



le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

D A Osur PC 1500

Mais oui! Un logiciel de Dessin Assisté par Ordinateur, sur un ordinateur de poche. Le PC 1500 possède une imprimante graphique, pourquoi s'en priver?

D A O permet d'effectuer le dessin d'à peu près n'importe quel objet en 3 dimensions. Il nécessite un CE 150 et une extension mémoire.

Pierre MARCELLIN

```
5:REM ===== 520:"ECH"K=K+1: GOTO "ECH"
10:REM LOGICIEL: CURSOR 10: 615:REM -----
"DAO" PRINT K:READ A 620:"F"U=215/(1E-9
20:REM MARCELLIN $:IF A$<>"R" +ABS U+ABS U):
PIERRE GOTO A$ U=U*ABS U:WAIT
30:REM POUR 530:READ A,B,C:FOR :BEEP 1:PRINT
PC 1500 L=1TO C+1:READ "Echelle:";U:
45:REM ===== a:NEXT L:GOTO INPUT "Une aut
50:DIM A(10):REM re ? "A$
a MODIFIER SUI 535:REM -----
VANT LE NOMBRE 540:"D"FOR L=1TO 2 622:IF LEFT$(A$,1
DE PARAMETRES :READ A,B,C: ><"D"RETURN
REPETITION GOSUB "MAX": 623:INPUT "Combien
90:REM ***** ? ;a:W=W/U*A
MENU GENERAL ,U=a:PRINT "Or
***** y=";W
100:"MENU"RESTORE 545:REM -----
:TEXT 560:"P"READ A:FOR 625:INPUT "x= ";U,
110:INPUT "Liste d L=1TO A:READ A :y=";W:RETURN
u fichier ";A$ B,C:GOSUB "MA 630:RETURN
:TEXT:INPUT " X":NEXT L:GOTO 635:REM -----
Taille caracte "ECH 640:"MAX"GOSUB C:
res ";A:CSIZE X=866*(A-B),Y
A:LLIST "FICHI =C+(A+B)/2
ER", 565:REM -----
160:INPUT "Dessin 580:"C"READ A,B,C, 660:IF X>LET U=X
";A$:GOTO "TRA D,E,F,G,H,I,J: 680:IF X<LET U=X
CE GOTO "ECH 700:IF Y>LET W=Y
200:GOTO "MENU 600:"S"READ A,B,C, 720:GOSUB "XYZ":
490:REM ***** D:FOR L=1TO 3: RETURN
ECHELLE GOSUB "MAX":* REPETITION *
***** L)=Q(L)+D: *****
500:"ECHELLE"U=0,U GOSUB "MAX":* REPETITION *
=0,W=0,K=0:CLS READ A1,L1,B1:
:PRINT "ECHELLE R$="0
E 605:REM -----
610:"CO"READ A: Suite page 18
```

EDITO

Le SICOB est en train de se terminer. Des tas de nouveautés vont, comme chaque année, faire leur apparition sur le marché. Nous avons déjà reçu des nouveaux logiciels et quelques uns seront dans l'hebd dès la semaine prochaine, le reste viendra dans le désordre d'ici la fin de l'année. L'ORICIEL n'annonce pas moins de 50 nouveautés, nous en avons testé une partie: SUPER JEEP et SURVIVOR pour ORIC ainsi que PULSAR II et ELIMINATOR pour THOMSON seront probablement dans le SOFT-PARADE du prochain numéro. Chez D et L, un nouvel arrivé dans la distribution, les logiciels OCEAN en français: MISTER WIMPY et CHINESE JUGGLER pour Commodore, Oric et Spectrum et, un peu plus tard, le fabuleux "Balle de Match" déjà vendu à 400.000 exemplaires et N° 1 au hit en Angleterre, ainsi que SCRABBLE avec 10.000 mots français en mémoire. Chez VIFI qui vient de reprendre la distribution d'INFOGRAMES et d'ANSWARE, les nouveautés sont aussi très nombreuses, AIRBUS et SURVIVOR ont l'air intéressants ainsi que COLORCALC pour T07-70. Les softs de MCC sont également à l'essai: DALLAS QUEST et BRUCE LEE à des prix intéressants. Enfin, un DECATLON pour APPLE et COMMODORE 64 ainsi qu'un KARATE entreront en

force dès que nous aurons trouvé les moyens de nous en procurer: nous n'avons vu pour l'instant que des copies pirates!

Voilà la suite et la fin des réponses au questionnaire que vous nous avez renvoyé pendant les vacances. Vous avez appris pas mal de choses sur les lecteurs de l'Hebdo depuis deux semaines, regardons maintenant le matériel que vous possédez: 96 % des lecteurs travaillent sur du matériel qui leur appartient en plus, ils sont propriétaires de:

Lecteur de cassettes	78 %
Lecteur de disquettes	14 %
Télé ou moniteur N/B	26 %
Télé ou moniteur couleur	61 %
Imprimante	16 %
Modem	0,5 %

Vous avez par contre envie d'acheter les matériels suivants:

Lecteur de cassette	4 %
Lecteur de disquettes	31 %
Télé ou moniteur N/B	1 %
Télé ou moniteur couleur	13 %
Imprimante	24 %
Modem	10 %

Voire avis sur HEBDOGICIEL à présent, vous trouvez bon ou moyen (le premier pourcentage correspond aux lecteurs qui trouvent la rubrique bonne et le second à ceux qui la trouve moyenne).

Edito	62 % + 29 %
Concours	70 % + 17 %
Vote des lecteurs	56 % + 29 %
Hipporibus	23 % + 43 %
Programmes	77 % + 23 %

Suite page 18

MENU

APPLE II	Stéphane CHEVRY	Fourmière	Page 14
CANON X07	Christophe PELLETIER	Piste	Page 6
FX 702 P	Laurent GRAVERET	Linéarisation	Page 5
COMMODORE 64	P.M. GARDERES	Chronopolis	Page 8
VIC 20	Philippe MACOINE	Les envahisseurs	Page 17
HECTOR	L.PICARNA/N.DABANEL	Parachutistes	Page 6
HP 41	G.OSMONT	Bullet	Page 5
ORIC	Jérôme DENOT	Portraits robots	Page 3
MZ 80	Olivier BRIERE	Globule	Page 17
PC 1251	Patrick DELHINGER	Rallye	Page 8
PC 1500	Pierre MARCELLIN	D A O	Page 18
ZX 81	A. LAFFARGUE	Chasse au sous-marin	Page 19
SPECTRUM	Jean MARTINON	Dead Zone	Page 12
TRS 80	J.C. PELLETIER	OVNIS	Page 19
TI 99/4A(b.e)	Michel TEYSSON	S.O.S.Helico	Page 13
TI 99/4A(b.s.)	Laurent VINATIER	Défensive	Page 2
TO 7	J.C.HUMBLLOT	Graphiques	Page 4

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 . 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 T07.

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)

BONS SOLDATS, MAIS PIETRES, JARDINIERS!



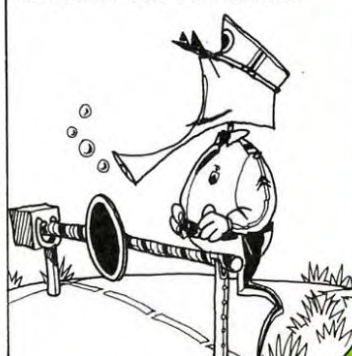
ON LA NOMME AUSSI LA PLANÈTE BLEUE...



CURIUSEMENT, ELLE EST SOUVENT DE PROFIL ...



CONSTITUE UNE FRONTIÈRE...



DEFENSIVE

DEFENSIVE: nom Fr. (DaiFanSiv): se dit d'un avion qui est sur une piste et qui doit aller abattre ses adversaires. S'emploie fréquemment sur TI 99 en Basic Simple (le petit Hebdogiciel illustré).

Laurent VINATIER

Pour décoller, il y a 2 touches : "1" et "2". 1 = vitesse lente et 2 = vitesse rapide.

On peut commencer à jouer quand l'avion a décollé, c'est à dire quand la sirène s'arrête. Un avion ennemi, au bout d'un certain temps, apparaît en bas, au milieu du paysage. Il y a deux hauteurs pour aller en haut, appuyer sur H et pour retourner à la base, appuyer sur B.

Au début du jeu, l'ordinateur demande le rayon des tirs de D.C.A.

entre 2 et 8. La D.C.A. tirera au hasard autour de l'avion ennemi sur le nombre correspondant à la première question jusqu'à une certaine hauteur (16 cases à partir du bas).

Pour changer de vitesse il faut appuyer sur 1 ou 2, puis changer de direction après avoir entendu le signal d'alarme.

Le signal en haut à droite indique si l'on a un score suffisant ou non. Si un 1 est inscrit il faut tenter de gagner rapidement des points, car si l'on arrive à 0, on meurt. Chaque maison détruite, ou chaque tir (on tire avec la barre d'espace) fait perdre des points. Le carré en haut à gauche indique le nombre de litres d'essence restant. Si le réservoir est vide, on s'écrase.

Pour éviter cela, il faut atterrir pour faire le plein.

P.S.: Si l'on veut prendre des risques, on peut atterrir sans s'arrêter. Il faut pour cela, appuyer sur 0, attendre le signal et appuyer sur la touche de vitesse désirée. Les touches de déplacement sont décrites au début du programme.

TI 99/4A



BASIC SIMPLE

```
100 CALL CLEAR
110 PRINT " DEFENSIVE "
120 GOSUB 430
130 PRINT " VOICI VOS COMMANDES ..."
140 GOSUB 430
150 PRINT " TOUCHE "
160 GOSUB 430
170 PRINT " E:MONTER "
180 GOSUB 430
190 PRINT " X:DESCENDRE "
200 GOSUB 430
210 PRINT " S:A GAUCHE "
220 GOSUB 430
230 PRINT " D:A DROITE "
240 GOSUB 430
250 PRINT " W:MONTER VERS LA GAUCHE "
260 GOSUB 430
270 PRINT " R:MONTER VERS LA DROITE "
280 GOSUB 430
290 PRINT " Z:DESCENDRE VERS LA GAUCHE "
300 GOSUB 430
310 PRINT " C:DESCENDRE VERS LA DROITE "
320 GOSUB 430
330 PRINT " ESPACE:TIRS "
340 GOSUB 430
350 PRINT " 0:ATTERRISSAGE "
360 GOSUB 430
370 PRINT " 1:VITESSE MOYENNE "
380 GOSUB 430
390 PRINT " 2:VITESSE MAXI "
400 GOSUB 430
410 GOSUB 430
420 GOTO 450
430 PRINT " :-----: "
440 RETURN
450 INPUT " DONNEZ LE RAYON DU CHAMP
DE TIRS DE LA D.C.A. (2/8) ":CH
```

```
460 IF CH<2 THEN 450
461 IF CH>8 THEN 450
470 BW=80
480 KL=0
490 G=0
500 HY=0
510 L=0
520 NI=0
530 V=7
540 H=27
550 HD=0
560 TT=0
570 B1=22
580 DE=0
590 Y=0
600 X=0
610 SC=10
620 R=0
630 K=0
640 REM
650 LM=0
660 GG=0
670 IL=0
680 B2=17
690 F=100
700 DE=150
710 AT=1
720 HJ=80
730 VB=24
740 HB=15
750 V=23
760 HS=15
770 NI=5
780 X1=0
790 Y1=0
800 R=96
810 L=43
820 V=7
830 H=28
840 V1=7
850 H1=27
860 REM
870 CALL COLOR(1,16,16)
880 CALL COLOR(2,2,16)
890 CALL COLOR(3,2,16)
900 CALL COLOR(4,2,16)
910 CALL COLOR(5,4,4)
920 CALL COLOR(6,16,16)
930 CALL COLOR(7,5,5)
940 CALL COLOR(8,16,2)
950 CALL COLOR(9,2,15)
960 CALL COLOR(10,2,12)
970 CALL COLOR(11,15,15)
980 CALL COLOR(12,15,1)
990 CALL COLOR(13,2,1)
1000 CALL COLOR(14,5,16)
1010 CALL COLOR(15,5,16)
1020 CALL COLOR(16,5,16)
1030 CALL CLEAR
1040 CALL CHAR(40,"1010993C18183C99")
1050 CALL CHAR(41,"000000000B181810")
1060 CALL CHAR(42,"1010387CFEFE1038")
1070 CALL CHAR(43,"3B10FEFE7C3B1010")
1080 CALL CHAR(44,"3038BCFFBC3B3000")
1090 CALL CHAR(45,"0C1C3DFF3D1C0C00")
1100 CALL CHAR(58,"FFFFFFF7E7E7E7")
1110 CALL CHAR(88,"607E7E7E007E7E00")
1120 CALL CHAR(96,"1010100000101010")
1130 CALL CHAR(59,"1818181818180000")
1140 CALL CHAR(104,"C3C3C0C0C0C0FFFF")
1150 CALL CHAR(105,"FFFF00000000FFFF")
1160 CALL CHAR(106,"C3C3C3C3C3C3C3")
1170 CALL CHAR(107,"FFFF03030303C3C3")
1180 CALL CHAR(108,"FFFFC0C0C0C0C3C3")
1190 CALL CHAR(109,"C3C303030303FFFF")
1200 CALL CHAR(112,"C3C3C3C3C3C3C3")
1210 CALL CHAR(120,"0000145A359A7D37")
1220 CALL CHAR(128,"A548A2481A4128A")
```



```
1230 CALL CHAR(136,"002E2A2A2A2E00")
1240 CALL CHAR(137,"00242424242400")
1250 CALL CHAR(138,"002E222E2B2B2E00")
1260 CALL CHAR(139,"002E222E22222E00")
1270 CALL CHAR(140,"002B2B2B2E222200")
1280 CALL CHAR(141,"002E2B2E22222E00")
1290 CALL CHAR(142,"002E2B2E2A2E00")
1300 CALL CHAR(143,"002E222222222E00")
1310 CALL CHAR(144,"002E2A2A2E2A2E00")
1320 CALL CHAR(145,"002E2A2E22222E00")
1330 CALL CHAR(146,"0077157545457700")
1340 CALL CHAR(147,"0074147444447400")
1350 CALL CHAR(148,"0077177444447700")
1360 CALL CHAR(149,"007717341417700")
1370 CALL CHAR(150,"1010387CFEFE1038")
1380 CALL CHAR(151,"3B10FEFE7C3B1010")
1390 REM
1400 CALL CHAR(152,"3038BCFFBC3B3000")
1410 CALL CHAR(153,"0C1C3DFF3D1C0C00")
1420 CALL CHAR(154,"0077157545457700")
1430 CALL CHAR(155,"0077153515157700")
1440 CALL CHAR(156,"0024240000242400")
1450 CALL CHAR(157,"0000660000660000")
1460 RESTORE
1470 FOR I=1 TO 72
1480 READ A,B,C,D
1490 IF A<0 THEN 1500 ELSE 1520
1500 CALL VCHAR(-A,B,C,D)
1510 GOTO 1530
1520 CALL HCHAR(A,B,C,D)
1530 DATA 1,1,64,576,16,9,72,5,17,3,72,1
4,17,24,72,6,18,1,72,32
1540 DATA 19,9,80,4,20,3,80,14,20,24,80,
5,21,3,80,127
1550 DATA 19,3,72,6,19,13,72,19,20,17,72
,7,20,29,72,3
1560 DATA 18,4,58,1,19,4,59,1,18,7,58,1,
19,7,59,1,17,10,58,1,18,10,59,1,18,15,58
,1,19,15,59,1
1570 DATA -1,24,80,7,7,11,80,13,-7,11,80
,14
1580 DATA 19,20,58,1,20,20,59,1,18,25,58
,1,19,25,59,1,19,29,58,1,20,29,59,1
1590 DATA 15,26,88,3,13,12,88,3,8,18,88,
3,9,18,88,3,16,26,88,3,14,12,88,3
1600 DATA -6,26,96,8,-6,27,96,8,-6,28,96
,8,-6,29,88,3,-6,30,88,3,-6,31,88,3
1610 DATA 7,7,41,3,8,7,40,3,9,7,79,3,11,
20,41,3,12,20,40,3,13,20,79,3,-7,8,79,3,
-11,21,79,3
1620 DATA 1,17,108,1,1,23,107,1,6,17,104
,1,6,23,109,1,1,18,105,5,6,18,105,5,-2,1
7,106,4,-2,23,106,4
1630 DATA -4,15,112,13,12,15,112,5,8,10,
112,8,4,16,112,1,4,24,112,6,5,29,112,1,1
5,15,112,11
1640 DATA 4,24,105,1,7,15,106,1,8,11,105
,1,2,18,88,5,5,18,88,5,3,18,88,1,3,22,88
,1
1650 NEXT I
1660 CALL KEY(0,T,S)
1670 IF S=0 THEN 2380
1680 IF T=69 THEN 1690 ELSE 1730
1690 Y=-Y1
1700 X=0
1710 L=42
1720 GOTO 2380
1730 IF T=88 THEN 1740 ELSE 1780
1740 Y=Y1
1750 X=0
1760 L=43
1770 GOTO 2380
1780 IF T=83 THEN 1790 ELSE 1830
1790 Y=0
1800 X=-X1
1810 L=45
1820 GOTO 2380
1830 IF T=68 THEN 1840 ELSE 1880
1840 Y=0
1850 X=X1
1860 L=44
1870 GOTO 2380
1880 IF T=87 THEN 1890 ELSE 1930
1890 Y=-Y1
1900 X=-X1
1910 L=42
1920 GOTO 2380
1930 IF T=82 THEN 1940 ELSE 1980
1940 Y=-Y1
1950 X=X1
1960 L=42
1970 GOTO 2380
1980 IF T=67 THEN 1990 ELSE 2030
1990 Y=Y1
2000 X=X1
2010 L=43
2020 GOTO 2380
2030 IF T=90 THEN 2040 ELSE 2080
2040 Y=Y1
2050 X=-X1
2060 L=43
2070 GOTO 2380
2080 IF T=48 THEN 2090 ELSE 2170
2090 Y1=0
2100 X1=0
2110 F=100
2120 AT=1
2130 REM
2140 REM
2150 REM
2160 GOTO 2380
2170 IF T=49 THEN 2180 ELSE 2220
2180 X1=5
2190 Y1=5
2200 AT=0
```

```
2210 GOTO 2380
2220 IF T=50 THEN 2230 ELSE 2270
2230 X1=1
2240 Y1=1
2250 AT=0
2260 GOTO 2380
2270 IF T=32 THEN 2280 ELSE 2310
2280 G=1
2290 SC=SC-3
2300 GOTO 2380
2310 IF T=66 THEN 2320 ELSE 2350
2320 NI=0
2330 GOTO 2380
2340 REM
2350 IF T=72 THEN 2360 ELSE 2380
2360 NI=1
2370 GOTO 2380
2380 IF LM=1 THEN 2430 ELSE 2390
2390 RANDOMIZE
2400 LM=INT((12-1)*RND)+1
2410 GOTO 3660
2420 REM
2430 IF GG=1 THEN 2500
2440 IF HY=1 THEN 2500
2450 IF HD=1 THEN 2460 ELSE 2650
2460 V=23
2470 HS=15
2480 HD=0
2490 GOTO 2650
2500 FOR I=1 TO 5
2510 CALL HCHAR(V,HS,120)
2520 CALL SOUND(-10,-6,0)
2530 CALL HCHAR(V,HS,128)
2540 NEXT I
2550 SC=SC+10
2560 LM=0
2570 CALL HCHAR(V,HS,HJ)
2580 IF GG=1 THEN 2590 ELSE 2620
2590 V=23
2600 REM
2610 HS=15
2620 REM HCHAR(V,HS,HJ)
2630 HY=0
2640 GOTO 3690
2650 IF KL=0 THEN 2670
2660 CALL GCHAR(VB,HB,HJ)
2670 GOTO 2860
2680 IF V>V THEN 2690 ELSE 2720
2690 V=V+1
2700 DE=150
2710 GOTO 2920
2720 IF V<V THEN 2730 ELSE 2760
2730 V=V+1
2740 DE=151
2750 GOTO 2920
2760 IF H>H THEN 2770 ELSE 2800
2770 HS=HS+1
2780 DE=153
2790 GOTO 2920
2800 IF H<H THEN 2810 ELSE 2840
2810 HS=HS+1
2820 DE=152
2830 GOTO 2920
2840 IF V=V THEN 2850 ELSE 2920
2850 IF H=H THEN 2880 ELSE 2920
2860 IF HJ<46 THEN 2870 ELSE 2680
2870 IF HJ>41 THEN 2880 ELSE 2680
2880 GOTO 4450
2890 REM
2900 REM
2910 REM
2920 REM
2930 CALL HCHAR(VB,HB,HJ)
2940 CALL GCHAR(V,HS,HJ)
2950 CALL HCHAR(V,HS,DE)
2960 RANDOMIZE
2970 BK=INT((4-1)*RND)+1
2980 FOR I=1 TO 4
2990 IF DL=1 THEN 3540 ELSE 3000
3000 IF BK=4 THEN 3370
3010 IF BK=3 THEN 3260
3020 IF BK=2 THEN 3150
3030 IF BK=1 THEN 3040 ELSE 3540
3040 IF H5+1>32 THEN 3540
3050 IF DE=152 THEN 3060 ELSE 3540
3060 CALL GCHAR(V,HS+1,IL)
3070 CALL SOUND(-1000,-5,0)
3080 CALL HCHAR(V,HS+1,157)
3090 IF IL=88 THEN 3110
3100 IF IL=96 THEN 3110 ELSE 3130
3110 IL=128
3120 SC=SC-2
3130 CALL HCHAR(V,HS+1,IL)
3140 GOTO 3540
3150 IF H5-I<1 THEN 3540
3160 IF DE=153 THEN 3170 ELSE 3540
3170 CALL GCHAR(V,HS+1,IL)
3180 CALL SOUND(-1000,-5,0)
3190 CALL HCHAR(V,HS+1,157)
3200 IF IL=88 THEN 3220
3210 IF IL=96 THEN 3220 ELSE 3240
3220 IL=128
3230 SC=SC-2
3240 CALL HCHAR(V,HS+1,IL)
3250 GOTO 3540
3260 IF V5-I<1 THEN 3540
3270 IF DE=150 THEN 3280 ELSE 3540
3280 CALL GCHAR(V5-I,HS,IL)
3290 CALL SOUND(-1000,-5,0)
3300 CALL HCHAR(V5-I,HS,156)
3310 IF IL=88 THEN 3330
3320 IF IL=96 THEN 3330 ELSE 3350
3330 IL=128
3340 SC=SC-2
3350 CALL HCHAR(V5-I,HS,IL)
```

```
3360 GOTO 3540
3370 IF V5+1>24 THEN 3540
3380 IF DE=151 THEN 3390 ELSE 3540
3390 CALL GCHAR(V5+1,HS,IL)
3400 CALL SOUND(-1000,-5,0)
3410 CALL HCHAR(V5+1,HS,156)
3420 IF IL=88 THEN 3440
3430 IF IL=96 THEN 3440 ELSE 3460
3440 IL=128
3450 SC=SC-2
3460 CALL HCHAR(V5+1,HS,IL)
3470 GOTO 3540
3480 REM
3490 REM
3500 REM
3510 REM
3520 REM
3530 REM
3540 REM
3550 IF IL<46 THEN 3560 ELSE 3590
3560 IF IL>41 THEN 3570 ELSE 3590
3570 TT=1
3580 DL=1
3590 REM
3600 REM
3610 REM
3620 NEXT I
3630 IF TT=1 THEN 4450
3640 DL=0
3650 REM
3660 REM
3670 VB=V5
3680 HB=H5
3690 REM
3700 IF NI=0 THEN 3710 ELSE 3740
3710 NI=5
3720 KL=1
3730 GOTO 1460
3740 IF NI=1 THEN 3750 ELSE 3790
3750 CALL HCHAR(1,1,79,768)
3760 NI=5
3770 HJ=79
3780 R=79
3790 IF KL=0 THEN 3820
3800 CALL GCHAR(V,H,K)
3810 KL=1
3820 IF V>23 THEN 3870
3830 IF V<2 THEN 3890
3840 IF H>31 THEN 3910
3850 IF H<2 THEN 3930
3860 GOTO 3960
3870 V=V-1
3880 GOTO 4410
3890 V=V+1
3900 GOTO 4410
3910 H=H-1
3920 GOTO 4410
3930 H=H+1
3940 IF AT=0 THEN 4550
3950 GOTO 4410
3960 GOSUB 4340
3970 REM
3980 REM
3990 F=F-X1
4000 IF F<10 THEN 4010 ELSE 4030
4010 CALL HCHAR(1,3,49)
4020 GOTO 4270
4030 IF F<20 THEN 4040 ELSE 4060
4040 CALL HCHAR(1,3,50)
4050 GOTO 4270
4060 IF F<30 THEN 4070 ELSE 4090
4070 CALL HCHAR(1,3,51)
4080 GOTO 4270
4090 IF F<40 THEN 4100 ELSE 4120
4100 CALL HCHAR(1,3,52)
4110 GOTO 4270
4120 IF F<50 THEN 4130 ELSE 4150
4130 CALL HCHAR(1,3,53)
4140 GOTO 4270
4150 IF F<60 THEN 4160 ELSE 4180
4160 CALL HCHAR(1,3,54)
4170 GOTO 4270
4180 IF F<70 THEN 4190 ELSE 4210
4190 CALL HCHAR(1,3,55)
4200 GOTO 4270
4210 IF F<80 THEN 4220 ELSE 4240
4220 CALL HCHAR(1,3,56)
4230 GOTO 4270
4240 IF F<90 THEN 4250 ELSE 4270
4250 CALL HCHAR(1,3,57)
4260 GOTO 4270
4270 IF F<0 THEN 4450
4280 H=H+X
4290 V=V+Y
4300 CALL HCHAR(V1,H1,R)
4310 CALL GCHAR(V,H,R)
4320 CALL HCHAR(V,H,L)
4330 GOTO 4390
4340 IF KL=0 THEN 4380
4350 CALL HCHAR(V,H,K)
4360 KL=0
4370 R=K
4380 RETURN
4390 V1=V
4400 H1=H
4410 IF AT=0 THEN 4560
4420 IF R<96 THEN 4450 ELSE 4430
4430 CALL SOUND(-1000,-3,0)
4440 GOTO 4550
4450 FOR I=1 TO 5
4460 CALL HCHAR(V,H,120)
4470 CALL SOUND(-100,-7,0)
4480 CALL HCHAR(V,H,32)
```

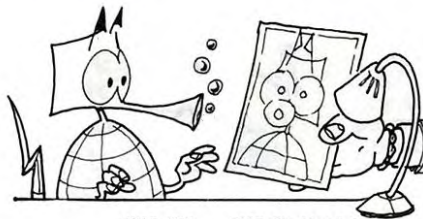
Suite page 4

PORTRAIT ROBOT

ORIC 1 ET ATMOS

Témoin d'un crime, vous entr'apercevez l'agresseur. Arrivé dans les locaux de la police on vous demande de décrire l'assassin et vous avez quelques 320000 possibilités...
Compatible ORIC 1/ATMOS.

Jérôme DENOT



```
100 PRINTCHR$(6);CHR$(17)
110 GOSUB13900
400 TEXT "CLS:PAPER6:INK4
402 PING
405 IFGG=1THENPRINTCHR$(17)ELSEPRINT
T
407 GG=1:X0=10
410 PRINT:PRINT
420 PRINTCHR$(27);CHR$(4);"J PORTR
AIT ROBOT"
430 PRINTCHR$(4)
440 PRINT:PRINT:PRINT
450 X0=Y0:ER=0
460 PRINT"Vous venez de voir un ag
resseur en"
470 PRINT"action.Vous etes le seul
temoin occu"
480 PRINT"laire.A vous de nous aide
r a etabli"
490 PRINT"son PORTRAIT ROBOT."
491 PRINT:PRINT:PRINT
492 PRINT"...ATTENTION.TOUTE RESSEM
BLANCE AVEC"
493 PRINT"UNE PERSONNE EXISTANTE SE
RAIT DE PURE"
494 PRINT"COINCIDENCE...!"
500 REM
510 REM CHOIX DES VARIABLES
520 REM
525 PRINT
530 INPUT"TEMPS D'APPARITION DE L'A
SSRSSIN (1-500 centisecondes)";
DI
540 IFDI<100DI>500THEN530
550 GOSUB26000
590 REM
1000 REM CHOIX ORDINATEUR
1005 REM
1010 INK4:HIRE:PAPER5:INK5
1020 X0=PRINTCHR$(17)
1030 PRINT"Un instant.Je dessine l'
homme qui va"
1040 PRINT"commetre un meurtre deva
nt vous."
1050 SO=INT(RND(1)*1000)+50
1060 SOUND1,SO,0:PLAY7,0.4,SO
1100 REM
1110 REM VISAGE
1120 REM
1130 V=INT(RND(1)*2)+1
1140 ONVGSUB5000,5100
1200 REM
1210 REM COULEUR DES CHEVEUX
1220 REM
1230 CO=INT(RND(1)*2)+1
1240 ONCOGSUB7000,7100
1300 REM
1310 REM CHEVEUX
1320 REM
1330 C=INT(RND(1)*2)+1
1340 ONCUGSUB6000,6100
1400 REM
1410 REM OREILLES
1420 REM
1430 O=INT(RND(1)*2)+1
1440 ONOOGSUB7000,7100
1500 REM
1510 REM COULEUR DES YEUX
1520 REM
1530 CY=INT(RND(1)*3)+1
1540 ONCYGSUB1000,1100
1550 REM
1560 REM YEUX
1570 REM
1580 REM
1590 REM
1600 REM
1610 REM
1620 CURSET45+X,115,1:FORI=1TO5:CIR
CLEI,1:NEXT:CURSET85+X,115,1
1630 FORI=1TO5:CIRCLEI,1:NEXT
1635 IFX>10THEN3535
1640 Y=INT(RND(1)*2)+1
1650 ONYGOSUB8000,8100
1700 REM
1710 REM NEZ
1720 REM
1730 N=INT(RND(1)*2)+1
1740 ONNUGSUB9000,9100
1800 REM
1810 REM BOUCHES
1820 REM
1830 B=INT(RND(1)*3)+1
1840 ONBGSUB10000,10100,10200
1900 REM
1910 REM MENTONS
1920 REM
1930 M=INT(RND(1)*2)+1
1940 ONMGSUB11000,11100
2000 REM
2010 REM SOURCILS
2020 REM
2030 S=INT(RND(1)*3)+1
2040 ONSGSUB12000,12100,12200
2100 REM
2110 REM BOUCLES D'OREILLES
2120 REM
2130 BO=INT(RND(1)*3)+1
2140 ONBOGOSUB13000,13100,13140
2200 REM
2210 REM MOUSTACHES
2220 REM
2230 MO=INT(RND(1)*3)+1
2240 ONMOGOSUB13300,13400,13470
2300 REM
2310 REM BOUTONS
2320 REM
2330 BN=INT(RND(1)*2)+1
2340 ONBNGOSUB13500,13560
2400 REM
2410 REM CICATRICES
2420 REM
2430 CI=INT(RND(1)*3)+1
2440 ONCIGOSUB13600,13700,13750
2500 REM
2510 REM CHAPEAU
2520 REM
2530 CH=INT(RND(1)*2)+1
2540 GOSUB4500
3500 REM
3510 REM CHOIX DU TEMOIN
3520 REM
3525 CURSET126,0,1:FILL199,1,0
3530 X=120
3550 PRINT:PRINT:PRINT
3560 PRINT"FORME DU VISAGE"
3570 PRINT"C13 TRIANGLE : C23 ROND"
3580 INPUT"APPUYER SUR [C13]OU[C23]";YT
3590 IFY<0ORYT>2THEN3550
3600 ONYGSUB5000,5100
3610 PRINT:PRINT:PRINT
```

```
3620 PRINT"CHEUVEUX"
3630 PRINT"C13 RAIDES : C23 FRISES"
3640 INPUT"APPUYER SUR [C13]OU[C23]";CT
3650 IFCT<0ORCT>2THEN3610
3660 ONCTGOSUB6000,6100
3670 PRINT:PRINT:PRINT
3680 PRINT"OREILLES"
3690 PRINT"C13 PETITES : C23 GRANDE
S"
3700 INPUT"APPUYER SUR [C13]OU[C23]";OT
3710 IFOT<0OROT>2THEN3670
3720 ONOTGOSUB7000,7100
3730 PRINT:PRINT:PRINT
3740 PRINT"YEUX"
3750 PRINT"C13 BRIDES : C23 NORMAUX"
3760 INPUT"APPUYER SUR [C13]OU[C23]";YT
3762 CURSET45+X,115,1:FORI=1TO5:CIR
CLEI,1:NEXT:CURSET85+X,115,1
3764 FORI=1TO5:CIRCLEI,1:NEXT
3770 IFY<0ORYT>2THEN3730
3780 ONYTGOSUB8000,8100
3790 PRINT:PRINT:PRINT
3800 PRINT"NEZ"
3810 PRINT"C13 LONG : C23 GROS"
3820 INPUT"APPUYER SUR [C13]OU[C23]";NT
3830 IFNT<0ORNT>2THEN3790
3840 ONNTGOSUB9000,9100
3850 PRINT:PRINT:PRINT
3860 PRINT"BOUCHE"
3870 PRINT"C13 MOYENNE : C23 GRANDE
: C33 PETITE"
3880 INPUT"APPUYER SUR [C13],[C23]OU[C33]";BT
3890 IFBT<0ORBT>3THEN3850
3900 ONBTGOSUB10000,10100,10200
3910 PRINT:PRINT:PRINT
3920 PRINT"MENTON"
3930 PRINT"C13 FENDU : C23 TRIANGUL
AIRE"
3940 INPUT"APPUYER SUR [C13]OU[C23]";MT
3950 IFMT<0ORMT>2THEN3910
3960 ONMTGOSUB11000,11100
3970 PRINT:PRINT:PRINT
3980 PRINT"SOURCILS"
3990 PRINT"C13 LONGS : C23 NORMAUX
: C33 POINTUS"
4000 INPUT"APPUYER SUR [C13],[C23]OU[C33]";ST
4010 IFST<0ORST>3THEN3970
4020 ONSTGOSUB12000,12100,12200
4030 PRINT:PRINT:PRINT
4040 PRINT"BOUCLE D'OREILLE"
4050 PRINT"C13 GAUCHE : C23 DROITE
C33 SANS"
4060 INPUT"APPUYER SUR [C13],[C23]OU[C33]";BU
4070 IFBU<0ORBU>3THEN4030
4075 ONBUGOSUB13000,13100,50000
4080 PRINT:PRINT:PRINT
4090 PRINT"MOUSTACHE"
4100 PRINT"C13 NORMALE : C23 GRANDE
C33 SANS"
4110 INPUT"APPUYER SUR [C13],[C23]OU[C33]";MU
4120 IFMU<0ORMU>3THEN4080
4130 ONMUGOSUB13300,13400,50000
4140 PRINT:PRINT:PRINT
4150 PRINT"BOUTONS"
4160 PRINT"C13 PRESENTS : C23 ABSEN
TS"
4170 INPUT"APPUYER SUR [C13]OU[C23]";BV
4180 IFBV<0ORBV>2THEN4140
4190 ONBVGOSUB13500,13560
4200 PRINT:PRINT:PRINT
4210 PRINT"CICATRICE"
4220 PRINT"C13 GAUCHE : C23 DROITE
C33 SANS"
4230 INPUT"APPUYER SUR [C13],[C23]OU[C33]";CU
4240 IFCU<0ORCU>3THEN4200
4250 ONCUGOSUB13600,13700,50000
4260 PRINT:PRINT:PRINT
4270 PRINT"CHAPEAU"
4280 PRINT"C13 PRESENT : C23 ABSENT
"
4290 INPUT"APPUYER SUR [C13]OU[C23]";CV
4300 IFCV<0ORCV>2THEN4260
4310 IFCV<1THEN4350
4320 CURSET12+X,70,1:FILL10,17,16
4330 CURSET92+X,10,1:FILL60,3,16:CU
RSET110+X,10,1:FILL60,1,21
4340 CURSET29+X,10,1:FILL60,8,16:CU
RSET77+X,10,1:FILL60,3,23
4345 REM
4350 REM COULEUR DES CHEVEUX
4355 REM
4360 PRINT:PRINT:PRINT
4365 PRINT"COULEUR DES CHEVEUX"
4370 PRINT"C13 BLONDS : C23 NOIRS"
4375 INPUT"APPUYER SUR [C13]OU[C23]";CD
4380 IFCD<10RCD>2THEN4360
4385 IFCD=2THEN4395
4390 CURSET16+X,29,0:FILL68,1,3:CUR
SET115+X,29,0:FILL68,1,0
4395 IFCD=2THENCURSET10,29,0:FILL68
,1,0:CURSET115,29,0:FILL68,1,0
4400 PRINT:PRINT:PRINT
4405 PRINT"COULEUR DES YEUX"
4410 PRINT"C13 BLEUX : C23 VERTS :
C33 NOIRS"
4415 INPUT"APPUYER SUR [C13],[C23]OU[C33]";CZ
4420 IFCZ<10RCD>3THEN4400
4425 IFCZ=1THENCURSET29+X,109,0:FIL
L12,1,6:CURSET56+X,109,0:FILL12,1,0
GOTO4435
4430 GOTO4440
4435 CURSET77+X,109,0:FILL12,1,6:CU
RSET102+X,109,0:FILL12,1,0
4440 IFCZ=2THENCURSET29+X,109,0:FIL
L12,1,3:CURSET56+X,109,0:FILL12,1,0
GOTO4455
4445 GOTO4455
4450 CURSET73+X,109,0:FILL12,1,3:CU
RSET102+X,109,0:FILL12,1,0
4455 IFCZ=3THENCURSET29+X,109,0:FIL
L12,1,0:CURSET56+X,109,0:FILL12,1,0
GOTO4465
4460 GOTO4470
4465 CURSET77+X,109,0:FILL12,1,0:CU
RSET102+X,109,0:FILL12,1,0
4470 REM
4475 GOTO20000
4500 REM
```

```
4510 REM MISE EN COULEUR
4520 REM
4522 PING
4523 PRINT"Regardez bien.....!"
4525 FORI=4000TO10STEP-50:SOUND1,1,
VO:NEXT:PLAY0,0,0,0
4540 REM
4550 REM CHEVEUX BLONDS
4560 REM
4570 IFCC=1THENCURSET16+X,29,0:FILL
68,1,3:CURSET115+X,29,0:FILL68,1,0
4580 REM
4590 REM CHEVEUX NOIRS
4600 REM
4610 IFCC=2THENCURSET16+X,29,0:FILL
68,1,0:CURSET115,29,0:FILL68,1,0
4630 REM
4640 REM YEUX BLEUX
4650 REM
4660 IFCY=1THENCURSET29+X,109,0:FIL
L12,1,6:CURSET56+X,109,0:FILL12,1,0
GOTO4680
4670 GOTO4700
4680 CURSET77+X,109,0:FILL12,1,6:CU
RSET102+X,109,0:FILL12,1,0
4700 REM
4710 REM YEUX VERTS
4720 REM
4730 IFCY=2THENCURSET29+X,109,0:FIL
L12,1,3:CURSET56+X,109,0:FILL12,1,0
GOTO4750
4740 GOTO4760
4750 CURSET73+X,109,0:FILL12,1,3:CU
RSET102+X,109,0:FILL12,1,0
4760 REM
4770 REM YEUX NOIRS
4780 REM
4790 IFCY=3THENCURSET29+X,109,0:FIL
L12,1,0:CURSET56+X,109,0:FILL12,1,0
GOTO4810
4800 GOTO4820
4810 CURSET77+X,109,0:FILL12,1,0:CU
RSET102+X,109,0:FILL12,1,0
4820 REM
4830 REM
4840 REM CHAPEAU HAUT DE FORME
4850 REM
4860 IFCH=1THEN4870ELSE4900
4870 CURSET120+X,70,1:FILL10,1,21:C
URSET12+X,70,1:FILL10,17,16
4880 CURSET92+X,10,1:FILL60,3,16:CU
RSET110+X,10,1:FILL60,1,21
4890 CURSET29+X,10,1:FILL60,8,16:CU
RSET77+X,10,1:FILL60,3,23
4900 REM
4910 IFY=10THENRETURN
4940 INK0
4945 IFX=120THENRETURN
4950 REM
4960 REM EFFACEMENT DES COULEURS
4970 REM
4980 WAITDI
4985 CURSET77+X,109,0:FILL12,1,5:CU
RSET102+X,109,0:FILL12,1,5
4986 CURSET29+X,109,0:FILL12,1,5:CU
RSET56+X,109,0:FILL12,1,5
4987 CURSET16+X,29,0:FILL68,1,5:CUR
SET115+X,29,0:FILL68,1,5
4988 IFCH<1THEN4998
4989 CURSET29+X,10,1:FILL60,8,21:CU
RSET77+X,10,1:FILL60,3,21
4990 CURSET92+X,10,1:FILL60,3,21:CU
RSET110+X,10,1:FILL60,1,21
4991 CURSET12+X,70,1:FILL10,17,21:C
URSET120+X,70,1:FILL10,1,21
4998 REM
4999 REM
5000 REM
5010 REM VISAGE TRIANGLE
5020 REM
5050 CURSET20+X,95,0:DRAW0,40,1:DR
AW30,45,1:DRAW30,0,1:DRAW30,-45,1:DR
AW0,-40,1
5070 RETURN
5100 REM
5110 REM VISAGE ROND
5120 REM
5130 CURSET20+X,95,1:DRAW0,35,1:DR
AW10,35,1:DRAW10,0,1:DRAW15,7,1:DR
AW20,0,1
5140 DRAW15,-7,1:DRAW10,-8,1:DRAW10
,-35,1:DRAW0,-35,1
5150 RETURN
6000 REM
6010 REM CHEVEUX RAIDES
6020 REM
6025 J=0
6030 FORI=0,001TO10STEP(P1/46):K=SI
N(I):J=J+2
6040 CURSET((112-J)+X,95,1:DRAW0,-16
-(K*45),1
6050 NEXT
6060 RETURN
6100 REM
6110 REM CHEVEUX FRISES
6120 REM
6130 FORJ=92TO82STEP5:CURSETI+X,52,
1:CIRCLE5,1:NEXT
6160 FORI=29TO105STEP5:CURSETI+X,67
,1:CIRCLE5,1:NEXT
6170 FORI=33TO101STEP5:CURSETI+X,62
,1:CIRCLE5,1:NEXT
6180 FORI=37TO97STEP5:CURSETI+X,57,
1:CIRCLE5,1:NEXT
6190 FORI=42TO92STEP5:CURSETI+X,52,
1:CIRCLE5,1:NEXT
6200 FORI=59TO105STEP5:CURSETI+X,47,
1:CIRCLE5,1:NEXT
6210 RETURN
7000 REM
7010 REM PETITES OREILLES
7020 REM
7030 CURSET20+X,105,1:DRAW-2,-5,1:D
RAW-3,0,1:DRAW0,30,1:DRAW2,0,1:DR
AW3,-5,1
7040 CURSET17+X,107,1:DRAW1,20,1:CU
RSET110+X,105,1:DRAW2,-5,1
7045 DRAW3,0,1:DRAW0,30,1
7050 DRAW-2,0,1:DRAW-3,-5,1:CURSET1
13+X,107,1:DRAW-1,20,1
```

```
7060 RETURN
7100 REM
7110 REM GRANDES OREILLES
7120 REM
7130 CURSET108+X,115,1:DRAW5,-10,1
DRAW3,0,1:DRAW2,-5,1:DRAW-1,10,1
7135 DRAW-4,25,1
7140 DRAW-2,0,1:DRAW-3,5,1:CURSET22
+X,115,1:DRAW-5,-10,1:DRAW-3,0,1
7150 DRAW-2,-5,1:DRAW1,10,1:DRAW4,2
5,1:DRAW2,0,1:DRAW3,5,1
7160 RETURN
8000 REM
8010 REM YEUX BRIDES
8020 REM
8030 CURSET45+X,115,1:DRAW-10,-5,1:
DRAW15,0,1:DRAW0,10,1:DRAW-7,0,1
8040 CURSET85+X,115,1:DRAW10,-5,1:D
RAW-15,0,1:DRAW0,10,1:DRAW7,0,1
8050 RETURN
8100 REM
8110 REM YEUX NORMAUX
8120 REM
8130 CURSET35+X,111,1:DRAW15,-1,1:C
URSET95+X,111,1:DRAW-15,-1,1
8140 RETURN
8600 REM
8610 REM
8620 REM
9000 REM
9010 REM LONG NEZ
9020 REM
9030 CURSET63+X,110,1:DRAW-3,20,1:D
RAW5,5,1
9035 DRAW10,5,1:DRAW10,-5,1:DRAW-5,
-5,1
9040 DRAW-3,-20,1:CURSET62+X,138,0:
DRAW-7,-4,1:CURSET67+X,138,0:DR
AW7,-4,1
9050 RETURN
9100 REM
9110 REM GROS NEZ
9120 REM
9130 CURSET61+X,113,1:DRAW-2,10,1:D
RAW-3,5,1:DRAW0,8,1:DRAW5,5,1:DR
AW5,0,1
9140 DRAW5,-5,1:DRAW0,-8,1:DRAW-3,-
5,1:DRAW-2,-10,1
9150 FORI=135TO137:CURSET57+X,1,1:D
RAW3,5,1:CURSET73+X,1,1:DRAW-3,5,1:N
EXT
9155 CURSET65+X,130,1:CURSET63+X,12
8,1:CURSET66+X,133,1:CURSET64+X,134,
1
9156 CURSET70+X,137,1:CURSET67+X,12
6,1:CURSET70+X,133,1:CURSET68+X,137,
1
9157 CURSET60+X,131,1:CURSET62+X,13
6,1:CURSET58+X,138,1:CURSET70+X,132,
1
9160 RETURN
10000 REM
10010 REM BOUCHE MOYENNE
10020 REM
10030 CURSET49+X,157,1:DRAW15,-3,1:
DRAW15,3,1:DRAW-30,0,1:CURSET49+X,15
9,1
10040 DRAW12,5,1:DRAW6,0,1:DRAW12,-
5,1
10050 RETURN
10100 REM
10110 REM GRANDE BOUCHE
10120 REM
10130 CURSET45+X,157,1:DRAW17,-6,1:
DRAW3,3,1:DRAW3,-3,1:DRAW17,6,1:DR
AW-40,0,1
10140 DRAW13,5,1:DRAW14,0,1:DRAW13,
-5,1
10150 RETURN
10200 REM
10210 REM PETITE BOUCHE
10220 REM
10230 CURSET58+X,155,1:DRAW7,5,1:DR
AW7,-5,1:DRAW-14,0,1:DRAW5,4,1:DR
AW4,0,1
10240 DRAW5,-4,1
10250 RETURN
11000 REM
11010 REM MENTON FENDU
11020 REM
11030 CURSET65+X,166,1:DRAW0,9,1
11040 RETURN
11100 REM
11110 REM MENTON TRIANGULAIRE
11120 REM
11140 CURSET53+X,175,0:DRAW3,5,1:CU
RSET78+X,175,0:DRAW-3,5,1
11150 RETURN
12000 REM
12010 REM SOURCILS LONGS
12020 REM
12030 CURSET30+X,100,1:DRAW10,-4,1:
DRAW10,2,1
12035 DRAW7,6,1:DRAW-7,-2,1:DRAW-10
,-1,1
12040 DRAW-10,1,1:DRAW0,-2,1:CURSET
100+X,100,1:DRAW-10,-4,1:DRAW-10,2,1
12050 DRAW-7,6,1:DRAW7,-2,1:DRAW10,
-1,1:DRAW10,1,1:DRAW0,-2,1
12060 RETURN
12100 REM
12110 REM SOURCILS NORMAUX
12120 REM
12130 CURSET32+X,100,0:CIRCLE2,1:CU
RSET35+X,98,0:CIRCLE2,1
12135 CURSET39+X,97,0:CIRCLE2,1
12140 CURSET44+X,96,0:CIRCLE2,1:CUR
SET49+X,100,1:CIRCLE2,1:CURSET52+X,1
02,0
12150 CIRCLE2,1:CURSET97+X,100,0:CIR
CLE2,1:CURSET94+X,98,0:CIRCLE2,1
12160 CURSET90+X,97,0:CIRCLE2,1:CUR
SET85+X,96,0:CIRCLE2,1:CURSET80+X,10
0,0
12170 CIRCLE2,1:CURSET77+X,102,0:CIR
CLE2,1
12180 RETURN
12200 REM
12210 REM SOURCILS POINTUS
12220 REM
12230 FORI=104TO108:CURSET30+X,1,1:
DRAW20,-10,1:NEXT
12240 FORI=104TO108:CURSET100+X,1,1
DRAW-20,-10,1:NEXT
```

Suite page 9

BULLET

HP 41

Editions du CAGIRE

Vous connaissez Hewlett-Packard ? Nous aussi !
Nous avons : Tous les livres sur la HP-41C (dont toutes les traductions, faites par nous) ; Des Programmes : Jeux, mécanique, bâtiment, finance, FORTH/HP-75 ; Des Matériels HP-IL : Imprimante traceur, interface vidéo graphique (nouveau, exclusif !)...
Nous n'avons pas la place de tout mettre, demandez Notre Catalogue Gratuit qui vous sera vite indispensable. Vente par correspondance dans le monde entier. Spécialiste des portables HP (HP-41, HP-75, HP-71, HP-IL). Des nouveautés tous les mois !
EDITIONS DU CAGIRE SARL, 77 rue du Cagire 31100 Toulouse, FRANCE.
Tel 16 (61) 44 03 06

Vous voici promu artilleur... Vous devez toucher une cible en jouant sur l'angle de tir et sur la vitesse initiale de l'obus. Le programme vous indique la distance, ainsi que la vitesse du vent. Seulement, un gros obstacle se trouve sur le parcours: un mur très large et très haut... Et vous ne connaissez ni sa largeur, ni sa hauteur, ni même sa position.

G. OSMONT

Mode d'emploi:
XEQ "BULLET". Affichage de NB ALEA < 1? Entrer un nombre inférieur à 1. Puis le programme affiche:

La vitesse du vent.
La distance de la cible.
Ensuite le programme vous demande l'angle de tir (en degrés) puis la vitesse initiale. Résultats possibles:
-DANS LE MUR: vous n'avez pas tiré assez haut.
-SUR LE MUR: l'obus a bien passé la première arête du mur, mais n'a pas assez d'énergie pour le franchir complètement.
-TROP COURT: l'obus a franchi le mur mais est retombé avant la cible. Le programme indique la distance entre la cible et l'impact.
-TROP LONG: l'obus est tombé après la cible...
-GAGNE: vous avez touché la cible (à 10 mètres près). Le programme vous précise en combien d'essais.
Vous pouvez avoir la solution en faisant XEQ 08.



```
10:03 21.04      33 *
01+LBL "BULLET" 34 200
02 ***G. OSMONT*** 35 +
03 FIX 0         36 INT
04 CF :9         37 STO 04
05+LBL 00        38 RCL 01
06 "INITIALISATION" 39 RCL 02
07 "NB ALEA < 1 ?" 40 +
08 TONE 9        41 RCL 03
09 PROMPT        42 +
10 STO 00        43 STO 05
11 1500          44 0
12 *             45 STO 09
13 200           46 XEQ 99
14 +             47 50
15 INT           48 *
16 STO 01        49 5
17 XEQ 99        50 +
18 500           51 INT
19 *             52 STO 10
20 100           53 "VIT. VENT: "
21 +             54 ARCL 10
22 INT           55 TONE 5
23 STO 02        56 AVIEW
24 XEQ 99        57 PSE
25 1500          58 PSE
26 *             59 "DISTANCE: "
27 200           60 ARCL 05
28 +             61 TONE 5
29 INT           62 AVIEW
30 STO 03        63 PSE
31 XEQ 99        64 PSE
32 500           65 "POUR AVOIR"
```

```
66 AVIEW        99 PSE
67 PSE          100 GTO 01
68 "LA SOLUTION" 101+LBL 03
69 AVIEW        102 RCL 01
70 PSE          103 RCL 02
71 "FAIRE XEQ 08" 104 +
72 AVIEW        105 STO 08
73 PSE          106 XEQ 07
74+LBL 01       107 FS? 05
75 "ANGLE ?"    108 GTO 04
76 TONE 9       109 "SUR LE MUR"
77 PROMPT       110 TONE 5
78 "VIT INIT ?" 111 TONE 3
79 TONE 9       112 AVIEW
80 PROMPT       113 PSE
81 P-R          114 GTO 01
82 STO 06       115+LBL 04
83 RDN          116 RCL 06
84 STO 07       117 RCL 07
85 RCL 10       118 *
86 ST+ 06       119 4,9
87 1            120 /
88 ST+ 09       121 RCL 05
89+LBL 02       122 -
90 RCL 01       123 STO 08
91 STO 08       124 ABS
92 XEQ 07       125 10
93 FS? 05       126 X/Y?
94 GTO 03       127 GTO 06
95 "DANS LE MUR" 128 RCL 08
96 TONE 5       129 X/Y?
97 TONE 3       130 GTO 05
98 AVIEW        131 "TROP COURT"
```

```
132 TONE 5      165 BEEP
133 TONE 3      166 GTO 00
134 AVIEW       167+LBL 07
135 PSE        168 CF 05
136 CLA        169 RCL 08
137 ARCL 08    170 X12
138 AVIEW      171 RCL 06
139 PSE        172 X12
140 GTO 01     173 /
141+LBL 05     174 4,9
142 "TROP LONG" 175 *
143 TONE 5     176 CHS
144 TONE 3     177 ENTER+
145 AVIEW      178 RCL 08
146 PSE        179 RCL 07
147 CLA        180 *
148 ARCL 08    181 RCL 06
149 AVIEW      182 /
150 PSE        183 +
151 GTO 01     184 RCL 04
152+LBL 06     185 X/Y?
153 "GAGNE"    186 SF 05
154 TONE 8     187 RTN
155 TONE 8     188+LBL 99
156 TONE 8     189 RCL 00
157 TONE 9     190 9821
158 AVIEW      191 *
159 PSE        192 ,211327
160 CLA        193 +
161 ARCL 09    194 FRC
162 "F ESSAIS" 195 STO 00
163 AVIEW      196 RTN
164 PSE        197+LBL 08
```

```
198 "CALCUL D UNE" 227 RCL 09 256+LBL 10
199 "DES SOLUTIONS" 228 SQRT 257 1
200 RCL 05          229 STO 09 258 ST- 06
201 RCL 01          230 RCL 08 259 GTO 09
202 -              231 RCL 09 260+LBL 11
203 STO 08         232 X/Y? 261 RCL 06
204 4,9            233 X/Y 262 RCL 10
205 ST+ 08         234 STO 06 263 -
206 RCL 01         235+LBL 09 264 STO 06
207 ST+ 08         236 RCL 06 265 RCL 07
208 RCL 04         237 1/X 266 RCL 06
209 ST/ 08         238 4,9 267 R-P
210 RCL 08         239 * 268 STO 06
211 SQRT          240 RCL 05 269 RDN
212 STO 08        241 * 270 STO 07
213 RCL 05        242 STO 07 271 FIX 2
214 RCL 01        243 RCL 01 272 "ANGLE="
215 -             244 STO 08 273 ARCL 07
216 RCL 02        245 XEQ 07 274 AVIEW
217 -             246 FC? 05 275 PSE
218 STO 09        247 GTO 10 276 "VIT.="
219 4,9           248 RCL 01 277 ARCL 06
220 ST+ 09        249 RCL 02 278 AVIEW
221 RCL 01        250 + 279 PSE
222 RCL 02        251 STO 08 280 FIX 0
223 +             252 XEQ 07 281 GTO 00
224 ST+ 09        253 FC? 05 282 .END.
225 RCL 04        254 GTO 10
226 ST/ 09        255 GTO 11
```

LINEARISATION FX 702 P

Voici un programme de linéarisation de Cosinus et de Sinus. Il trouve aussi les primitives de Cos. et Sin. Simple d'emploi, il s'utilise avec ou sans imprimante FX-10 de CASIO.

Ce programme s'adresse à tous ceux qui ont à manier des formules trigonométriques, et facilitera le calcul d'intégrales.

Laurent GRAVERET

Utilisation du programme:
-Le charger dans un FX 702P.
-Connecter ou non la FP-10 (si impression désirée).
-Lancer le programme par F1P0.
-Affichage :COS:1 SIN:2 PRIMITIVE:3.
-Appuyer sur la touche numérique correspondante à votre choix:

Pour COS:-Appui sur 1
-affichage: N?
-Introduire la puissance voulue puis EXE.
-Quelques secondes d'attente.
-A la question PRT O/N répondre O si imprimante connectée et N dans le cas contraire (enregistrement de la réponse grâce à la fonction KEY).
-Affichage de la linéarisation de Cos.

Pour SIN: même suite d'opérations.
Pour la PRIMITIVE:-Répondre 3.
-Puis 1 ou 2 si on veut prim (Cos.) ou prim (Sin.).
-Procéder ensuite comme pour les deux linéarisations.

Ce programme s'utilise en DEF2. Restrictions aux linéarisations: n doit être entier et strictement positif et inférieur ou égal à 34 (au dessus: affichage des coefficients en notation scientifique qui entraîne une perte de précision). Il est nécessaire, avant toute exploitation, de charger en mémoire certaines données (voir liste). TS contient un espace: seul le contenu des variables alphanumériques est obligatoire. Il est par contre inutile de charger PS et QS puisque leur contenu dépend du choix que vous ferez au début du programme. CS ; SS ; XS contiennent des caractères spéciaux que tout utilisateur d'un CASIO FX 702 P se doit de posséder (ils servent à l'impression des résultats sur F1P0) pour les obtenir: CLRALL.

DEF2 20 retirer les piles, environ 1'10", les remettre, lister les variables (LISTV) à l'imprimante. Il est néanmoins possible de se servir de ce programme sans ces caractères spéciaux, il suffit de charger dans CS , SS , XS leur contenu correspondant en caractères "officiels".

```
P0: 1337 STEPS
1 WAIT 0
2 PRT "Q$="X"
4 IF KEY="N" THEN
6 IF KEY="1":P$=0
$GOTO 122
8 IF KEY="2":P$=M
$GOTO 86
10 IF KEY="3" THEN
12 PRT MID(1,14)
14 IF KEY="N" THEN
16 IF KEY="1":P$=0
$GOTO 62
18 IF KEY="2":P$=M
$GOTO 14
20 Z=FRAC (N/4):IF
Z#0:Z=1
22 GSB #1:GSB #2:6
SB #4
24 IF KEY="0" THEN
32
26 MODE 7:IF E=0:P
$=S$
28 IF E#0:P$=C$
30 Q$=X$GOTO 36
32 IF E=0:P$=M$
34 IF E#0:P$=0$
35 IF N=1:PRT "N="
P$;Q$;"C":END
36 PRT L$;K$:GSB
#8:PRT (-1)^Z:U
$;2^(N-1):V$;A
=N
38 FOR I=1 TO F:IF
E#0:A(I)=A(I)
40 IF A#0 THEN 52
42 IF A(I)#0:PRT R
$
44 IF A(I)=-2:PRT
"N"
46 IF ABS (A(I))=2
```

```
THEN 50
48 PRT A(I)/2:6$;
50 PRT Q$;H$;END
52 IF A(I)=1:PRT D
$;A:P$;A:Q$:GO
TO 60
54 IF A(I)#0:PRT R
$
56 IF A=1:PRT A(I)
;G$;P$;T$;Q$:6
OTO 60
58 PRT A(I);U$;A:6
$;P$;A:Q$;
60 A=A-2:NEXT I:PR
T H$;END
62 P$=M$;GSB #1:GS
B #4
64 IF KEY="0":MODE
7:Q$=X$;P$=S$
65 IF N=1:PRT P$;Q
$;"C":END
66 PRT L$;J$;GSB
#8:PRT D$;2^(N-
1):V$;A=N
68 FOR I=1 TO F:IF
A#0 THEN 78
70 IF A(I)#0:PRT R
$
72 IF A(I)=-2:PRT
"N"
74 IF ABS A(I)=2:P
RT Q$;H$;END
76 PRT A(I)/2:6$;Q
$;H$;END
78 IF A(I)=1:PRT R
$
80 IF A=1:PRT P$;T
$;P$;H$;END
82 PRT A(I);U$;A:6
$;P$;A:Q$;
84 A=A-2:NEXT I:PR
T H$;END
86 GSB #1:GSB #2:I
F E=0:P$=0$
```

```
88 IF E#0:P$=M$
90 Z=FRAC ((N-1)/4
):IF Z#0:Z=1
92 Z=(-1)^Z:GSB #4
94 IF KEY="0" THEN
103
96 MODE 7:IF E#0:P
$=S$
98 IF E=0:P$=C$
100 Q$=X$;IF N#1 TH
EN 103
101 IF Z=1:PRT P$;
U$;END
103 PRT K$;GSB #8:
PRT Z;U$;2^(N-1
):V$;A=N
104 FOR I=1 TO F
106 IF A(I)=1:PRT P
$;A:Q$;GOTO 12
0
108 IF A#0 THEN 114
110 IF A(I)#0:PRT R
$
112 PRT A(I)/2:M$;E
ND
114 IF A(I)#0:PRT R
$
116 IF A=1:PRT A(I)
;6$;P$;T$;Q$:6
OTO 120
118 PRT A(I);6$;P$;
A:Q$;
120 A=A-2:NEXT I:PR
T M$;END
122 GSB #1:GSB #4
124 IF KEY="0":MODE
7:Q$=X$;P$=C$
126 PRT J$;GSB #8:
PRT D$;2^(N-1):
V$;A=N
128 FOR I=1 TO F
130 IF A(I)=1:PRT P
$;A:Q$;GOTO 13
8
```

```
132 IF A=0:PRT R$;A
(I)/2:M$;END
134 IF A=1:PRT R$;A
(I);6$;P$;T$;Q$
;GOTO 138
136 PRT R$;A(I);6$;
P$;A:Q$;
138 A=A-2:NEXT I:PR
T M$;END

P1: 71 STEPS
10 INP "N",N:E=FR
C (N/2):F=INT N
/2+1:IF N#0 THE
N 10
20 FOR I=0 TO F:A
(I)=N/(I*(N-
I)):NEXT I:RET

P2: 27 STEPS
10 FOR I=2 TO F ST
EP 2:A(I)=A(I)
:NEXT I:RET

P4: 44 STEPS
10 PRT B$
20 IF KEY="N" THEN
20
30 IF KEY="0":RET
40 IF KEY="N" THEN
20
50 RET

P8: 17 STEPS
10 PRT "N";N=" ",
:RET

*** VAR LIST
VAR: 46 PRG: 1520

A = 0
B$ =PRT O/N
C$ =cos

D$ =1/
E = 0,5
F = 1,5
G = 0
H$ =J+C
I = 2
J$ =(COS X)
K$ =(SIN X)
L$ =PRIM
M$ =SIN
N = 1
O$ =COS
P$ =sin
Q$ =x
R$ =+
S$ =sin
T$ =
U$ =/
V$ =(
W$ =)
X$ =x
Y = 7
Z = 1
A0 = 6
A1 = 1

COS :1 SIN :2 PRIMIT
IVE :3
N?
2
PRT O/N
(COS X)^2 =
1/ 2*(cos 2x+ 1 )
(COS X)^3 =
1/ 4*(cos 3x+ 3cos x
(COS X)^4 =
1/ 8*(cos 4x+ 4cos 2
x+ 3)
(SIN X)^2 =
-1/ 2*(cos 2x-1 )
PRIM (COS X)^7 =
1/ 64*( 1/ 7sin 7x+
7/ 5sin 5x+ 21/ 3sin
3x+sin x )+C
COS :1 SIN :2 PRIMIT
IVE :3
N?
3
PRT O/N
(COS X)^3 =
1/ 4*(cos 3x+ 3cos x
```



PARACHUTISTE

Ce programme est un jeu qui dans son principe est très simple: Le but est de ramasser le plus de parachutistes. Si 3 parachutistes tombent à l'eau, eh bien c'est perdu, mais il arrive de temps en temps qu'HECTOR permette plus d'erreurs que de manœuvres. Le mode d'emploi est dans le programme.

L.PICARDA/N.CABANEL

**HECTOR
HR**

```
10 / *****
15 / *****
20 / **
25 / ** PARACHUTISTES
30 / ** DECEMBRE 84
35 / **
40 / **
45 / ** BASIC III
50 / ** HECTOR 2 HR
55 / ** L.PICARDA
60 / ** N.CABANEL
65 / **
70 / *****
75 / *****
80 /
85 /
90 /
95 /
100 / ERROR960
105 / COLOR 0,1,7,3:B2=1:PO=0:RE=0:NE="" :RN$="perso
110 /
115 /
120 /
125 /
130 /
135 /
140 /
145 /
150 /
155 /
160 /
165 /
170 /
175 /
180 /
185 /
190 /
195 /
200 /
205 /
210 /
215 /
220 /
225 /
230 /
235 /
240 /
245 /
250 /
255 /
260 /
265 /
270 /
275 /
280 /
285 /
290 /
295 /
300 /
305 /
310 /
315 /
320 /
325 /
330 /
335 /
340 /
345 /
350 /
355 /
360 /
365 /
370 /
375 /
380 /
385 /
390 /
395 /
400 /
405 /
410 /
415 /
420 /
425 /
```



```
430 OUTPUTM5,170,160,P3(2)
435 OUTPUTM5,115,190,P1(3)
440 OUTPUTM5,145,190,P2(2)
445 OUTPUTM5,175,190,P3(1)
450 OUTPUTM5,160,210,P2(1)
455 OUTPUTM5,135,210,P1(2)
460 OUTPUTM5,150,214,P1(1)
465 /
470 /
475 /
480 /
485 /
490 /
495 /
500 /
505 /
510 /
515 /
520 /
525 /
530 /
535 /
540 /
545 /
550 /
555 /
560 /
565 /
570 /
575 /
580 /
585 /
590 /
595 /
600 /
605 /
610 /
615 /
620 /
625 /
630 /
635 /
640 /
645 /
650 /
655 /
660 /
665 /
670 /
675 /
680 /
685 /
690 /
695 /
700 /
705 /
710 /
715 /
720 /
725 /
```

```
4. INT(RND(1,4)):SOUND 5,398:OUTPUT TX$,52,124,0:NE
XT SOUND 7,4095
730 GOTO690
735 WIPE COLOR 0,1,2,4
740 OUTPUT"AU REVOIR, ET A BIENTOT...",30,120,2
745 END
750 COLOR0,1,4,3
755 LINE20,220,220,220,1:LINE220,10,1:LINE220,10,1
LINE20,220,1:LINE22,218,218,218,2:LINE218,12,2:LI
NE22,12,2:LINE22,218,2:LINE24,216,216,216,3:LINE21
6,14,3:LINE24,14,3:LINE24,216,3
760 OUTPUT"*** PARACHUTISTES ***",60,130,3
765 OUTPUT" PARACHUTISTES ",61,129,1
770 OUTPUT"*****",60,120,1
775 OUTPUT"*****",60,140,1
780 OUTPUT"L.PICARDA,N.CABANEL",60,100,2
785 OUTPUT"-----",60,92,3
790 ZX$="C":COPYRIGHT PICARDA
N.CABANEL 1984":OUTPUT ZX$,30,50,2:O
UTPUT ZX$,31,51,1
795 PAUSE 2:RETURN
800 / MENU GENERAL
805 WIPE
810 LINE20,220,220,220,1:LINE220,10,1:LINE220,10,1
LINE20,220,1:LINE22,218,218,218,2:LINE218,12,2:LI
NE22,12,2:LINE22,218,2:LINE24,216,216,216,3:LINE21
6,14,3:LINE24,14,3:LINE24,216,3
815 OUTPUT"QUE DESIREZ-VOUS FAIRE ?",30,150,1
820 OUTPUT"1. JOUER",30,150,2
825 OUTPUT"2. VOIR LES REGLES DU JEU",30,180,2
830 OUTPUT"3. SAUVER LE PROGRAMME SUR K7",30,80,2
840 OUTPUT"4. SORTIR DU PROGRAMME",30,60,2
845 OUTPUT"VOTRE CHOIX ?",120,30,3
850 OUTPUT M3$,190,200,3
855 OUTPUT M2$,35,200,3
860 ZX$=INSTR(1)
865 IF ZX$="1" THEN GOTO125
870 IF ZX$="2" THEN GOSUB980
875 IF ZX$="3" THEN GOSUB980
880 IF ZX$="4" THEN GOTO735
885 FLASH 1,2:FLASH 2,2:FLASH 3,2:GOTO680
890 / SAUVEGARDE DU PROGRAMME SUR K7
895 WIPE
900 OUTPUT"REMBOBINEZ LA CASSETTE SI CELA EST",15
,200,1
905 OUTPUT"NECESSAIRE, EN APPUYANT SUR RETOUR",15
,180,1
910 OUTPUT"TAPEZ UNE TOUCHE",70,50,3:FLASH 3:ZX$=
INSTR(1):TAPE 1
915 WIPE OUTPUT"POUR ARRETER LE REMBOBINAGE,APPUY
EZ",12,180,1
920 OUTPUT"SUR UNE TOUCHE...",70,160,1:FLASH 1:ZX$
=INSTR(1):TAPE 0
925 WIPE OUTPUT"POUR SAUVER LE PROGRAMME,APPUYEZ"
,24,200,1
930 OUTPUT"SUR ECRITURE ET LECTURE...",40,180,1
935 OUTPUT"TAPEZ UNE TOUCHE",70,50,3:FLASH 3:ZX$=
INSTR(1)
940 WIPE
945 OUTPUT"SAUVEGARDE DU PROGRAMME EN COURS...",1
5,200,3:FLASH 3
950 POKEFF30,1:SAVE
955 GOTO800
960 / TRAITEMENT DES ERREURS
965 WIPE
970 ZX$=IL Y A UNE ERREUR"STR$(C)+ " A LA LIGNE
"+STR$(L):OUTPUT ZX$,121-3:LEN(ZX$),120,3
975 CURSOR 0,80:PEN 1:EDIT EL
980 GOTO1015
985 WIPE
990 OUTPUT"PARACHUTISTES - REGLES DU JEU",35,210,
1
995 LINE 0,196,240,196,2
1000 LINE 0,220,240,220,2
1005 LINE 0,10,240,10,2
1010 RETURN
1015 DATAL 6,16,11,16,9,13,6,9,6,9,6,22
40,22,30,25,30,17,38,9,50,9
50,DATA9,17,50,25,66,25,69,27,69,9
60,DATA17,35,69,66,11,67,11,72,6,8
4,6,81,9,81,24,81,9,28,6,103,4
70,DATA90,6,93,9,93,6,93,23,96,24,103,
2680,DATA0,-1,-1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,-1,
0,-1,-1
90 GOTO200
100 RFADA
110 FORI=1TOA
120 RFADRI,R2
130 LINE(-R1,R2)
140 NEXT
150 RETURN
160 RESTORE10
200 CLS
210 / CIRCLE(0,16),16:CIRCLE(0,16),10
220 FORI=1TO31
230 FORJ=1TO17
240 / POINT(1,1)=1:THENPRESET(1,1):PSE
T(103,1,1)
250 NEXTJ,1
260 PSET(103,0):GOSUB100
270 PSET(6,19):GOSUB100
280 PSET(20,25):GOSUB100
290 CIRCLE(44,17),4
292 LINE(44,21)-(44,31)
```

PISTE

Vous voici transformé en pilote de course et devez faire le plus grand nombre de tour le plus rapidement possible, sans sortir de la piste. Bonne chance!

Christophe PELLETIER

Instructions:
En faisant RUN, un circuit apparaît sur l'écran. Vous vous trouvez au volant d'une voiture symbolisée par un point. La voiture peut se manœuvrer dans 8 directions, grâce aux touches de déplacement du curseur. La voiture dispose d'une vitesse rapide et d'une vitesse lente. On passe de l'une à l'autre en appuyant sur la touche fonction 6.



CANON X-07

```
2 'Christophe Pelletier
4 'PISTE
6 'Canon X-07
10 DATA5,69,0,64,5,57,5,52,0,32,0,22,
14,16,19,22,14,22,5,17,0,3,0
20 DATA0,3,0,28,3,31,27,31,25,28,75,13
,75,28,78,31,84,31,87,28,87,13
30 DATA87,28,90,31,107,31
40 DATA16,16,11,16,9,13,6,9,6,9,6,22
40,22,30,25,30,17,38,9,50,9
50,DATA9,17,50,25,66,25,69,27,69,9
60,DATA17,35,69,66,11,67,11,72,6,8
4,6,81,9,81,24,81,9,28,6,103,4
70,DATA90,6,93,9,93,6,93,23,96,24,103,
2680,DATA0,-1,-1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,-1,
0,-1,-1
90 GOTO200
100 RFADA
110 FORI=1TOA
120 RFADRI,R2
130 LINE(-R1,R2)
140 NEXT
150 RETURN
160 RESTORE10
200 CLS
210 / CIRCLE(0,16),16:CIRCLE(0,16),10
220 FORI=1TO31
230 FORJ=1TO17
240 / POINT(1,1)=1:THENPRESET(1,1):PSE
T(103,1,1)
250 NEXTJ,1
260 PSET(103,0):GOSUB100
270 PSET(6,19):GOSUB100
280 PSET(20,25):GOSUB100
290 CIRCLE(44,17),4
292 LINE(44,21)-(44,31)
```




ILS SONT TOUS LA !

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 ?

CENTIPEDE
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 venimeuses et les scorpions venimeux !



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 !



MS. PAC-MAN
La petite amie de PAC-MAN a beau avoir une faveuse 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 !

MOON PATROL
Qui ne connaît la petite jeep bondissante au-dessus des rochers, pulvérisant 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 charmants des baquets de sable. Dur, dur !



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 !



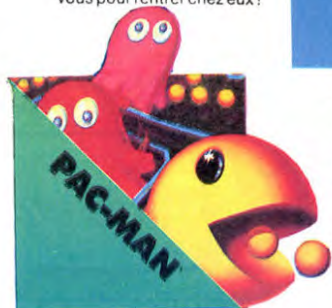
STARGATE
Plus rapide, plus difficile que DEFENDER, presque injouable ! Les ennemis sont innombrables, plus rapides et plus surnois les uns que les autres et l'hyper-espace n'arrange pas les choses, elle ne fait que retarder votre désintégration ! Espérons que vous arriverez tout de même à sauver quelques-uns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



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 !



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 !



PAC-MAN
Leseul, l'unique, l'incomparable : toujours copié, jamais égalé ! 19 tableaux différents, de la cerise à la clé en passant par les citrons et les cloches. Blinky le rapide, Pinky le surnois, Inky le malin et Clyde qui vous coupe le passage, vous attendent. Si vous atteignez 10.000 points vous gagnez un tour gratuit et le record du monde est à battre !

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

TABLEAU RECAPITULATIF DES PRIX (PORT COMPRIS)

TITRES	PAC-MAN	CENTIPEDE	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	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)	330		345	375		375		345		345		345	
APPLE II (DISK)	380	430	400	430	400	435	380	435	380	400	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				

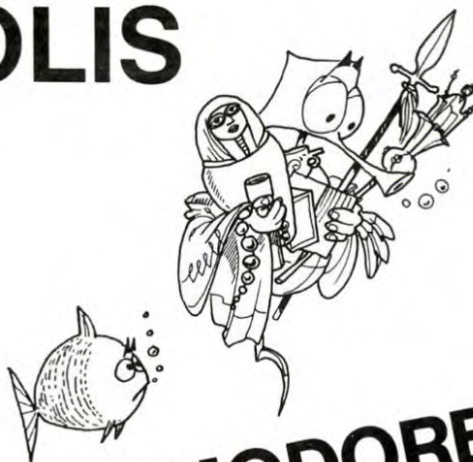
date de la commande :
Prix valable pour le matériel en stock, une semaine à partir de la Date de parution. En cas de rupture de stock, chèque renvoyé sous huitaine.

CHRONOPOLIS

Vous entrez dans une maison étrange. Chaque changement de pièce vous transporte dans le temps. Récupérez des objets de la plus forte valeur possible. Pour valider vos points vous devez sortir de la maison durant l'année comprise entre votre date de naissance et l'année d'utilisation du jeu.

J.M. GARDERES

Vous devez effectuer 3 voyages dans cette maison:
1ère essai: Récupérer des objets verts (lors de la validation, les valeurs des objets sont multipliées par 100).
2ème essai: Récupérer des objets verts (lors de la validation, les valeurs des objets sont multipliées par 200).
3ème essai: Récupérer des objets rouges (lors de la validation, les valeurs des objets sont multipliées par 1000).
Votre espace temporel est limité par les années + 5000 et - 5000. Prenez garde aux trappes temporelles qui vous propulsent dans le temps aussi bien dans le passé que dans le futur. La maison étant normale, vous pouvez sortir par le garage, par l'entrée ou par le balcon (en sautant si vous êtes souple!...)



COMMODORE 64

```
5 REM CHRONOPOLIS / P-M GARDERES
6 REM COMMODORE 64
7 REM *****
10 DATA5000,6,0,3250,0,0,3199,70,25,2900,0,0,2799,1,0
12 DATA2520,0,0,2499,80,10,2370,0,0,2299,1,0,0,0,0
14 DATA0,4,0,1915,0,0,1890,10,10,1879,3,0,1860,0,0
16 DATA1839,10,5,1800,0,0,1780,10,5,1770,5,10,1764,1,0
18 DATA1700,0,0,1679,10,10,1660,0,0,1640,1,0,1620,3,0
20 DATA1600,20,20,1590,1,0,1560,10,20,1540,0,5,1520,5,5
22 DATA1510,90,20,1490,12,10,1495,25,30,1450,3,0,1429,15,25
24 DATA1380,1,0,1359,15,10,1350,0,0,1340,2,0,1320,2,0
26 DATA1300,5,1,1270,80,5,1249,10,30,1200,0,0,1100,2,0
28 DATA1070,5,30,1059,25,20,1050,0,0,999,15,20,810,0,0
30 DATA799,0,15,453,0,0,433,1,0,350,0,0,239,2,0
32 DATA68,0,0,36,70,10,-44,0,0,-182,40,5,-150,0,0
34 DATA-240,2,0,-281,25,10,-321,20,25,-361,70,30,-1000,0,0
36 DATA-1235,3,0,-1281,90,50,-5001,0,0,-10000,6,0
50 DIMK(68,2)
60 FORI=0TO68
70 FORJ=0TO2
80 READK(I,J)
90 NEXTJ:NEXTI
95 POKE53280,8:POKE53281,7:PRINTCHR$(31)
100 PRINT"J":PRINT"VOUS ENTREZ DANS UNE MAISON ETRANGE"
110 PRINT"POUR RECUPERER:"
120 PRINTTAB(5);"1 ER ESSAI: DES OBJETS VERTS"
130 PRINTTAB(5);"2 EME ESSAI: DES OBJETS VERTS"
140 PRINTTAB(5);"3 EME ESSAI: DES OBJETS ROUGES"
150 PRINT"DE DIFFERENTES VALEURS."
160 PRINT"CHACQUE CHANGEMENT DE PIECE VOUS FAIT"
170 PRINT"CHANGER D'EPOQUE."
180 PRINT"POUR CONVERTIR LES OBJETS TROUVES EN"
190 PRINT"POINTS, VOUS DEVEZ SORTIR ENTRE VOTRE"
200 PRINT"ANNEE DE NAISSANCE ET L'ANNEE DE JEU."
210 PRINT"CHACQUE DEPASSEMENT DE 20 COUPS PAR"
220 PRINT"ESSAI VOUS FAIT PERDRE DES POINTS."
230 PRINT"MEFIEZ-VOUS DES TRAPPES TEMPORELLES"
240 PRINT"VOUS PROPULSENT DANS LE TEMPS, CAR"
250 PRINT"VOTRE ESPACE TEMPOREL EST LIMITE PAR LES:"
260 PRINT"ANS: 5000 POUR LE FUTUR"
270 PRINT"-5000 POUR LE PASSES"
280 PRINT"PRINT:PRINT"INTRODUISEZ L'ANNEE EN COURS. ";
290 INPUTB
300 K(9,0)=B
310 A$="L'ENTREE"
320 A=B
330 A=B
340 PRINT"INTRODUISEZ ANNEE DE NAISSANCE";
350 INPUTZ
360 Z=Z-1
370 K(10,0)=Z
375 POKE54296,15
380 S=0:C=0:P=0
410 V=0:V1=0:V2=0:V3=0
450 R=0:R1=0:R2=0:R3=0
470 BS=0:L=0:N=0
510 PRINT"J":PRINTTAB(17);"A":;"B":;"C"
520 PRINT"PRINTTAB(INT(40-LEN(A$))/2);A$;"B$;"C$"
530 GOSUB5000
545 IFP=2THEN570
550 PRINT"X":PRINT"VOUS OBJETS RECUPERES VALENT:"
560 PRINT"PRINTTAB(10);"V1";"V2";"V3";"
565 GOTO600
570 PRINT"X":PRINT"VOUS OBJETS RECUPERES VALENT:"
580 PRINT"PRINTTAB(10);"R1";"R2";"R3";"
600 N=N+1
610 M=M+1
620 IFN=20THEN650
625 GOSUB2500
630 N=1
640 C=C-2000
645 GOSUB5000
650 PRINT"X":PRINT"VOUS ENTREZ DANS:"
660 IFA$="L'ENTREE"THEN820
670 IFA$="LE GARAGE"THEN850
```

```
680 IFA$="LE CELLIER"THEN880
690 IFA$="LA CUISINE"THEN910
700 IFA$="LA SALLE A MANGER"THEN950
710 IFA$="LE SALON"THEN1000
720 IFA$="LA CHAMBRE"THEN1020
730 IFA$="LA SALLE DE BAINS"THEN1060
740 IFA$="LA SALLE DE JEU"THEN1080
750 IFA$="LE BUREAU"THEN1120
760 IFA$="LE HALL"THEN1160
770 IFA$="LE VESTIAIRE"THEN1220
780 IFA$="LES WC"THEN1250
790 PRINT"LE BUREAU TAPPEZ -31"
800 PRINT"LE HALL TAPPEZ -30"
805 IFBS=1ANDAC=(9,0)THENPRINT"L'ENTREE TAPPEZ 0"
810 GOTO1260
820 PRINT"LE GARAGE TAPPEZ 2"
830 PRINT"LE HALL TAPPEZ 1"
840 GOTO1260
850 PRINT"LE CELLIER TAPPEZ -23"
860 PRINT"L'ENTREE TAPPEZ 0"
870 GOTO1260
880 PRINT"LA CUISINE TAPPEZ -4"
890 PRINT"LE GARAGE TAPPEZ 19"
900 GOTO1260
910 PRINT"LA SALLE A MANGER TAPPEZ -13"
920 PRINT"LE CELLIER TAPPEZ -15"
930 PRINT"LE HALL TAPPEZ 10"
940 GOTO1260
950 PRINT"LA SALLE DE JEU TAPPEZ -2"
960 PRINT"LA CUISINE TAPPEZ 50"
970 PRINT"LA CHAMBRE TAPPEZ 9"
980 PRINT"LE SALON TAPPEZ -45"
990 GOTO1260
1000 PRINT"LA SALLE A MANGER TAPPEZ 11"
1010 GOTO1260
1020 PRINT"LA SALLE A MANGER TAPPEZ 21"
1030 PRINT"LA SALLE DE BAINS TAPPEZ 40"
1040 PRINT"LA SALLE DE JEU TAPPEZ -5"
1050 GOTO1260
1060 PRINT"LA CHAMBRE TAPPEZ -16"
1070 GOTO1260
1080 PRINT"LA SALLE A MANGER TAPPEZ 12"
1090 PRINT"LA CHAMBRE TAPPEZ -70"
1100 PRINT"LE BUREAU TAPPEZ 3"
1110 GOTO1260
1120 PRINT"LA SALLE DE JEU TAPPEZ -50"
1130 PRINT"LE BALCON TAPPEZ 6"
1140 PRINT"LE HALL TAPPEZ 20"
1150 GOTO1260
1160 PRINT"LE VESTIAIRE TAPPEZ 5"
1170 PRINT"LA CUISINE TAPPEZ 13"
1180 PRINT"L'ENTREE TAPPEZ 0"
1190 PRINT"LE BUREAU TAPPEZ -1"
1200 PRINT"LE BALCON TAPPEZ 4"
1210 GOTO1260
1220 PRINT"LE HALL TAPPEZ -3"
1230 PRINT"LES WC TAPPEZ -60"
1240 GOTO1260
1250 PRINT"LE VESTIAIRE TAPPEZ -35"
1260 PRINT"PRINT:PRINTTAB(18);:INPUTD
1265 IFD=0ANDBS=1THENBS=0:GOTO1940
1270 IFD=0THENA$="L'ENTREE":GOTO1420
1280 IFD=1ORD=10ORD=20ORD=30ORD=30THENA$="LE HALL":GOTO1420
1290 IFD=20RD=19THENA$="LE GARAGE":GOTO1420
1300 IFD=30RD=10RD=31THENA$="LE BUREAU":GOTO1420
1310 IFD=40RD=6THENA$="LE BALCON":GOTO1420
1320 IFD=50RD=35THENA$="LE VESTIAIRE":GOTO1420
1330 IFD=90RD=160RD=70THENA$="LA CHAMBRE":GOTO1420
1340 IFD=110RD=120RD=210RD=13THENA$="LA SALLE A MANGER":GOTO1420
1350 IFD=130RD=500RD=4THENA$="LA CUISINE":GOTO1420
1360 IFD=40THENA$="LA SALLE DE BAINS":GOTO1420
1370 IFD=20RD=50RD=50THENA$="LA SALLE DE JEU":GOTO1420
1380 IFD=150RD=23THENA$="LE CELLIER":GOTO1420
1390 IFD=45THENA$="LE SALON":GOTO1420
1400 IFD=-60THENA$="LES WC":GOTO1420
1410 GOTO650
1420 A$=DND+A
1430 H=0
1440 FORI=0TO68
1450 IFH=1THEN1490
1460 IFAC=K(I,0)THEN1490
1470 I=J
1480 H=1
1490 NEXTJ
1500 IFK(I,1)=6THEN2060
1510 IFK(I,1)=4THEN1920
1520 IFK(I,1)=3THEN1900
1530 IFK(I,1)=2THEN1850
1540 IFK(I,1)=1THEN1800
1550 V=K(I,2)
1560 R=K(I,2)
1565 GOSUB6000
1570 IFR=R3THEN1680
1580 IFR=R2THEN1670
1590 IFR=R1THEN1640
1600 R3=R2:R2=R1:R1=R:GOTO1680
1640 R3=R2:R2=R:GOTO1680
1670 R3=R
1680 IFV=V3THEN510
1690 IFV=V2THEN1780
1700 IFV=V1THEN1750
1710 V3=V2:V2=V1:V1=V:GOTO510
1750 V3=V2:V2=V:GOTO510
1780 V3=V:GOTO510
1800 L=L+1
1810 IFL<3THEN510
1815 GOSUB2500
1820 A=A-1000:GOSUB5000:V3=0:GOTO510
1850 L=L+1
1860 IFL<3THEN510
1865 GOSUB2500
1870 A=A-2000:GOSUB5000:R3=0:GOTO510
1900 IFD=0THENA$=A+3000:GOSUB2700:GOSUB5000:GOTO510
1910 A=A-3000:GOSUB2500:GOSUB5000:GOTO510
1920 IFA$="LE GARAGE"ORR$="LE HALL"ORR$="LE BALCON"THENBS=1
1930 GOTO510
1940 PRINT"PRINT:PRINT"VOULEZ-VOUS VALIDER VOS POINTS?"
1943 PRINT"(O/N)"
1944 A$="L'ENTREE"
1945 GETZ:IFZ$=""THEN1945
1947 IFZ$="N"THEN510
1948 IFZ$="O"THEN1945
1950 P=P+1
1960 IFP=1THEN2010
1970 IFP=2THEN2030
1980 C=C+1000*(R1+R2+R3)
1990 S=INT(C/20)
2000 GOTO2090
2010 C=C+1000*(V1+V2+V3)
2020 GOTO2040
2030 C=C+2000*(V1+V2+V3)
2040 GOSUB3000:GOSUB5000:FORT=1TO1000:NEXT
2045 PRINT"VOUS PARTEZ POUR LE ";P+1;"EME ESSAI"
2047 FORT=1TO2000:NEXT
2050 GOTO410
2060 GOSUB5500:POKE53280,2:POKE53281,5
2065 PRINT"VOUS ETES PRESSE AU DELA DES LIMITES DE"
2070 PRINT"L'ESPACE TEMPOREL. VOUS AVEZ PERDU"
2080 GOTO2160
2090 POKE53280,5:POKE53281,8
2095 PRINT"J":PRINTTAB(15);"RESULTATS"
2100 PRINTTAB(15);"-----"
2110 PRINT"PRINT:PRINT"VOUS AVEZ GAGNE ";C;"POINTS"
2115 PRINTTAB(13);"EN ";M;" COUPS"
2120 PRINT"PRINT:PRINT:PRINTTAB(10);"*****"
2130 PRINTTAB(10);"J":TAB(29);"M"
2135 PRINTTAB(10);"S":TAB(29);"M"
2140 PRINTTAB(10);"*****"
2150 PRINT"PRINT:PRINTTAB(17);"BRAVO"
2160 PRINT"PRINT"VOULEZ-VOUS REJOUER? (O/N)"
2170 GETZ:IFZ$=""THEN2170
2175 IFZ$="O"THENPOKE53280,8:POKE53281,7:GOTO2080
2180 IFZ$="N"THEN2170
2190 END
2500 POKE54277,16:POKE54278,240
2510 POKE54276,33
2520 POKE54279,3:POKE54272,147
2530 FORT=1TO2000:NEXT
2540 POKE54276,0:POKE54277,0:POKE54278,0
2550 RETURN
2700 POKE54277,16:POKE54278,240
2710 POKE54276,17
2720 POKE54273,68:POKE54272,149
2730 FORT=1TO2000:NEXT
2740 POKE54276,0:POKE54277,0:POKE54278,0
2750 RETURN
3000 POKE54277,190:POKE54276,129
3010 POKE54273,34:POKE54272,75
3020 FORT=1TO2000:NEXT
3030 POKE54276,0:POKE54277,0
3040 RETURN
5000 PRINT"X":FORL=1TO21:PRINT:NEXT
5010 PRINTTAB(13);"POINTS";"A":;"B":;"C"
5020 RETURN
5500 FORV=15TO0STEP-0.5
5510 POKE54296,V
5520 POKE54277,16:POKE54278,240:POKE54276,129
5530 POKE54273,8:POKE54272,255
5540 NEXT
5550 POKE54276,0:POKE54277,0:POKE54278,0:POKE54296,15
5560 RETURN
6000 IFP=3THEN6030
6010 IFV=0THENGOSUB3000
6020 GOTO6040
6030 IFR=0THENGOSUB3000
6040 RETURN
```

RALLYE

PC 1251

Vous qui venez de passer votre permis de conduire, entraînez-vous à la vitesse et au pilotage.

Patrick DELINGER

Mode d'emploi:
Pour vous déplacer, utilisez les touches Q et P. N'oubliez pas de maintenir votre "volant" dans la direction choisie! Vous avez le droit de heurter quelques bordures avant le crash mais pas beaucoup. La structuration du programme en accélère grandement l'exécution. L'instruction "WAIT:PRINT"XX":CALL &1023 (ou CALL 305):AS = INKEYS" permet l'interruption jusqu'à ce qu'une touche soit enfoncée. Ce procédé évite l'utilisation des boucles. Ne pas oublier de faire un "CALL &11E5" pour remettre l'affichage sur "OFF".
ATTENTION! Avant de rentrer le programme, faites: POKE &B00,220,32. POKE &B02,226,76, puis en tapant le programme, remplacez les V des lignes 60,70,80 par SHIFT A et les M par SHIFT B.



```
10:WAIT 150:PRINT "****
//RALLYE//****"
40:REM RALLY
50:CLEAR: DIM B$(6)*6:
A=(RND 2)+1:
RESTORE
60:DATA "M I","IV I"
I="I I","I V I"
I="I V I","I V I"
70:DATA "M I","IV I"
I="I V I","I V I"
I="I V I","I V I"
80:DATA "M I","IV I"
I="I V I","I V I"
90:FOR I=0 TO 5: READ B
$(I):NEXT I
95:WAIT 150:PRINT "TAB
LEAU -1":V1=1
100:FOR I=1 TO 100
110:WAIT 0:PRINT "
$(I):"
CALL &11E0
```

```
120:Z= RND 4
130:IF Z<=1 LET A=A+1
140:IF Z=3 LET A=A+1
150:WAIT 0:PRINT "
$(I):"
CALL &11E0
160:IF INKEY$="Q" LET A
=A+1
170:IF INKEY$="P" LET A
=A+1
180:IF A<1 GOTO "A"
190:IF A>4 GOTO "A"
200:NEXT I
205:FOR I=0 TO 4: READ B
$(I):NEXT I
207:WAIT 150:PRINT "TAB
LEAU -2":V1=2
210:FOR I=1 TO 150
220:WAIT 0:PRINT "
$(I):"
CALL &11E0
230:Z= RND 4
240:IF Z<=1 LET A=A+1
250:IF Z=3 LET A=A+1
260:WAIT 0:PRINT "
$(I):"
CALL &11E0
270:IF INKEY$="Q" LET A
=A+1
280:IF INKEY$="P" LET A
=A+1
290:IF A<1 GOTO "A"
300:IF A>3 THEN "A"
310:NEXT I
320:WAIT 150:PRINT "TAB
LEAU -3":V1=3
340:FOR I=0 TO 3: READ B
$(I):NEXT I
350:FOR I=1 TO 200
360:WAIT 0:PRINT "
$(I):"
CALL &11E0
370:Z= RND 4
380:IF Z<=1 LET A=A+1
390:IF Z=3 LET A=A+1
400:WAIT 0:PRINT "
$(I):"
CALL &11E0
410:IF INKEY$="Q" LET A
=A+1
420:IF INKEY$="P" LET A
=A+1
430:IF A<1 GOTO "A"
440:IF A>2 GOTO "A"
450:NEXT I
455:WAIT 150:PRINT "TAB
LEAU -4":V1=4
460:FOR I=1 TO 300
470:WAIT 0:PRINT "
$(I):"
CALL &11E0
480:Z= RND 4
490:IF Z<=1 LET A=A+1
500:IF Z=3 LET A=A+1
510:WAIT 0:PRINT "
$(I):"
CALL &11E0
520:IF INKEY$="Q" LET A
=A+1
530:IF INKEY$="P" LET A
=A+1
540:IF A<1 GOTO "A"
550:IF A>2 GOTO "A"
560:NEXT I
580:WAIT 100:PRINT "BRA
VO VOUS ETES":PRINT
"UN CHAMPION !!!"
PRINT "VOUS AVEZ FAI
T 750 KM/H"
585:PRINT "SCORE":I+(V
*100);"POINTS"
590:"A":WAIT 150:PRINT
"*****CRASH....."
*****:PRINT "ON PE
UT MEUX FAIRE !!"
595:PRINT "SCORE":I+(V
*100);"POINTS"
600:WAIT 0:PRINT "UNE A
UTRE ?":CALL 305:
IF INKEY$="Q" THEN
50
610:WAIT 100:PRINT "AU
REVOIR !":END
```


DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

Un concours de plus !

Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer !

De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.

Pas de Jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.

Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme. Bonne chance !

Règlement :

ART 1 HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre.

ART 2 Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quelque soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL ou envoyé gratuitement sur de-

mande par la rédaction de notre journal constitue l'acte de candidature.

ART 3 La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.

ART 4 Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuel et trimestriel.

ART 5 Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.

ART 6 Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.

ART 7 Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunet, 1, rue des Halles 75001 Paris.

ART 8 HEBDOGICIEL se réserve

le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.

ART 9 La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 27, rue du Gal FOY - 75008 PARIS

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.

Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

BON DE PARTICIPATION

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

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

Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs).

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

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

● Envoyez vos supports, mode d'emploi, listings et bon de participation dans une même enveloppe.

Vous pouvez nous envoyer plusieurs programmes sur un même support en l'indiquant sur votre Bon de Participation.

● N'oubliez pas et ceci est très important, d'inscrire sur vos supports votre nom, le nom du programme et le matériel utilisé. Notez dans les premières lignes de votre programme, sous forme de REM, votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est

destiné. Nous pourrions ainsi repérer facilement les listings, une fois sortis de l'imprimante.

● Dupliquez plusieurs fois sur la cassette et à des niveaux d'enregistrement différents votre programme. Nous aurons plus de chance d'arriver à le charger siles magnétophones ne sont pas tout à fait compatibles.

● En ce qui concerne les bons de participation, mettez votre adresse complète et votre numéro de téléphone (si vous en avez un).

● Pour tout envoi tel que "petites annonces", "abonnement" et "programmes" spécifiez sur vos enveloppes l'objet de votre courrier.

● Expliquez les particularités de votre ordinateur et le moyen d'adapter votre programme à d'autres ordinateurs.

● Vu le nombre important de programmes similaires que nous recevons, évitez de nous envoyer les jeux suivants : BIORHYTHMES, MASTERMIND, PENDU, TOUR DE HANOI, CALENDRIER, BATAILLE NAVALE, POKER, JACKPOT, BOWLING, BLACK JACK, LABYRINTHE, MEMORY, SIMON, 421, OTHELLO, SOLITAIRE, LOTO.

LA RÉGLE À CALCUL RÉCOMPENSE LES MEILLEURS LOGICIELS EN OFFRANT À CHACUN DES PREMIERS DANS LEUR CATÉGORIE UN OUVRAGE À CHOISIR DANS SON RAYON LIBRAIRIE (ÉDITEURS : BORDAS, DUNOD, EYROLLES, MASSON, NATHAN, PSI, SHIFF, SYBEX).

SQUIRELLE RÉCOMPENSE LE MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS PAR 2 CASSETTES À CHOISIR DANS SA LOGITHÈQUE.

Les éditions du CAGIRE offrent au meilleur logiciel du mois sur HP 41, leur livre "autour de la boucle" de Janick TAILLANDIER.

RECOMMANDATIONS PARTICULIÈRES AUX POSSESSEURS DE TRS 80

Indiquer avec précision le modèle d'ordinateur auquel le programme est destiné. Si le programme est enregistré sur cassettes utilisez obligatoirement la vitesse de 500 bands, même sur un modèle III. Dans tous les cas où le programme est enregistré sur cassette il faut avoir utilisé la vitesse de 500 bands et non, en particulier, la vitesse de 1500 bands du modèle III.

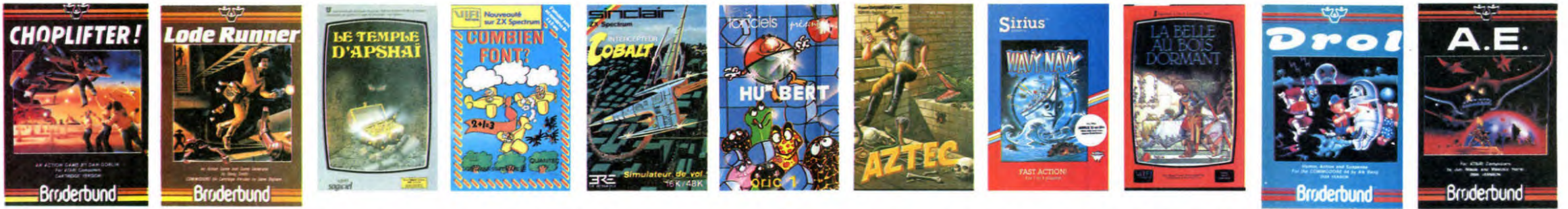
↓ suite de la page 3

```
12250 RETURN
12300 REM
13000 REM
13010 REM BOUCLE D'OREILLE GAUCHE
E
13020 REM
13030 CURSET17+X,128,1:FORI=1TO4:CI
RCLEI,1:NEXT
13040 RETURN
13100 REM
13110 REM BOUCLE D'OREILLE DROITE
E
13120 REM
13130 CURSET113+X,128,1:FORI=1TO4:CI
RCLEI,1:NEXT
13140 RETURN
13300 REM
13310 REM MOUSTACHE NORMALE
13320 REM
13330 FORI=1TO29STEP2:CURSET50+I+X,
143,1:DRAW0,7,1:NEXT
13350 RETURN
13400 REM
13410 REM GRANDE MOUSTACHE
13420 REM
13430 CURSET25+X,153,1:DRAW1,5,1:DR
AW4,2,1
13440 DRAW20,10,1:DRAW15,1,1:DRAW1
5,-1,1
13450 DRAW20,10,1:DRAW4,-2,1:DRAW1,
-5,1:DRAW-5,3,1:DRAW-5,-3,1:DRAW-15,
-10,1
13460 DRAW-30,0,1:DRAW-15,10,1:DRAW
-5,3,1:DRAW-5,-3,1
13470 RETURN
13500 REM
13510 REM BOUTONS
13520 REM
13530 CURSET70+X,130,1:CIRCLE2,1:CU
RSET90+X,125,1:CIRCLE3,1:CURSET100+X,
125,1
13540 CIRCLE2,1:CURSET103+X,128,1:C
IRCLE2,1:CURSET80+X,162,1:CIRCLE2,1
13550 CURSET33+X,138,1:CIRCLE2,1:CU
RSET50+X,125,1
13560 RETURN
13600 REM
13610 REM CIGARTE GAUCHE
13620 REM
13630 CURSET35+X,125,1:DRAW3,12,1:D
RAW2,-2,1:DRAW5,15,1
13650 RETURN
13700 REM
13710 REM CIGARTE DROITE
13720 REM
13730 CURSET85+X,125,1:DRAW3,12,1:D
RAW2,-2,1:DRAW5,15,1
13750 RETURN
13800 CURSET29+X,10,1:FILL60,0,16:C
URSET77+X,10,1:FILL60,3,23
13900 REM
13910 REM AUTEUR
13920 REM
13930 TEXT:CLS:PAPER2:INK4
13940 PRINT:PRINT:PRINT
13950 PRINT:Jerome DENOT Presente.
"
13960 REM MUSIQUE
13962 PLAY0,0,0,0
13965 READ0,N,D:IF0=-1THEN13980
13970 MUSIC1,0,N,0:MUSIC2,0+1,N,0:M
USIC3,0,N,12:PLAY7,0,1,1500
13975 WAIT0,1,5:GOTO13965
13980 SHOOT:WAIT20:SHOOT:WAIT15:EXP
LODE:WAIT40:EXPLODE:WAIT10:SHOOT
14000 REM
14010 REM PRESENTATION
14020 REM
```

```
14030 HIRES:INK0
14050 Z=1:PRINTCHR$(17)
14100 CURSET32,120,2:DRAW25,0,2:DR
AW18,2:DRAW-25,0,2
14110 CURSET32,120,2:DRAW0,36,2:CUR
SET45,138,2:DRAW12,20,2
14120 CURSET70,120,2:DRAW25,0,2:DR
AW36,2:DRAW-25,0,2:DRAW0,-36,2
14130 CURSET107,120,2:DRAW25,0,2:DR
AW0,36,2:DRAW-25,0,2:DRAW0,-36,2
14135 CURSET145,120,2:DRAW25,0,2:DR
AW0,36,2:DRAW-25,0,2:DRAW0,-36,2
14140 CURSET107,138,2:DRAW25,0,2
14150 CURSET122,120,2:DRAW25,0,2:CU
RSET135,120,2:DRAW0,36,2
14200 CURSET30,30,2:DRAW15,0,2:DR
AW0,30,2:DRAW-15,0,2:CURSET30,30,2
14210 DRAW0,60,1
14220 CURSET25,30,2:DRAW15,0,2:DR
AW0,60,2:DRAW-15,0,2:DRAW0,-60,2
14230 CURSET72,30,2:DRAW15,0,2:DR
AW0,60,2:DRAW-15,0,2:CURSET72,30,2:DR
AW0,60,2
14240 CURSET82,60,2:DRAW5,30,2
14250 CURSET100,30,2:DRAW15,0,2:CUR
SET108,30,2:DRAW0,60,2:CURSET125,30,
2
14260 DRAW15,0,2:DRAW0,30,2:DRAW-15,
0,2:CURSET125,30,2:DRAW0,60,2
14270 CURSET135,60,2:DRAW5,30,2
14280 CURSET152,30,2:DRAW15,0,2:DR
AW0,30,2:DRAW-15,0,2:CURSET152,30,2
14290 DRAW0,60,2:CURSET167,60,2:DR
AW0,30,2
14300 CURSET175,30,2:DRAW16,0,2:CUR
SET183,30,2:DRAW0,60,2:CURSET175,90,
2
14310 DRAW16,0,2:CURSET197,30,2:DR
AW16,0,2:CURSET205,30,2:DRAW0,60,2
15000 REM
15030 CURSET230,0,0:FILL199,1,16
15040 J=16
15050 PING
15110 FORI=20TO101STEP2
15120 J=J+1:IFJ=23THENJ=17
15130 CURSET12,1,0:FILL1,1,J
15135 SOUND1,1,10
15140 NEXT
15150 FORI=102TO179STEP2
15160 CURSET12,1,0:FILL1,1,23
15165 SOUND1,1,10
15170 NEXT
15180 SHOOT:PING
15190 CURSET230,0,0:FILL199,1,16
15200 FORI=0TO7
15300 FORJ=0TO7
15310 PAPER1:INKJ
15315 CURSET230,0,0:FILL199,1,16+I
15320 FORK=1000TO5000STEP500
15330 SOUND1,(K+I)*K,10
15340 NEXTI
15350 NEXTJ
15360 NEXTI
15600 PLAY0,0,0,0:RETURN
20000 REM
20010 REM COMPARAISON DES PORTRA
ITS
20015 PING
20020 REM
20030 SC=0:PT=0
20035 PRINT:PRINT:PRINT
20040 PRINT:REGARDEZ SI VOUS AVEZ
BIEN DECRIIT L' AGRESSEUR."
20045 FORI=9000TO20000STEP50:SO
UND1,1,1:NEXTI
20050 IFV=VTHENSC=SC+10ELSEPRINT"V
ISAGE FAUX":GOSUB25000
20055 PRINT
20060 IFC=CTHENSC=SC+10ELSEPRINT"M
AUVAIS CHEVEUX":GOSUB25000
```

```
20065 PRINT
20070 IF0=0THENSC=SC+15ELSEPRINT"C
E NE SONT PAS LES BONNES OREILLES!"
20072 IF0<0THENGOSUB25000
20075 PRINT
20080 IFY=YTHENSC=SC+20ELSEPRINT"V
OUS NE VOYEZ PAS BIEN!":GOSUB25000
20085 PRINT
20090 IFN=NTTHENSC=SC+15ELSEPRINT"V
OUS N'AVEZ PAS BON FLAIR!":GOSUB2500
0
20095 PRINT
20100 IFB=BTTHENSC=SC+20ELSEPRINT"R
EGARDEZ NIEUX LA BOUCHE":GOSUB25000
20105 PRINT
20110 IFM=MTTHENSC=SC+15ELSEPRINT"M
ENTON...FAUX!!!":GOSUB25000
20115 PRINT
20120 IFB=STTHENSC=SC+15ELSEPRINT"M
AUVAIS SOURCILS...CA VA MAL!":GOSUB2
5000
20125 PRINT
20130 PRINT:REGARDEZ MAINTENANT SI
VOUS N'AVEZ"
20140 PRINT:PAS OUBLIEZ DE SIGNES PA
RTICULIERS."
20145 FORI=1000TO10000STEP50:SO
UND1,1,10:NEXTI
20150 NEXTI
20150 IFB=BTTHENSC=SC+20ELSEPRINT"
...ET LA BOUCLE D'OREILLE!":GOSUB250
00
20155 PRINT
20160 IFM=MTTHENSC=SC+10ELSEPRINT"
MAUVAIS LÈS MOUSTACHES!":GOSUB25000
20165 PRINT
20170 IFB=BTTHENSC=SC+15ELSEPRINT"
REGARDEZ NIEUX SI C'EST UN BOUTONEUX
"
20172 IFB=BTTHENSC=SC+25000
20175 PRINT
20180 IFCI=CUTHENSC=SC+15ELSEPRINT"
AH LES CIGARITES!":GOSUB25000
20185 PRINT
20190 IFCH=CVTHENSC=SC+10ELSEPRINT"
UN GRAND CHAPEAU CA SE REMARQUE!"
20192 IFCH=CVTHENGOSUB25000
20195 PRINT
20200 IFCC=CTHENSC=SC+15ELSEPRINT"
LA COULEUR DES CHEVEUX EST IMPORTANT
E"
20205 IFCC=CTHENGOSUB25000
20210 PRINT
20210 IFCY=CZTHENSC=SC+20ELSEPRINT"
ETES VOUS DALTONIEN?":GOSUB25000
20215 PRINT
20220 PT=SC*(500-DI)
20225 IFPT<0THENPT=0
20227 PRINT:VOUS AVEZ FAIT "ÉR:ER
REURS."
20230 PRINT:VOTRE SCORE EST DE "PT
"POINTS."
20250 FORI=1TO500:SO
UND1,1,10:NEXTI
20510 PLAY0,0,0,0
21000 REM
21010 REM AFFICHAGE DES DEUX PORTRA
ITS
21020 REM
21025 PRINT:REGARDEZ LE VRAI COUPAB
LE!"
21030 X=0:Y=10
21035 INK0
21040 GOSUB4540
21050 WAIT300
21055 PRINT:PRINT
21070 PRINT LE MEURTRIER...VOTRE
PORTRAIT ROBOT"
21100 PRINT Appuyez sur [R] Pour
continuer."
22010 GETRE:IFRE<0:"R"THEN22010
```

```
22045 TEXT
22050 CLS:PAPER3:INK4
22060 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
22070 IFER=0THENPRINT"BRAVO,VOUS ET
ES MUTE INSPECTEUR."GOTO22270
22080 IFER>0THENPRINT"ON SE DEMAND
E SI VOUS VOYEZ BIEN !!!":GOTO22270
22090 IFER>0THENPRINT"VOTRE PLACE
JE ME CACHERAIS."GOTO22270
22270 PRINT:PRINT:PRINT:Veuillez-vous
recommander (O) ?"
22280 GETRF:IFR<0:"N"THENTEXT:END
22290 IFR<0:"O"THEN400
23000 PRINT:PRINT:PRINT:Ru revoir..
"
23000 REM
23010 FORI=9000TO0STEP-1000
23020 SOUND1,1,10
23030 WAIT15
23040 NEXTI
23050 ER=ER+1
23500 RETURN
25000 REM CHOIX DU NIVEAU SONORE
26100 REM
26110 REM
26120 CLS:PAPER0:INK1
26122 PRINT
26124 PRINTCHR$(27);;"E";CHR$(27);CH
R$(4);;"N"
26126 PRINT
26130 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
26140 PRINT:ENTRER LE NIVEAU DU VO
LUME A L'AIDE
26150 PRINT DES TOUCHES [C] ET [D]
"
26160 PLOT3,11,4:PLOT3,12,3:PLOT3,1
3,4
26170 FORI=11TO13
26180 FORJ=5TO22
26190 PLOTJ,I,127
26200 NEXTJ
26210 NEXTI
26220 PLOT6,15,"0":PLOT11,15,"5":PL
OT16,15,"10":PLOT21,15,"15"
26230 PLOT6,14,"^":PLOT11,14,"^":PL
OT16,14,"^":PLOT21,14,"^"
26240 PLOT3,15,6:PLOT3,14,5
26250 PLOT3,20,2:PLOT5,20,"APPUYER
SUR [ESPACE] POUR FINIR"
26300 IFPEEK(208)=#8CTHEN27000
26400 IFPEEK(208)=#94CTHEN28000
26500 IFPEEK(208)=#94CTHEN29000
26600 GOTO26300
27000 PLOTX0+6,12,127
27005 X0=X0+1:IFX0<0THENX0=0
27010 SOUND1,50,0
27020 PLOTX0+6,12,160
27050 GOTO26300
28000 PLOTX0+6,12,127
28005 X0=X0+1:IFX0>15THENX0=15
28010 SOUND1,100,0
28020 PLOTX0+6,12,160
28050 GOTO26300
29000 VO=X0:RETURN
30000 REM
30010 REM DATA MUSICAUX
30020 REM
30030 DATA3,1,40,3,3,10,3,6,10,3,5,
10,3,3,10,3,8,25,3,8,25,3,8,10,3,10,
10
30040 DATA3,5,10,3,6,10,3,3,25,3,3,
20,3,3,10,3,6,10,3,5,10,3,3,10,3,1,1
0
30050 DATA4,1,10,3,12,10,3,10,10,3,
8,10,3,6,10,3,5,10,3,3,10,3,1,40,3,3
,10
30060 DATA3,6,10,3,5,10,3,3,10,3,8,
25,3,8,20,3,8,10,3,10,10,3,5,10,3,6,
10
30070 DATA3,3,20,3,3,25,3,3,10,3,6,
10,3,5,10,3,3,10,3,1,10,3,8,10,3,3,1
0
30080 DATA3,5,10,3,1,30,-1,0,0
50000 RETURN
```

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

HEBDOGICIEL SOFTWARE



ONE-ON-ONE (Dr J & Larry Bird)
Epoustouflant ! Le plus beau jeu de basket jamais réalisé. dribbles, esquives, feinte, panier, 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 degré de difficulté.

TEMPE D'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade, les personnages sont redéfinissables (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 (grouille) le plus rapide que je connaisse. "Hour" et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en Français et on peut jouer tout seul.

AZTEC
L'aventurier 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 graphisme, jeu passionnant.

HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1
Un basic français avec des instructions redéfinissables, un Logo, 5 utilitaires hyper-complets, quatre jeux, un manuel de 80 pages avec listings et une carte de référence. Qui dit mieux pour 590 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 graphisme, 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-graphisme et une animation hyper-réaliste. Plus beau que ça, tu meurs !



BIDUL
Enfin un Pac-man rapide (langage machine) pour TO7. Mais ne vous laissez pas abuser : les révéls ne sont pas plus sympathiques que les fantômes de l'original !

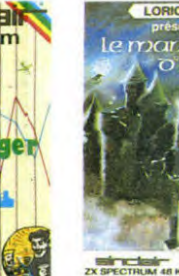
METEO 7
Encore un jeu d'arcade en langage machine pour TO7. Les nuages sont acides cette année. Vos parapluies pourront-ils, grâce à leur pointe, les éliminer à temps ?

JEEP
Vroum-vroum, bim-bam-boum sur la lune. Bien fichu et marrant !

HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1
Cette petite machine n'a pas fini de nous étonner, voilà qu'elle rivalise avec les grandes : un mur de briques, un donkey kong, un labyrinthe en trois dimensions, un memory, un jeu d'aventure et un génial jeu de l'espace ! Et, plus sérieux, des utilitaires efficaces. Un must pour 150 francs.



LES EN CHUTE LIBRE



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

APPLE			
1. LODE RUNNER	(O.E.)	A J M ++	300,00
2. PARANOIAK	(SHIFT)	F V R ++	350,00
3. CHOPFLIFTER	(O.E.)	A J M ++	300,00
4. EPIDEMIE	(SHIFT)	F V R ++	350,00
5. PINBALL CONSTRUCTION	(Ariosoft)	A J M ++	380,00
6. PACMAN	(Ariosoft)	A J M ++	380,00
7. MRS PACMAN	(Ariosoft)	A J M ++	380,00
8. AZTEC	(O.E.)	A J V ++	350,00
9. AXIS ASSASSIN	(Ariosoft)	A J M ++	380,00
10. DROL	(Ariosoft)	A J M ++	380,00
11. HARD HAT MACK	(Ariosoft)	A J M ++	380,00
12. ONE-ON-ONE	(Ariosoft)	A J M ++	380,00
13. A.E.	(O.E.)	A J M ++	350,00
14. TEMPLE D'APSHAI	(Vifi-sociel)	F V R ++	380,00
15. TIME ZONE	(O.E.)	A J V ++	300,00
16. IFR, SIMULATEUR DE VOL	(Vifi-sociel)	F V R ++	395,00
17. FLIGHT SIMULATOR II	(O.E.)	A J R ++	400,00
18. ZAXXON	(O.E.)	A J M ++	350,00
19. MASK OF THE SUN	(O.E.)	A J V ++	380,00
20. CHOCOS DES MULTINATIONALES	(Vifi-sociel)	F R ++	385,00

HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1			
EDUCATIFS			
LA BELLE AU BOIS DORMANT	(Vifi) J apprend à lire et à raconter		385,00
HANSEL ET GRETEL	(Vifi) J apprend à lire et à raconter		385,00

CANON			
HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X07 N°1 K7	F J R V		150,00

COMMODORE 64			
1. LODE RUNNER	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	380,00
2. NECROMANCER	K7 (Ariosoft)	A J M ++	330,00
3. AXIS ASSASSIN	DISK (Ariosoft)	A J M ++	380,00
4. BOZO'S NIGHT OUT	K7 (Infogrames)	A J M ++	115,00
5. PINBALL CONSTRUCTION	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	380,00
6. CHOPFLIFTER	DISK (Ariosoft)	A J M ++	380,00
7. HARD HAT MACK	DISK (Ariosoft)	A J M ++	380,00
8. DROL	DISK (Ariosoft)	A J M ++	380,00
9. ARCHON	DISK (Ariosoft)	A J M ++	380,00
10. PACMAN	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	380,00
11. MRS PACMAN	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	350,00
12. ZAXXON	K7 (Ariosoft)	A J M ++	380,00
13. HUBERT	K7 (Loricels)	F J R V ++	120,00
14. HUSTLER	K7 (Ere)	A J M ++	95,00
15. RADAR RAT RACE	MODULE (O.E.)	A J M ++	150,00
16. BUGABOO	K7 (Ere)	A J M ++	95,00
17. JEEP	K7 (Loricels)	F J M ++	120,00
18. BOUNZY	K7 (Loricels)	F J M ++	120,00

HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE N°1			
K7	F J M R		150,00

VIC 20			
1. LODE RUNNER	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	250,00
2. CHOPFLIFTER	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	250,00
3. PACMAN	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	330,00
4. MRS PACMAN	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	330,00
5. BUGABOO	K7 (Ere)	A J M ++	95,00
6. A.E.	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	250,00

ORIC 1/ ATMOS			
1. DEFENSE FORCE	K7 (Infogrames)	F J R ++	110,00
2. AIGLE D'OR	K7 (Loricels)	A J V ++	180,00
3. HOBBIT	K7 (A.R.)	A J V ++	240,00
4. MISSION DELTA	K7 (Ere)	A J R ++	95,00
5. GASTRONOM	K7 (Loricels)	F J R ++	95,00

HEBDOGICIEL SOFTWARE ORIC/ATMOS N°1	K7	F J R	150,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE CHATEAU DU DIABLE	K7	F J V	90,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE CENTRALE ATOMIQUE	K7	F R V	90,00

SPECTRUM			
1. ANDROIDE	K7 (Ere)	F J R	75,00
2. ZOOM	K7 (Imagine)	F J R ++	70,00
3. ALCHEMIST	K7 (Imagine)	A J V ++	70,00
4. INTERCEPTEUR COBALT	K7 (Ere)	F J R ++	95,00
5. MANOIR DU GENIUS	K7 (Loricels)	F V R ++	140,00
6. BUGABOO	K7 (Ere)	A J R ++	95,00
7. MANAGER	K7 (Ere)	F R	140,00

EDUCATIFS			
CROQUE NOMBRES	K7 (Vifi) Faire des opérations à partir de 6 ans.		125,00
LA COURSE DU ROBOT	K7 (Vifi) Multiplications à partir de 6 ans.		125,00
COMBIEN FONT ?	K7 (Vifi) S'amuser avec les nombres de 4 à 8 ans.		125,00
DES EN CHUTE LIBRE	K7 (Vifi) Jeu rapide sur les nombres de 4 à 8 ans.		125,00

TEXAS TI/99			
1. O'BERT	MODULE (Parker)	A J J M ++	420,00
2. MOONSWEPPER	MODULE (O.E.)	A J M ++	250,00
3. MICROBURGEON	MODULE (O.E.)	A J M ++	250,00
4. SUPER DEMON ATTACK	MODULE (O.E.)	A J M ++	200,00
5. DRIVING DEMON	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	280,00
6. AMBULANCE	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	280,00
7. RABBIT RAIL	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	280,00
8. LUNAR LANDER	Basic étendu K7 (V.C.)	F J R	95,00
9. ANT EATER	MODULE (Rcomp)	A J M ++	390,00

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N°1 Basic simple	K7	F J R	150,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N°2 Basic étendu	K7	F J R V	150,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE TI RUBIS SACRE	K7	F V	90,00

EDUCATIFS			
COMPLÉMENTS ET MULTIPLES K7 (Vifi) Minmaths de 6 à 10 ans.			125,00
MOTS CROISES 1 K7 (Vifi) Premiers jeux de 7 à 9 ans.			125,00
MOTS CROISES 2 K7 (Vifi) Premiers jeux de 7 à 9 ans.			125,00
LA CAROTTE MALICIEUSE K7 (Vifi) Minmaths de 7 à 9 ans.			175,00

THOMSON T07			
1. PILOT	DISK/K7 (Infogrames)	F J J M ++	195,00
2. BIDUL	DISK/K7 (Infogrames)	F J J M ++	195,00
3. METEO 7	DISK/K7 (Infogrames)	F J R ++	195,00
4. TRIDI 444	MODULE (Vifi)	F J R	325,00

HEBDOGICIEL SOFTWARE T07 N°1 K7			
EDUCATIFS			
QUEST	MODULE (Vifi)	F E	325,00
QUEST Histoire	K7 (Vifi)	F E	65,00
QUEST Sciences	K7 (Vifi)	F E	65,00
QUEST Sports	K7 (Vifi)	F E	65,00
RONDE DES FORMES	K7 (Vifi)	F E	145,00
NOIX DE COCO	K7 (Vifi)	F E	145,00
SIGNES DANS L'ESPACE	K7 (Vifi)	F E	175,00

ZX 81			
1. INTERCEPTEUR COBALT	K7 (Ere)	F R	95,00
2. PULGA	K7 (Ere)	A J R	95,00
3. CROCKY	K7 (Loricels)	A J R	95,00

A Logiciel en anglais	E Educatif
F Logiciel en français	L Langage
V Jeu d'aventure	M Manette de jeu nécessaire
R Jeu de réflexion	++ Logiciel indispensable
J Jeu d'arcade rapide	Logiciel Recommandé

nouveau

PARANOIAK
Vous êtes parano, oedipé jusqu'à la moelle, pauvre comme zig-zag (pardon comme Job), claustrophobe comme une sardine. Vous êtes timide, superstitieux et vous avez perdu la mémoire : deux solutions : le 350 ou le 360 ou alors, le Docteur Fraude.

EPIDEMIE
Comme son titre l'indique, ce jeu parle d'une épidémie. Rien que ça, déjà, ça t'active en temps réel, et Animatalk, c'est l'estimation de l'agressivité du comportement du joueur. Un jeu intelligent, doté d'un bon graphisme, ou vous êtes vous aussi mis sur la sellette.

HOBBIT
Animation et Animatalk sont les deux mamelles du Hobbit. Animation, c'est l'action en temps réel, et Animatalk, c'est l'estimation de l'agressivité du comportement du joueur. Un jeu intelligent, doté d'un bon graphisme, ou vous êtes vous aussi mis sur la sellette. Indispensable pour les amateurs de mondes merveilleux et de cités perdues, et surtout pour les amateurs de Tolkien.

DEFENSE FORCE
Le jeu d'arcade le plus rapide sur ORIC (compatible ATMOS). 37 ko en langage machine, abattez les cyborgs, les cyborgs, les cyborgs et autres monstres qui essaient d'enlever vos compagnons humains, en vous adonnant à l'écran.

LUNAR LANDER
Arriveriez-vous à atterrir la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale ? Indispensable pour les amoureux des grands espaces.



O'BERT
premiers degrés de difficulté sont déjà hyper marrants, ensuite c'est du délire : votre petit bonhomme qui doit déjà passer sa vie à sauter de case en case, à éviter les scorpions, les serpents, les gobules verts à lunettes et les pierres qu'on lui lance, doit en plus réfléchir pour faire varier la couleur des cases sur lesquelles il atterrit, et pas dans n'importe quel sens, s'il vous plaît !

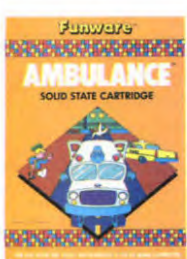
BOUNZY
Le LODE RUNNER du pauvre, qui ne sera d'ailleurs pas si pauvre que ça puisque le graphisme et la musique sont excellents et l'intérêt du jeu certain.



DRIVING DEMON
Pilote d'une voiture de course avec changement de vitesse, accélérateur, compte-tour et radar, pour voir ce qui se passe devant, sur la piste. Très réaliste, graphisme correct.

ANT EATER
Très amusant jeu souterrain. Vous êtes une fourmi poursuivi par des lapins qui veulent vous transformer en casse-croûte. Ce qu'ils ne savent pas, c'est que vous pouvez des œufs explosifs et que vous pouvez creuser votre propre labyrinth. Rapidité et graphisme soigné.

HEBDOGICIEL SOFTWARE THOMSON T07 N°1
Enfin de vrais jeux pour T07, et douze d'un coup ! Des classiques Othello et Solitaire aux jeux de l'espace originaux, en passant par le Tennis et le Labyrinthe, votre Thomson n'en croira pas ses yeux, il croyait n'être qu'un ordinateur éducatif !



MOONSWEPPER
Commercialisé par IMAGIC, ce module devait à l'origine être commercialisé par TEXAS INSTRUMENT. Ce module, c'est dire sa qualité ! Deux tableaux, trois dimensions ou vous devez récupérer des passagers égarés dans différentes planètes. Bien évidemment, les extra-terrestres ne sont pas d'accord et il vous faudra user du laser persuasif !

MICRO SURGEON
votre malade est au plus mal, une nouvelle technique chirurgicale va vous permettre de pénétrer dans son corps pour combattre directement les microbes, cancers et autres désagréments qui le menacent. Très original, très bon graphisme, un peu lent. Bon rapport qualité/prix.

DROL
Très drôle, DROL ! Une petite fille, un petit garçon et leur maman compte sur vous pour les épauler dans des situations pas possibles. Lézards, scorpions et dindons volants essaient encore une fois, de vous trahir. Balloon rouge, aspirateurs verts et écrans radar constituent la surprise du chef. Superbe graphisme, très rapide, un très bon soft.



loriciels
la loi de la programmation informatique

ERE
ERE INFORMATIQUE

10 % de remise pour les Abonnés !

Si vous êtes ABONNE, déduisez VOUS- MEMES vos 10 % de REMISE sur le bon de commande

BUGABOO et PULGA
Essayez donc de sortir du trou dans lequel vous êtes tombé. Quelques bonds y suffiront peut-être, à moins que vous soyez bouffe avant Graphisme extra, un peu lent.

RADAR RAT RACE
Des chats, des souris et du fromage dans un labyrinthe. Ça va très vite, mais le graphisme n'est pas terrible.

HUSTLER
Un billard américain à trous pour 95 francs, un cadeau !

SUPER DEMON ATTACK
Encore un bon logiciel IMAGIC pour TEXAS : un graphisme cauchemardesque et une bonne rapidité !



TRIDI 444
Très belle réalisation de Morpion en trois dimensions sur trois étages. Fonctionne avec le crayon optique. Module à chargement immédiat, évitant les problèmes de chargement habituels du lecteur de K7.

ALCHEMIST
Imaginez-vous dans le monde étrange et fantastique des enchanteurs : alchimistes. Mage noir ? Mage blanche ? un jeu haut en couleurs en tout cas, et doté d'un graphisme époustouflant, ou vous de vaincre, seul, les forces du Mal. Plus que super, plus que génial.



L'AIGLE D'OR
Super-graphisme, le petit dernier de Loricels casse la baraque, ça c'est du logiciel d'aventure, ça c'est de l'animation ! Si vous n'avez pas 180 balles, sautez un repas ou deux et jouez à jeun ! Une critique ? un tout petit peu plus rapide et il était parfait !

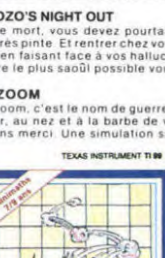
GASTRONOM
C'est le principe du jeu de l'espace classique, mais ici les monstres sont des cornichons, des chopes de bière ou du fromage et votre laser est dans une cafetière ! Ragotons un brin ! A éviter si vous avez déjà un «space-invaders-rangs-d'ougnons».

ANDROIDE ET CROCKY
L'ambal c'est Constantinople, Androïde c'est Pac Man, et Crocky c'est...

HEBDOGICIEL SOFTWARE ORIC/ATMOS N°1
Les fantastiques possibilités de l'Oric et de l'Atmos sont utilisées à leur maximum pour ces douze programmes d'une qualité à toute épreuve. Le labyrinthe, Scotland Yard et Bouleille sont même des modèles du genre !



LE CHATEAU DU DIABLE
oric 1 et ATMOS



LE CHATEAU DU DIABLE
oric 1 et ATMOS

LE CHATEAU DU DIABLE
oric 1 et ATMOS

LE CHATEAU DU DIABLE
oric 1 et ATMOS

LE CHATEAU DU DIABLE
oric 1 et ATMOS

LE CHATEAU DU DIABLE
oric 1 et ATMOS

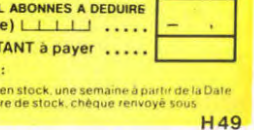
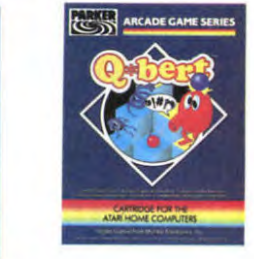
LE CHATEAU DU DIABLE
oric 1 et ATMOS

LE CHATEAU DU DIABLE
oric 1 et ATMOS

LE CHATEAU DU DIABLE
oric 1 et ATMOS

LE CHATEAU DU DIABLE
oric 1 et ATMOS

LE CHATEAU DU DIABLE
oric 1 et ATMOS



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	Qte	Montant
TOTAL				+ 15,00
Participation aux frais de port en recommandé				
REDUCTION 10 % SPECIAL ABONNES A DEJURE				
N° ABONNE (obligatoire)				
MONTANT à payer				

DEAD ZONE

SPECTRUM

Ce programme simule un combat sur Mars. Votre zc,ie est divisée en 5 secteurs: ALPHA, BETA, GAMMA, DELTA et DEAD ZONE. Pour gagner, il faut abattre la super cible située dans la Dead-zone et regagner votre base sans dégâts. Mais pour cela, il faut abattre chacune des petites cibles dans chacune des 4 premières zones (Alpha, Beta, Gamma, Delta) et auparavant, il aura fallu envoyer par le fond tous les navires ennemis protégeant la zone attaquée.

Jean MARTINON

Le système d'attaque de votre sous-marin est très perfectionné, il possède plusieurs fonctions:

1 - Carte: Vous visualisez ainsi immédiatement votre position, celle de votre base, celle des petites cibles et celle de la super-cible. Cette carte vous donne aussi le secteur où vous

êtes et le nombre d'ennemis qui s'y trouvent.

2 - Combat: 3 alternatives: Attaque navire vous fournit: votre position, la position de la super cible, votre vitesse et le nombre d'ennemis vous entourant. Le programme vous demande si vous voulez attaquer un navire à proximité. Si vous avez bien calculé, vous verrez disparaître un navire ennemi. L'astuce consiste à attaquer les secteurs qui sont peu défendus à haute vitesse.

Attaque cible: si vous êtes sur une cible (même position qu'elle) et si l'y a plus d'ennemis dans le secteur, vous pouvez attaquer la cible. Pour détruire la super cible, il faut avoir préalablement abattu toutes les cibles ordinaires.

Retour: Renvoi au menu général.

3 - Navigation: Cette option vous permet de vous déplacer sur le plan de jeu, de changer de secteur et de vous placer sur les diverses cibles. Elle vous communique: votre position, votre vitesse (maxi 40 nœuds) le secteur où vous vous trouvez, le nombre d'ennemis en place, la position de votre base et celle de la super-cible. Ici aussi 3 alternatives:

Changement position: Direction verticale? Entrez S ou N ENTER. Direction horizontale? Entrez E ou O ou ENTER. Les indications sont réactualisées. Le nombre de cases du déplacement est proportionnel à votre vitesse.

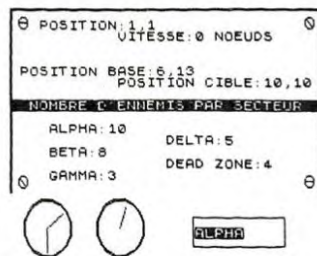
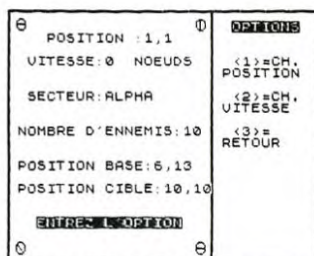
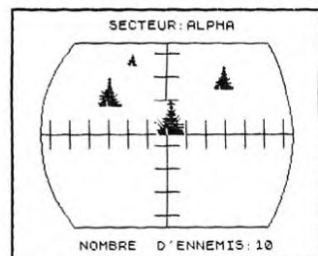
Changement de vitesse: "Vitesse?" entrez la vitesse souhaitée soit <= 40 nœuds.

Retour: renvoi au menu général.

4 - Periscope: Vous donne un aperçu du champ de tir, devant vous, ainsi que le secteur et le nombre d'ennemis s'y trouvant.

5 - Tableau de bord: Très utile car il fournit, outre la position, la vitesse, etc... le nombre d'ennemis dans chaque secteur ce qui vous permet de décider où lancer votre attaque.

Quelques particularités: Après avoir détruit la super cible, il suffit de se placer sur la base pour gagner. Après avoir détruit une petite cible, l'ennemi rééquilibre ses forces, c'est à dire, qu'il met un nombre égal de navires dans chaque zone, ce qui permet d'attaquer une zone trop défendue jusque là.



```

1 REM ***** DEAD ZONE *****
2 REM ***** 1984 *****
3 REM ***** Jean MARTINON *****
4 REM ***** ZX SPECTRUM *****
5
6 GO SUB 9500: PAPER 0: CLS
7 BORDER 5: PRINT AT 8,0:
8 INVERSE 1: PAPER 1: INK 2:
9 PRINT AT 20,0: FLASH 1: INK
10 TAPEZ UNE TOUCHE
11
12 INK 6: PRINT AT 12,14: PAPER
13 PRINT AT 13,14: PAPER 1:
14 PRINT AT 15,14: PAPER 1:
15 CLS: INK 6:
16
17 REM ***** MENU *****
18
19 GO SUB 9500
20 INK 6: PRINT AT 1,0: AT 20
21 INK 6: PRINT AT 20,30:
22 INK 6:
23 INK 4: AT 2,13: INVERSE
24 PRINT: PRINT: PRINT: PRI
25
26 PRINT TAB 3; "C"----CARTE:
27 PRINT
28 PRINT TAB 3; "X"----COMBAT:
29 PRINT
30 PRINT TAB 3; "N"----NAVIGAT
31 PRINT
32 PRINT TAB 3; "P"----PERISCO
33 PRINT
34 PRINT TAB 3; "T"----TABLEAU
35 PRINT
36 PLOT 0,0: DRAW 0,175: PLOT
37 1,0: DRAW 1,175:
38 PRINT AT 1,23: INK 1:
39 ENTREEZ L'OPTION
40 IF INKEY="C" THEN GO TO 120
41 IF INKEY="X" THEN GO TO 10
42 IF INKEY="N" THEN GO TO 30
43 IF INKEY="P" THEN GO TO 40
44 IF INKEY="T" THEN GO TO 50
45
46 GO TO 120
47
48 REM ***** CARTE *****
49
50 REM *****
51
52 BEEP .1,10: GO SUB 9500
53 CLS: FOR I=0 TO 21: PRINT
54 NEXT I
55
56 GO SUB 9500
57 PRINT AT 1,23: INVERSE 1: I
58 PRINT AT 13,14: PAPER
59 PRINT AT 4,22: INK 3: "SECTE
60
61 PRINT AT 7,22:
62 PRINT AT 11,22: INK 1: "NOMB
63
64 PRINT AT 12,22: INK 1: "D'EN
65
66 INVERSE 1: INK 5: AT 1
67 INK 5: AT 21,30: FLASH 1: IN
68
69 PLOT 167,175: DRAW 0,-175:
70 PLOT 168,175: DRAW 0,-175:
71 PLOT 169,175: DRAW 0,-175:
72 PLOT 170,175: DRAW 0,-175:
73 PLOT 171,175: DRAW 0,-175:
74 PLOT 172,175: DRAW 0,-175:
75 PLOT 173,175: DRAW 0,-175:
76 PLOT 174,175: DRAW 0,-175:
77 PLOT 175,175: DRAW 0,-175:
78 PLOT 176,175: DRAW 0,-175:
79 PLOT 177,175: DRAW 0,-175:
80 PLOT 178,175: DRAW 0,-175:
81 PLOT 179,175: DRAW 0,-175:
82 PLOT 180,175: DRAW 0,-175:
83 PLOT 181,175: DRAW 0,-175:
84 PLOT 182,175: DRAW 0,-175:
85 PLOT 183,175: DRAW 0,-175:
86 PLOT 184,175: DRAW 0,-175:
87 PLOT 185,175: DRAW 0,-175:
88 PLOT 186,175: DRAW 0,-175:
89 PLOT 187,175: DRAW 0,-175:
90 PLOT 188,175: DRAW 0,-175:
91 PLOT 189,175: DRAW 0,-175:
92 PLOT 190,175: DRAW 0,-175:
93 PLOT 191,175: DRAW 0,-175:
94 PLOT 192,175: DRAW 0,-175:
95 PLOT 193,175: DRAW 0,-175:
96 PLOT 194,175: DRAW 0,-175:
97 PLOT 195,175: DRAW 0,-175:
98 PLOT 196,175: DRAW 0,-175:
99 PLOT 197,175: DRAW 0,-175:
100 PLOT 198,175: DRAW 0,-175:
101 PLOT 199,175: DRAW 0,-175:
102 PLOT 200,175: DRAW 0,-175:
103 PLOT 201,175: DRAW 0,-175:
104 PLOT 202,175: DRAW 0,-175:
105 PLOT 203,175: DRAW 0,-175:
106 PLOT 204,175: DRAW 0,-175:
107 PLOT 205,175: DRAW 0,-175:
108 PLOT 206,175: DRAW 0,-175:
109 PLOT 207,175: DRAW 0,-175:
110 PLOT 208,175: DRAW 0,-175:
111 PLOT 209,175: DRAW 0,-175:
112 PLOT 210,175: DRAW 0,-175:
113 PLOT 211,175: DRAW 0,-175:
114 PLOT 212,175: DRAW 0,-175:
115 PLOT 213,175: DRAW 0,-175:
116 PLOT 214,175: DRAW 0,-175:
117 PLOT 215,175: DRAW 0,-175:
118 PLOT 216,175: DRAW 0,-175:
119 PLOT 217,175: DRAW 0,-175:
120 PLOT 218,175: DRAW 0,-175:
121 PLOT 219,175: DRAW 0,-175:
122 PLOT 220,175: DRAW 0,-175:
123 PLOT 221,175: DRAW 0,-175:
124 PLOT 222,175: DRAW 0,-175:
125 PLOT 223,175: DRAW 0,-175:
126 PLOT 224,175: DRAW 0,-175:
127 PLOT 225,175: DRAW 0,-175:
128 PLOT 226,175: DRAW 0,-175:
129 PLOT 227,175: DRAW 0,-175:
130 PLOT 228,175: DRAW 0,-175:
131 PLOT 229,175: DRAW 0,-175:
132 PLOT 230,175: DRAW 0,-175:
133 PLOT 231,175: DRAW 0,-175:
134 PLOT 232,175: DRAW 0,-175:
135 PLOT 233,175: DRAW 0,-175:
136 PLOT 234,175: DRAW 0,-175:
137 PLOT 235,175: DRAW 0,-175:
138 PLOT 236,175: DRAW 0,-175:
139 PLOT 237,175: DRAW 0,-175:
140 PLOT 238,175: DRAW 0,-175:
141 PLOT 239,175: DRAW 0,-175:
142 PLOT 240,175: DRAW 0,-175:
143 PLOT 241,175: DRAW 0,-175:
144 PLOT 242,175: DRAW 0,-175:
145 PLOT 243,175: DRAW 0,-175:
146 PLOT 244,175: DRAW 0,-175:
147 PLOT 245,175: DRAW 0,-175:
148 PLOT 246,175: DRAW 0,-175:
149 PLOT 247,175: DRAW 0,-175:
150 PLOT 248,175: DRAW 0,-175:
151 PLOT 249,175: DRAW 0,-175:
152 PLOT 250,175: DRAW 0,-175:
153 PLOT 251,175: DRAW 0,-175:
154 PLOT 252,175: DRAW 0,-175:
155 PLOT 253,175: DRAW 0,-175:
156 PLOT 254,175: DRAW 0,-175:
157 PLOT 255,175: DRAW 0,-175:
158 PLOT 256,175: DRAW 0,-175:
159 PLOT 257,175: DRAW 0,-175:
160 PLOT 258,175: DRAW 0,-175:
161 PLOT 259,175: DRAW 0,-175:
162 PLOT 260,175: DRAW 0,-175:
163 PLOT 261,175: DRAW 0,-175:
164 PLOT 262,175: DRAW 0,-175:
165 PLOT 263,175: DRAW 0,-175:
166 PLOT 264,175: DRAW 0,-175:
167 PLOT 265,175: DRAW 0,-175:
168 PLOT 266,175: DRAW 0,-175:
169 PLOT 267,175: DRAW 0,-175:
170 PLOT 268,175: DRAW 0,-175:
171 PLOT 269,175: DRAW 0,-175:
172 PLOT 270,175: DRAW 0,-175:
173 PLOT 271,175: DRAW 0,-175:
174 PLOT 272,175: DRAW 0,-175:
175 PLOT 273,175: DRAW 0,-175:
176 PLOT 274,175: DRAW 0,-175:
177 PLOT 275,175: DRAW 0,-175:
178 PLOT 276,175: DRAW 0,-175:
179 PLOT 277,175: DRAW 0,-175:
180 PLOT 278,175: DRAW 0,-175:
181 PLOT 279,175: DRAW 0,-175:
182 PLOT 280,175: DRAW 0,-175:
183 PLOT 281,175: DRAW 0,-175:
184 PLOT 282,175: DRAW 0,-175:
185 PLOT 283,175: DRAW 0,-175:
186 PLOT 284,175: DRAW 0,-175:
187 PLOT 285,175: DRAW 0,-175:
188 PLOT 286,175: DRAW 0,-175:
189 PLOT 287,175: DRAW 0,-175:
190 PLOT 288,175: DRAW 0,-175:
191 PLOT 289,175: DRAW 0,-175:
192 PLOT 290,175: DRAW 0,-175:
193 PLOT 291,175: DRAW 0,-175:
194 PLOT 292,175: DRAW 0,-175:
195 PLOT 293,175: DRAW 0,-175:
196 PLOT 294,175: DRAW 0,-175:
197 PLOT 295,175: DRAW 0,-175:
198 PLOT 296,175: DRAW 0,-175:
199 PLOT 297,175: DRAW 0,-175:
200 PLOT 298,175: DRAW 0,-175:
201 PLOT 299,175: DRAW 0,-175:
202 PLOT 300,175: DRAW 0,-175:
203 PLOT 301,175: DRAW 0,-175:
204 PLOT 302,175: DRAW 0,-175:
205 PLOT 303,175: DRAW 0,-175:
206 PLOT 304,175: DRAW 0,-175:
207 PLOT 305,175: DRAW 0,-175:
208 PLOT 306,175: DRAW 0,-175:
209 PLOT 307,175: DRAW 0,-175:
210 PLOT 308,175: DRAW 0,-175:
211 PLOT 309,175: DRAW 0,-175:
212 PLOT 310,175: DRAW 0,-175:
213 PLOT 311,175: DRAW 0,-175:
214 PLOT 312,175: DRAW 0,-175:
215 PLOT 313,175: DRAW 0,-175:
216 PLOT 314,175: DRAW 0,-175:
217 PLOT 315,175: DRAW 0,-175:
218 PLOT 316,175: DRAW 0,-175:
219 PLOT 317,175: DRAW 0,-175:
220 PLOT 318,175: DRAW 0,-175:
221 PLOT 319,175: DRAW 0,-175:
222 PLOT 320,175: DRAW 0,-175:
223 PLOT 321,175: DRAW 0,-175:
224 PLOT 322,175: DRAW 0,-175:
225 PLOT 323,175: DRAW 0,-175:
226 PLOT 324,175: DRAW 0,-175:
227 PLOT 325,175: DRAW 0,-175:
228 PLOT 326,175: DRAW 0,-175:
229 PLOT 327,175: DRAW 0,-175:
230 PLOT 328,175: DRAW 0,-175:
231 PLOT 329,175: DRAW 0,-175:
232 PLOT 330,175: DRAW 0,-175:
233 PLOT 331,175: DRAW 0,-175:
234 PLOT 332,175: DRAW 0,-175:
235 PLOT 333,175: DRAW 0,-175:
236 PLOT 334,175: DRAW 0,-175:
237 PLOT 335,175: DRAW 0,-175:
238 PLOT 336,175: DRAW 0,-175:
239 PLOT 337,175: DRAW 0,-175:
240 PLOT 338,175: DRAW 0,-175:
241 PLOT 339,175: DRAW 0,-175:
242 PLOT 340,175: DRAW 0,-175:
243 PLOT 341,175: DRAW 0,-175:
244 PLOT 342,175: DRAW 0,-175:
245 PLOT 343,175: DRAW 0,-175:
246 PLOT 344,175: DRAW 0,-175:
247 PLOT 345,175: DRAW 0,-175:
248 PLOT 346,175: DRAW 0,-175:
249 PLOT 347,175: DRAW 0,-175:
250 PLOT 348,175: DRAW 0,-175:
251 PLOT 349,175: DRAW 0,-175:
252 PLOT 350,175: DRAW 0,-175:
253 PLOT 351,175: DRAW 0,-175:
254 PLOT 352,175: DRAW 0,-175:
255 PLOT 353,175: DRAW 0,-175:
256 PLOT 354,175: DRAW 0,-175:
257 PLOT 355,175: DRAW 0,-175:
258 PLOT 356,175: DRAW 0,-175:
259 PLOT 357,175: DRAW 0,-175:
260 PLOT 358,175: DRAW 0,-175:
261 PLOT 359,175: DRAW 0,-175:
262 PLOT 360,175: DRAW 0,-175:
263 PLOT 361,175: DRAW 0,-175:
264 PLOT 362,175: DRAW 0,-175:
265 PLOT 363,175: DRAW 0,-175:
266 PLOT 364,175: DRAW 0,-175:
267 PLOT 365,175: DRAW 0,-175:
268 PLOT 366,175: DRAW 0,-175:
269 PLOT 367,175: DRAW 0,-175:
270 PLOT 368,175: DRAW 0,-175:
271 PLOT 369,175: DRAW 0,-175:
272 PLOT 370,175: DRAW 0,-175:
273 PLOT 371,175: DRAW 0,-175:
274 PLOT 372,175: DRAW 0,-175:
275 PLOT 373,175: DRAW 0,-175:
276 PLOT 374,175: DRAW 0,-175:
277 PLOT 375,175: DRAW 0,-175:
278 PLOT 376,175: DRAW 0,-175:
279 PLOT 377,175: DRAW 0,-175:
280 PLOT 378,175: DRAW 0,-175:
281 PLOT 379,175: DRAW 0,-175:
282 PLOT 380,175: DRAW 0,-175:
283 PLOT 381,175: DRAW 0,-175:
284 PLOT 382,175: DRAW 0,-175:
285 PLOT 383,175: DRAW 0,-175:
286 PLOT 384,175: DRAW 0,-175:
287 PLOT 385,175: DRAW 0,-175:
288 PLOT 386,175: DRAW 0,-175:
289 PLOT 387,175: DRAW 0,-175:
290 PLOT 388,175: DRAW 0,-175:
291 PLOT 389,175: DRAW 0,-175:
292 PLOT 390,175: DRAW 0,-175:
293 PLOT 391,175: DRAW 0,-175:
294 PLOT 392,175: DRAW 0,-175:
295 PLOT 393,175: DRAW 0,-175:
296 PLOT 394,175: DRAW 0,-175:
297 PLOT 395,175: DRAW 0,-175:
298 PLOT 396,175: DRAW 0,-175:
299 PLOT 397,175: DRAW 0,-175:
300 PLOT 398,175: DRAW 0,-175:
301 PLOT 399,175: DRAW 0,-175:
302 PLOT 400,175: DRAW 0,-175:
303 PLOT 401,175: DRAW 0,-175:
304 PLOT 402,175: DRAW 0,-175:
305 PLOT 403,175: DRAW 0,-175:
306 PLOT 404,175: DRAW 0,-175:
307 PLOT 405,175: DRAW 0,-175:
308 PLOT 406,175: DRAW 0,-175:
309 PLOT 407,175: DRAW 0,-175:
310 PLOT 408,175: DRAW 0,-175:
311 PLOT 409,175: DRAW 0,-175:
312 PLOT 410,175: DRAW 0,-175:
313 PLOT 411,175: DRAW 0,-175:
314 PLOT 412,175: DRAW 0,-175:
315 PLOT 413,175: DRAW 0,-175:
316 PLOT 414,175: DRAW 0,-175:
317 PLOT 415,175: DRAW 0,-175:
318 PLOT 416,175: DRAW 0,-175:
319 PLOT 417,175: DRAW 0,-175:
320 PLOT 418,175: DRAW 0,-175:
321 PLOT 419,175: DRAW 0,-175:
322 PLOT 420,175: DRAW 0,-175:
323 PLOT 421,175: DRAW 0,-175:
324 PLOT 422,175: DRAW 0,-175:
325 PLOT 423,175: DRAW 0,-175:
326 PLOT 424,175: DRAW 0,-175:
327 PLOT 425,175: DRAW 0,-175:
328 PLOT 426,175: DRAW 0,-175:
329 PLOT 427,175: DRAW 0,-175:
330 PLOT 428,175: DRAW 0,-175:
331 PLOT 429,175: DRAW 0,-175:
332 PLOT 430,175: DRAW 0,-175:
333 PLOT 431,175: DRAW 0,-175:
334 PLOT 432,175: DRAW 0,-175:
335 PLOT 433,175: DRAW 0,-175:
336 PLOT 434,175: DRAW 0,-175:
337 PLOT 435,175: DRAW 0,-175:
338 PLOT 436,175: DRAW 0,-175:
339 PLOT 437,175: DRAW 0,-175:
340 PLOT 438,175: DRAW 0,-175:
341 PLOT 439,175: DRAW 0,-175:
342 PLOT 440,175: DRAW 0,-175:
343 PLOT 441,175: DRAW 0,-175:
344 PLOT 442,175: DRAW 0,-175:
345 PLOT 443,175: DRAW 0,-175:
346 PLOT 444,175: DRAW 0,-175:
347 PLOT 445,175: DRAW 0,-175:
348 PLOT 446,175: DRAW 0,-175:
349 PLOT 447,175: DRAW 0,-175:
350 PLOT 448,175: DRAW 0,-175:
351 PLOT 449,175: DRAW 0,-175:
352 PLOT 450,175: DRAW 0,-175:
353 PLOT 451,175: DRAW 0,-175:
354 PLOT 452,175: DRAW 0,-175:
355 PLOT 453,175: DRAW 0,-175:
356 PLOT 454,175: DRAW 0,-175:
357 PLOT 455,175: DRAW 0,-175:
358 PLOT 456,175: DRAW 0,-175:
359 PLOT 457,175: DRAW 0,-175:
360 PLOT 458,175: DRAW 0,-175:
361 PLOT 459,175: DRAW 0,-175:
362 PLOT 460,175: DRAW 0,-175:
363 PLOT 461,175: DRAW 0,-175:
364 PLOT 462,175: DRAW 0,-175:
365 PLOT 463,175: DRAW 0,-175:
366 PLOT 464,175: DRAW 0,-175:
367 PLOT 465,175: DRAW 0,-175:
368 PLOT 466,175: DRAW 0,-175:
369 PLOT 467,175: DRAW 0,-175:
370 PLOT 468,175: DRAW 0,-175:
371 PLOT 469,175: DRAW 0,-175:
372 PLOT 470,175: DRAW 0,-175:
373 PLOT 471,175: DRAW 0,-175:
374 PLOT 472,175: DRAW 0,-175:
375 PLOT 473,175: DRAW 0,-175:
376 PLOT 474,175: DRAW 0,-175:
377 PLOT 475,175: DRAW 0,-175:
378 PLOT 476,175: DRAW 0,-175:
379 PLOT 477,175: DRAW 0,-175:
380 PLOT 478,175: DRAW 0,-175:
381 PLOT 479,175: DRAW 0,-175:
382 PLOT 480,175: DRAW 0,-175:
383 PLOT 481,175: DRAW 0,-175:
384 PLOT 482,175: DRAW 0,-175:
385 PLOT 483,175: DRAW 0,-175:
386 PLOT 484,175: DRAW 0,-175:
387 PLOT 485,175: DRAW 0,-175:
388 PLOT 486,175: DRAW 0,-175:
389 PLOT 487,175: DRAW 0,-175:
390 PLOT 488,175: DRAW 0,-175:
391 PLOT 489,175: DRAW 0,-175:
392 PLOT 490,175: DRAW 0,-175:
393 PLOT 491,175: DRAW 0,-175:
394 PLOT 492,175: DRAW 0,-175:
395 PLOT 493,175: DRAW 0,-175:
396 PLOT 494,175: DRAW 0,-175:
397 PLOT 495,175: DRAW 0,-175:
398 PLOT 496,175: DRAW 0,-175:
399 PLOT 497,175: DRAW 0,-175:
400 PLOT 498,175: DRAW 0,-175:
401 PLOT 499,175: DRAW 0,-175:
402 PLOT 500,175: DRAW 0,-175:
403 PLOT 501,175: DRAW 0,-175:
404 PLOT 502,175: DRAW 0,-175:
405 PLOT 503,175: DRAW 0,-175:
406 PLOT 504,175: DRAW 0,-175:
407 PLOT 505,175: DRAW 0,-175:
408 PLOT 506,175: DRAW 0,-175:
409 PLOT 507,175: DRAW 0,-175:
410 PLOT 508,175: DRAW 0,-175:
411 PLOT 509,175: DRAW 0,-175:
412 PLOT 510,175: DRAW 0,-175:
413 PLOT 511,175: DRAW 0,-175:
414 PLOT 512,175: DRAW 0,-175:
415 PLOT 513,175: DRAW 0,-175:
416 PLOT 514,175: DRAW 0,-175:
417 PLOT 515,175: DRAW 0,-175:
418 PLOT 516,175: DRAW 0,-175:
419 PLOT 517,175: DRAW 0,-175:
420 PLOT 518,175: DRAW 0,-175:
421 PLOT 519,175: DRAW 0,-175:
422 PLOT 520,175: DRAW 0,-175:
423 PLOT 521,175: DRAW 0,-175:
424 PLOT 522,175: DRAW 0,-175:
425 PLOT 523,175: DRAW 0,-175:
426 PLOT 524,175: DRAW 0,-175:
427 PLOT 525,175: DRAW 0,-175:
428 PLOT 526,175: DRAW 0,-175:
429 PLOT 527,175: DRAW 0,-175:
430 PLOT 528,175: DRAW 0,-175:
431 PLOT 529,175: DRAW 0,-175:
432 PLOT 530,175: DRAW 0,-175:
433 PLOT 531,175: DRAW 0,-175:
434 PLOT 532,175: DRAW 0,-175:
435 PLOT 533,175: DRAW 0,-175:
436 PLOT 534,175: DRAW 0,-175:
437 PLOT 535,175: DRAW 0,-175:
438 PLOT 536,175: DRAW 0,-175:
439 PLOT 537,175: DRAW 0,-175:
440 PLOT 538,175: DRAW 0,-175:
441 PLOT 539,175: DRAW 0,-175:
442 PLOT 540,175: DRAW 0,-175:
443 PLOT 541,175: DRAW 0,-175:
444 PLOT 542,175: DRAW 0,-175:
445 PLOT 543,175: DRAW 0,-175:
446 PLOT 544,175: DRAW 0,-175:
447 PLOT 545,175: DRAW 0,-175:
448 PLOT 546,175: DRAW 0,-175:
449 PLOT 547,175: DRAW 0,-175:
450 PLOT 548,175: DRAW 0,-175:
451 PLOT 549,175: DRAW 0,-175:
452 PLOT 550,175: DRAW 0,-175:
453 PLOT 551,175: DRAW 0,-175:
454 PLOT 552,175: DRAW 0,-175:
455 PLOT 553,175: DRAW 0,-175:
456 PLOT 554,175: DRAW 0,-175:
457 PLOT 555,175: DRAW 0,-175:
458 PLOT 556,175: DRAW 0,-175:
459 PLOT 557,175: DRAW 0,-175:
460 PLOT 558,175: DRAW 0,-175:
461 PLOT 559,175: DRAW 0,-175:
462 PLOT 560,175: DRAW 0,-175:
463 PLOT 561,175: DRAW 0,-175:
464 PLOT 562,175: DRAW 0,-175:
465 PLOT 563,175: DRAW 0,-175:
466 PLOT 564,175: DRAW 0,-175:
467 PLOT 565,175: DRAW 0,-175:
468 PLOT 566,175: DRAW 0,-175:
469 PLOT 567,175: DRAW 0,-175:
470 PLOT 568,175: DRAW 0,-175:
471 PLOT 569,175: DRAW 0,-175:
472 PLOT 570,175: DRAW 0,-175:
473 PLOT 571,175: DRAW 0,-175:
474 PLOT 572,175: DRAW 0,-175:
475 PLOT 573,175: DRAW 0,-175:
476 PLOT 574,175: DRAW 0,-175:
477 PLOT 575,175: DRAW 0,-175:
478 PLOT 576,175: DRAW 0,-175:
479 PLOT 577,175: DRAW 0,-175:
480 PLOT 578,175: DRAW 0,-175:
481 PLOT 579,175: DRAW 0,-175:
482 PLOT 580,175: DRAW 0,-175:
483 PLOT 581,175: DRAW 0,-175:
484 PLOT 582,175: DRAW 0,-175:
485 PLOT 583,175: DRAW 0,-175:
486 PLOT 584,175: DRAW 0,-175:
487 PLOT 585,175: DRAW 0,-175:
488 PLOT 586,175: DRAW 0,-175:
489 PLOT 587,175: DRAW 0,-175:
490 PLOT 588,175: DRAW 0,-175:
491 PLOT 589,175: DRAW 0,-175:
492 PLOT 590,175: DRAW 0,-175:
493 PLOT 591,175: DRAW 0,-175:
494 PLOT 592,175: DRAW 0,-175:
495 PLOT 593,175: DRAW 0,-175:
496 PLOT 594,175: DRAW 0,-175:
497 PLOT 595,175: DRAW 0,-175:
498 PLOT 596,175: DRAW 0,-175:
499 PLOT 597,175: DRAW 0,-175:
500 PLOT 598,175: DRAW 0,-175:
501 PLOT 599,175: DRAW 0,-175:
502 PLOT 600,175: DRAW 0,-175:
503 PLOT 601,175: DRAW 0,-175:
504 PLOT 602,175: DRAW 0,-175:
505 PLOT 603,175: DRAW 0,-175:
506 PLOT 604,175: DRAW 0,-175:
507 PLOT 605,175: DRAW 0,-175:
508
```


S.O.S. HELICO

Vous êtes pilote d'un hélicoptère de sauvetage, votre mission est de sauver les alpinistes bloqués dans la montagne.

Michel TEYSSOU

Mode d'emploi: Une fois arrivé sur le sommet de la montagne, appuyez sur TIR pour faire apparaître l'alpiniste au moment désiré, pour éviter les nuages.

```
100 ! *****
110 ! * SOS HELICO *
120 ! *****
130 ! * COPYRIGHT *
140 ! *
150 ! * TEYSSOU *
160 ! *
170 ! * MICHEL *
180 ! *****
190 ! * TI/99.4A *
200 ! *
210 ! * BASIC ETENDU *
220 ! *****
230 DATA 392,1,392,3,392,1,523,4,523,4,5
87,4,587,4,784,7,659,2,523,4,392,30 !MUS
10UE
240 CALL CLEAR
250 CALL SCREEN(5)
260 CALL COLOR(1,2,2)
270 GOSUB 2930
280 CALL COLOR(14,16,2)
290 AS=RPT$( "0",12)&"02000000A14F1"&RPT
$( "0",18)&"AA0070CBE4F2BECC7BFC" !HELICO
300 AA=RPT$( "0",12)&"AA000E13274F7D331E
3F"&RPT$( "0",12)&"A00000082F5B2" !HELIC
O
310 BS=RPT$( "0",12)&"05000000A14F1"&RPT
$( "0",18)&"550070CBE4F2BECC7BFC" !HELICO
320 BS=RPT$( "0",12)&"55000E13274F7D331E
3F"&RPT$( "0",12)&"4000000085F2B5" !HELIC
O
330 CS="99423C181818181" ! BONHOMME RAM
ENE
340 DS="42427E4242427E42" ! ECHELLE
350 TS="18187E18183C7E7E" ! TOMBE
360 ES="0102040810204080" ! DESSIN
370 FS="B040201008040201" ! DESSIN
380 GS=RPT$( "01",9) ! DESSIN
390 HS=RPT$( "B0",8) ! DESSIN
400 IS="FFFF424242FFFF" ! BASES
410 XS="000F3F7FFF3F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F
000F8F7FFF7FFF7FFF7FFF7FFF7FFF7FFF7FFF7
420 YS="8903271F9E1C39F83F1E9C1D2703890
2280QB702F0F83E870F2F0C8B022" !EXPL0SI
ON
430 JS="0000010100070B12001020202020600
0000B08000E0D0B04804040404060" !ALPINIS
TE
440 KS="00002111080703010001020202020600
0000B08000E0D0B04804040404060" !ALPINIS
TE
450 LS="0000010100070B12001020202020600
0000B08000E0D0B04804040404060" !ALPINIS
TE
460 MS="001011118070301001020202020600
0000B08000E0D0B04804040404060" !ALPINIS
TE
470 CALL DELSPRITE(ALL)
480 FOR I=2 TO 11 : CALL COLOR(I,16,2) :
NEXT I
490 CALL CHAR(12,12,2)
500 CALL CHAR(56,88) !HELICO
510 CALL CHAR(60,AA) !HELICO
520 CALL CHAR(136,AS) !HELICO
530 CALL CHAR(140,BS) !HELICO
540 CALL CHAR(128,JS) !ALP.
550 CALL CHAR(132,KS) !ALP.
560 CALL CHAR(120,ES) !DESSIN
570 CALL CHAR(121,FS) !DESSIN
580 CALL CHAR(123,GS) !DESSIN
590 CALL CHAR(122,HS) !DESSIN
600 CALL CHAR(125,IS) !BASES
610 CALL CHAR(126,DS) !ECH.
620 CALL CHAR(124,CS) !BONH.
630 CALL CHAR(127,TS) !TOMBE
640 CALL CHAR(92,XS) !NUAGES
650 CALL CHAR(44,YS) !EXPLD.
660 CALL CHAR(36,LS) !ALP.
670 CALL CHAR(40,MS) !ALP.
680 CALL HCHAR(23,5,125)
690 CALL HCHAR(5,30,125)
700 CALL SPRITE(10,140,16,160,26)
710 CALL MAGNIFY(3)
720 !---AFFICHAGE DU DESSIN---
730 CALL HCHAR(5,29,120)
740 CALL HCHAR(6,32,121)
750 CALL HCHAR(7,27,123)
760 CALL HCHAR(10,25,123)
770 CALL HCHAR(12,24,123)
780 CALL HCHAR(7,29,123)
790 CALL HCHAR(5,31,121)
800 CALL HCHAR(10,27,123)
810 CALL HCHAR(15,14,123)
820 CALL HCHAR(19,7,123)
830 CALL HCHAR(21,6,123)
840 CALL HCHAR(24,29,121)
850 CALL HCHAR(22,9,123)
860 CALL HCHAR(22,28,122)
870 CALL HCHAR(21,28,122)
880 CALL HCHAR(16,24,122)
890 CALL HCHAR(23,28,121)
900 CALL HCHAR(24,3,121)
910 CALL HCHAR(17,23,122)
920 CALL HCHAR(20,23,122)
930 CALL HCHAR(22,14,122)
940 CALL HCHAR(23,25,122)
950 CALL HCHAR(22,24,122)
960 CALL HCHAR(13,16,120)
970 CALL HCHAR(20,27,121)
980 CALL HCHAR(19,26,121)
990 CALL HCHAR(18,25,121)
1000 CALL HCHAR(17,24,121)
1010 CALL HCHAR(14,15,120)
1020 CALL HCHAR(15,23,121)
1030 CALL HCHAR(14,22,121)
1040 CALL HCHAR(13,21,121)
1050 CALL HCHAR(12,20,121)
1060 CALL HCHAR(16,14,120)
1070 CALL HCHAR(11,19,121)
1080 CALL HCHAR(17,12,121)
1090 CALL HCHAR(16,11,121)
1100 CALL HCHAR(20,12,121)
1110 CALL HCHAR(17,13,120)
1120 CALL HCHAR(21,13,121)
1130 CALL HCHAR(23,14,121)
```

```
1140 CALL HCHAR(24,15,121)
1150 CALL HCHAR(16,22,121)
1160 CALL HCHAR(6,28,120)
1170 CALL HCHAR(18,23,121)
1180 CALL HCHAR(19,22,121)
1190 CALL HCHAR(21,23,121)
1200 CALL HCHAR(22,24,121)
1210 CALL HCHAR(16,10,120)
1220 CALL HCHAR(24,25,121)
1230 CALL HCHAR(17,9,120)
1240 CALL HCHAR(18,8,120)
1250 CALL HCHAR(20,7,120)
1260 CALL HCHAR(8,27,120)
1270 CALL HCHAR(22,6,120)
1280 CALL HCHAR(24,4,120)
1290 CALL HCHAR(24,2,120)
1300 CALL HCHAR(23,9,120)
1310 CALL HCHAR(9,26,120)
1320 CALL HCHAR(21,10,120)
1330 CALL HCHAR(20,11,120)
1340 CALL HCHAR(8,29,120)
1350 CALL HCHAR(9,28,120)
1360 CALL HCHAR(11,25,120)
1370 CALL HCHAR(12,26,120)
1380 CALL HCHAR(14,25,120)
1390 CALL HCHAR(13,24,120)
1400 CALL HCHAR(14,23,120)
1410 CALL HCHAR(11,18,120)
1420 CALL HCHAR(12,17,120)
1430 V=15 : RANDOMIZE : GOSUB 1820 :
DISPLAY AT(24,3)SIZE(5):"12345"
1440 DISPLAY AT(6,1)SIZE(17)
1450 DISPLAY AT(8,1)SIZE(14)
1460 !---TEST DES NUAGES---
1470 CALL COINC(ALL,C) : IF C=-1 THEN CA
LL DELSPRITE(ALL) : GOTO 1430
1480 CALL SPRITE(10,140,16,160,26)
1490 !---1er TABLEAU---
1500 CALL JOYST(1,X1,Y1)
1510 CALL COINC(ALL,C) : IF C=-1 THEN CA
LL COLOR(10,1) : T=1
1520 T=T+1 : IF T=5+T THEN CALL COLOR(
10,16) : T=0
1530 CALL POSITION(10,X,Y)
1540 IF Y>30 AND Y<70 THEN IF X+Y>173 AN
D X+Y<183 THEN 1920
1550 IF Y<134 AND Y>20 THEN IF X+Y>200 A
ND X+Y<212 THEN 1920
1560 IF Y>134 AND Y<250 THEN IF Y-X>67 A
ND Y-X<77 THEN 1920
1570 IF Y>166 AND Y<220 THEN IF X+Y>5/7>
237 AND Y+X>5/7<243 THEN 1920
1580 IF Y>250 THEN 1920
1590 IF X>180 AND X<250 THEN 1920
1600 CALL COINC(ALL,C) : IF C=-1 THEN CA
LL COLOR(10,1) : T=1
1610 IF X1<0 OR Y1<0 THEN 1710
1620 CALL SOUND(60,-8,15,200,30,200,30,5
000,30)
1630 CALL SOUND(50,110,12)
1640 CALL POSITION(10,X,Y)
1650 IF X>152 AND X<165 THEN IF Y<32 AND
Y>20 THEN CALL MOTION(10,0,0) : CALL E
LOCATE(10,160,26) : IF IPO=1 THEN 2620 L
SE 1770
1660 IF IPO=1 AND X=17 AND Y=225 THEN 17
70
1670 IF IPO=1 THEN 1690
1680 IF X>12 AND X<23 THEN IF Y<232 AND
Y>217 THEN CALL DELSPRITE(10) : CALL HC
HAR(3,29,140) : CALL HCHAR(3,30,142) : C
ALL HCHAR(4,30,143) : CALL HCHAR(4,29,14
1) : GOTO 2110
1690 CALL MOTION(10,5,0)
1700 GOTO 1770
1710 CALL MOTION(10,-Y1*2,X1*2)
1720 CALL SOUND(-50,-5,6,120,10)
1730 IF X1<0 THEN 1770
1740 FOR I=59 TO 60
1750 CALL PATTERN(10,I)
1760 NEXT I : GOTO 1500
1770 FOR I=139 TO 140
1780 CALL PATTERN(10,I)
1790 NEXT I
1800 GOTO 1500
1810 !---NUAGES---
1820 FOR A=2 TO 9
1830 IF RA<0 THEN 1860
1840 DISPLAY AT(16,1)SIZE(17)BEEP:"evites
les nuages"
1850 DISPLAY AT(8,1)SIZE(14):"et la mont
agne"
1860 CALL SPRITE(10,92,16,240,(RND*210)+
40,-V,0)
1870 FOR I=1 TO 40 : NEXT I
1880 CALL COINC(ALL,C) : IF C=-1 THEN CA
LL DELSPRITE(10) : GOTO 1860
1890 NEXT A
1900 RETURN
1910 !---EXPLOSION---
1920 CALL MOTION(10,0,0)
1930 CALL SOUND(1600,-8,0,110,12,110,12,8
00,30)
1940 CALL COLOR(10,16)
1950 CALL POSITION(10,X,Y)
1960 CALL SPRITE(11,44,10,X,Y)
1970 FOR I=1 TO 300 : NEXT I
1980 CALL LOCATE(10,160,26) : CALL DELS
PRITE(11)
1990 CA=CA+1 : CALL SOUND(200,120,0) :
CALL HCHAR(24,10,CA,32)
2000 IF IPO=1 THEN AA=AA+1 : CALL SOUND
(300,150,2) : CALL HCHAR(24,24+AA,127) :
IPO=0 : IF AA=3 AND RA<0 THEN 2790
2010 IF AA=3 THEN 2030
2020 IF CA<5 THEN 2030
2030 FOR I=1 TO 200 : NEXT I
2040 !---PLUS D'HELICOPTERE---
2050 DISPLAY AT(10,1)BEEP ERASE ALL:"PRE
NEZ DES COURS DE PILOTAGE"
2060 DISPLAY AT(16,1) : ENCORE UN ESSA
I OKN"
2070 CALL KEY(0,K,S) : IF S=0 THEN 2070
2080 IF K=79 OR K=111 THEN 2090 ELSE END
```

TI 99/4A BASIC ETENDU



2 logiciels français en basic étendu pour TI 99



Lunar Lander 2, jeu de pilotage spatial sur cassette ou disquette* référencé par les plus grands revendeurs de logiciels TI.
De l'habileté et des réflexes vous seront nécessaires pour franchir les 25 étapes du jeu.
Un jeu que vous aurez plaisir à pousser chaque fois un peu plus loin.
Des mois de jeu assurés.
Synthétiseur de voix optionnel.
Présentation en haute résolution.

Les nouvelles versions que nous vous proposons dans cette annonce ont le chargement accéléré.

Lunar Jumper, du même auteur, un parcours d'obstacles en moto extraordinaire sur la lune (sur cassette ou disquette*)

Imaginez-vous chevauchant votre moto, au milieu des cratères et des météorites s'écrasant devant vous, tout en ayant toujours un œil sur votre réserve de carburant. Aux limites des possibilités du basic étendu: des paysages défilant sur 4 plans (scrolling) Synthétiseur de voix optionnel.
Une musique exceptionnelle jouée sur 3 voies: le 5^e concerto brandebourgeois de J.S. Bach!



LES CHÈQUES DES 5 PREMIERS ACHETEURS SERONT RENDUS

Envoyez-moi
☐ la cassette Lunar Lander 2 (100 F)
☐ la cassette Lunar Jumper (120 F)
☐ les 2 cassettes pour 200 F
☐ les 2 jeux sur une disquette pour 220 F (ou 125 F si vous renvoyez votre ancienne cassette Lunar Lander)

*La version sur disquette nécessite une extension de mémoire. Les versions sur cassette ne nécessitent que le basic étendu (nécessaire aussi pour la disquette)

Nom _____ Prénom _____
Adresse postale _____
Ci-joint un chèque de _____ à l'ordre d'Epsilon Software (les mandats et les eurochèques sont acceptés).

Epsilon Software
72, RUE DES LANDES - 78400 CHATOU

```
2090 TI=0 : IPO=0 : RA=0 : AA=0 : CA
=0 : CALL CLEAR : CALL DELSPRITE(ALL) :
GOTO 680
2100 !---TABLEAU 2---
2110 CALL SOUND(500,262,2,145,5,392,3)
2120 CALL SOUND(50,262,30)
2130 FOR I=1 TO 3 : CALL HCHAR(5+I,30,1
26) : CALL SOUND(-80,400*1,1) : NEXT I
2140 GOSUB 2870
2150 CALL SPRITE(11,128,15,145,229)
2160 IF AA=1 THEN DISPLAY AT(21,18):"au
suisant" : GOTO 2180
2170 DISPLAY AT(21,20):"grimpe"
2180 CALL JOYST(1,X1,Y1)
2190 CALL COINC(ALL,C) : IF C=-1 THEN 23
50
2200 CALL POSITION(11,X,Y)
2210 IF Y>160 AND Y<216 THEN IF Y-X>52 A
ND Y-X<60 THEN 2350
2220 IF Y-X>196 AND Y-X<204 THEN 2350
2230 IF Y>166 AND Y<250 THEN IF Y+X>5/7>
245 AND Y+X>5/7<251 THEN 2350
2240 IF Y>250 OR X>175 THEN 2350
2250 CALL COINC(ALL,C) : IF C=-1 THEN 23
50
2260 IF X1<0 OR Y1<0 THEN 2300
2270 CALL MOTION(11,0,0)
2280 FOR I=128 TO 135 : CALL PATTERN(11
,I) : NEXT I
2290 GOTO 2180
2300 CALL MOTION(11,-Y1*2,X1)
2310 FOR I=36 TO 43 : CALL PATTERN(11,
I) : NEXT I
2320 CALL POSITION(11,X,Y) : IF Y>228 A
ND Y<236 THEN IF X<64 THEN 2500
2330 GOTO 2180
2340 !---CHUTE---
2350 CALL MOTION(11,16,0)
2360 FOR I=1 TO 20 : CALL SOUND(-200,-8
,0,222,30,222,30,200*1,30)
2370 CALL POSITION(11,X,Y)
2380 IF X>200 THEN CALL DELSPRITE(11) :
GOTO 2400
2390 NEXT I
2400 AA=AA+1 : CALL SOUND(300,150,2) :
CALL HCHAR(24,25+AA,127)
2410 IF AA<3 THEN 2140
2420 IF RA<0 THEN 2790
2430 DISPLAY AT(21,18)
2440 FOR I=1 TO 200 : NEXT I
2450 DISPLAY AT(10,1)BEEP ERASE ALL:"VOU
S MANQUEZ D'EXERCICE" : : : : ENCORE
UN ESSAI OKN"
2460 CALL KEY(0,K,S) : IF S=0 THEN 2460
2470 IF K=79 OR K=111 THEN 2480 ELSE END
2480 TI=0 : RA=0 : IPO=0 : CA=0 : AA
=0 : CALL CLEAR : CALL DELSPRITE(ALL) :
GOTO 680
2490 !---ASCENSION REUSSIE---
2500 CALL LOCATE(11,48,228)
2510 CALL SOUND(100,2000,2)
2520 CALL LOCATE(11,32,228)
2530 CALL SOUND(100,300,2)
2540 CALL SOUND(200,400,2)
2550 CALL DELSPRITE(11)
2560 CALL SPRITE(10,140,16,17,225)
2570 CALL HCHAR(3,29,32,2)
2580 CALL HCHAR(4,29,32,2)
2590 FOR I=1 TO 3 : CALL HCHAR(5+I,30,3
2) : CALL SOUND(-80,400*1,1) : NEXT I
2600 DISPLAY AT(21,18)
2610 IPO=1 : GOTO 1500
2620 !---MUSIQUE DE REUSSITE---
2630 RESTORE 230
2640 FOR I=1 TO 10
2650 READ F1,D1
2660 F2=F1*3
2670 F3=F1/2
2680 D1=D1*85
2690 CALL SOUND(D1,F1,2,F2,5,F3,5)
2700 NEXT I
2710 RA=RA+1 : CALL HCHAR(22,6+RA,124) :
!AH=AA+1
2720 IPO=0
2730 IF RA=3 OR AA=3 THEN 2780
2740 FOR A=2 TO 9 : CALL DELSPRITE(A) :
NEXT A : V=V+3 : TT=TT+2 : GOSUB 18
20
2750 DISPLAY AT(6,1)SIZE(17)
2760 DISPLAY AT(8,1)SIZE(14)
2770 GOTO 1500
2780 !---FIN DE JEU---
2790 FOR I=1 TO 200 : NEXT I
2800 IF RA=3 AND CA=2 THEN 2840
2810 DISPLAY AT(5,1)BEEP ERASE ALL:"
MISSION EFFECTUEE" : : "CRASH DE:";CA
: "HELICOPTERE S" : "MORT DE:";AA-RA:
"ALPINISTE S"
2820 DISPLAY AT(11,1):"VOUS POUVEZ MIE
UX FAIRE"
2830 GOTO 2060
2840 DISPLAY AT(7,1)BEEP ERASE ALL:"= V
OUS ETES UN CHAMPION =:" : "VOUS N'AV
EZ CASSE QUE:" : " ;CA;"HELICOPTERE S"
2850 GOTO 2060
2860 !---ATTENTE---
2870 DISPLAY AT(3,1)SIZE(25):"appuyez su
r tir et grimpe"
2880 DISPLAY AT(5,1)SIZE(21):"en évitant
les nuages"
2890 CALL KEY(1,K,S) : IF K<>18 THEN 289
0
2900 DISPLAY AT(3,1)SIZE(25)
2910 DISPLAY AT(5,1)SIZE(21)
2920 RETURN
2930 !---ECRAN TITRE---
2940 FOR I=2 TO 11 : CALL COLOR(I,2,2) :
NEXT I
2950 CALL MAGNIFY(2)
2960 DISPLAY AT(1,1)ERASE ALL:"SOS HELIC
O"
2970 FOR I=1 TO 10
2980 CALL GCHAR(1,2+I,CAR)
2990 XV=SGN(RND-.5)*INT(RND*20)+9 : YV=
SGN(RND-.5)*INT(RND*20)+9
3000 CALL SPRITE(11,CAR,2+I,80,110,XV,YV
)
3010 RANDOMIZE : CALL SOUND(80,110*1,5)
3020 NEXT I
3030 CALL DELSPRITE(11)
3040 FOR I=1 TO 100 : NEXT I
3050 FOR I=1 TO 3
3060 CALL SOUND(100,1500-100*I,5)
3070 CALL MOTION(10,0,0)
3080 CALL LOCATE(11,80-A,78+16*I) : IF A
=8 THEN A=0 : GOTO 3100
3090 A=B
3100 NEXT I
3110 A=0
3120 FOR I=5 TO 7
3130 CALL SOUND(100,1500-100*I,5)
3140 CALL MOTION(10,0,0)
3150 CALL LOCATE(11,112+A,70+2*B)
3160 A=A+10 : B=B+8 : NEXT I
3170 FOR I=8 TO 10
3180 CALL SOUND(100,1500-100*I,5)
3190 CALL MOTION(10,0,0)
3200 CALL LOCATE(11,132-C,70+2*B)
3210 C=C+10 : B=B+8 : NEXT I
3220 A,B,C=0
3230 FOR A=1 TO 10
3240 CALL COLOR(A,1)
3250 CALL SOUND(100,400,10)
```


FOURMILIERE

Avec FOURMILIERE, vous allez redécouvrir les joies du PACMAN. Mais attention: le scénario est ici, légèrement différent. Des études poussées ont permis de déterminer le plat préféré du Glouton: il s'agit des oeufs de fourmi. Nous allons donc le retrouver dans une fourmière dévorant à belles dents les oeufs non éclos. Imaginez la panique... Les fourmis dans l'effollement, en dévorent leurs propres oeufs et elles n'hésiteront pas à capturer l'intrus s'il leur tombe entre les antennes.

Stéphane CHEVRY

Mode d'emploi:
Pour vous déplacer utilisez les touches suivantes:
A pour monter, Z pour descendre, ← pour aller à gauche et → pour aller à droite. (Clavier français: Q pour monter, W pour descendre, ← pour aller à gauche et → pour aller à droite).
ESC permet d'interrompre le jeu, une autre touche de le reprendre.
Pour changer ces touches, modifier les lignes 227 à 235 du programme.
Le programme est sauvegardé par: BSAVE FOURMILIERE, AS 804, LS 7FB.
Lancement par BRUN FOURMILIERE. Ce programme est écrit en assembleur LISA. Si vous ne possédez pas cet assembleur, vous pouvez entrer directement les codes en hexadécimal. Pour cela, taper CALL-151, puis taper les lignes en hexadécimal selon la procédure suivante:
800:00 07 0A A9 FF 85 4D RETURN et ainsi de suite, jusqu'à la ligne FF8. Vous pouvez ensuite lancer votre programme par BRUN FOURMILIERE.

APPLE



```
0800- 00 07 08 0A A9 FF 85 4D
0808- A9 00 85 1E 85 1F 85 FA
0810- 85 F8 85 07 85 06 20 58
0818- FC 20 E2 F3 20 C5 09 A9
0820- 1E 85 06 A9 0A 85 07 A4
0828- 07 B9 72 0E A6 06 A0 00
0830- 20 45 0A C6 06 C6 06 C6
0838- 07 10 EC 20 1F 00 A9 FF
0840- 85 EF A9 85 1C A9 00
0848- 85 F8 85 FA 85 D6 A2 88
0850- 86 10 E8 86 4C A4 EF C0
0858- 0F 01 C8 84 EF 20 C5
0860- 09 A2 0F A9 1C 95 80 A9
0868- 10 95 0A 09 01 95 A0 CA
0870- 10 F1 A5 4D F0 19 A9 0B
0878- 85 FC A9 03 85 F0 85 FE
0880- 20 80 0D 20 3C 09 20 86
0888- 08 20 3C 09 4C 83 08 A9
0890- 00 85 FC 85 1C A9 02 85
0898- FE A9 0F 85 EF A9 03 85
08A0- FD 20 80 0D E6 FF A9 8B
08A8- 20 A8 FC 20 86 08 A0 00
08B0- C0 10 F3 4C 4E 00 A5 EF
08B8- 85 1E A6 1B 85 80 85 1E
08C0- 85 09 85 19 B5 A0 85 1A
08C8- 20 83 0B A6 1B A5 06 95
08D0- 80 A5 07 95 0A A5 1A 95
08D8- A0 C6 1E 10 D0 60 85 50
08E0- A4 51 A0 00 84 07 A4 07
08E8- B1 50 F0 20 F0 F0 E6
08F0- 07 0D F3 60 A4 EF B9 80
08F8- 00 C5 FC F0 A4 88 10 F6
0900- 40 B9 09 00 C5 F0 D0 F5
0908- 4C F3 0C A5 40 D0 03 4C
0910- 3A D0 E6 1C A9 14 85 08
0918- A2 80 8A 88 88 D0 F0 2C
0920- 30 C0 CA 0D F5 C6 08 00
0928- EF A9 00 A2 05 20 A8 FC
0930- CA D0 F6 C6 10 C6 1D C6
0938- 10 4C 55 08 A5 10 20 A8
0940- FC A0 00 C0 C9 7B F0 F9
0948- C9 C1 F0 0F C9 DA F0 26
0950- C9 88 F0 3D C9 95 F0 53
0958- C9 A5 0A A4 FC 88 9E A4
0960- FC 20 71 F8 C9 00 F0 07
0968- C9 07 F0 03 4C A5 0A A9
0970- 01 85 FE 4C A5 0A A4 FD
0978- C8 98 A4 FC 20 71 F8 C9
0980- 00 F0 07 C9 07 F0 03 4C
0988- A5 0A A9 03 85 FE 4C A5
0990- 0A A4 FC 88 A5 FD 20 71
0998- F8 C9 00 F0 07 C9 07 F0
09A0- 03 4C A5 0A A4 FC 88 A5
09A8- 4C A5 0A A4 FC 88 A5 FD
09B0- 20 71 F8 C9 00 F0 07 C9
09B8- 07 F0 03 4C A5 0A A9 02
09C0- 85 FE 4C A5 0A A9 1C 85
09C8- CE A9 00 85 09 85 FF A9
09D0- 03 85 07 20 F0 F8 A9 02
09D8- 85 06 A6 09 BD 70 0E 48
09E0- 4A A4 A4 20 02 0A E6
09E8- 06 68 29 0F 20 02 0A E6
09F0- 09 E6 06 A5 06 C9 14 D0
09F8- E1 E6 07 A5 07 C9 0A 00
0A00- D5 60 85 08 A6 06 A4 07
0A08- 20 45 0A A6 08 BD BC 0E
0A10- 48 38 27 38 E5 06 A9 A9
0A18- 13 38 E5 07 A8 68 20 45
0A20- 0A A6 08 BD C4 0E A8 A9
0A28- 27 38 E5 06 A4 A4 07 68
0A30- 20 45 0A A6 08 BD BC 0E
0A38- 48 A6 06 A9 13 38 E5 07
0A40- A8 68 4C 45 0A 0E 28 70
0A48- 01 60 C0 18 90 01 60 C9
0A50- 07 D0 02 E6 FF 48 86 A4
0A58- 84 08 20 64 F8 A4 0A A5
```

```
21 RES EP2 *1C
22 N EP2 *1B
23 MX EP2 *80
24 MY EP2 *90
25 MD EP2 *A0
26 NIV EP2 *EF
27 SCORX EP2 *FA
28 SCORX EP2 *FB
29 X EP2 *6
30 Y EP2 *7
31 A EP2 *8
32 PNT EP2 *9
33 BASL EP2 *28
34 BASH EP2 *29
35 CHAR EP2 *50
36 HPAG EP2 *CE
37 XX EP2 *A
38 YY EP2 *B
39 XP EP2 *FC
40 YP EP2 *FD
41 DIR EP2 *FE
```

```
42 NBPT EP2 *FF
43 NC EP2 *C
44 XM EP2 *18
45 YM EP2 *19
46 DM EP2 *1A
47 CH EP2 *EA
48 SCOR EP2 *D6
49 I
50 DECA EOU *FD0A
51 TEXT EOU *FB3C
52 COUT EOU *FD0F
53 DEC EOU *F941
54 ST EOU *C010
55 IN EOU *FD1B
56 RND EOU *C050
57 HOME EOU *FC58
58 WAIT EOU *FCA8
59 HP EOU *C030
60 CL EOU *C000
61 SETCOL EOU *F864
62 PLOT EOU *F800
```

```
63 SCRN EOU *F871
64 GR EOU *F840
65 HGR EOU *F3E2
66 BASC EOU *FBC1
67 I
68 LDA *EFF
69 STA MODE
70 LDA *0
71 STA MSA
72 STA MSX
73 STA SCOR
74 STA SCORX
75 STA SCOR
76 STA SCOR
77 JSR HOME
78 JSR HGR
79 JSR AFFICH
80 LDA *30
81 STA X
82 LDA *10
83 STA Y
```

```
84 BEG LDY Y
85 LDY TITRE,Y
86 LDY X
87 LDY *0
88 JSR AFF
89 DEC X
90 DEC X
91 DEC Y
92 BPL BEG
93 JSR DEBUT
94 INIT LDA *EFF
95 LDA NIV
96 LDA *3
97 STA RES
98 LDA *0
99 JSR SCORX
100 STA SCOR
101 STA SCOR
102 LDX *B8
103 STX VIT
104 INX
```

```
105 STX VITZ
106 LDY NIV
107 BPL *INIT
108 BEQ INITI
109 INY
110 INITI STY NIV
111 INITI JSR AFFICH
112 LDX *C
113 INITI LDA *C
114 STA MX,X
115 LDA *10
116 STA MY,X
117 LDA *1
118 STA MD,X
119 DEX
120 BPL INITI
121 LDA MODE
122 BEQ DEMO
123 LDA *B
124 STA XP
125 LDA *3
```

PARLEZ-MOI FRANCAIS!

Enfin de vrais logiciels d'aventure pour APPLE II+, IIe et IIc, où l'on peut dialoguer avec son ordinateur, en français et avec de vraies phrases.
FROGGY SOFTWARE invente l'analyse de syntaxe: Cocorico!

PARANOIAK



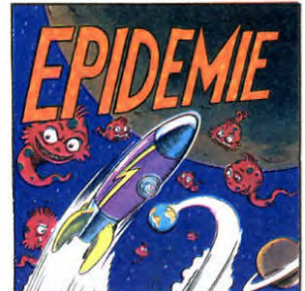
Ca vous gratouille ou ça vous chatouille?...Difficile à dire, mais le virus qui s'est abattu sur la Terre est plus pernicieux que le poil à gratter. Cette situation ayant atteint le paroxysme de la démangeaison, vous êtes chargé d'y trouver un remède. Vous sauterez donc dans votre vaisseau spatial pour faire la navette entre quatre planètes complètement loufoques.
Des belles extra-terrestres de PARADISIA aux monstres de FABULA vous vivrez des aventures à côté desquelles l'Odyssée d'Ulysse vous apparaîtra comme du pipi de chat. Mais ces bonds dans l'Espace ne seraient rien s'ils n'étaient accompagnés de bonds dans le temps! Ne vous étonnez donc pas si vous vous retrouvez brusquement en pleine guerre du pacifique ou dans une pyramide de Ramsès II.
Ce jeu d'aventure comporte des tableaux animés. Votre perspicacité devra donc être doublée d'une bonne dose d'adresse pour parvenir à enrayer l'épidémie.

Vous pouvez trouver ces disquettes chez votre revendeur habituel, ou les commander directement chez SHIFT EDITIONS 27 rue du Gal Foy, 75008 PARIS, en joignant un chèque de 350 francs, par disquette.

```
0CC0- 20 71 F8 C9 00 F0 05 C9
0CC8- 07 F0 01 60 E6 0C A4 0C
0CD0- A9 04 99 EA 00 60 A2 14
0CD8- A0 14 88 D0 FD 2C 30 C0
0CE0- CA D0 F5 C6 FF 60 60 A5
0CE8- 06 C5 FC D0 F9 A5 07 C5
0CF0- FD D0 F3 A9 03 85 08 A2
0CF8- 01 A0 80 8A 20 A8 FC 2C
0D00- 30 C0 98 D0 F6 E8 00 09
0D08- 0E EF C6 08 D0 E9 C6 1C
0D10- 30 D0 E6 1D A5 4C C5 1D
0D18- B0 02 C6 1D 4C 5E 08 20
0D20- EF D0 20 3C F8 A9 16 85
0D28- 22 D0 58 FC A9 55 A0 D0
0D30- 20 DE 08 AD 10 C0 A5 4D
0D38- 30 0F A2 00 A9 80 20 A8
0D40- FC AD 00 C0 30 08 CA D0
0D48- F3 A9 00 4C 50 D0 A9 01
0D50- 85 4D 4C 3E 08 87 87 87
0D58- AE AE AE AE AE D0 D2 C5
0D60- D3 D3 C5 DA A0 D5 CE C5
0D68- A0 A4 CF D5 C3 C8 C5 A0
0D70- D0 CF D5 D2 A0 CA CF D5
0D78- C5 D2 AE AE AE AE 00
0D80- A9 13 85 07 A2 27 A4 07
0D88- A9 00 20 69 0A C6 07 D0
0D90- F3 A5 EF 85 07 A4 07 B9
0D98- 90 00 85 08 B6 80 B9 A0
0DA0- 00 18 69 08 A4 08 20 69
0DA8- 0A A5 07 18 69 03 A8 A2
0DB0- 27 A9 0F 20 69 0A C6 07
0DB8- 10 DE C6 FF C6 FF A6 FC
0DC0- A4 FD A5 FE 18 69 07 20
0DC8- 69 DA A0 03 84 07 A5 1C
0DD0- F0 11 85 08 A2 00 A4 07
0DD8- A9 09 20 69 0A E6 07 C6
0DE0- 08 D0 F1 A4 07 A2 00 8A
0DE8- 20 69 0A A5 40 F0 66 A5
0DF0- D6 C5 D7 90 1C D0 0E A5
0DF8- FA C5 1E 90 14 D0 0E A5
0E00- FB C5 1F 90 1C A5 FB 85
0E08- 1F A5 FA 85 1E A5 D6 85
0E10- D7 20 3C FB A9 14 85 22
0E18- 20 58 FC A0 0E A9 56 20
0E20- DE 08 A5 D6 20 DA FD A5
0E28- FA A6 FB 20 41 F9 A0 0E
0E30- A9 5F 20 DE 08 A5 D7 20
0E38- DA FD A5 1E A6 1F 20 41
0E40- F9 A9 16 85 23 A9 08 85
0E48- 20 85 21 A9 00 A2 05 20
0E50- A8 FC DA F6 A0 A0 A0
0E58- D3 C3 CF D0 C5 BA 00 A0
```

```
0E60- A0 A0 C0 C5 C9 CC CC C5
0E68- 05 02 A0 D3 C3 CF D2 C5
0E70- BA 00 10 11 12 13 14 15
0E78- 16 15 17 13 17 03 11 11
0E80- 11 47 61 11 11 11 02 77
0E88- 77 77 27 77 77 77 05 77
0E90- 73 11 11 57 31 11 17 11
0E98- 77 77 77 77 77 77 77 77
0EA0- 77 04 72 73 17 11 57 31
0EA8- 11 71 02 77 72 77 77 77
0EB0- 27 77 77 02 72 72 73 47
0EB8- 27 27 27 31 00 01 02 05
0EC0- 06 03 04 07 00 01 02 04
0EC8- 03 06 05 07 00 01 02 06
0ED0- 05 04 03 07 FF FF FF FF
0ED8- FF FF FF FF FF FF FF FF
0EE0- FF FF FF FF FF FF FF FF
0EE8- FF FF FF FF FF FF FF FF
0EF0- FF FF FF FF FF FF FF FF
0EF8- FF FF FF FF FF FF FF FF
0F00- 00 00 00 00 00 00 00 00
0F08- 00 00 00 00 7F 00 00 00
0F10- 08 08 08 08 08 08 08 08
0F18- 00 00 00 00 70 08 08 08
0F20- 00 00 00 00 07 08 08 08
0F28- 08 08 08 08 07 08 08 08
0F30- 08 08 08 08 70 00 00 00
0F38- 00 00 00 1C 3E 1C 00 00
0F40- 00 22 63 77 7F 7F 7F 3E
0F48- 00 3E 7F 0F 07 0F 7F 3E
0F50- 00 3E 7F 7F 7F 63 63 22
0F58- 00 3E 7F 78 70 78 7F 3E
0F60- 00 41 22 1C 08 1C 08 3E
0F68- 00 40 21 15 1F 15 21 40
0F70- 00 3E 08 1C 08 1C 22 41
0F78- 00 41 42 54 7C 54 42 01
0F80- 7F 01 01 01 1F 01 01 01
0F88- 3E 41 41 41 41 41 41 3E
0F90- 41 41 41 41 41 41 41 3E
0F98- 3F 41 41 41 3F 11 21 41
0FA0- 63 55 49 49 41 41 41 41
0FA8- 3E 08 08 08 08 08 08 08
0FB0- 01 01 01 01 01 01 01 7F
0FB8- 7F 01 01 01 1F 01 01 7F
0FC0- FF FF FF FF FF FF FF FF
0FC8- FF FF FF FF FF FF FF FF
0FD0- FF FF FF FF FF FF FF FF
0FD8- FF FF FF FF FF FF FF FF
0FE0- FF FF FF FF FF FF FF FF
0FE8- FF FF FF FF FF FF FF FF
0FF0- FF FF FF FF FF FF FF FF
0FF8- FF FF FF FF FF FF FF FF
```

EPIDEMIE



La page éducation reprend avec un dossier de l'école Ferdinand Brunot de St DIE, où Claude PICARD, instituteur, nous livre ses impressions sur l'informatique au service des handicapés moteurs. Il a de plus, trouvé un excellent moyen pour pallier son manque de budget: la création et la commercialisation d'une revue de programmes. Un concurrent à HEBDOGICIEL ? En quelque sorte! Mais tant pis, nous vous donnons tout de même les coordonnées pour acheter cette excellente revue "50 programmes pour l'enseignement et la famille" dont les programmes s'adressent aux enseignants des classes de niveaux divers, allant du CE2 à la 5ème du collège, mais aussi à tous les parents désireux d'étendre le champ d'utilisation de leur TO 7 familial.

Claude PICARD nous a gentiment autorisé à publier deux des programmes de sa revue: Additrou et Volume. Vous pouvez acheter cette revue en rentrant en contact avec Claude PICARD, Ecole Ferdinand Brunot, 22 rue des Folmards 88100 SAINT DIE ou passer par HEBDOGICIEL en joignant un chèque de 50 francs. Les enseignants, et seulement les enseignants, peuvent nous demander un exemplaire gratuit de cet ouvrage, en formulant leur demande sur un papier à entête de leur établissement

Je suis enseignant en classe d'handicapés moteurs. Le problème de la motivation scolaire s'est posé pour deux élèves qui atteignaient la limite d'âge (17 ans) car l'intégration en cycle secondaire n'était pas envisageable. J'ai demandé à l'Association des Paralysés de France, une dotation en matériel micro-informatique et courant mai 1983, nous avons reçu un TO 7. D'emblée, les élèves qui sont au nombre de 7 se sont mis à taper les petits programmes du Manuel d'initiation et à tester les différentes instructions. Ceci est important car le TO 7 n'étant pas accompagné des l'abords d'une cascade de logiciels, il fallait faire par soi-même et ne pas se contenter de consommer. Cela je pense, conditionne la démarche, chaque trouvaille étant extrêmement valorisante pour l'élève.

Une masse de petits programmes graphiques et musicaux a vu le jour, l'enfant maîtrise en 2 mois une trentaine d'instructions basic. A partir de la rentrée 83/84, nous avons recopié des programmes plus élaborés provenant de livres et de revues. Chacun a immédiatement entrevu les extraordinaires possibilités de la micro-informatique. Dès ce moment, le pari était gagné. La phase des recopies n'est pas négligeable, elle permet outre la maîtrise du clavier, l'impregnation syntaxique. Les phrases bourrées de signes de ponctuation comme PRINT\$(0);:6RS; ne peuvent s'acquiescer en douceur que si elles sont visualisées en profondeur. Cette approche s'est faite globalement et en toute liberté, sans qu'il soit nécessaire de plaquer sur ces activités un

"cours" de basic. Vers Novembre 83, un système de fiches a été mis au point. Ces fiches ont pour but, l'étude systématique du langage Basic; elles comportent entre autres une rubrique mise en œuvre, c'est à dire un petit programme qui permet de visualiser l'effet de telle ou telle instruction et une rubrique "recherche" qui invite l'élève à élaborer un programme très court d'une dizaine de lignes, qu'il tape ensuite, corrige, réécrit, retape etc... et qu'il enrichit à volonté. Enrichissement...Le mot clé. A une époque où le redactionnel l'enseignant et l'élève, la micro-informatique enrichit. En Janvier 1984, le fait de n'avoir qu'une machine s'est fait sentir. Le projet de conception d'une revue vendable est donc né parallèlement à l'E.A.O. L'E.A.O. pour les classes d'handicapés,

c'est la condition sine qua non, de l'évaluation. Comment vérifier qu'un enfant sourd et quasi muet, qui a de gros problèmes moteurs et dont l'écriture est illisible, a compris une notion. Devant le micro, les problèmes moteurs sont presque nuls, si l'intervention de l'opérateur est suffisamment réduite. Aligner des signes lisibles avec un crayon suppose une bonne tenue de l'outil, la capacité d'aligner ces signes de gauche à droite et ce, en ligne, ce qui n'est pas évident. La machine elle, n'a besoin que d'une pression de touche ou d'une direction de manette, pour être accessible. Je ne reviendrai pas sur les vertus de l'EAO, erreur non frustrante, évaluation immédiate d'une réponse, possibilité pour l'enseignant de sentir jusqu'où la notion est assimilée.

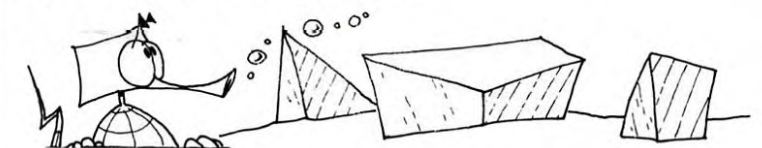
A chaque leçon classique, j'ai associé un programme de réinvestissement des connaissances. Les élèves en conçoivent la partie "données", ils élaborent partiellement la présentation en donnant leur avis: "Il faudrait que le titre soit poussé par un petit bonhomme". L'exemple n'est pas assez voyant, il faut changer la couleur etc... Mon rôle est alors de bâtir un algorithme suffisamment simple pour que les élèves puissent en comprendre l'articulation. Bons nombres de programmes présentés dans le n° 1 de notre revue sont issus de cela. Tant que Data, Read n'était pas maîtrisé il fallait construire autant de sous-programmes que de données. C'est seulement plus tard que la réduction est possible. Je crois que l'important dans ce domaine c'est de produire, de ne pas attendre que d'autres nous

apportent leur travail, même si c'est imparfait. L'immobilisme est le mal du siècle. Nos projets, ils sont de 5 ordres: -Vendre suffisamment de revues pour équiper notre classe de système DOS ce qui n'est pas une mince affaire vu les crédits de fonctionnement qui nous sont alloués. -Echanger des idées, des programmes avec d'autres classes, nouvelle forme de correspondance scolaire. -Réaliser des jeux sophistiqués car le jeu est peut être la seule manière d'être actif. -Acquérir un MO5 avec touches normales car les élèves ont des problèmes avec le clavier à membrane (les myopathes surtout, qui sont d'une extrême faiblesse). -Fonder un club THOMSON à SAINT DIE.

Claude PICARD

Volume

Après un exemple détaillé, le programme fait dessiner l'un des dix volumes (quadrillés et en perspective) qu'il contient. Il pose cinq questions successives: longueur, profondeur, hauteur, calcul ($L \times P \times H$), et résultat final en unités de volume.



```
1 SCREEN 2,0:CLS:CLR 1000
2 PRINT "VOLUME":PRINT "Vous allez voir apparaître des pavés":PRINT "Vo
us devrez trouver: 1-leur Longueur: 2-leur Profondeur: 3-leur hauteur: 4-le
ur calcul du volume: 5-le volume"
3 LOCATE 0,20:INPUT "Veuillez-vous un exemple (O/N) ";R$:IF R$="O" THEN ELSE
4 CLS:X=8:Y=24:E=12:L=4:P=3:H=4:GOSUB 10000:COLOR 3:LOCATE 0,12:PRINT "La lo
ngueur vaut 4":PRINT "La Profondeur vaut 3":PRINT "La hauteur vaut: 4":PRIN
T "Le calcul du volume est obtenu en multipliant L Par P Par H":PRINT
5 PRINT "Le volume vaut donc ici: 4 * 3 * 4 = 48 u":PRINT "u
est l'unité de volume, ici un Petit Pavé"
9 LOCATE 0,23:INPUT "A vous (O/N) ";R$:IF LEFT$(R$,1)="O" THEN CLS:GOTO 10
ELSE CLS:END
10 T=0:GOSUB 20000:LOCATE 0,23:PRINT "SCORE: ";T:IF T=0 THEN GOTO 11:IF T=1
THEN GOTO 12:IF T=2 THEN GOTO 13:IF T=3 THEN GOTO 14:IF T=4 THEN GOTO 15:IF
T=5 THEN GOTO 16:IF T=6 THEN GOTO 17:IF T=7 THEN GOTO 18:IF T=8 THEN GOTO 19:IF
T=9 THEN GOTO 20:IF T=10 THEN GOTO 21:IF T=11 THEN GOTO 22:IF T=12 THEN GOTO 23:IF
T=13 THEN GOTO 24:IF T=14 THEN GOTO 25:IF T=15 THEN GOTO 26:IF T=16 THEN GOTO 27:IF
T=17 THEN GOTO 28:IF T=18 THEN GOTO 29:IF T=19 THEN GOTO 30:IF T=20 THEN GOTO 31:IF
T=21 THEN GOTO 32:IF T=22 THEN GOTO 33:IF T=23 THEN GOTO 34:IF T=24 THEN GOTO 35:IF
T=25 THEN GOTO 36:IF T=26 THEN GOTO 37:IF T=27 THEN GOTO 38:IF T=28 THEN GOTO 39:IF
T=29 THEN GOTO 40:IF T=30 THEN GOTO 41:IF T=31 THEN GOTO 42:IF T=32 THEN GOTO 43:IF
T=33 THEN GOTO 44:IF T=34 THEN GOTO 45:IF T=35 THEN GOTO 46:IF T=36 THEN GOTO 47:IF
T=37 THEN GOTO 48:IF T=38 THEN GOTO 49:IF T=39 THEN GOTO 50:IF T=40 THEN GOTO 51:IF
T=41 THEN GOTO 52:IF T=42 THEN GOTO 53:IF T=43 THEN GOTO 54:IF T=44 THEN GOTO 55:IF
T=45 THEN GOTO 56:IF T=46 THEN GOTO 57:IF T=47 THEN GOTO 58:IF T=48 THEN GOTO 59:IF
T=49 THEN GOTO 60:IF T=50 THEN GOTO 61:IF T=51 THEN GOTO 62:IF T=52 THEN GOTO 63:IF
T=53 THEN GOTO 64:IF T=54 THEN GOTO 65:IF T=55 THEN GOTO 66:IF T=56 THEN GOTO 67:IF
T=57 THEN GOTO 68:IF T=58 THEN GOTO 69:IF T=59 THEN GOTO 70:IF T=60 THEN GOTO 71:IF
T=61 THEN GOTO 72:IF T=62 THEN GOTO 73:IF T=63 THEN GOTO 74:IF T=64 THEN GOTO 75:IF
T=65 THEN GOTO 76:IF T=66 THEN GOTO 77:IF T=67 THEN GOTO 78:IF T=68 THEN GOTO 79:IF
T=69 THEN GOTO 80:IF T=70 THEN GOTO 81:IF T=71 THEN GOTO 82:IF T=72 THEN GOTO 83:IF
T=73 THEN GOTO 84:IF T=74 THEN GOTO 85:IF T=75 THEN GOTO 86:IF T=76 THEN GOTO 87:IF
T=77 THEN GOTO 88:IF T=78 THEN GOTO 89:IF T=79 THEN GOTO 90:IF T=80 THEN GOTO 91:IF
T=81 THEN GOTO 92:IF T=82 THEN GOTO 93:IF T=83 THEN GOTO 94:IF T=84 THEN GOTO 95:IF
T=85 THEN GOTO 96:IF T=86 THEN GOTO 97:IF T=87 THEN GOTO 98:IF T=88 THEN GOTO 99:IF
T=89 THEN GOTO 100:IF T=90 THEN GOTO 101:IF T=91 THEN GOTO 102:IF T=92 THEN GOTO 103:IF
T=93 THEN GOTO 104:IF T=94 THEN GOTO 105:IF T=95 THEN GOTO 106:IF T=96 THEN GOTO 107:IF
T=97 THEN GOTO 108:IF T=98 THEN GOTO 109:IF T=99 THEN GOTO 110:IF T=100 THEN GOTO 111:IF
T=101 THEN GOTO 112:IF T=102 THEN GOTO 113:IF T=103 THEN GOTO 114:IF T=104 THEN GOTO 115:IF
T=105 THEN GOTO 116:IF T=106 THEN GOTO 117:IF T=107 THEN GOTO 118:IF T=108 THEN GOTO 119:IF
T=109 THEN GOTO 120:IF T=110 THEN GOTO 121:IF T=111 THEN GOTO 122:IF T=112 THEN GOTO 123:IF
T=113 THEN GOTO 124:IF T=114 THEN GOTO 125:IF T=115 THEN GOTO 126:IF T=116 THEN GOTO 127:IF
T=117 THEN GOTO 128:IF T=118 THEN GOTO 129:IF T=119 THEN GOTO 130:IF T=120 THEN GOTO 131:IF
T=121 THEN GOTO 132:IF T=122 THEN GOTO 133:IF T=123 THEN GOTO 134:IF T=124 THEN GOTO 135:IF
T=125 THEN GOTO 136:IF T=126 THEN GOTO 137:IF T=127 THEN GOTO 138:IF T=128 THEN GOTO 139:IF
T=129 THEN GOTO 140:IF T=130 THEN GOTO 141:IF T=131 THEN GOTO 142:IF T=132 THEN GOTO 143:IF
T=133 THEN GOTO 144:IF T=134 THEN GOTO 145:IF T=135 THEN GOTO 146:IF T=136 THEN GOTO 147:IF
T=137 THEN GOTO 148:IF T=138 THEN GOTO 149:IF T=139 THEN GOTO 150:IF T=140 THEN GOTO 151:IF
T=141 THEN GOTO 152:IF T=142 THEN GOTO 153:IF T=143 THEN GOTO 154:IF T=144 THEN GOTO 155:IF
T=145 THEN GOTO 156:IF T=146 THEN GOTO 157:IF T=147 THEN GOTO 158:IF T=148 THEN GOTO 159:IF
T=149 THEN GOTO 160:IF T=150 THEN GOTO 161:IF T=151 THEN GOTO 162:IF T=152 THEN GOTO 163:IF
T=153 THEN GOTO 164:IF T=154 THEN GOTO 165:IF T=155 THEN GOTO 166:IF T=156 THEN GOTO 167:IF
T=157 THEN GOTO 168:IF T=158 THEN GOTO 169:IF T=159 THEN GOTO 170:IF T=160 THEN GOTO 171:IF
T=161 THEN GOTO 172:IF T=162 THEN GOTO 173:IF T=163 THEN GOTO 174:IF T=164 THEN GOTO 175:IF
T=165 THEN GOTO 176:IF T=166 THEN GOTO 177:IF T=167 THEN GOTO 178:IF T=168 THEN GOTO 179:IF
T=169 THEN GOTO 180:IF T=170 THEN GOTO 181:IF T=171 THEN GOTO 182:IF T=172 THEN GOTO 183:IF
T=173 THEN GOTO 184:IF T=174 THEN GOTO 185:IF T=175 THEN GOTO 186:IF T=176 THEN GOTO 187:IF
T=177 THEN GOTO 188:IF T=178 THEN GOTO 189:IF T=179 THEN GOTO 190:IF T=180 THEN GOTO 191:IF
T=181 THEN GOTO 192:IF T=182 THEN GOTO 193:IF T=183 THEN GOTO 194:IF T=184 THEN GOTO 195:IF
T=185 THEN GOTO 196:IF T=186 THEN GOTO 197:IF T=187 THEN GOTO 198:IF T=188 THEN GOTO 199:IF
T=189 THEN GOTO 200:IF T=190 THEN GOTO 201:IF T=191 THEN GOTO 202:IF T=192 THEN GOTO 203:IF
T=193 THEN GOTO 204:IF T=194 THEN GOTO 205:IF T=195 THEN GOTO 206:IF T=196 THEN GOTO 207:IF
T=197 THEN GOTO 208:IF T=198 THEN GOTO 209:IF T=199 THEN GOTO 210:IF T=200 THEN GOTO 211:IF
T=201 THEN GOTO 212:IF T=202 THEN GOTO 213:IF T=203 THEN GOTO 214:IF T=204 THEN GOTO 215:IF
T=205 THEN GOTO 216:IF T=206 THEN GOTO 217:IF T=207 THEN GOTO 218:IF T=208 THEN GOTO 219:IF
T=209 THEN GOTO 220:IF T=210 THEN GOTO 221:IF T=211 THEN GOTO 222:IF T=212 THEN GOTO 223:IF
T=213 THEN GOTO 224:IF T=214 THEN GOTO 225:IF T=215 THEN GOTO 226:IF T=216 THEN GOTO 227:IF
T=217 THEN GOTO 228:IF T=218 THEN GOTO 229:IF T=219 THEN GOTO 230:IF T=220 THEN GOTO 231:IF
T=221 THEN GOTO 232:IF T=222 THEN GOTO 233:IF T=223 THEN GOTO 234:IF T=224 THEN GOTO 235:IF
T=225 THEN GOTO 236:IF T=226 THEN GOTO 237:IF T=227 THEN GOTO 238:IF T=228 THEN GOTO 239:IF
T=229 THEN GOTO 240:IF T=230 THEN GOTO 241:IF T=231 THEN GOTO 242:IF T=232 THEN GOTO 243:IF
T=233 THEN GOTO 244:IF T=234 THEN GOTO 245:IF T=235 THEN GOTO 246:IF T=236 THEN GOTO 247:IF
T=237 THEN GOTO 248:IF T=238 THEN GOTO 249:IF T=239 THEN GOTO 250:IF T=240 THEN GOTO 251:IF
T=241 THEN GOTO 252:IF T=242 THEN GOTO 253:IF T=243 THEN GOTO 254:IF T=244 THEN GOTO 255:IF
T=245 THEN GOTO 256:IF T=246 THEN GOTO 257:IF T=247 THEN GOTO 258:IF T=248 THEN GOTO 259:IF
T=249 THEN GOTO 260:IF T=250 THEN GOTO 261:IF T=251 THEN GOTO 262:IF T=252 THEN GOTO 263:IF
T=253 THEN GOTO 264:IF T=254 THEN GOTO 265:IF T=255 THEN GOTO 266:IF T=256 THEN GOTO 267:IF
T=257 THEN GOTO 268:IF T=258 THEN GOTO 269:IF T=259 THEN GOTO 270:IF T=260 THEN GOTO 271:IF
T=261 THEN GOTO 272:IF T=262 THEN GOTO 273:IF T=263 THEN GOTO 274:IF T=264 THEN GOTO 275:IF
T=265 THEN GOTO 276:IF T=266 THEN GOTO 277:IF T=267 THEN GOTO 278:IF T=268 THEN GOTO 279:IF
T=269 THEN GOTO 280:IF T=270 THEN GOTO 281:IF T=271 THEN GOTO 282:IF T=272 THEN GOTO 283:IF
T=273 THEN GOTO 284:IF T=274 THEN GOTO 285:IF T=275 THEN GOTO 286:IF T=276 THEN GOTO 287:IF
T=277 THEN GOTO 288:IF T=278 THEN GOTO 289:IF T=279 THEN GOTO 290:IF T=280 THEN GOTO 291:IF
T=281 THEN GOTO 292:IF T=282 THEN GOTO 293:IF T=283 THEN GOTO 294:IF T=284 THEN GOTO 295:IF
T=285 THEN GOTO 296:IF T=286 THEN GOTO 297:IF T=287 THEN GOTO 298:IF T=288 THEN GOTO 299:IF
T=289 THEN GOTO 300:IF T=290 THEN GOTO 301:IF T=291 THEN GOTO 302:IF T=292 THEN GOTO 303:IF
T=293 THEN GOTO 304:IF T=294 THEN GOTO 305:IF T=295 THEN GOTO 306:IF T=296 THEN GOTO 307:IF
T=297 THEN GOTO 308:IF T=298 THEN GOTO 309:IF T=299 THEN GOTO 310:IF T=300 THEN GOTO 311:IF
T=301 THEN GOTO 312:IF T=302 THEN GOTO 313:IF T=303 THEN GOTO 314:IF T=304 THEN GOTO 315:IF
T=305 THEN GOTO 316:IF T=306 THEN GOTO 317:IF T=307 THEN GOTO 318:IF T=308 THEN GOTO 319:IF
T=309 THEN GOTO 320:IF T=310 THEN GOTO 321:IF T=311 THEN GOTO 322:IF T=312 THEN GOTO 323:IF
T=313 THEN GOTO 324:IF T=314 THEN GOTO 325:IF T=315 THEN GOTO 326:IF T=316 THEN GOTO 327:IF
T=317 THEN GOTO 328:IF T=318 THEN GOTO 329:IF T=319 THEN GOTO 330:IF T=320 THEN GOTO 331:IF
T=321 THEN GOTO 332:IF T=322 THEN GOTO 333:IF T=323 THEN GOTO 334:IF T=324 THEN GOTO 335:IF
T=325 THEN GOTO 336:IF T=326 THEN GOTO 337:IF T=327 THEN GOTO 338:IF T=328 THEN GOTO 339:IF
T=329 THEN GOTO 340:IF T=330 THEN GOTO 341:IF T=331 THEN GOTO 342:IF T=332 THEN GOTO 343:IF
T=333 THEN GOTO 344:IF T=334 THEN GOTO 345:IF T=335 THEN GOTO 346:IF T=336 THEN GOTO 347:IF
T=337 THEN GOTO 348:IF T=338 THEN GOTO 349:IF T=339 THEN GOTO 350:IF T=340 THEN GOTO 351:IF
T=341 THEN GOTO 352:IF T=342 THEN GOTO 353:IF T=343 THEN GOTO 354:IF T=344 THEN GOTO 355:IF
T=345 THEN GOTO 356:IF T=346 THEN GOTO 357:IF T=347 THEN GOTO 358:IF T=348 THEN GOTO 359:IF
T=349 THEN GOTO 360:IF T=350 THEN GOTO 361:IF T=351 THEN GOTO 362:IF T=352 THEN GOTO 363:IF
T=353 THEN GOTO 364:IF T=354 THEN GOTO 365:IF T=355 THEN GOTO 366:IF T=356 THEN GOTO 367:IF
T=357 THEN GOTO 368:IF T=358 THEN GOTO 369:IF T=359 THEN GOTO 370:IF T=360 THEN GOTO 371:IF
T=361 THEN GOTO 372:IF T=362 THEN GOTO 373:IF T=363 THEN GOTO 374:IF T=364 THEN GOTO 375:IF
T=365 THEN GOTO 376:IF T=366 THEN GOTO 377:IF T=367 THEN GOTO 378:IF T=368 THEN GOTO 379:IF
T=369 THEN GOTO 380:IF T=370 THEN GOTO 381:IF T=371 THEN GOTO 382:IF T=372 THEN GOTO 383:IF
T=373 THEN GOTO 384:IF T=374 THEN GOTO 385:IF T=375 THEN GOTO 386:IF T=376 THEN GOTO 387:IF
T=377 THEN GOTO 388:IF T=378 THEN GOTO 389:IF T=379 THEN GOTO 390:IF T=380 THEN GOTO 391:IF
T=381 THEN GOTO 392:IF T=382 THEN GOTO 393:IF T=383 THEN GOTO 394:IF T=384 THEN GOTO 395:IF
T=385 THEN GOTO 396:IF T=386 THEN GOTO 397:IF T=387 THEN GOTO 398:IF T=388 THEN GOTO 399:IF
T=389 THEN GOTO 400:IF T=390 THEN GOTO 401:IF T=391 THEN GOTO 402:IF T=392 THEN GOTO 403:IF
T=393 THEN GOTO 404:IF T=394 THEN GOTO 405:IF T=395 THEN GOTO 406:IF T=396 THEN GOTO 407:IF
T=397 THEN GOTO 408:IF T=398 THEN GOTO 409:IF T=399 THEN GOTO 410:IF T=400 THEN GOTO 411:IF
T=401 THEN GOTO 412:IF T=402 THEN GOTO 413:IF T=403 THEN GOTO 414:IF T=404 THEN GOTO 415:IF
T=405 THEN GOTO 416:IF T=406 THEN GOTO 417:IF T=407 THEN GOTO 418:IF T=408 THEN GOTO 419:IF
T=409 THEN GOTO 420:IF T=410 THEN GOTO 421:IF T=411 THEN GOTO 422:IF T=412 THEN GOTO 423:IF
T=413 THEN GOTO 424:IF T=414 THEN GOTO 425:IF T=415 THEN GOTO 426:IF T=416 THEN GOTO 427:IF
T=417 THEN GOTO 428:IF T=418 THEN GOTO 429:IF T=419 THEN GOTO 430:IF T=420 THEN GOTO 431:IF
T=421 THEN GOTO 432:IF T=422 THEN GOTO 433:IF T=423 THEN GOTO 434:IF T=424 THEN GOTO 435:IF
T=425 THEN GOTO 436:IF T=426 THEN GOTO 437:IF T=427 THEN GOTO 438:IF T=428 THEN GOTO 439:IF
T=429 THEN GOTO 440:IF T=430 THEN GOTO 441:IF T=431 THEN GOTO 442:IF T=432 THEN GOTO 443:IF
T=433 THEN GOTO 444:IF T=434 THEN GOTO 445:IF T=435 THEN GOTO 446:IF T=436 THEN GOTO 447:IF
T=437 THEN GOTO 448:IF T=438 THEN GOTO 449:IF T=439 THEN GOTO 450:IF T=440 THEN GOTO 451:IF
T=441 THEN GOTO 452:IF T=442 THEN GOTO 453:IF T=443 THEN GOTO 454:IF T=444 THEN GOTO 455:IF
T=445 THEN GOTO 456:IF T=446 THEN GOTO 457:IF T=447 THEN GOTO 458:IF T=448 THEN GOTO 459:IF
T=449 THEN GOTO 460:IF T=450 THEN GOTO 461:IF T=451 THEN GOTO 462:IF T=452 THEN GOTO 463:IF
T=453 THEN GOTO 464:IF T=454 THEN GOTO 465:IF T=455 THEN GOTO 466:IF T=456 THEN GOTO 467:IF
T=457 THEN GOTO 468:IF T=458 THEN GOTO 469:IF T=459 THEN GOTO 470:IF T=460 THEN GOTO 471:IF
T=461 THEN GOTO 472:IF T=462 THEN GOTO 473:IF T=463 THEN GOTO 474:IF T=464 THEN GOTO 475:IF
T=465 THEN GOTO 476:IF T=466 THEN GOTO 477:IF T=467 THEN GOTO 478:IF T=468 THEN GOTO 479:IF
T=469 THEN GOTO 480:IF T=470 THEN GOTO 481:IF T=471 THEN GOTO 482:IF T=472 THEN GOTO 483:IF
T=473 THEN GOTO 484:IF T=474 THEN GOTO 485:IF T=475 THEN GOTO 486:IF T=476 THEN GOTO 487:IF
T=477 THEN GOTO 488:IF T=478 THEN GOTO 489:IF T=479 THEN GOTO 490:IF T=480 THEN GOTO 491:IF
T=481 THEN GOTO 492:IF T=482 THEN GOTO 493:IF T=483 THEN GOTO 494:IF T=484 THEN GOTO 495:IF
T=485 THEN GOTO 496:IF T=486 THEN GOTO 497:IF T=487 THEN GOTO 498:IF T=488 THEN GOTO 499:IF
T=489 THEN GOTO 500:IF T=490 THEN GOTO 501:IF T=491 THEN GOTO 502:IF T=492 THEN GOTO 503:IF
T=493 THEN GOTO 504:IF T=494 THEN GOTO 505:IF T=495 THEN GOTO 506:IF T=496 THEN GOTO 507:IF
T=497 THEN GOTO 508:IF T=498 THEN GOTO 509:IF T=499 THEN GOTO 510:IF T=500 THEN GOTO 511:IF
T=501 THEN GOTO 512:IF T=502 THEN GOTO 513:IF T=503 THEN GOTO 514:IF T=504 THEN GOTO 515:IF
T=505 THEN GOTO 516:IF T=506 THEN GOTO 517:IF T=507 THEN GOTO 518:IF T=508 THEN GOTO 519:IF
T=509 THEN GOTO 520:IF T=510 THEN GOTO 521:IF T=511 THEN GOTO 522:IF T=512 THEN GOTO 523:IF
T=513 THEN GOTO 524:IF T=514 THEN GOTO 525:IF T=515 THEN GOTO 526:IF T=516 THEN GOTO 527:IF
T=517 THEN GOTO 528:IF T=518 THEN GOTO 529:IF T=519 THEN GOTO 530:IF T=520 THEN GOTO 531:IF
T=521 THEN GOTO 532:IF T=522 THEN GOTO 533:IF T=523 THEN GOTO 534:IF T=524 THEN GOTO 535:IF
T=525 THEN GOTO 536:IF T=526 THEN GOTO 537:IF T=527 THEN GOTO 538:IF T=528 THEN GOTO 539:IF
T=529 THEN GOTO 540:IF T=530 THEN GOTO 541:IF T=531 THEN GOTO 542:IF T=532 THEN GOTO 543:IF
T=533 THEN GOTO 544:IF T=534 THEN GOTO 545:IF T=535 THEN GOTO 546:IF T=536 THEN GOTO 547:IF
T=537 THEN GOTO 548:IF T=538 THEN GOTO 549:IF T=539 THEN GOTO 550:IF T=540 THEN GOTO 551:IF
T=541 THEN GOTO 552:IF T=542 THEN GOTO 553:IF T=543 THEN GOTO 554:IF T=544 THEN GOTO 555:IF
T=545 THEN GOTO 556:IF T=546 THEN GOTO 557:IF T=547 THEN GOTO 558:IF T=548 THEN GOTO 559:IF
T=549 THEN GOTO 560:IF T=550 THEN GOTO 561:IF T=551 THEN GOTO 562:IF T=552 THEN GOTO 563:IF
T=553 THEN GOTO 564:IF T=554 THEN GOTO 565:IF T=555 THEN GOTO 566:IF T=556 THEN GOTO 567:IF
T=557 THEN GOTO 568:IF T=558 THEN GOTO 569:IF T=559 THEN GOTO 570:IF T=560 THEN GOTO 571:IF
T=561 THEN GOTO 572:IF T=562 THEN GOTO 573:IF T=563 THEN GOTO 574:IF T=564 THEN GOTO 575:IF
T=565 THEN GOTO 576:IF T=566 THEN GOTO 577:IF T=567 THEN GOTO 578:IF T=568 THEN GOTO 579:IF
T=569 THEN GOTO 580:IF T=570 THEN GOTO 581:IF T=571 THEN GOTO 582:IF T=572 THEN GOTO 583:IF
T=573 THEN GOTO 584:IF T=574 THEN GOTO 585:IF T=575 THEN GOTO 586:IF T=576 THEN GOTO 587:IF
T=577 THEN GOTO 588:IF T=578 THEN GOTO 589:IF T=579 THEN GOTO 590:IF T=580 THEN GOTO 591:IF
T=581 THEN GOTO 592:IF T=582 THEN GOTO 593:IF T=583 THEN GOTO 594:IF T=584 THEN GOTO 595:IF
T=585 THEN GOTO 596:IF T=586 THEN GOTO 597:IF T=587 THEN GOTO 598:IF T=588 THEN GOTO 599:IF
T=589 THEN GOTO 600:IF T=590 THEN GOTO 601:IF T=591 THEN GOTO 602:IF T=592 THEN GOTO 603:IF
T=593 THEN GOTO 604:IF T=594 THEN GOTO 605:IF T=595 THEN GOTO 606:IF T=596 THEN GOTO 607:IF
T=597 THEN GOTO 608:IF T=598 THEN GOTO 609:IF T=599 THEN GOTO 610:IF T=600 THEN GOTO 611:IF
T=601 THEN GOTO 612:IF T=602 THEN GOTO 613:IF T=603 THEN GOTO 614:IF T=604 THEN GOTO 615:IF
T=605 THEN GOTO 616:IF T=606 THEN GOTO 617:IF T=607 THEN GOTO 618:IF T=608 THEN GOTO 619:IF
T=609 THEN GOTO 620:IF T=610 THEN GOTO 621:IF T=611 THEN GOTO 622:IF T=612 THEN GOTO 623:IF
T=613 THEN GOTO 624:IF T=614 THEN GOTO 625:IF T=615 THEN GOTO 626:IF T=616 THEN GOTO 627:IF
T=617 THEN GOTO 628:IF T=618 THEN GOTO 629:IF T=619 THEN GOTO 630:IF T=620 THEN GOTO 631:IF
T=621 THEN GOTO 632:IF T=622 THEN GOTO 633:IF T=623 THEN GOTO 634:IF T=624 THEN GOTO 635:IF
T=625 THEN GOTO 636:IF T=626 THEN GOTO 637:IF T=627 THEN GOTO 638:IF T=628 THEN GOTO 639:IF
T=629 THEN GOTO 640:IF T=630 THEN GOTO 641:IF T=631 THEN GOTO 642:IF T=632 THEN GOTO 643:IF
T=633 THEN GOTO 644:IF T=634 THEN GOTO 645:IF T=635 THEN GOTO 646:IF T=636 THEN GOTO 647:IF
T=637 THEN GOTO 648:IF T=638 THEN GOTO 649:IF T=639 THEN GOTO 650:IF T=640 THEN GOTO 651:IF
T=641 THEN GOTO 652:IF T=642 THEN GOTO 653:IF T=643 THEN GOTO 654:IF T=644 THEN GOTO 655:IF
T=645 THEN GOTO 656:IF T=646 THEN GOTO 657:IF T=647 THEN GOTO 658:IF T=648 THEN GOTO 659:IF
T=649 THEN GOTO 660:IF T=650 THEN GOTO 661:IF T=651 THEN GOTO 662:IF T=652 THEN GOTO 663:IF
T=653 THEN GOTO 664:IF T=654 THEN GOTO 665:IF T=655 THEN GOTO 666:IF T=656 THEN GOTO 667:IF
T=657 THEN GOTO 668:IF T=658 THEN GOTO 669:IF T=659 THEN GOTO 670:IF T=660 THEN GOTO 671:IF
T=661 THEN GOTO 672:IF T=662 THEN GOTO 673:IF T=663 THEN GOTO 674:IF T=664 THEN GOTO 675:IF
T=665 THEN GOTO 676:IF T=666 THEN GOTO 677:IF T=667 THEN GOTO 678:IF T=668 THEN GOTO 679:IF
T=669 THEN GOTO 680:IF T=670 THEN GOTO 681:IF T=671 THEN GOTO 682:IF T=672 THEN GOTO 683:IF
T=673 THEN GOTO 684:IF T=674 THEN GOTO 685:IF T=675 THEN GOTO 686:IF T=676 THEN GOTO 687:IF
T=677 THEN GOTO 688:IF T=678 THEN GOTO 689:IF T=679 THEN GOTO 690:IF T=680 THEN GOTO 691:IF
T=681 THEN GOTO 692:IF T=682 THEN GOTO 693:IF T=683 THEN GOTO 694:IF T=684 THEN GOTO 695:IF
T=685 THEN GOTO 696:IF T=686 THEN GOTO 697:IF T=687 THEN GOTO 698:IF T=688 THEN GOTO 699:IF
T=689 THEN GOTO 700:IF T=690 THEN GOTO 701:IF T=691 THEN GOTO 702:IF T=692 THEN GOTO 703:IF
T=693 THEN GOTO 704:IF T=694 THEN GOTO 705:IF T=695 THEN GOTO 706:IF T=696 THEN GOTO 707:IF
T=697 THEN GOTO 708:IF T=698 THEN GOTO 709:IF T=699 THEN GOTO 710:IF T=700 THEN GOTO 711:IF
T=701 THEN GOTO 712:IF T=702 THEN GOTO 713:IF T=703 THEN GOTO 714:IF T=704 THEN GOTO 715:IF
T=705 THEN GOTO 716:IF T=706 THEN GOTO 717:IF T=707 THEN GOTO 718:IF T=708 THEN GOTO 719:IF
T=709 THEN GOTO 720:IF T=710 THEN GOTO 721:IF T=711 THEN GOTO 722:IF T=712 THEN GOTO 723:IF
T=713 THEN GOTO 724:IF T=714 THEN GOTO 725:IF T=715 THEN GOTO 726:IF T=716 THEN GOTO 727:IF
T=717 THEN GOTO 728:IF T=718 THEN GOTO 729:IF T=719 THEN GOTO 730:IF T=720 THEN GOTO 731:IF
T=72
```


126	STA YP	269	LDA YP	412	INC BASH	555	CMP £2	698	RTS		
127	STA DIR	270	JSR SCRN	413	INC BASH	556	BNE DEPM1	699	SCAN4	INC NC	
128	JSR DEB	271	CMP £0	414	INC BASH	557	LDX £36	700	LDY NC	LDY NC	
129	INIT2	272	BEQ T<1	415	INC	558	STX X	701	LDA £4	LDA £4	
130	JSR BOUGE	273	CMP £7	416	CPY £8	559	BNE DEPM4	702	STA CH,Y	STA CH,Y	
131	JSR INSECT	274	BEQ T<1	417	BNE AFF1	560	CMP £37	703	RTS	RTS	
132	JSR BOUGE	275	JMP DEP?	418	RTS	561	BNE DEPM2	704			
133	JMP INIT2	276	LDA £4	419	LDY DIR	562	LDX £3	705	MANGEM	LDX £20	
134		277	STA DIR	420	DEP?	563	STX X	706	MANGM1	LDY £20	
135	DEMO	278	JMP DEP?	421	DEY	564	BNE DEPM4	707	MANGM2	DEY	
136	STA XP	279		422	BEQ DEPA	565	LDA Y	708	BNE MANGM2	BNE MANGM2	
137	STA RES	280	LDY XP	423	DEY	566	CMP £2	709	BIT HP	BIT HP	
138	LDA £2	281	INY	424	BEQ DEP	567	BNE DEPM3	710	DEX	DEX	
139	STA DIR	282	LDA YP	425	DEY	568	LDY £16	711	BNE MANGM1	BNE MANGM1	
140	LDA £8F	283	JSR SCRN	426	BEQ DEP2	569	STY Y	712	DEC NBPT	DEC NBPT	
141	STA NIU	284	CMP £0	427	BNE DEP<	570	BNE DEPM4	713	RTS	RTS	
142	LDA £3	285	BEQ T>1	428	DEPA	571	CMP £17	714			
143	STA YP	286	CMP £7	429	DEY	572	BNE DEPM4	715	VERFF	RTS	
144	JSR DEB	287	BEQ T>1	430	DEPA	573	LDY £3	716			
145	INC NBPT	288	JMP DEP?	431	LDX XP	574	STY Y	717	VERF	LDA X	
146	DEMO1	289	LDA £2	432	STX X	575	DEPM4	718	CMP XP	LDY Y	
147	JSR WAIT	290	STA DIR	433	JMP DEP	576	LDA Y	719	BNE VERFF	LDA £9	
148	JSR INSECT	291	JMP DEP?	434	LDY YP	577	JSR SCRN	720	LDA Y	JSR AFF	
149	LDA CL	292		435	INY	578	CMP £0	721	CMP YP	INC Y	
150	BPL DEMO1	293	AFFICH	436	JMP DEPA	579	BEQ DEPM5	722	BNE VERFF	DEC A	
151	JMP DEBUT2	294	STA HPAG	437	LDX XP	580	JSR MANGEM	723	FINNI	LDA £3	
152		295	LDA £0	438	DEX	581	DEPM5	724	STA A	LDY Y	
153	INSECT	296	STA PNT	439	DEP<	582	LDY Y	725	VERF1	LDA £1	
154	STA N	297	STA NBPT	440	LDY YP	583	LDA £0	726	VERF2	LDY £80	
155	INIT3	298	LDA £3	441	STY Y	584	JSP AFF	727	VERF3	TXA	
156	LDA MX,X	299	STA Y	442	JMP DEP	585	LDX X	728	JSR WAIT	LDY Y	
157	STA XM	300	JSR GR	443	DEP	586	LDY Y	729	BIT HP	BEQ DEBFIN	
158	LDA MY,X	301	AFFIC2	444	INX	587	LDA DM	730	DEY	LDA SCORE	
159	STA YM	302	STA X	445	JMP DEP<	588	CLC	731	BNE VERF3	CMP SCORE	
160	LDA MD,X	303	AFFIC1	446	DEP	589	ADC £8B	732	INX	BCC DEB4	
161	STA DM	304	LDA JEU,X	447	LDA Y	590	JSR AFF	733	CPX £9	BNE DEB5	
162	JSR M	305	PHA	448	JSR SCRN	591	LDX XM	734	BNE VERF2	LDA SCORE	
163	LDA X	306	LSR	449	CMP £7	592	LDY YM	735	DEC A	CMP MSA	
164	LDA X	307	LSR	450	BEQ DEP1	593	LDA £0	736	BNE VERF1	BCC DEB4	
165	STA MX,X	308	LSR	451	CMP £0	594	JSR AFF	737	DEC RES	BNE DEB5	
166	LDA Y	309	LSR	452	BEQ DEP2	595	LDA NBPT	738	BMI DEBUT	LDA SCORX	
167	STA MY,X	310	JSR AFF1	453	RTS	596	BNE SUITE	739	INC VIT	CMP MSX	
168	LDA DM	311	INC X	454	JMP MANGE	597	JMP FINNI	740	LDA VIT2	BCC DEB4	
169	STA MD,X	312	PLA	455	LDX X	598	JMP VERF	741	CMP VIT	LDA SCORX	
170	DEC N	313	AND £8F	456	LDY Y	599		742	BCS VERF9	STA MSX	
171	BPL INIT3	314	JSR AFF1	457	LDA DIR	600	DIR?	743	DEC VIT	LDA SCORE	
172	RTS	315	INC PNT	458	CLC	601	JSR SCAN	744	JMP INIT<	STA MSA	
173		316	INC X	459	ADC £7	602	LDY NC	745	JSR SCORE	LDA SCORE	
174	STROUT	317	LDA X	460	JSR AFF	603	BEQ SCAN0	746	JSR TEXT	STA SCORES	
175	STY CHAR+1	318	CMP £20	461	LDX XP	604	DEY	747	LDA £16	JSR TEXT	
176	LDY £0	319	BNE AFFIC1	462	LDY YP	605	BEQ UNIC	748	STA \$22	LDA £20	
177	STY Y	320	INC Y	463	LDA £0	606	LDY £0	749	JSR HOME	STA \$22	
178	STROUT1	321	LDA Y	464	JSR AFF	607	BPL SCANS	750	LDA £TEXT1	JSR HOME	
179	LDA (CHAR),Y	322	CMP £10	465	LDX X	608	LDY £1	751	LDY /TEXT1	LDY /TEXT2	
180	BEQ STROUT2	323	BNE AFFIC2	466	STX XP	609	LDA CH+1,Y	752	JSR STROUT	LDA £TEXT2	
181	JSR COUT	324	RTS	467	LDY Y	610	STA DM	753	LDA ST	JSR STROUT	
182	INC Y	325		468	STY YP	611	RTS	754	LDA MODE	LDA SCORE	
183	BNE STROUT1	326	AFF1	469	LDA NBPT	612	LDA CH+1	755	BMI DEBUT4	JSR DECA	
184	STROUT2	327	LDA X	470	BNE DEP7	613	STA DM	756	LDX £0	LDA SCORE	
185		328	LDY Y	471	JMP FINNI	614	RTS	757	DEBUT1	LDX SCOREX	
186	VERP	329	JSR AFF	472	JMP VERP	615	LDY DM	758	JSR WAIT	JSR DEC	
187	VERP2	330	LDA X	473	LDY Y	616	LDA INVC,Y	759	LDA CL	LDY /TEXT3	
188	CMP XP	331	LDA SYM1,X	474	CPY £2	617	STA DM	760	BMI DEBUT2	LDA £TEXT3	
189	BEQ VERP1	332	PHA	475	BNE DEP3	618	RTS	761	DEX	JSP STROUT	
190	VERP3	333	LDA £39	476	LDY £16	619	INVC	762	BNE DEBUT1	LDA SCORES	
191	BPL VERP2	334	SEC	477	STY Y	620		763	DEBUT4	JSR DECA	
192	RTS	335	SBC X	478	CPY £17	621	SCAN	764	JMP DEBUT3	LDA MSA	
193	VERP1	336	TAX	479	BNE DEP4	622	STA NC	765	DEBUT2	LDX MSX	
194	CMP YP	337	LDA £19	480	LDY £3	623	LDY DM	766	DEBUT3	JSR DEC	
195	BNE VERP3	338	SEC	481	STY Y	624	DEY	767	JMP INIT	LDA £22	
196	JMP FINNI	339	SBC Y	482	LDX X	625	BNE SCA1	768	TEXT1	STA \$23	
197		340	TAY	483	CPX £2	626	JSR SCAN4	769	ASC	LDA £8	
198	FINNI	341	PLA	484	BNE DEP5	627	JMP SCAN2			STA \$20	
199	BNE FIN9	342	JSR AFF	485	LDX £36	628	JMP SCAN1			STA \$21	
200	JMP DEBUTT	343	LDA X	486	STX X	629	DEY			LDA £9	
201	FIN9	344	LDA SYM2,X	487	CPX £37	630	BNE SCA2			LUX £5	
202	LDA £20	345	PHA	488	BNE DEP6	631	JSR SCAN1			DEB	
203	STA A	346	LDA £39	489	LDX £3	632	JSR SCAN3			DEX	
204	FIN1	347	SEC	490	STX X	633	JMP SCAN2			DEB	
205	FIN2	348	SBC X	491	LDY X	634	DEY			DEBFIN	
206	TAY	349	TAX	492	LDA Y	635	BNE SCA3			RTS	
207	FIN3	350	LDY Y	493	JSR SCRN	636	JSR SCAN2				
208	BNE FIN3	351	PLA	494	CMP £7	637	JSR SCAN4				
209	BIT HP	352	JSR AFF	495	BEQ DEP1	638	JMP SCAN3				
210	DEX	353	LDA X	496	BNE DEP1+3	639	JSR SCAN3				
211	BNE FIN2	354	LDA SYM3,X	497		640	JSR SCAN1				
212	DEC A	355	PHA	498	MANGE	641	JMP SCAN4				
213	BNE FIN1	356	LDX X	499	MANGE	642					
214	LDA £0	357	LDA £19	500	MANGE	643	SCAN1				
215	LDX £5	358	SEC	501	BNE MANGE	644	LDY YM				
216	FIN4	359	SBC Y	502	BIT HP	645	TYA				
217	DEX	360	TAY	503	DEX	646	LDY XM				
218	BNE FIN4	361	PLA	504	BNE MANGE	647	JSR SCRN				
219	DEC VIT	362	JMP AFF	505	LDA VIT2	648	CMP £0				
220	DEC VIT	363		506	SEC	649	BEQ SCAN1				
221	DEC VIT	364	AFF	507	SBC VIT	650	CMP £7				
222	JMP INIT	365	BCC AFFS1	508	BEQ FINMAN	651	BEQ SCAN1				
223		366	RTS	509	TAX	652	RTS				
224	BOUGE	367	CPY £24	510	LDA £0	653	SCAN1				
225	JSR WAIT	368	BCC AFFS2	511	SED	654	INC NC				
226	TOUCHE	369	RTS	512	CLC	655	LDA £1				
227	CMP £9B	370	CMP £7	513	ADC £1	656	STA CH,Y				
228	BEQ TOUCHE	371	BNE AFFS	514	DEX	657	RTS				
229	CMP £C1	372	INC NBPT	515	BNE B1	658					
230	BEQ TA	373	PHA	516	CLC	659	SCAN2				
231	CMP £0DA	374	STX XX	517	ADC SCORX	660	LDY XM				
232	BEQ T2	375	STY YY	518	STA SCORX	661	INY				
233	CMP £0B	376	JSR SETCOL	519	LDA SCORX	662	JSR SCRN				
234	BEQ T<	377	LDY XX	520	ADC £0	663	CMP £0				
235	CMP £95	378	LDA Y	521	STA SCORX	664	BEQ SCAN2				
236	BEQ T>	379	JSR PLOT	522	LDA SCORX	665	CMP £7				
237	JMP DEP?	380	PLA	523	ADC £0	666	BEQ SCAN2				
238		381	LDX XX	524	STA SCOR	667	RTS				
239	TA	382	LDY YY	525	CLD	668	SCAN2				
240	DEY	383	CPX £40	526	JSR HOME	669	LDY NC				
241	TYA	384	BCC AFF'S	527	LDA SCOR	670	LDA £2				
242	LDY XP	385	RTS	528	LDA DECA	671	STA CH,Y				
243	JSR SCRN	386	CPY £24	529	LDA SCORX	672	RTS				
244	CMP £0	387	BCC AFF'T	530	LDX SCORX	673					
245	BEQ TA1	388	RTS	531	JSR DEC	674	SCAN3				
246	CMP £7	389	PHA	532	DEC NBPT	675	LDY YM				
247	BEQ TA1	390	TYA	533	RTS	676	INY				
248	JMP DEP?	391	JSR BASC	534		677	LDY XM				
249	LDA £1	392	TXA	535		678	JSR SCRN				
250	STA DIR	393	CLC	536		679	CMP £0				
251	JMP DEP?	394	ADC BASL	537		680	BEQ SCAN3				
252		395	STA BASL	538		681	CMP £7				
253	TZ	396	LDA BASH	539		682	BEQ SCAN3				
254	LDY YP	397	CLC	540		683	RTS				
255	INY	398	ADC HPAG	541		684	SCAN3				
256	LDY XP	399	STA BASH	542		685	LDY NC				
257	JSR SCRN	400	PLA	543		686	LDA £3				
258	CMP £0	401	ASL	544		687	STA CH,Y				
259	BEQ T21	402	ASL	545		688	RTS				
260	CMP £7	403	ASL	546		689					
261	BEQ T21	404	STA CHAR	547		690	SCAN4				
262	JMP DEP?	405	LDA /CHARS	548		691	LDY XM				
263	LDA £3										

Le but de ce jeu est de détruire les envahisseurs. Les envahisseurs dans le ciel valent 100 points, ceux dans la ville valent 500 points. Bonne Chance!!!
P.S.: Si vous jouez pour la première fois, ne désespérez pas si vous êtes trop souvent abattu. Essayez cette méthode: montez en haut et redescendez sous l'envahisseur.

Une partie de ce jeu est écrite en langage machine. Pour VIC 20 de base.



```

REM LES ENVAHISSEURS DE MACOINE PHILIPPE
2 REM PROGRAMME POUR VIC-20 EN VERSION DE BASE"
5 GOSUB40000
9 PRINT"J"
10 DATA173.89,27,170,189,9,31,157,0,31,236,88,27,240,4,232,76,62,3,234
11 DATA173,89,27,170,173,90,27,157,29,31,236,92,27,240,9,24,138,109,93,27,170,76
12,3,234
12 DATA24,138,109,93,27,170,173,91,27,157,29,31,236,94,27,240,3,76,103,3,96
13 DATA255,219,219,255,255,219,219,255
14 DATA24,60,126,255,126,60,66,129
15 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
16 DATA0,224,113,255,255,113,224,0
17 DATA240,248,244,250,251,250,244,248
20 FORZ=826T0891:READA:POKEZ,A:NEXT
30 POKE7001,0:POKE7000,240
31 POKE7002,2:POKE7003,0:POKE7005,22
32 POKE7006,220
40 POKE52,28:POKE56,28:POKE36869,255
50 PRINT"*****INITIALISATION*****"
60 FORI=7208T07679:POKEI,PEEK(I+5600):NEXT
70 FORI=7168T07207:READA:POKEI,A:NEXT
80 FORZ=3640T030905:POKEZ,0:NEXTZ
90 PRINT"*****"
100 F=7925:POKEF,4:POKEF-1,3:F1=F:N=10:B=7855:GOTO600
1400 IFPEEK(137)=55THENF=F+22
150 IFPEEK(137)=63THENF=F+22
151 IFPEEK(137)=34THENF=F+1
152 IFPEEK(137)=33THENF=F-1
160 IFF<7701THENF=F+1
165 IFF=7944THENF=7923
166 IFF=7943THENF=F+1
170 IFF<F1THENPOKEF1,32:POKEF1-1,32:F1=F
180 POKEF,4:POKEF-1,3
500 RETURN
600 GOSUB140
610 A=INT(RND(1)*10)*22:POKE7004,A
630 SYS826
630 IF(INT(RND(1)*4))=2THENPOKE7965+A,1
680 GOSUB2000
690 IFPEEK(137)=32THENGOSUB10000
1000 GOTO600
2000 POKEB,32
2010 IFB<FTHENB=B+21
2020 IFB>FTHENB=B-23
2030 IFF<ORB=F-1THENB=B-1:GOSUB5000
2040 POKEB,1
2100 RETURN
5000 POKEB+1,42
5001 FM=F
5010 POKE36878,15:POKE36877,200
5020 FORZ=1T01000:NEXTZ
5021 POKE36877,0:FORJ=220T01275STEP-1:POKE36874,J:POKE36875,J
5022 IFF>8163THEN5024
5023 IFPEEK(F+22)=32ORPEEK(F+22)=2THENPOKEF,32:POKEF-1,32:F=F+22:POKEF,4:POKEF-1,3:GOTO5025
5024 GOTO5030

```

```

0025 FORM=1T05:NEXTM:NEXTJ
0030 POKE36878,0:POKE36874,0:POKE36875,0
0040 R1=F:POKER1,42:GOSUB20000:R1=F-1:POKER1,42:GOSUB20000
0050 V=V+1:IFV>4THEN30000
0060 RETURN
10000 R=F-21:R1=F+22
10005 IFPEEK(R)=10RPEEK(R1)=00RPEEK(R1)=1THENGOTO20000
10010 POKER,46:POKER1,34
10011 GOSUB140
10012 POKER,32:POKER1,32
10020 R=R+1:R1=R1+22
10021 POKE7004,INT(RND(1)*10)*22:SYSS26:POKEB,32:B=B-1:POKEB,1
10030 IFPEEK(R)=10RPEEK(R1)=00RPEEK(R1)=10RR1>8185THENGOTO20000
10040 GOTO10010
20000 IFPEEK(R)=1THENSC=SC+100:POKER,42:MM=1
20010 IFPEEK(R1)=1THENSC=SC+500:POKER1,42:MM=1
20015 IFPEEK(R1)=0THENPOKER1,42:ME=1
20020 POKE36878,15:POKE36877,200
20030 FORZ=1TO500:NEXT
20035 POKE36878,0:POKE36877,0
20040 PRINT "SCORE=",SC
20045 IFMM=1THENGOSUB50000:MM=0
20050 POKER,32:POKER1,32
20060 POKER,32:POKER1,32
20070 IFME=1THENPOKER1,0:ME=0
20100 RETURN
30000 POKE36869,240
30001 PRINT "*****GAME OVER"
30010 PRINT "SCORE=",SC
30011 POKE36878,15:FORN=1TO5
30012 FORZ=1TO2
30013 POKE36876,220:FORX=1TO50:NEXTX:POKE36876,0:FORX=1TO50:NEXTX:NEXTZ
30014 FORW=1TO500:NEXTW
30015 NEXTN
30030 PRINT "END"
30040 POKE198,0
30500 END
40000 POKE36879,94
40100 PRINT "*****FILES ENVAHISSEURS"
40110 PRINT "*****HAUTEUR**"
40120 PRINT "PHILIPPE MACOINE"
40130 PRINT "*****F5=HUT"
40140 PRINT "F7=BAS"
40150 PRINT "*****SPACE=TIR"
40160 PRINT "Z=GAUCHE"
40170 PRINT "C=DROITE"
40180 PRINT "*****PRESSEZ UNE TOUCHE"
40190 PRINT "POUR CONTINUER"
40200 GET$:IFA$=""THEN40200
40300 RETURN
50000 POKE36878,15:FORJ=1TO20:POKE36876,240:FORM=1TO25
50010 POKE36876,0:FORJ=1TO25:NEXTJ:NEXT:POKE36878,0:RETURN

```

READY.

Lors d'une fausse manipulation au cours d'une expérience scientifique, vous vous êtes transformé en globule. Et depuis, vous êtes condamné, Globule, à vivre ce que vivent les globules: errer sans fin dans de sinieuses artères.

Vos déplacements: A vers la gauche et D vers la droite. Dans votre périple, vous rencontrerez différents types d'individus: Globules blancs à éviter, sinon la partie est terminée. Microbes repoussants (*) si vous les touchez, votre trajectoire est déviée d'un côté ou de l'autre d'un ou de 2 espaces. Vitamines, (en forme de coeur) elles sont votre source d'énergie, il faut toujours conserver un stock au dessus de 40, chaque vitamine apporte un total de 30. Il est bien entendu, que vous devez aussi éviter la paroi veineuse (celle-ci défile sur l'écran, de bas en haut).

```

1000 REM *****
1010 REM *                               *
1020 REM *                               *
1030 REM *                               *
1040 REM * SHARP M2-80 *
1050 REM *                               *
1060 REM *****
1070 REM

1080 GOSUB 1840
1090 GOSUB 1790

1100 REM***GLOBULE***
1110 REM**CREE PAR OLIVIER BRIERE**
1120 F=13
1130 M=53248
1140 X=437:POKE 57352,1
1150 Q=160
1160 R=152:G=0:N=-1
1170 PRINT"0"
1180 X=437:AB=0 :POKEM+434,67:POKE
,67
1190 PRINT"#####"
1200 PRINTAB(13):"#####7080EPA
007080#####"
1210 DIMA$(3)
1220 A$(1)="708080 C870"

```



```

1230 A$(2)="70CB F? C870*
1240 A$(3)="70CB * C870*
1250 A$(4)="70CB C870*
1260 A$(5)="70CB C870*
1270 A$(6)="70CB F3 C870*
1280 A$(8)="70CB C870*
1290 A$(8)="70CB F3 C870*
1300 A$(7)="70CB C870*
1310 IF N1=1 THEN W=9
1320 IF N1=21 THEN W=7
1330 IF (AB(30))*(N1=2) THEN F=13 :GOTO
430
1340 IF (AB( 70))*(N1=1) THEN F=13
GOTO1430
1350 IF AB=210 THEN THEN GOSUB 2100
1360 IF AB=300 THEN THEN GOSUB 2200
1370 IF AB=500 THEN THEN GOSUB 2300
1380 S=INT(RND(1)*2)
1390 IFS=1 THEN F=-1
1400 IFS=0 THEN F=F+1
1410 IFF>24 THEN F=-1
1420 IFF<2 THEN F=F+2
1430 W=INT(RND(1)*U)
1440 PRINTTAB(F);A$(U)
1450 POKE10407,0
1460 POKE11X-40,0
1470 IF AB(1) THEN I500
1480 GETA$
1490 IF A$="A" THEN G=+1:XG=53
1500 IF A$="D" THEN G=-1:XG=53
1510 IF A$=" " THEN G=0:XG=134
1520 X=X+G
1530 D=(PEEK(11+X))
1540 IF D=200 THEN GOTO1700
1550 IF D=67 THEN GOTO1700
1560 IF D=72 THEN GOTO1700

```

```

1570 IFD=83THENGQ=Q+30
1580 IFD=102THENGOTO1640
1590 POKEN=X,71:POKE 52348,X
1600 Q=Q-2:AB=AB+1
1610 IFQ<40THENPOKEN+1,22
1620 IFQ<1THENGOTO1680
1630 GOTO1330
1640 D=INT(RND(1)*2)
1650 IFD=0THEN X=X-2
1660 IFD=1THENX=X+2
1670 GOTO1530
1680 PRINT"#####Plus de vitamin

```

```

es i"
1630 FOR I=1TO1000:NEXT I:POKE57352,0
1700 PRINT"POUR CONTINUER CONTINUER /D/"
B
1710 FOR I=1TO800:NEXT I
1720 IF GO(AB)THEN GO TO1760
1730 PRINT"#####Points:";A
1740 PRINT"High score de ";L4;" ";GO
1750 GO TO1780
1760 GO=AB
1770 POKE 57352,0: INPUT"Votre nom
(S.U.P.)?";L4:GO TO1730
1780 FOR I=1TO1200:NEXT I:PRINT"B":
GOTO1120
1790 PRINT"#####NIVEAU (1/2): "
1800 GETN1
1810 IF (N1<0)*N1<2)THEN1800
1820 RETURN
1830 PRINT"B"
1840 PRINT" FIFIFIFIFIFIFIF
1850 PRINT F1GLOBULES F1
1860 PRINT FIFIFIFIFIFIFIF
1870 PRINT
1880 PRINT Lors d'une de vos experienc
es
1890 PRINT scientifiques, vous vous ret
nouvez
1900 PRINT transforme en GLOBULE ROUGE.
1910 PRINT"
1920 PRINT Pour survivre vous devez vo
yager
1930 PRINT dans une artere puis dans un
e"
1940 PRINT veine sinueuse."
1950 PRINT Vos deplacements: gauche /A
/"
1960 PRINT droite /D
/"
1970 PRINT Dans votre peripie vous ren
-"
1980 PRINT contrerez differents individ
us:"
1990 PRINT" -globules blancs (F7)(Vous
s"
2000 PRINT devez les eviter sinon c'est
"
2010 PRINT "la mort)"
2020 PRINT "-micrubes repoussants(*)"
2030 PRINT "Ils devlent votre trajectoi
re)"
2040 PRINT"#####POUR CONTINUER /D/"
2050 GET H4
2060 IF H4<0) THEN 2050
2070 PRINT"B"
2080 PRINT -vitamines(F3)(vous devez
en"
2090 PRINT manger le plus possible:"
2100 PRINT si votre stock est reduit un
"
2110 PRINT apparait en haut de l'ecran.
"
2120 PRINT Vous devez aussi eviter la"
2130 PRINT parole veineuse."
2140 PRINT Deux niveaux sont proposes
"
2150 PRINT -Niveau 1:facile"
2160 PRINT -Niveau 2:difficile"
2170 RETURN
2180 A$(1)="70CB C870"
2190 A$(2)="70CB F C870"
2200 A$(3)="70CB * C870"
2210 A$(4)="70CB C870"
2220 A$(5)="70CB C870"
2230 A$(6)="70CB F3 C870"
2240 A$(8)="70CB C870"
2250 A$(8)="70CB F3 C870"
2260 A$(7)="70CB C870"
2270 RETURN
2280 A$(1)="70CB C870"
2290 A$(2)="70CB F7 C870"
2300 A$(3)="70CB * C870"
2310 A$(4)="70CB C870"
2320 A$(5)="70CB C870"
2330 A$(6)="70CB F3 C870"
2340 A$(8)="70CB C870"
2350 A$(8)="70CB F3 C870"
2360 A$(7)="70CB C870"
2370 RETURN
2380 A$(1)="70CB C870"
2390 A$(2)="70CB F7 C870"
2400 A$(3)="70CB * C870"
2410 A$(4)="70CB C870"
2420 A$(5)="70CB C870"
2430 A$(6)="70CB F3 C870"
2440 A$(8)="70CB C870"
2450 A$(8)="70CB C870"
2460 A$(7)="70CB C870"
2470 RETURN

```

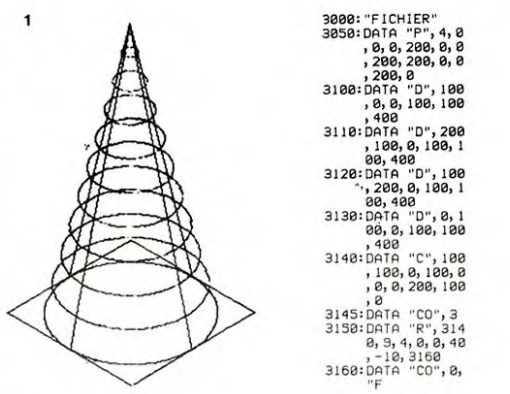
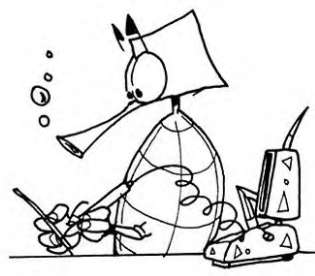
MZ 80

Mais oui! Un logiciel de Dessin Assisté par Ordinateur, sur un ordinateur de poche. Le PC 1500 possède une imprimante graphique, pourquoi s'en priver? D A O permet d'effectuer le dessin d'à peu près n'importe quel objet en 3 dimensions. Il nécessite un CE 150 et une extension mémoire.

Pierre MARCELLIN

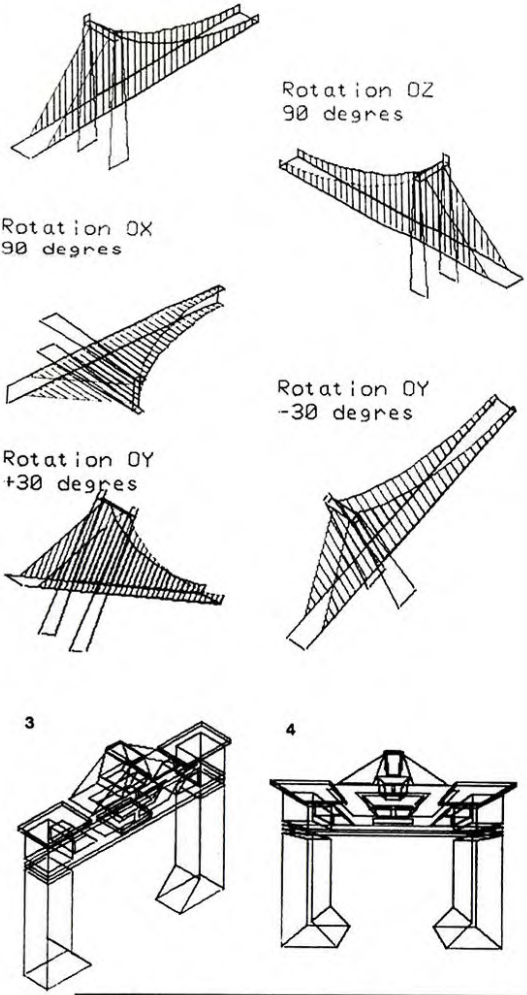
Les instructions: elles ont toutes la même syntaxe: DATA "chaîne alphanumérique", paramètres. La chaîne alphanumérique étant le code de l'instruction. Elles sont au nombre de 7:
Les instructions de dessin: D, P, C, S, CO.
Les ruptures de séquence: R, F.
Nous allons les examiner une par une:
D:DATA"D".X,Y,Z,T,U,V, trace un segment de droite dont les extrémités ont pour coordonnées (X,Y,Z); (T,U,V).
P:DATA"P".N,A,B,C,D,E,F,G,H,I...Trace un polygone, (en fait une ligne brisée fermée, plane ou non) ayant N sommets ou N côtés. (Ces sommets ayant pour coordonnées: (A,B,C); (D,E,F); (G,H,I)... (Il doit y avoir 3N + 1 paramètres après P, sinon il y aura une erreur dans l'exécution).
Attention: Le programme termine automatiquement l'exécution de cette instruction en fermant le "polygone", c'est à dire que le dernier trait tracé se terminera au point de coordonnées (A,B,C).
C:DATA"C".X,Y,Z,R,A,B,C,D,E,F, trace un cercle de centre (X,Y,Z) de rayon R. DAO peut tracer un cercle se trouvant dans n'importe quelle position dans l'espace. Pour cela, il est nécessaire de connaître le plan dans lequel se trouve ce cercle. Ce plan sera déterminé par 3 points: Le centre du cercle (X,Y,Z) et deux autres points de coordonnées (A,B,C) et (D,E,F).
Il suffira donc en pratique, de déterminer 2 points quelconques du plan du cercle.
Ces deux points ne doivent pas être alignés avec le centre du cercle sinon le cercle n'est pas défini (il en existe en fait une infinité). Ces 2 points ne doivent pas nécessairement appartenir au cercle.
S:DATA"S".X,Y,Z,R, trace une sphère de centre (X,Y,Z) de rayon R.
R:DATA"R".M,N,T,A1,A2,A3,...,At,B, l'une des instructions la plus puissante: répète la ligne "M" N fois en ajoutant aux T premiers paramètres de la ligne M, les T paramètres A1,A2,...,At. L'addition des paramètres est effectuée N fois, la suite du dessin se poursuit à la ligne DATA n° 3.

CO:DATA"CO".A équivaut à COLOR A:
F:DATA"F", fin du dessin, le programme revient au menu initial.
Exemple (dessin n° 1):
Ligne 3050: DATA "P",4,0,0,0,200,0,0,200,200,0,0,200,0. Dessin d'un polygone à 4 sommets de coordonnées: (0,0,0); (200,0,0); (200,200,0); (0,200,0) (carré).
Attention: Dans le cas d'une répétition de cercles: les 3 premiers paramètres de "R" sont ajoutés aux coordonnées du centre, ainsi qu'aux coordonnées des points définissant le plan du cercle et cela afin d'obtenir des cercles parallèles entre eux. Il faudra en tenir compte si l'on veut faire varier le plan du cercle pendant la répétition.
Utilisation du logiciel: Quand la phase programmation est terminée, vous pouvez lancer le programme.
2 choix possibles: "Liste du fichier": sortie sur l'imprimante de toute la partie du programme contenant la description du dessin.
"Dessin": lance l'exécution.
Pour indiquer votre choix; appuyer sur ENTER si vous ne voulez pas l'option proposée, sur n'importe quelle touche et ENTER si vous voulez l'option proposée.
Si vous avez choisi DESSIN, vous voyez: "ROTATION OX,OY,OZ. Il est possible de faire tourner l'objet autour de l'un des axes: OX,OY ou OZ. (voir exemple II) Si vous voulez faire tourner l'objet, entrez le nom de l'axe voulu: OX,OY ou OZ, en majuscule et sans espace. Sinon entrez n'importe quoi d'autre. (Si vous appuyez sur ENTER seulement, l'ordinateur conserve l'ancienne donnée).
En cas de rotation, DAO vous demande l'angle de rotation (en degrés, sens positif correspondant ou sens trigonométrique).
Après cela, le programme commence à calculer l'échelle.
Attention: Il ne tient compte, ni des cercles, ni des sphères (pour des raisons de temps et de place mémoire). En général, les droites et polygones suffisent pour calculer une échelle convenue. DAO ne tient pas compte non plus, des répétitions. Une fois cette échelle calculée, DAO vous la soumet. Vous pouvez alors la conserver ou la modifier: Appuyez sur ENTER pour obtenir la question "Une autre?", répondez Oui ou Non. Si vous avez décidé de changer d'échelle, il vous faudra alors indiquer aussi la position de l'origine sur le papier. DAO vous précise celle qu'il a calculée. Enfin, le programme passe à l'exécution, il ne reste plus qu'à admirer le résultat.



Position initiale

```
780:FOR C=1TO B1:
  READ A(C):NEXT C
  C:READ LI
783:"Q"RESTORE A1:
  READ A$
785:IF A$="D"LET A
  $="DROITE"
786:IF A$="C"LET A
  $="CERCLE"
787:IF A$="S"LET A
  $="SPHERE"
788:IF A$="P"LET A
  $="POLYGO"
800:GOSUB A$:LI=L1
  -1:IF LI=0
  RESTORE LI:R$=
  "":GOTO "R"
820:GOTO "Q"
890:REM *****
  * ADDITION *
  * PARAMETRES *
  * REPETITION *
  *****
900:"REP"FOR Z=XTO
  B1+X-1:Q(Z)=Q(
  Z)+L1*(A-Z*(X
  =4)):NEXT Z:
  RETURN
1500:REM *****
  * EXECUTION*
  * DESSIN *
  *****
1505:"TRACE"GOSUB
  "ROTATION"
1510:RESTORE K=0
  R$="":WAIT
  0:PRINT "EXE
  CUION":
  GOSUB "EHEL
  LE":WAIT LF
  1:GRAPH :
  GLCURSOR (U,
  -WU):SORGN
  :RESTORE
1520:"TR"K=K+1:
  READ A$
1540:IF A$="D"
  GOSUB "DROIT
  E":GOTO "TR"
1560:IF A$="P"
  GOSUB "POLYG
  ONE":GOTO "T
  R"
1580:IF A$="C"
  GOSUB "CERCL
  E":GOTO "TR"
1600:IF A$="S"
  GOSUB "SPHER
  E":GOTO "TR"
1610:IF A$="R"
  GOTO "REPETI
  TION"
1620:IF A$="F"
  GOTO "MENU"
1630:IF A$="CO"
  GOSUB "COULE
  UR":GOTO "TR"
1640:PRINT "ERREU
  R DATA : No"
  K:INPUT "SU
  ITE DU DESSI
  N ? ":GOTO "
  TR"
1660:GOTO "MENU"
1665:REM -----
  ---
1700:REM SS-PGMS
  TRACE
1705:REM =====
  ---
1706:REM DROITE
  1707:REM =====
  ---
1720:"DROITE"READ
  A,B,C,D,E,F:
  IF R$="0"LET
  X=1:GOSUB "R
  EP"
1730:"DR"GOSUB C$
  :X=.866*(A-B
  ),Y=C+(A+B)/
  2,Z=.866*(D-
  E),T=F+(D+E)
  /2
1735:LINE (U*X,U
  *Y)-(U*Z,U*T)
  :GOSUB "XYZ"
  :RETURN
1737:REM =====
  ---
1738:REM POLYGO"
  1739:REM =====
  ---
1740:"POLYGO"
  READ S,A,B,C
  :IF R$="0"
  LET X=1:
  GOSUB "REP
  ET"
1750:H=A,I=B,J=C
1760:FOR L=2TO S:
  READ D,E,F:
  IF R$="0"LET
  X=4:GOSUB "R
  EP"
1780:GOSUB "DR":A
  =D,B=E,C=F:
  NEXT L
1800:D=H,E=I,F=J:
  GOSUB "DR":
  RETURN
1810:REM =====
  ---
1813:REM SPHERE
  1815:REM =====
  ---
1820:"SPHERE"READ
  A,B,C,D:IF R
  $="0"LET X=1
  :GOSUB "REP
  ET"
1830:X=U*.866*(A-
  B),Y=U*(C+(A
  +B)/2):Z=
  (D+E)/2:
  1840:FOR L=1TO 3
  60STEP 10
  1860:A=X+D*COS L,
  B=Y+D*SIN L,
  Z=X+D*COS (L
  -10),T=Y+D*S
  IN (L-10):
  LINE (Z*U,T*
  U)-(A*U,B*U)
  1880:NEXT L:
  RETURN
1890:REM =====
  ---
1893:REM CERCLE
  1896:REM =====
  ---
1900:"CERCLE"READ
  A,B,C,D,E,F,
  G,H,I,J:IF R
  $="0"LET X=1
  :GOSUB "REP
  ET"
1905:IF R$="0"FOR
  L=5TO 7:Q(L)
  =Q(L)+L1*(A(L
  -4)+L1*(A(L
  -4)+NEXT L
1910:D=ABS D,U1=E
  -A,U2=F-B,U3
  =G-C
1920:U1=H-A,U2=I-
  B,U3=J-C
1940:E=U2*U3-U3*U
```



SOLUTION DE L'HIPPOREBUS:

```
10 FOR I=1 TO 9
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 73,78,84,69,82,
  70,65,67,69
```



Suite de la page 1

Page pédagogique.....44 % + 27 %
Soft Parade.....55 % + 30 %
Logiciel de la semaine.....
.....57 % + 29 %
Petites annonces.....45 % + 39 %
Annonce matériel.....62 % + 27 %
Mise en page.....63 % + 29 %
Format du journal.....62 % + 27 %
Dans l'ensemble, vous êtes satisfaits des différentes rubriques et nous sommes ravis de vos réponses. L'hipporébus, la page pédagogique et les petites annonces vous satisfont un peu moins et nous allons travailler pour les

améliorer. La rubrique "Annonce de nouveautés" à l'air de beaucoup vous intéresser alors que nous n'en passons que rarement: nous allons créer une rubrique régulière.
Enfin, à la question "quelles rubriques rajouter à l'hebdo?" vous ne voulez pas de formation au basic ni d'autres rubriques en particulier sauf une formation à l'assembleur et vous êtes 60 % à la demander! Message reçu: nous commencerons cette rubrique dès Octobre.

Gérard CECCALDI

Suite de la page 13 HELICO

```
3260 CALL COLOR(NA,A+3)
3270 NEXT A
3280 CALL CLEAR::FOR I=1 TO 300::NEXT I
3290 FOR I=2 TO 11::CALL COLOR(I,16,2)::NEXT I::FOR I=1 TO 10::CALL COLOR(1,1)::NEXT I
3300 DISPLAY AT(4,1):"LE JEU CONSISTE A RECUPERER":
3310 DISPLAY AT(12,1):"CAR L'HELICOPTERE POSSEDE":
3320 DISPLAY AT(12,1):"UNE CERTAINE INERTIE DE PLU S":
3330 DISPLAY AT(23,1):"RELEVEZ 'ALPHA LO CK' <ENTER>"
3340 CALL KEY(0,K,S)::IF S=0 THEN 3350
3350 CALL CLEAR
3360 CALL CLEAR
3370 FOR I=1 TO 10::CALL COLOR(1,I+2)::NEXT I
3380 FOR I=1 TO 100::NEXT I::RETURN
```


OVNIS

Un jeu d'action, rapide et structuré. transformez votre TRS en laser spatial...

J. Christophe PELLETIER

Mode d'emploi:

Après avoir chargé le programme, le titre apparaît. Vous disposez de 5 vaisseaux pour abattre le plus possible d'OVNIS avec 30 missiles. Pour déplacer votre vaisseau on utilise les 2 flèches et pour tirer, on appuie sur la barre d'espace. Votre vaisseau peut être détruit de 2 façons:

-Vous pouvez être atteint par une bombe longue portée, lâchée par l'OVNI.

-Si vous n'avez plus de carburant.

La partie est finie lorsque vos 5 vaisseaux ont été détruits ou si vous avez utilisé vos 30 missiles.

Il y a 3 OVNIS différents volant à tour de rôle. Ils valent 100 points sauf le petit qui fait gagner 150 points.



```
1 REM*****
2 REM* O.V.N.I.S *
3 REM* Sur TRS mod. 1 et 3 Par J-CH. Pelletier *
4 REM*****
5 DEFINT A-Z: CLEAR100
6 CLS
7 FORI=15680T015743: POKEI,131: NEXTI
8 FORI=16000T016063: POKEI,131: NEXTI
9 A$(1)=CHR$(176)+CHR$(140)+CHR$(176): A$(2)=CHR$(140)+CHR$(153)+CHR$(132): A$(3)=CHR$(152)+CHR$(131)+CHR$(164)
10 C$(1)=CHR$(176)+CHR$(188)+CHR$(176)
11 B$(1)=CHR$(32)
12 GOSUB1000
13 CLS: MM=30: V=5: J=1
14 FORD=640T0703: PRINT@, " " : NEXT
15 PRINT@900, "Points:"
16 GOSUB500
17 POK=606: PRINT@, C$
18 GOSUB110
19 GOSUB200
20 GOTO30
21 REM ***** Deplacement OVNI *****
22 READP: IFP=384THENRESTORE: GOSUB450ELSEPRINT@, A$(J):
23 FORI=0T05
24 IFC=1THENGOSUB310
25 NEXTI
26 PRINT@P, B$
27 REM ***** Tir OVNI *****
28 FORP=1P+68T0639STEP64: PRINT@P1, CHR$(133): READP: IFP=384THENRESTORE: GOSUB450
29 PRINT@P, A$(J): FORI=0T05
30 IFC=1: GOSUB310
```

TRS 80



SOUS-MARIN

ZX 81

Votre but: retrouver les coordonnées tridimensionnelles d'un sous-marin en un minimum d'essais.
Mode d'emploi dans le programme.

Alain LAFFARGUE

ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES CARACTERES EN VIDEO INVERSEE

LIGNE	CARACTERES
275...	"LATITUDE"
350...	"LONGITUDE"
445...	"GRENADE"
1005...	"LATITUDE" ... LONGITUDE
1015...	"... PROFONDEUR"
1035...	"5 ... LATITUDE ... 5"
1040...	"... LONGITUDE ... 3"
1055...	"3 ... PROFONDEUR"
1075...	"3 ... 2"
1085...	"BONNE CHANCE"
1090...	"S"
1095...	"ECRAN DU SONAR"
1135...	"LATITUDE"
1145...	"LONGITUDE"
1155...	"PROFONDEUR"
1165...	"GRENADES"

```
95 LET C(3)=0
100 LET D(1)=0
105 LET D(5)=0
110 LET D(6)=0
115 LET D(7)=0
120 LET D(8)=0
125 LET D(9)=0
130 LET D(10)=0
135 LET D(11)=0
140 LET D(12)=0
145 LET D(13)=0
150 LET D(14)=0
155 LET D(15)=0
160 LET D(16)=0
165 LET D(17)=0
170 LET D(18)=0
175 LET D(19)=0
180 LET D(20)=0
185 LET D(21)=0
190 DIM E(1:32)
195 LET E(1)=0
```



```
GOSUB 320
315 GOTO 265
320 PRINT AT 21.0, "VOUS ETES TR
ES PROCHE
325 PAUSE 150
330 RETURN
335 PRINT AT 7.4, YY
340 FOR I=0 TO 20
345 PRINT AT 6.1, "LONGITUDE"
350 NEXT I
355 FOR I=0 TO 20
360 PRINT AT X.Y, "
365 NEXT I
370 PRINT AT X.Y, "
375 NEXT I
380 GOTO 395
385 REM ***** PROFONDEUR *****
390 GOSUB 1105
395 PRINT AT 21.0, "ENTREZ LA PR
OFONDEUR (1 à 3) : "
400 PRINT AT X.Y, "
405 INPUT ZZ
410 LET R=1
415 LET G=1
420 IF G=0 THEN GOSUB 435
425 IF R=1 THEN GOTO 460
430 IF R=1 THEN GOTO 560
435 FOR I=0 TO 20
440 PRINT AT 15.1, "GRENADES"
445 NEXT I
450 NEXT I
455 RETURN
460 REM ***** LE NAVIRE EN MARCHÉ *****
465 CLS
470 PRINT AT 1.0, E$(1)
475 PRINT AT 10.16, B$(1)
480 PRINT AT 16.8, C$(2)
485 FOR I=26 TO 11 STEP -1
490 PRINT AT 0.1, A$(1)
495 PRINT AT 1.1, A$(2)
500 NEXT I
505 GOTO 575
510 REM ***** NOUVELLE PARTIE *****
515 CLS
520 PRINT "VOULEZ-VOUS FAIRE UN
E AUTRE PARTIE (Y/N) : "
525 IF INKEY$="N" THEN GOTO 525
530 IF INKEY$="Y" THEN STOP
```

```
535 CLS
540 PRINT "VOULEZ-VOUS LES REGL
ES DU JEU (Y/N) : "
545 IF INKEY$="Y" THEN GOTO 545
550 IF INKEY$="N" THEN GOSUB 95
555 GOTO 10
560 REM ***** LANCEMENT GRENADE *****
565 CLS
570 GOSUB 1100
575 LET Z=1
580 IF Z=1 THEN GOTO 540
585 IF Z=2 THEN GOTO 695
590 REM ***** TIR TROP COURT *****
595 LET U=5
595 GOSUB 750
600 FOR I=0 TO 20
605 PRINT AT 10.16, B$(1)
610 LET B=INT (RAND*10)
615 PRINT AT 6.15, C$(1)
620 LET A=27.8+26
625 NEXT I
630 IF G=0 THEN GOTO 775
640 REM ***** TIR JUSTE *****
645 LET U=10
650 FOR I=0 TO 20
655 LET A=INT (RAND*10)
660 PRINT AT 10.16, B$(1)
665 PRINT AT 11.15, C$(1)
670 LET A=27.8+17
675 UNPLOT A+35.8+17
680 NEXT I
685 GOTO 510
690 REM ***** TIR TROP LONG *****
695 REM ***** TIR TROP LONG *****
700 GOSUB 750
710 FOR I=0 TO 20
715 PRINT AT 10.16, B$(1)
720 LET B=INT (RAND*10)
725 PRINT AT 18.15, C$(1)
730 NEXT I
735 NEXT I
740 IF G=0 THEN GOTO 775
750 FOR I=2 TO 10
755 PRINT AT 1.15, C$(1)
760 PRINT AT 1.15, C$(2)
765 NEXT I
770 RETURN
775 REM ***** SOUS-MARIN ATTAQUE *****
780 CLS
785 LET M=INT (RAND*3)+1
790 GOSUB 180
795 IF M=1 THEN GOTO 810
800 IF M=2 THEN GOTO 860
805 IF M=3 THEN GOTO 860
810 REM ***** NAVIRE HANGUE *****
815 LET S=308
820 FOR I=22 TO 43
825 PLOT S-1
830 UNPLOT S-1.T
835 NEXT S
840 NEXT S
845 IF A=0 THEN LET G=2
850 IF L=5 AND XX<X THEN GOTO
855 IF N=5 AND YY<Y THEN LET N
=2
860 IF N=2 THEN GOSUB 1105
865 IF N=2 THEN GOTO 265
870 GOTO 385
875 REM ***** NAVIRE COULE *****
880 LET S=43
885 FOR I=22 TO 40
890 UNPLOT S-1.T
895 NEXT S
900 NEXT S
910 FOR I=0 TO 20
915 LET A=INT (RAND*8)
920 LET B=INT (RAND*8)
```

```
925 PLOT A+20.8+36
930 UNPLOT A+24.8+36
935 NEXT I
940 GOTO 510
945 REM ***** FUITE DU SOUS-MARIN *****
950 FOR I=15 TO 0 STEP -1
955 PRINT AT 10.16, B$(1)
960 LET A=1.8+12
965 NEXT I
970 GOTO 10
975 REM ***** REGLES DU JEU *****
980 CLS
985 PRINT "VOUS ETES A BORD D U
N NAVIRE DE GUERRE ET VOUS DEVEZ
DETRUIRE UN SOUS-MARIN ENNEMI"
1000 CLS
1005 PRINT "POUR CELA VOUS DEVEZ
TROUVER SA POSITION SA PROFONDEUR
SA LATITUDE SA LONGITUDE SA
PROFONDEUR"
1010 PRINT "VOUS AVEZ 5 TENTATIV
ES POUR TROUVER LA POSITION SA
APRES LA 5EME LE SOUS-MARIN A
TTRAVE"
1020 PRINT "SOIT IL VOUS COULE, S
OIT IL PREND LA FUITE ET LE JEU
REPREND LA 1ERE PARTIE IL VOUS MA
NOUE ET VOUS AVEZ 5 TENTATIVES D
E PLUS"
1030 PRINT "POUR LA LONGITUDE C
EST LA MEME CHOSE SAUF SI LE SOU
S-MARIN VOUS HANGUE VOUS N AVEZ
QUE 3 TENTATIVES DE PLUS"
1040 PRINT TAB 23, "TAPPEZ"
1045 IF INKEY$="S" THEN GOTO 1095
1050 IF INKEY$="S" THEN CLS
1055 PRINT "VOUS DISPOSEZ DE 5 G
RENADES QUE VOUS DEVEZ LANCER EN
ENTRANT LE TEMPS DE MISE A FEU
QUI EST EGAL A LA PROFONDEUR"
1060 PRINT
1065 PRINT "UN GRAPHIQUE VOUS RE
NSEIGNE SUR VOTRE TIR (TROP COUR
T OU TROP LONG) APRES CHAQUE G
RENADE"
1070 PRINT
1075 PRINT "APRES LA 5EME LE SOU
S-MARIN ATTAQUE OU PREND LA FUITE
S IL VOUS HANGUE VOUS AVEZ OR
EIL 5 GRENADES DE PLUS"
1080 PRINT
1085 PRINT TAB 20, "ENTREZ LA PROFONDEUR"
1090 PRINT TAB 20, "ENTREZ LA LONGITUDE"
1095 PRINT TAB 20, "ENTREZ LA PROFONDEUR"
1100 IF INKEY$="S" THEN GOTO 1095
1105 REM ***** ECRAN DU SONAR *****
1110 CLS
1115 FOR I=1 TO 21
1120 PRINT @, I
1125 NEXT I
1130 PRINT AT 0.14, "LATITUDE"
1135 PRINT AT 2.1, "LONGITUDE"
1140 PRINT TAB 4, XX
1145 PRINT TAB 4, YY
1150 PRINT TAB 4, YY
1155 PRINT AT 10.1, "PROFONDEUR"
1160 PRINT TAB 4, ZZ
1165 PRINT AT 15.1, "GRENADES"
1170 PRINT TAB 4, G
1175 RETURN
1180 REM ***** NAVIRE ET SOUS-MARIN *****
1185 PRINT AT 1.0, E$(1)
1190 PRINT AT 10.16, B$(1)
1195 PRINT AT 16.8, C$(2)
1200 PRINT AT 10.16, B$(1)
1205 PRINT AT 18.15, C$(1)
1210 PRINT TAB 16, B$(2)
1215 RETURN
```

HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

VOUS POUVEZ VOUS ABONNER AU TARIF PREFERENTIEL DE 340 FRANCS POUR 52 NUMEROS AU LIEU DE 52 x 8,00 = 416 FRANCS. ABONNEMENT POUR 6 MOIS : 180 FRANCS.

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
REGLEMENT JOINT : ☐ CHEQUE ☐ CCP

MATERIEL UTILISE :
CONSOLE :
PERIPHERIQUES :

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

LES AVENTURES EPERICOLUSOPORGERSIQUES

de MICHE et MICHA

CHINESE JUGGLER de OCEAN

sur COMMODORE 64

On est censé faire un essai sérieux de logiciel. C'est CHINESE JUGGLER. Mais MICHA s'empare soudainement du joystick alors qu'il a déclaré moins de deux minutes auparavant qu'il n'avait pas que ça à faire, qu'il avait du travail et qu'il fallait qu'il étudie les moyens de se faire réformer. Nonobstant (burp), il est en train de ramasser des assiettes pour les faire tourner au bout d'un bâton. C'est pas sérieux. Ah, il s'en va... A moi le joystick. Impossible de jouer une partie tranquille... Dès que je tourne le dos, Miche en profite pour dégoiser n'importe quoi sur mon compte. En attendant, qui fait voltiger les assiettes (tiens, elles changent de couleur, hein ?) Sacré jongleur, ce Miche, il a goûté au Saké avant de rentrer sur scène. Visiblement, ses réflexes sont émoussés : deux minutes qu'il essaie de faire tourner ces 8 assiettes simultanément, deux minutes qu'il ramasse les débris par terre. Et paf : je vais chercher un café (dont j'ai bien besoin) et cette honorable vermine de Miche en profite pour me retaxer le joystick. Et derechef se paye un bonus de 5' 2110 car, expliquons-nous, 2110 est le temps

restant à jouer, (3000 au départ) et 5 je ne sais pas. Ça à l'air d'être au pif. Je vais profiter qu'il n'est pas en train de me déverser ses inepties, pour vous expliquer en détail le but du jeu et son déroulement. Ça sera bien la première fois que vous aurez un mode d'emploi sérieux dans cette rubrique. Alors, vous êtes un jongleur chinois, et vous devez aller ramasser des assiettes pour les faire tourner au bout d'un bâton. Bon. Et puis, au bout d'un moment, les assiettes commencent à tourner moins vite et il faut aller ramener le bâton. Quelque chose ne va pas. Ça me démange. Une fois toutes les 8 assiettes placées, nouveau tableau : la couleur des assiettes (ça va mal) est imposée. Si votre assiette n'est pas de la bonne couleur, vous pouvez tourner autour de vous, et vous avez une chance sur deux pour qu'elle change de couleur, mais elle peut aussi devenir noire et aller (quel stress !) valdinguer dans les décors... Je... Arrrrh... Beurk beurk sklooh sklooh shploff. Victime de son sérieux, Miche est mort. Micha reprend le flambeau, échoué. Il n'a pas l'intention de se faire avoir par le Grand Esprit Straight qui frappe durement ceux qui n'y prennent

garde. Victime d'un accident du travail, après avoir reçu 7 assiettes sur le même pied, Miche a été transporté d'urgence à l'hôpital. On me demande d'aller reconnaître le corps. Auparavant (chinois), je signale à nos aimables lecteurs que le misérable score réalisé par l'humble Micha est la cause réelle de la désaffection de son regrettable partenaire et néanmoins frère. Score 81340. Quand même.

Miche et Micha



PETITES ANNONCES GRATUITES

HEBDOGICIEL recrute

UN JOURNALISTE DEBUTANT

Pour prendre en charge une nouvelle rubrique du journal. Cette activité permanente et enrichissante demande :
- Aptitudes certaines à la rédaction
- Contacts humains aisés
- Sens de l'organisation
De plus, le candidat connaîtra parfaitement la micro-informatique grand public et la programmation en basic sur au moins un ordinateur.
L'expérience professionnelle n'est pas nécessaire. Le candidat, Homme ou Femme, devra s'intégrer à une équipe dont la moyenne d'âge est de 25 ans.
Ecrire au journal sous la référence : "ANNONCE J/GC" en joignant une photo et le niveau de rémunération souhaitée.

VENDS PC 1245 + étui et manuel : 500 F. Monsieur HARDY Allée des Fleurs 21 résidence le Bocage 33400 TALENCE.

VENDS TI 99/4A + cables K7 + manettes de jeu + TI Invaders + Indoor Soccer + nombreux programmes Ingvar VAN DROOGENBROCK BRUSSEL-SESTEENWEG 86 1700 ASSE / BELGIQUE.

VENDS TI99/4A + Magnéto TEXAS + joystick + modules Parsec + Munchman + K7 Basic + 3 K7 programmes + 3 numéros de "99 Magazine". Le tout sous garantie et dans emballage d'origine : 2000 F. Patrick VOLTO 3 allée de Québec 33600 PESSAC. Tel: (56) 36 55 51 (après 18 H).

VENDS pour TI 99/4A carte extension mémoire 32K (valeur 1200 F.) vendu 1000 F. + Une disquette "aide à la programmation II" (valeurs 210 F.) vendu 180 F. Didier GALLE JASSE- RON 01250 CEYZERIAT.

ACHETE pour TI99/4A carte contrôleur + boîtier d'extension périphérique PHP 1200. Thierry BEGUIN 8 rue Henri Dunant 73100 AIX LES BAINS. Tel: (79) 35 63 88.

VENDS pour TI99/4A neufs et sous emballage d'origine Module Mini mémoire + livre initiation au langage assembleur : 800 F. Module Adventure + K7 pirate Adventure : 150 F. Monsieur BERMOND Tel: 583 16 88 (le soir).

VENDS SPECTRUM 48K Peritel + manettes et interface + module N/B + Panique + Androïde + Othello + Echecs + Manager + Mined out + jeu aventure (valeur 3600 F.) vendu 3000 F. le tout + Brochures. Monsieur FERAUGE Tel: (56) 80 36 39 (de 9 H à 17 H 30).

VENDS ORIC 1 48K (1/84) Pal / Peritel + Manuel + fil Peritel + alimentation Peritel et Oric + 10 programmes sur K7. (valeur + 3000 F.) Vendu 2000 F. Servais MAUSS 13 rue de Trioux 54150 AVRIL Tel: (8) 246 30 90.

VENDS TO 7 + Extension 16K (valeurs au 2/84 3150 F.) vendu 2500 F. Tel 844 38 29 (heures bureau) ou 840 95 86 (après 20 H).

VENDS pour ZX 81 Interface, manettes de jeu : 200 F. Serge LASGOUTE Résidence Floriales A1 83300 DRAGUIGNAN. Tel: (94) 84 25 36.

VENDS CANON X 07 (8K) + Imprimante X710 + Carte 4K XM 100 + cable K7 + adaptateurs secteur + manuels + 2 livres + programmes logistick : Banque, Fichiers, Graphe + jeux. Le tout sous garantie et emballage d'origine : 3500 F. Pour DRAGON 32 : K7 programmes Donkey Kong, Scram, Fichiers : 200 F. le tout. Alain MEYER 45 rue Claude Bernard 75005 PARIS.

VENDS TI99/4A Peritel + Magnéto TEXAS + Joystick + cables + modules Parsec et Munchman + K7 Basic par soi-même et 3 divers + 3 numéros de "99 Magazine". le tout sous garantie et dans emballage d'origine : 200 F. Patrick VOLTO 3 allée de Québec 33600 PESSAC. Tel: (56) 36 55 51 (après 18H).

VENDS pour TI99/4A modules : Car Wars : 130 F. + Chisholm Trail : 130 F. + Tombstone City : 130 F. + Jungle Hunt : 340 F. Demander Patrick au (6) 452 56 06.

Pour TI99/4A VENDS module Basic Etendu + Manuel anglais : 600 F. ou ECHANGE contre mini mémoire Manuel français. Ecrire à Roger DAVID Les Auches 04240 ANNOT.

Directeur de la Publication -

Rédacteur en Chef : Gérard CECCALDI

Directeur Technique : Benoît PICAUD

Maquette : Christine MAHÉ

Dessins : Jean-Louis REBIÈRE

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

TEXAS INSTRUMENTS

ACCESSOIRES TI 99/4	PRIX TTC	
Modulateur SECAM France	500,00	☐
Cable liaison magnéto-cassettes	100,00	☐
Paire manettes jeux	210,00	☐
Magnéto-cassettes compatible TI avec ordinateur + câble magnéto compris	370,00	☐

Imprimante GP50A papier thermique	1.305,00	☐
EPSON RX 80 friction-traction	3.850,00	☐
Imprimante Seikosha GP 500	2.500,00	☐
Interface parallèle extérieure pour TI 99	1.090,00	☐

PROGRAMMATION		
Extended basic U.S.A. Manuel français	900,00	☐
Mémoire extension 32 K extérieure	1.340,00	☐
TI LOGO II	895,00	☐
Basic par soi-même	70,00	☐
Aide à la programmation	75,00	☐

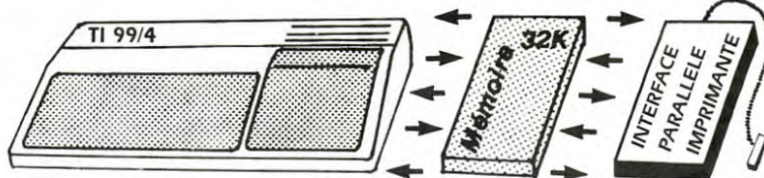
ORGANISATION		
Conseil financier	75,00	☐
Gestion fichier	260,00	☐
Gestion rapports	375,00	☐
Statistics	206,00	☐
Ti calc	360,00	☐
Gestion privée	360,00	☐

MODULES EDUCATION		
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	☐

MODULES LOISIRS		
Connect four	147,00	☐
Munch Man	250,00	☐
Othello	206,00	☐
The attack	147,00	☐
Jeux Retro II	147,00	☐
Ti-Invaders	206,00	☐
Jeux video II	147,00	☐
Jeux Retro I	147,00	☐

NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS		
Retour pirate	250,00	☐
Demon attack	250,00	☐
Mash	250,00	☐
Burger time	250,00	☐
Hopper	250,00	☐
Satar track	250,00	☐
Jaw breaker	250,00	☐
Treasure Island	250,00	☐

DISPONIBLE: EXTENDED BASIC USA AVEC MANUEL FRANÇAIS 900 F



INTERFACE PARALLÈLE IMPRIMANTE 1.090 F
BRANCHEMENT IMMÉDIAT EXTENSION 32 K 1.340 F



Microsurgeon	250,00	☐
Moonsweeper	250,00	☐
Lunar lander 2 (pour basic étendu)	95,00	☐

PROGRAMMES COLLINS/TEXAS :		
Introd. au TI 99/4 (1)	75,00	☐
Introd. au TI 99/4 (2)	75,00	☐
Les techniques des programmes de jeux (1)	75,00	☐
Les techniques des programmes de jeux (2)	75,00	☐

HEBDOGICIELS 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 :		
Rotor Raiders	390,00	☐
Princess and frog	390,00	☐

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

MODULES ATARI :		
Pac man	350,00	☐
Moon Patrol	350,00	☐
Jungle hunt	350,00	☐
Defender	350,00	☐

MO5 THOMSON

"Mo 5, LE NOUVEL ORDINATEUR FAMILIAL DE THOMSON"

LE MO 48 K DE MÉMOIRE VIVE :

- Basic Intégré
- Clavier AZERTY
- Programmes éducatifs VIFI-NATHAN
- 16 COULEURS AVEC CARACTOR
- NOMBREUX INSTRUMENTS DE MUSIQUE ET RYTHME AVEC SYNTHETIA :
- BASIC MICROSOFT NIVEAU 5

Mo 5 Unité Centrale - Prise PERITEL
Lecteur Enregistreur de programmes Mo 5
Crayon Optique
Extension Musique et Jeux (2 manettes de déplacement permettant la création et la restitution de sons)
Contrôleur lecteur de disquettes Mo 5
Imprimante Thermique 40 colonnes
Moniteur Couleur pour Mo 5 Océan
Modulateur SECAM
Logiciels sur Cartouches

Gemini	295,00	☐
Motus	295,00	☐
Tridi 444	374,00	☐
Trap	320,00	☐
Pictor	494,00	☐
Melodia	494,00	☐
Melmeiot	374,00	☐
Logiciels sur Cassettes		
Carotte malicieuse	175,00	☐
Dialogue avec une sauterelle	125,00	☐
Mots croisés vol. 1 et 2	194,00	☐
Mots en fleurs	194,00	☐
Signes dans l'espace	175,00	☐
La ronde des chiffres	124,00	☐
La ronde des formes	149,00	☐
Carte de France	144,00	☐
Cie des chants	180,00	☐
Multiplication Casse-tête	175,00	☐
Lire vite et bien	194,00	☐
Labyrinthe survie	180,00	☐
Yam Pocker Solitaire	180,00	☐
Un mot pour le compte	180,00	☐
Backgammon	180,00	☐
Cocktail vol. 1 à 3	94,00	☐

Demandez la liste des logiciels communs TO7-70 Mo 5



Deux plus :
Pour votre TI 99/4 A une extension mémoire 32 K Ram extérieure.
Vous allez ainsi, avec 48 K, réaliser des programmes plus performants.
Un interface parallèle type centronics vous permet de connecter des imprimantes comme Epson ou Seikosha.

BON DE COMMANDE TARIFS SEPTEMBRE 1984

Nom

Prénom

Adresse

Tel.

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 recommandation pour les logiciels : + 30 F.

LA RÉGLE À CALCUL :

65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS

Tel. : 325.68.88 - Téléc. : ETRAV 220064F/1303 RAC.

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.