction relative aux graphismes, sons et couleurs, il est beaucoup plus simple de les écrire directement.

Jacques VERT

Mode d'emploi:

Après avoir démarré le programme par le RUN habituel, et après avoir attendu une dizaine de secondes que les DATAS passent en tableaux, le com.64 vous affiche le menu:

A...ASSEMBLER:

Vous appuyez sur A pour ce faire. Dès lors, vous donnez l'adresse à laquelle les codes en langage machine seront implantés. Cette adresse peut être en décimal ou en hexadécimal, auquel cas vous devrez faire précéder ou suivre l'adresse de la lettre H. Note: vous pourrez toujours utiliser soit le décimal, soit l'hexadécimal. Après cette opération, vous remarquez que l'écran est divisé en 3 zones: les adresses en décimal, le mnémoniques (instructions en assembleur), et l'assemblage.

Vous entrez les mnémoniques, puis vous appuyez sur RETURN. Alors, l'ordinateur va rechercher ce mnémonique.

S'il y a erreur, le CBM 64 le signale par un message, puis "ERREUR D'ADDRESSAGE": le nombre est incorrect, soit "MNEMONIQUE INCONNUE": erreur de nom.

Sinon, le CBM 64 "poke" le langage machine et écrit les codes de l'assemblage.

On fini l'assemblage (retour au menu) en entrant FIN au lieu du mnémonique.

Notes: on peut entrer directement des octets en entrant: # puis l'octet que l'on veut entrer.

Les "." doivent être remplacées par des "." BASIC Commodore oblige! ex: LOAS (FE H), Y donne: LDA\$ (FE H).Y.

On peut sauter à une adresse quelconque directement, en entrant LIGNE + le numéro (adresse) où l'on veut se placer.

On peut prendre jusqu'à dix caractères d'avance sur ce qui est écrit (point fort du CBM 64).

Les nombres décimaux peuvent être négatifs auquel cas ils sont le complément à 256 ou 65536. Ex: - 5 = 251.

D...DESASSEMBLER:

Après avoir appuyé sur D, l'ordinateur demande l'adresse en décimal ou en hexadécimal, le CBM 64 commence le désassemblage et attend que vous appuyiez sur SHIFT. Vous vous demandez certainement pourquoi sur SHIFT: c'est simple, en appuyant sur "SHIFT LOCK", on bloque la touche SHIFT enfoncée, ce qui permet de faire défiler le désassemblage et de l'arrêter quand on veut par un nouvel appui sur SHIFT LOCK, quitte ensuite, à redémarrer le listage. On revient au menu par la flèche vers la gauche (en haut à gauche du clavier).

S...SAUVEGARDER:

On frappe S, puis l'ordinateur demande le message que l'on souhaite incorporer sur l'enregistrement, au programme ou aux données (très utile pour différencier les programmes qui en assembleur se ressemblent tous).

Ensuite, on donne l'adresse de début et de fin de ce que l'on veut sauvegarder.

C...CHARGER:

C, puis l'ordinateur demande l'adresse à laquelle on veut implanter la routine, charge, puis affiche le message.

R...RETOUR AU BASIC

REMARQUE: Lors d'un saut relatif (type BNE), on peut soit entrer le déplacement, soit l'adresse où l'on doit "brancher". Les codes du 6510 sont compatibles avec ceux du 6502. En page zéro, les octets libres sont 251, 252, 253, 254. La mémoire libre est après le BASIC: de 18000 à 40959 pour un programme BASIC de 16 Ko.

Les routines sont appelées par: SYS + adresse de début, et la routine en assembleur revient au BASIC par RTS, après l'instruction SYS.

Lors de l'assemblage, vous pouvez répéter la dernière instruction (un NOP par exemple) en appuyant sur RETURN au lieu de réécrire l'instruction. ex: au lieu d'écrire: NOP NOP NOP, taper: NOP RETURN RETURN RETURN.

Attention, lors du chargement d'un programme ou de données de la cassette à l'ordinateur, il se peut qu'un octet supplémentaire soit chargé: veillez donc à ne pas trop coller les routines les unes contre les autres.

3 REM ASSEMBLEUR-DESASSEMBLEUR SAUVEGARDE-ENREGISTREMENT (DEC/HEX)

4

5 POKE 53280,0:POKE 53281,0:REM FONDNOIRPAPIER NOIR

6 GOSUB 1000

8 GOTO 3020

10 REM ASSEMBLEUR

20

30

40 PRINT "***** ASSEMBLEUR 6502 *****"

50 INPUT "ADRESSE DEBUT ";D\$:GOSUB 7000:PC=V

60 PRINT "ADRESSES MNEMONIQUES CODES"

70 PRINT

100 PRINT PC;TAB(8);:INPUT D\$:IF D\$="FIN" THEN 3000

103 IF LEFT\$(D\$,5)="LIGNE" THEN 8900

105 IF LEFT\$(D\$,1)="*" THEN 8700

110 IF LEN(D\$)<3 OR LEN(D\$)>19 THEN 910

115 GOSUB 8000

120 FOR NB=0 TO 150

130 IF LEFT\$(D\$,3)<>LEFT\$(AS\$(NB),3) THEN 900

140 B\$=LEFT\$(AS\$(NB),3):A\$=RIGHT\$(AS\$(NB),1)

150 C(1)=CD(NB)

160 IF A\$<>"0" THEN 190

170 LG=1:IF LEN(D\$)>3 THEN 800

180 GOTO 2000

190 IF A\$<>"C" THEN 220

200 LG=1:IF LEN(D\$)>3 THEN 220

210 GOTO 2000

220 IF A\$<>"9" THEN 310

230 LG=2:GOSUB 5500

240 IF V<128 THEN 800

250 IF V<128 THEN 200

260 IF V<65535 THEN 800

270 V=V-PC-2

280 IF V<0 THEN V=V+256

290 IF V<255 OR V<0 THEN 800

300 C(2)=V:GOTO 2000

310 IF A\$<>"3" OR RIGHT\$(D\$,3)<>".X" THEN 350

320 LG=2:GOSUB 8500:GOSUB 4000

330 IF ER THEN 800

340 GOTO 2000

350 IF A\$<>"4" OR RIGHT\$(D\$,3)<>".Y" THEN 390

360 LG=2:GOSUB 8500:GOSUB 4000

370 IF ER THEN 800

380 GOTO 2000

390 IF A\$<>"0" OR MID\$(D\$,4,1)<>"0" THEN 430

400 LG=2:GOSUB 8500:GOSUB 4000

410 IF ER THEN 800

420 GOTO 2000

430 IF A\$<>"B" OR RIGHT\$(D\$,1)<>")" THEN 470

440 LG=3:GOSUB 8500:GOSUB 4100

450 IF ER THEN 800

460 GOTO 2000

470 IF A\$<>"6" OR RIGHT\$(D\$,2)<>".X" THEN 520

480 LG=3:GOSUB 8500:GOSUB 4100:GOSUB 4100:GOSUB 4100

490 IF V<255 THEN 900

500 IF ER THEN 800

510 GOTO 2000

520 IF A\$<>"7" OR RIGHT\$(D\$,2)<>".Y" THEN 570

530 LG=3:GOSUB 8500:GOSUB 4100

540 IF V<255 THEN 900

550 IF ER THEN 800

560 GOTO 2000

570 IF A\$<>"5" OR RIGHT\$(D\$,2)<>".X" THEN 610

580 LG=2:GOSUB 8500:GOSUB 4100

590 IF ER THEN 800

600 IF V<256 THEN GOTO 2000

610 IF A\$<>"A" OR RIGHT\$(D\$,2)<>".Y" THEN 650

620 LG=2:GOSUB 8500:GOSUB 4100

630 IF ER THEN 800

640 IF V<256 THEN GOTO 2000

650 IF A\$<>"1" OR RIGHT\$(D\$,1)<>"/" OR RIGHT\$(D\$,1)<>"H" THEN 700

660 LG=3:GOSUB 8500:GOSUB 4100

670 IF V<256 THEN 700

680 IF ER THEN 800

690 GOTO 2000

700 IF A\$<>"2" OR RIGHT\$(D\$,1)<>"/" OR RIGHT\$(D\$,1)<>"H" THEN 900

710 LG=2:GOSUB 8500:GOSUB 4000

720 IF ER THEN 800

730 GOTO 2000

800 PRINT CHR\$(141);:TAB(21);:PRINT "VALEUR INCORRECTE"

810 GOSUB 940:GOTO 100

900 NEXT NB

910 PRINT CHR\$(141);:TAB(19);:PRINT "MNEMONIQUE INCONNUE"

920 GOSUB 940:GOTO 100

930 REM "PING"

940 POKE 54296,15:POKE 54272,0:POKE 54273,16:POKE 54277,0:POKE 54278,250

950 POKE 54276,0:POKE 54276,17:POKE 54276,16:RETURN

1000 REM INITIALISATION

1010 REM *****

1020 DIM AS\$(150),CD(150)

1030 PRINT "UN MOMENT SVP..."

1040 RESTORE:FOR W=0 TO 150

1050 READ A\$:AS\$(W)=LEFT\$(A\$,4)

1060 NEXT

1070 RESTORE:FOR W=0 TO 150

1080 READ A\$:C\$=RIGHT\$(A\$,1):B\$=MID\$(A\$,5,1)

1090 CD(W)=ASC(C\$)-48:IF C\$<>"9" THEN CD(W)=CD(W)-7

1100 CD(W)=CD(W)+16*(ASC(B\$)-48):IF B\$<>"9" THEN CD(W)=CD(W)-112

1110 NEXT

1120 RETURN

1200 DATA NOP80,ADC069,ADC16D,ADC265,ADC361,ADC471,ADC575,ADC67D,ADC779

1210 DATA STA18D,LDA009,LDA1AD,LDA2A5,LDA3A1,LDA4B1,LDA5B5,LDA6BD,LDA7B9

1220 DATA LDX0A2,LDX1A6,LDX2A6,LDX3A6,LDX4B6,LDX5B6,LDX6B6,LDX7B6,LDX8B6,LDX9B6

1230 DATA LDY6B6,AND029,AND12D,AND225,AND321,AND431,AND535,AND63D,AND739

1240 DATA CLC018,SEC038,RTS060,JMP14C,JMPB6C,JSR120,ASL10E,ASL20E,ASL30A,ASL516

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

COMMODORE 64



```
3030 PRINT "A...ASSEMBLER"
3040 PRINT "D...DESASSEMBLER"
3050 PRINT "S...SAUVEGARDER"
3060 PRINT "C...CHARGER"
3070 PRINT "R...RETOURNER AU BASIC"
3100 GET K$:IF K$="A" THEN 10
3110 IF K$="D" THEN 5000
3120 IF K$="R" THEN 6000
3130 IF K$="S" THEN 7000
3140 IF K$="C" THEN 7500
3190 GOTO 3100
4000 ER=0:IF V<0 THEN V=V+256
4010 IF V<255 OR V<0 THEN ER=1
4020 C(2)=V:RETURN
4100 ER=0:IF V<0 THEN V=V+65536
4110 IF V<65535 OR V<0 THEN ER=1
4120 C(3)=INT(V/256):C(2)=V-256*C(3)
4130 RETURN
5000 PRINT "***** DESASSEMBLEUR *****"
5010 INPUT "ADRESSE DEBUT DESASSEMBLAGE ";D$:GOSUB 7000:PC=V
5020 PRINT "ADRESSE MNEMONIQUE CODES"
5100 PRINT PC;TAB(9);
5110 FOR A=0 TO 150:IF CD(A)=PEEK(PC) THEN 5200
5120 NEXT LG=1:F$="???":GOTO 5500
5200 A$=RIGHT$(AS$(A),1):R$=LEFT$(AS$(A),3)
5210 V1=PEEK(PC+1):V1$=RIGHT$(STR$(V1),LEN(STR$(V1))-1)
5220 V2=PEEK(PC+1)+256*PEEK(PC+2):V2$=RIGHT$(STR$(V2),LEN(STR$(V2))-1)
5230 IF A$="0" THEN F$="0"+V1$:LG=2
5240 IF A$="1" THEN F$="0"+V2$:LG=3
5250 IF A$="2" THEN F$="Z"+V1$:LG=2
5260 IF A$="3" THEN F$="0"+V1$:LG=2
5270 IF A$="4" THEN F$="0"+V1$:LG=2
5280 IF A$="5" THEN F$="Z"+V1$:LG=2
5290 IF A$="6" THEN F$="0"+V2$:LG=3
5300 IF A$="7" THEN F$="0"+V2$:LG=3
5310 IF A$="8" OR A$="C" THEN F$="":LG=1
5320 IF A$="A" THEN F$="Z"+V1$:LG=2
5330 IF A$="B" THEN F$="0"+V2$:LG=3
5340 IF A$<>"9" THEN 5500
5350 LG=2:IF VAL(V1$)<128 THEN F$=" "+V1$
5360 IF VAL(V1$)>127 THEN F$=" "+STR$(128-VAL(V1$))
5490 :
5500 IF F$="???" THEN PRINT "???"
5510 IF F$<>"???" THEN PRINT R$:F$:
5520 PRINT TAB(23);:PRINT "PEEK(PC)";
5530 IF LG=1 THEN PRINT "PEEK(PC+1)";
5540 IF LG=3 THEN PRINT "PEEK(PC+2)";
5550 PC=PC+LG:IF POS(0)<0 THEN PRINT CHR$(141);
5560 IF PEEK(653)<0 AND PEEK(197)<0 THEN 5560
5570 IF PEEK(197)=57 THEN 3020
5580 GOTO 5100
6000 PRINT "*****VOUS REVEZ AU CONTROLE BASIC?":END
6990 REM CBM-64 -> MAGNETO
7000 PRINT "***** SAUVEGARDE *****"
7005 INPUT "MESSAGE ";NM$:
7010 INPUT "ADRESSE DEBUT ";D$:GOSUB 7000:DB=V
7020 INPUT "ADRESSE FIN ";F$:GOSUB 7000:FI=V
7030 IF FI<DB THEN PRINT "DEBUT<FIN!":GOSUB 940:GOTO 7010
7040 OPEN 1:1:1:"LM"
7050 PRINT#1,NM$:PRINT#1,FI-DB
7100 Z=PEEK(DB)+PEEK(DB+1)*256:IF Z>32767 THEN Z=Z-65536
7105 Z=Z:PRINT#1,Z
7110 DB=DB+2:IF DB=FI+1 THEN 7100
7120 CLOSE 1:GOTO 3020
7490 REM MAGNETO -> CBM 64
7500 PRINT "***** ENREGISTREMENT *****"
7510 INPUT "ADRESSE DEBUT ";D$:GOSUB 7000:DB=V
7540 OPEN 1:1:0:"LM"
7550 INPUT#1,NM$:INPUT#1,LG:FI=DB+LG
7560 INPUT#1,Z:Z=Z:IF Z<0 THEN Z=65536+Z
7565 POKE DB+1,INT(Z/256):POKE DB,Z-256*PEEK(DB+1)
7570 DB=DB+2:IF DB=FI THEN 7560
7580 CLOSE 1:PRINT "*****MESSAGE*****":PRINT NM$:GOTO 3020
7800 REM HEX OU DEC -> DEC
7810 GOSUB 7900:IF HX=0 THEN V=VAL(D$)
7820 IF HX=1 THEN V=VH
7830 RETURN
7900 D$=""
8000 REM RECHERCHE D'HEXA
8010 REM CHERCHER UN H
8020 FOR A=4 TO LEN(D$):IF MID$(D$,A,1)="H" THEN 8100:REM DONNES EN HEXA
8030 NEXT HX=0:RETURN
8100 HX=1:VH=0
8110 FOR A=4 TO LEN(D$):C=ASC(MID$(D$,A,1))
8120 IF (C<47ANDC<58) OR (C<64ANDC<71) THEN GOSUB 8200
8130 NEXT HX=1:RETURN
8200 VH=VH*16+C-48+7*(C<64):RETURN
8300 REM VAL 5
8310 V=VAL(MID$(D$,5)):IF HX=1 THEN V=VH
8320 RETURN
8600 REM VAL 6
8610 V=VAL(MID$(D$,6)):IF HX=1 THEN V=VH
8620 RETURN
8700 REM DONNES DIRECTES
8710 E$=D$:D$=MID$(D$,2):GOSUB 7000
8720 LG=1:GOSUB 4000:IF ER=1 THEN 800
8730 C(1)=V:D$=E$:GOTO 2000
8900 REM SAUT A UNE LIGNE
8910 D$=MID$(D$,6):IF LEN(D$)=0 THEN 910
8920 D$=""
8930 GOSUB 7000:PC=V:PRINT:GOTO 100
9000 REM *****
9010 REM ZONE LIBRE POUR LES PROGRAMMES
9020 REM *****
```

READY.

VIC 20 parle français, enfin!

Carol LIMBARD

Mode d'emploi:

Pour utiliser ce programme il suffit de taper au clavier:
- SYS 23427 pour obtenir la version française.
- SR 23456 pour retourner à la version anglaise.

Ci dessous, traduction des mots clés (ANGLAIS/FRANCAIS):

END: FIN, REM: REM, SYS: SR, /: /, FOR: POUR, STOP: STOP,
OPEN: OUVRE, NEXT: REPETE, ON: SELON, CLOSE: FERME,
AND: ET, DATA: INFO, WAIT: MEM, GET: CAPTE, OR: OU,
INPUT: ENTRE, LOAD: CHARGE, NEW: RAS, >: >, INPUT:
ENTRE, SAVE: SAUVE, TAB: CUR, =: =, DIM: DIM, VERIFY:
RELIT, TO: A, <: <, READ: LIT, DEF: DEF, FN: FN, SGN: SGN,
LET: VAR, POKE: EMEM, SPC: ESP, INT: ENT, GOTO: VA-EN,
PRINT: ECRIT, NOT: NON, USR: SRU, IF: SI, CONT: CONT,
STEP: PAR, FRE: MEL, RESTORE: DEBUT, LIST: LISTE, +: +,
POS: POS, GOSUB: S/P, CLR: EFV, -: -, SQR: RAC, RETURN:
RS/P, CMD: PN, *: *, RND: ALE, LOG: LOG, TAN: TAN, STRS:
CHS, LEFTS: GAUS, EXP: EXP, ATN: ATN, VAL: VAL, RIGHTS:
DROS, COS: COS, PEEK: LMEM, ASC: PSC, MIDS: MILS, SIN:
SIN, LEN: LONG, CHRS: CAR, GO: VA.

Les messages d'erreur sont aussi traduits. Seuls quelques mots
comme BREAK, READY, n'ont pas été traduits parce qu'il sont diffi-
cilement accessibles.

Le 27 juillet, un numéro
quadruple pour le prix de 3
numéros. 4 programmes
par ordinateur, 64 pages!
24 francs chez votre mar-
chand de journaux.



VIC 20

```

60 MC=24235:REM DEBUT          MOTS CLES
65 READ$:IF$="F"THENPOKEMC,0:GOTO85
70 FORO=1TOLEN($$):IFO=LEN($$)THENPOKEMC,ASC(MID$(A$,O))+128:MC=MC+1:GOTO80
75 POKEMC,ASC(MID$(A$,O,1)):MC=MC+1
80 NEXT:GOTO65
85 ME=23781:REM DEBUT          MESSAGES ERREURS
86 VE=23720:REM DEBUT          VECTEURS MESSAGES          ERREURS
90 READ$:IF$="F"THEN130
95 POKEVE,ME-256*INT(ME/256):POKEVE+1,INT(ME/256):VE=VE+2
100 FORO=1TOLEN($$):IFO=LEN($$)THENPOKEME,ASC(MID$(A$,O))+128:ME=ME+1:GOTO110
105 POKEME,ASC(MID$(A$,O,1)):ME=ME+1
110 NEXT:GOTO90
115 :
120 " 23654= DEBUT              ROUTINE LECT.              MOTS CLES
121 " 23638= DEBUT              ROUTINE IMPR.              MESS.ERREURS
122 " 23487= DEBUT              ROUTINE CODA.              MOTS CLES

```

NEW DOS

Un DOS sur mesure! Fabriquez le vous-même. Prati-
que, rapide et efficace.

J.P.PRUNIER

Le programme qui permet de changer le dos 3.3 de l'Apple à sa
façon, trois possibilités:

- Réduction à N lettres: toutes les instructions du Dos seront réduites à N lettres (mini 3)
 - Votre Dos: vous choisissez l'équivalent de chaque commande, tapez RETURN quand la commande spécifiée reste inchangée.
 - Dos normal: Dos de l'Apple.
- Après avoir choisi votre Dos, n'oubliez pas de le sauvegarder afin de pouvoir le recharger directement plus tard.
- Lors de la demande des commandes du Dos, tapez F pour FIN.

Le 27 juillet, un numéro
quadruple pour le prix de 3
numéros. 4 programmes
par ordinateur, 64 pages!
24 francs chez votre mar-
chand de journaux.



APPLE II

```

20 REM
40 NB = 28
50 AD = 43140
200 HOME
210 PRINT "-----NEW.DOS.-----"
215 VTAB 10
220 PRINT "1...DOS REDUIT A N LET"
225 VTAB 13
230 PRINT "2.....VOTRE"
235 VTAB 16
240 PRINT "3.....DOS INI"
245 VTAB 19
250 PRINT "4.....TABLE DU"
255 VTAB 22:PRINT "5....."
260 GET A$
265 IF A$ < "1" AND A$ < "2" AND A$ < "3" THEN
270 PRINT CHR$(7):GOTO 255
280 ON A GOTO 300,400,500,700,950
290 REM
300 REM REDUCTION DOS
301 REM
302 HOME:VTAB 3
304 RESTORE
306 INPUT "NOMBRE DE LETTRES MAX"
307 IF M < 2 THEN 306
308 VTAB 10:PRINT "TRAVAIL EN C"
309 F = M
310 FOR I = 1 TO NB
311 M = F
315 READ A$
320 A = LEN(A$)
322 IF A < M THEN M = A
325 FOR J = 1 TO M
330 B$ = MID$(A$,J,1)
335 B = ASC(B$)
340 IF M = J THEN B = B + 128
350 POKE AD,B
355 AD = AD + 1
360 NEXT J,I
365 GOTO 890
370 VTAB 20:HTAB 1
375 PRINT "READY"
380 PRINT CHR$(7)
385 VTAB 20
390 END
400 REM
410 REM
420 REM
430 REM
440 REM
450 REM
460 REM
470 REM
480 REM
490 REM
500 REM
510 REM
520 REM
530 REM
540 REM
550 REM
560 REM
570 REM
580 REM
590 REM
600 REM
610 REM
620 REM
630 REM
640 DATA "INIT","LOAD","SAVE","R"
650 DATA "LOCK","UNLOCK","CLOSE"
660 DATA "POSITION","OPEN","APPE"
670 DATA "MON","NOMON","PR","IN"
680 DATA "INT","BSAVE","BLOAD",""
690 DATA "VERIFY"
700 REM
710 REM
720 REM
730 REM
740 REM
750 REM
760 REM
770 REM
780 A = PEEK(AD)
790 PRINT CHR$(A)
800 AD = AD + 1
810 IF A > 128 THEN NEXT I:GOTO 900
820 GOTO 780
830 REM
840 REM
850 REM
860 REM
870 REM
880 REM
890 REM
900 REM
910 REM
920 VTAB 23:HTAB 39
930 GET A$
940 IF A$ = "F" THEN 570
945 GOTO 20
950 REM
960 REM
970 REM
980 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
990 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1000 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1010 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1020 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1030 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1040 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1050 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1060 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1070 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1080 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1090 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1100 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1110 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1120 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1130 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1140 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1150 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1160 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1170 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1180 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1190 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1200 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1210 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1220 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1230 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1240 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1250 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1260 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1270 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1280 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1290 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1300 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1310 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1320 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1330 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1340 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1350 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1360 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1370 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1380 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1390 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1400 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1410 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1420 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1430 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1440 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1450 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1460 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1470 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1480 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1490 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1500 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1510 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1520 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1530 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1540 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1550 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1560 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1570 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1580 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1590 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1600 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1610 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1620 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1630 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1640 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1650 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1660 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1670 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1680 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1690 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1700 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1710 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1720 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1730 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1740 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1750 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1760 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1770 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1780 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1790 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1800 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1810 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1820 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1830 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1840 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1850 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1860 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1870 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1880 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1890 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1900 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1910 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1920 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1930 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1940 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1950 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1960 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1970 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1980 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
1990 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2000 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2010 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2020 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2030 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2040 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2050 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2060 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2070 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2080 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2090 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2100 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2110 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2120 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2130 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2140 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2150 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2160 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2170 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2180 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2190 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2200 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2210 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2220 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2230 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2240 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2250 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2260 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2270 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2280 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2290 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2300 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2310 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2320 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2330 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2340 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2350 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2360 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2370 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2380 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2390 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2400 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2410 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2420 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2430 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2440 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2450 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2460 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2470 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2480 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2490 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2500 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2510 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2520 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2530 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2540 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2550 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2560 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2570 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2580 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2590 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2600 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2610 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2620 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2630 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2640 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2650 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2660 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2670 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2680 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2690 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2700 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2710 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2720 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2730 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2740 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2750 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2760 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2770 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2780 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2790 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2800 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2810 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2820 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2830 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2840 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2850 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2860 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2870 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2880 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2890 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2900 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2910 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2920 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2930 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2940 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2950 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2960 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2970 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2980 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
2990 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3000 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3010 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3020 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3030 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3040 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3050 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3060 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3070 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3080 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3090 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3100 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3110 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3120 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3130 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3140 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3150 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3160 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3170 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3180 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3190 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3200 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3210 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3220 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3230 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3240 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3250 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3260 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3270 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3280 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3290 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3300 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3310 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3320 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3330 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3340 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3350 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3360 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3370 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3380 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3390 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3400 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3410 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3420 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3430 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3440 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3450 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3460 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3470 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3480 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3490 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3500 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3510 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3520 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3530 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3540 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3550 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3560 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3570 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3580 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3590 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3600 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3610 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3620 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3630 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3640 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3650 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3660 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3670 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3680 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3690 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3700 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3710 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3720 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3730 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3740 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3750 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3760 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3770 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3780 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3790 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3800 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3810 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3820 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3830 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3840 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3850 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3860 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3870 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3880 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3890 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3900 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3910 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3920 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3930 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3940 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3950 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3960 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3970 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3980 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
3990 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4000 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4010 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4020 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4030 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4040 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4050 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4060 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4070 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4080 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4090 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4100 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4110 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4120 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4130 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4140 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4150 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4160 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4170 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4180 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4190 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4200 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4210 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4220 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4230 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4240 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4250 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4260 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4270 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4280 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4290 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4300 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4310 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4320 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4330 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4340 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4350 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4360 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4370 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4380 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4390 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4400 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4410 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4420 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4430 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4440 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4450 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4460 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4470 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4480 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4490 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4500 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4510 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4520 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4530 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4540 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4550 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4560 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4570 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4580 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4590 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4600 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4610 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4620 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4630 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4640 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4650 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4660 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4670 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4680 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4690 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4700 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4710 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4720 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4730 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4740 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4750 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4760 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4770 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4780 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4790 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4800 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4810 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4820 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4830 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4840 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4850 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4860 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4870 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4880 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4890 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4900 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4910 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4920 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4930 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4940 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4950 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4960 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4970 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4980 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
4990 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5000 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5010 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5020 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5030 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5040 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5050 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5060 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5070 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5080 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5090 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5100 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5110 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5120 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5130 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5140 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5150 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5160 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5170 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5180 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5190 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5200 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5210 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5220 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5230 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5240 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5250 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5260 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5270 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5280 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5290 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5300 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5310 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5320 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5330 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5340 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5350 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5360 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5370 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5380 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5390 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5400 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5410 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5420 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5430 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5440 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5450 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5460 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5470 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5480 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5490 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5500 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5510 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5520 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5530 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5540 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5550 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5560 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5570 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5580 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5590 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5600 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5610 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5620 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5630 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5640 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5650 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5660 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5670 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5680 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5690 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5700 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5710 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5720 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5730 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5740 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5750 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5760 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5770 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5780 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5790 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5800 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5810 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5820 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5830 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5840 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5850 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5860 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5870 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5880 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5890 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5900 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5910 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5920 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5930 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5940 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5950 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5960 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5970 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5980 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
5990 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6000 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6010 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6020 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6030 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6040 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6050 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6060 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6070 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6080 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6090 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6100 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6110 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6120 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6130 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6140 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6150 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6160 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6170 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6180 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6190 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6200 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6210 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6220 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6230 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6240 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6250 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6260 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6270 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6280 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6290 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6300 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6310 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6320 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6330 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6340 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6350 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6360 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6370 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6380 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6390 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6400 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6410 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6420 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6430 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6440 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6450 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6460 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6470 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6480 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6490 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6500 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6510 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6520 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6530 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6540 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6550 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6560 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6570 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6580 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6590 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6600 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6610 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6620 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6630 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6640 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6650 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6660 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6670 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6680 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6690 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6700 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6710 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6720 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6730 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6740 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6750 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6760 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6770 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6780 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6790 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6800 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6810 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6820 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6830 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6840 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6850 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6860 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6870 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6880 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6890 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6900 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6910 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6920 PRINT:PRINT "NOM DU FICHIE"
6930 PRINT:PRINT "NOM DU
```


INVASION AVANT L'AUBE

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

Atterrissez sur la planète sans accrocher le champ de force, détruisez le générateur des rebelles après avoir traversé l'atmosphère, et, vous gagnerez ainsi l'estime éternelle de la confédération. Le tout dans un temps imparti, sans oublier de surveiller votre vitesse et votre carburant.

Ce jeu est totalement compatible ORIC1 et ATMOS.

Pierre BARUSSEAU



ORIC 1 ET ATMOS

```
7 REM -----TITRE-----
9 CLEAR PAPER2 HIRES PAPER6 INK3 PRIN
TCHR(17) PRINTCHR(6)
10 FORI=1TO40
11 CURSET1,139+I,3:FILL1,1,18:CURSET1
0+I,2,3,139+I,3:FILL1,1,22
13 NEXTI
14 CURSET1,178,3:FILL2,1,18
15 CURSET30,95,3
17 C$="INVASION AVANT L'AUBE"
18 FORB=1TOLEN(C$)
19 CHARASC(MID$(C$,B,1)),0,1
20 CURMOV8,0,0
22 NEXTB
24 CURSET9,92,3:FILL20,1,1
25 CURSET1,90,3:FILL20,1,20:GOSUB5500
26 FORI=1TO17
27 POKE47450+40*I,3:POKE48260+40*I,2
28 NEXTI
30 FORU=1TO18
31 CURSET200,181,3:CIRCLEU,1
36 WAIT20
37 NEXTU
38 GOSUB2000:GOSUB2055
40 REM-----MENU-----
41 REM-----
42 TEXT:CLS:CLR:POKE618,2
45 PAPER2:INK1
48 PRINTCHR(12)
50 PRINTCHR(4):CHR(27):"J
** SOMMAIRE **
55 PRINTCHR(4)
56 PLOT0,5,20:PLOT0,10,0:PLOT0,25,20
:PLOT3,11,"-----"
57 PRINT:PRINT:PLOT0,11,4
58 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
62 :PLOT10,15,"- SCENARIO-----"
..1"
63 :PLOT10,17,"- COMMANDES-----"
..2"
65 :PLOT10,19,"- DEBUT DU JEU-----"
..3"
67 :PLOT10,21,"- ARRÊT DE LA PARTIE..
..4"
70 INPUT " - Votre choix : ",VC
80 IF VC=1THEN39
85 IFVC=2 THEN5000
86 IFVC=3 THEN200
90 IF VC=4 THEN30000
95 GOTO40
97 REM-----SCENARIO-----
98 REM-----
99 CLS:PAPER0:INK5
100 PRINTCHR(12)
102 PRINTCHR(4):CHR(27):"J
PRESENTATION -"
104 PLOT0,1,5:PLOT0,2,6:PLOT0,3,6:PLO
T0,3,19:PRINTCHR(4)
105 PRINT:PRINT
110 PRINT"Depuis plusieurs mois, les f
orces rebelles bloquent le system
e"
120 PRINT"Oth, causant de grandes pert
es aux convois de la confederation
"
125 PRINT"Une action a donc ete decid
ee contre la base rebelle situee sur"
127 PRINT"la Petite Planete Smilane e
n bordure du systeme"
128 PRINT
130 PRINT"Votre mission consiste a vo
us Poser le Plus rapidement Possible
"
135 PRINT"afin de Prendre par surpris
e le Gene-rateur de champ de force"
"
140 PRINT"qui protege la Planete. Sur
veillez votre vitesse et le carburan
t"
145 PRINT"Vous pourrez ainsi eviter l
e desastre"
150 PRINT"a vous maintenant de faire
preuve de calme et de tactique..."
160 PRINT:PRINTCHR(27):"A BONNE CHAN
CE, ET BON DEBARQUEMENT..."
165 PLOT0,24,6:PLOT0,25,19
170 GETA$:GOTO40
200 REM-----NIVEAU DE DIFFICULTE-----
210 REM-----
211 TEXT:POKE618,2
212 N=0
215 CLS
220 INK3:PAPER4
221 FORI=1TO40
225 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
230 PRINTCHR(12):PRINTCHR(4):CHR(2
7):"J NIVEAU DE DIFFICULTE"
232 PRINTCHR(4)
235 PRINT:PRINT
240 FORI=1TO1 STEP-1
245 PRINTTAB(24):I
248 PRINT
250 NEXTI
252 FORI=1TO20
253 POKE48212+I*40,16:POKE48233+I*40,
20
254 NEXTI
260 POKE48977-80*IN,18:POKE48993-80*
N,20
330 GETA$
340 IFAS=CHR$(2)ANDN<9 THENN=N+1:GOT
0260
350 IFAS=CHR$(32) THENN=N+1:GOT
0480
352 IFN=9 THENN=0:GOTO215
360 GOTO260
400 REM-----INITIALISATION-----
410 REM-----
412 PAPER0:PRINTCHR(17)
420 CLS
430 HIRES:POKE618,2
435 FORI=1TO100
440 ET=INT(RND(1)*238)+1
450 IT=INT(RND(1)*198)+1
460 CURSETET,IT,3:DRAW0,1,1
470 NEXTI
475 IMP=(N*2000)-(N*INT(RND(1)*500)
+1)
```

```
480 T=0:PTS=10000:TS=0
490 DIS=N*100000
500 VIT=-250
510 FORI=1TON
515 VIT=VIT*2
520 NEXTI
530 F=3000+(1500*IN)
540 GOSUB4000
560 FORB=1TOINT(10/N)+1
570 CURSET120,85,3:CIRCLEINT(E)+1,1
580 NEXTB
590 FORFI=1TOINT(5/N)+1
600 CURSET30,60,3:CIRCLEINT(FI)+1,1
610 NEXTFI
611 GOSUB2000:GOSUB2055
612 E=INT(10/N)+1
615 GOTO710
616 Y=180
617 REM-----
620 DES=((2*FU)-160)/2
630 VIT=VIT+DES*G=(10*VIT)+DES
640 DIS=DIS+G
650 T=T+5:PTS=PTS-TS-MA+80
655 IFT>210-(10*IN)THEN1400
660 IFPTS<0THENPTS=0
690 IFDIS<IMP+4000+(N*500)THEN GOSU
82500
700 IFDIS<IMPTHENGOSUB800
705 IFDIS>2000000THEN900
708 IFVIT>3000000THEN4900
710 GOSUB1000
720 F=F-FU-MA+80
730 GOSUB1500
735 GOSUB1200
740 IFF<0THEN GOTO900
745 TP=TP+TH
748 IFTP<0THENTP=0
750 IFTP>600THENGOSUB4500
760 GOTO620
800 REM-----IMPACT CF-----
810 REM-----
815 GOSUB820:GOTO10000
820 CLS
822 FORI=1TO16STEP4
823 POKE47920+I*40,18:POKE47880-(I*
40),18
824 NEXTI
830 POKE49000,17:POKE49040,17
835 PRINT" /// IMPACT ///"
840 PRINT" /// IMPACT ///"
850 POKE49002,0:POKE49042,7:WAIT200
860 FORI=1TO10
870 POKE49002,0:POKE49042,7:SOUND1,50
0,12
875 WAIT50
880 POKE49002,7:POKE49042,0:SOUND1,10
0,12
885 WAIT50
890 NEXTI
892 PLAY0,0,0,0
895 RETURN
900 REM-----PANNE-----
905 REM-----
906 GOSUB910:GOTO950
910 CLS
915 POKE49000,22:POKE49040,22:PING
920 PRINT">>> Controle Reacteur a Post
e de "
930 PRINT" pilotage:
<<< "
932 POKE49001,0:POKE49041,0
935 WAIT400
936 CLS
937 POKE49000,22:POKE49040,22
938 PRINT">>> nous vous signalons que
le carbu-"
940 PRINT" rant est epuise..."
941 POKE49001,0:POKE49041,0
942 WAIT400:CLS
943 POKE49000,17:POKE49040,17:PING
944 PRINT">>> Ordinateur de Bord a Pil
otage: <<< "
945 PRINT">>> TRAJECTOIRE INCONTROL
LEE <<< "
946 POKE49001,0:POKE49041,0
947 FORI=1TO10
948 POKE49041,0:WAIT50:POKE49041,7:WA
IT50
949 RETURN
950 REM-----
951 DES=((160*IN))-VIT=VIT+DES
952 G=10*VIT+DES:DIS=DIS+G
953 IFDIS<IMPTHEN800
954 IFDIS>1000000THEN900
955 IF VIT>3000000THEN4900
957 T=T+5:IFT>210-(10*IN)THEN1400
958 TP=TP+20:IFTP>600THENGOSUB4500
960 GOSUB7000
970 GOTO950
980 REM-----ELOIGNEMENT-----
981 REM-----
982 CLS
983 POKE49040,18:PRINT:PING
984 PRINT">>> Ordinateur de Bord a Pil
otage: <<< "
985 POKE49041,0
986 WAIT300:CLS
987 POKE49000,18:POKE49040,18:PING
988 PRINT"Eloignement Progressif du v
aisseau"
989 PRINT">>> APPROCHE RATEE ECHEC MI
SSION <<< "
990 POKE49001,0:POKE49041,1
991 FORI=1TO10
992 POKE49041,0:WAIT50:POKE49041,1:WA
IT50
994 NEXTI
996 WAIT200:GOTO12000
1000 REM-----AFFICHAGE-----
1010 REM-----
1020 CLS
1030 POKE49000,20
1040 POKE49040,17
1050 POKE49000,20
1060 PRINT" VIT : Alt : To : Time : P
```

```
ts : Fuel !"
1070 PRINTINT(VIT);SPC(2);INT(DIS);SP
C(2);INT(TP);SPC(2);T;SPC(1);PTS;SPC(1
);F
1080 GETA$
1090 GOSUB3000
1110 RETURN
1120 GOTO1000
1200 REM-----PLANETE-----
1210 REM-----
1220 IFVIT>0THEN1300
1240 J=INT(DIS/10000)+1
1245 CURSET120,85,3
1250 FORW=E TOE+J
1255 IFW>80 THEN RETURN
1260 CIRCLEW,1
1270 NEXTW
1280 E=E+J
1290 RETURN
1300 K=INT(DIS/10000)+1
1305 IFE<1THEN 980
1310 CURSET120,85,3
1320 FORU=ETOE-KSTEP-1
1330 IFU<0THENRETURN
1335 IFU<0 THEN980
1340 CIRCLEU,1,0
1350 NEXTU
1360 E=E-K
1370 RETURN
1400 REM-----TEMPS-----
1420 REM-----
1430 CLS
1440 POKE49000,21:POKE49040,21:PING
1450 PRINT">>> TEMPS - DEPASSE"
<<< "
1460 PRINT"Le temps qui vous etait im
parti est..."
1470 POKE49001,0:POKE49041,0
1475 WAIT400:CLS:POKE49000,21:POKE 49
040,21
1480 PRINT"...de passe ; desole ; Proc
edure d'"
1490 PRINT">>> AUTO-DESTRUCTION <
<< "
1491 POKE49001,0:POKE49041,7
1492 FORI=1TO10
1493 POKE49041,5:SOUND1,500,13:WAIT50
1494 POKE49041,7:SOUND1,100,13:WAIT50
1495 NEXTI
1496 PLAY0,0,0,0:GOTO10000
1500 REM-----FUEL-----
1510 REM-----
1515 Z$="FUEL"
1520 CURSET0,0,3:FILL 8,1,17:CURSET25
0,3:FILL 8,1,19:CURSET50,0,3:FILL 8,1
,18
1530 CURSET195,0,3:FILL 8,1,16
1540 FORZ=1 TOLEN(Z$)
1550 CURMOV6,0,0
1560 CHARASC(MID$(Z$,Z,1)),0,1
1570 NEXTZ
1575 IFF<0 THEN CURSET0,0,3:FILL8,1,1
6:RETURN
1580 M=INT(FU/30)+M
1590 CURSET195-M,0,3:FILL8,1,16
1610 RETURN
2000 REM-----MUSIQUE-----
2010 REM-----
2012 REM-----
2020 DIMM(105)
2030 FORA=1TO105
2040 READM(A)
2050 NEXTA
2052 RETURN
2055 REM-----THEME1-----
2060 FORI=1TO2
2070 FORA=1TO49STEP3
2080 MUSIC2,(M(A),M(A)+1),13
2090 PLAY3,0,7,5000
2100 WAITM(A*2)
2110 PLAY0,0,0,0
2150 NEXTA:NEXTI:RETURN
2200 REM-----THEME2-----
2205 FORI=1TO2
2210 FORA=52 TO103STEP3
2220 MUSIC2,(M(A),M(A)+1),13
2230 PLAY3,0,7,5000
2240 WAITM(A*2)
2250 PLAY0,0,0,0
2260 NEXTA:NEXTI:RETURN
2300 DATA3,1,80,3,1,25,3,8,60,3,6,20,
3,5,20,3,3,20,4,1,70,3,8,55,3,6,20
2310 DATA3,5,20,3,3,20,4,1,70,3,8,55,
3,6,20,3,5,20,3,6,20,3,3,100
2320 DATA3,6,70,3,6,70,3,6,70,3,1,50,
3,9,20,3,6,60,3,1,50,3,9,20
2330 DATA3,6,90,4,1,60,4,1,60,4,1,60,
4,2,45,3,9,25,4,1,60,3,1,50
2340 DATA3,9,20,3,6,120
2500 REM-----DETECTION-----
2505 REM-----
2510 IFDIS<IMP THEN800
2511 CLS
2512 POKE49040,18:POKE49000,18
2518 POKE49000,16:PING
2540 PRINT">>>CHAMP DE FORCE PLANETAIR
E DETECTE<<< "
2560 CH=DIS-IMP
2570 PRINT" -DISTANCE PRESUMEE- "
CH
2575 POKE49045,0:POKE49001,0:POKE4900
5,5
2580 WAIT500
2590 IFVIT<(-100*IN)THEN2600
2595 RETURN
2598 REM-----CALCULS-----
2599 REM-----
2600 CLS
2601 IFT<60 THEN B0=1000+INT(RND(1)*5
00)+1:GOTO2605
2602 IFT<100 THEN B0=500+INT(RND(1)*25
0)+1:GOTO2605
```

```
2603 IFT<140THEN B0=250+INT(RND(1)*12
5)+1:GOTO2605
2604 IFT>180 THEN MA=500+INT(RND(1)*2
50)+1:GOTO2607
2605 IFT>141 THEN MA=250+INT(RND(1)*1
25)+1:GOTO2607
2606 IFT<140THENPRINT:PRINT" >
>> BONUS:";B0;" <<< "
2607 IFT>141 THENPRINT:PRINT"
>>> MALUS:";MA;" <<< "
2608 WAIT400
2610 POKE49040,19:POKE49000,19
2620 POKE49000,16:PING
2630 PRINT">>> VITESSE CORRECTE
<<< "
2640 PRINT">> Check-list en cour
s. <<< "
2650 POKE49041,4
2655 FORI=1TO10
2660 POKE49001,1:WAIT50:POKE49001,3:W
AIT50
2670 NEXTI
2680 CLS:POKE49000,19:POKE49040,19:PI
NG
2690 PRINT"Coordonnees calculees dema
terialis-"
2700 PRINT"tion Possible appuiez sur
D..."
2710 POKE49001,4:POKE49041,4:POKE4900
5,1
2720 GETA$
2721 IFAS="D" THEN2730
2722 GOTO2720
2730 CLS
2740 FORI=10 TO1STEP-1
2745 PRINT
2750 PRINT">>> I;"<<< "
2760 POKE49041,1:POKE49040,22
2762 WAIT50
2765 CLS
2766 MUSIC1,2,1,13:PLAY1,0,0,0
2770 NEXTI
2775 PLAY0,0,0,0
2780 REM-----DEMATERIALISATION---
2790 REM-----
2800 CLS:ZAP:ZAP:ZAP
2810 HIRES
2820 FORI=1 TO 10
2830 PAPER0:PAPER7
2840 NEXTI
2850 HIRES
2860 CURSET0,0,0:DRAW239,199,1
2870 CURSET239,0,0:DRAW-239,199,1:CUR
SET120,0,0:DRAW0,199,1
2880 CURSET0,100,0:DRAW239,0,1:CURSET
0,50,0:DRAW239,100,1
2890 CURSET0,150,0:DRAW239,-100,1
2895 FORJ=1TO4
2900 FORY=99TO0STEP-3
2905 P=INT(RND(1)*6)+1
2906 PAPERP:INKP
2910 CURSET7,Y,0:FILL2,1,7:CURSET7,99
+(99-Y),0:FILL2,1,7
2920 CURSET7,Y,0:FILL2,1,4:CURSET7,99
+(99-Y),0:FILL2,1,4
2930 PLAY0,3,0,0:SOUND4,Y,13
2940 NEXTY:NEXTJ
2950 GOTO9000
3000 REM-----FUEL-----
3010 REM-----
3015 POKE49000,18:POKE49001,0
3016 TP=TP-20
3017 IFTP<0THENTP=0
3018 TS=TS+50
3019 IFPTS<0 THENPTS=0
3020 FU=0
3035 GETA$:DOKE#306,#960
3040 IFAS=CHR$(32)THEN DOKE#306,#2710
:RETURN
3060 FU=FU+10
3070 TS=TS+10
3075 TP=TP+3
3078 PRINT:PRINTFU
3080 GOTO3035
4000 REM-----VAISSEAU-----
4010 REM-----
4050 CURSET100,191,3
4060 FORI=1TO20
4070 CURSET100+I,191+INT(I/4),3
4080 DRAW20+INT(I/5),-16+INT(I/5),1
4090 NEXTI
4100 CURSET100,191,3:DRAW23,-10,0:DR
AW20,-2,0:DRAW-20,-2,0:DRAW-2,-8,0
4110 CURSET123,181,3:DRAW-1,-4,0:DR
AW5,-1,0:DRAW-5,1,0:DRAW-5,-1,0
4130 CURSET124,188,3:CIRCLE 4,0
4140 CURSET113,190,3:CIRCLE3,0
4150 CURSET134,185,3:CIRCLE3,0
4200 FORI=1TO 35
4210 POKE47935+I*40,1:POKE47945+I*40,
7
4220 NEXTI
4250 RETURN
4500 REM-----TEMPERATURE-----
4510 REM-----
4520 IFTP>1200THEN4750
4530 IFTP>1000THEN4700
4540 IFTP>800 THEN4650
4550 IFTP>600 THEN4600
4600 POKE49000,22:POKE49040,22:PING
4610 PRINT">>> LEGERE SURCHAUFFE DES
MOTEURS <<< "
4620 PRINT" attention reduisez le
debit..."
4630 POKE49001,4:POKE49041,2
4640 WAIT500:MA=100*IN:RETURN
4650 POKE49000,22:POKE49040,22:PING
4660 PRINT">>> SURCHAUFFE DES MOT
EURS <<< "
4670 PRINT">>> REDUISEZ LE DEBIT
!!! <<< " :PING
4680 POKE49001,4:POKE49041,1
4690 WAIT500:MA=200*IN:RETURN
```

Suite page 9

BATTLE

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.



Ce jeu n'est pas comme on pourrait le croire une bataille sans pitié entre deux vaisseaux, malgré le nom. Vous possédez plusieurs armes pour détruire l'ennemi alors qu'en face le vaisseau ne possède qu'une seule arme: le tir. Mais attention, il ne faut pas trop abuser de vos moyens, cela pourrait vous être néfaste.

Stéphane BERTIN

Mode d'emploi:
Pour déplacer votre navette, actionner le bouton haut et bas du curseur.
Pour tirer, actionner le bouton droit du curseur. Vous pouvez vous protéger avec le bouton gauche du curseur. Pour se rendre dans l'hyper espace, actionner la touche H. Cette touche permet de décompresser 1,15 minutes. La touche "Heure/Ch" permet de tirer et d'avoir obligatoirement son adversaire.

CANON X-07

```
0  CONSOLE0,4,0:HH=300
2  FONT$(128)="0,4,48,100,252,100,48,4"
3  FONT$(129)="0,224,96,192,224,192,96,22
4  GOSUB4000
5  GOT01000
6  GOSUB3000:CONSOLE0,4,0,1,0:INPUT"DIFF
1  A B":I
7  X=17:Y=2:FORI=0TO3:X(I)=INT(RND(X(I))*
A):Y(I)=INT(RND(Y(I))*3):NEXTI
8  IFZ=0THEN100
9  CLS:FORI=0TO3:LOCATE X(I),Y(I):PRINTC
HR$(224+I):CHR$(131):NEXT
10 LOCATEX,Y:PRINT CHR$(128):
20 Z$=INKEY$
21 IFZ$=CHR$(29) THEN710
22 IFZ$=CHR$(28) THEN600
23 IFZ$="H" THEN800
24 IFZ$=CHR$(22) THEN5000
25 LOCATE X,Y:PRINT"
30 Y=Y+(Z$=CHR$(30))-(Z$=CHR$(31))
33 IFY<0THENY=0
34 IFY>3THENY=3
35 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(128):
39 BEEP300,1
40 FORI=0TO3
41 W=INT(RND(W)*100):IFW>10THEN50
42 BEEP30,4
43 V=INT(RND(V)*(20-X(I)))+X(I):DT=(X(I)
+1)*6:AT=(V)*6:YT=Y(I)*8
46 LINE(DT,YT+2)-(AT,YT+1+C):LINE(DT,YT
6)-(AT,YT+7-C)
49 IFV>XANDY(I)=YTHENRETURN
50 IFX(I)<18THENX(I)=X(I)+A:GOT078
60 IFY(I)=YTHENRETURN
70 GOSUB300
```

```
75 Y(I)=Y(I)+INT(RND(Y(I))*3)-1
78 IFX(I)>17THEN60
88 IFY(I)<0THENY(I)=0
89 IFY(I)>3THENY(I)=3
90 NEXTI:GOT010
96 ,192,224,192,96,224":GOSUB4800
100 FORC=1TO3:GOSUB10:LOCATEX,Y:PRINT X$
1
101 X(I)=0:Y(I)=0:LOCATE0,0:PRINTC:BEEP1
,8:BEEP2,8
102 BEEP3,8:BEEP1,8:NEXTC
110 CLS:PRINT"GAME OVER",ST*10
120 BEEP3,8:BEEP1,4:BEEP3,8:BEEP12,8
130 CLEAR:GOT05
300 X(I)=INT(RND(X(I))*A):Y(I)=INT(RND(Y
(I))*4):RETURN
600 CE=0:FORI=0TO3:IFY(I)<YTHENNEXT:IFC
E=0THEN700ELSE605
602 CE=CE+1:XC(CE)=X(I):YC(CE)=Y(I):ZC(C
E)=I:NEXT
605 F=0:F=0:FORI=0TOCE:IFXC(I)>ETHENE=XC
(I):F=ZC(I)
606 NEXT
610 XB=(E+1)*6:GOSUB650
615 ST=ST+5*X(I)*(4-I):CT=CT+1:A=A+.05
619 IFST>HHTHENHH=HH*2:GOSUB4000
620 X(F)=INT(RND(X(F))*A):Y(F)=INT(RND(Y
(F))*4)
630 BEEP3,2:BEEP1,2:BEEP4,2
640 GOT040
650 XD=(X-1)*6:YT=Y*8:LINE(XD+6,YT+1)-(X
B,YT+4+3*(XB=0))
660 BEEP3,3:LINE(XD+6,YT+7)-(XB,YT+4-3*
(XB=0))
670 IFXB=0THENRETURN
```

```
680 LOCATEE,Y:PRINT Y$
690 RETURN
700 XB=0:GOSUB650:BEEP4,3:GOT040
710 Z=INT(RND(Z)*10):IFZ<0THEN22
720 FORI=0TO3:ST=ST+5*X(I):PX(I)=X(I):PY
(I)=Y(I):GOSUB300:NEXT
730 J=1:FORL=0TO110:CIRCLE(108,(Y*B)+4),
L:J=J+.5:K=108-L:L=L+J
740 FORG=0TO3:H=PX(G)*6:IFH<KANDK<H+12
THENH=H+760
750 NEXTG:BEEP3,1:NEXTL:GOT020
760 LOCATEPX(G),PY(G):PRINT Y$:BEEP3,2:
BEEP1,2:BEEP4,2
770 PX(G)=19:PY(G)=0:RETURN
799 END
800 FORJ=1TO4:FORI=15+JTO111:STEP4:CIRCLE
(108,(Y*B)+4),I
802 BEEP1500,8:NEXTI,J
805 FORI=15TO0STEP-1:BEEP2500,4:CIRCLE(1
08,(Y*B)+4),I:FORJ=0TO59:NEXTJ,I
808 GOSUB4000
810 FORI=0TO119:LINE(I,0)-(I,31):BEEP100
0,1:NEXT
820 CLS
850 LINE(0,0)-(119,0):LINE-(119,31):LINE
-(0,31):LINE-(0,0)
860 FORI=1TO4:FORJ=0+ITO60STEP4
865 LINE(60-J,15-J/4)-(60-J,16+J/4):LINE
(60+J,15-J/4)-(60+J,16+J/4)
869 IFI>1THEN880
870 LINE(60-J,15-J/4)-(60+J,15-J/4):LINE
(60-J,16+J/4)-(60+J,16+J/4)
875 BEEP2000,4
880 BEEP900,1:NEXTJ,I:GOT06
999 END
1000 FONT$(133)="224,148,148,228,144,136
,240,0"
1005 FONT$(136)="220,36,16,240,144,136,1
36,0"
1010 FONT$(137)="252,8,132,128,64,64,32,
0"
1015 FONT$(138)="192,32,16,144,136,68,32
,0"
1020 FONT$(139)="240,64,32,28,8,4,248,0"
1025 A=252:FONT$(144)="124,60,28,12,4,0,
248,0":FONT$(145)="A,A,A,A,A,A,124,60"
1030 FONT$(146)="A,A,A,A,A,A,A,A"
1035 FONT$(147)="A,A,A,A,A,248,240,224,192
"
1040 FONT$(148)="228,200,144,8,4,136,112
,0"
1045 FONT$(149)="196,40,16,60,64,64,132,
0"
1050 FONT$(150)="196,40,80,188,68,136,8,
0"
1055 FONT$(151)="28,160,160,64,64,136,11
2,0"
1060 FONT$(152)="60,160,64,120,64,128,24
8,0"
1065 CLS:CONSOLE1,3,0:FORI=0TO119:LINE(I
,0)-(I,31):NEXT
1070 LOCATE 0,1:RESTORE 1071
1071 DATA 146,146,146,147,148,149,150,15
1,152
1072 DATA 32,133,136,137,138,139,144,145
,146,146,146
1073 FOR I=1 TO 20:READ W:PRINTCHR$(W):
NEXT
1105 FORI=0TO1999:NEXT:CONSOLE 0,4,0
1110 PRINT"Vous jouez contre 4 vaisseaux
avec un chasseur"
```

```
1115 GOSUB2000
1120 PRINT"Les déplacements se font avec
les fleches"
1125 GOSUB2000
1130 PRINT"le tir se fait avec la touche
du bas"
1135 GOSUB2000
1140 PRINT"Votre canon touche toujours v
os adversaires"
1145 GOSUB2000
1150 PRINT"qui eux ne tireront pas tou
ours assez loin"
1155 GOSUB2000
1160 PRINT"un vaisseau touche rapporte 5
points"
1165 GOSUB2000
1170 PRINT"multiplies par la distance en
tre vous et le vaisseau"
1175 GOSUB2000
1180 PRINT"et maintenant à vous de jouer
bonne chance!"
1185 GOSUB2000
1190 CONSOLE0,4,0:CLS:GOTO 5
2000 FORI=0TO499
2010 NEXT I:RETURN
3000 FONT$(254)="16,168,64,84,40,128,144
,32"
3010 FONT$(253)="32,8,64,0,40,0,64,8"
3020 X$=CHR$(253)+CHR$(254):Y$=CHR$(254)
+CHR$(253):RETURN
4000 RESTORE 4001
4001 DATA0,0,0,144,252,144,0,0
4006 DATA0,16,24,60,20,60,24,16
4010 DATA0,16,24,52,28,52,24,16
4020 DATA0,16,24,52,24,52,24,16
4030 DATA0,16,24,52,16,52,24,16
4040 DATA0,192,32,128,192,128,32,192
4050 DATA0,28,36,12,24,12,36,28
4060 DATA0,28,36,8,28,8,36,28
4070 DATA0,28,36,8,20,8,36,28
4080 DATA0,28,36,8,16,8,36,28
4090 DATA0,224,128,192,252,192,128,224
4100 DATA0,100,64,244,92,244,64,100
4110 DATA0,100,64,180,124,180,64,100
4120 DATA0,100,64,180,92,180,64,100
4130 DATA0,100,64,180,76,180,64,100
4140 DATA0,224,0,192,252,192,0,224
4150 DATA0,28,76,228,92,228,76,28
4160 DATA0,28,76,164,124,164,76,28
4170 DATA0,28,76,164,92,164,76,28
4180 DATA0,28,72,228,92,228,72,28
4790 REM
4800 READAA,AB,AC,AD,AE,AF,AG,AH:FONT$(1
31)="AA,AB,AC,AD,AE,AF,AG,AH"
4810 FORI=0TO3:READAA,AB,AC,AD,AE,AF,AG,
AH
4820 FONT$(224+I)="AA,AB,AC,AD,AE,AF,AG,
AH":NEXT
4830 RETURN
5000 FORI=0TO3:LINE(100,Y*8+4)-(X(I)*6+6
,Y(I)*8):BEEP3,1
5010 LINE(100,Y*8+4)-(X(I)*6+6,Y(I)*8+8)
5015 LOCATEX(I),Y(I):PRINTCHR$(224+I):CH
R$(131):
5020 FORJ=7TO0STEP-1:CIRCLE(X(I)*6+6,Y(I
)*8+4),J:BEEP1000,1:NEXTJ
5030 LOCATEX(I),Y(I):PRINT X$:NEXTI
5040 FORI=0TO3:ST=ST+5*X(I):GOSUB300:NEX
T
5050 GOT020
```

MARIENBAD

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

Un classique du jeu de réflexion certes, mais qui nécessite quelque peu de stratégie. Soyez bon joueur car votre ordinateur ne sera pas facile à battre.

J.François WILARD

Règles du jeu:
Le but du jeu est de parvenir à prendre la ou les allumette(s) restante(s). Mais attention car si vous pouvez saisir autant d'allumettes que vous le désirez, vous ne pouvez le faire qu'à la condition qu'elles soient sur la même rangée.



TI-99 4/A BASIC SIMPLE

```
160 FOR I=1 TO 9
170 READ B(I),B$(I)
180 NEXT I
190 DATA 1,1,10,0,11,1,100,0,101,1,110,0
,111,1,1000,0,1001,1
200 B$(0)="0"
210 CALL CLEAR
220 CALL CHAR(128,"1818181818181818")
230 CALL CHAR(129,"181818FF18181818")
240 CALL COLOR(13,16,1)
250 RANDOMIZE
260 PRINT TAB(10);"*****":TAB(10)
;"*":TAB(22);"*****":TAB(10);"
MARIENBAD *
";TAB(10);"*****":TAB(22);"*****
270 PRINT TAB(10);"*****":
280 FOR I=1 TO 500
290 NEXT I
300 PRINT "*****"
310 GOSUB 1940
320 GOT0 1780
330 C$="A VOUS."
340 X=15
350 GOSUB 970
360 CALL KEY(0,K,S)
370 IF K<49 THEN 360
380 IF K>53 THEN 360
390 L=K-48
400 C$=STR$(L)
410 X=17
420 GOSUB 970
430 CALL SOUND(100,-1,2)
440 CALL KEY(0,K,S)
450 IF K<49 THEN 440
460 IF K>57 THEN 440
470 M=K-48
480 C$=C$+"... "&STR$(M)
490 X=14
500 GOSUB 970
510 CALL SOUND(100,-1,1)
520 CALL KEY(0,K,S)
530 IF S=0 THEN 520
540 IF K>13 THEN 330
```

```
550 IF M<T(L) THEN 590
560 C$="IMPOSSIBLE RECOMMENCEZ."
570 GOSUB 950
580 GOT0 360
590 GOSUB 1210
600 IF V<0 THEN 640
610 C$="VOUS AVEZ GAGNE.JE N'EN REVIENT P
AS!!!"
620 GOSUB 950
630 GOT0 1690
640 C$="JE REFLECHIS..."
650 X=10
660 GOSUB 970
670 IF G<0 THEN 760
680 REM NB GRUNDY
690 FOR I=1 TO 5
700 G=G+B(T(I))
710 NEXT I
720 G=G
730 GOSUB 1120
740 G=G
750 IF G=0 THEN 1260
760 FOR L=1 TO 5
770 IF T(L)=0 THEN 880
780 NIM=0
790 FOR Y=1 TO 5
800 NIM=NIM+B(T(Y))
810 NEXT Y
820 NIM=NIM-B(T(L))
830 FOR N=0 TO T(L)
840 Q=NIM+B(N)
850 GOSUB 1120
860 IF Q=0 THEN 890
870 NEXT N
880 NEXT L
890 M=T(L)-N
900 GOSUB 1210
910 C$="J'AI JOUE EN "&STR$(L)&"... "&STR
$(M)
920 GOSUB 950
930 IF V=0 THEN 1340
940 GOT0 330
950 REM COMMENTAIRES-----
```

```
960 X=4
970 Y=23
980 FOR J=1 TO 2
990 CALL HCHAR(22+J,1,32,32)
1000 NEXT J
1010 FOR N=1 TO LEN(C$)
1020 D$=SEG$(C$,N,1)
1030 A=ASC(D$)
1040 CALL HCHAR(Y,X,A)
1050 X=X+1
1060 IF X>32 THEN 1090
1070 NEXT N
1080 RETURN
1090 X=2
1100 Y=Y+1
1110 GOT0 1070
1120 REM CALCUL DE NIM -----
1130 D$=STR$(Q)
1140 FOR I=1 TO LEN(D$)
1150 Q$=SEG$(Q$,I,1)
1160 QD$=QD$&B$(VAL(QD$))
1170 NEXT I
1180 Q=VAL(QD$)
1190 QD$=""
1200 RETURN
1210 REM AFFICHAGE COUP-----
1220 CALL HCHAR(4+(2*L),18+L-T(L),129,M)
1230 T(L)=T(L)-M
1240 V=V-M
1250 RETURN
1260 REM COUP AU HAZARD-----
1270 L=INT(5*RND)+1
1280 IF T(L)=0 THEN 1270
1290 C$="JE JOUE EN "&STR$(L)&"...1"
1300 M=1
1310 GOSUB 950
1320 GOSUB 1210
1330 GOT0 330
1340 REM MICRO GAGNE-----
1350 FOR I=1 TO 8
1360 CALL COLOR(13,2,1)
1370 CALL SOUND(50,200,0,500,4)
1380 CALL SOUND(50,300,0,600,8)
1390 CALL COLOR(13,16,1)
1400 NEXT I
1410 FOR I=1 TO 8
1420 CALL COLOR(13,2,1)
1430 CALL SOUND(50,400,0,1000,4)
1440 CALL SOUND(50,500,0,1100,4)
1450 CALL COLOR(13,16,1)
1460 NEXT I
1470 CALL CLEAR
1480 CALL SCREEN(14)
1490 ON INT(10*RND)+1 GOT0 1500,1520,154
0,1560,1580,1600,1620,1640,1660,1680
1500 PRINT "VOUS ETES TROP NUL POUR VOUS
MESURER AVEC MOI !"
1510 GOT0 1690
1520 PRINT "PFFT !!!"
1530 GOT0 1690
1540 PRINT "HUM ! HUM ! !"
1550 GOT0 1690
1560 PRINT "AIMEZ VOUS VRAIMENT PARAITRE
RIDICULE ?"
1570 GOT0 1690
1580 PRINT "CELA SE PASSE DE COMMENTAIRE
..."
1590 GOT0 1690
1600 PRINT "VITE FAIT, BIEN FAIT."
1610 GOT0 1690
1620 PRINT "ALLEZ VOIR,AILLEURS SI J'Y S
```

```
UIS"
1630 GOT0 1690
1640 PRINT "SI VOUS VOYEZ VOTRE TETE! C'
EST A MOURIR DE RIRE."
1650 GOT0 1690
1660 PRINT "QUAND TROUVERAI JE UN ADVERS
AIRE A MA HAUTEUR ?"
1670 GOT0 1690
1680 PRINT "A VOTRE PLACE JE ME POSERAIS
DES QUESTIONS..."
1690 FOR I=1 TO 1500
1700 NEXT I
1710 PRINT "::::"
1720 PRINT "VOULEZ VOUS REFAIRE UNE PART
IE ? (O/N)"
1730 CALL KEY(0,K,S)
1740 IF K=79 THEN 1780
1750 IF K>78 THEN 1730
1760 PRINT "JE CROIS EN EFFET QUE CEL
A VAUT MIEUX !!!"
1770 END
1780 PRINT "DESIREZ VOUS COMMENCEZ (O/N)
"
1790 CALL KEY(0,K,S)
1800 IF K=78 THEN 1820
1810 IF K>79 THEN 1790
1820 CALL CLEAR
1830 CALL SCREEN(5)
1840 G=0
1850 V=25
1860 FOR I=1 TO 5
1870 T(I)=(2*I)-1
1880 NEXT I
1890 FOR I=1 TO 5
1900 CALL HCHAR(4+(2*I),19-I,128,(2*I)-1
)
1910 CALL HCHAR(4+(2*I),17-I,48+I)
1920 NEXT I
1930 IF K=78 THEN 640 ELSE 330
1940 PRINT "voulez vous prendre connaiss
ance des regles ? (O/N)":
1950 CALL KEY(0,K,S)
1960 IF S=0 THEN 1950
1970 IF K=79 THEN 1990
1980 GOT0 1780
1990 PRINT TAB(14);"REGLES":
2000 PRINT "TAPEZ <ENTER> POUR DECOUVRI
R UNE NOUVELLE PHASE DE LA REGLE":
2010 GOSUB 2130
2020 PRINT "BUT DU JEU : barrez le ou l
es derniers batons d'une pyramide , qui
apparaîtra sur votre ecran":
2030 GOSUB 2130
2040 PRINT "vous jouez contre l'ordinate
ur. a chaque tour de jeu,vous pouvez bar
rez "
2050 PRINT "un ou plusieurs batons dans
<une seule> rangée":
2060 GOSUB 2130
2070 PRINT "POUR CELA : tapez le numero
de la rangée , puis le nombres de batons
devant etres rayés. ":
2080 GOSUB 2130
2090 PRINT "enfin tapez enter.la pressio
n d'une autre touche entraîne l'anullati
on du coup envisagé":
2100 GOSUB 2130
2110 PRINT "::::"
2120 RETURN
2130 CALL KEY(0,K,S)
2140 CALL SOUND(100,110,12,220,14,330,16
)
2150 CALL SOUND(60,330,12,110,14,220,16)
2160 CALL SOUND(30,220,12,330,14,110,16)
2170 IF K<13 THEN 2130
2180 RETURN
```


ILS SONT TOUS LÀ !

Retrouvez chez vous les super-stars des jeux d'arcade d'ATARI, ils sont tous là : des célébrités PAC-MAN ou GALAXIAN jusqu'aux récents JUNGLE HUNT ou POLE POSITION. Le graphisme, les couleurs, la rapidité : tout y est, il ne manque que le monnayeur et l'ambiance enfumée des cafés !

**ET TOUJOURS
10 % DE REMISE
POUR LES ABONNÉS !**

PORT GRATUIT !

GALAXIAN

D'innombrables hordes d'extra-terrestres en rang d'oignons se pressent sur tous les écrans de tous les ordinateurs du monde pour se faire descendre par des tirs de laser implacables, ils sont tous des enfants de SPACE INVADERS et de GALAXIAN, mais qui a jamais fait mieux que les escadrons de GALAXIAN qui attaquent de tous côtés et obéissent à un chef ? A bas le rectiligne !

DIG-DUG

DIG-DUG, le petit mineur, n'a que son scaphandre et sa pompe à vélo pour anéantir Pooka - la taupe hargneuse - en la gonflant d'air jusqu'à ce qu'elle éclate. Mais Fygar le dragon et ses frères cracheurs de feu sont aussi là pour l'empêcher de récupérer les fruits qui parsèment le sous-sol. Peut-être arrivera-t-il à les écraser avec des rochers ?

CENTPEDE

La commande par boule qui actionne ce jeu dans les cafés est difficile à manipuler. Avec un joystick ou même avec le clavier le jeu est encore plus attrayant : Les mille-pattes zigzaguent à travers l'écran, la puce diabolique sème des champignons partout face à votre pulvérisateur de DDT, sans oublier les araignées sauteuses et les scorpions venimeux !

MS. PAC-MAN

La petite amie de PAC-MAN a beau avoir une faveur rose dans les cheveux et user de tous ses charmes, elle n'en a pas moins les pires ennemis avec les quatre fantômes qui la poursuivent. Et il lui faut, elle aussi, errer dans un labyrinthe en croquant des pastilles d'énergie bleues. Ce n'est pas une vie, même pour un glouton femelle !

ROBOTRON

Plus on avance dans les tableaux du jeu et plus il y a de monde pour vous attaquer et, comme il faut se déplacer et choisir la direction de tir de votre anti-robot laser gun avec le même joystick, il vous faudra un grand entraînement pour arriver aux 25.000 points qui vous donneront droit à une vie supplémentaire.

DEFENDER

Difficile de prévoir d'où va venir le coup, du haut, du bas, de la droite, de la gauche ? Lequel des 14 ennemis présents va attaquer le premier ? Dois-je aller en avant ou en arrière, accélérer ou freiner, voler en rase-mottes ou zigzaguer ? Utiliser mes lasers ou une de mes trois smart bombs ? Aussi dur de gagner que sur l'original même avec le scanner !

JUNGLE HUNT

Sauter d'une liane à l'autre, dépouiller des crocodiles, se faufiler sous des blocs de pierre, enjamber des éboulements et affronter de sauvages cannibales alors que vous n'étiez qu'un amoureux transi et oisif ? C'est peut-être la vue de votre petite amie en train de commencer à cuire dans cette marmite qui vous a changé ainsi !

STARGATE

Plus rapide, plus difficile que DEFENDER, presque injouable ! Les ennemis sont innombrables, plus rapides et plus sournois les uns que les autres et l'hyper-espace n'arrange pas les choses, elle ne fait que retarder votre désintégration ! Espérons que vous arriverez tout de même à sauver quelques-uns des humanoïdes qui comptent sur vous pour rentrer chez eux !

MOON PATROL

Qui ne connaît la petite jeep bondissante au-dessus des cratères, pulvérisant les rochers, abattant les météorites, évitant mines, tanks, ovnis et plantes carnivores ? Deux niveaux : novice et expert de 26 étapes chacun. Tous les 10.000, 30.000 et 50.000, vous gagnez un véhicule de patrouille supplémentaire. Objectif : protection planète Lune !

DONKEY KONG

Mario, le charpentier, essaie désespérément d'arracher sa fiancée des pattes de Donkey Kong, le gorille géant qui la retient captive tout en haut d'un amas de poutrelles brisées. Il lui faut affronter des cascades de tonneaux, démonter des rivets, emprunter des ascenseurs fous ou encore errer dans un dédale de tapis roulants charriant des baquets de sable. Dur, dur !

JOUST

A califourchon sur une autruche, une lance à la main, vous combattez les bucardiers sauteurs, chasseurs et seigneurs. Mais ne croyez surtout pas que gagner une bataille suffit, les vaincus pondent des œufs de frustration qui sont encore plus dangereux si vous avez le malheur de les laisser éclore. La joute est ouverte !

POLE POSITION

D'abord les essais pour savoir où sera placé votre bolide sur la grille de départ, puis c'est la course proprement dite, virages serrés, crissements de pneus et accidents avec voitures en flamme ! Graphisme, couleurs et trois dimensions, la star des jeux de cafés ! Trois niveaux de difficulté, deux vitesses et des compteurs partout !

TOUS LES JEUX FONCTIONNENT AVEC LE CLAVIER OU AVEC LES MANETTES DE JEU.

TABEAU RECAPITULATIF DES PRIX (PORT COMPRIS)

TITRES	PAC-MAN	CENTPEDE	JUNGLE HUNT	POLE POSITION	GALAXIAN	MS. PAC-MAN	MOON PATROL	JOUST	DIG DUG	DONKEY KONG	ROBOTRON	DEFENDER	STARGATE
VIC 20 (MODULE)	315	355	335	355	335	355		355	315	335	335	335	
COMMODORE 64 (MODULE)	345	395	365	395	365	395	345	395	345		365	365	
T.I. 99/4A (MODULE)				375		375		345		345		345	
APPLE II (DISK)	380	430	400	430	400	435	380	435	380		405	405	405

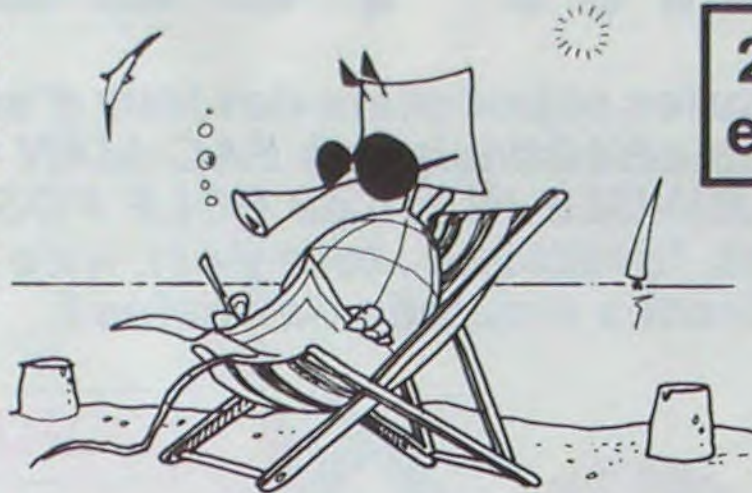
BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER :
SHIFT EDITIONS, 27, rue du Gal Foy 75008 PARIS

Nom/Prénom		Adresse		Ville		Code postal	
LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qté	Montant			
TOTAL							
REDUCTION 10 % SPECIAL ABONNES A DEDUIRE							
N° ABONNE (obligatoire)							
MONTANT à payer							
date de la commande :							

Prix valable pour le matériel en stock, une semaine à partir de la Date de parution. En cas de rupture de stock, chèque renvoyé sous huitaine.

NOUS AVONS BESOIN DE VOUS!

Remplissez et renvoyez-nous ce questionnaire, cela nous permettra de faire un hebdo encore plus attrayant pour la rentrée; c'est déjà vous qui écrivez les programmes et qui votez pour les gagnants des deux concours, c'est un peu normal que nous fassions connaissance et que vous nous donniez votre avis, non ? Et pour ne pas vous faire travailler pour rien, nous tirerons au sort 40 questionnaires qui gagneront une machine à calculer Casio ou un des logiciels du Soft-parade.



Ce questionnaire est destiné à un usage interne, il servira à améliorer les prochains numéros d'HEBDOGICIEL. Il est confidentiel et ne sera pas diffusé, sous aucune forme que ce soit. Vous pouvez, si vous le désirez, remplir le bon de participation ci-dessous et participer au tirage au sort sans répondre au questionnaire. Des bons de participations sont également disponibles en écrivant à la rédaction. Si vous voulez que votre questionnaire reste anonyme, ne remplissez pas le bon de participation mais répondez au questionnaire et renvoyez-le nous, ça nous rendra bigrement service.

20 MACHINES A CALCULER et 20 LOGICIELS A GAGNER.

QUELLES AUTRES REVUES D'INFORMATIQUE LISEZ-VOUS ?

	De temps en temps	Souvent	Régulièrement
Sciences et vie micro			
Micro 7			
Micro systèmes			
Micro-ordinateurs			
Micro et robots			
List			
36.000 micros			
L'ordinateur individuel			
Votre ordinateur			
Tilt			
L'ordinateur personnel			
O1 informatique			
Pom's			
Golden			
99 magazine			
Ordi-5			
La commode			
Trace			
Autre, lequel			

COMBIEN DE LOGICIELS POSSEDEZ-VOUS ?

Logiciels de jeux tapés par vous-même	
Logiciels de jeux du commerce achetés	
Logiciels de jeux du commerce copiés	
Logiciels utilitaires tapés	
Logiciels utilitaires achetés	
Logiciels utilitaires copiés	
Logiciels professionnels tapés	
Logiciels professionnels achetés	
Logiciels professionnels copiés	

QUEL EST VOTRE AVIS SUR LES RUBRIQUES D'HEBDOGICIEL ?

	BON	MOYEN	NUL
Edito			
Concours			
Vote par les lecteurs			
Hipporebus			
Programmes			
Page pédagogique			
Soft-parade			
Logiciel de la semaine			
Petites annonces			
Annonce de nouveaux matériels			
Mise en page			
Format du journal			

QUELLES SONT LES RUBRIQUES QUE VOUS AIMERIEZ VOIR RAJOUTEES A HEBDOGICIEL ?

Formation au basic	
Formation à l'assembleur	
Formation à un autre langage, lequel	
Une autre rubrique, laquelle	
Une autre rubrique, laquelle	

D'UNE FACON GENERALE QUEL EST VOTRE AVIS SUR HEBDOGICIEL ?

CONTINUEREZ-VOUS A LIRE HEBDOGICIEL ?

Oui, régulièrement	
Oui, de temps en temps	
Peut-être	
Non, pourquoi	

QUI ETES-VOUS ?

Sexe masculin	
Sexe féminin	
Votre âge	

SI VOUS ETES ELEVE OU ETUDIANT,

votre classe	
l'activité professionnelle de vos parents	

SI VOUS TRAVAILLEZ,

votre profession	
votre secteur d'activité	
votre niveau d'études	
votre niveau de rémunération annuelle	

BON DE PARTICIPATION AU TIRAGE AU SORT.

NOM:
PRENOM:
ADRESSE:

CODE POSTAL:

SI JE GAGNE UN LOGICIEL AU TIRAGE AU SORT,
JE CHOISIS DANS LE SOFT PARADE LE LOGICIEL
SUIVANT:

QUESTIONNAIRE LECTEURS

DEPUIS QUAND LISEZ-VOUS HEBDOGICIEL ?

Depuis le premier numéro	
Depuis le numéro (précisez le N°)	
C'est la première fois que je le lis	

LISEZ-VOUS REGULIEREMENT HEBDOGICIEL ?

Oui, toutes les semaines	
Oui, tous les 15 jours	
Oui, au moins une fois par mois	
C'est la première fois que je le lis	
Non, je ne le lis que de temps en temps	

COMMENT AVEZ-VOUS CONNU HEBDOGICIEL ?

Par un stand du Sicob	
Par un stand de Micro-Expo	
Par Sciences et vie Micro	
Par Micro 7	
Par 36.000 Micros de Microtel	
Par un autre journal, lequel	
Par une émission de Télé, laquelle	
Par une émission de Radio, laquelle	
Par des amis	
A l'école, au lycée, à l'université	
Dans votre activité professionnelle	
En le découvrant chez le marchand	
Par un autre moyen, lequel	

OU VOUS ETES-VOUS PROCURE CE NUMERO ?

Je l'ai acheté dans un kiosque	
Je l'ai acheté dans une maison de la presse	
Je suis abonné	
C'est le journal de mon club d'informatique	
C'est le journal de l'école	
C'est le journal d'un ami	
C'est une photocopie	
Je l'ai eu par un autre moyen, lequel	

OU ACHETEZ VOUS HEBDOGICIEL ?

Toujours au même endroit	
N'importe où	
Je le trouve très facilement	
Je le trouve difficilement	
Où habitez-vous, ville et département	

QUI LIT VOTRE HEBDOGICIEL ?

Je suis le seul à le lire	
Une autre personne	
Plusieurs personnes, combien	

QUE FAITES-VOUS DES PROGRAMMES D'HEBDO- GICIEL ?

Je les tape toutes les semaines	
Je les tape régulièrement	
Je les garde pour les taper plus tard	

DEPUIS COMBIEN DE TEMPS TAPEZ-VOUS DES PROGRAMMES INFORMATIQUES ?

Plus de 2 ans	
De 1 à 2 ans	
Plus de 6 mois	
Moins de 6 mois	

SUR QUEL MATERIEL TRAVAILLEZ-VOUS ?

Sur du matériel qui m'appartient	
Sur du matériel que l'on m'a prêté	
Sur le matériel de mon école	
Sur le matériel de mon club d'informatique	
Sur le matériel de mon lieu de travail	

SUR QUEL ORDINATEUR TRAVAILLEZ-VOUS ?

Marque	
Modèle	

ENVISAGEZ-VOUS D'ACHETER UN ORDINATEUR ?

Non	
Oui, quelle marque, quel modèle	

ENVISAGEZ-VOUS DE CHANGER VOTRE ORDINA- TEUR ?

Non	
Oui, pour quelle marque, quel modèle	

POSSEDEZ-VOUS DES EXTENSIONS POUR VOTRE CONSOLE ?

Non	
Oui, Lecteur de cassettes, marque et modèle	
Télévision noir et blanc, marque et modèle	
Télévision couleurs, marque et modèle	
Moniteur noir et blanc, marque et modèle	
Moniteur couleurs, marque et modèle	
Un lecteur de disquettes, marque et modèle	
Deux lecteurs de disquettes, marque et modèle	
Imprimante thermique, marque et modèle	
Imprimante graphique, marque et modèle	
Imprimante à impacts, marque et modèle	
Imprimante à marguerite, marque et modèle	
Modem, marque et modèle	
Autres, lesquels, marque et modèle	

ET ENVISAGEZ-VOUS D'ACHETER DES EXTEN- SIONS ?

Non	
Oui, d'ici à fin octobre 1984	
Oui, d'ici à la fin de l'année 1984	
Oui, dans le premier trimestre 1985	
Oui, plus tard	

Si oui, quels seront vos achats ?	
Lecteur de cassettes, marque et modèle	
Télévision noir et blanc, marque et modèle	
Télévision couleurs, marque et modèle	
Moniteur noir et blanc, marque et modèle	
Moniteur couleurs, marque et modèle	
Un lecteur de disquettes, marque et modèle	
Deux lecteurs de disquettes, marque et modèle	
Imprimante thermique, marque et modèle	
Imprimante graphique, marque et modèle	
Imprimante à impacts, marque et modèle	
Imprimante à marguerite, marque et modèle	
Modem, marque et modèle	
Autres, lesquels, marque et modèle	

QUELS PROGRAMMES D'HEBDOGICIEL TAPEZ- VOUS ?

Les programmes pour mon ordinateur	
Je les tape tel quel	
Je les améliore	
J'adapte les programmes des autres ordinateurs	
Je travaille seul	
Je travaille avec d'autres personnes	

QUEL EST VOTRE NIVEAU ?

Débutant	
Amateur initié	
Amateur éclairé	
Professionnel	

QUEL LANGAGE CONNAISSEZ-VOUS ?

	Débutant	Chevronné	Professionnel
Aucun			
Basic			
Pascal			
Fortran			
Logo			
Assembleur			
Fortran			
Cobol			
LSE			
Autre, lequel			

10 000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE EN CALIFORNIE
au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

9



REVENDEURS
NOUS POUVONS VOUS FOURNIR TOUS LES LOGICIELS DE CETTE PAGE A UN TARIF PREFERENTIEL. N'HE-SITEZ PAS A NOUS CONTACTER AU : 16 (1) 294.28.50.

DEMANDEZ LE PROGRAMME

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

Nous avons sélectionné pour vous les meilleurs logiciels actuellement disponibles en France. Nous ne prétendons pas que cette liste est complète et définitive et il est évident que nous y rajouterons régulièrement des programmes au fur et à mesure que nous les testerons. Pourtant, vous chercherez en vain certains programmes qui jouissent d'une bonne réputation et qui se vendent surtout grâce à la publicité et aux conseils des vendeurs qui ne peuvent pas connaître tous les logiciels disponibles. Nous avons classé à part les logiciels éducatifs et, par souci d'honnêteté, nos propres produits : les Hebdogiciel Software.

Les prix sont, nous l'espérons, les meilleurs du marché surtout pour les abonnés - anciens et nouveaux - qui bénéficient en plus d'une remise de 10 %. Si vous êtes nombreux à nous suivre dans cette expérience nous pourrions rapidement arriver à faire baisser les tarifs des fournisseurs pour atteindre l'objectif que nous nous sommes fixé : ramener les prix à une plus juste valeur !

SOFT-PARADE

Les classements sont faits en fonction de l'intérêt du programme et ne tiennent pas compte des prix, c'est à vous de juger de l'opportunité de la dépense. N'oubliez quand même pas que si le rapport qualité/prix est mauvais, le logiciel ne peut figurer dans cette page !



ONE-ON-ONE (Dr J & Larry Bird)
Eprouvants ! Le plus beau jeu de basket jamais réalisé : dribbles, esquives, feintes, paniers, les conditions réelles du jeu sont reconstituées avec une exactitude parfaite. Jeu à deux ou contre l'ordinateur avec arbitrage impartial et une foule d'options et de degrés de difficulté.

LE TEMPLE D'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade, les personnages sont redimensionnables (à l'aube du jour) et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en français et on peut jouer tout seul.



AXIS ASSASSIN
C'est en trois dimensions, ça grouille d'araignées, ça a une infinité de possibilités et c'est le jeu (jouable) le plus rapide que je connaisse. Pour battre le record, c'est la fouille de poignée et le joystick qui explosent !

AZTEC
L'aventure de l'arche perdue, c'est vous ! Un superbe jeu mêlant l'aventure dans un temple peuplé de serpents, de crocodiles, de dinosaures et de sauvages à un jeu d'arcade où vous pouvez utiliser la dynamique, les revolvers et les machettes que vous avez trouvés. Bon graphique, jeu passionnant.

HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1
Un basic français avec des instructions redimensionnables, un Logo, 5 utilitaires hyper-complets, quatre jeux, un manuel de 80 pages avec listing et une carte de référence. Qui dit mieux pour 580 francs ?



CHOPFLIFTER
Pilote d'hélicoptère au Viet-Nam, ça devait pas être de la tarte ! Ici, en plus des tanks et des avions de chasse qui vous en veulent, vous avez droit aux projectiles des satellites. Très beau graphique, pilotage précis, un super logiciel.

LODE RUNNER
Ce qui se fait de mieux dans le genre échelle-échafaudage-donkey kong : 150 différentes chambres au trésor, 17 niveaux de difficulté, la possibilité de créer son propre jeu, un super graphique et une animation hyper-réaliste. Plus beau que ça, tu meurs !



ARCHON
C'est un jeu d'échecs ? Oui. C'est un jeu d'arcade ? Oui. C'est un jeu d'aventure ? Oui. Attrapez votre adversaire sur chaque case de l'échiquier avec armes et magies diverses. Intermédiaire !

A.E. et ZAXXON
Beaux mais barbares ! Et pas donnés !

JEOP
Vroom-vroom, bim-bam-boum sur la lune. Bien fichu et marrant !

HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1
C'est la machine à pas l'air de rien et elle en a ! Deux tableaux, trois dimensions, un memory, un jeu d'aventure et un jeu de réflexion à l'espace ! Et, plus sérieux, des utilitaires efficaces. Un must pour 150 francs.



MANOIR DU Dr GENIUS
Pas sympa le docteur Genius, il en veut à votre peau. Tachez de ne pas vous perdre dans les 24 pièces de cette baraque, ça exploise et ça montre dans tous les coins ! Graphisme moyen mais les logiciels d'aventure français pour Spectrum ne courent pas les rues.

TIME ZONE
Le montre à six diques double face, 1000 ans haute résolution, voyage dans l'espace-temps de 400 millions avant JC jusqu'en 4082. Malheureusement disponible uniquement en anglais. Faites une bise à Cleopâtre de ma part, nous nous connaissons bien !

MASK OF THE SUN
Assez peu connu, ce jeu d'aventure est parfait : graphisme, animation, scénario. Avant d'acquiescer la maîtrise de ce jeu vous serez plus d'une fois dévoré par un énorme serpent qui apparaît dans le noir avec un effet de zoom fabuleux. Au secours ! En anglais, of course.



HARD HAT MACK
Vous avez sur la tête un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !

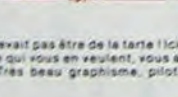
PILOT
Un jeu de simulation comportant trois options (apprentissage, perfectionnement, mission) qui vous permettront d'atteindre les sommets de l'espionnage aérien, si vous devenez suffisamment pilote bien sûr !

PACMAN & Mrs PACMAN
Le seul, l'unique, l'indécomparable ! Toujours imité, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, se nana à finir par le rejoindre, normal !

PINBALL CONSTRUCTION
Magnifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couleurs, les pièces. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'inclinaison. ... Tuit !



HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE 64 N°1
Rapidité, couleurs, musiques, animations, tout y est : la grenouille, le mur de briques, les jeux de l'espace, les jeux de réflexion et de société, les jeux de carte, l'aventure et la rigolade ! Achetez pas, bonjour les dégâts !



LODE RUNNER
Ce qui se fait de mieux dans le genre échelle-échafaudage-donkey kong : 150 différentes chambres au trésor, 17 niveaux de difficulté, la possibilité de créer son propre jeu, un super graphique et une animation hyper-réaliste. Plus beau que ça, tu meurs !



ARCHON
C'est un jeu d'échecs ? Oui. C'est un jeu d'arcade ? Oui. C'est un jeu d'aventure ? Oui. Attrapez votre adversaire sur chaque case de l'échiquier avec armes et magies diverses. Intermédiaire !

A.E. et ZAXXON
Beaux mais barbares ! Et pas donnés !

JEOP
Vroom-vroom, bim-bam-boum sur la lune. Bien fichu et marrant !

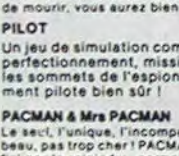
HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1
C'est la machine à pas l'air de rien et elle en a ! Deux tableaux, trois dimensions, un memory, un jeu d'aventure et un jeu de réflexion à l'espace ! Et, plus sérieux, des utilitaires efficaces. Un must pour 150 francs.



MANOIR DU Dr GENIUS
Pas sympa le docteur Genius, il en veut à votre peau. Tachez de ne pas vous perdre dans les 24 pièces de cette baraque, ça exploise et ça montre dans tous les coins ! Graphisme moyen mais les logiciels d'aventure français pour Spectrum ne courent pas les rues.

TIME ZONE
Le montre à six diques double face, 1000 ans haute résolution, voyage dans l'espace-temps de 400 millions avant JC jusqu'en 4082. Malheureusement disponible uniquement en anglais. Faites une bise à Cleopâtre de ma part, nous nous connaissons bien !

MASK OF THE SUN
Assez peu connu, ce jeu d'aventure est parfait : graphisme, animation, scénario. Avant d'acquiescer la maîtrise de ce jeu vous serez plus d'une fois dévoré par un énorme serpent qui apparaît dans le noir avec un effet de zoom fabuleux. Au secours ! En anglais, of course.



HARD HAT MACK
Vous avez sur la tête un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !

PILOT
Un jeu de simulation comportant trois options (apprentissage, perfectionnement, mission) qui vous permettront d'atteindre les sommets de l'espionnage aérien, si vous devenez suffisamment pilote bien sûr !

PACMAN & Mrs PACMAN
Le seul, l'unique, l'indécomparable ! Toujours imité, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, se nana à finir par le rejoindre, normal !

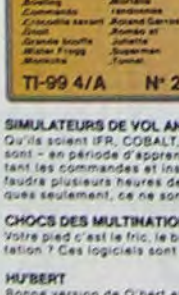
PINBALL CONSTRUCTION
Magnifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couleurs, les pièces. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'inclinaison. ... Tuit !



HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE 64 N°1
Rapidité, couleurs, musiques, animations, tout y est : la grenouille, le mur de briques, les jeux de l'espace, les jeux de réflexion et de société, les jeux de carte, l'aventure et la rigolade ! Achetez pas, bonjour les dégâts !



LODE RUNNER
Ce qui se fait de mieux dans le genre échelle-échafaudage-donkey kong : 150 différentes chambres au trésor, 17 niveaux de difficulté, la possibilité de créer son propre jeu, un super graphique et une animation hyper-réaliste. Plus beau que ça, tu meurs !

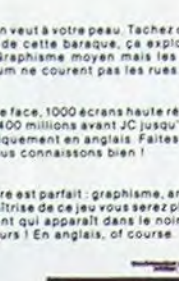
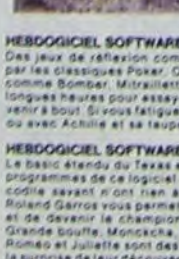


ARCHON
C'est un jeu d'échecs ? Oui. C'est un jeu d'arcade ? Oui. C'est un jeu d'aventure ? Oui. Attrapez votre adversaire sur chaque case de l'échiquier avec armes et magies diverses. Intermédiaire !

A.E. et ZAXXON
Beaux mais barbares ! Et pas donnés !

JEOP
Vroom-vroom, bim-bam-boum sur la lune. Bien fichu et marrant !

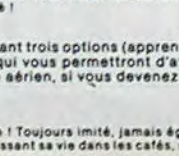
HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1
C'est la machine à pas l'air de rien et elle en a ! Deux tableaux, trois dimensions, un memory, un jeu d'aventure et un jeu de réflexion à l'espace ! Et, plus sérieux, des utilitaires efficaces. Un must pour 150 francs.



MANOIR DU Dr GENIUS
Pas sympa le docteur Genius, il en veut à votre peau. Tachez de ne pas vous perdre dans les 24 pièces de cette baraque, ça exploise et ça montre dans tous les coins ! Graphisme moyen mais les logiciels d'aventure français pour Spectrum ne courent pas les rues.

TIME ZONE
Le montre à six diques double face, 1000 ans haute résolution, voyage dans l'espace-temps de 400 millions avant JC jusqu'en 4082. Malheureusement disponible uniquement en anglais. Faites une bise à Cleopâtre de ma part, nous nous connaissons bien !

MASK OF THE SUN
Assez peu connu, ce jeu d'aventure est parfait : graphisme, animation, scénario. Avant d'acquiescer la maîtrise de ce jeu vous serez plus d'une fois dévoré par un énorme serpent qui apparaît dans le noir avec un effet de zoom fabuleux. Au secours ! En anglais, of course.



HARD HAT MACK
Vous avez sur la tête un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !

PILOT
Un jeu de simulation comportant trois options (apprentissage, perfectionnement, mission) qui vous permettront d'atteindre les sommets de l'espionnage aérien, si vous devenez suffisamment pilote bien sûr !

PACMAN & Mrs PACMAN
Le seul, l'unique, l'indécomparable ! Toujours imité, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, se nana à finir par le rejoindre, normal !

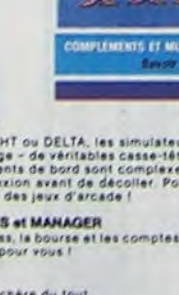
PINBALL CONSTRUCTION
Magnifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couleurs, les pièces. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'inclinaison. ... Tuit !



HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE 64 N°1
Rapidité, couleurs, musiques, animations, tout y est : la grenouille, le mur de briques, les jeux de l'espace, les jeux de réflexion et de société, les jeux de carte, l'aventure et la rigolade ! Achetez pas, bonjour les dégâts !



LODE RUNNER
Ce qui se fait de mieux dans le genre échelle-échafaudage-donkey kong : 150 différentes chambres au trésor, 17 niveaux de difficulté, la possibilité de créer son propre jeu, un super graphique et une animation hyper-réaliste. Plus beau que ça, tu meurs !

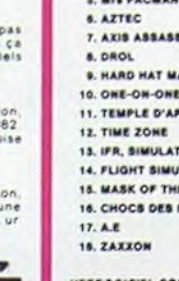
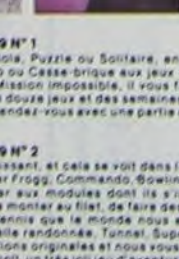


ARCHON
C'est un jeu d'échecs ? Oui. C'est un jeu d'arcade ? Oui. C'est un jeu d'aventure ? Oui. Attrapez votre adversaire sur chaque case de l'échiquier avec armes et magies diverses. Intermédiaire !

A.E. et ZAXXON
Beaux mais barbares ! Et pas donnés !

JEOP
Vroom-vroom, bim-bam-boum sur la lune. Bien fichu et marrant !

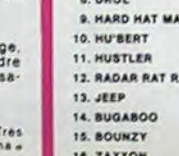
HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1
C'est la machine à pas l'air de rien et elle en a ! Deux tableaux, trois dimensions, un memory, un jeu d'aventure et un jeu de réflexion à l'espace ! Et, plus sérieux, des utilitaires efficaces. Un must pour 150 francs.



MANOIR DU Dr GENIUS
Pas sympa le docteur Genius, il en veut à votre peau. Tachez de ne pas vous perdre dans les 24 pièces de cette baraque, ça exploise et ça montre dans tous les coins ! Graphisme moyen mais les logiciels d'aventure français pour Spectrum ne courent pas les rues.

TIME ZONE
Le montre à six diques double face, 1000 ans haute résolution, voyage dans l'espace-temps de 400 millions avant JC jusqu'en 4082. Malheureusement disponible uniquement en anglais. Faites une bise à Cleopâtre de ma part, nous nous connaissons bien !

MASK OF THE SUN
Assez peu connu, ce jeu d'aventure est parfait : graphisme, animation, scénario. Avant d'acquiescer la maîtrise de ce jeu vous serez plus d'une fois dévoré par un énorme serpent qui apparaît dans le noir avec un effet de zoom fabuleux. Au secours ! En anglais, of course.

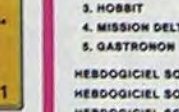


HARD HAT MACK
Vous avez sur la tête un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !

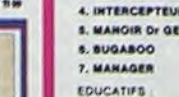
PILOT
Un jeu de simulation comportant trois options (apprentissage, perfectionnement, mission) qui vous permettront d'atteindre les sommets de l'espionnage aérien, si vous devenez suffisamment pilote bien sûr !

PACMAN & Mrs PACMAN
Le seul, l'unique, l'indécomparable ! Toujours imité, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, se nana à finir par le rejoindre, normal !

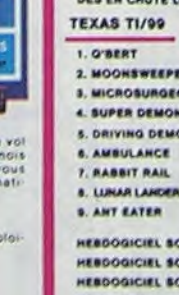
PINBALL CONSTRUCTION
Magnifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couleurs, les pièces. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'inclinaison. ... Tuit !



HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE 64 N°1
Rapidité, couleurs, musiques, animations, tout y est : la grenouille, le mur de briques, les jeux de l'espace, les jeux de réflexion et de société, les jeux de carte, l'aventure et la rigolade ! Achetez pas, bonjour les dégâts !



LODE RUNNER
Ce qui se fait de mieux dans le genre échelle-échafaudage-donkey kong : 150 différentes chambres au trésor, 17 niveaux de difficulté, la possibilité de créer son propre jeu, un super graphique et une animation hyper-réaliste. Plus beau que ça, tu meurs !

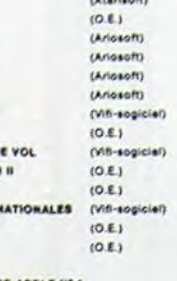


ARCHON
C'est un jeu d'échecs ? Oui. C'est un jeu d'arcade ? Oui. C'est un jeu d'aventure ? Oui. Attrapez votre adversaire sur chaque case de l'échiquier avec armes et magies diverses. Intermédiaire !

A.E. et ZAXXON
Beaux mais barbares ! Et pas donnés !

JEOP
Vroom-vroom, bim-bam-boum sur la lune. Bien fichu et marrant !

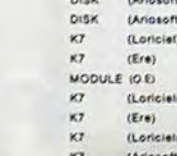
HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1
C'est la machine à pas l'air de rien et elle en a ! Deux tableaux, trois dimensions, un memory, un jeu d'aventure et un jeu de réflexion à l'espace ! Et, plus sérieux, des utilitaires efficaces. Un must pour 150 francs.



MANOIR DU Dr GENIUS
Pas sympa le docteur Genius, il en veut à votre peau. Tachez de ne pas vous perdre dans les 24 pièces de cette baraque, ça exploise et ça montre dans tous les coins ! Graphisme moyen mais les logiciels d'aventure français pour Spectrum ne courent pas les rues.

TIME ZONE
Le montre à six diques double face, 1000 ans haute résolution, voyage dans l'espace-temps de 400 millions avant JC jusqu'en 4082. Malheureusement disponible uniquement en anglais. Faites une bise à Cleopâtre de ma part, nous nous connaissons bien !

MASK OF THE SUN
Assez peu connu, ce jeu d'aventure est parfait : graphisme, animation, scénario. Avant d'acquiescer la maîtrise de ce jeu vous serez plus d'une fois dévoré par un énorme serpent qui apparaît dans le noir avec un effet de zoom fabuleux. Au secours ! En anglais, of course.

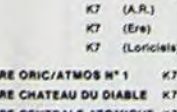


HARD HAT MACK
Vous avez sur la tête un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !

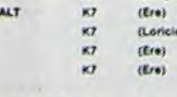
PILOT
Un jeu de simulation comportant trois options (apprentissage, perfectionnement, mission) qui vous permettront d'atteindre les sommets de l'espionnage aérien, si vous devenez suffisamment pilote bien sûr !

PACMAN & Mrs PACMAN
Le seul, l'unique, l'indécomparable ! Toujours imité, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, se nana à finir par le rejoindre, normal !

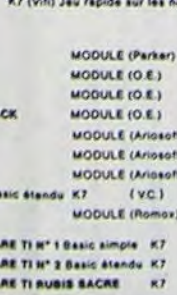
PINBALL CONSTRUCTION
Magnifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couleurs, les pièces. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'inclinaison. ... Tuit !



HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE 64 N°1
Rapidité, couleurs, musiques, animations, tout y est : la grenouille, le mur de briques, les jeux de l'espace, les jeux de réflexion et de société, les jeux de carte, l'aventure et la rigolade ! Achetez pas, bonjour les dégâts !



LODE RUNNER
Ce qui se fait de mieux dans le genre échelle-échafaudage-donkey kong : 150 différentes chambres au trésor, 17 niveaux de difficulté, la possibilité de créer son propre jeu, un super graphique et une animation hyper-réaliste. Plus beau que ça, tu meurs !

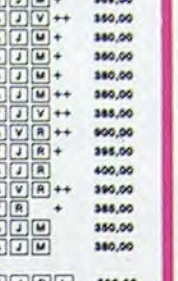
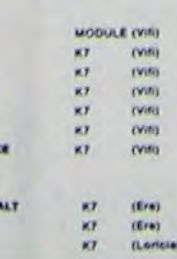


ARCHON
C'est un jeu d'échecs ? Oui. C'est un jeu d'arcade ? Oui. C'est un jeu d'aventure ? Oui. Attrapez votre adversaire sur chaque case de l'échiquier avec armes et magies diverses. Intermédiaire !

A.E. et ZAXXON
Beaux mais barbares ! Et pas donnés !

JEOP
Vroom-vroom, bim-bam-boum sur la lune. Bien fichu et marrant !

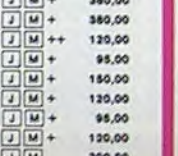
HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1
C'est la machine à pas l'air de rien et elle en a ! Deux tableaux, trois dimensions, un memory, un jeu d'aventure et un jeu de réflexion à l'espace ! Et, plus sérieux, des utilitaires efficaces. Un must pour 150 francs.



MANOIR DU Dr GENIUS
Pas sympa le docteur Genius, il en veut à votre peau. Tachez de ne pas vous perdre dans les 24 pièces de cette baraque, ça exploise et ça montre dans tous les coins ! Graphisme moyen mais les logiciels d'aventure français pour Spectrum ne courent pas les rues.

TIME ZONE
Le montre à six diques double face, 1000 ans haute résolution, voyage dans l'espace-temps de 400 millions avant JC jusqu'en 4082. Malheureusement disponible uniquement en anglais. Faites une bise à Cleopâtre de ma part, nous nous connaissons bien !

MASK OF THE SUN
Assez peu connu, ce jeu d'aventure est parfait : graphisme, animation, scénario. Avant d'acquiescer la maîtrise de ce jeu vous serez plus d'une fois dévoré par un énorme serpent qui apparaît dans le noir avec un effet de zoom fabuleux. Au secours ! En anglais, of course.

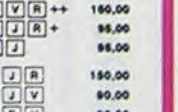


HARD HAT MACK
Vous avez sur la tête un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !

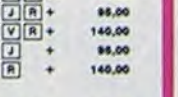
PILOT
Un jeu de simulation comportant trois options (apprentissage, perfectionnement, mission) qui vous permettront d'atteindre les sommets de l'espionnage aérien, si vous devenez suffisamment pilote bien sûr !

PACMAN & Mrs PACMAN
Le seul, l'unique, l'indécomparable ! Toujours imité, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, se nana à finir par le rejoindre, normal !

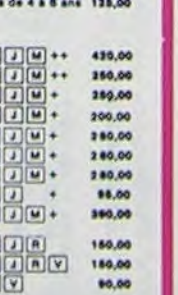
PINBALL CONSTRUCTION
Magnifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couleurs, les pièces. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'inclinaison. ... Tuit !



HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE 64 N°1
Rapidité, couleurs, musiques, animations, tout y est : la grenouille, le mur de briques, les jeux de l'espace, les jeux de réflexion et de société, les jeux de carte, l'aventure et la rigolade ! Achetez pas, bonjour les dégâts !



LODE RUNNER
Ce qui se fait de mieux dans le genre échelle-échafaudage-donkey kong : 150 différentes chambres au trésor, 17 niveaux de difficulté, la possibilité de créer son propre jeu, un super graphique et une animation hyper-réaliste. Plus beau que ça, tu meurs !

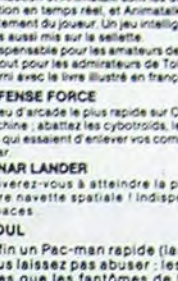
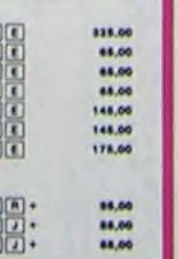


ARCHON
C'est un jeu d'échecs ? Oui. C'est un jeu d'arcade ? Oui. C'est un jeu d'aventure ? Oui. Attrapez votre adversaire sur chaque case de l'échiquier avec armes et magies diverses. Intermédiaire !

A.E. et ZAXXON
Beaux mais barbares ! Et pas donnés !

JEOP
Vroom-vroom, bim-bam-boum sur la lune. Bien fichu et marrant !

HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1
C'est la machine à pas l'air de rien et elle en a ! Deux tableaux, trois dimensions, un memory, un jeu d'aventure et un jeu de réflexion à l'espace ! Et, plus sérieux, des utilitaires efficaces. Un must pour 150 francs.



MANOIR DU Dr GENIUS
Pas sympa le docteur Genius, il en veut à votre peau. Tachez de ne pas vous perdre dans les 24 pièces de cette baraque, ça exploise et ça montre dans tous les coins ! Graphisme moyen mais les logiciels d'aventure français pour Spectrum ne courent pas les rues.

TIME ZONE
Le montre à six diques double face, 1000 ans haute résolution, voyage dans l'espace-temps de 400 millions avant JC jusqu'en 4082. Malheureusement disponible uniquement en anglais. Faites une bise à Cleopâtre de ma part, nous nous connaissons bien !

MASK OF THE SUN
Assez peu connu, ce jeu d'aventure est parfait : graphisme, animation, scénario. Avant d'acquiescer la maîtrise de ce jeu vous serez plus d'une fois dévoré par un énorme serpent qui apparaît dans le noir avec un effet de zoom fabuleux. Au secours ! En anglais, of course.



HARD HAT MACK
Vous avez sur la tête un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !

PILOT
Un jeu de simulation comportant trois options (apprentissage, perfectionnement, mission) qui vous

4 JEUX POUR UN JOUR DE PLUIE

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

Heureux Hectoristes! 4 pour le prix d'un. En espérant toutefois que la pluie ne sera pas au rendez-vous (pour l'été, en tout cas!).

Marcel BOULE

HECTOR HR

```
4 WIPE:COLOR0,1,2,3:POKE&FF10,1
5 OUTPUT"*****",26,154,3

6 LINE22,158,218,158,1:LINE218,102,1:LINE22,102,1:LINE22,158,1
7 OUTPUT"*****",26,114,3

8 OUTPUT"*= QUATRE JEUX POUR",26,140,2:OUTPUT"UN JO
UR DE PLUIE =*",103,128,2
9 PAUSE2
10 WIPE:COLOR0,1,2,3
11 LINE20,220,220,220,1:LINE20,10,1:LINE20,10,1:LINE20,220,1
12 LINE22,218,218,218,2:LINE218,12,2:LINE22,12,2:LINE22,218,2
13 LINE24,216,216,216,3:LINE216,14,3:LINE24,14,3:LINE24,216,3
14 OUTPUT"*=> MENU <=<*",64,210,1
15 OUTPUT"1 <- JEU DU LOTO ->1",40,160,2
16 OUTPUT"2 <- JEU DU MASTERMIND ->2",40,140,2
17 OUTPUT"3 <- JEU DU CODE POSTAL ->3",40,120,2
18 OUTPUT"4 <- JOUR DE LA SEMAINE ->4",40,100,2
19 A$=INSTR(1):IF A$="1" THEN GOTO214:ELSEIF A$="2" THEN
GOTO111:ELSEIF A$="3" THEN GOTO208:ELSEIF A$="4" THEN GOTO
55:ELSEIF A$="5" THEN PRINTCHR$(7):GOTO19
20 *****
21 ** CODE POSTAL **
22 *****
23 WIPE:CLS:COLOR0,3,1,6
24 PLOT20,220,200,200,3
25 PLOT190,210,20,40,0:PLOT192,208,16,36,1:OUTPUT"o
",198,202,0:OUTPUT"i",198,194,0:OUTPUT"m",198,186,0
26 OUTPUT"Madame OLGA BARDINE",76,140,2:OUTPUT"12
rue du CHAT QUI PECHE",52,110,2:OUTPUT"DAISY-TOWN",1
50,65,2
27 OUTPUT"DONNER LE NUMERO DE CODE POSTAL",24,14,2
28 OUTPUT"DONNER LE NUMERO DE CODE POSTAL",25,15,1
29 CURSOR100,65
30 INPUT A$
31 CLS:PLOT20,220,200,200,3:PLOT30,70,20,40,0:PLOT3
2,68,16,36,1:PLOT30,140,110,8,0:PLOT30,120,150,8,0:P
LOT30,100,140,8,0:SCREEN30,190,190,50
32 OUTPUT"L'ENVELOPPE DOIT ETRE RETOURNEE",24,14,2
33 OUTPUT"L'ENVELOPPE DOIT ETRE RETOURNEE",25,15,1
34 OUTPUT"H",37,63,0:OUTPUT"i",37,56,0:OUTPUT"o",37
,47,0
35 FOR I=1 TO 5
36 FOR J=0 TO 9
37 IF VAL(MID$(A$,I,1))=J THEN GOTO38:ELSE GOTO50
38 N=J+1
39 ON N GOTO40,41,42,43,44,45,46,47,48,49
40 PRINT"IIII "":GOTO50
41 PRINT"IIII I "":GOTO50
42 PRINT"IIII II "":GOTO50
43 PRINT"IIII III "":GOTO50
44 PRINT"IIII I "":GOTO50
45 PRINT"IIII I "":GOTO50
46 PRINT"IIII II "":GOTO50
47 PRINT"IIII II "":GOTO50
48 PRINT"IIII I "":GOTO50
49 PRINT"IIII III "":GOTO50
50 NEXT J:NEXT I:OUTPUT"TAPEZ UNE TOUCHE",90,44,0:A$=IN
STR$(1)
51 WIPE:OUTPUT"VOUS VOULEZ REJOUER ?",60,170,3
52 OUTPUT"O<-OUI ou NON->N",60,150,3
53 CURSOR110,30:INPUTZ$
54 IF Z$="N" THEN GOTO246:ELSEIF Z$="O" THEN GOTO10
55 *****
56 * JOUR DE LA SEMAINE *
57 *****
58 WIPE:COLOR0,1,2,3
59 XL=1:YL=1:X=100:Y=200
60 FORC=1 TO 27
61 PLOTX,Y,XL,YL,C
62 X=X-2:Y=Y-2:XL=XL+6:YL=YL+4
63 FORD=1 TO 10:NEXT D
64 COLOR0,1,2,3:IF Y>120 THEN GOTO65
65 OUTPUT"*= JOYEUX ANNIVERSAIRE =*",50,145,1:OUTP
UT"DONNEZ MOI LE JOUR EN CHIFFRE",30,50,1:OUTPUT"(EX
EMPLE: 12 OU 2,)",60,30,1:FLASH0,5
66 COLOR0,3,4,5:CURSOR90,90:INPUTD
67 IF D>3 THEN PRINTCHR$(7):GOTO66
68 PLOT15,92,220,92,0:OUTPUT"DONNEZ MOI LE MOIS EN
CHIFFRES",30,50,1:OUTPUT"(EXEMPLE: 11 OU 1,)",70,30,1
69 FLASH2,5:CURSOR90,90:INPUTM:IF M>12 THEN PRINTCHR$(
7):GOTO69
```

```
70 PLOT15,92,220,92,0:OUTPUT"DONNEZ MOI L'ANNEE",60
,50,1:OUTPUT"Par exemple 1981 mais Pas 81",40,30,1
71 CURSOR90,90:INPUTJ
72 CLS:SOUND3,24:OUTPUT"MOI L'ORDINATEUR JE DIS QU
E LE ",12,160,3:OUTPUT D,200,160,2:OUTPUT"DU MOIS
No",18,120,3:OUTPUTM,80,120,2:OUTPUT",DE L'ANNEE",9
7,120,3:OUTPUT J,160,120,2
73 FLASH3,20:SOUND0,4096
74 IF M=2 THEN LET J=J-1
75 IF M=2 THEN LET M=M+12
76 LET E=INT((M+1)*13/5)
77 LET F=INT(5*J/4)
78 LET G=INT(J/100)
79 LET H=INT(J/400)
80 LET T=D+E+F+G+H
81 LET DA=INT((T/7-INT(T/7))*7+.1)
82 PLOT55,82,114,14,3
83 IF DA=0 THEN OUTPUT"C'EST UN SAMEDI",60,80,1
84 IF DA=1 THEN OUTPUT"C'EST UN DIMANCHE",60,80,1
85 IF DA=2 THEN OUTPUT"C'EST UN LUNDI",60,80,1
86 IF DA=3 THEN OUTPUT"C'EST UN MARDI",60,80,1
87 IF DA=4 THEN OUTPUT"C'EST UN MERCREDI",60,80,1
88 IF DA=5 THEN OUTPUT"C'EST UN JEUDI",60,80,1
89 IF DA=6 THEN OUTPUT"C'EST UN VENDREDI",60,80,1
90 PAUSE2:CLS:Y=199
91 FOR X=40 TO 150 STEP 20
92 LINE35,210,195,210,1:LINE195,90,1:LINE35,90,1:LI
NE35,210,1
93 LINE170,120,190,120,2:LINE186,90,2:LINE174,90,2:
LINE170,120,2
94 Y=Y-10:PLOTX,Y,20,2,1
95 NEXT X:X=40
96 FOR Y=200 TO 140 STEP -10
97 FOR X=X TO X+10
98 OUTPUT"o",X1,Y,3:OUTPUT"o",X1,Y,0
99 NEXT X:X=X+20
100 TONE2*Y,4000/Y:NEXT
101 FOR Y=120 TO 97 STEP -5
102 FOR T=1 TO 10
103 OUTPUT"o",178,Y,3:OUTPUT"o",178,Y,0
104 NEXT T
105 OUTPUT"o",178,Y+2,3:OUTPUT"FLOP",170,80,2:TONE7
6,84
106 SOUND0,4096:COLOR0,3,2,1
107 WIPE:OUTPUT"VOUS VOULEZ REJOUER ?",60,170,3
108 OUTPUT"O<-OUI ou NON->N",60,150,3
109 CURSOR110,30:INPUTZ$
110 IF Z$="N" THEN GOTO246:ELSEIF Z$="O" THEN GOTO10
111 *****
112 * LE MASTERMIND *
113 *****
114 WIPE:COLOR0,1,7,3
115 SCREEN14,224,204,210:CLS1:FLASH1,20
116 SCREEN25,205,45,30:CLS3
117 SCREEN45,155,110,30:CLS3
118 SCREEN130,105,65,30:CLS3
119 SCREEN170,30,12,12:CLS3:SCREEN35,30,12,12:CLS3
120 PLOT30,200,2,20,1:PLOT32,183,8,3,1
121 PLOT47,200,2,20,1:PLOT49,183,8,3,1:PLOT49,200,8
,3,1:PLOT49,192,5,3,1
122 PLOT48,150,2,20,1:PLOT57,150,2,20,1
123 Y=2:YL=150
124 FORX=49 TO 54 STEP 4
125 PLOTX,YL,1,Y,1
126 YL=YL-1
127 NEXT
128 Y=2:YL=140
129 FORX=54 TO 58 STEP 4
130 PLOTX,YL,1,Y,1
131 YL=YL+1
132 NEXT
133 Y=1:YL=131
134 FORX=65 TO 71 STEP 3
135 PLOTX,YL,2,Y,1
136 YL=YL+1
137 NEXT
138 Y=1:YL=150
139 FORX=71 TO 77 STEP 3
140 PLOTX,YL,2,Y,1
141 YL=YL-1
142 NEXT
143 PLOT67,136,9,3,1
144 PLOT85,150,10,3,1:PLOT85,150,2,10,1:PLOT93,140,
2,10,1:PLOT85,133,10,3,1:PLOT85,143,10,3,1
145 PLOT104,150,10,3,1:PLOT108,150,2,20,1
146 PLOT121,150,2,20,1:PLOT123,133,8,3,1:PLOT123,15
0,8,3,1:PLOT123,143,4,3,1
```

```
147 PLOT138,150,2,20,1:PLOT140,150,8,3,1:PLOT140,14
3,8,3,1:PLOT146,150,2,10,1
148 Y=2:YL=142
149 FORX=143 TO 147 STEP 4
150 PLOTX,YL,2,Y,1
151 YL=YL-1
152 NEXT
153 PLOT137,100,2,20,1:PLOT146,100,2,20,1
154 Y=2:YL=90
155 FORX=142 TO 146 STEP 4
156 PLOTX,YL,1,Y,1
157 YL=YL+1
158 NEXT
159 Y=2:YL=100
160 FORX=139 TO 143 STEP 4
161 PLOTX,YL,1,Y,1
162 YL=YL-1
163 NEXT
164 PLOT155,100,2,20,1
165 PLOT164,100,2,20,1:PLOT172,100,2,20,1
166 Y=2:YL=100
167 FORX=166 TO 172 STEP 4
168 PLOTX,YL,1,Y,1
169 YL=YL-1
170 NEXT
171 PLOT181,100,10,3,1:PLOT181,83,10,3,1:PLOT182,10
0,2,20,1:PLOT189,100,2,20,1
172 FLASH3,20:FLASH4,20
173 PAUSE1:WIPE
174 COLOR0,6,1,4
175 SCREEN30,160,180,40:CLS1
176 OUTPUT"POUR JOUER APPUYER",60,150,2
177 OUTPUT" SUR UNE TOUCHE ",60,140,2
178 OUTPUT" ET BONNE CHANCE ",60,100,1
179 A$=INSTR(1)
180 CLS:WIPE
181 SCREEN35,230,175,200:CLS1
182 LET E=0
183 LET A=INT(RND(1,10))
184 LET B=INT(RND(1,10))
185 LET C=INT(RND(1,10))
186 LET D=INT(RND(1,10))
187 CURSOR40,132
188 OUTPUT"TROUVEZ UN NOMBRE DE ",40,220,3
189 OUTPUT"4 CHIFFRES DE 1 a 9",40,210,3
190 INPUT X
191 LET O=INT(X/1000)
192 LET P=INT(X/100)-(O*10)
193 LET Q=INT(X/10)-(O*100)+(P*10)
194 LET R=X-(O*1000)+(P*100)+(Q*10)
195 LET N=0
196 IF A=O THEN LET N=N+1
197 IF B=P THEN LET N=N+1
198 IF C=Q THEN LET N=N+1
199 IF D=R THEN LET N=N+1
200 IF N=4 THEN GOTO206
201 PRINTX;"",N;"CHIFFRE(S) EXACT(S)"
202 LET E=E+1
203 IF E=15 THEN GOTO208
204 PRINT"UN AUTRE NOMBRE"
205 GOTO190
206 OUTPUT"EXACT BRAVO",50,20,3
207 GOTO209
208 SCREEN35,25,175,25:CLS1:CURSOR40,20:PRINT"PERDU
C'EST ",A,B,C,D
209 PAUSE3
210 WIPE:OUTPUT"VOUS VOULEZ REJOUER ?",60,170,3
211 OUTPUT"O<-OUI ou NON->N",60,150,3
212 CURSOR110,30:INPUTZ$
213 IF Z$="N" THEN GOTO246:ELSEIF Z$="O" THEN GOTO10
214 *****
215 * LOTO *
216 *****
217 WIPE:SCREEN100,215,50,25:CLS1
218 OUTPUT"LOTO",110,200,3
219 LET Z1=INT(RND(1,49))
220 LET Z2=INT(RND(1,49))
221 IF Z1<Z2 THEN GOTO223
222 GOTO220
223 LET Z3=INT(RND(1,49))
224 IF Z3<Z2 AND Z3<Z1 THEN GOTO226
225 GOTO223
226 LET Z4=INT(RND(1,49))
227 IF Z4<Z3 AND Z4<Z2 AND Z4<Z1 THEN GOTO229
228 GOTO226
229 LET Z5=INT(RND(1,49))
230 IF Z5<Z4 AND Z5<Z3 AND Z5<Z2 AND Z5<Z1 THEN GOTO232
231 GOTO229
232 LET Z6=INT(RND(1,49))
233 IF Z6<Z5 AND Z6<Z4 AND Z6<Z3 AND Z6<Z2 AND Z6<Z1 THE
N GOTO235
234 GOTO232
235 LET Z7=INT(RND(1,49))
236 IF Z7<Z6 AND Z7<Z5 AND Z7<Z4 AND Z7<Z3 AND Z7<Z2 AND
Z7<Z1 THEN GOTO238
237 GOTO235
238 SCREEN25,95,130,20:CLS3
239 OUTPUTZ1,30,90,1:OUTPUTZ2,50,90,1:OUTPUTZ3,70,9
0,1:OUTPUTZ4,90,90,1:OUTPUTZ5,110,90,1:OUTPUTZ6,130,
90,1
240 SCREEN25,75,25,20:CLS1:OUTPUTZ7,25,70,3
241 OUTPUT"TAPEZ UNE TOUCHE",80,25,1:A$=INSTR(1)
242 WIPE:OUTPUT"VOUS VOULEZ REJOUER ?",60,170,3
243 OUTPUT"O<-OUI ou NON->N",60,150,3
244 CURSOR110,30:INPUTZ$
245 IF Z$="N" THEN GOTO246:ELSEIF Z$="O" THEN GOTO10
246 WIPE:OUTPUT"FIN",110,150,2
```



Suite de la page 9

ORIC 1

```
12080 PRINT"VOUS AVEZ UN MALUS DE 300
0 POINTS"
12085 PRINT
12090 PTS=PTS-3000:IF PTS<0 THEN PTS=10
0
12091 PRINT" TOTAL: ",PTS,"PO
INTS"
12092 GOSUB2200 :GOTO40
12090 REM-----COMMENTAIRES-----
12010 REM
12020 WAIT500:TEXT:CLS:PAPER7:INK4
12030 PRINTCHR$(12)
12035 PRINTCHR$(4):CHR$(27):"J
** B R A V O ! **"
12040 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
12045 PRINT"Vous avez réussi à vous p
oser sans "
12048 PRINTCHR$(4)
12050 PRINT"encombre, l'effet de surp
ise a joué"
12060 PRINT"Vous voilà maître du Gene
rateur"
12070 PRINT"les forces alliées qui at
tentent en"
12080 PRINT"bordure du système Peuvent
débarrasser"
12085 PRINT:PRINT:PRINT
12087 POI=1000*N+INT(50000/T)
12088 PTS=PTS+POI
12089 PRINT"VOUS AVEZ UN BONUS DE ",P
OI,"POINTS"
12090 PRINT:PRINT"CE QUI VOUS FAIT AU
TOTAL: ",PTS,"POINTS"
12095 GOSUB2200
12096 GOTO40
```

```
13100 WAIT500:TEXT:CLS:PAPER3:INK4
13110 PRINTCHR$(12)
13120 PRINTCHR$(4):CHR$(27):"J
** B I E N . . . **"
13125 PRINTCHR$(4)
13130 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
13135 PRINT"Attendez! 9e correct vos
hommes ont été secourus, quelques uns"
13140 PRINT" sont même blessés, mais l
e générateur"
13145 PRINT"est pris, c'est le Princip
al..."
13148 PRINT:PRINT:PRINT
13150 POI=INT(40000/T)
13155 PTS=PTS+POI
13160 PRINT"VOUS AVEZ UN BONUS DE ",P
OI,"POINTS"
13170 PRINT:PRINT"CE QUI VOUS FAIT AU
TOTAL: ",PTS,"POINTS"
13180 GOSUB2200 :GOTO40
13200 WAIT500:CLS:TEXT:PAPER3:INK4
13210 PRINTCHR$(12)
13220 PRINTCHR$(4):CHR$(27):"J
** B O F ! **"
13230 PRINTCHR$(4)
13235 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
13240 PRINT"Il y a de la casse, vous
perdez la "
13245 PRINT"moitié de vos hommes à l'
atterrissage"
13250 PRINT"l'autre moitié a la Prise
du Gene"
13255 PRINT"-rateur, l'objectif est at
teint, mais"
13260 PRINT"a quel prix!..."
13270 PRINT:PRINT:PRINT
13280 POI=1000*N
13285 PTS=PTS+POI
13287 PRINT"VOUS AVEZ UN PETIT BONUS
DE ",POI,"PTS"
13288 PRINT:PRINT" TOTAL: ",
PTS,"POINTS"
```

```
13290 GOSUB2200 :GOTO40
13300 WAIT500:CLS:TEXT:PAPER1:INK4
13310 PRINTCHR$(12)
13314 PRINTCHR$(4):CHR$(27):"J
** H M M ! **"
13315 PRINTCHR$(4)
13317 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
13320 PRINT"Pas terrible, vous perdez
le vaisseau"
13330 PRINT"a l'atterrissage, vous pe
rdez vos "
13340 PRINT"hommes et en plus vous ap
pelez au "
13346 PRINT"secours. Je doute qu'on vi
enne vous "
13350 PRINT"chercher, surtout que le
générateur"
13360 PRINT"résiste toujours..."
13370 PRINT:PRINT:PRINT"VOUS MARQUEZ
AU TOTAL: ",PTS,"POINTS"
13380 GOSUB2200 :GOTO40
13400 WAIT500:TEXT:CLS:PAPER0:INK1
13410 PRINTCHR$(12)
13420 PRINTCHR$(4):CHR$(27):"J **
CATASTROPHIQUE!!! **"
13430 PLOT0,1,6:PLOT0,2,6:PRINTCHR$(4)
)
13440 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
13450 PRINT"Ca se passe de commentair
es..."
13460 PRINT:PRINT"Mais depuis longtem
ps dans la galaxie"
13470 PRINT"on a pas vu un commandant
de bord aussi minable..."
13480 PRINT:PRINT:PRINT
13490 MA=1000*N
13492 PTS=PTS-MA:IF PTS<0 THEN PTS=1000
13493 PLOT0,15,6:PLOT0,17,6:PLOT0,22,
20:PLOT0,4,20
13494 PRINT"VOUS AVEZ UN MALUS DE "
,MA,"POINTS":PRINT
13495 PRINT" TOTAL: ",PTS,"PO
```

```
INTS"
13498 GOSUB2200 :GOTO40
15000 REM-----VAISSEAU-----
15010 REM
15020 X=100
15030 CURSETX,Y,3:DRAW20,-2,1:DRAW-5,
5,1:DRAW-15,-3,1:DRAW-15,3,1
15040 DRAW15,3,1:DRAW15,-3,1
15050 CURSETX,Y+3,3:CIRCLE2,1:CURSETX
-4,Y+3,1:CIRCLE1,1:CURSETX+5,Y+3,1
15060 CIRCLE1,1
15070 RETURN
15100 CURSETX,Y,3:DRAW20,-2,0:DRAW-5,
5,0:DRAW-15,-3,0:DRAW-15,3,0
15110 DRAW15,3,0:DRAW15,-3,0
15120 CURSETX,Y+3,3:CIRCLE2,0:CURSETX
-4,Y+3,3:CIRCLE1,0:CURSETX+5,Y+3,3
15130 CIRCLE1,0
15140 RETURN
16000 REM-----SOLEIL-----
16010 REM
16100 FOR I=1 TO 25
16110 POKE47050+40*I,3:POKE47060+40*I,2
16120 NEXT I
16130 LE=INT(T/10)
16140 FOR I=INT(HI)+1 TO LE+INT(HI)
16150 CURSETX150,172,3:CIRCLE1,1,1
16160 NEXT I
16170 HI=HI+.001
16180 RETURN
30000 REM-----FIN-----
30010 REM
30020 CLS:PAPER1:INK0
30030 PLOT1,12,18:PLOT13,12,"A BIENT
OT..."
30040 PLOT1,10,20:PLOT1,14,20
30050 END
```


Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

Jacques REDURON

Le voleur sait que :
Les maisons sont vides mais un garde invisible à l'écran tourne autour.
Il faut trouver d'abord une clé puis un coffre.
Les couleurs des pièces sont disposées de façon aléatoire sauf pour les 8 pièces composant un carré autour de la pièce "clé". Les 8 + 1 pièces forment un groupe d'une couleur. Même chose pour le groupe de pièce "coffre".
Chaque déplacement coûte 500 points et l'on peut faire 25 déplacements avant que la police n'arrive.
Si, en appuyant sur le bouton de la manette, on éclaire la pièce où l'on se trouve, on voit la couleur de celle-ci et le micro prévient que l'on a trouvé la clé et/ou le coffre.
Mais, si on allume, surtout dans les pièces périphériques, on aug-

mente le risque d'être vu par le garde et de voir la police arriver 5
tours plus tard.
Si le voleur trouve la clé, puis le coffre il est crédité de 25000 points,
multipliés par le numéro de la maison où il se trouve, à condition
d'en ressortir.
Dès que le coffre est ouvert, l'alarme retentit et la police arrive par
l'une des 4 entrées.
La poursuite s'arrête dès que la police rejoint le voleur ou dès que
le voleur arrive à sortir de la maison. Alors, l'écran s'efface et appa-
raît une nouvelle maison à cambrioler.
Au bout de la 10^e maison, le déplacement de la police est doublé
car il faut bien que l'équipée du voleur se termine afin que la morale
soit sauve! Mais on peut encore s'en sortir.
On trouve dans ce jeu, l'occasion d'exercer sa mémoire pour retenir
la couleur des pièces déjà visitées, son esprit de déduction car à
partir d'informations fragmentaires il faut essayer de déduire l'endroit
possible de la clé et du coffre, un petit peu de stratégie, pour trou-
ver le type de déplacement pouvant apporter le maximum de rensei-
gnements pour le minimum de risques.



TO 7

```

4 CLS:SCREEN7,0,0:GOSUB12000
10 CLS:DP0=3
12 DIM K(11,7)
15 N=N+1:..DEPLACEMENT PO DOUBLE LIGNE
356
17 HASPO=INT(RND*4+1):IF HASPO=1 THEN PO
X=17:POY=1:ELSE IF HASPO=2 THEN POX=3:PO
Y=10:ELSE IF HASPO=3 THEN POX=35:POY=10:
ELSE POX=17:POY=22
30 FOR X=0 TO 9
40 FOR Y=0 TO 5
50 A=INT(RND*7)+1
60 K(X,Y)=A
70 *BOXF(X*24+40,Y*24+24)-(X*24+56,Y*24+
40),K(X,Y)
90 NEXT:NEXT
90 *....COFFRE...
100 B=INT(RND*8)+2
110 C=INT(RND*4)+2
115 B1=((B-1)*24)+40)/8:C1=((C-1)*24)+
32)/8
120 * LOCATEB1,C1,0:PRINT**
125 A=INT(RND*7)+1
130 FOR X=B-2 TO B
140 FOR Y=C-2 TO C
150 K(X,Y)=A
160 * BOXF(X*24+40,Y*24+24)-(X*24+56,Y*2
4+40),K(X,Y)
170 NEXT:NEXT
180 *....CLE.....
190 A=INT(RND*7)+1
200 BC=INT(RND*8)+2:D1=ABS(BC-B)
210 CC=INT(RND*4)+2:D11=ABS(CC-C):IF D1
3 OR D11=3 THEN215 ELSE 200
215 B2=((BC-1)*24)+40)/8:C2=((CC-1)*24
+32)/8
220 *LOCATEB2,C2:PRINT"C"
225 A=INT(RND*7)+1
230 FOR X=B-2 TO B
240 FOR Y=C-2 TO C
250 K(X,Y)=A
260 K(X,Y)=A
270 *BOXF(X*24+40,Y*24+24)-(X*24+56,Y*24
+40),K(X,Y)
280 NEXTY:NEXT X:CLS
281 *.....DEPLACEMENT VOLEUR...
285 GOSUB1000
290 VX=17:VY=22
300 ST=STICK(1)
305 IF ST<>0 THEN NBDEP=NBDEP+1:SCO=SCO-
500:GOSUB88500:IF NBDEP=25 THEN PO=1
310 IF ST=7 THEN VX=VX-3:IF VX<5 AND VY
10 THEN VX=3:SORTIE=7:GOTO9000:ELSE IF V
X<5 THEN VX=5
320 IF ST=5 THEN VY=VY+3:IF VY>19 AND VX
=17 THEN VY=22:SORTIE=5:GOTO9000:ELSE IF
VY>19 THEN VY=19
330 IF ST=1 THEN VY=VY-3:IF VY<4 AND VX=
17 THEN VY=1:SORTIE=1:GOTO9000:ELSE IF V
Y<4 THEN VY=4
340 IF ST=3 THEN VX=VX+3:IF VX>32 AND VY
=10 THEN VX=35:SORTIE=3:GOTO9000:ELSE IF
VX>32 THEN VX=32
345 LOCATE VX1,VY1:COLOR0:PRINT"V";
350 LOCATE VX,VY,0:COLOR6:PRINT"V";
355 VX1=VX+VY1=VY
356 IF N=10 AND ST<>0 AND PO=1 THEN GO
SUB2200
357 IF ST<>0 AND COFF=1 THENGOSUB3030:G
OSUB2300:'Il n'y a pas de temporisation
dans l'arrivee police au cas ou le coff
re est ouvert!
358 IF ST<>0 AND PO=1 THEN GOSUB2200
359 'Le jeu est beaucoup plus rapide si
dans les lignes 357 et 358 on supprime 1
a condition ST<>0....
360 ST1=0:ST1=STRIG(1)
370 IF ST1=-1 THEN 375 ELSE 410
375 PIX=INT(VX/3)-1:PIY=INT(VY/3)-1
380 BOXF(VX*8,(VY-1)*8)-((VX+1)*8,(VY+1)
*8),K(INT(VX/3)-1,INT(VY/3)-1)
392 IF ST1<>0 THEN GOSUB3000
395 GOSUB2000
398 ST1=0:ST1=STRIG(1):IF ST1=-1 THEN375
ELSE 400
400 BOXF(VX*8,(VY-1)*8)-((VX+1)*8,(VY+1)
*8),0
410 GOTO300
1000 *....DESSIN MURS...
1003 ATTRB1,0:LOCATE15,0:PRINTN;"e maiso
n";ATTRB0,0
1005 BOX(4,2)-(34,20)CHR$(127),3
1010 FOR X=0 TO 9
1020 FOR Y=0 TO 5
1030 BOX(X*3+4,Y*3+2)-(X*3+7,Y*3+5)CHR$(
127),3
1040 NEXT :NEXT
1050 LOCATE16,21:PRINTCHR$(127):LOCATE19
,21:PRINTCHR$(127)
1052 LOCATE3,8:PRINTCHR$(127):LOCATE3,11
:PRINTCHR$(127)
1054 LOCATE35,8:PRINTCHR$(127):LOCATE35,
11:PRINTCHR$(127)
1056 LOCATE16,1:PRINTCHR$(127):LOCATE19,
1:PRINTCHR$(127)
1060 RETURN
2000 *.....GARDE....
2004 IF PIX=0 OR PIX=9 OR PIY=0 OR PIY=5
THEN GARD=INT(RND*4)
2005 IF PIX=1 OR PIX=8 OR PIY=1 OR PIY=4
THEN GARD1=INT(RND*10)
2006 IF PIX=2 OR PIX=7 THEN GARD2=INT(RN
D*20)
2010 IF GARD=2 THEN PO=PO+1:PLAY"L10D0D0
"
2012 IF GARD1=4 THEN PO=PO+1:PLAY"L10D0D
0"
2014 IF GARD2=8 THEN PO=PO+1:PLAY"L10D0D
0"
2020 IF PO=1 THEN GOSUB2200
2090 RETURN
2200 *.....POLICE.TAP...
2210 TAP=TAP+1:TAP=Temps d'arrivee poi

```

```

2220 IF TAP=5 THEN LOCATE0,POY:PRINT"P
2230 IF TAP>5 THEN GOSUB2300
2290 RETURN
2300 '.....DEPLACEMENT POLICE...
2310 DISTX=ABS(POX-VX)
2320 DISTY=ABS(POY-VY)
2325 POX1=POX:POY1=POY
2330 IF VX=POX AND VY=POY AND DISTX>D
ISTY THEN POX=POX+DPO
2340 IF VX=POX AND VY=POY AND DISTX<DI
STY THEN POY=POY+DPO
2350 IF VX=POX AND VY<POY AND DISTX<DI
STY THEN POX=POX+DPO
2360 IF VX=POX AND VY<POY AND DISTX<DI
STY THEN POY=POY+DPO
2370 IF VX<POX AND VY=POY AND DISTX<DI
STY THEN POX=POX+DPO
2375 IF VX<POX AND VY=POY AND DISTX<DI
STY THEN POY=POY+DPO
2380 IF VX<POX AND VY<POY AND DISTX>DI
STY THEN POX=POX+DPO
2390 IF VX<POX AND VY<POY AND DISTX<DI
STY THEN POY=POY+DPO
2400 LOCATE POX1,POY1,0:COLOR0:PRINT"P"
2410 LOCATE POX,POY,0:COLORS:PRINT"P"
2420 DISTX=ABS(POX-VX)
2430 DISTY=ABS(POY-VY)
2440 IF DISTX=0 AND DISTY=0 THEN 8000
2499 RETURN
3000 '.....TEST SUR CLE ET COFFRE...
3010 IF VX=B2 AND VY=C2 THEN LOCATE0,22:
COLOR6:PRINT"VOUS TROUVEZ LA CLE..CHERCH
EZ LE COFFRE!";CLE=1:GOSUB10000
3020 IF VX=B1 AND VY=C1 THEN LOCATE0,22:
COLOR6:PRINT"VOUS VOYEZ LE COFFRE!";IF
CLE=1 THEN LOCATE23,22:PRINT"ET VOUS L'O
UVREZ!";COFF=1:GOSUB10000:ELSE LOCATE23
,22:PRINT"MAIS ET LA CLE?";GOSUB10000
3030 IF COFF=1 THEN PLAY"L10A104S102D0"
3090 RETURN
8000 '.....PERDU...
8010 LOCATE0,22:ATTRB1,0:COLOR5:PRINT"PE
RDU !!!":END
8500 '.....SCORE...
8590 LOCATE0,0:ATTRB1,0:COLOR2:PRINTSCO;
8600 ATTRB0,0:RETURN
9000 '.....SORTIE...
9010 IF SORTIE=1 AND COFF=>1 THEN LOCATE
17,4:COLOR0:PRINT"V":GOTO9300
9012 IF SORTIE=3 AND COFF=>1 THEN LOCATE
32,10:COLOR0:PRINT"V":GOTO9300
9014 IF SORTIE=5 AND COFF=>1 THEN LOCATE
17,19:COLOR0:PRINT"V":GOTO9300
9016 IF SORTIE=7 AND COFF=>1 THEN LOCATE
5,10:COLOR0:PRINT"V":GOTO9300
9020 IF SORTIE=1 AND COFF=0 THEN LOCATE1
7,4:COLOR0:PRINT"V":GOTO9300
9022 IF SORTIE=3 AND COFF=0 THEN LOCATE3
2,10:COLOR0:PRINT"V":GOTO9300
9024 IF SORTIE=5 AND COFF=0 THEN LOCATE1
7,19:COLOR0:PRINT"V":GOTO9300
9026 IF SORTIE=7 AND COFF=0 THEN LOCATES
,10:COLOR0:PRINT"V":GOTO9300
9300 ATTRB1,0:LOCATE0,22:COLOR5:PRINT"PE
RDU,MAIS SAUVE!";ATTRB0,0:GOTO9600
9500 ATTRB1,0:LOCATE0,22:COLOR5:PRINT"BR
AVO!";ATTRB0,0:SCO=SCO+25000*N
9600 '...R A Zero....
9605 GOSUB10000
9610 PO=0:GARD=0:GARD1=0:GARD2=0:DISTX=0
:DISTY=0:TAP=0
9620 NBDEP=0:CLE=0:COFF=0
9630 SORTIE=0:ST=0:ST1=0:PIX=0:PIY=0
9640 CLS:ATTRB1,1:LOCATE0,10:PRINT"APRES
LA "N:"e maison":LOCATE0,15:PRINTSCO:
ATTRB0,0
9650 GOTO15
10000 '...
10010 FORT=1TO600:NEXT
10020 LOCATE0,22:PRINT"
";
10030 RETURN
12000 PRINT"BUS DU JEU":PRINT"accumulen
des points":PRINT"en ouvrant des coffres
dans le ":PRINT"maximum de maisons !!!"
12010 LOCATE0,0:PRINT"C'est immoral , Je
suis d'accord":PRINT"mais les risques s
ont grands":PRINT"Un garde veille,la p
olice est rapide,":PRINT"et les clés et
les coffres sont dans":PRINT"de grandes
maisons de 60 pièces..."
12020 LOCATE0,14:PRINT"Chaque déplacemen
t coûte 500 points":PRINT"mais si vous t
rouvez la clé ...":PRINT"plus le coffre,
vous serez crédité de !"
12030 LOCATE0,18:PRINT"25000 points mult
ipliés par le No de la":PRINT"maison ou
vous vous trouvez"
12040 R$=INKEY$:LOCATE0,23:PRINT"FRAPPER
UNE TOUCHE POUR COMMENCER":X=RD0:IF R$=
""THEN 12040
12050 RETURN

```

Ce jeu consiste à éliminer 4 rangées de 15 briques chacune à l'aide de 2 raquettes superposées et de 1 ou 2 balles.

Chaque partie comporte 4 manches. Les trois premières se font avec une seule balle qui se déplacera à une vitesse lente, moyenne et rapide respectivement pour chacune des manches.

Pour la quatrième manche, vous aurez 2 balles (ce qui ne facilite pas les choses!) qui se déplaceront simultanément et, heureusement, à vitesse lente.

Le déplacement des raquettes est obtenu à l'aide des touches ← et →.

Si une balle tombe au sol, c'est l'élimination! Et en actionnant BREAK et CLEAR la partie peut être annulée. Ce jeu est sonorisé.

Jean Marc FRATARD

Conseils pour la programmation:
L'essentiel du programme est réalisé en langage machine, il y a donc lieu de recopier correctement tous les datas, y compris tous les 0 placés en fin de ligne.
Avant de faire tourner le jeu, assurez-vous que vous en avez une copie valable.
Lorsque le programme fonctionne, il est entièrement indépendant du Basic et, de ce fait, s'il y a une erreur de programmation: le jeu peut soit se bloquer, soit s'auto-détruire (en cas de blocage, le bouton RESET, situé à l'arrière gauche de la console peut débloquer, éventuellement le programme).
Dans les deux cas, il faudra vérifier le programme, corriger le ou les erreurs et sauvegarder celui-ci avant de le faire tourner à nouveau.

L'ALU (l'Association Loisirs Urbains) ouvre une nouvelle base de plein air et de loisirs à Saint Quentin Yvelines : Le Parc Etang. Outre six cent hectares d'espace libre et de détente, vous pourrez bientôt y trouver un espace Micro Informatique équipé essentiellement de micro-ordinateurs MO5, prêtés par l'ADI, l'Association pour le Développement de l'Informatique. Parc Etang St Quentin en Yvelines: Tel - (3) 051 53 15

TRS 80

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

```

040 *** TRS-80 - MOD. I OU III - BASIC NIVEAU 2 - 16 KO ***
50 *** SORTIE SON FACULTATIVE ***
60 *****
90 CLS:POKE16561,39:POKE16562,117:CLEAR3000
100 PRINT220,STRING$(21,42);888;"CASSE-BRIQUES":2148,STRING$(21,42);8256,""
110 GOSUB3000:PRINT:PRINT="LA PARTIE PEUT ETRE ANNULEE EN TAPANT 'BREAK ET CLR
R':"PRINT:PRINT=" VEUILLEZ BRANCHER LE SON S.V.P. ET PATIENTEZ...."
120 FORI=2599:TO31450:READM:POKEI,M:NEXTI
130 POKE16562,39:POKE16527,117:X=USR(0)
160 GOTO160
4990 "INITIALISATION
5000 DATA243,175,50,20,123,237,95,50,22,123
5005 "PRESENTATION
5010 DATA49,30,117,205,106,119,62,40,211,255,33,194,121,17,60,61,205,220,120,17,
12,52,205,220,120,17,132,63,205,220,120,33,92,127,16,63,205,220,120,205,43,0,2
54,13,32,249
5012 "DEBUT DU JEU
5015 DATA62,3,211,255,50,19,123,50,21,123,62,1,50,16,123,50,0,123,62,5,50,3,123,
62,10,50,1,123,62,10,50,2,123,62,60,50,10,123,62,62,50,7,123,60,50,9,123,62,220,
50,6,123,50,0,123,0,0,0,0,0,0,0
5018 "GENERATION DE LA BALLE
5020 DATA50,16,123,71,253,33,30,123,62,20,205,14,121,190,22,253,119,0,62,6,205,1
4,121,190,18
5022 DATA253,119,1,62,2,205,14,121,135,214,3,253,119,2,62,2,205,14,121,135,214,3
,253,119,3,17,4,0,253,25,16,207,253,54,0,0,205,106,119,205,126,119,221,33,134,12
1,0,0,0
5025 "BOULE PRINCIPALE
5030 DATA50,64,56,254,5,202,49,117,221,110,0,221,102,1,14,1,245,237,91,0,123,205
,36,119,241,245,237,91,6,123,205,36,119,241,203,111,32,1,203,119,40,18,123,230,
63,254,54,40,11,19,24,0,123,230,63,254,2,40,1,27,237,93,6,123
5032 DATA245,14,0,205,36,119,241,207,237,93,8,123,245,14,0,205,36,119,241,50,3,12
3,254,0,40,7,61,50,3,123,195,292,117,59,1,123,71,14,0,205,96,0,62,2,50,3,123,0,0
5036 "AVANCE BALLE

```

[illegible]

Sommaire

.LE HIT DES KIDS: Les petits ont choisi pour nous...et pour vous!

. GEOGRAPHIE, Programme indispensable avant de partir en vacances, sur ZX 81, par F. QUERE.

0 + 0 = LA TETE A TOTO.

Ce jeu consiste à donner la réponse à une opération posée par l'ordinateur. Il est possible de choisir une opération parmi les quatre proposées ou de laisser le choix à l'ordinateur. Une suggestion: Modifier éventuellement le dessin du 7...

R.DONDEY

LE HIT DES KIDS:

Les programmes publiés dans le cadre de cette rubrique ont tous été sélectionnés (et appréciés!) par des enfants, en classe.

N.D.L.R.

TI 99/4A

```

80 ES=0
90 SC=0
100 RANDOMIZE
110 CALL CLEAR
120 PRINT "A OUI VOULEZ VOUS JOUER?"
130 PRINT
140 PRINT "X...TAPEZ...1"
150 PRINT
160 PRINT "Y...TAPEZ...2"
170 PRINT
180 PRINT "Z...TAPEZ...3"
190 PRINT
200 PRINT "W...TAPEZ...4"
210 PRINT
220 PRINT "X + - : TAPEZ...5"
230 PRINT
240 PRINT "QUEL EST VOTRE CHOIX?"
250 PRINT
260 INPUT ".....NR":CHX
400 CALL CLEAR
410 PRINT "QUEL NIVEAU CHOISISSEZ VOUS?"
420 PRINT
430 PRINT "...FORT...TAPEZ...1"
440 PRINT
450 PRINT "...MOYEN...TAPEZ...2"
460 PRINT
470 PRINT "...FAIBLE...TAPEZ...3"
480 PRINT
490 PRINT "QUEL EST VOTRE CHOIX?"
500 PRINT
510 INPUT ".....NR":NV
600 CALL CLEAR
610 PRINT "COMBIEN DE COUPS?":NV
611 PRINT "VOULEZ VOUS JOUER?"
620 PRINT "":NV
630 INPUT "COMBIEN?":NV
640 CALL CLEAR
690 REM -----
691 REM DEF DES CARACTERES
692 REM -----
700 FOR I=96 TO 125
710 READ CH#
720 CALL CHAR(I,CH#)
730 NEXT I
740 DATA 00000103070F0D01,0000080B080B080B,01010101010101,0B0B0B0B0B0B0B,01010
1010707,0B0B0B0B0E0E
750 DATA 0000070F1B1B,00000E0F1B1B1B1B,000000070F1B1B1B,1B1B1B0E,1B1B1B0F07,0
0000000FBF
760 DATA 0000000303,1B1B30E0E0301B1B,00001B1B0F07,1B1B1B1B0E
770 DATA 0000081B1B1B1B1B,000000000040606,1B1B1B0F07,606060FBF060606,0,606060606
94
780 DATA 0000070F1B1B1B1B,00000E0F,000000E0F01B1B1B
790 DATA 1B1B1B1B1F1B1B1B
800 DATA 1B1B1B1B1B1B1B1B,1B1B1B1B1B1B
810 DATA 1B1B0C07070C1B1B
820 DATA 1B1B1B1B1B1B1B1B
830 FOR I=130 TO 143
840 READ CH#
850 CALL CHAR(I,CH#)
860 NEXT I
880 DATA 00007B3B1B0C0603,00001E1C1D3060C,01010101010101,0B0B0B0B0B0B0B,03060
C1B3B7B,C060301B1C1E
890 DATA 0000003F3F,000000FCFC
900 DATA 0000000000000101,0000000000000B0B,0101013F3F010101,0B0B0FCFCB0B0B,0101,
0B0B
901 CALL CHAR(152,"1F1F000000001F1F")
902 CALL CHAR(153,"FBFB00000000FBFB")
905 REM -----
906 REM DEROULEMENT JEU
907 REM -----
910 Y=0
920 CALL SCREEN(12)
930 NP=0
931 CALL CHAR(33,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
932 CALL CHAR(47,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
933 CALL CHAR(64,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
934 CALL COLOR(1,13,1)
935 CALL COLOR(2,9,1)
936 CALL COLOR(9,7,12)
937 CALL COLOR(10,7,12)
938 CALL COLOR(11,7,12)
939 CALL COLOR(12,7,12)
940 CALL COLOR(13,13,1)
941 CALL COLOR(14,13,1)
942 CALL COLOR(15,13,1)
943 CALL COLOR(16,14,1)
944 CALL COLOR(17,14,1)
945 CALL CLEAR
946 GOSUB 11000
947 NP=0
948 GOTO 7500
1000 FOR I=1 TO 3
1010 FOR J=1 TO 2
1020 IF Y=0 THEN 1070
1030 IF I>1 THEN 1100
1040 IF J>1 THEN 1100
1050 GOSUB 6000
1060 GOTO 1100
1070 IF I>1 THEN 1100
1080 IF J>1 THEN 1100
1090 GOSUB 2000
1100 READ W
1110 CALL HCHAR(T+I,NC+J,W)
1120 NEXT J
1130 NEXT I
1140 RETURN
1500 CALL HCHAR(10,10,130)
1510 CALL HCHAR(10,11,131)
1520 CALL HCHAR(11,10,132)
1530 CALL HCHAR(11,11,133)
1540 CALL HCHAR(12,10,134)

```



RESTONS SIMPLES !

Cette page éducative étant réservée aux enseignants, l'équipe de Rédaction ne portera aucun jugement de valeur quant à la qualité pédagogique des programmes ou articles publiés. Les critiques émanant d'enseignants seront toujours les bienvenues : elles seront publiées et transmises aux auteurs concernés.

P. GLAJEAN



stages LOGO: une procédure spéciale Hebdogiciel.

LOGO répond présent, grâce à GREPACIFIC (association spécialiste de l'enseignement et de la réflexion autour de LOGO, 51 bd des Batignolles, 75008 PARIS), des stages de formation aux lecteurs d'Hebdogiciel (25% de réduction sur les prix de base!). Une occasion à ne pas manquer.

STAGES PROPOSES PAR GREPACIFIC.

1) ORGANISATION

Ces stages ont une durée de trente heures (cinq journées de six heures) et couvrent les cinq micro-mondes classiques (nombres, texte, tortue, musique et lutins).

Les matériels utilisés sont divers, pour permettre à chacun de découvrir les différentes versions de LOGO qui existent actuellement et de se faire une opinion libre sur le matériel et le langage par une manipulation personnelle. Aucun pré-acquis théorique n'est demandé (ni en mathématiques, ni en informatique, et l'expérience prouve qu'il vaut mieux ne pas avoir été "déformé" par un apprentissage préalable de Basic); toutefois, il est vivement conseillé d'avoir lu, de manière attentive les carnets d'Hélène, fascicules 1 et 2 (édité par GREPACIFIC) ou les articles LOGO parus dans HEBDOGICIEL, avant le début du stage : cela permet de tirer un plus grand profit du travail sur les micro-ordinateurs.

Les stages sont essentiellement consacrés au travail sur machine, dans des conditions analogues à ce que sera le fonctionnement avec les enfants en classe : L'apport théorique magistral est très réduit, au profit d'une libre exploration par des projets de groupes. Une part importante du stage est consacrée à l'utilisation dans un cadre éducatif, avec compte rendu des recherches et expérimentations en cours.

Les stagiaires des années précédentes qui ont eu la chance de faire équiper leur lieu de travail d'un (ou plus rarement plusieurs) postes LOGO ont tous été à même de démarrer des projets avec leurs élèves. Il est donc indispensable d'avoir déjà une certaine pratique pédagogique (dans le cadre scolaire...ou familial) C'est dire que nos ateliers ne sont pas destinés aux enfants eux-mêmes. La participation à l'atelier (non compris les frais d'hébergement) est de 1000 F.

2) LISTE DES STAGES :

DORDOGNE : 30 Juillet au 3 Aout (quelques places région de BERGERAC) seulement, il est demandé d'avoir déjà manipuler un peu LOGO, quelle que soit la version).
ALES : 27 Aout au 1er Septembre.
LILLE : 30 Aout au 4 septembre.

3) INSCRIPTION :

Le bulletin d'inscription est à retourner à GREPACIFIC, 51 bld des Batignolles, 75008 PARIS.

NOM:

PRENOM:

Profession:

Adresse:

Tel:

désire m'inscrire au stage d'initiation à l'approche LOGO qui aura lieu :

du.....au.....

du.....au.....

Ci joint un chèque de 375 F., à l'ordre de GREPACIFIC, dans le cas où le stage serait annulé faute d'un nombre suffisant de candidats (moins de 6 inscrits), le chèque ci-joint me sera restitué. Je verserai le solde soit 375 F., à l'ouverture du stage. C'est seulement dans le cas où je ne me rendrais pas au stage que GREPACIFIC aurait la faculté de garder mon acompte.

Lu et approuvé.

Date et signature.

(à retourner à GREPACIFIC, 51 bld des Batignolles 75008 PARIS)

Suite de la page 15

```

8670 NC=4
8680 GOSUB 1000
8690 IF X<=9 THEN 8690
8692 X=X-((INT(X/10))*10)
8694 NC=5
8695 GOSUB 1000
8697 GOSUB 1570
8700 NC=12
8710 X=BC
8720 GOSUB 1000
8721 IF X<=9 THEN 8730
8722 X=X-((INT(X/10))*10)
8724 NC=13
8725 GOSUB 1000
8730 GOTO 1780
8790 REM
8790 REM DIVISION
8790 REM
8790 REM
9000 DR=4
9005 R=INT(20/RND)+1
9010 IF NV<=1 THEN 9040
9020 IF NV=2 THEN 9060
9030 IF NV=3 THEN 9070
9040 IF R<10 THEN 9000
9050 GOTO 9100
9060 IF R<6 THEN 9000
9070 IF R<10 THEN 9000
9080 GOTO 9100
9090 IF R>5 THEN 9000
9100 B=INT(10/RND)+1
9110 BB=R*B
9111 IF BB>99 THEN 9005
9120 X=BB
    
```

```

9130 T=9
9150 NC=4
9160 GOSUB 1000
9161 IF X<=9 THEN 9170
9162 X=X-((INT(X/10))*10)
9164 NC=5
9165 GOSUB 1000
9170 GOSUB 1710
9180 NC=12
9190 X=BC
9200 GOSUB 1000
9201 IF X<=9 THEN 9210
9202 X=X-((INT(X/10))*10)
9204 NC=13
9205 GOSUB 1000
9210 GOTO 1780
9470 REM
9480 REM SOUSTRACTION
9490 REM
9500 DR=3
9505 A=INT(100/RND)
9510 AA=INT(100/RND)
9520 AB=A-AA
9521 IF AB>99 THEN 9505
9530 IF NV<=1 THEN 9560
9540 IF NV=2 THEN 9580
9550 IF NV=3 THEN 9610
9560 IF AB<70 THEN 9500
9570 GOTO 9620
9580 IF AB<40 THEN 9500
9590 IF AB<69 THEN 9500
9600 GOTO 9620
9610 IF AB<39 THEN 9500
9620 B=INT(100/RND)
9630 BB=INT(10/RND)
9640 BC=B*BB
9650 IF BC>AB THEN 9620
9660 R=AB-BC
9670 X=AB
    
```

```

9700 T=9
9710 NC=4
9720 GOSUB 1000
9721 IF X<=9 THEN 9730
9722 X=X-((INT(X/10))*10)
9724 NC=5
9725 GOSUB 1000
9730 GOSUB 1640
9740 NC=12
9750 X=BC
9760 GOSUB 1000
9761 IF X<=9 THEN 9770
9762 X=X-((INT(X/10))*10)
9764 NC=13
9765 GOSUB 1000
9770 GOTO 1780
9970 REM
9980 REM FIN DE JEU
9990 REM
10000 CALL CLEAR
10010 IF SC>SCM THEN 10030
10020 GOTO 10040
10030 SCM=SC
10035 PRINT "VOUS AVEZ BATTU LE MEILLEUR SCORE"
10036 PRINT
10040 PRINT "VOTRE SCORE: ",SC
10045 PRINT
10050 PRINT "SCORE MAX: ",SCM
10055 PRINT
10060 PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER?"
10062 PRINT
10065 PRINT "SI NON TAPÉZ 2"
10068 PRINT
10070 INPUT "SI OUI TAPÉZ 1....":RE
10075 SC=0
10080 IF RE=1 THEN 931
10090 FOR I=1 TO 1000
10100 NEXT I
10110 CALL CLEAR
    
```

```

10120 END
10970 REM
10980 REM PRESENTATION
10990 REM
11000 PRINT "
11001 CALL COLOR(5,6,1)
11010 PRINT "
11020 PRINT "
11030 PRINT "
11040 PRINT "
11050 PRINT "
11060 PRINT "
11070 PRINT "
11080 PRINT "
11090 PRINT "
11100 PRINT "
11110 PRINT "
11120 PRINT "
11130 PRINT "
11140 PRINT "
11150 PRINT "
    
```

```

11160 PRINT "
11170 PRINT "
11180 PRINT "
11190 PRINT "
11200 CALL SOUND(500,-1,0)
11201 CALL HCHAR(8,13,138)
11202 CALL HCHAR(8,14,139)
11203 CALL HCHAR(9,13,140)
11204 CALL HCHAR(9,14,141)
11205 CALL HCHAR(10,13,142)
11206 CALL HCHAR(10,14,143)
11207 CALL SOUND(500,-2,0)
11208 CALL HCHAR(12,13,152)
11209 CALL HCHAR(12,14,153)
11211 RESTORE 11219
11212 REM
11213 REM MUSIQUE DEPART
11214 REM
11215 FOR I=1 TO 48
11217 READ DD,CC
11218 CALL SOUND(DD*30,CC,0)
    
```

```

11219 DATA 150,196,150,196,150,196,150,196,150,220,300,247,300,220,150,196,150,247,150,2
20,150,220,300,196,300,20000
11220 DATA 150,196,150,196,150,196,150,196,150,220,300,247,300,220,150,196,150,247,150,2
20,150,220,300,196,300,20000
11221 DATA 150,220,150,220,150,220,150,220,150,220,300,165,300,165,150,220,150,196,150,1
75,150,165,300,147,300,20000
11222 DATA 150,196,150,196,150,196,150,196,150,220,300,247,300,220,150,196,150,247,150,2
20,150,220,300,196,300,20000
11223 NEXT I
11224 CALL CLEAR
11297 CALL COLOR(1,2,1)
11298 CALL COLOR(2,2,1)
11299 CALL COLOR(5,2,1)
11300 RETURN
    
```

```

11219 DATA 150,196,150,196,150,196,150,196,150,220,300,247,300,220,150,196,150,247,150,2
20,150,220,300,196,300,20000
11220 DATA 150,196,150,196,150,196,150,196,150,220,300,247,300,220,150,196,150,247,150,2
20,150,220,300,196,300,20000
11221 DATA 150,220,150,220,150,220,150,220,150,220,300,165,300,165,150,220,150,196,150,1
75,150,165,300,147,300,20000
11222 DATA 150,196,150,196,150,196,150,196,150,220,300,247,300,220,150,196,150,247,150,2
20,150,220,300,196,300,20000
11223 NEXT I
11224 CALL CLEAR
11297 CALL COLOR(1,2,1)
11298 CALL COLOR(2,2,1)
11299 CALL COLOR(5,2,1)
11300 RETURN
    
```

GEOGRAPHIE

Voilà un programme pour apprendre de façon attrayante les 97 grandes villes françaises qui sont des préfectures, ou ont plus de 100.000 habitants.

F.QUERE

La carte et le menu s'affichent dès le chargement. les différen-

tes options peuvent alors être choisies. Une règle du jeu est à chaque fois proposée.

1) Option apprendre:

Les villes se présentent par ordre d'importance avec une indication sur leur population: chaque caractère en vidéo inversée représente 100.000 habitants, ou sur leur place dans l'organisation administrative * une pré-

fecture, * * une préfecture régionale.

La ville clignote sur la carte. Si l'on connaît, on passe (P) sinon, on demande son nom (touche Q). On peut revenir en arrière par L. M fait revenir au menu.

2) Option : trouver la ville proposée parmi 5:

Suivant le principe classique des QCM:

- Une ville clignote sur la carte.
- 5 noms de villes s'affichent.
- On choisit : 2 essais possibles.
- Score et appréciations.

Les villes trouvées au 1er ou 2^e essai ne sont plus repropo-

sées et l'on peut ainsi, si on le désire épuiser la liste des villes.

3) Option : placer une ville:

Un nom de ville est proposé. Avec la touche 5, 6, 7, 8 (ou

poignée de jeu) il faut placer le curseur clignotant à l'emplacement supposé. On demande alors le résultat par la touche Q. Sur la Rose des Vents, les corrections éventuelles à apporter apparaissent en inversion vidéo dans les directions nécessaires.

Cotation: 10 villes à 10 points et - 2 par touche Q supplémentaires. Là aussi, les villes propo-

sées ne sont pas repropo-

sées. 4) Option : "situé rapidement":

La France est divisée en 4 parties. il s'agit d'indiquer rapidement dans quel quadrant se trouve la ville proposée. On choisit la durée de réponse (1 à 9 secondes). Si l'on ne trouve pas dans le délai fixé, ou si l'on se trompe, la ville clignote sur la carte et l'on marque 0.

```

ECRIRE EN VIDEO NORMALE DES
CARACTERES EN VIDEO INVERSEE:
LIGNE: CARACTERES:
75 ... "LA FRANCE"
385 ... "MENU: 1..2..3..4..5"
573 ... "SCORE: "
783 ... "ON CONTINUE?"
981 ... "PARIS (2,3M), MARSEILLE
... "LYON (2,3M), NANTES,
... "STRASBOURG, BORDEAUX,
... "ST ETIENNE, LE HAVER
... "RENNES"
1099 REM APPRENDRE
1099 REM 1. PARMI 5
1099 ... "20 CHANCE..."
1099 ... "CA VIENDRA"
1099 ... "SERIE TERMINEE"
1099 ... "BRAVO!!!"
1099 ... "C'EST MIEUX"
1099 ... "COTATION"
1099 REM PLACER UNE VILLE
1099 REM 2. PARMI 5
1099 ... "3. PARMI 5"
1099 ... "4. PARMI 5"
1099 ... "5. PARMI 5"
1099 ... "6. PARMI 5"
1099 ... "7. PARMI 5"
1099 ... "8. PARMI 5"
1099 ... "9. PARMI 5"
1099 ... "10. PARMI 5"
1099 ... "11. PARMI 5"
1099 ... "12. PARMI 5"
1099 ... "13. PARMI 5"
1099 ... "14. PARMI 5"
1099 ... "15. PARMI 5"
1099 ... "16. PARMI 5"
1099 ... "17. PARMI 5"
1099 ... "18. PARMI 5"
1099 ... "19. PARMI 5"
1099 ... "20. PARMI 5"
1099 ... "21. PARMI 5"
1099 ... "22. PARMI 5"
1099 ... "23. PARMI 5"
1099 ... "24. PARMI 5"
1099 ... "25. PARMI 5"
1099 ... "26. PARMI 5"
1099 ... "27. PARMI 5"
1099 ... "28. PARMI 5"
1099 ... "29. PARMI 5"
1099 ... "30. PARMI 5"
1099 ... "31. PARMI 5"
1099 ... "32. PARMI 5"
1099 ... "33. PARMI 5"
1099 ... "34. PARMI 5"
1099 ... "35. PARMI 5"
1099 ... "36. PARMI 5"
1099 ... "37. PARMI 5"
1099 ... "38. PARMI 5"
1099 ... "39. PARMI 5"
1099 ... "40. PARMI 5"
1099 ... "41. PARMI 5"
1099 ... "42. PARMI 5"
1099 ... "43. PARMI 5"
1099 ... "44. PARMI 5"
1099 ... "45. PARMI 5"
1099 ... "46. PARMI 5"
1099 ... "47. PARMI 5"
1099 ... "48. PARMI 5"
1099 ... "49. PARMI 5"
1099 ... "50. PARMI 5"
1099 ... "51. PARMI 5"
1099 ... "52. PARMI 5"
1099 ... "53. PARMI 5"
1099 ... "54. PARMI 5"
1099 ... "55. PARMI 5"
1099 ... "56. PARMI 5"
1099 ... "57. PARMI 5"
1099 ... "58. PARMI 5"
1099 ... "59. PARMI 5"
1099 ... "60. PARMI 5"
1099 ... "61. PARMI 5"
1099 ... "62. PARMI 5"
1099 ... "63. PARMI 5"
1099 ... "64. PARMI 5"
1099 ... "65. PARMI 5"
1099 ... "66. PARMI 5"
1099 ... "67. PARMI 5"
1099 ... "68. PARMI 5"
1099 ... "69. PARMI 5"
1099 ... "70. PARMI 5"
1099 ... "71. PARMI 5"
1099 ... "72. PARMI 5"
1099 ... "73. PARMI 5"
1099 ... "74. PARMI 5"
1099 ... "75. PARMI 5"
1099 ... "76. PARMI 5"
1099 ... "77. PARMI 5"
1099 ... "78. PARMI 5"
1099 ... "79. PARMI 5"
1099 ... "80. PARMI 5"
1099 ... "81. PARMI 5"
1099 ... "82. PARMI 5"
1099 ... "83. PARMI 5"
1099 ... "84. PARMI 5"
1099 ... "85. PARMI 5"
1099 ... "86. PARMI 5"
1099 ... "87. PARMI 5"
1099 ... "88. PARMI 5"
1099 ... "89. PARMI 5"
1099 ... "90. PARMI 5"
1099 ... "91. PARMI 5"
1099 ... "92. PARMI 5"
1099 ... "93. PARMI 5"
1099 ... "94. PARMI 5"
1099 ... "95. PARMI 5"
1099 ... "96. PARMI 5"
1099 ... "97. PARMI 5"
1099 ... "98. PARMI 5"
1099 ... "99. PARMI 5"
1099 ... "100. PARMI 5"
1099 ... "101. PARMI 5"
1099 ... "102. PARMI 5"
1099 ... "103. PARMI 5"
1099 ... "104. PARMI 5"
1099 ... "105. PARMI 5"
1099 ... "106. PARMI 5"
1099 ... "107. PARMI 5"
1099 ... "108. PARMI 5"
1099 ... "109. PARMI 5"
1099 ... "110. PARMI 5"
1099 ... "111. PARMI 5"
1099 ... "112. PARMI 5"
1099 ... "113. PARMI 5"
1099 ... "114. PARMI 5"
1099 ... "115. PARMI 5"
1099 ... "116. PARMI 5"
1099 ... "117. PARMI 5"
1099 ... "118. PARMI 5"
1099 ... "119. PARMI 5"
1099 ... "120. PARMI 5"
1099 ... "121. PARMI 5"
1099 ... "122. PARMI 5"
1099 ... "123. PARMI 5"
1099 ... "124. PARMI 5"
1099 ... "125. PARMI 5"
1099 ... "126. PARMI 5"
1099 ... "127. PARMI 5"
1099 ... "128. PARMI 5"
1099 ... "129. PARMI 5"
1099 ... "130. PARMI 5"
1099 ... "131. PARMI 5"
1099 ... "132. PARMI 5"
1099 ... "133. PARMI 5"
1099 ... "134. PARMI 5"
1099 ... "135. PARMI 5"
1099 ... "136. PARMI 5"
1099 ... "137. PARMI 5"
1099 ... "138. PARMI 5"
1099 ... "139. PARMI 5"
1099 ... "140. PARMI 5"
1099 ... "141. PARMI 5"
1099 ... "142. PARMI 5"
1099 ... "143. PARMI 5"
1099 ... "144. PARMI 5"
1099 ... "145. PARMI 5"
1099 ... "146. PARMI 5"
1099 ... "147. PARMI 5"
1099 ... "148. PARMI 5"
1099 ... "149. PARMI 5"
1099 ... "150. PARMI 5"
1099 ... "151. PARMI 5"
1099 ... "152. PARMI 5"
1099 ... "153. PARMI 5"
1099 ... "154. PARMI 5"
1099 ... "155. PARMI 5"
1099 ... "156. PARMI 5"
1099 ... "157. PARMI 5"
1099 ... "158. PARMI 5"
1099 ... "159. PARMI 5"
1099 ... "160. PARMI 5"
1099 ... "161. PARMI 5"
1099 ... "162. PARMI 5"
1099 ... "163. PARMI 5"
1099 ... "164. PARMI 5"
1099 ... "165. PARMI 5"
1099 ... "166. PARMI 5"
1099 ... "167. PARMI 5"
1099 ... "168. PARMI 5"
1099 ... "169. PARMI 5"
1099 ... "170. PARMI 5"
1099 ... "171. PARMI 5"
1099 ... "172. PARMI 5"
1099 ... "173. PARMI 5"
1099 ... "174. PARMI 5"
1099 ... "175. PARMI 5"
1099 ... "176. PARMI 5"
1099 ... "177. PARMI 5"
1099 ... "178. PARMI 5"
1099 ... "179. PARMI 5"
1099 ... "180. PARMI 5"
1099 ... "181. PARMI 5"
1099 ... "182. PARMI 5"
1099 ... "183. PARMI 5"
1099 ... "184. PARMI 5"
1099 ... "185. PARMI 5"
1099 ... "186. PARMI 5"
1099 ... "187. PARMI 5"
1099 ... "188. PARMI 5"
1099 ... "189. PARMI 5"
1099 ... "190. PARMI 5"
1099 ... "191. PARMI 5"
1099 ... "192. PARMI 5"
1099 ... "193. PARMI 5"
1099 ... "194. PARMI 5"
1099 ... "195. PARMI 5"
1099 ... "196. PARMI 5"
1099 ... "197. PARMI 5"
1099 ... "198. PARMI 5"
1099 ... "199. PARMI 5"
1099 ... "200. PARMI 5"
1099 ... "201. PARMI 5"
1099 ... "202. PARMI 5"
1099 ... "203. PARMI 5"
1099 ... "204. PARMI 5"
1099 ... "205. PARMI 5"
1099 ... "206. PARMI 5"
1099 ... "207. PARMI 5"
1099 ... "208. PARMI 5"
1099 ... "209. PARMI 5"
1099 ... "210. PARMI 5"
1099 ... "211. PARMI 5"
1099 ... "212. PARMI 5"
1099 ... "213. PARMI 5"
1099 ... "214. PARMI 5"
1099 ... "215. PARMI 5"
1099 ... "216. PARMI 5"
1099 ... "217. PARMI 5"
1099 ... "218. PARMI 5"
1099 ... "219. PARMI 5"
1099 ... "220. PARMI 5"
1099 ... "221. PARMI 5"
1099 ... "222. PARMI 5"
1099 ... "223. PARMI 5"
1099 ... "224. PARMI 5"
1099 ... "225. PARMI 5"
1099 ... "226. PARMI 5"
1099 ... "227. PARMI 5"
1099 ... "228. PARMI 5"
1099 ... "229. PARMI 5"
1099 ... "230. PARMI 5"
1099 ... "231. PARMI 5"
1099 ... "232. PARMI 5"
1099 ... "233. PARMI 5"
1099 ... "234. PARMI 5"
1099 ... "235. PARMI 5"
1099 ... "236. PARMI 5"
1099 ... "237. PARMI 5"
1099 ... "238. PARMI 5"
1099 ... "239. PARMI 5"
1099 ... "240. PARMI 5"
1099 ... "241. PARMI 5"
1099 ... "242. PARMI 5"
1099 ... "243. PARMI 5"
1099 ... "244. PARMI 5"
1099 ... "245. PARMI 5"
1099 ... "246. PARMI 5"
1099 ... "247. PARMI 5"
1099 ... "248. PARMI 5"
1099 ... "249. PARMI 5"
1099 ... "250. PARMI 5"
1099 ... "251. PARMI 5"
1099 ... "252. PARMI 5"
1099 ... "253. PARMI 5"
1099 ... "254. PARMI 5"
1099 ... "255. PARMI 5"
1099 ... "256. PARMI 5"
1099 ... "257. PARMI 5"
1099 ... "258. PARMI 5"
1099 ... "259. PARMI 5"
1099 ... "260. PARMI 5"
1099 ... "261. PARMI 5"
1099 ... "262. PARMI 5"
1099 ... "263. PARMI 5"
1099 ... "264. PARMI 5"
1099 ... "265. PARMI 5"
1099 ... "266. PARMI 5"
1099 ... "267. PARMI 5"
1099 ... "268. PARMI 5"
1099 ... "269. PARMI 5"
1099 ... "270. PARMI 5"
1099 ... "271. PARMI 5"
1099 ... "272. PARMI 5"
1099 ... "273. PARMI 5"
1099 ... "274. PARMI 5"
1099 ... "275. PARMI 5"
1099 ... "276. PARMI 5"
1099 ... "277. PARMI 5"
1099 ... "278. PARMI 5"
1099 ... "279. PARMI 5"
1099 ... "280. PARMI 5"
1099 ... "281. PARMI 5"
1099 ... "282. PARMI 5"
1099 ... "283. PARMI 5"
1099 ... "284. PARMI 5"
1099 ... "285. PARMI 5"
1099 ... "286. PARMI 5"
1099 ... "287. PARMI 5"
1099 ... "288. PARMI 5"
1099 ... "289. PARMI 5"
1099 ... "290. PARMI 5"
1099 ... "291. PARMI 5"
1099 ... "292. PARMI 5"
1099 ... "293. PARMI 5"
1099 ... "294. PARMI 5"
1099 ... "295. PARMI 5"
1099 ... "296. PARMI 5"
1099 ... "297. PARMI 5"
1099 ... "298. PARMI 5"
1099 ... "299. PARMI 5"
1099 ... "300. PARMI 5"
1099 ... "301. PARMI 5"
1099 ... "302. PARMI 5"
1099 ... "303. PARMI 5"
1099 ... "304. PARMI 5"
1099 ... "305. PARMI 5"
1099 ... "306. PARMI 5"
1099 ... "307. PARMI 5"
1099 ... "308. PARMI 5"
1099 ... "309. PARMI 5"
1099 ... "310. PARMI 5"
1099 ... "311. PARMI 5"
1099 ... "312. PARMI 5"
1099 ... "313. PARMI 5"
1099 ... "314. PARMI 5"
1099 ... "315. PARMI 5"
1099 ... "316. PARMI 5"
1099 ... "317. PARMI 5"
1099 ... "318. PARMI 5"
1099 ... "319. PARMI 5"
1099 ... "320. PARMI 5"
1099 ... "321. PARMI 5"
1099 ... "322. PARMI 5"
1099 ... "323. PARMI 5"
1099 ... "324. PARMI 5"
1099 ... "325. PARMI 5"
1099 ... "326. PARMI 5"
1099 ... "327. PARMI 5"
1099 ... "328. PARMI 5"
1099 ... "329. PARMI 5"
1099 ... "330. PARMI 5"
1099 ... "331. PARMI 5"
1099 ... "332. PARMI 5"
1099 ... "333. PARMI 5"
1099 ... "334. PARMI 5"
1099 ... "335. PARMI 5"
1099 ... "336. PARMI 5"
1099 ... "337. PARMI 5"
1099 ... "338. PARMI 5"
1099 ... "339. PARMI 5"
1099 ... "340. PARMI 5"
1099 ... "341. PARMI 5"
1099 ... "342. PARMI 5"
1099 ... "343. PARMI 5"
1099 ... "344. PARMI 5"
1099 ... "345. PARMI 5"
1099 ... "346. PARMI 5"
1099 ... "347. PARMI 5"
1099 ... "348. PARMI 5"
1099 ... "349. PARMI 5"
1099 ... "350. PARMI 5"
1099 ... "351. PARMI 5"
1099 ... "352. PARMI 5"
1099 ... "353. PARMI 5"
1099 ... "354. PARMI 5"
1099 ... "355. PARMI 5"
1099 ... "356. PARMI 5"
1099 ... "357. PARMI 5"
1099 ... "358. PARMI 5"
1099 ... "359. PARMI 5"
1099 ... "360. PARMI 5"
1099 ... "361. PARMI 5"
1099 ... "362. PARMI 5"
1099 ... "363. PARMI 5"
1099 ... "364. PARMI 5"
1099 ... "365. PARMI 5"
1099 ... "366. PARMI 5"
1099 ... "367. PARMI 5"
1099 ... "368. PARMI 5"
1099 ... "369. PARMI 5"
1099 ... "370. PARMI 5"
1099 ... "371. PARMI 5"
1099 ... "372. PARMI 5"
1099 ... "373. PARMI 5"
1099 ... "374. PARMI 5"
1099 ... "375. PARMI 5"
1099 ... "376. PARMI 5"
1099 ... "377. PARMI 5"
1099 ... "378. PARMI 5"
1099 ... "379. PARMI 5"
1099 ... "380. PARMI 5"
1099 ... "381. PARMI 5"
1099 ... "382. PARMI 5"
1099 ... "383. PARMI 5"
1099 ... "384. PARMI 5"
1099 ... "385. PARMI 5"
1099 ... "386. PARMI 5"
1099 ... "387. PARMI 5"
1099 ... "388. PARMI 5"
1099 ... "389. PARMI 5"
1099 ... "390. PARMI 5"
1099 ... "391. PARMI 5"
1099 ... "392. PARMI 5"
1099 ... "393. PARMI 5"
1099 ... "394. PARMI 5"
1099 ... "395. PARMI 5"
1099 ... "396. PARMI 5"
1099 ... "397. PARMI 5"
1099 ... "398. PARMI 5"
1099 ... "399. PARMI 5"
1099 ... "400. PARMI 5"
1099 ... "401. PARMI 5"
1099 ... "402. PARMI 5"
1099 ... "403. PARMI 5"
1099 ... "404. PARMI 5"
1099 ... "405. PARMI 5"
1099 ... "406. PARMI 5"
1099 ... "407. PARMI 5"
1099 ... "408. PARMI 5"
1099 ... "409. PARMI 5"
1099 ... "410. PARMI 5"
1099 ... "411. PARMI 5"
1099 ... "412. PARMI 5"
1099 ... "413. PARMI 5"
1099 ... "414. PARMI 5"
1099 ... "415. PARMI 5"
1099 ... "416. PARMI 5"
1099 ... "417. PARMI 5"
1099 ... "418. PARMI 5"
1099 ... "419. PARMI 5"
1099 ... "420. PARMI 5"
1099 ... "421. PARMI 5"
1099 ... "422. PARMI 5"
1099 ... "423. PARMI 5"
1099 ... "424. PARMI 5"
1099 ... "425. PARMI 5"
1099 ... "426. PARMI 5"
1099 ... "427. PARMI 5"
1099 ... "428. PARMI 5"
1099 ... "429. PARMI 5"
1099 ... "430. PARMI 5"
1099 ... "431. PARMI 5"
1099 ... "432. PARMI 5"
1099 ... "433. PARMI 5"
1099 ... "434. PARMI 5"
1099 ... "435. PARMI 5"
1099 ... "436. PARMI 5"
1099 ... "437. PARMI 5"
1099 ... "438. PARMI 5"
1099 ... "439. PARMI 5"
1099 ... "440. PARMI 5"
1099 ... "441. PARMI 5"
1099 ... "442. PARMI 5"
1099 ... "443. PARMI 5"
1099 ... "444. PARMI 5"
1099 ... "445. PARMI 5"
1099 ... "446. PARMI 5"
1099 ... "447. PARMI 5"
1099 ... "448. PARMI 5"
1099 ... "449. PARMI 5"
1099 ... "450. PARMI 5"
1099 ... "451. PARMI 5"
1099 ... "452. PARMI 5"
1099 ... "453. PARMI 5"
1099 ... "454. PARMI 5"
1099 ... "455. PARMI 5"
1099 ... "456. PARMI 5"
1099 ... "457. PARMI 5"
1099 ... "458. PARMI 5"
1099 ... "459. PARMI 5"
1099 ... "460. PARMI 5"
1099 ... "461. PARMI 5"
1099 ... "462. PARMI 5"
1099 ... "463. PARMI 5"
1099 ... "464. PARMI 5"
1099 ... "465. PARMI 5"
1099 ... "466. PARMI 5"
1099 ... "467. PARMI 5"
1099 ... "468. PARMI 5"
1099 ... "469. PARMI 5"
1099 ... "470. PARMI 5"
1099 ... "471. PARMI 5"
1099 ... "472. PARMI 5"
1099 ... "473. PARMI 5"
1099 ... "474. PARMI 5"
1099 ... "475. PARMI 5"
1099 ... "476. PARMI 5"
1099 ... "477. PARMI 5"
1099 ... "478. PARMI 5"
1099 ... "479. PARMI 5"
1099 ... "480. PARMI 5"
1099 ... "481. PARMI 5"
1099 ... "482.
```


Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

17

ZX MONOPOL

Vous rêvez de devenir propriétaire? Rien de plus simple avec ce programme qui vous permet de spéculer, acheter, vendre sans le moindre complexe (et des risques minimum: les agents du fisc seront loin...)
Bons investissements!
Mode d'emploi dans le programme.

Fabrice MARCOULT



Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

ZX 81

ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES CARACTERES EN VIDEO INVERSEE

LIGNE CARACTERES

```
103... "DESSIN DU PARCOURS"
105... "ZXMONOPOL...20000$..."
107... "DEPART"
109... "CHANCE"
111... "TAXE...10000$"
113... "IMPOTS...PARC...20000$"
115... "INITIALISATION"
117... "1 2 3 4"
119... "553...3" 554...4"
```

```
41 REM ***POUR ZX81 64K0***
50 REM AVANT DE TAPER CE PROGR
51 REM TAPPEZ LES INSTRUCTIONS SUIV
ANTES
```

```
51 REM DIM B$(23,50) C$(5,30)
```

```
52 REM PUIS APRES AVOIR TAPÉ
```

```
53 REM LE PROGRAMME FAITES GOTO 0 ET R
```

```
54 REM ENTREZ LES NOMBRES SUIVANTS (SERV
```

```
55 REM EZ-VOUS DU LISTING)
```

```
56 REM 10000 1000 10000 2500
```

```
57 REM 10000 1400 8000 8000 1000
```

```
58 REM 10000 2500 10000 2200
```

```
59 REM 7500 200 12000 2000 900
```

```
60 REM 1400 10000 2500 7000 10
```

```
61 REM 20000 5000 7000 1000 50
```

```
62 REM 3000 400 15000 2000 150
```

```
63 REM 2500 13000 2200 10000
```

```
64 REM 2500 11000 10000
```

```
65 GOTO 9000
```

```
66 REM MAINTENANT TAPPEZ LES TE
```

```
67 REM XTES ET LES CHIFFRES SUIVANTS
```

```
68 REM ABORD LE TEXTE PUIS LA SOMME
```

```
69 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
70 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
71 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
72 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
73 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
74 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
75 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
76 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
77 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
78 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
79 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
80 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
81 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
82 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
83 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
84 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
85 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
86 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
87 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
88 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
89 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
90 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
91 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
92 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
93 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
94 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
95 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
96 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
97 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
98 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
99 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
100 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
101 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
102 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
103 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
104 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
105 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
106 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
107 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
108 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
109 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
110 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
111 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
112 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
113 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
114 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
115 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
116 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
117 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
118 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
119 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
120 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
121 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
122 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
123 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
124 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
125 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
126 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
127 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
128 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
129 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
130 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
131 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
132 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
133 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
134 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
135 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
136 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
137 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
138 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
139 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
140 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
141 REM 10000 10000 10000 1000
```

```
142 REM 10000 10000 10000 1000
```

TAROT



Ce programme pour HP 41C, sans module d'extension, utilise 49 registres de programmation et 12 registres de données. rassurez-vous, il ne joue pas au tarot, il se contente d'assurer toutes les opérations concernant la marque des points à ce jeu, suivant les règles de la Fédération Française de Tarot, et ce, que le nombre de joueur soit 3, 4 ou 5.

Rémi LANGE

Mode d'emploi:

Etape 1:

- Initialisation, touches XEQ TAROT, affichage: Nb. de joueurs?
- Entrée du nombre de joueurs N, touches: 3 EN E5,R/S, affichage: OK.

Etape 2: Opération à répéter pour chaque tour joué:

- Démarrer les opérations, touches: F, affichage: PRENEUR?
- Entrer numéro du preneur (chaque joueur a un numéro de 1 à N), touches: X,R/S.
- Si on joue à 5: joueur appelé, touches: xa,R/S, affichage: APPLE-LANT?
- Si on joue à 3 ou 4: rien, touches: xa,R/S, affichage: P:1 G:2 S:3 C:4.
- Contrat demandé: 1 → petite, 2 → garde, 3 → garde sans, 4 → garde contre. Touches: C, R/S. Affichage: FAITE DE?
- Points réalisés en plus du contrat (négligé si chute). Touches: (-)P,R/S. Affichage: 1 AU BOUT?
- Si un joueur a mené le petit au bout, taper son numéro, sinon R/S. Touches: (N),R/S. Affichage: CH.DEMANDE?
- Si un chelem a été demandé par le preneur, taper 1, sinon R/S. Touches: (1),R/S. Affichage: CH.FAITE?
- Si le preneur a réalisé un chelem, taper 1, sinon R/S. Touches: (1),R/S. Affichage: POIGNEE?
- Entrer le numéro des poignées (1: simple, 2: double, 3: triple) à chaque fois que la question est posée. (quel que soit le joueur la présentant). Touches: (PO), R/S. Affichage: POIGNEE?
- Lorsque toutes les (éventuelles) poignées sont entrées, la calculatrice affiche le nombre de points (cumulés) du preneur. Affichage: PTSP.

Etape 3:

- Visualisation des scores:

joueur n° 1, touche: A, affichage PTS1.

joueur n° 2, touche: B, affichage: PTS2.
joueur n° 3, touche: C, affichage: PTS3.
joueur n° 4, touche: D, affichage: PTS4.
joueur n° 5, touche: E, affichage: PTS5.
Répéter ces appuis autant de fois que nécessaire.
Etape 4:
Pour une nouvelle partie reprendre à l'étape 2.

```
20:36 03.02
01+LBL *TAROT*
02 CLRG
03 FIX 0
04 CF 29
05 SF 27
06 *Nb de JOUEURS ?*
07 PROMPT
08 STO 00
09 CF 07
10 5
11 X=Y?
12 SF 07
13 *OK*
14 PROMPT
15+LBL A
16 RCL 01
17 STOP
18+LBL B
19 RCL 02
20 STO 02
21+LBL C
22 RCL 03
23 STOP
24+LBL D
25 RCL 04
26 STOP
27+LBL E
28 RCL 05
29 STOP
30+LBL F
31 *PRENEUR ?*
32 PROMPT
33 STO 06
34 5
35 FC? 07
36 GTO 01
37 *APPELANT ?*
38 PROMPT
39+LBL 01
40 STO 07
41 *P:1 G:2 S:3 C:4*
42 PROMPT
43 3
44 X=Y?
45 GTO 02
46 RDN
47 1
48 -
49 2
50 *
51 R1
52+LBL 02
53 RDN
54 STO 08
55 *FAITE DE ?*
56 PROMPT
57 ENTER+
58 SIGM
59 RCL X
60 2
61 /
62 ST+ Z
63 RDN
64 STO 10
65 25
66 *
67 X<Y
68 INT
69 +
70 STO 09
71 0
72 *1 AU BOUT ?*
73 PROMPT
74 X=0?
75 GTO 03
76 CF 05
77 RCL 06
78 X=Y?
79 SF 05
80 RDN
81 RCL 07
82 X=Y?
83 SF 05
84 10
85 FC? 05
86 CHS
87 ST+ 09
88+LBL 03
89 RCL 08
90 ST+ 09
91 CF 05
92 CF 06
93 0
94 *CH. DEMANDE ?*
95 PROMPT
96 X=0?
97 SF 05
98 0
99 *CH. FAITE ?*
100 PROMPT
101 X=0?
102 SF 06
103 0
104 FS? 05
105 200
106 FC? 06
107 CHS
108 FS? 06
109 200
110 FS? 06
111 +
112 ST+ 09
113+LBL 04
114 0
115 *POIGNEE ?*
116 PROMPT
117 X=0?
118 GTO 05
119 1
120 +
121 10
122 *
123 RCL 10
124 *
125 ST+ 09
126 GTO 04
127+LBL 05
128 RCL 09
129 ENTER+
130 FS? 07
131 +
132 ST- 01
133 ST- 02
134 ST- 03
135 ST- 04
136 ST- 05
137 RCL 09
138 FS? 07
139 5
140 FC? 07
141 RCL 00
142 *
143 ST+ IND 06
144 ST+ IND 07
145 RCL IND 06
146 STOP
147 GTO A
148 END
```

TOUS LES LIVRES en français anglais ou espagnol pour la HP-41C/CV/CX, dont, enfin en Français, La PROGRAMMATION SYNTHETIQUE de la HP-41, par WC Wickes (franco : 100F). Egalement Manuel du tailleur et polisseur de verres d'optique (franco 150F), dictionnaire du petit offset (franco 150F)... Catalogue gratuit, vente par correspondance. Editions du Cagire, 77 rue du Cagire, 31100 Toulouse.

HP 41

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

Vous êtes deux et vous devez vous déplacer le plus longtemps possible dans un labyrinthe sans sortir des limites et sans jamais repasser au même endroit. Pas facile!

Monsieur HENRIET

```

40 GOSUB 1480
50 GOSUB 1350
60 DIM R(2):R(1)=0:R(2)=0
70 DIM L(8):U(1)=0:U(2)=0:U(3)=0:U(4)=0:U(5)=0:U(6)=0:U(7)=0:U(8)=0
80 COLOR,,4,0:CLS
90 FORX=1 TO 8:U(X)=0:NEXT:PRINT
"0000":FORX=1 TO 37:PRINT"01":NEXT:PRINT"01"
100 PRINT"0":FORX=1 TO 37:PRINT"01":NEXT:PRINT"01"
110 PRINT"0":FORX=1 TO 37:PRINT"01":NEXT:PRINT"01"
120 PRINT"0":FORX=1 TO 37:PRINT"01":NEXT:PRINT"01"
130 PRINT"0":FORX=1 TO 37:PRINT"01":NEXT:PRINT"01"
140 PRINT"0":FORX=1 TO 37:PRINT"01":NEXT:PRINT"01"
150 PRINT"0":FORX=1 TO 37:PRINT"01":NEXT:PRINT"01"
160 PRINT"0":FORX=1 TO 37:PRINT"01":NEXT:PRINT"01"
170 PRINT"0":FORX=1 TO 37:PRINT"01":NEXT:PRINT"01"
180 PRINT"0":FORX=1 TO 37:PRINT"01":NEXT:PRINT"01"
190 PRINT"0":FORX=1 TO 37:PRINT"01":NEXT:PRINT"01"
200 PRINT"0":FORX=1 TO 37:PRINT"01":NEXT:PRINT"01"
210 PRINT"0":FORX=1 TO 37:PRINT"01":NEXT:PRINT"01"
220 PRINT"0":FORX=1 TO 37:PRINT"01":NEXT:PRINT"01"
230 PRINT"0":FORX=1 TO 37:PRINT"01":NEXT:PRINT"01"
240 PRINT"0":FORX=1 TO 37:PRINT"01":NEXT:PRINT"01"
250 PRINT"0":FORX=1 TO 37:PRINT"01":NEXT:PRINT"01"
260 PRINT"0":FORX=1 TO 37:PRINT"01":NEXT:PRINT"01"
270 PRINT"0":FORX=1 TO 37:PRINT"01":NEXT:PRINT"01"
280 PRINT"0":FORX=1 TO 37:PRINT"01":NEXT:PRINT"01"
290 PRINT(3,0)"0";T#;"":R(1);"
";B#;"":R(2)
300 DIM T(2):T(1)=495:T(2)=500:POKE55296+T(1),160:POKE55296+T(1),81:POKE55296+T(2),152:POKE55296+T(2),81
310 GETG4:IFG4=""THEN310
320 FORX=5 TO 8:STEP-1:POKE55296+X:POKE55296+X

```

```

0
440 IFPEEK(53248+T(1)+40)=67THENGOSUB 12
90
450 POKES5296+T(1),16:POKES3248+T(1),67:
T(1)=T(1)+40:POKES5296+T(1),160:POKES324
8+T(1),EQ
460 GETG$:IFG$<"^"THENGOTO330
470 IFU(5)=1THENGOTO0820
480 IFU(6)=1THENGOTO0920
490 IFU(7)=1THENGOTO1020
500 IFU(8)=1THENGOTO1120
510 GOTO420
520 POKES5296+T(1),160 :EQ=83:POKES3
248+T(1),EQ:U(2)=1:U(3)=0:U(4)=0:U(1)=0
530 IFPEEK(53248+T(1)+40)=0THENGOSUB 129
0
540 IFPEEK(53248+T(1)+40)=67THENGOSUB 12
90
550 POKES5296+T(1),16:POKES3248+T(1),67:
T(1)=T(1)+40:POKES5296+T(1),160:POKES324
8+T(1),EQ
560 GETG$:IFG$<"^"THENGOTO330
570 IFU(5)=1THENGOTO0820
580 IFU(6)=1THENGOTO0920
590 IFU(7)=1THENGOTO1020
600 IFU(8)=1THENGOTO1120
610 GOTO520
620 POKES5296+T(1),160:EQ=82:POKES3248+T
(1),EQ:U(2)=0:U(3)=1:U(4)=0:U(1)=0
630 IFPEEK(53248+T(1)+1)=0THENGOSUB 1290
640 IFPEEK(53248+T(1)+1)=67THENGOSUB 129
0
650 POKES5296+T(1),16:POKES3248+T(1),67:
T(1)=T(1)+1:POKES5296+T(1),160:POKES3248
+T(1),EQ
660 GETG$:IFG$<"^"THENGOTO330
670 IFU(5)=1THENGOTO0820
680 IFU(6)=1THENGOTO0920
690 IFU(7)=1THENGOTO1020
700 IFU(8)=1THENGOTO1120
710 GOTO620
720 POKES5296+T(1),160 :EQ=84:POKES3248+
T(1),EQ:U(2)=0:U(3)=0:U(4)=1:U(1)=0
730 IFPEEK(53248+T(1)+1)=0THENGOSUB 1290
740 IFPEEK(53248+T(1)+1)=67THENGOSUB 129
0
750 POKES5296+T(1),16:POKES3248+T(1),67:
T(1)=T(1)+1:POKES5296+T(1),160:POKES3248
+T(1),EQ
760 GETG$:IFG$<"^"THENGOTO330
770 IFU(5)=1THENGOTO0820
780 IFU(6)=1THENGOTO0920
790 IFU(7)=1THENGOTO1020

```

```

890 IFU(3)=1THEN620
900 IFU(4)=1THEN720
910 GOTO 820
920 POKES5296+T(2),152:EQ=83:POKES53248
+T(2),EQ:U(5)=0:U(6)=1:U(7)=0:U(8)=0
930 IFPEEK(53248+T(2)+40)=0THENGOSUB 122
0
940 IFPEEK(53248+T(2)+40)=67THENGOSUB 12
20
950 POKES5296+T(2),32:POKES53248+T(2),67:
T(2)=T(2)+40:POKES5296+T(2),152:POKES324
8+T(2),EQ
960 GETG$:IFG$("<"")THEN330
970 IFU(1)=1THEN420
980 IFU(2)=1THEN520
990 IFU(3)=1THEN620
1000 IFU(4)=1THEN720
1010 GOTO 920
1020 POKES5296+T(2),152:EQ=83:POKES53248+
T(2),EQ:U(5)=0:U(6)=0:U(7)=1:U(8)=0
1030 IFPEEK(53248+T(2)-1)=0THENGOSUB 122
0
1040 IFPEEK(53248+T(2)-1)=67THENGOSUB 12
20
1050 POKES5296+T(2),32:POKES53248+T(2),6
7:T(2)=T(2)-1:POKES5296+T(2),152:POKES32
48+T(2),EQ
1060 GETG$:IFG$(">"")THEN330
1070 IFU(1)=1THEN420
1080 IFU(2)=1THEN520
1090 IFU(3)=1THEN620
1100 IFU(4)=1THEN720
1110 GOTO 1020
1120 POKES5296+T(2),152:EQ=84:POKES53248+
T(2),EQ:U(5)=0:U(6)=0:U(7)=0:U(8)=1
1130 IFPEEK(53248+T(2)+1)=0THENGOSUB 122
0
1140 IFPEEK(53248+T(2)+1)=67THENGOSUB 12
20
1150 POKES5296+T(2),32:POKES53248+T(2),67:
T(2)=T(2)+1:POKES5296+T(2),152:POKES324
8+T(2),EQ
1160 GETG$:IFG$("<"")THEN330
1170 IFU(1)=1THEN420
1180 IFU(2)=1THEN520
1190 IFU(3)=1THEN620
1200 IFU(4)=1THEN720
1210 GOTO 1120
1220 FORX=1TO10
1230 FORS=XTOSTEP-1:POKES7348,S:POKES73
52,1
1240 POKES5296+T(2),112:POKES53248+T(2),8
5:FORC=1TO10:NEXT:POKES53248+T(2),1
07
1250 NEXT:NEXT
1260 MUSIC"A":R(1)=R(1)+1
1270 IF R(1)=15THEN GOSUB 1620
1280 GOTO 80
1290 FORX=1TO15
1300 FORS=XTOSTEP-1:POKES7348,S:POKES73
52,1
1310 POKES53248+T(1),85:FORC=1TO10:NEXT:P
OKES53248+T(1),102:NEXT:NEXT
1320 MUSIC"A":R(2)=R(2)+1
1330 IFR(2)=15THENGOSUB 1620
1340 GOTO80
1350 COLOR,,2:CLS

```

```

1360 PRINT"ACE JEU SE JOUE A DEUX "
1370 PRINT"LES TOUCHES DU CURSEUR SERVENT A DIRIGER"
1380 PRINT"LA MOTO DE DROITE"
1390 PRINT"LES TOUCHES 1,2,3,4 SERVENT A DIRIGER LA"
1400 PRINT"MOTO DE GAUCHE
1410 PRINT"#####1.....7
1420 PRINT"#####2.....4
1430 PRINT"#####3.....6
1440 PRINT"#####4.....9
1450 INPUT"NOM DU JOUEUR A GAUCHE " ;$A
1460 INPUT"NOM DU JOUEUR A DROITE " ;$B
1470 FORX=1TO10:NEXT:RETURN
1480 COLOR,,2,7:CLS:PRINT"#####
#####
1490 PRINT" C8E9 F5C8 F5C8C8C8E9 C8
C8C8C8C8 F5C8C8C8E9 "
1500 PRINT" C8C8 C8C8 C8 C8 C8
C8 C8 "
1510 PRINT" G8 C8 C8 C8 C8 C8
C8 C8 "
1520 PRINT" C8 C8 C8 C8 C8 C8
C8 C8 "
1530 PRINT" C8 C8 FEC8C8C8C9 C8
FEC8C8C8C9"
1540 FORX=1TO7:PRINT":NEXT
1550 PRINT" F5C8C8C8E9 F5C8C8C8E9
F5C8C8C8E9 F5C8C8C8E9"
1560 PRINT" FE F5C9 C8 C8 C8
C8 C8 C8"
1570 PRINT" F5C9 C8 C8 C8
C8 C8 C8"
1580 PRINT" F5C9 C8 C8 C8
C8 C8 C8"
1590 PRINT" F5C8C8C8C8 FEC8C8C8C9
FEC8C8C8C9 FEC8C8C8C9"
1591 M2$="C38C388C3C8C388C3E5E3C38C3
C8C388C388":MUSICM2$:M3$="ADC380C3C8C300
":M4$="ADC3E0"
1600 S$="9898098098098098098098098098
0980980980980980PATRICE980HENRIET":FORI=1TO
OLEN(S$):PRINT RIGHT$(S$,I):NEXT I:MUSIC
M3$
1601.FORI=LEN(S$)TO1:STEP-1 :PRINT RIGHT$(S$,I):NEXT:MUSICM4$
1610 RETURN
1620 PRINT(2,7) "#####VOULEZ U
OUS REFAIRE UNE PARTIE (O/N)"
1630 GET A$:IF A$="N"GOTO 1650
1640 IF A$="O"GOTO1600

1650 GOTO 1630
1660 FORZ=1TO7:X=1+INT((7)*RND(1)):R=1+I
NT((7)*RND(1)): PRINT(X,0)"#####
BB 70707070 70 707077 70"
1670 PRINT(R,0)"BBB 70 70 7076707
7 70"
1680 PRINT(R,0)"BBB 7070 70 70 767
077 70"
1690 PRINT(X,0)"BBB 70 70 70 767
07770"
1700 PRINT(R,0)"BBB 70 70 70 76
7070"
1710 NEXT:COLOR,,2,7

```



Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

Un bolide aux prises avec les pièges d'une route capricieuse, ou l'apparition soudaine d'un camion qu'il faut éviter: du réflexe et de l'adresse, il vous en faudra pour parcourir sans accroc le plus grand nombre de kilomètres possible. Celui qui aura accompli le plus long trajet sans faillir plus de 2 fois, sera sacré As du volant. A vos commandes! Prêt! Partez!

Eric DORNE

Détermination du niveau.
Vous aimez conduire "pépère", "rapide", "sportif", ou "casse-cou"?
Alors choisissez votre formule:
Niveau 1: Pépère, niveau 2: Rapide, niveau 3: Sportif, niveau 4: Casse-cou.
Des niveaux 1 à 3, la chaussée se fait de plus en plus étroite. Au niveau 4 elle est engloutie dans le brouillard, vous ne voyez plus.
Vous faites apparaître la chaussée de votre choix en appuyant respectivement sur les touches 1, 2, 3, 4 (EXE).
Détermination du tracé de la route:
En fonction du niveau choisi, apparaissent sur l'écran deux flèches verticales (↑) limitant la largeur de la route.
Le tracé de cette route se déplace de façon aléatoire vers la gauche ou la droite de votre écran, mais vous êtes averti de ces "virages", quelques fractions de secondes avant leur apparition, par une flèche horizontale → ou ← à gauche de l'écran, vous indiquant le sens du virage.
Le véhicule:
Vous agissez alors sur votre bolide figuré par une petite étoile en appuyant sur les touches:
J → pour un virage à gauche ou * → pour un virage à droite, afin de ne pas aller dans le décor et poursuivre votre chemin.
L'obstacle:
C'est un camion représenté par le symbole X qui apparaît soudainement et qu'il faut, bien sûr, éviter.
Vous ne pouvez agir sur lui mais vous êtes averti de son arrivée par l'apparition d'un point d'exclamation à droite de l'écran.

Calcul du score:
Les kilomètres s'ajoutent aux kilomètres 1 par 1 au fil du temps lorsqu'aucun élément exceptionnel n'intervient.
2 par 2 lorsque le camion apparaît sur la chaussée.
5 par 5 lorsqu'ils ont atteint les nombres 200-500-1200-1500-2200 etc... à condition que le conducteur ne soit jamais allé dans le décor!
L'apparition d'un camion met fin à cet avantage et ramène au système de comptage initial.
Si vous allez dans le décor, plus de 2 fois, le 702 indique le kilométrage que vous avez parcouru. Si celui-ci est supérieur au record déjà réalisé, vous êtes autorisé à inscrire votre prénom.
Mais rassurez-vous: lorsque vous atteignez un kilométrage de 200-500-1200-1500-2200 etc... tous vos écarts de la chaussée sont oubliés et vous continuez à rouler! Par contre, lors d'une collision avec un camion, vous reculez sous l'effet du choc, de 10 km.

Suite de la page 1

FX 702 P

```

370 IF KEY="J":IF B
    -1≥2;B=B-1:RET
380 RET
390 IF B≥A+LEN($)-1
    :GOTO 450
400 H=(FRAC (P/1E3)
    )*1E3:IF H≥200:
    IF H≤201:GOTO 7
    20
410 IF H≥500:IF H≥5
    01:GOTO 720
420 IF B≠R:GOTO 450
430 IF D$="" :IF B=A
    +LEN($)-3:GOTO

```

```

650
440 RET
450 WAIT 5:I$=","P
    RT:D$="":S$=0:M
    $=M$+"$,"
460 FOR Z=1 TO 3
470 PRT CSR 3:"DANS
    LE DECORS"
480 PRT CSR 8:"!!!"
    :CSR 16:"!!!"
490 NEXT Z
500 WAIT 18:PRT CSR
    8:"MISS":CSR 1
    2:M$:PRT "KMS":

```

```

      " :P
510 IF M$="0.0.0." :
      GOTO 530
520 RET
530 $=" **PARTIE TE
      RMINEE**"
540 FOR Z=0 TO 19:P
      RT CSR Z: MID(Z+
      1,1):NEXT Z
550 WAIT 30:PRT : PR
      T "KMS EFFECTUE
      S : " :P
560 GSB (N#20)+550:
      END

```

```

570 IF P>J:PRT " RE
      CORD BATTU !!":
      J=P:GSB 770:E#=
      C$
580 RET
590 IF P>K:PRT " RE
      CORD BATTU !!":
      K=P:GSB 770:F#=
      C$
600 RET
610 IF P>L:PRT " RE
      CORD BATTU !!":
      L=P:GSB 770:G#=
      C$

```

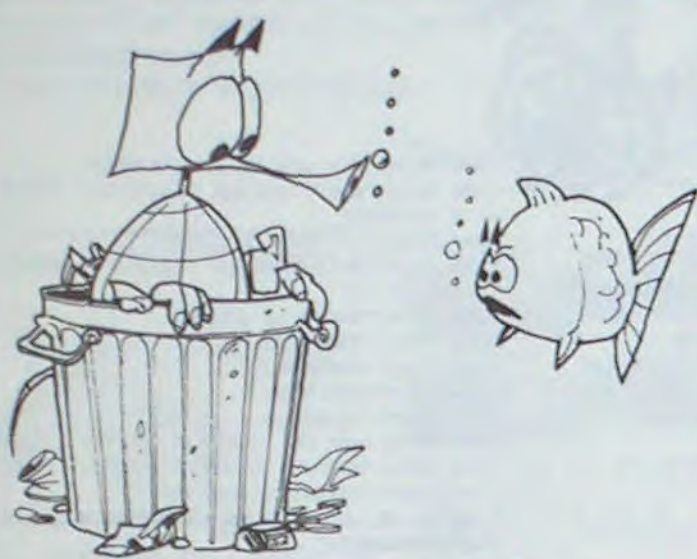
```

620 RET
630 IF P>Y:PRT " RE
CORD BATTU !!":
Y=P:GSB 770:T#=
C$
640 RET
650 WAIT 5:S=0:D$="
":P=P-10:PRT
660 PRT " CRRRRHHH
H !!-! !!":
670 FOR Z=1 TO 3
680 PRT CSR 6:"ACCI
DENT"
690 PRT CSR 0:"!!!"
:CSR 16:"!!!"
700 NEXT Z:1$=","R
ET
710 D$="X":Q=INT (R
AN#20):1=X-Z:R
ET
720 PRT : IF M$="":X
=5
730 WAIT 7:FOR Z=1
TO 6
740 PRT CSR 0:"MISS
":CSR 14:M$
750 PRT " "
760 NEXT Z:1$=","M
$="":RET
770 INP "TON PRENOM
",C$:RET

```


LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

Trashman ... sur SPECTRUM



Pour vos Week-end pluvieux, voici de quoi passer de bons moments. Mais de quoi s'agit-il? Si vous n'avez pas déjà bondi sur votre dictionnaire anglais-français, TRASHMAN veut dire éboueur!... Et oui, le jeu consiste à vider les poubelles de célèbres rues parisiennes en un temps minimum. Quelle difficulté allez-vous me rétorquer? Aucune, mis à part les voitures pilotées par de véritables chauffards, les cyclistes circulant sur les trottoirs, les pelouses à respecter, les chiens agressifs. Alors, comment s'en sortir? Lorsque vous avez vidé une poubelle et que vous l'avez soigneusement rangée là où vous l'avez prise, la propriétaire vous offre le spectre de son fils (un obsédé, paraît-il!), vous donne un pourboire, vous présente son

ZX étendu à quatre mégaoctets... Pourquoi se fatiguer à retourner sur ses pas? Bonne question! Chaque cadeau généreusement offert vous permet de gagner un stock de points appréciable. Ces points viennent se rajouter à votre bonus (au départ à 250). A chaque seconde écoulée, vous en perdez, d'où la rapidité obligatoire pour accomplir votre mission! Dernier point essentiel, votre employeur vous accorde trois essais avant de vous licencier. Alors soyez plus rapide que votre ombre, sinon... Bon ramassage... Et n'oubliez jamais que si vous êtes écrasé durant votre service, votre veuve ne touchera pas de pension!

Michael

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS ZX 81 (04/84) + 2 livres + K7 + nombreux programmes: 600 F. Monsieur BOULLEAU 49 rue André Theuriot 93600 AULNAY SOUS BOIS. Tel: 869 55 74 (après 19H).

VENDS Ordinateur de poche PB 100 + livres d'initiation + interface K7 + extension mémoire + diverses revues. (Valeur 1400 F.) vendu 900 F. Valéry BAUDOUIN 10 rue sous la Roche Froty 70000 VESOUL. Tel: (84) 75 09 12.

VENDS ZX 81 + divers programmes sous garantie. 480 F. Michel ESCRIBANO Tel: 887 16 45.

VENDS TI99/4A + Cables + manettes de jeu + livres programme + munchman + Parsec + TI Invaders + alpineer: 1800 F. F.DAGUET 8 avenue R.Garros 78140 VELIZY. Tel: (3) 946 02 60.

VENDS HP 41C bon état + manuel d'utilisation: 900 F. pascal LEPRINCE 21 rue Albert Camus 76550 OFFRANVILLE. Tel: (35) 85 24 38.

VENDS pour TI99/4A 2 modules de jeu: TI Invaders: 160 F. + jeu de labyrinthe avec plus de 100 variations: 130 F. + 1 K7 de jeu (simulation de vol spatial avec 25 tableaux): 50 F. Ou le tout 300 F. Pierre BRUEL Ville-neuve les avignons Cassage des Recollets 30400. Tel: (90) 25 38 17.

VENDS ZX 81 + 16 K + Clavier ABS (1983) + K7 et Programmes sur listing: 750 F. Interface jeu + manettes: 300 F. D. BESSE 12 rue du Sergent Maginot 75016 PARIS. Tel: 502 11 33 poste 3048.

VENDS interface parallèle pour imprimante, Vidéo Génie Système EG 3016: 150F. Recherche programmes traitant sur la 3P et pour imprimante GP 80. Jean Luc PERNOT 101 rue de St Thierry 51100 REIMS.

ACHETE 50F. "Technique de la programmation des jeux" n° 1 pour TI99/4A. Patrick VOLTO 3 allée de Québec 33600 PER-SAC. Tel: (56) 36 55 51.

ZX SPECTRUM 48K Echange Vends et Achète logiciels programmes. VENDS initiation au langage assembleur: 100 F. Recherches revues anglaises sur le Spectrum. D. LEYNAUD Tel: (76) 31 64 07.

VENDS extension 3K Ram pour VIC 20 (valeur 350 F.) vendu 200 F. Wladimir SKONIECZNY 24 rue de la Maurienne 59140 DUNKERQUE.

VENDS TO7 (3/84) + Mémo Basic + magnéto + manette + L7 Basic + Chasseur Omega + Startrek + 4 livres + programmes sur K7: 4000 F. Michel DUBORD Tel: (62) 05 31 66.

VENDS pour TO7 FLOPPY avec contrôleur: 2500 F + Extension 16K: 300 F. + basic 200 F. + imprimante Centronic 737 2 avec câble et interface 2000 F. Tel: 603 30 49.

VENDS pour TI99/4A module basic étendu neuf importé USA. prix: 1100 F. Monsieur LEGROS Tel: 981 07 11.

VENDS TI 99/4A avec Peritel + basic Entendu module + magnéto Texas + K7 apprendre le Basic + jeu PARSEC, Tresor is Land, + Nombreux jeux sur K7. Alain FONSECA Tel: (93) 07 52 66 (l'après midi).

VENDS ou échange programmes K7 TI99/4A Michel LELOIRE 1408 rue de Calonne 62350 ROBECCQ.

RECHERCHE pour TI99/4A tout jeu d'aventure. Arnaud MELESE 128 rue Brancas 92310 SEVRES. Tel: 626 14 15.

VENDS TI99/4A (12/83) et magnéto sous garantie état neuf + 2 cordons K7 + joysticks + module Echec, Parsec + 5 livres et 5 K7 + revues (valeurs 3600 F.) Vendu 2950 F. J.M. BARBERA. Tel: (91) 79 78 18.

VENDS PC 2 TANDY 11/83: 1500 F. Eugène ZIMNY Tel: (21) 66 88 38.

VENDS MATTEL+ 11 K7 sont Donjons et Dragons, Q BERT... Prix à débattre. Laurent DEVOS Tel: (92) 77 64 35.

ECHANGE ou VENDS jeux pour COMMODORE 64: WAYDOR (VTR), SRAMBLE ET HEXPERT (ANIROG). 90 F. Chaque (port compris). VENDS pou VIC 20 cartouches: PROGRAMMER'S AID: 200 F. ET JUPITER LANDER: 150 F. Francis MOU-THAUD 13 rue des Hortensias 87100 LIMOGES. Tel: (55) 37 78 73.

APPLE	New Dos
J.P. PRUNIER	Page 3
CANON X07	Battle
Stéphane BERTIN	Page 5
FX 702 P	L'as du volant
Eric DORNE	Page 1
COMMODORE 64	Assembleur
Jacques VERT	Désassembleur
VIC 20	Page 2
Carol LIMBART	A/F
DRAGON	Page 3
G.PASSET	Clavier auto-repeat
HECTOR	Page 3
Marcel BOULE	Jeux pour jour de pluie
HP 41	Page 12
Rémi LANGE	Tarot
ORIC 1	Page 18
Pierre BARUSSEAU	Invasion avant l'aube
MZ 700	Page 4
Monsieur HENRIET	Moto 2000
PC 1251	Page 19
P.Yves DURAND	Combat aérien
PC 1500	Page 6
J.Charles GEHIN	Lettres et chiffres
ZX 81	Page 17
Fabrice HARCOULT	ZX Monopol
SPECTRUM	Page 18
Francis JOUAUD	Monster Panic
TRS 80	Page 14
J.Marc FRATARD	Casse-briques
TI99/4A(b.s.)	Page 13
J.François WILARD	Marienbad
TI99/4A(b.e.)	Page 5
Francis FAURE	Coal Pit
TO 7	Page 6
Jacques REDURON	Maison Noire
	Page 13

Directeur de la Publication :
Rédacteur en Chef :
Gérard CECCALDI

Directeur Technique :
Benoite PICAUD

Responsable Informatique :
Pierri GLAJEAN

Maquette :
Christine MAHE

Dessins :
Jean-Louis REBIERE

Éditeur :
SHIFT EDITIONS,
27, rue du Gal-Foy 75008 PARIS

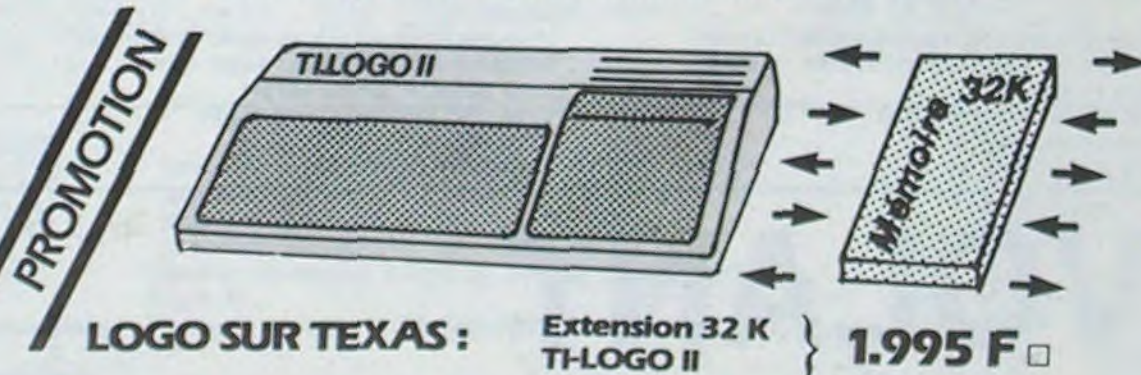
Publicité au journal.
Distribution NMPP.

N° R.C. 83 B 6621.

Imprimerie :
DULAC et JARDIN S.A. EVREUX.

la Règle à Calcul

LA RÈGLE A CALCUL
sort une extension mémoire 32 K extérieure pour la console TI 99/4.
Avec 48 K ram, vous allez réaliser des programmes plus performants,
utiliser le logo II (en français),
outil indispensable à l'éveil informatique des élèves.



ACCESSOIRES TI 99/4	PRIX TTC	
Moduleur SECAM France	500,00	☐
Moduleur SECAM K.K.	600,00	☐
Moduleur SECAM GH	600,00	☐
Câble liaison magnéto-cassettes	120,00	☐
Paire manettes jeux	210,00	☐
Magnéto-cassettes compatible RADIOLA + Câble compris	496,00	☐
Magnéto-cassettes compatible LANSAY + câble compris	350,00	☐

*PROGRAMMATION SUR DISQUETTES :		
Carte P. code (nécess. Pascal)	1.800,00	☐
*UCSD Pascal Compiler	600,00	☐
*UCSD Pascal Linker	600,00	☐
*UCSD Pascal Editor	600,00	☐
*Imprimante TI 99/4 par centronix	3.000,00	☐
*Fichier d'adresses	415,00	☐
*Aide à la programmation 2	206,00	☐
*Aide à la programmation 3	206,00	☐

Imprimante Seikosha GP 100	2.300,00	☐
Interface parallèle TI/99 - GP 100 [externe]	1.090,00	☐
*Électricité	375,00	☐
*Résistance des matériaux	375,00	☐
*Mathématiques	252,00	☐
*N.B. : il est nécessaire de posséder le boîtier d'extension PHP 1200 et le contrôleur de disquettes plus l'unité de disques.		

PROGRAMMATION		
• Extended basic		
Mémoire extension 32 K extérieure	1.200,00	☐
TI LOGO II	795,00	☐
[extension 32 K indispensable]		
Basic par soi-même	75,00	☐
Aide à la programmation	75,00	☐

ORGANISATION		
Conseil financier	75,00	☐
Gestion fichier	375,00	☐
Gestion rapports	375,00	☐
Statistics	206,00	☐
Ti calc	415,00	☐
Gestion privée	415,00	☐
MODULES ÉDUCATION		
Addition-Subtraction I	147,00	☐
Addition-Subtraction II	147,00	☐
Addition-Canon	147,00	☐
Division-démolition	147,00	☐
Early Reading	147,00	☐
Meteor multiplication	147,00	☐
Multiplication I	147,00	☐
• i Music Maker	206,00	☐
MODULES LOISIRS		
Connect four	147,00	☐
Munch Man	252,00	☐

Othello	206,00	☐
• Parsec	252,00	☐
The attack	147,00	☐
Ti-invaders	206,00	☐
Jeux vidéo I	147,00	☐
Jeux vidéo II	147,00	☐
Yahtzee	147,00	☐
Jeux Rétro I	147,00	☐
Jeux Rétro II	147,00	☐

NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS		
Retour du pirate	252,00	☐
Demon attack	252,00	☐
Mash	252,00	☐
Burger time	252,00	☐
Hopper	252,00	☐
Star trek	252,00	☐
Jaw breaker	252,00	☐
Treasure Island	252,00	☐

PROGRAMMES MAGNARD :		
La ponctuation en Français	99,00	☐
Diviseurs PGCD - PPCM	99,00	☐

PROGRAMMES VIFI NATHAN :		
Carotte malicieuse	175,00	☐
Comp. et mult.	125,00	☐
Mots croisés vol. 1	125,00	☐
Mots croisés vol. 2	125,00	☐

PROGRAMMES COLLINS/TEXAS :		
Introd. au TI 99/4 (I)	75,00	☐
Introd. au TI 99/4 (2)	75,00	☐
Les techniques des programmes de jeux (I)	75,00	☐
Les techniques des programmes de jeux (2)	75,00	☐

HEBDOLOGICIELS SOFTWARE		
TI N° 1 Basic simple K7 : 12 jeux	150,00	☐
TI N° 2 Basic étendu : 12 jeux	150,00	☐
TI Rubis sacré Jeu d'aventures basic étendu	90,00	☐

MODULES ROMOX		
Ant eater	390,00	☐
Rotor Raiders	390,00	☐
Hen Pecked	390,00	☐
Princess and frog	390,00	☐

MODULES FUNWARE		
Rabbit trail	285,00	☐
Driving Demon	285,00	☐
Ambulance	285,00	☐
Saint Nick	285,00	☐
Hen House	285,00	☐

NOUVEAU : DEUX MAGNIFIQUES JEUX HAUTE RÉOLUTION SUR CARTOUCHE		
---	--	--

Microsurgeon :	252,00	☐
Devenez un chirurgien expert en apprenant la médecine sans dommage pour le patient.		

Moonsweeper :	252,00	☐
Un fabuleux jeu d'arcades intergalactiques. En orbite autour de Saturne vous vous heurtez au vaisseau ennemi.		

NOUVEAU
MODULES ATARI pour console TI 99/4A
PAC MAN - JUNGLE HUNT
MOON PATROL - DEFENDER
Atarisoft au service de Texas
Le module : 350 F TTC.

LOGO II en français : Module enfichable
Ce langage destiné aux jeunes fait comprendre la philosophie informatique tout en laissant à l'élève la maîtrise de l'ordinateur par l'obligation de lui donner des informations complémentaires à votre demande.
Mathématiques et autres disciplines d'enseignement peuvent être abordées d'une manière naturelle.

BON DE COMMANDE TARIFS AU 2/7/1984

Nom
Prénom
Adresse
..... Tél.
Code Postal
Ville
Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis.
Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.
Participation aux frais de port et d'expédition en recommandé pour les logiciels : + 30 F.
LA RÈGLE A CALCUL :
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. : 325.68.88 - Télex : ETRAV 220064 F/1303 RAC.
Livraison des produits disponibles sous 8 jours.