M-1815-64-10 F

HEBDOGICIEL

le 1er hebdomadaire des programmes informatiques

ISSN-0760-6125

LE DRAPEAU NOIR FLOTTE SUR LE LOGICIEL !

COPIEURS OU PIRATES

Nous ne les connaissions pas, nous les avons rencontrés, certains sont devenus nos copains.

PIRATE QU'EST-CE ?

Allons-nous vous parler de boucaniers, corsaires, écumeurs, flibustiers ou forbans ? Non ! Alors sera-ce de bandits, filous, requins ou voleurs ? Oui, pour certains d'entre eux. Deux définitions peuvent coller à la peau du pirate: soit il est la plaie ouverte du distributeur de soft, soit il est la bénédiction du particulier fauché ou économe. Mais qui se cache derrière le masque à tête de mort ? Deux espèces sont à distinguer d'entrée de jeu: les pirates et les copieurs.

ALORS PIRATE ?

Comment reconnaître l'un de l'autre ? Cette difficile question s'est imposée à nous lors de nos recherches.
La vie du pirate se décompose en un certain nombre d'étapes essentielles à sa survie. Il doit tout d'abord répondre à deux critères fondamentaux: être partie intégrante d'un groupe d'amis (pirates eux aussi) et ne pas hésiter à investir de l'argent dans des softs ou du hard. Il protège son existence de pirate en la dissimulant à sa femme, ses relations de travail (et les autres), ses enfants, sa femme de ménage. En un mot, il devient agent de la protection de son identité. Son job ? Pas forcément informaticien, il cracke pour le fun, le pied. Son rôle ? Bloquer, par la diffusion gratuite des copies déplombées, l'action négative des copieurs. Mon opinion ? Si par leur faute moins de logiciels se vendent (Apple perdrait vingt-cinq pour cent de son chiffre d'affaires sur les softs), grâce à eux le nombre de copieurs reste limité.

OU COPIEUR ?

Le copieur pour sa part cache encore mieux son nom réel. Pourquoi ? C'est par lui que vous allez récupérer des versions de programmes inédits en France. C'est lui que vous allez rencontrer dans un club de micro (ou dans les petites annonces d'un canard d'informatique) vous proposant Skyfox ou D-BASE II à cinquante balles. Son job ? Faire du blé sur votre dos en empêchant les auteurs du soft d'en gagner. Son rôle ? Gagner les royalties des auteurs qu'il pirate, car le copieur n'attend pas la vente en France pour distribuer ses copies. Mon opinion ? C'est la mauvaise herbe du jardin des logiciels qu'il faut éliminer, pas en les coupant, mais en arrachant les racines. Ce sont bien eux qui risquent de pousser les auteurs à changer de job.

ET VOUS, QU'ETES-VOUS ?

Vous avez passé à votre voisin une copie d'Hebdogiciel N° 1 contre les trois Ultima. Faites-vous partie d'un groupe ou de l'autre ? En ce qui vous concerne, ça m'étonnerait que vous soyez de l'un ou l'autre bord (mais peut-être cachez-vous bien votre jeu) ! Mais votre voisin, a-t-il les disquettes originales d'Ultima ? Oui ? Alors vous êtes en présence d'un spécimen de la race des pirates. Pourquoi des pirates plutôt que des copieurs ? S'il était un copieur, vous ne sauriez même pas qu'il possède un Apple et il ne vous donnerait même pas une moitié de bout d'octet gratuitement. Sans parler de la seule chose que vous pourriez en dire: il est bizarre mon voisin !

C'EST QUOI UN PROGRAMME PIRATE ?

Dans votre logithèque, vous possédez tous des disquettes ou des cassettes provenant d'éditeurs divers. Le programme piraté se reconnaît dès le support entre vos mains. Si vous disposez d'une cassette ou d'une disquette qui vous a été refilée ou revendue à la sauvette sans documentation et si, lors du chargement, à la place de XXXX Software vous lisez "cracked by Zonfira", vous aurez l'assurance d'être en possession d'une copie et non d'un original. En effet, pirates comme copieurs n'hésitent pas un instant à signer leurs oeuvres de leur nom de guerre. Qui ignore de nos jours des noms, plus célèbres que les noms des concepteurs de softs, tels Big Bug, Micmac and the Softman, German Cracking Service, Cracking Elite Software, Big Byte Bug, Jim Dos, Laurent Rueil... La liste en est tellement longue que l'hebdo ne suffirait pas à tous les citer !

POURQUOI DES PROGRAMMES PROTEGES ?

Pourquoi les auteurs protègent-ils leurs production ? Parce qu'ils en ont marre de voir des copies de leurs softs circuler, eux n'étant récompensé de leur travail que par des clopinettes. Imaginez-vous le tableau: Apple est la machine pour laquelle les programmes sont le plus copiés. Pour chaque original, de trois à huit copies circulent (gratuites ou pas) ! Pour l'ensemble des micros familiaux, les éditeurs estiment que la durée de vie (rentable, s'entend) d'un logiciel est de l'ordre de trois semaines à un mois. Après ce délai, les copies sont déjà trop nombreuses pour que la vente se maintienne à un niveau encore acceptable. D'où le petit nombre de programmes commercialisés en France. Apple se targue d'un catalogue de seize mille titres, mais seuls environ deux mille sont effectivement commercialisés en France pour cette raison.

POURQUOI DES PROGRAMMES PIRATES ?

Comment est protégé un logiciel ? Lors de sa mise sur le marché, le soft peut être "plombé" de deux manières principales. Soit on peut le recopier et on n'a pas accès au listing, soit toute opération sur le support est rendue impossible qu'il s'agisse du listing ou de la copie. Le piratage consiste à briser (cracker dans la terminologie piratienne) la ou les protections de telle manière que l'on puisse le copier, voir le listing ou avoir tous les fichiers en catalogue.

COPIABLE ? AH BON !

Vous pouvez reconnaître l'origine d'un programme piraté à un ou deux indices subtils. En effet chaque pirate ou copieur n'a pas seulement son nom comme signature reconnaissable. Certains pirates modifient les protections de telle manière que le logiciel soit ensuite copiable avec n'importe quel programme de copie, mais le listing reste inaccessible (Cracking Elite Software agissent ainsi par exemple). D'autres pirates recréent le catalogue de la disquette et donnent ainsi accès à la totalité des fichiers utilisés par le logiciel déplombé. Les copieurs agissent d'une manière beaucoup plus déplaisante: ils déprotègent le logiciel (pour pouvoir le copier), puis une fois les copies réalisées, ils replombent le soft pour empêcher toute copie de se faire. Le C.C.B. (Clean Crack Band dont les têtes "pensantes" se nomment Laurent Rueil et Aldo Reset) s'est fait une spécialité de ce genre de manoeuvre.

Suite page 9

BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier.
Mais dans la légalité , au moins? Of course, mon général! Lire page 8.

CONCOURS PERMANENTS

Nouveau: 20 000 francs de prix au meilleur programme de CHAQUE MOIS.
1 voyage pour 2 personnes en CALIFORNIE au meilleur logiciel CHAQUE TRIMESTRE (règlement en page intérieure).

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique. Lire page 8, 10.

HEUGGGG

les petits Mickeys d'EDIKA sont à la page 13.

DEUXLIGNEURS !

Page 12

Formation à l'assembleur

Vous l'avez voulu, vous l'avez eu ! Formation à l'assembleur sous deux formes, celle du professeur et celle du bidouilleur : pour tous les goûts ! Lire page 17.

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE IIe ET IIc ATARI 800 XL . CANON X-07 . CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 ET VIC 20. HEWLETT PACKARD HP 41. ORIC 1 ET ATMOS. SHARP MZ ET PC. SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TANDY TRS 80. TEXAS TI-99/4A . THOMSON T07, T0770, ET M05.

N° 64 4 Janvier 1985

Allemagne 3,50 DM - Belgique 70 Frs - Canada 2,50 $ - Luxembourg 74 Frs - Suisse 3 Frs -

10F

LA 4ème DIMENSION

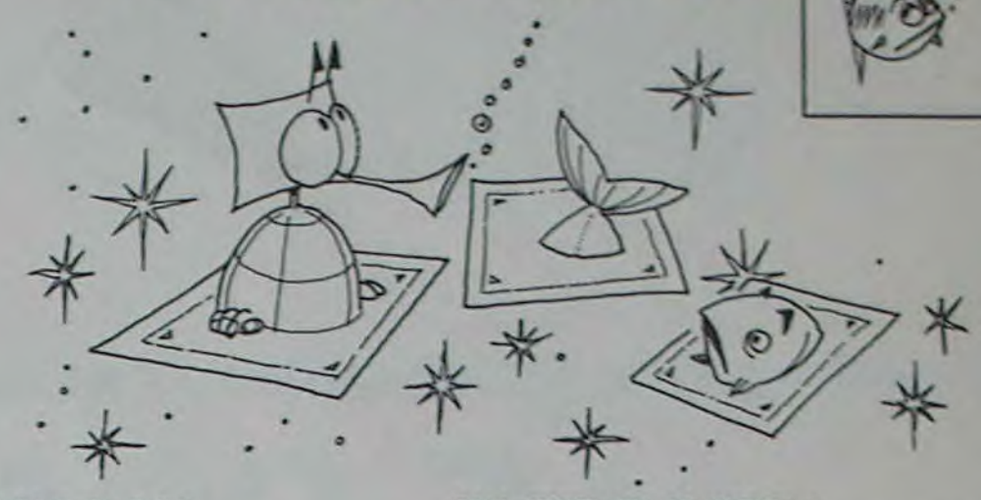
TI99 BASIC SIMPLE

La 4ème dimension est un monde où tout est possible et dont les seules frontières sont celles de l'imagination. Vous y avez été précipité en compagnie d'un ami et vous allez devoir l'affronter sur les carrés sacrés. Celui qui perdra sera à jamais confiné dans la Quatrième Dimension. (Salut les Bogdanov!)

David MARTIN

Mode d'emploi:
Touches du joueur de gauche:
A: Tir.
Q: saut d'un carré vers le carré du dessus.
Z: saut d'un carré vers le carré du dessous.
E: déplacement du joueur vers le haut.
X: déplacement du joueur vers le bas.
R: montée du curseur.
C: descente du curseur.

Touches du joueur de droite:
K: Tir.
P: saut d'un carré vers le carré du dessus.
.: saut d'un carré vers le carré du dessous.
O: déplacement du joueur vers le haut.
,: déplacement du joueur vers le bas.
I: montée du curseur.
M: descente du curseur.

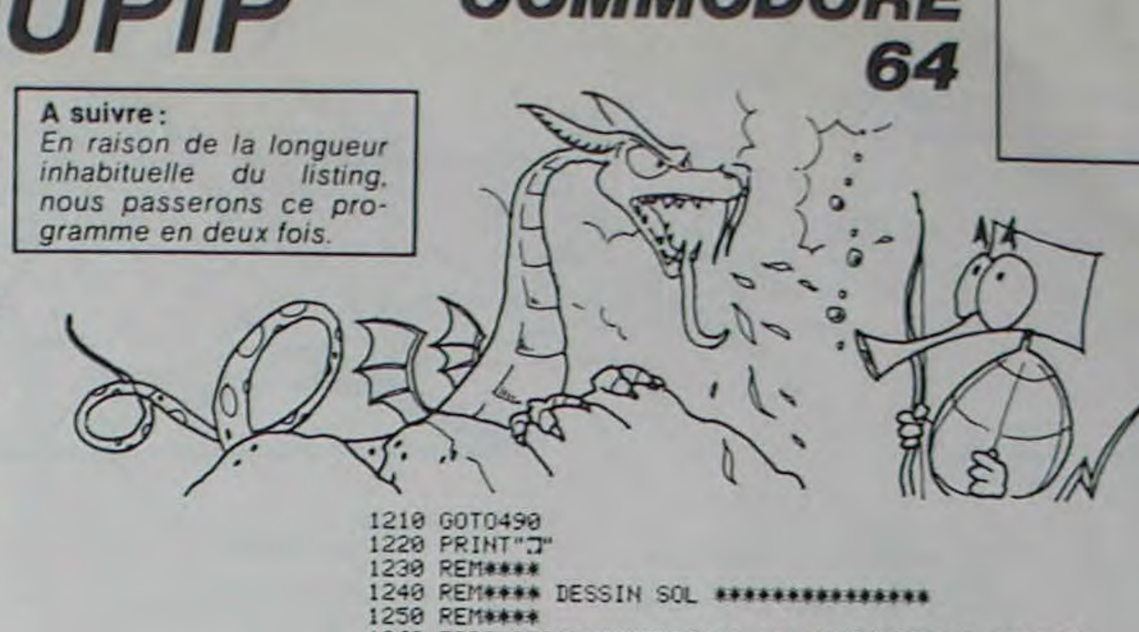


```
10 REM  LA QUATRIEME DIMENSION
20 REM  MATERIEL TI-99/4A
30 REM  ECRIT
40 REM  CONCU
50 REM  PAR DAVID MARTIN
60 REM  HABITANT AU 13 BD TOLSTOI 54510
TOMBLAINE
70 REM  COPYRIGHT DAVID MARTIN ET HEBDOG
ICIEL
80 REM  CE PROGRAMME NE NESSESCITE QUE L
E BASIC SIMPLE
90 RANDOMIZE
100 SC1=0
110 SC2=0
120 JI=12
130 CALL COLOR(3.16,1)
140 CALL COLOR(4,16,1)
150 CALL CLEAR
160 GOTO 2540 PRESENTATION
170 CALL CHAR(33,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
180 CALL CHAR(47,"0102040810204080")
190 CALL CHAR(36,"0103070F1F3F7FFF")
200 CALL CHAR(35,"FFFEFCF8F0E0C080")
210 CALL CHAR(128,"8143271F13337EFC")
220 CALL CHAR(136,"3F7ECCC8F8E4C281")
230 CALL CHAR(40,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
240 CALL CHAR(41,"0103070F1F3F7FFF")
250 CALL CHAR(42,"FFFEFCF8F0E0C080")
260 CALL CHAR(144,"18FFFF1818181818")
270 CALL CHAR(91,"1881188118811881")
280 CALL CHAR(104,"1881188118811881")
290 CALL CHAR(153,"18FFFF1818181818")
300 CALL COLOR(16,3,11)
310 CALL COLOR(10,7,1)
320 CALL COLOR(8,13,1)
330 CALL COLOR(1,11,1)
340 CALL COLOR(2,7,1)
350 CALL COLOR(13,12,3)
360 CALL COLOR(14,7,5)
370 CALL COLOR(15,16,7)
380 CALL COLOR(1,16,1)
390 CALL CLEAR
400 Z$="))))(* / $!!!!#"
410 FOR I=12 TO 9 STEP -1
420 PRINT TAB(I);Z$
430 NEXT I
440 PRINT ::
450 FOR I=8 TO 5 STEP -1
460 PRINT TAB(I);Z$
470 NEXT I
480 PRINT ::
490 FOR I=4 TO 1 STEP -1
500 PRINT TAB(I);Z$
510 NEXT I
520 M$="LA QUATRIEME DIMENSION"
530 FOR Y=1 TO LEN(M$)
540 CALL HCHAR(0+Y,2,ASC(SEG$(M$,Y,1)))
550 NEXT Y
560 CALL HCHAR(9,26,128)
570 X=9
580 Y=26
590 CALL SOUND(100,-7,0,1234,0,987,0)
600 CALL HCHAR(22,6,136)
610 XX=22
620 YY=6
630 CALL SOUND(100,-7,0,1243,0,978,0)
640 CALL HCHAR(12,3,91)
650 R=12
660 CALL SOUND(100,1670,0)
670 RR=12
680 CALL HCHAR(12,32,104)
690 CALL SOUND(100,1760,0)
700 CALL SOUND(100,-1,0)
710 CALL KEY(0,K,S)
720 IF S=0 THEN 710
730 IF K=75 THEN 1100
740 IF K=69 THEN 880
750 IF K=79 THEN 1730
760 IF K=88 THEN 990
770 IF K=44 THEN 1840
780 IF K=82 THEN 1550
790 IF K=80 THEN 1950
800 IF K=67 THEN 1650
810 IF K=46 THEN 2030
820 IF K=90 THEN 4070
830 IF K=77 THEN 3940
840 IF K=65 THEN 2110
850 IF K=73 THEN 4200
860 IF K=81 THEN 3810
870 GOTO 700
880 CALL HCHAR(XX,YY,40)
890 XX=XX-1
900 YY=YY+1
910 CALL GCHAR(XX,YY,TY)
920 IF TY<>32 THEN 970
930 XX=XX+1
940 YY=YY-1
950 CALL HCHAR(XX,YY,136)
960 GOTO 700
970 CALL HCHAR(XX,YY,136)
980 GOTO 700
990 CALL HCHAR(XX,YY,40)
1000 XX=XX+1
1010 YY=YY-1
1020 CALL GCHAR(XX,YY,TY)
1030 IF TY<>32 THEN 1080
1040 XX=XX-1
1050 YY=YY+1
1060 CALL HCHAR(XX,YY,136)
1070 GOTO 700
1080 CALL HCHAR(XX,YY,136)
1090 GOTO 700
1100 CALL SOUND(100,-5,0)
1110 IF RR>11 THEN 1260
1120 CALL GCHAR(RR,30-RR,TH)
1130 IF TH<>47 THEN 1200
1140 CALL SOUND(100,1760,0,1234,0,125,0,
-3,0)
1150 CALL HCHAR(RR,30-RR,32)
1160 SC1=SC1+10
1170 JI=JI-1
1180 IF JI=0 THEN 4470
1190 GOTO 700
1200 CALL GCHAR(RR,26-RR,TH)
1210 IF (TH=40)+(TH=32)THEN 700
1220 CALL HCHAR(RR,26-RR,144)
1230 SC1=SC1+100
1240 CALL SOUND(100,1760,0,1234,0,1456,0
,-7,0)
1250 GOTO 3440
1260 IF RR>18 THEN 1410
1270 CALL GCHAR(RR,32-RR,TH)
1280 IF TH<>47 THEN 1350
1290 CALL SOUND(100,-5,0)
1300 SC1=SC1+10
1310 JI=JI-1
1320 IF JI=0 THEN 4470
1330 CALL HCHAR(RR,32-RR,32)
1340 GOTO 700
1350 CALL GCHAR(RR,27-RR,TH)
1360 IF (TH=40)+(TH=32)THEN 700
1370 CALL SOUND(100,1670,0,1234,0,1356,0
,-7,0)
1380 SC1=SC1+100
1390 CALL HCHAR(RR,27-RR,144)
1400 GOTO 3440
1410 CALL GCHAR(RR,34-RR,TH)
1420 IF TH<>47 THEN 1490
1430 CALL SOUND(100,-7,1)
1440 SC1=SC1+10
1450 JI=JI-1
1460 IF JI=0 THEN 4470
1470 CALL HCHAR(RR,34-RR,32)
1480 GOTO 700
1490 CALL GCHAR(RR,28-RR,TH)
1500 IF (TH=40)+(TH=32)THEN 700
1510 CALL SOUND(100,1760,0,1234,0,1456,0
,-7,0)
1520 SC1=SC1+100
1530 CALL HCHAR(RR,28-RR,144)
1540 GOTO 3440
1550 CALL HCHAR(R,3,32)
1560 IF R<>23 THEN 1580
1570 CALL HCHAR(R,3,41)
1580 R=R-1
1590 IF R>=1 THEN 1630
1600 R=R+1
1610 CALL HCHAR(R,3,91)
1620 GOTO 700
1630 CALL HCHAR(R,3,91)
1640 GOTO 700
1650 CALL HCHAR(R,3,32)
1660 R=R+1
1670 IF R<=24 THEN 1710
1680 R=R-1
1690 CALL HCHAR(R,3,91)
1700 GOTO 700
1710 CALL HCHAR(R,3,91)
1720 GOTO 700
1730 CALL HCHAR(X,Y,33)
1740 X=X-1
1750 Y=Y+1
1760 CALL GCHAR(X,Y,TY)
1770 IF TY<>32 THEN 1820
1780 X=X+1
1790 Y=Y-1
1800 CALL HCHAR(X,Y,128)
1810 GOTO 700
1820 CALL HCHAR(X,Y,128)
1830 GOTO 700
1840 CALL HCHAR(X,Y,33)
1850 X=X+1
1860 Y=Y-1
1870 CALL GCHAR(X,Y,TY)
1880 IF TY<>32 THEN 1930
1890 X=X-1
1900 Y=Y+1
1910 CALL HCHAR(X,Y,128)
1920 GOTO 700
1930 CALL HCHAR(X,Y,128)
1940 GOTO 700
1950 CALL HCHAR(RR,32,32)
1960 RR=RR-1
1970 IF RR>=1 THEN 2010
1980 RR=RR+1
1990 CALL HCHAR(RR,32,104)
2000 GOTO 700
2010 CALL HCHAR(RR,32,104)
2020 GOTO 700
2030 CALL HCHAR(RR,32,32)
2040 RR=RR+1
2050 IF RR<=24 THEN 2090
2060 RR=RR-1
2070 CALL HCHAR(RR,32,104)
2080 GOTO 700
2090 CALL HCHAR(RR,32,104)
2100 GOTO 700
2110 CALL SOUND(100,-5,0)
2120 IF R>11 THEN 2260
2130 CALL GCHAR(R,30-R,TH)
2140 IF TH<>47 THEN 2210
2150 CALL SOUND(110,1760,0,1234,0,125,0,
-3,0)
2160 CALL HCHAR(R,30-R,32)
2170 SC2=SC2+10
2180 JI=JI-1
2190 IF JI=0 THEN 4470
2200 GOTO 700
2210 CALL GCHAR(R,35-R,TH)
2220 IF (TH=33)+(TH=32)THEN 700
2230 CALL HCHAR(R,35-R,153)
2240 SC2=SC2+100
2250 GOTO 3560
2260 IF R>17 THEN 2400
2270 CALL GCHAR(R,32-R,TH)
2280 IF TH<>47 THEN 2350
2290 CALL SOUND(100,-5,0)
2300 CALL HCHAR(R,32-R,32)
2310 SC2=SC2+10
2320 JI=JI-1
2330 IF JI=0 THEN 4330
2340 GOTO 700
2350 CALL GCHAR(R,36-R,TH)
2360 IF (TH=32)+(TH=33)THEN 700
2370 CALL HCHAR(R,36-R,153)
2380 SC2=SC2+100
2390 GOSUB 3560
2400 CALL GCHAR(R,34-R,TH)
2410 IF TH<>47 THEN 2480
2420 CALL SOUND(100,-7,0)
2430 CALL HCHAR(R,34-R,32)
2440 SC2=SC2+10
2450 JI=JI-1
2460 IF JI=0 THEN 4470
2470 GOTO 700
2480 CALL GCHAR(R,38-R,TH)
2490 IF (TH=32)+(TH=33)THEN 700
2500 CALL HCHAR(R,38-R,153)
2510 SC2=SC2+100
2520 GOSUB 3560
2530 GOTO 2530
2540 CALL CHAR(96,"0000001")
2550 CALL SCREEN(2)
2560 FOR I=1 TO 90
2570 CALL HCHAR(INT(RND*24+1),INT(RND*32
+1),96)
2580 NEXT I
2590 CALL COLOR(9,16,1)
2600 M$="L'UNIVERS DE NOTRE DIMENSION"
2610 LI=24
2620 GOSUB 3340 AFFICHAGE-DES-PHRASES
2630 GOSUB 3410 BOUCLE-D-ATTENTE
2640 M$="MAINTENANT ALLONS DANS      "
2650 GOSUB 3340
2660 RESTORE 4480
2670 FOR GH=33 TO 39
2680 READ X$
2690 CALL CHAR(GH,X$)
2700 NEXT GH
2710 RESTORE 4490
2720 FOR GH=40 TO 44
2730 READ X$
2740 CALL CHAR(GH,X$)
2750 NEXT GH
2760 CALL CHAR(90,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
2770 FOR I=5 TO 19
2780 CALL HCHAR(I,16,90,8)
2790 NEXT I
2800 CALL COLOR(8,11,1)
2810 GOSUB 3410
2820 FOR I=5 TO 19
2830 CALL HCHAR(I,12,37,4)
2840 NEXT I
2850 CALL VCHAR(1,11,33,23)
2860 FOR I=1 TO 4
2870 CALL HCHAR(I,11+I,35)
2880 NEXT I
2890 FOR I=23 TO 20 STEP -1
2900 CALL HCHAR(I,35-I,34)
2910 NEXT I
2920 CALL HCHAR(2,12,37)
2930 CALL HCHAR(3,12,37,2)
2940 CALL HCHAR(4,12,37,3)
2950 CALL HCHAR(20,12,37,3)
2960 CALL HCHAR(21,12,37,2)
2970 CALL HCHAR(22,12,37)
2980 CALL HCHAR(1,11,38)
2990 CALL HCHAR(23,11,39)
3000 CALL HCHAR(16,11,36)
3010 CALL HCHAR(11,20,44)
3020 CALL HCHAR(10,20,40)
3030 CALL HCHAR(11,21,43)
3040 CALL HCHAR(11,19,41)
3050 CALL HCHAR(12,20,42)
3060 CALL COLOR(8,3,1)
3070 CALL COLOR(2,2,3)
3080 CALL COLOR(1,3,1)
3090 DATA 76,65,32,81,85,65,84,82,73,69,
77,69,32,68,73,77,69,78,83,73,79,78
3100 REM  MISE EN PLACE DU TITRE
3110 CALL HCHAR(24,1,32,32)
3120 RESTORE 3090
3130 FOR I=2 TO 23
3140 READ X
3150 CALL HCHAR(11,20,X)
3160 CALL SOUND(100,1234,0)
3170 CALL HCHAR(11,20,44)
3180 CALL HCHAR(24,CF+I,X)
3190 CALL SOUND(100,1342,0)
3200 NEXT I
3210 GOSUB 3410
3220 CALL CLEAR
3230 PRINT "LA QUATRIEME DIMENSION"::::"
UNE DIMENSION OU TOUT EST P"::"OSSIBLE":
:"UNE DIMENSION A "::
3240 PRINT "MI-CHEMIN ENTRE LA REALITE":
:"ET L'IMMAGINATION"::::
3250 GOSUB 3410
3260 CALL CLEAR
3270 PRINT "VOUS Y AVEZ ETE PRECIPITEZ "
::"ET IL VOUS FAUT DEFENDRE VO"::"TRE VI
E"
3280 GOSUB 3410
3290 CALL CLEAR
3300 INPUT "NOM DU JOUEUR DE DROITE ":JD
$
3310 INPUT "NOM DU JOUEUR DE GAUCHE ":JG
$
3320 CALL CLEAR
3330 GOTO 170
3340 FOR I=1 TO LEN(M$)
3350 CALL HCHAR(LI,1+I,ASC(SEG$(M$,I,1))
)
3360 NEXT I
3370 FOR K=4 TO 7
3380 CALL COLOR(K,11,1)
3390 NEXT K
3400 RETURN
3410 FOR DEL=1 TO 750
3420 NEXT DEL
3430 RETURN
3440 GOSUB 3680
3450 CALL CLEAR
3460 PRINT JD$:"A VAINCU "
3470 PRINT :::"SCORE DE ":JD$:"=":SC1
3480 PRINT :::"SCORE DE ":JG$:"=":SC2
3490 GOSUB 3410
3500 PRINT JG$:" VEUT-IL UNE AUTRE CHANC
E"::"O N"
3510 INPUT X$
3520 JI=12
3530 IF X$="O" THEN 390
3540 PRINT "BIEN ":JG$:"NE RESSORTIRA PL
US DE LA QUATRIEME DIMENSION"
3550 END
3560 GOSUB 3670 MUSIQUE-DE-FIN
3570 CALL CLEAR
3580 PRINT JG$:" A VAINCU "
3590 PRINT "SCORE DE ":JG$:"=":SC2:,"SCO
RE DE ":JD$:"=":SC1
3600 GOSUB 3410
3610 PRINT JD$:" VEUT-IL UNE AUTRE CHANC
E"::"O N"
3620 INPUT REP$
3630 JI=12
3640 IF REP$="O" THEN 390
3650 PRINT "BIEN":JD$:"NE RESSORTIRA PLU
S DE LA QUATRIEME DIMENSION"
3660 END
3670 CALL SOUND(100,1760,0,1234,0,5432,0
,-7,0)
3680 CALL SOUND(750,117,0)
3690 CALL SOUND(750,117,0)
3700 CALL SOUND(183,117,0)
3710 CALL SOUND(558,117,0)
3720 CALL SOUND(750,139,0)
3730 CALL SOUND(183,131,0)
3740 CALL SOUND(558,131,0)
3750 CALL SOUND(183,117,0)
3760 CALL SOUND(558,117,0)
3770 CALL SOUND(750,110,0)
3780 CALL SOUND(1500,117,0)
3790 RETURN
3800 CALL SOUND(100,256,0,-2,0)
3810 IF XX<20 THEN 3880
3820 CALL HCHAR(XX,YY,40)
3830 CALL HCHAR(17,10,136)
3840 XX=17
3850 YY=10
3860 GOTO 700
3870 GOTO 700
3880 IF XX<14 THEN 700
3890 CALL HCHAR(XX,YY,40)
3900 CALL HCHAR(11,15,136)
3910 XX=11
3920 YY=15
3930 GOTO 700
3940 CALL SOUND(100,256,0,-2,0)
3950 IF X>13 THEN 4010
3960 CALL HCHAR(X,Y,33)
3970 CALL HCHAR(14,22,128)
3980 X=14
3990 Y=22
4000 GOTO 700
4010 IF X>20 THEN 700
4020 CALL HCHAR(X,Y,33)
4030 CALL HCHAR(20,18,128)
4040 X=20
4050 Y=18
4060 GOTO 700
4070 CALL SOUND(100,256,0,-2,0)
4080 IF XX>19 THEN 700
4090 IF (XX>13)*(XX<18)THEN 4150
4100 CALL HCHAR(XX,YY,40)
4110 CALL HCHAR(14,13,136)
4120 YY=13
4130 XX=14
4140 GOTO 700
4150 CALL HCHAR(XX,YY,40)
4160 CALL HCHAR(20,8,136)
4170 XX=20
4180 YY=8
4190 GOTO 700
4200 CALL SOUND(100,245,0,-3,0)
4210 IF X<11 THEN 700
4220 IF (X>13)*(X<18)THEN 4280
4230 CALL HCHAR(X,Y,33)
4240 CALL HCHAR(17,20,128)
4250 X=17
4260 Y=20
4270 GOTO 700
4280 CALL HCHAR(X,Y,33)
4290 CALL HCHAR(11,24,128)
4300 X=11
4310 Y=24
4320 GOTO 700
4330 JI=12
4340 CALL HCHAR(8,22,47)
4350 CALL HCHAR(9,21,47)
4360 CALL HCHAR(10,20,47)
4370 CALL HCHAR(11,19,47)
4380 CALL HCHAR(14,18,47)
4390 CALL HCHAR(15,17,47)
4400 CALL HCHAR(16,16,47)
4410 CALL HCHAR(17,15,47)
4420 CALL HCHAR(20,14,47)
4430 CALL HCHAR(21,13,47)
4440 CALL HCHAR(22,12,47)
4450 CALL HCHAR(23,11,47)
4460 GOTO 700
4470 GOTO 4330
4480 DATA 0202020202020202,FFFEFCF8F0E0C
080,80C0E0F0F8FCFEFF,0303030313 1F1303,FF
FFFFFFFFFFFFFF,0302020202020202,02020202
02020203
4490 DATA 0000000000007EFF,0103030303030
301,FF7E,80C0C0C0C0C0C080,FFFFFFFFFFFFFF
FF
```

PIPO LE BOUPIP — COMMODORE 64

Comme tout programme contenant du langage machine en DATA, gare aux erreurs de frappe. Mais attention, même avec l'option débutant vous aurez du fil à retordre pour en venir à bout.Des dragons et des projectiles.

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



Thierry LOMBARD

Mode d'emploi:
Tapez POKE 44,9: POKE 256 × 9,0/ NEW avant de rentrer le programme.
Joystick sur le port 2.

```
10 REM**** PIPO LE BOUBIP *********************
20 REM**** JEU ECRIT PAR **********************
30 REM**** THIERRY LOMBARD *******************
40 REM**** POUR COMMODORE 64 *****************
50 CLR
60 DIMHF(71),BF(71),DU(71)
70 REM****
80 REM**** BRUT GUM ******************
90 REM****
100 DATA0,254,0,255,255,255,126,16,254,126,254,252,62,214,252,62,254,248,30,170
110 DATA248,30,130,240,14,130,240,14,130,224,6,130,224,6,130,192,6,130,192,2,130
120 DATA128,2,130,128,2,130,128,2,130,128,0,170,0,0,254,0,0,146,0,0,254,0
130 FORI=0TO62
140 READA:POKE33*64+I,A
150 NEXTI
160 SYS65409
170 POKE646,13
180 INPUT"■■■■■■ENTREZ VOTRE NOM  ";N$
190 IFLEN(N$)>12THENPRINT"■■■IL EST TROP LONG ;ENTREZ 12 LETTRES "
200 IFLEN(N$)>12THENFORX=1TO1000:NEXTX:GOTO160
210 PRINT"■■■■■BONJOUR ";N$
220 PRINT"■■■■■■■■■■■■VOULEZ VOUS REVOIR LES REGLES"
230 PRINT"■■■■■■■■■■■■(O) OU (N)"
240 POKE198,0:WAIT198,1
250 GETR$:IFR$="O"THENR$=""
260 POKE44,9:POKE9*256,0
270 FORI=54272TO54295:POKEI,0:NEXT
280 POKE53280,14:POKE53281,6
290 REM****
300 REM**** DATA MUSICAUX *************
310 REM****
320 DATA56,99,250,75,69,250,94,214,250,112,199,125,100,121,125,94,214,250
330 DATA75,69,250,75,69,250,0,0,250,84,125,250,100,121,125,94,214,125,84,125,125
340 DATA75,69,125,71,12,250,56,99,250,56,99,250,0,0,500
350 DATA75,69,250,94,214,125,84,125,125,75,69,125,71,12,125,63,75,250,50,60,250
360 DATA63,75,250,56,99,250,75,69,250,71,12,250,75,69,500,0,0,500
370 DATA94,214,125,100,121,125,112,199,250,94,214,125,100,121,125,112,199,125
380 DATA126,151,125,112,199,250,100,121,250,94,214,250,100,121,250,0,0,500
390 DATA84,125,125,94,214,125,100,121,125,94,214,250,84,125,250,94,214,250
400 DATA0,0,0,75,69,125,84,125,125,94,214,125,100,121,125,94,214,250,84,125,250
410 DATA75,69,250,84,125,250,112,199,250,112,199,250,112,199,1000,0,0,500
420 DATA56,99,250,75,69,250,94,214,250,112,199,125,100,121,125,94,214,250
430 DATA75,69,250,75,69,250,0,0,500
440 GOSUB5200
450 GOTO910
460 REM****
470 REM**** AFFICHAGE DU TITRE ********
480 REM****
490 PRINTCHR$(147):PRINT" PPPPPPP IIIIIII PPPPPPP OOOOOOO"
500 PRINT" PP    PP    III    PP    PP OO    OO"
510 PRINT" PP    PP    III    PP    PP OO    OO"
520 PRINT" PP    PP    III    PP    PP OO    OO"
530 PRINT" PPPPPPP     III    PPPPPPP  OO    OO"
540 PRINT" PP          III    PP       OO    OO"
550 PRINT" PP          III    PP       OO    OO"
560 PRINT" PP        IIIIIII  PP       OOOOOOO"
570 PRINT"■■■■"
580 PRINT"   L    EEE     BBBB OOO U U BBB III PPP"
590 PRINT"   L    E        B B O O U U B B  I  P P"
600 PRINT"   L    EEE      BBB O O U U BBB  I  PPP"
610 PRINT"   L    E        B B O O U U B B  I  P  "
620 PRINT"   LLL  EEE     BBBB OOO UUU BBB III P  "
630 IFR$<>""THENFORR=1TO1500:NEXTR:GOTO750
640 FORI=0TO28:POKE1984+I,86:POKE56256+I,3:NEXTI
650 FORI=30TO39:POKE1984+I,86:POKE56256+I,3:NEXTI:IFSC=1THENSC=0:RETURN
660 POKE53248,0:POKE53264,0
670 POKE2040,13:POKE53269,1:POKE53249,220:I=1
680 FORJ=0TO248:POKE53248,J:FORX=1TO4:NEXTX
690 NEXTJ
700 FORJ=0TO25:POKE53249,220+J:FORX=1TO2:NEXTX:NEXTJ
710 POKE53269,0:POKE2040,0
720 I=00:FIN=31
730 GOSUB5280
740 GOSUB5470
750 PRINTCHR$(147)
760 R$=""
770 PRINTTAB(05)"■■VOUS ETES ..."
780 PRINT"■■■■■1-DEBUTANT  : TEMPS MAXIMUM 3 MINUTES"
790 PRINT"■■■■■■2-MOYEN     : TEMPS MAXIMUM 6 MINUTES"
800 PRINT"■■■■■■3-EXPERT    : TEMPS MAXIMUM 9 MINUTES"
810 I=17:FIN=31:GOSUB5280
820 PRINTTAB(5)"■■■TAPEZ VOTRE FORCE  1 / 2 / 3"
830 GETNI$:IFNI$=""THEN830
840 IFVAL(NI$)<>1ANDVAL(NI$)<>2ANDVAL(NI$)<>3THEN830
850 IFVAL(NI$)=1THENXX=5
860 IFVAL(NI$)=2THENXX=13
870 IFVAL(NI$)=3THENXX=29
880 GOTO1220
890 PRINTCHR$(147)
900 REM****
910 REM**** PIPO LE BOUBIP ************
920 REM****
930 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,62,0,0,124,0,0,254,0,1,251,224,1,255,224,0,254,0,0,1
27
940 DATA192,0,30,0,0,127,128,0,94,128,0,127,128,0,30,0,0,30,0,0,255,192,0,255,19
2
950 DATA0,127,128,0,63,0,0,30,0
960 FORI=0TO62
970 READA:POKE13*64+I,A
980 NEXTI
990 DATA  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 124, 0, 0
1000 DATA  62, 0, 0, 127, 0, 7, 223, 128, 7, 255, 128, 0, 127
1010 DATA 0, 3, 254, 0, 0, 120, 0, 1, 254, 0, 1, 122, 0
1020 DATA  1, 254, 0, 0, 120, 0, 0, 120, 0, 3, 255, 0, 3
1030 DATA  255, 0, 1, 254, 0, 0, 252, 0, 0, 120, 0
1040 FORI=0TO62
1050 READA:POKE032*64+I,A
1060 NEXTI
1070 DATA000,0,1,0,240,6,0,126,60,0,59,248,60,31,248,28,15,96,29,143,0,20,238,12
8
1080 DATA16,126,0,60,63,128,102,31,224,195,143,240,65,199,248,99,195,248,55,131,
240
1090 DATA30,3,224,12,7,192,7,159,0,1,254,0,0,120,0,0,0,0
1100 FORI=0TO62
1110 READA:POKE11*64+I,A
1120 NEXTI
1130 DATA  128, 0, 0, 96, 15, 0, 60, 126, 0, 31, 220, 0, 31
1140 DATA  248, 60, 6, 240, 56, 0, 241, 184, 1, 119, 40, 0, 126
1150 DATA  8, 1, 252, 60, 7, 248, 102, 15, 241, 195, 31, 227, 130
1160 DATA  31, 195, 198, 15, 193, 236, 7, 192, 120, 3, 224, 48, 0
1170 DATA  249, 224, 0, 127, 128, 0, 30, 0, 0, 0, 0
1180 FORI=0TO62
1190 READA:POKE15*64+I,A
1200 NEXTI
1210 GOTO490
1220 PRINT"■"
1230 REM****
1240 REM**** DESSIN SOL ***************
1250 REM****
1260 FORI=0TO39:POKE1984+I,114:POKE56256+I,3:NEXTI
1270 FORI=2TO15:POKE1744+I,114:POKE56016+I,3:NEXTI
1280 FORI=18TO30:POKE1744+I,114:POKE56016+I,3:NEXTI
1290 FORI=33TO37:POKE1744+I,114:POKE56016+I,3:NEXTI
1300 FORI=2TO11:POKE1504+I,114:POKE55776+I,3:NEXTI
1310 FORI=14TO20:POKE1504+I,114:POKE55776+I,3:NEXTI
1320 FORI=23TO30:POKE1504+I,114:POKE55776+I,3:NEXTI
1330 FORI=33TO37:POKE1504+I,114:POKE55776+I,3:NEXTI
1340 FORI=2TO37:POKE1264+I,114:POKE55536+I,3:NEXTI
1350 POKE1264+7,32:POKE1264+8,32
1360 POKE1264+20,32:POKE1264+21,32
1370 FORI=1TO4:POKE1950-I*40,043:POKE56222-I*40,3:NEXTI
1380 FORI=1TO4:POKE1704+29-40*I,043:POKE55976+29-40*I,3:NEXTI
1390 FORI=1TO4:POKE1464+6-I*40,043:POKE55736+6-I*40,3:NEXTI
1400 FORI=0TO80STEP40
1410 POKE1184+35+I,061:POKE55456+35+I,3
1420 NEXTI
1430 REM****
1440 REM**** DESSIN BOMBE *************
1450 REM****
1460 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
     0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1470 DATA0,0,0,0,1,84,0,0,216,0,3,254,0,0,112,0,3,254,0,0,216,
     0,1,84,0,0,0
1480 FORI=0TO62:READA:POKE64*14+I,A:NEXTI
1490 REM****
1500 REM**** APPELS SOUS PROGR. *******
1510 REM****
1520 DATA162,0,173,16,208,61,236,194,221,236,194,240,6,32,148,
     192
1530 DATA76,22,192,32,248,192,32,92,193,32,192,193,32,36,194,
     32,36,194
1540 DATA32,136,194,162,4,169,013,133,253,169,032,133,254,32,
     236,199
1550 DATA32,70,195,32,130,195
1560 DATA32,124,196
1570 DATA162,6,234,234,234
1580 DATA189,237,194,201,1,240,3,32,62,198,189,237,194,201,1,
     208,3,32,162,198
1590 DATA189,237,194,201,1,240,3,32,218,197,208,3,32,126,197
1600 DATA32,193,197
1610 DATA189,237,194,201,1,240,3,32,62,198,189,237,194,201,1,
     208,3,32,162,198
1620 DATA189,237,194,201,1,240,3,32,218,197,208,3,32,126,197
1630 DATA32,193,197,76,222,198
1640 FORI=49152TO49294
1650 READA:POKEI,A
1660 NEXTI
1670 REM****
1680 REM**** 0 -> 255  BIT 53264=0 ****
1690 REM****
1700 DATA189,0,208,254,0,208,201,255,240,1,96,173,16,208,29,
     236,194,141,16,208,9
6
1710 FORI=49300TO49320
1720 READA:POKEI,A
1730 NEXTI
1740 POKE49400,96:POKE49600,96:POKE49700,96:POKE49800,96
1750 POKE49900,1:POKE49901,2:POKE49902,2
1760 POKE49903,4:POKE49904,4
1770 REM****
1780 REM**** 0 -> 80 BIT 53264>0 ******
1790 REM****
1800 DATA189,0,208,254,0,208,201,80,240,1,96,173,16,208,93,
     236,194,141,16,208
1810 DATA169,01,157,0,208,96
1820 FORI=49400TO49425
1830 READA:POKEI,A
1840 NEXTI
1850 REM****
1860 REM**** POSITION PROJECTILE 2 ****
1870 REM****
1880 DATA189,0,208,197,251,240,3,96,96,96,173,21,208,09,2,141,
     21,208,173,0,208
1890 DATA141,2,208,173,1,208,141,3,208
1900 DATA173,16,208,41,1,201,1,240,1,96,173,16,208,9,2,141,16,
     208,96
1910 FORI=49500TO49548
1920 READA:POKEI,A
1930 NEXTI
1940 REM****
1950 REM**** MOUVTS PROJECTILE 2 ******
1960 REM****
1970 DATA162,2,173,21,208,61,236,194,221,236,194,240,1,96
1980 DATA173,16,208,61,236,194,221,236,194,240,3,76,148,192,
     76,248,192,96
1990 FORI=49600TO49631
2000 READA:POKEI,A
2010 NEXTI
2020 REM****
2030 REM**** MOUVT PROJECTILE 2 VERTIC.
2040 REM****
2050 DATA162,2,173,21,208,61,236,194,221,236,194,240,1,96
2060 DATA189,1,208,254,1,208,201,255,240,1,96
2070 DATA173,21,208,93,236,194,141,21,208,169,255,93,236,194,
     45,16,208
2080 DATA141,16,208,96
2090 FORI=49700TO49745
2100 READA:POKEI,A
2110 NEXTI
2120 REM****
2130 REM**** MOUVEMENTS PERSONNAGE ****
2140 REM****
2150 DATA173,0,220,41,4,201,0,240,1,96,169,1,157,237,194,173,
     16,208,61,236,194
2160 DATA221,236,194,208,3,76,024,196,76,180,195
2170 FORI=49990TO50021
2180 READA:POKEI,A
2190 NEXTI
2200 DATA173,0,220,41,8,201,0,240,1,96,169,0,157,237,194,173,
     16,208
2210 DATA61,236,194,221,236,194
2220 DATA208,3,76,248,192,76,148,192
2230 FORI=50050TO50081
2240 READA:POKEI,A
2250 NEXTI
2260 REM****
2270 REM****DEPLACEMENT GAUCHE ADR.50100
```

A suivre :

édito

Si je vous répète encore une fois qu'Hebdogiciel est VOTRE journal, vous allez me traiter de vieux débile radoteur, surtout si vous n'habitez pas la région parisienne et si certains de nos articles vous semblent justement un peu trop teintés de parisianisme. Plusieurs lecteurs nous ont écrit pour savoir comment écrire des articles traitant de problèmes régionaux, les bretons veulent parler aux bretons, les basques désirent xcauser aux zbasques, les lyonnais connaissent les bons plans de leur région et les etc... sont mieux branchés que nous sur les etc... de leur bled. Pour répondre à ces suggestions, je ne vous dirais qu'un mot: "Yaka !". Envoyez-nous des articles sur votre région, faites nous savoir ce qui bouge dans l'informatique de votre ville, de votre quartier, de votre paroisse, de votre école ou de votre cage d'escalier. Si les articles sont bons, nous les passons dans le journal, vous touchez une rémunération et nous pourrons nous reposer en faisant faire la totalité du journal par les lecteurs, les programmes ET les articles ! Si c'est mauvais, panier ! Vous aurez bossé pour rien, il ne vous restera plus qu'à le proposer à nos concurrents ou à en écrire un autre.

A part ça, ça va ? Vous avez passé de bonnes fêtes ? Vous avez un beau micro tout neuf et tout beau ? Va falloir usiner maintenant, il faut faire des programmes: le MZ 80 est sorti de l'hebdo récemment, le HP 41 et le PC 1500 ne vont pas tarder à prendre le même chemin si nous ne recevons pas rapidement des programmes. Par contre, l'Atari est revenu et l'Hector refait son apparition dans deux semaines. Il faudrait aussi que les possesseurs d'Amstrad et de MSX se bougent un peu les phallanges pour que nous puissions voir des listings pour ces engins rapidement. Vous êtes au courant pour les concours ? Les prix ont doublé: 20.000 balles pour le meilleur programme du mois et un voyage aux USA pour DEUX personnes, c'est pas facile mais ça peut rapporter gros !
Moi, ça va, merci.

Gerard Ceccaldi

DU ROCK DANS LES MICROS !

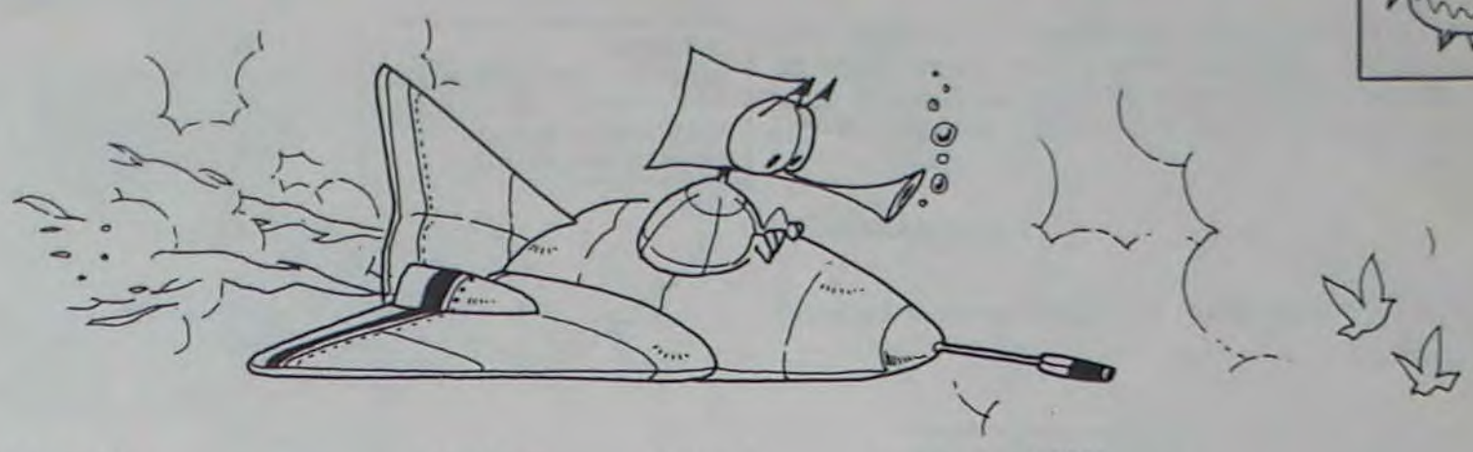
Grâce à un nouvel appareil commercialisé en Angleterre par Commodore (à Procep: on attend plus que vous), vous pourrez égaler les plus grands musiciens du moment. Il s'agit d'un logiciel et d'un petit clavier qui se place sur votre Commodore 64, qui vous permet de programmer des lignes de basse, ou de jouer en polyphonique en direct. Malheureusement, il est impossible d'accéder à ce mode avec le séquenceur, ni même à un overdubbing. Inclus dans le paquet, vous trouverez même un livre de partitions. L'ensemble vaut à peu près le prix d'un Casiotone, à vous de choisir

PILOTE

ORIC 1/ATMOS

Enfin un jeu pour les fous du volant! Le langage machine que contient ce programme en décoiffera plus d'un. Mais faites très attention aux DATAS.

CIESIELSKI Frédéric



Mode d'emploi:
Possesseur d'Atmos il vous faudra remplacer:
CALL # E6CA par CALL # E76A
CALL # E804 par CALL # E93D
CALL # F89B par CALL # F8D0
CALL # FB10 par CALL # FA9F
Remplacer dans les lignes 4155 et 4156 2026 FB par 2040 FB.
Dans la ligne 4157 remplacer 4CB6FB par 4CD0FB.

```
 10 REM ..............................
 20 REM .P I L O T E  -  Oric 1(48K0).
 30 REM ..............................
 40 REM    de   Frederic CIESIELSKI
 50 REM              16 ans
 60 REM        34bis rue de Fleur:s
 70 REM               59310 ORCHIES
 80 REM
 100 REM .............................
 110 REM .         caracteres        .
 120 REM .............................
 121 DATA47,0,0,0,63,63,63,31,31
 122 DATA35,0,0,0,0,32,39,56,32
 123 DATA36,0,0,0,0,0,15,55,27
 124 DATA37,0,0,2,6,15,63,63,63
 125 DATA38,0,0,0,56,56,63,63,63
 126 DATA43,0,0,0,0,30,63,63,63
 127 DATA64,0,0,0,0,0,48,62,49
 128 DATA91,31,15,7,1,0,0,0,0
 129 DATA92,32,34,32,16,8,7,0,0
 130 DATA93,12,15,15,31,63,0,0,0
 131 DATA94,0,63,63,63,60,0,0,0
 132 DATA95,0,63,63,63,0,0,0,0
 133 DATA42,3,61,63,63,0,0,0,0
 134 DATA123,32,36,32,49,14,0,0,0
 135 DATA124,48,60,62,63,0,0,0,0
 136 DATA125,0,0,63,33,18,12,63,0
 137 REM ...Pour le classement,et
 138 DATA255,255,255,255,255,255,255,2
55
 139 DATA15,15,15,15,15,7,3,1
 140 DATA15,15,15,15,15,15,15,15
 141 DATA0,0,0,0,15,15,15,15
 142 DATA0,0,0,0,56,60,62,63
 143 DATA0,0,0,0,63,63,63,63
 144 DATA15,15,15,15,63,63,63,63
 145 REM ...Pour le titre en 3D
 146 REM .............................
 147 REM .          musique          .
 148 REM .....................intro...
 149 DATA0,0,0,0,5,5,0,80,5,1,0,80,4,8
,0,80,4,5,0,80,4,1,0,80,4,5,0,80
 150 DATA4,10,0,80,4,5,0,80,4,8,0,80,4
,10,0,180,4,5,0,80,4,8,80,330,5,5,0,80
 151 DATA5,1,0,80,4,8,0,80,4,5,0,80,4,
1,0,80,4,5,0,80,4,10,0,80,4,5,0,80
 152 DATA4,8,0,80,5,1,0,80,4,12,0,80,5
,3,0,80,5,1,80,330,0,0,0,0,0,0,0,0
 153 DATA5,5,80,125,5,8,0,80,5,5,0,80,
5,1,0,80,5,5,0,210,5,1,0,80,4,8,0,500
 154 DATA4,10,0,415,5,5,80,125,5,8,0,8
0,5,5,0,80,5,1,0,80,5,5,0,210,5,1,0,80
 155 DATA4,8,0,210,5,1,0,80,4,12,0,80,
5,1,0,415,0,0,0,0,1,0,0,0
 170 REM .............................
 180 REM .       initialisation      .
 190 REM .............................
 200 TEXT:CLS:POKE618,2:POKE524,255:PA
PER0:INK0:HIMEM#85E0
 205 GOSUB40000'Presentation
 208 PLOT7,26,12:PLOT8,26,7:PLOT9,26,"
VEUILLEZ PATIENTER SVP"
 210 DIMR$(1,4):DIMN$(1,4):Z=1
 215 FORN=0TO1:FORM=0TO4
 220 R$(N,M)="001000":N$(N,M)=".......
..."
 225 NEXT:NEXT
 230 READM:IFM=0THEN252
 235 READE$:IFE$="0"THEN230
 240 FORN=1TOLEN(E$)-1STEP2
 245 T=VAL("#"+MID$(E$,N,2)):POKEM,T
 250 M=M+1:NEXT:GOTO235
 252 CALL#F89B
 255 GOSUB50000'regles
 260 REM .............................
 265 REM .             jeu           .
 270 REM .............................
 275 GOSUB10000'classement
 280 GOSUB25000'niveau
 281 TT=T
 282 CALL#E804
 283 POKE618,10
 285 PAPER0:INK1:HIRES:NN=NI:POKE618,1
0
 290 PAPER2:CURSET54,0,0:FILL200,1,22
 295 CURMOV120,0,0:FILL200,1,3
 300 CURMOV12,0,0:FILL200,1,18
 305 INK3:V=3
 310 E$="02192222FF0101040106013105010
101010101000001"
 315 FORN=1TO23:T=VAL("#"+MID$(E$,N*2-
1,2)):POKE#9523+N,T:NEXT
 320 DOKE#97FC,#FF13:DOKE#97FE,#7801:P
OKE#975B,255
 325 DOKE#9120,#B2C0
 335 FORN=1TO30:CALL#8CD1:NEXT
 340 DOKE#410,#A4A2:DOKE#412,#FD4C:POK
E#414,143
 350 GOSUB35000'decoration:N=PEEK(#276
):POKE#9538,N
 355 DOKE#405,#909:DOKE#407,#909
 357 CLS
 358 IFDEEK(#208)<>#3838THEN358
 359 POKE618,2
 360 PRINT:PRINTCHR$(131)CHR$(140)"
 APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
 365 GETQ$:POKE618,10
 366 N=PEEK(#276):POKE#9539,N
 370 CLS
 372 T=TT
 375 PRINT"        Phase 1         Nivea
u "
 380 PRINT"Score:          Vitesse:
 Record:"
 385 PRINT"000000              km/h
 ";R$(T-1,0);
 387 GOSUB15000'modif. dues au niveau
 388 POKE#BFC0,1:POKE#BFC7,3:POKE#BFCB
,1
 389 CALL#410:CALL#FB10
 390 POKE618,10:CALL#8701
 392 REM
 395 IFPEEK(#BFF1)=1THEN427
 400 V=V-1
 401 POKE#9530,4
 402 CALL#410
 405 EXPLODE
 410 GOSUB850
 415 IFV=0THEN445
 425 IFDEEK(#208)=#3838THEN700ELSE425
 427 T=TT
 430 IFT=2THENCALL#FB10:GOTO445
 432 POKE#952F,49:DOKE#401,DEEK(#403)
 435 IFNI<15THENNI=NI+1:PING:FORN=1500
TO0STEP-15:SOUND1,N,15:NEXT
 440 GOTO700
 445 REM .............................
 450 REM .      fin de Partie        .
 455 REM .............................
 460 E$="":FORN=1TO6:E$=E$+CHR$(PEEK(N
+#BFB9)):NEXT
 465 S=VAL(E$)
 470 BO=V*1E3:S=S+BO:E$=MID$(STR$(S),2
)
 475 S$=MID$(LEFT$(" 000000",7-LEN(E$)
)+E$,2)
 480 TEXT:POKE#BBA3,0:POKE618,2:INK0
 482 POKE#BBA8,16
 483 CALL#E6CA
 484 RESTORE
 485 FORL=1TO16:READD:T=46080+8*D
 490 FORN=0TO7:READM:POKET+N,M:NEXT:NE
XT
 492 T=TT
 495 Q$="/#$%&+0":PLOT3,3,Q$:PLOT28,0,
Q$
 500 Q$="[\]^_*(!":PLOT3,4,Q$:PLOT28,1
,Q$
 505 FORN=1TO2:PLOT16,N,"RESULTAT":PLO
T15,N,14:NEXT
 510 PLOT15,4,12:PLOT16,4,"))))))))"
 515 PLOT6,7,"Vous aviez choisi "
 520 IFT=1THENPLOT24,7,"l'endurance"EL
SEPLOT24,7,"la vitesse"
 525 PLOT14,9,"au niveau "+MID$(STR$(N
N),2)
 530 PLOT9,12,"POINTS     :":PLOT10,14,
"BONUS     :":PLOT10,17,"TOTAL     :"
 532 PLOT25,12,MID$(LEFT$(" 000000",8-
LEN(STR$(S-BO)))+MID$(STR$(S-BO),2),2)
 533 PLOT25,14,MID$(LEFT$(" 000000",8-
LEN(STR$(BO)))+MID$(STR$(BO),2),2)
 534 PLOT25,17,S$
 535 PLOT10,16,"-----          . ------"
 540 L=0:FORM=0TO4:IFS>VAL(R$(T-1,M))T
HENL=10:GOTO550ELSENEXT
 545 PLOT4,20,"Desole,vous n'etes pas
classe(e)...":GOTO565
 550 PLOT1,20,"Vous avez realise l'un
des 5 meilleurs"
 555 PLOT3,21,"scores:BRAVO!  Entrez v
otre nom,il"
 560 PLOT4,22,"figurera au tableau des
 records."
 562 CALL#E804:GETQ$:CALL#E6CA
 565 PLOT2,3,2:PLOT27,0,3:PLOT26,1,8:P
LOT2,4,2:PLOT27,1,3
 570 PLOT14,1,6:PLOT14,2,6:PLOT14,4,5
 572 CALL#FB10
 575 MUSIC1,2,5,15:FORN=1TO600:NEXT:MU
SIC1,2,1,15:FORN=1TO800:NEXT:PLAY0,0,0
,0
 577 PING
 580 PLOT5,7,7:PLOT5,9,7:PLOT8,12,1:PL
OT8,14,1:PLOT8,16,1:PLOT8,17,6
 585 PLOT23,17,12
 590 FORN=INT(S/250)TO1STEP-1:SOUND1,N
,15:NEXT:SOUND1,0,0
 595 INK7
 598 TT=M
 600 GOSUB20000:M=TT:IFM=4THEN615ELSEI
FM=5THENFORN=1TO8000:NEXT:GOTO620
 610 FORN=3TOMSTEP-1:N$(T-1,N+1)=N$(T-
1,N):R$(T-1,N+1)=R$(T-1,N):NEXT
 615 N$(T-1,M)=E$:R$(T-1,M)=S$
 620 PLOT9,25,"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
:PLOT8,25,12:PLOT7,25,3
 625 CALL#E804:GETQ$:CALL#E6CA:CLS:INK
0
 630 GOTO275
 700 REM ----------------------------
 702 POKE618,10
 705 FORN=0TO5:W(N)=PEEK(N+#BFBA):NEXT
 708 Y=PEEK(#952F):P=DEEK(#952B):Q=DEE
K(#401)
 710 HIRES
 715 POKE618,10
 720 PAPER2:CURSET54,0,0:FILL200,1,22
 725 CURMOV120,0,0:FILL200,1,3
 730 CURMOV12,0,0:FILL200,1,18
 735 INK3
 740 E$="02192222FF0101040106013105010
101010101000001"
 745 FORN=1TO23:T=VAL("#"+MID$(E$,N*2-
1,2)):POKE#9523+N,T:NEXT
 750 DOKE#97FC,#FF13:DOKE#97FE,#7801:P
OKE#975B,255
 755 DOKE#9120,#B2C0
 765 FORN=1TO30:CALL#8CD1:NEXT
 770 GOSUB35000
 775 N=PEEK(#276):POKE#9538,N
 780 DOKE#405,#909:DOKE#407,#909
 782 IFDEEK(#208)<>#3838THEN782
 783 POKE618,2
 785 CLS:PRINT:PRINTCHR$(131)CHR$(140)
"     APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
 786 REPEAT:UNTILDEEK(#208)<>#3838
 787 N=PEEK(#276):POKE#9539,N
 790 CLS
 792 T=TT
 795 PRINT"        Phase 1         Nivea
u "
 800 PRINT"Score:          Vitesse:
 Record:"
 805 PRINT"000000              km/h
 ";R$(T-1,0);
 808 POKE#BFC0,1:POKE#BFC7,3:POKE#BFCB
,1
 810 GOSUB15000
 814 DOKE#401,0
 815 FORN=0TO5:POKE#BFBA+N,W(N):NEXT
 820 IFY=49THEN389
 822 CALL#410:CALL#FB10
 823 DOKE#952B,P
 825 POKE618,10:IFY=51THENCALL#8838ELS
EPOKE#952F,Y:POKE#BF77,Y:CALL#8709
 826 GOTO392
 850 REM .............................
 855 REM .    voiture  accidentee    .
 860 REM .............................
 865 A=PEEK(#97FE)-INT(PEEK(#97FE)/128
)*128
 875 B=PEEK(#97FF)-15
 880 A=A+6*(PEEK(#97FC))
 885 CURSETA,B,2:DRAW4,0,0:CURSETA,B+1
,2:DRAW4,0,1
 890 CURSETA+1,B+13,2:DRAW2,0,2
 895 CURSETA-1,B+2,2
 900 CURMOV5,0,2
 905 CURMOV2,-2,2
 910 CURMOV5,0,2
 915 CURMOV-1,3,2
 920 CURMOV-10,1,2
 925 CURMOV1,1,2
 930 CURMOV10,0,2
 935 CURMOV0,1,2
 940 CURMOV-7,0,2
 945 CURMOV-4,2,2
 950 CURMOV5,0,2
 955 CURMOV5,0,2
 960 CURMOV-4,0,2
 965 CURMOV-2,1,2
 970 CURMOV3,2,2
 975 CURMOV1,-1,3
 980 DRAW0,2,2
 985 CURSETA+3,B+13,2
 990 CURMOV1,2,2:CURMOV-3,-2,2
 991 CURSETA,B+11,2:DRAW1,4,2
 992 CURSETA+9,B+11,0:DRAW1,3,0
 995 FORN=1TO2000:NEXT:RETURN
 996 REM .............................
 997 REM .     Programme machine     .
 998 REM .............................
 999 REM ............EV...............
 1000 DATA#8F89,202291ADF5BF8DBC8FADF6
BF8DBD8FADF3BF8DB08F8DC18FADF4BF8DB18F
 1005 DATA8DC28FA200A0FFC8B90000C941B0
05EAEA1890055D000009409900 00E8CEF1BFD0
E5
 1010 DATACEF7BFF02BADF8BF8DF1BF98186D
F2BFA890D3A918186DB08F9006EEB18FEEC28F
 1012 DATAEEB18FEEC28F8D
 1015 DATAB08F8DC18F1890B3AEF0BF60
 1018 DATA 0
 1019 REM ............AV...............
 1020 DATA#8FFD,202291A000ADF5BFCEF2BF
8D4990ADF6BF8D4A90ADF3BF38E901
 1025 DATAB001C88D3E908D42908D4C90C001
D003CEF4BFADF4BF8D3F908D43908D4D90
 1030 DATAA200A000AD3095990000C8B90000
C920904A1D0000990000E8CEF1BF
 1035 DATAD0ECCEF7BFF035ADF8BF8DF1BFEA
98186DF2BFA890D2A918186D3E909009
 1038 DATAEE3F90EE4390EE4D90EE3F90EE43
90EE4D90
 1040 DATA8D3E908D42908D4C901890AAAEF0
BF60A9001890B1
 1043 DATA 0
 1044 REM ...........EVvAV............
 1045 DATA#9122,8A4AA8B9CF908DF4BFCACA
B9CE90CA187D5B978DF3BF9003EEF4BF
 1050 DATA8EF0BFE8E8BD5B972A4AC900D025
A93B8DF5BFA9958DF6BFBD5B97
 1055 DATA2A9005A95B8DF5BFA9028DF1BF8D
F8BF
 1058 DATAA9278DF2BF1890458DF1BFA9608D
F2BF8EEFBF20BB
 1060 DATA89AEEFBF1869958DF6BFADF1BF18
691B9003EEF6BF8DF5BFBD5B97100EADF5BF18
 1065 DATA69309003EEF6BF8DF5BFA9038DF1
BF8DF8BFA9268DF2BFE8BD5B97C910900AC9C8
 1070 DATAB03CA9108DF7BF60A9A08DF4BFBD
5B978DF3BFA90F38FD5B978DF7BF0A
 1072 DATAACF1BFC003D004186DF7BF186DF5
BF9003
 1075 DATAEEF6BF8DF5BFBD5B971869018DF7
BF60A9D738FD5B978DF7BF60
 1078 DATA 0
 1079 REM ...........DV...............
 1080 DATA#923E,E8E8A9008DEDBFBD5B9718
69809D5B972A4AA8CAA9FFDD5B97D035
 1085 DATA98C900D01CCAA006BD5B97C90BD0
0EE8EEEDBFA9019D5B97A001189004DE5B97
 1090 DATAE8E888BD5B972A900598186980A8
989D5B9718903298C905D01CCAA0FF
 1095 DATABD5B97C91AD00EE8EEEDBFA9FF9D
5B97A004189004FE5B97E8E8C8BD5B972A9005
9818
 1100 DATA6980A8989D5B978EF1BFE8BD5B97
E8BC5B97C0FFF076E8E8E838FD5B97B0098DF2
BF
 1105 DATAA90038EDF2BFC912B029CABD5B97
2A4A8DF3BFCACABD5B978DF2BFCACACACABD5B
97
 1110 DATAE8E838EDF2BF8DF5BFB00449FF69
01C904B035A8BD5B972A4A
 1115 DATA38EDF3BFC003D0092A9024C9FD90
06B01EC903B01AEAEAEAEAEAEAEAEAEAEAA901A0
FF
 1120 DATACA9D5B978A186904AA989D5B97AE
F1BF60
 1123 DATA 0
 1124 REM............GA...............
 1125 DATA#93DE,AC3895C88CF1BFA90DEA8D
F2BF8EEEBF20BB89ADF1BF8D3895AC3995C8D0
01
 1130 DATAC88DF1BFAD76028DF2BF20BB89AD
F1BF8D3995EA29558DF3BFAD399529AA
 1135 DATA186DF3BFA8AD399529AA8DF3BFAD
38952955EAEAEA186DF3BFEA291FC91A
 1140 DATA90022917C90DB002090AEEEBF60
 1143 DATA 0
 1184 REM ...........CV...............
 1185 DATA#8E80,CE3795F00760EAEAEAEAEA
EA20DE9398293FC911B005186920EAEA8D3795
 1190 DATA20DE938DF4BF8EEFBFA200A9FFDD
5B97F008EAE8E8E8E81890F3C080B074
 1195 DATA20DE93A838EDF4BFF0F6C90390F2
C9FEB0EEEAEAEAEAEAEAEAEAEAEAEAEAEA
 1200 DATAEAEA98CDF4BFB007ACF4BF8DF4BF
989D5B97E8AD5C973005A9FF
 1205 DATA189002A9019D5B97E8A9009D5B97
AD289530128A4AA8A99D99CF90A9A899CE90A9
00
 1210 DATA18900F8A4AA8A9BF99CF90A91899
CE90A9D6E89D5B97EAEAEAE8ADF4BF9D5B97
 1215 DATAAD5C971005A9FF189002A901E89D
5B97E8A9009D5B97E8AD289530128A4AA8A99D
 1220 DATA99CF90A9A899CE90A9001890F8A
4AA8A9BF99CF90A91899CE90A9D69D5B97
 1225 DATAE8A9FF9D5B97AEEFBF60
 1228 DATA 0
 1274 REM ...........SVP..............
 1275 DATA#9349,E8CACACACA8EFFBEA003BD
5F979D5B97C9FFD0078AAEFFBE18900EE8
 1280 DATABD5F979D5B9788D0F6E81890DF4A
38E9008DFFBE8A4AA8EAEACCFFBED001
 1285 DATA60B9D19099CF90C81890F0
 1288 DATA 0
 1289 REM ...........CK...............
 1290 DATA#938E,CE2795D021EAAD2895301B
AD26958D2795A205BDB9BFC939D009A930
 1295 DATA9DB9BFCA1890F0FEB9BF205886AC
2F95CE0104F00160CE0204D0FA200E86C8AD03
04
 1300 DATA8D0104AD04048D02049838E930A8
60
 1303 DATA 0
 1304 REM ...........ACC..............
 1305 DATA#8CB0,6868A9008DF1BF60
 1313 DATA 0
 1319 REM .........PAUSE2............
 1320 DATA#8A71,A9118DF0BFCEF0BFEAD0FA
88D0F360
 1323 DATA 0
 1324 REM ..........MULT.............
 1325 DATA#83BB,A900A2084EF1BF9004186D
F2BF6A6EF1BFCAD0F38DF2BF60
 1328 DATA 0
 1329 REM .......matrices............
 1330 DATA#953B,7F7F6371416071634370 7F
7F4370737346584568477847787 77B4F7C77
 1335 DATA7B43707F7F6371416041607373 4F
7C7373437046584568477877 7B47787F7F4778
7373
 1340 REM
 1345 DATA5F7F605178604070405871604178
405F7F6041784059796 0
 1350 DATA434C40427440437C40437C405B7D
60477E405B7D60417840
 1355 DATA5F7F605178604070404070405979
60477E40597960417840
 1360 DATA434C40427440437C405B7D60437C
405F7F60437C40597960
 1365 REM
 1370 DATA4F7F70487C504058404C5870407C
404F7F70407C404C7C70
 1375 DATA416640415A40417E40417E404D7E
70437F404D7E70407C40
 1380 DATA4F7F70487C504058404058404C7C
70437F404C7C70407C40
 1385 DATA416640415A40417E404D7E70417E
404F7F70417E404C7C70
 1390 REM
 1395 DATA477F78445E48404C40464C58405E
40477F78405E40465E58
 1400 DATA407340406D40407F40407F40467F
58417F60467F58405E40
 1405 DATA477F78445E48404C40404C40465E
58417F60465E58405E40
 1410 DATA407340406D40407F40467F58407F
40477F78407F40465E58
 1415 REM
 1420 DATA437F7C424F444046404346 4C404F
40437F7C404F40434F4C
 1425 DATA405960405660405F60405F6043 5F
6C407F70435F6C404F40
 1430 DATA437F7C424F444046404046 0434F
4C407F70434F4C404F40
 1435 DATA405960405660405F60435F6C405F
60437F7C405F60434F4C
 1440 REM
 1445 DATA417F7E414762404340416346404 7
60417F7E4047604167 66
 1450 DATA404C70404B50404F70404F70416F
76405F78416F7640476 0
 1455 DATA417F7E414762404340404340416 7
66405F78416766404760
 1460 DATA404C70404B50404F70416F76404F
70417F7E404F70416766
 1463 DATA 0
 1464 REM ..........T-ACC............
 1465 DATA#89D3,8EF0BFA200BD5B97C9FFD0
04AEF0BF60BD5E9738EDFF97B007ADFF9738
 1470 DATAFD5E97C9119007E8E8E8E81890DH
BD5B9738EDFC97B007ADFC9738FD5B97C902
```

Suite page 5

CIMENT AND CO

VIC 20

Quel boulot! La cimenterie que vous possédez dans ce jeu est constituée de deux distributeurs, de quatre cuves, de deux camions et de multiples ascenseurs. Le but du jeu est d'aller de cuve en cuve avant que celles-ci ne débordent, faute de quoi vos pauvres camionneurs seront écrasés sous une masse de ciment frais.

J. Marin des GROTTES

Mode d'emploi:
Avant le chargement du programme, faites:
POKE 44,32: POKE 8192,0: NEW
puis POKE 648:30 et enfin RUN/RESTORE.

```
1 REM**CIMENTS & CO***********
2 REM********VIC-20+16K******
3 REM*(C)DES GROTTES J-M*****
4 REM*& HEBDOGICIEL**********
5 REM**CARACTERES ROM********
6 FOR I=0TO2000:POKE4096+I,PEEK(32768+I):NEXT:GOSUB5000
7 REM*****CARACTERES SPECIAUX***
8 FORI=0TO111:READA:POKE4568+I,A:NEXT
10 POKE36878,15:S1=36876:S2=36875:PRINT"♥":GOSUB5000:
   POKE36879,30:NB=5
20 GOSUB6000:REM*****PRESENTATION*****
80 A1=7954:A2=7955:A3=8108:A4=8065:PB=8040:TR=0:PO=PB:
   CO=30720
82 C1=0:C2=C1:C3=C2:C4=C3
85 A5=7734:A6=7735
90 PRINT"♥";:GOSUB700:REM****AFFICHAGE*******
95 POKEPB,70:POKEPB-22,69:POKES2,0
96 GOTO4000
100 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";PT
101 IFPEEK(37151)=94THENPT=PT-200:GOTO80:REMFEU
105 IFPEEK(37151)=110THENPO=PB-1:GOTO125:REMOUEST
110 IFPEEK(37152)=119THENPO=PB+1:GOTO125:REMEST
120 GOTO400
125 POKES2,140:IF((PO=PB-1)ANDTR=2)THENTR=1
126 IF((PO=PB+1)ANDTR=1)THENTR=2
127 IFPO=8174THEN2000
130 IFPEEK(PO)<>32THEN250
140 IFPEEK(PO+22)=32THEN200
143 IFPEEK(PO+22)<>119THENTR=0:GOTO160
145 IFPO=8042ORPO=7932ORPO=7844THENTR=1
150 IFPO=8043ORPO=7933ORPO=7845THENTR=2
160 POKEPB,32:POKEPB-22,32:PB=PO:IFTR<>0THENPT=PT+20:
    GOTO400
162 POKEPO,70:POKEPO-22,69:POKEPO+CO,3:POKEPO+30698,3
165 GOTO400
199 REM****BRUITS CHUTE*******
200 POKES2,0:POKES1,PO/484*10+50
205 POKEPB,32:POKEPB-22,32
210 POKEPO,71:POKEPO-22,72:POKEPO+CO,2:POKEPO+CO-22,2
220 PB=PO
225 PO=PB+22:IFPO>8185THENGOTO2000
230 GOTO200
249 REM****TRAITEMENT CUVES*****
250 IFPEEK(PO)<>160THEN2000
251 PO=PB
255 IFPO<>7929THEN273
260 IFC1=0THENC1=0:GOTO400
263 POKE(7971-22*C1)+CO,6:C1=C1-1
265 IFC3=3THENPOKE8166,160:GOTO2000
270 C3=C3+1:POKE(8081-22*C3)+CO,1:GOTO395
273 IFPO<>7936THEN285
275 IFC2=0THEN400
277 POKE(7982-22*C2)+CO,6:C2=C2-1
280 IFC4=3THENPOKE8183,160:GOTO2000
283 C4=C4+1:POKE(8092-22*C4)+CO,1:GOTO395
285 IFPO<>8039THEN295
287 IFC3=0THEN400
290 POKE(8081-22*C3)+CO,6:C3=C3-1:GOTO395
295 IFPO<>8046THEN400
300 IFC4=0THEN400
303 POKE(8092-22*C4)+CO,6:C4=C4-1
395 PT=PT+20:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";PT
399 REM****ASCENCEUR******
400 IFTR=1THEN500
405 POKEA1,32
410 A1=A1-22:IFA1<7690THENA1=8174
420 POKEA1,119:POKEA1+CO,2
425 POKEA2,32
430 A2=A2+22:IFA2>8175THENA2=7691
440 POKEA2,119:POKEA2+CO,2
455 POKEA3,32
460 A3=A3-22:IFA3<7690THENA3=8174
465 POKEA3,119:POKEA3+CO,2
475 POKEA4,32
480 A4=A4+22:IFA4>8175THENA4=7691
481 POKEA4,119:POKEA4+CO,2
482 POKEA5,32
483 A5=A5-22:IFA5<7690THENA5=8174
484 POKEA5,119:POKEA5+CO,2
485 POKEA6,32
486 A6=A6+22:IFA6>8175THENA6=7691
487 POKEA6,119:POKEA6+CO,2:FORG=0TO198STEP-(Z=1)-
    ((Z>1)*22):NEXT
493 IFTR=2THEN550
494 FORG=0TO198STEP-(Z=1)-((Z>1)*22)
495 PB=PO:GOTO95
499 REM****OUVRIER MONTE*****
500 IFPB=7712THENGOTO2000
510 PO=PB-22:POKEPO,70:POKEPO-22,69:POKEPO+CO,4:
    POKEPO+CO-22,4:GOTO405
549 REM***OUVRIER DESCENT******
550 IFPB=8175THENGOTO2000
560 PO=PB+22:POKEPB-22,32:POKEPB,32:POKEPO,70:POKEPB,69:
    POKEPO+CO,4:POKEPB+CO,4
561 PB=PO:FORG=0TO198STEP-(Z=1)-((Z>1)*22):GOTO95
699 REM*****AFFICHAGE******
700 PRINT"¯"NB"     ■ C■     ■ ■"
710 PRINT"_         ■ I■     ■& ■"
720 PRINT"          ■ M■     ■  ■"
730 PRINT"         ◤ E■     ■C  ◥■"
740 PRINT"        ◤  N■     ■D   ◥■"
750 PRINT"       ◤   T■     ■.    ◥■"
760 PRINT"       ■   S■     ■      ■"
765 PRINT"       ■    ■     ■      ■"
770 PRINT"       ──────     ───────"
780 PRINT"■    ■    ■          ■    ■"
790 PRINT"     ■    ■          ■    ■"
800 PRINT"     ■    ■──     ───■    ■"
820 PRINT"     ◥■ ◤             ◥■ ◤"
830 PRINT"■    ■    ■ ¯        ■    ■"
840 PRINT"     ■    ■ _        ■    ■"
850 PRINT"     ■    ■;¯;    ;¯;■    ■"
870 PRINT"     ◥■ ◤ ; ;     ; ;◥■ ◤"
880 PRINT"          ; ; ; ;    "
890 PRINT"      <=>; ;    ; ;<=>"
895 PRINT"    ¯ ?─▲; ;    ; ;?─▲ ¯"
900 PRINT"    _ |─¯; ;    ; ;|─¯ _♥":RETURN
909 REM*****DATA MUSIQUE*******
910 DATA225,360,225,360,225,240
920 DATA228,120,231,360,231,240
930 DATA228,120,231,240,232,120
940 DATA235,720,240,360,235,360
950 DATA231,360,225,360,235,240
960 DATA232,120,231,240,228,120
970 DATA225,480
980 DATA-1,-1
999 REM****DATA CARACTERES*****
1000 DATA255,195,165,153,153,165,195,129
1010 DATA0,1,7,15,31,63,63,32
1020 DATA255,255,255,255,255,255,255,0
1030 DATA0,128,224,240,248,252,252,4
1040 DATA47,41,41,40,47,32,46,46
1050 DATA255,4,134,65,255,0,255,0
1060 DATA244,20,20,20,244,4,116,116
1070 DATA46,46,32,63,28,28,28,28
1080 DATA255,0,255,255,0,0,0,0
1090 DATA116,116,4,252,56,56,56,56
1100 DATA0,60,126,60,60,24,126,126
1110 DATA126,189,60,60,36,36,36,102
1120 DATA126,126,24,60,60,126,60,0
1130 DATA102,36,36,36,60,60,189,126
1999 REM*****OUVRIER EN MOINS*****
2000 POKES1,0:POKE36877,255:FORG=0TO10:NEXT:POKE36877,0
2020 FORJ=255TO0STEP-5:POKES2,J:FORG=0TO10:NEXT:NEXT
2030 NB=NB-1:IFNB<0THEN2040
2035 GOTO80
2039 REM*******FIN*******
2040 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■GAME OVER■":GOSUB5000
2050 PRINT"♥SCORE:";PT
2060 IFPT>MTTHENMT=PT
2070 PRINT"■HIGHT SCORE:";MT
2080 PRINT"■■■■■■■■■■■■ON RECOMMENCE O/N"
2090 GETA$:IFA$=""THEN2090
2100 IFA$="N"THENEND
2110 PT=0:GOTO10
3999 REM****DISTRIBUTEUR CIMENT****
4000 X=INT(RND(TI)*30)
4010 IFX<28THENGOTO100
4020 IFX=29THEN4050
4025 IFC1=3THENPOKE8166,160:GOTO2000
4030 C1=C1+1:POKE(7971-22*C1)+CO,1:GOTO100
4050 IFC2=3THENPOKE8183,160:GOTO2000
4055 C2=C2+1:POKE(7982-22*C2)+CO,1:GOTO100
4999 REM*****MUSIQUE*****
5000 RESTORE
5010 READA,B:IFA=-1THEN5030
5020 POKES1,A:FORI=OTOB:NEXT:GOTO5010
5030 POKES1,0:RETURN
5999 REM*****PRESENTATION*****
6000 PRINT"♥(C)J-M DES GROTTES '84";:POKE37154,255
6010 PRINT"■   CIMENTS  & CO.    ■"
6020 PRINT"IL NE FAUT PAS LAISSERLE CIMENT S'ACCUMULER
     DANS LES CUVES."
6030 PRINT"POUR LES VIDER,L'OUVRI-IER DOIT S'APPUYER
     CONTRE CELLES-CI."
6035 PRINT"EN CAS DE SITUATION   PRECAIRE,EN APPUYANT
     SUR ■FEU■,VOUS REVENEZ AL
A POSITION";
6036 PRINT" INITIALE  MAIS,VOUS PERDEZ ■200■  PTS."
6040 PRINT"RENDEMENT(1-9)"
6045 GETZ$:IFZ$=""THEN6045
6050 IFVAL(Z$)<1THEN6000
6055 Z=VAL(Z$)
6060 POKE37154,127:POKE36869,252:RETURN
```

ORIC 1/ATMOS

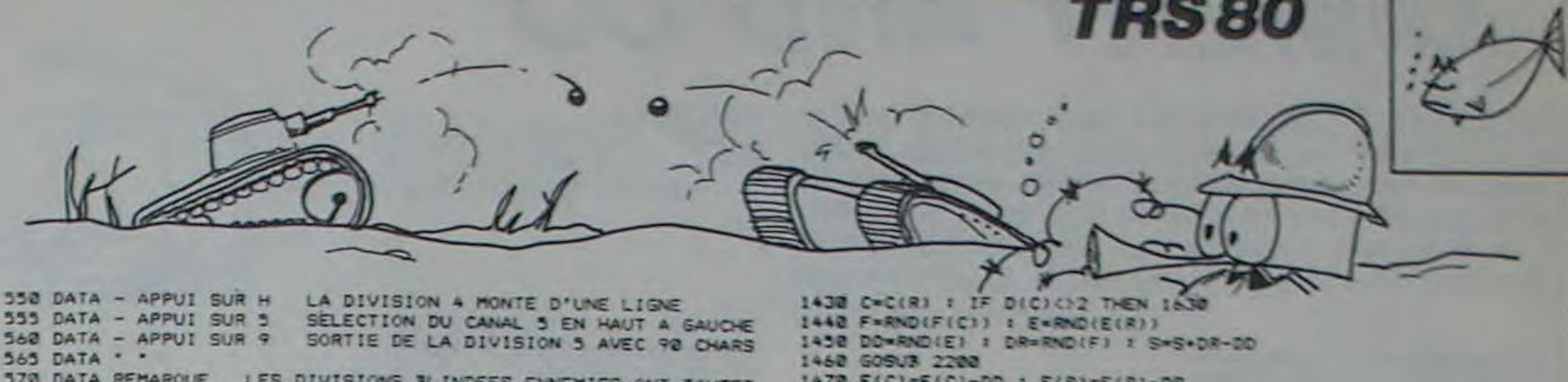
Suite de la page 4

```
 1475 DATAB0034CB08CC902D0DEA00048ADFE
970A4AD001C8BD5D970A4AD001C8C0029008
 1480 DATA68EAEAEAEA4CB08C68EAEAEAEAEA
EAEABD5B9738EDFC97B014BD5D970A4A8553
 1485 DATAADFE970A4A38E553B09D4CB08CAD
FE970A4A8553BD5D970A4A38E553B0894CB08C
 1488 DATA 0
 1489 REM ...........J..............
 1490 DATA#8A89,A9008DEDBF8DE802AD0902
C9A7D052AD2895102DAD2495186902C921F00E
90
 1495 DATA0638E9201890088D2495189035A9
018D2495CE2D95AD2D95C901B0034CB08C1890
20
 1500 DATAAD2495186902C921F00E900638E9
2018900088D2495189008A9018D2495
 1505 DATAEE2D95AD0802C9AAF014C9B0F010
A2A420898FADFE9749808DFE971890498D2395
CE
 1510 DATA3395D0E8CE3495D0E3AD2B958D33
95AD2C958D3495A2A420898FAD2395C9AAD005
 1515 DATAA9FF189002A9018DFD97203E92AD
EDBFC901F008EAEAEAEAEA189008CE2595
 1520 DATAD0034CB08CA2A4AD309548CE3095
20FD8F688D3095AC249588F0068C2495
 1522 DATA18902CA0208C2495AD2895
 1525 DATA3005CE2D95D003EE2D95AD2D95C9
0C9013A90B8D2D95A9158D3795A90038ED2895
 1530 DATA8D2895AD28953030AD2D95C901F0
52C9048005A902189049C906B005A903189040
 1535 DATAC908B005A904189037C90AB005A9
0518902EA906189029AD2D95C90AD005A906
 1540 DATA18901DC9089005A907189014C906
9005A908189008C9049005A90A189002
 4145 DATAA90C8D29950A0A186D2995EAEAEA
8D2695AD29950A186D2995A8A203B98B8C9DC7
BF
 4150 DATA88CAD0F6ADEDBFC901F03FAD2995
A0008CE4020A0A0A0A2EE4020A2EE40218
 4155 DATA697C9003EEE4028DE302EEE402EE
E402A9018DE102A9008DE5022026FBA9078DE5
02
 4156 DATAA9018DE70218901CA9018DE102A9
008DE502A9FF8DE3022026FBA93C8DE702A903
 4157 DATA8DE502A9008DE4028DE3028DE802
4CB6FB
 4158 DATA 0
 4159 REM.........PHASES1&2...........
 4160 DATA#8701,A9318D77BF8D2F95CE3595
D005CE3695F008A00188EAEAEAF04CAD2D95
 4165 DATA8D3595AD2E958D369520808EA200
A000BD5B97C9FFF008C8E8E8E8E818EAEA
 4170 DATA8CF0BFA905CDF0BF9019A90638ED
F0BF8DF0BF0A186DF0BFEAEAEAEAEAEAEAA8
 4175 DATAEAEAEAA200BD5B97C9FFF060E8E8
E820898F203E92EAEAEAE88A4AA8AD2895
 4180 DATA1016B9CE9038E950B021488A4898
AADECF9068AA6818901 3B9CE90186950900B
 4195 DATA488A4898AAFECF9068AA6899CE90
AD28950A187D5B979D5B97C9D79006204993
 4200 DATA1890A320FD8FE8E8E8E818909920
D18C20D18C20D18C20D18C20898A20D389
 4205 DATA208E93CC2F95D0034C0987AD2F95
C932D00620E9854C3288AD2B951869028D2B95
A9
 5210 DATA328D77BF8D2F954C0987
 5213 DATA 0
 5214 REM ..........PHASE3............
 5215 DATA#8832,AD2B9538E9028D2B95A933
8D77BF8D2F95CE3595D005CE3695
 5220 DATAF008EAEAEAEAEA4C4F89AD2D958D
3595AD2E958D369520808EA200BD5B97C9FF
 5225 DATAD0034C4F89E8E8E820898F203E92
E88EF0BF8A4AAAAD2895100EBDCE90
 5230 DATA38E950B011DECF9018900BBDCE90
1869509003FECF909DCE90AD28950AAEF0BF
 5235 DATA187D5B979D5B97C9D79006204993
4C6688BD58970A187D58970A8DF1BF
 5240 DATAADFC970A186DFC970A8DF2BF38ED
F1BFB007ADF1BF38EDF2BF8DF1BF
 5245 DATA8DF2BF8EF0BF20BB89AEF0BFADF1
BF8DF3BFADF2BF8DF4BFBD5B9738EDFF97B007
 5250 DATAADFF9738FD5B978DF1BF8DF2BF8E
F0BF20BB89AEF0BFADF2BF186DF4BF
 5255 DATA8DF2BFADF1BF186DF3BF9003EEF2
BF8DF1BFADF2BFC90EF006900BE84C6688
 5260 DATAADF1BFC910B0F520FD8FE8E8E8E8
4C668820D18C20D18C20D18C20D18C
 5265 DATA20898A20D389208E93C033D0034C
4388A9018DF1BF60
 5268 DATA 0
 5269 REM..............R.............
 5270 DATA#8CD1,8EF0BFCE3195F00160CE32
95D0FAAD29958D3195AD2A958D3295
 5275 DATAEE3A95AD3A95C91FD005A9018D3A
95C91ED005A900189007C90C900338E90C
 5280 DATA8DF1BFA2288EF2BF20BB89ADF1BF
AEF2BF18690A9001E88DF1BF8DF3BF8A18
 5285 DATA69A08DF2BF8DF4BFEAEAEAEAEAEA
EAEAEAEAEAEAEAEAEAEAEAEAEAEAEAEAEA
 5290 DATAEAEAEAEAEAEAEAEAEAEAEAEAEAEA
EAEAEAEAEAEAEAEAEA
 5295 DATAAEF1BF8EA58D8EA88DAEF2BF8EA6
8D8EA98DAEF3BF8ED48D8ED78DAEF4BF
 5300 DATA8ED58D8ED88DA00DAD3A95C901F0
0CC91EF008C90C9005C914B001C8A214C91E
 5305 DATAF033C90C902FA9708D00009D0000
88D004AEF0BF60A9E0186DA58D9006
 5310 DATAEEA68DEAEAEA8DD48D8DD78DEEA6
8DADA68D8DD58D8DD88DA940
 5315 DATA8D00009D000088D004AEF0BF60A9
D0186DD48D9003EED58D8DA58D8DA88D
 5320 DATAEED58DEED58DADD58D8DA68D8DA9
8D18909F
 5323 DATA 0
 5324 REM ..........vitesses..........
 5325 DATA#8C8C,B3B1B0B2B8B0B2B5B0B2B2
B0B1B9B0B1B6B0B1B3B0B1B0B0B0B8B0B0B6B0
 5330 DATAB0B4B0B0B2B0
 5333 DATA 0
 5334 REM .........DEC/BON............
 5335 DATA#8658,A204AD2995C9039001CAC9
069001CAC90A9001CABD0404EAEAD010
 5340 DATACAD00160BD0404EAEAF0F5A9099D
0504DE040460
 5343 DATA 0
 5344 REM ..........SC+BON............
 5345 DATA#860E,A204BDBBBF187D0404C93A
902838E90AE001D01E488A48A202BDB9BFC939
 5348 DATAD009A9309DB9BFCA1890F0FEB9BF
68AA68189003FE0304
 5350 DATA9DBBBFCAD0C7A9098D05048D0604
8D07048D080460
 5353 DATA 0
 5354 REM ...........EVT.............
 5355 DATA#85E9,A200BD5B97C9FFD00160E8
E8E820898FE8E8E8E81890EB
 5358 DATA 0
 5359 DATA 0
 10000 REM ..........................
 10010 REM .         classement      .
 10020 REM ..........................
 10030 TEXT CLS PAPER0 INK0 POKE618,2
RESTORE
 10040 FORL=1TO16 READD T=46080+8*D
 10050 FORN=0TO7 READM POKET+N,M NEXT
 10060 NEXT
 10070 E$="/#$%&+@" PLOT3,1,E$ PLOT29,
6,E$
 10080 E$="[ ]'_*(!" PLOT3,2,E$ PLOT29
,7,E$
 10090 E$="CLASSEMENT" PLOT15,3,E$ PLO
T15,4,E$
 10100 PLOT14,3,14 PLOT14,4,14
 10110 PLOT15,6,")))))))))))" PLOT14,6,
12
 10120 PLOT5,10,"ENDURANCE" PLOT26,10,
"VITESSE"
 10130 FORN=12TO22 PLOT19,N,"  " NEXT
 10140 FORN=0TO1
 10150 FORM=0TO4
 10160 PLOT2+N*20,13+M*2,R$(N,M)+" "+N
$(N,M)
 10170 NEXT NEXT
 10180 PLOT2,25,"'R' regles; 'ESC' stoP
'RETURN' suite"
 10190 PLOT2,1,3 PLOT2,2,3
 10200 PLOT28,6,2 PLOT28,7,2 PLOT27,6,
8
 10210 PLOT13,3,6 PLOT13,4,6 PLOT13,6,
5
 10220 PLOT4,10,1 PLOT18,12,6 PLOT18,2
2,6
 10230 FORN=13TO21
 10240 PLOT28,N,6 PLOT21,N,4 PLOT8,N,6
 PLOT1,N,4
 10250 NEXT
 10260 FORN=1TO56 READM NEXT
 10270 GOSUB30000
 10280 PLOT14,3,10 PLOT14,4,10 PLOT14,
6,8
 10290 PLOT1,25,7 PLOT0,25,12
 10300 CALL#E804 GETO$ CALL#E6CA
 10310 M=PEEK(#35) IFM<>27ANDM<>13ANDM
<>82THEN10300
 10320 CLS CALL#F89B
 10330 IFM=27THENCALL#E804 PAPER4 INK6
 POKE618,3 CLEAR END
 10340 IFM=82THENGOSUB50000 GOTO10000
 10350 RETURN
 15000 REM ..........................
 15010 REM .  modif. suivant niveau  .
 15020 REM ..........................
 15025 O=NI IFO=10THENNI=11
 15030 IFNI=1THENDOKE#952B,257 DOKE#95
33,257 GOTO15060
 15040 IFNI<10THENM=258ELSEM=259
 15050 DOKE#952B,M DOKE#9533,M
 15060 IFNI<7ORNI>9THENM=2ELSEM=3
 15070 POKE#87F8,M POKE#8837,M
 15080 M=(-3*NI+90)^2 B=INT(M/256) POK
E#8935,B M=M-256*B POKE#8942,M
 15090 IFNI>10THENM=16-(NI)ELSEM=27-NI
*2
 15100 POKE#8B3F,M
 15110 M=573*NI+1427 DOKE#401,M DOKE#4
03,M
 15120 M=INT(256/(47-3*NI)) POKE#8EB9,
M
 15130 M=2*NI+25 POKE#8AAB,M POKE#8AD8
,M POKE#8B6B,M
 15140 M=M+1 POKE#8AA4,M POKE#8AD1,M
 15150 M=4*(15-NI)+76 DOKE#9120,#A000+
40*M M=M+15 POKE#97FF,M
 15160 IFNI>12THENE$="293F0A0A30020940
4A4AEA" GOTO15240
 15170 M=INT(NI/2+.5) GOTOM*10+15170
 15180 E$="0980EAEAEAEAEAEAEAEAEA" GOT
O15240
 15190 E$="30020940EAEAEAEAEAEAEA" GOT
O15240
 15200 E$="297F0940EAEAEAEAEAEAEA" GOT
O15240
 15210 E$="C920B0020920EAEAEAEAEA" GOT
O15240
```

Suite page 6

STRATEGE

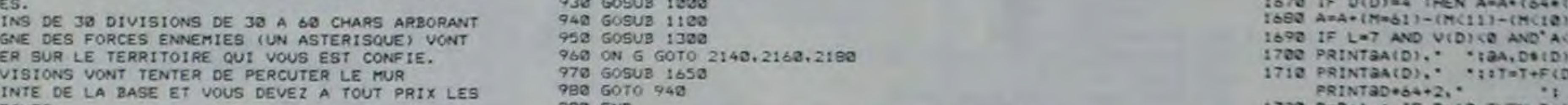
TRS 80



Stratège, la guerre des blindés! Stratège, un Wargame inédit!

Roger DUBOIS

```
10 CLEAR 500 : CLS : DEFSTR A-H,J-V : DEFINT I
15 RANDOM
20 PRINT @424, "H E B D O G I C I E L "
30 PRINT @488, "   S T R A T E G E    "
40 PRINT @552, "TRS-80       R. DUBOIS "
45 '
50 A=CHR$(128) : B=CHR$(131) : C=CHR$(140) : D=CHR$(143)
60 E=CHR$(176) : F=CHR$(179) : G=CHR$(188) : H=CHR$(191)
70 O="*" : N=A+C : P=F+E+F+E
80 K=STRING$(13,A)+H+F+H+H+F+H+STRING$(8,C)
90 L=STRING$(8,A)+G+C+C+C+C+STRING$(6,D)+STRING$(7,C)+G
100 M=STRING$(8,A)+H+E+P+P+P+P+H
110 FOR I=1 TO 25 : PRINT @448,RIGHT$(K,I);@512,RIGHT$(L,I);@576
,RIGHT$(M,I);:NEXT
130 FOR I=474 TO 514 : PRINT @I,N; : NEXT : PRINT @I," ";
140 FOR I=1 TO 80 : PRINT @423+RND(22),O;
150 PRINT @487+RND(22),O;@551+RND(22),O;  : NEXT: GOSUB2500
155 '================ REGLES ============================
160 FOR I=1 TO 6 : CLS : FOR II=1 TO 15 : READ J
170 PRINT J : NEXT II
180 PRINT @980,"APPUYER SUR UNE TOUCHE POUR CONTINUER";
190 K$=INKEY$ : IF K$="" THEN 190 ELSE NEXT I
200 DATA LE GRAND AMIRAL GILE BIDOCHE COMMANDANT SUPREME DES
210 DATA FORCES ANTIEXTRATERRESTRES VIENT DE VOUS CONFIER LA
220 DATA DIFFICILE MISSION D'ANEANTIR LES FORCES BLINDEES
230 DATA ENNEMIES.
240 DATA PAS MOINS DE 30 DIVISIONS DE 30 A 60 CHARS ARBORANT
250 DATA L'INSIGNE DES FORCES ENNEMIES (UN ASTERISQUE) VONT
260 DATA DEFERLER SUR LE TERRITOIRE QUI VOUS EST CONFIE.
270 DATA CES DIVISIONS VONT TENTER DE PERCUTER LE MUR
280 DATA D'ENCEINTE DE LA BASE ET VOUS DEVEZ A TOUT PRIX LES
290 DATA EN EMPECHER.
300 DATA VOUS DISPOSEZ POUR CELA DE 9 DIVISIONS BLINDEES ET
310 DATA 1000 CHARS. LES DIVISIONS SONT NUMEROTEES 1 A 9 ET
320 DATA PEUVENT ETRE EQUIPEES DE 10 A 90 CHARS A VOTRE
330 DATA CONVENANCE DANS LA LIMITE DES FORCES DISPONIBLES
340 DATA " "
350 DATA CHAQUE DIVISION PEUT ETRE COMMANDEE INDIVIDUELLEMENT
355 DATA PAR APPUI SUR UNE SEULE TOUCHE A CONDITION QUE LE
360 DATA CANAL SELECTIONNE (VISUALISE EN HAUT ET A GAUCHE DE
365 DATA L'ECRAN) CORRESPONDE AU NUMERO DE LA DIVISION A
370 DATA COMMANDER.
375 DATA LES COMMANDES DISPONIBLES SONT :
380 DATA"          - 1 A 9 : DEPART D'UNE DIVISION"
385 DATA"          - A     : ARRET"
390 DATA"          - B     : DEPLACEMENT VERS LE BAS"
395 DATA"          - D     : AVANCE AUTOMATIQUE DROITE"
400 DATA"          - E     : RETOUR AUTOMATIQUE A LA BASE"
405 DATA"          - F     : DECROCHAGE PENDANT UN COMBAT"
410 DATA"          - G     : RECUL AUTOMATIQUE GAUCHE"
415 DATA"          - H     : DEPLACEMENT VERS LE HAUT"
420 DATA " "
425 DATA L'APPUI SUR UNE TOUCHE NUMERIQUE 1 .. 9 SELECTIONNE
430 DATA UN CANAL (AFFICHE EN HAUT A GAUCHE DE L'ECRAN) :
432 DATA " "
435 DATA - LES COMMANDES A B D E F G H  SUIVANTES SERONT
440 DATA "  TRANSMISES (PAR RADIO) A LA DIVISION CORRESPONDANTE"
445 DATA "  DEJA SORTIE"
447 DATA " "
450 DATA - SI LE CANAL SELECTIONNE CORRESPOND A UNE DIVISION
455 DATA "  QUI N'EST PAS ENCORE SORTIE LES COMMANDES A .. H"
460 DATA "  SERONT INOPERANTES"
463 DATA " "
465 DATA - PAR CONTRE L'APPUI SUR UNE TOUCHE NUMERIQUE 1 .. 9
470 DATA "  COMMANDE LA SORTIE DE LA DIVISION SELECTIONNEE"
475 DATA "  AVEC UN NOMBRE DE CHARS EGAL A 10 FOIS LE CHIFFRE"
480 DATA "  DE LA TOUCHE APPUYEE"
485 DATA EXEMPLE   AU DEPART DU JEU AUCUN CANAL N'EST AFFICHE
490 DATA " "
495 DATA - APPUI SUR 4   LE CANAL 4 S'AFFICHE EN HAUT A GAUCHE
500 DATA " "
505 DATA - APPUI SUR A B D E F OU G   RIEN NE SE PASSE CAR LA
510 DATA "  DIVISION 4 N'EST PAS SORTIE DONC NE REPOND PAS AUX"
515 DATA "  COMMANDES A ... H"
520 DATA " "
525 DATA - APPUI SUR 8   LA DIVISION 4 SORT ET COMPREND 80 CHARS
530 DATA "  (8 X 10) . LE NOMBRE DE CHARS EST INSCRIT DANS LA"
535 DATA "  BASE EN FACE DU NUMERO SE LA DIVISION QUI VIENT DE"
540 DATA "  SORTIR"
545 DATA " "
550 DATA - APPUI SUR H    LA DIVISION 4 MONTE D'UNE LIGNE
555 DATA - APPUI SUR 5    SELECTION DU CANAL 5 EN HAUT A GAUCHE
560 DATA - APPUI SUR 9    SORTIE DE LA DIVISION 5 AVEC 90 CHARS
565 DATA " "
570 DATA REMARQUE   LES DIVISIONS BLINDEES ENNEMIES ONT TOUTES
575 DATA ENTRE 30 ET 60 CHARS DONC NE SORTEZ PAS UNE DIVISION
580 DATA AVEC 10 CHARS CAR ELLE AURAIT PEUT DE CHANCE DE FAIRE
585 DATA UNE LONGUE CARRIERE
590 DATA " "
595 DATA PENDANT LES COMBATS SURVEILLEZ BIEN LE NOMBRE DE CHARS
600 DATA QU'IL VOUS RESTE ET LE NOMBRE DE CHARS DE LA DIVISION
605 DATA ENNEMIE QUI S'INSCRIT A COTE (UNIQUEMENT PENDANT LE
610 DATA COMBAT) . N'HESITEZ PAS A DECROCHER (COMMANDE F) AVANT
615 DATA QUE VOTRE DIVISION SOIT COMPLETEMENT ANEANTIE
620 DATA " "," "," "
625 DATA N'OUBLIEZ PAS AUSSI QUE POUR QUE LE COMBAT PUISSENT
630 DATA AVOIR LIEU IL FAUT QUE VOTRE DIVISION SOIT ARRETEE
635 DATA DEVANT LA DIVISION ENNEMIE . SI TEL N'EST PAS LE CAS
640 DATA IL EST PLUS QUE PROBABLE QUE LA DIVISION ENNEMIE VOUS
645 DATA PASSERA PAR DESSUS AVEC UNE PARFAITE IGNORANCE !!
650 DATA " "," "," "," "," "," "," "
900 CLEAR 1000 : DEFINT A-V: I=1: D=1: R=1: Z$=STRING$(30,32)
910 B=15359 : DIM R(30),Q(30),C(30),E(30),S$(9),S(9)
920 DIM D(9),A(9),F(9),V(9),D$(9)
925 S$(1)="TRS 80"
930 GOSUB 1000
940 GOSUB 1100
950 GOSUB 1300
960 ON G GOTO 2140,2160,2180
970 GOSUB 1650
980 GOTO 940
990 END
1000 CLS : FOR I=10 TO 906 STEP 64 : PRINT@I,CHR$(191); : NEXT
1010 PRINT@458," ";@705,"FORCES :";@770,"1000";
1020 PRINT@960,"STRATEGE : ",S$(1);@992,"SCORE = 0    ";
1030 FOR I=1 TO 9 : PRINT@I*64,CHR$(I+48); : NEXT
1040 REM FOR I=61 TO 957 STEP 64 : PRINT@I,".."; : NEXT
1050 FOR I=1 TO 9 : D$(I)=CHR$(I+48)+CHR$(143) : D(I)=0
1060 V(I)=0 : A(I)=0 : F(I)=0 : NEXT : NR=30 : ND=9
1070 FOR I=1 TO 30 : R(I)=0 : Q(I)=0 : C(I)=0 : E(I)=0 : NEXT
1080 R=1 : D=1 : T=1000 : S=0 : G=0 : GOSUB 1800
1090 RETURN
1100 K$=INKEY$ : IF K$="" RETURN
1110 IF VAL(K$)>0 THEN 1150
1120 NA=0 : C=ASC(K$)-64
1130 ON C GOTO 1220,1230,1140,1240,1250,1260,1270,1280
1140 RETURN
1150 KK=VAL(K$) : IF NA=1 THEN 1180
1160 IF D(KK)=0 THEN NA=1
1170 K=KK : PRINT @0,"CANAL";K; : RETURN
1180 NA=0 : KK=KK*10 : IF KK>T THEN KK=T
1190 IF KK=0 THEN RETURN ELSE T=T-KK
1200 PRINT@K*64+2,KK;@459,D$(K);:D(K)=1:V(K)=1:F(K)=KK:A(K)=459
1210 PRINT@770,"    ";@770,T; : RETURN
1220 IF D(K)=1 THEN V(K)=0 : RETURN ELSE RETURN
1230 IF D(K)=1 THEN PRINT@A(K),"  ";:A(K)=A(K)-(64*(A(K)<960))
     : PRINT@A(K),D$(K); : RETURN ELSE RETURN
1240 IF D(K)=1 THEN V(K)=1 : RETURN ELSE RETURN
1250 IF D(K)=1 THEN D(K)=4 : V(K)=-1 : RETURN ELSE RETURN
1260 IF D(K)=2 THEN V(K)=-2 : D(K)=1 : RETURN ELSE RETURN
1270 IF D(K)=1 THEN V(K)=-1 : RETURN ELSE RETURN
1280 IF D(K)=1 THEN PRINT@A(K),"  ";:A(K)=A(K)+(64*(A(K)>70))
     : PRINT@A(K),D$(K); : RETURN ELSE RETURN
1290 REM
1300 ON R(R) GOTO 1370,1430,1350
1305 IF R<16 THENPRINT@61+(64*(R-1)),".";: ELSE PRINT@60+I
     (64*(R-16)),".";
1310 IF RND(NR*2.5)>3 THEN 1350
1320 E(R)=RND(30)+30 : R(R)=1
1330 IF R>15 THEN Q(R)=64*(R-15)-3 ELSE Q(R)=64*R-4
1340 PRINT@Q(R),"* ";
1350 R=R+1 : IF R=31 THEN R=1
1360 RETURN
1370 Q=Q(R)-1 : M=Q-(INT(Q/64)*64)
1380 IF M=10 THEN G=1 : RETURN
1390 P=PEEK(15360+Q) : IF P=143 THEN 1410
1400 Q(R)=Q : GOTO 1340
1410 C=PEEK(15359+Q)-48:IFC<1ORC>9THEN 1340 ELSE C(R)=C:D(C)=2:R
(R)=2
1420 PRINT@C*64+5,"*";E(R); : GOTO 1350
1430 C=C(R) : IF D(C)<>2 THEN 1630
1440 F=RND(F(C)) : E=RND(E(R))
1450 DD=RND(E) : DR=RND(F) : S=S+DR-DD
1460 GOSUB 2200
1470 F(C)=F(C)-DD : E(R)=E(R)-DR
1480 IF F(C)<1 THEN 1580
1490 IF E(R)<1 THEN 1530
1500 B1=C*64+1 : B2=B1+5
1510 PRINT@B1,"  ";@B1,F(C);
1520 PRINT@B2,"  ";@B2,E(R); : GOTO 1340
1530 NR=NR-1 : PRINT@Q(R)," "; : S=S+100
1540 GOSUB 2200
1550 D(C)=1 : R(R)=3 : PRINT@C*64+5,"      ";
1560 IF NR=0 THEN G=2 : RETURN
1570 GOTO 1350
1580 ND=ND-1 : PRINT@A(C),"  "; : S=S-200
1590 GOSUB 2200
1600 D(C)=3 : R(R)=1 : PRINT@C*64,"          ";
1610 IF ND=0 THEN G=3 : RETURN
1620 GOTO 1350
1630 R(R)=1 : PRINT@C*64+4,"      ";
1640 RETURN
1650 IF D(D)=0 OR D(D)=3 THEN 1720
1655 IF D(D)=2 THEN PRINT@A(D),D$(D);:GOTO 1720
1660 A=A(D)+V(D) : L=INT(A/64) : M=A-(L*64)
1670 IF D(D)=4 THEN A=A+(64*(L>7))-(64*(L<7))
1680 A=A+(M=61)-(M<11)-(M<10)
1690 IF L=7 AND V(D)<0 AND A<460 THEN 1710
1700 PRINT@A(D),"  ";@A,D$(D);:A(D)=A: GOTO 1720
1710 PRINT@A(D),"  ";:T=T+F(D):F(D)=0:V(D)=0:D(D)=0:GOSUB 1210 :
     PRINT@D*64+2,"     ";
1720 D=D+1 : IF D=10 THEN D=1
1730 RETURN
1740 REM
1750 REM
1760 REM
1770 REM
1780 REM
1790 REM
1800 N$="" : PRINT@655,"VOTRE NOM DE GUERRE SVP ?";@725,"-";
1810 R$=INKEY$ : IF R$="" THEN 1810
1820 IF R$=CHR$(13) THEN PRINT@655,Z$;@725,Z$; : RETURN
1830 PRINTR$; : N$=N$+R$ : GOTO 1810
1840 FOR I=1 TO 900 : NEXT : CLS
1850 PRINT "SCORE FINAL = ";S
1860 IF G=2 THEN 1990
1870 PRINT "VOUS N'AVEZ PAS LES FELICITATIONS DE L'AMIRAL"
1880 IF S>S(9) THEN 1960
1890 PRINT "PRENEZ EXEMPLE SUR VOS GLORIEUX AINES QUI ONT"
1900 PRINT"INSCRIT LEUR NOM SUR LE TABLEAU D'HONNEUR QUE VOICI"
1910 '
1920 FOR I=1 TO 9 : IF S>S(I) GOSUB 2120
1930 PRINT I;"  AVEC ";S(I),S$(I) : NEXT : PRINT
1940 INPUT "VOULEZ-VOUS EFFECTUER UNE AUTRE MISSION";O$
1950 IF LEFT$(O$,1)="N" THEN CLS : END ELSE 930
1960 PRINT "TOUTEFOIS, VOTRE HONORABLE SCORE VOUS PERMET"
1970 PRINT "DE FIGURER AU TABLEAU D'HONNEUR QUE VOICI"
1980  GOTO 1920
1990 PRINT "LE GRAND AMIRAL GILE BIDOCHE EST FIER D'EPINGLER"
2000 PRINT "SUR VOTRE POITRINE L'INSIGNE DE STRATEGE"
2010 IF S>S(1) THEN 2090
2020 IF S>S(9) THEN 2070
2030 PRINT "TOUTEFOIS VOTRE SCORE ETONT TROP FAIBLE, CE TITRE"
2040 PRINT "HONORIFIQUE NE SUFFIT PAS POUR QUE VOUS XUISSIEZ"
2050 PRINT "FIGURER PARMI LES INSCRITS AU TABLEAU D'HONNEUR"
2060 PRINT "QUE VOICI !" : GOTO 1920
2070 PRINT "ET DE VOS INSCRIRE AU TABLEAU D'HONNEUR QUE VOICI"
2080 GOTO 1920
2090 PRINT "SURTOUT QUE VOTRE SCORE EST LE MEILLEUR DE TOUS"
2100 PRINT "VOUS ETES LE PREMIER DU TABLEAU D'HONNEUR"
2110 GOTO 1920
2120 SS=S(I) : S(I)=S : S=SS
2130 S$=S$(I) : S$(I)=N$ : N$=S$ : RETURN
2140 CLS : PRINT "VOTRE BASE VIENT D'ETRE ENVAHIE"
2150 GOTO 1840
2160 CLS : PRINT "BRAVO ! TOUS LES ENNEMIS SONT DETRUITS"
2170 GOTO 1840
2180 CLS : PRINT "VOTRE DERNIER CHAR VIENT D'ETRE DETRUIT
2190 GOTO 1840
2200 PRINT@1000,"     ";@1000,S; : RETURN
2500 FOR II=1 TO 50 : NEXT : RETURN
```



ORIC 1/ATMOS

Suite de la page 5

```
 15220 E$="297FC920B0020920EAEAEA":GOT
015240
 15230 E$="293FC920B0020920EAEAEA"
 15240 FORN=1TO11:M=VAL("#"+MID$(E$,2*
N-1,2)):POKE#BE8F+N,M:NEXT
 15245 NI=0
 15250 N=INT(48+NI/10):M=48+NI-10*INT(
NI/10)
 15260 POKE#BF88,N:POKE#BF89,M
 15270 RETURN
 20000 REM ..........................
 20010 REM .          input           .
 20020 REM ..........................
 20040 IFL=0ORL>30THENRETURN
 20050 N=38-L:PLOTN-5,26,12:PLOTN-4,26
,"->"
 20060 PLOTN-2,26,8:PLOTN-6,26,1:PLOTN
-1,26,6
 20070 D=0:E$=""
 20080 CALL#E804:GETO$:CALL#E6CA:M=PEE
K(#35)
 20090 IFM=13THENPLOT0,26,"
                              ":PING:RET
URN
 20100 IFM<127THEN20130
 20110 IFD>0THENPLOTN+D,26,32:D=D-1:IF
D=0THENE$=""ELSEE$=MID$(E$,1,D)
 20120 GOTO20080
 20130 IFD=LORM<32THEN20080
 20140 D=D+1:PLOTN+D,26,M
 20150 E$=E$+CHR$(M)
 20160 GOTO20080
 25000 REM ..........................
 25010 REM .          choix           .
 25020 REM ..........................
 25030 CLS:PAPER0:INK0:POKE618,2
 25040 PLOT1,1,"Avant de Prendre le vo
lant,choisissez"
 25050 PLOT2,2,"non Pas entre boire et
 conduire mais"
 25060 PLOT3,3,"le niveau et le type d
e la Partie."
 25070 PLOT6,6,"1":PLOT33,6,"15"
 25080 PLOT5,10,"facile":PLOT32,10,"du
r"
 25090 PLOT2,12,"<- Z":PLOT34,12,"X ->
"
 25100 FORN=11TO12:PLOT15,N,"NIVEAU
5":PLOT13,N,10:NEXT
 25110 PLOT0,12,12:PLOT32,12,12
 25120 PLOT8,16,"ENDURANCE":PLOT24,16,
"VITESSE"
 25130 FORN=19TO20:PLOT15,N,"EPREUVE
1":PLOT13,N,10:NEXT
 25140 PLOT34,21,"Merci"
 25150 PLOT3,23,"ENCORE UNE CHOSE:Si v
ous Prenez le"
 25160 PLOT2,25,"volant...n'oubliez Pa
s de le rendre!"
 25170 PLOT0,1,6:PLOT0,3,6
 25180 IFZ=1THENPLOT0,2,6
 25190 PLOT1,12,1:PLOT33,12,1
 25200 FORN=11TO12:PLOT14,N,7:NEXT
 25210 PLOT4,6,5:PLOT4,10,5:T=1
 25220 FORN=7TO9:PLOTT*2+5,N,16
 25230 PLOTT*2+3,N,18:NEXT
 25240 FORN=11TO12:PLOT24,N,MID$(STR$(
T),2)+" ":NEXT
 25250 CALL#E804:GETO$:CALL#E6CA
 25260 M=PEEK(53)
 25270 IFM=13THENPING:GOTO25310
 25091 IFM=90ANDT>1THENT=T-1:GOTO25220
 25290 IFM=88ANDT<15THENT=T+1:GOTO2522
0
 25300 GOTO25250
 25310 NI=T:PLOT14,19,7:PLOT14,20,7:T=
1
 25320 FORN=15TO17:PLOT35,N,16:NEXT
 25330 FORN=15TO17:PLOTT*15-10,N,19:PL
OTT*15-9,N,0
 25340 PLOT35-T*15,N,16:PLOT36-T*15,N,
3:NEXT
 25350 FORN=19TO20:PLOT25,N,MID$(STR$(
T),2):NEXT
 25360 CALL#E804:GETO$:CALL#E6CA
 25370 M=PEEK(53):IFM=13THENPING:GOTO2
5410
 25380 IFM=90THENT=1
 25390 IFM=88THENT=2
 25400 GOTO25330
 25410 PLOT33,21,1:IFZ=1THENPLOT2,23,6
:PLOT1,25,6
 25420 FORN=1TO5000:NEXT:CLS:Z=0:RETUR
N
 30000 REM ..........................
 30010 REM .          musique         .
 30020 REM ..........................
 30030 M=0:A=0:POKE618,2
 30040 READO,N,B,D
 30050 IFDTHEN30090
 30060 IFO=1THENRETURN
 30070 IFA=0THENA=DEEK(#B0):M=0:GOTO30
040
 30080 M=M+1:IFM<2THENDOKE#B0,A:A=0:GO
TO30040
 30090 MUSIC1,O,N,0
 30100 SOUND2,0,15
 30110 PLAY1,0,7,0
 30120 FORN=45TOD:NEXT:PLAY0,0,0,0:IFB
THENFORN=-15TOB:NEXT
 30130 GOTO30040
 35000 REM ..........................
 35010 REM .        decoration        .
 35020 REM ..........................
 35030 CURSET40,0,3:FILL200,1,3
 35040 INK0
 35050 CURSET200,0,3:FILL200,1,0
 35060 E$="PILOTE"
 35070 FORN=1TO6:CURSET24,20*N+12,3
 35080 CHARASC(MID$(E$,N)),0,1
 35090 CURMOV188,30,3:CHARASC(MID$(E$,
N)),0,1
 35100 NEXT
 35101 CURSET26,176,0:CIRCLE10,1
 35102 DRAW0,-10,1
 35103 CURSET26,176,3:DRAW7,4,1
 35104 CURSET26,176,1:DRAW-9,4,1
 35105 FORN=0TO15:FORM=0TO1
 35106 A=PEEK(#955B+N*2+M):POKE#A343+4
0*N+M,A
 35107 NEXT:NEXT
 35110 RETURN
 40000 REM ..........................
 40010 REM .          titre           .
 40020 REM ..........................
 40030 RESTORE
 40040 POKE618,2:TEXT:PAPER0:INK0:CALL
#E6CA:CALL#F89B:POKE#BBA3,0:CLS
 40050 FORN=1TO144:READD:NEXT
 40060 FORN=97TO103:B=46080+8*N
 40070 FORM=0TO7:READC
 40080 POKEB+M,C:NEXT
 40090 NEXT
 40100 DIMA(5,9,7):E$="PILOTE"
 40110 FORO=0TO5:E=ASC(MID$(E$,O+1,1))
 40120 FORN=1TO8:B=PEEK(46079+8*E+N)
 40130 FORM=1TO6:A(O,N,7-M)=B-2*INT(B/
2)
 40140 B=INT(B/2):NEXT
 40150 NEXT
 40160 NEXT
 40200 FORO=0TO5
 40210 FORN=1TO8
 40220 FORM=1TO6
 40230 B=N*40+O*6+M+48202
 40240 IFA(O,N,M)=0THEN40310
 40250 POKEB,225:IFA(O,N-1,M)=1THEN402
70
 40255 IFA(O,N-1,M+1)=1THENPOKEB-40,10
3:GOTO40270
 40260 IFA(O,N,M+1)=1THENPOKEB-40,102E
LSEPOKEB-40,101
 40270 IFA(O,N,M-1)=1THEN40300
 40280 IFA(O,N+1,M-1)=1THENPOKEB-1,103
:GOTO40300
 40290 IFA(O,N+1,M)=1THENPOKEB-1,99ELS
EPOKEB-1,98
 40300 IFA(O,N-1,M-1)=0ANDA(O,N-1,M)=0
ANDA(O,N,M-1)=0THENPOKEB-41,100
 40310 NEXT
 40320 NEXT
 40330 NEXT
 40340 FORN=1TO10
 40350 INK0:PING:INK7
 40360 NEXT
 40370 FORN=1TO6
 40380 INKN:FORM=1TO700:NEXT
 40390 NEXT
 40400 INK2
 40410 PLOT13,16,3:PLOT8,21,6:PLOT8,22
,6
 40420 PLOT9,21,10:PLOT9,22,10
 40430 PLOT14,16,"PRESENTE PAR"
 40440 FORN=21TO22
 40450 PLOT10,N,"FREDERIC  CIESIELSKI"
 40460 NEXT
 40470 GOSUB30000
 40480 FORN=1TO600:NEXT
 40490 RETURN
 50000 REM ..........................
 50010 REM .       explications       .
 50020 REM ..........................
 50030 POKE618,2:CLS:PAPER0:INK0:PRINT
 50040 PRINT"             **************
*  "
 50050 FORN=1TO2:PRINT"               P
I L O T E    ":NEXT
 50060 PRINT"             **************
*  "
 50070 PRINT:PRINTSPC(14);"PRINCIPE :"
 50080 PRINT:PRINT"    Le jeu consiste
 a eviter des"
 50090 PRINT:PRINT" voitures.Celles-ci
 roulent toujours"
 50100 PRINT:PRINT" a la meme vitesse,
mais vous Pouvez"
 50110 PRINT:PRINT"  modifier celle de
 votre vehicule."
 50120 PRINT:PRINT" En effet,la touche
 'SHIFT' a droite"
 50130 PRINT:PRINT"vous Permet de le r
alentir,sans quoi"
 50140 PRINT:PRINT"sa vitesse augmente
.Une Pression sur"
```

Suite page 20

CHOPE-LE PARTERRE

PC 1500

Vous devez récupérer le plus possible de vos hommes prisonniers en territoire ennemi. Pour cela, vous disposez d'un tout nouveau véhicule terrestre équipé de fusées permettant le saut sur une faible distance.

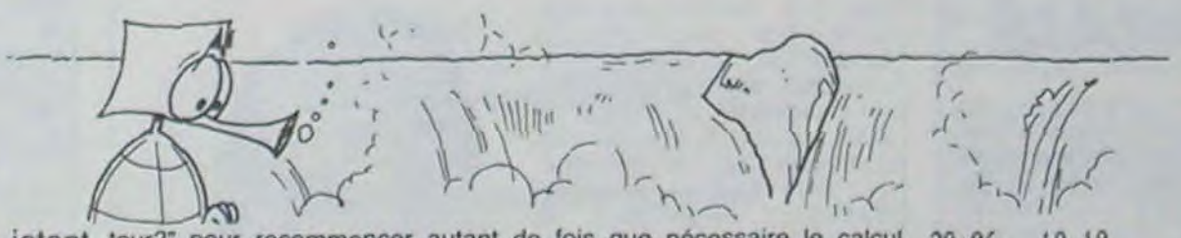
Marc SASSATELLI

Mode d'emploi:
6: Vers la droite.
4: Vers la gauche.
5: Retournement.
8: saut
* : tir (ne fonctionne que dans certaines phases du jeu.

```
1:REM "CHOPE LE
  PAR TERRE"
2:REM Real. par
  M. SASSATELLI
3:REM Adresse
  MAISON ICAMS,
  8 RUE AUBER,
  59046 LILLE
  CEDEX
4:REM Prgm. pre
  vu pour fonct
  onner sur un
  SHARP PC 1500
  muni de 8k men
  sup.
6:CLEAR :DIM A*(
  2,4)*20:DIM B*
  (3)*32:DIM C*(
  3)*10:DIM D*(0
  )*40:DIM CSENS
  (4):DIM DEP(1,
  4)
7:DIM E*(0)*19:E
  *(0)="CHOPE LE
  PAR TERRE!"
8:A*(1,0)="00307
  8783838387868 2
  81800":A*(1,1)
  ="00183C3C1C1C
  1C3C34140C00"
9:A*(1,2)="000C1
  E1E0E0E0E1E1A0
  A0600":A*(1,3)
  ="00060F0F0707
  070F0D050300"
10:A*(2,0)="00182
  86878383838787
  83000":A*(2,1)
  ="000C14343C1C
  1C1C3C3C1800"
11:A*(2,2)="00060
  A1A1E0E0E0E1E1
  E0C00":A*(2,3)
  ="0003050D0F07
  07070F0F06000"
12:B*(1)="0008587
  8787870705010 1
  01000":B*(2)="
  00101010507070
  787878580000"
13:B*(0)="7E7E666
  6667E7E7C60400
  07F050507":B*(
  3)="0707077F00
  7F7E577E577E7F
  "
14:C*(0)="006000"
  :C*(1)="005038
  5000":C*(2)="0
  010781000":C*(
  3)="0000000000
  "
15:D*(0)="0000000
  0000000000000
  0000000000000
  00000"
16:A*(0,0)="10285
  4686458644810"
  :A*(0,4)="0001
  0305000611090
  500"
17:A*(0,1)="10182
  454284628120C1
  824":A*(0,2)="
  0814300A240B18
  16280418"
18:A*(0,3)="040C1
  301150809060C1
  205":WAIT 0:H=
  1:O=500:S=1:B=
  1
19:DIM TIR(1,4):T
  IR(0,0)=32:TIR
  (0,1)=16:TIR(0
  ,2)=8:TIR(0,3)
  =4:TIR(1,0)=16
21:GOSUB "PAGE0":
  GOSUB "PAGE1":
  GOSUB "PAGE4":
  GOSUB "PAGE3":
  FOR Z=1TO 4:DE
  P(1,Z)=0:NEXT
  Z:GOSUB "PAGE4
  "
22:GOSUB "PAGE5"
29:B=B+1:PRINT "M
  ISSION DE NIVE
  AU ";B:FOR Z=1
  TO 25:BEEP 1,Z
  :NEXT Z
30:CLS :GOSUB "PA
  GE1":Y=0:FOR A
  =1TO B
31:FOR Z=1TO 4:DE
  P(1,Z)=0:NEXT
  Z:GOSUB "PAGE4
  ":Y=2
32:NEXT A:Y=0:
  GOSUB "PAGE3"
33:FOR A=1TO B
34:FOR Z=1TO 4:DE
  P(1,Z)=0:NEXT
  Z:GOSUB "PAGE4
  "
35:NEXT A:GOSUB "
  PAGE5":GOTO 29
40:"RETOUR"IF S=1
  GOTO 43
42:S=1:GOTO 44
43:S=2
44:RETURN
60:"DESTRUCTION"
  GCURSOR DEP(0,
  0):GPRINT A*(0
  ,E):WAIT 5:
  GCURSOR DEP(0,
  0):GPRINT A*(0
  ,0):GCURSOR DE
  P(0,0)
63:GPRINT A*(0,1)
  :GCURSOR DEP(0
  ,0):GPRINT A*(
  0,2):GCURSOR D
  EP(0,0):GPRINT
  A*(0,3):
  GCURSOR DEP(0,
  0):GPRINT A*(0
  ,4)
66:PRINT "     DO
  MMAGE! NIVEAU=
  ";B:FOR Z=1TO
  30:BEEP 2,Z,20
  0:NEXT Z
68:PAUSE "UNE AUT
  RE PARTIE?<O/N
  >":U*=INKEY* :
  IF U*<>"O"AND
  U*<>"N"GOTO 68
71:IF U*="O"THEN
  GOTO 6
72:END
74:"SAUT"IF U>2
  AND U<12THEN
  LET H=0
75:IF U>11THEN
  LET H=-1
76:E=E+H:IF U<>14
  GOTO 78
77:F=0:U=0:H=1:
  GOTO 79
78:U=U+1
79:RETURN
81:"PAGE1"CLS :M=
  151:DEP(0,0)=2
  3:GCURSOR 1:
  GPRINT B*(0)
82:T*=INKEY* :IF
  F=1GOTO 88
84:IF T*="5"GOSUB
  "RETOUR"
85:IF T*="4"THEN
  LET D=-1
86:IF T*="6"THEN
  LET D=1
87:IF T*="8"THEN
  LET F=1
88:IF F=1GOSUB "S
  AUT"
89:IF F=0AND T*="
  "THEN LET D=0
90:IF DEP(0,0)<17
  AND D=-1GOTO 9
  2
91:IF M=151THEN
  LET DEP(0,0)=D
  EP(0,0)+D
92:IF DEP(0,0)=51
  THEN LET M=M-D
94:GCURSOR DEP(0,
  0):GPRINT A*(S
  ,E)
95:IF M<51OR M>60
  GOTO 98
96:GCURSOR M+1:
  GPRINT (POINT
  (M+1)OR 96)
97:GOTO 99
98:GCURSOR M:
  GPRINT C*(0)
99:IF (((M<61AND
  M>50)AND (E<2)
  )>GOSUB "DESTR
  UCTION"
100:GCURSOR 1
101:IF M=14SOR M=1
  7THEN GPRINT D
  *(0)
102:IF M=14GTHEN
  GPRINT B*(0)
103:IF M=17THEN
  RETURN
104:GOTO 82
112:"PAGE3"CLS :DE
  P(0,0)=17:
  GCURSOR 57:
  GPRINT C*(0):
  GCURSOR 84:
  GPRINT C*(0):
  GCURSOR 112:
  GPRINT C*(0):
  GCURSOR 142:
  GPRINT B*(3)
117:GCURSOR 135:
  GPRINT C*(1)
118:T*=INKEY* :IF
  T*="5"AND F=0
  GOSUB "RETOUR"
121:GCURSOR 135:
  GPRINT C*(1):
  IF T*="4"AND F
  =0THEN LET D=-
  1
122:IF T*="6"AND F
  =0THEN LET D=1
123:IF T*="8"AND F
  =0THEN LET F=1
124:IF F=1GOSUB "S
  AUT"
125:IF F=0AND T*="
  "THEN LET D=0
127:GCURSOR 136:
  GPRINT C*(2):
  IF DEP(0,0)<17
  AND D=-1THEN
  LET D=0
128:IF DEP(0,0)>12
  2AND D=1THEN
  LET D=0
129:DEP(0,0)=DEP(0
  ,0)+D
130:GCURSOR 135:
  GPRINT C*(1):
  GCURSOR DEP(0,
  0):GPRINT A*(S
  ,E)
132:IF DEP(0,0)<47
  GOTO 141
133:IF DEP(0,0)>59
  GOTO 136
134:GCURSOR 58:
  GPRINT ((POINT
  (58))OR 96)
135:GOTO 141
136:IF DEP(0,0)>86
  OR DEP(0,0)<74
  GOTO 139
137:GCURSOR 85:
  GPRINT ((POINT
  (85))OR 96)
138:GOTO 141
139:IF DEP(0,0)>11
  4OR DEP(0,0)<1
  02GOTO 141
140:GCURSOR 113:
  GPRINT ((POINT
  (113))OR 96)
141:GCURSOR 134:
  GPRINT C*(2)
142:A0=((DEP(0,0)<
  59)AND (DEP(0,
  0)>48))
143:A1=((DEP(0,0)<
  86)AND (DEP(0,
  0)>75))
144:C=((DEP(0,0)<1
  4)AND (DEP(0,
  0)>>103))
145:IF (A0OR A1OR
  C)AND (E<2)
  THEN GOTO "DES
  TRUCTION"
146:IF DEP(0,0)<>1
  23OR S=1OR Y=1
  OR E>1THEN
  GOTO 152
147:GCURSOR 133:
  GPRINT C*(1)
148:BEEP 2,100
149:GCURSOR 133:
  GPRINT C*(3)
150:Y=1
151:C*(1)="":C*(2)
  =""
152:IF DEP(0,0)=17
  AND Y=1THEN
  RETURN
153:GOTO 118
157:"BOUCLIER"IF P
  =10GOTO 159
158:GCURSOR DEP(0,
  0)+12:PRINT "
  ":GCURSOR DEP(
  0,0)-6:PRINT "
  (":Q=1:P=P+1:
  RETURN
159:GCURSOR DEP(0,
  0)+12:PRINT "
  ":GCURSOR DEP(
  0,0)-6:PRINT "
  ":P=1:Q=0:
  RETURN
160:"LASER"
161:IF T=0THEN LET
  L=S
162:IF T=1THEN LET
  L=CSENS(1)-4
164:IF T=0THEN LET
  G=E
165:IF T=1THEN LET
  G=0
167:IF L=2GOTO 173
168:FOR W=DEP(T,N)
  +12TO DEP(T,N)
  +33:IF W>150
  GOTO 171
169:IF ((TIR(T,G)
  AND POINT (W))
  =TIR(T,G))GOTO
  172
170:GCURSOR W:
  GPRINT (TIR(T,
  G)+POINT (W))
171:NEXT W:O=500:
  CLS :RETURN
172:GCURSOR (W-2):
  GPRINT A*(0,G)
  :O=W:BEEP 1,50
  :W=DEP(T,N)+33
  :NEXT W:CLS :
  RETURN
173:FOR W=DEP(T,N)
  -1TO DEP(T,N)-
  22STEP -1:IF W
  <1GOTO 176
174:IF ((TIR(T,G)
  AND POINT (W))
  =TIR(T,G))GOTO
  177
175:GCURSOR W:
  GPRINT (TIR(T,
  G)+POINT (W))
176:NEXT W:CLS :
  RETURN
177:GCURSOR W:
  GPRINT A*(0,G)
  :O=W:BEEP 1,50
  :W=DEP(T,N)-22
  :NEXT W:CLS :
  RETURN
1000:"PAGE4":ON Y
  +1GOTO 1030,
  1010,1020
1010:CLS :DEP(0,0
  )=140:X=RND
  4:GOTO 1040
1020:CLS :DEP(0,0
  )=20:X=RND 4
  :GOTO 1040
1030:X=RND 3
1040:FOR I=1TO X:
  T=0:N=0:T*=
  INKEY*
1050:IF F=1GOTO 1
  3110
1070:IF T*="5"
  GOSUB "RETOU
  R"
1080:IF T*="4"
  THEN LET D=-
  1
1090:IF T*="6"
  THEN LET D=1
1100:IF T*="8"
  THEN LET F=1
1110:IF F=1GOSUB
  "SAUT"
1115:IF T*="T"AND
  Q=1THEN LET
  P=10
1120:IF T*=""AND
  F=0THEN LET
  D=0
1130:DEP(0,0)=DEP
  (0,0)+D
1140:IF DEP(0,0)>
  =17THEN GOTO
  1315O
1141:IF Y=1THEN
  LET I=X
1142:IF Y=1THEN
  NEXT I
1145:IF Y=1THEN
  RETURN
1147:DEP(0,0)=17
1150:IF DEP(0,0)<
  =140THEN
  GOTO 1316O
1151:IF Y=0OR Y=2
  THEN LET I=X
1152:IF Y=0OR Y=2
  THEN NEXT I
1155:IF Y=0OR Y=2
  THEN RETURN
1157:DEP(0,0)=140
1160:GCURSOR DEP(
  0,0):GPRINT
  A*(S,E)
1170:IF Q=1GOSUB
  "BOUCLIER"
1180:IF T*<>"O"OR
  Q=1GOTO 1340
  0
1190:IF S=2THEN
  GOTO 13290
1200:FOR K=DEP(0,
  0)+12TO DEP(
  0,0)+33
1205:IF K<1OR K>1
  50THEN GOTO
  13230
1210:IF POINT K=0
  THEN GOTO 13
  230
1220:R=K-1:K=DEP(
  0,0)+33
1230:NEXT K
1240:GOSUB "LASER
  "
1250:IF O=500THEN
  GOTO 13380
1260:FOR K=1TO 3:
  IF DEP(1,K)<
  >RTHEN GOTO
  13280
1270:DEP(1,K)=300
1280:NEXT K
1285:GOTO 13300
1290:FOR K=DEP(0,
  0)-1TO DEP(0
  ,0)-22STEP -
  1
1295:IF K<1OR K>1
  50THEN GOTO
  13320
1300:IF POINT K=0
  THEN GOTO 13
  320
1310:R=K-11:K=DEP
  (0,0)-22
1320:NEXT K
1330:GOSUB "LASER
  "
1340:IF O=500THEN
  GOTO 13380
1350:FOR K=1TO 4:
  IF DEP(1,K)<
  >RTHEN GOTO
  13370
1360:DEP(1,K)=300
1370:NEXT K
1380:FOR K=1TO 4:
  IF DEP(1,K)=
  300OR DEP(1,
  K)=700OR DEP
  (1,K)=900OR
  DEP(1,K)=0
  THEN GOTO 13
  395
1390:GCURSOR DEP(
  1,K):GPRINT
  B*(CSENS(K)-
  4)
1395:NEXT K
1398:GCURSOR DEP(
  0,0):GPRINT
  A*(S,E)
1400:IF T*="R"AND
  Q=0THEN
  GOSUB "BOUCL
  IER"
1405:IF T*="T"
  THEN GOTO 13
  750
1410:IF DEP(1,1)=
  0OR DEP(1,1)
  =700OR DEP(1
  ,1)=900THEN
  GOTO 13770
1420:IF DEP(1,1)=
  300THEN GOTO
  13750
1430:Z=RND 10
1440:IF Z>3THEN
  GOTO 13470
1450:DEP(1,1)=DEP
  (1,1)+(Z-2)
1460:GOTO 13480
1470:DEP(1,1)=DEP
  (1,1)-SGN (D
  EP(1,1)-DEP(
  0,0))
1480:IF DEP(1,1)<
  17THEN LET D
  EP(1,1)=17
1490:IF DEP(1,1)>
  140THEN LET
  DEP(1,1)=140
1500:GCURSOR DEP(
  1,1):GPRINT
  B*(CSENS(1)-
  4)
1510:IF Q=0THEN
  GOTO 13610
1520:AA=((DEP(0,0
  )-5>DEP(1,1)
  )OR (DEP(0,0
  )+16<DEP(1,1
  )))
1530:AB=((DEP(0,0
  )-5)DEP(1,1)
  +13)OR (DEP(
  0,0)+16<DEP(
  1,1)+13))
1540:IF AAAND AB
  THEN GOTO 13
  675
1560:GCURSOR DEP(
  1,1):GPRINT
  A*(0,0):BEEP
  1,100:CLS :D
  EP(0,0)=DEP(
  0,0)-SGN (DE
  P(1,1)-DEP(0
  ,0))*10
1570:DEP(1,1)=DEP
  (1,1)+SGN (D
  EP(1,1)-DEP(
  0,0))*10
1580:IF DEP(1,1)>
  140THEN LET
  DEP(1,1)=140
1585:IF DEP(1,1)<
  17THEN LET D
  EP(1,1)=17
1590:IF DEP(0,0)<
  17THEN LET D
  EP(0,0)=17
1595:IF DEP(0,0)>
  140THEN LET
  DEP(0,0)=140
1600:P=10:GOSUB "
  BOUCLIER":
  GCURSOR DEP(
  0,0):GPRINT
  A*(S,E)
1602:FOR K=1TO 4:
  IF DEP(1,K)>
  1400R DEP(1,
  K)<10THEN
  GOTO 13605
1
L13602
                0
1604:GCURSOR DEP(
  1,K):GPRINT
  B*(CSENS(K)-
  4)
1605:NEXT K
1610:AA=((DEP(0,0
  )>DEP(1,1))
  OR (DEP(0,0)
  +11<DEP(1,1)
  ))
1620:AB=((DEP(0,0
  )>DEP(1,1)+1
  0)OR (DEP(0,
  0)+11<DEP(1,
  1)+10))
1630:IF AAAND AB
  GOTO 13675
1640:GCURSOR DEP(
  1,1):GPRINT
  A*(0,E):DEP(
  1,1)=300:
  BEEP 1:GOTO
  "DESTRUCTION
  "
1675:IF ABS (DEP(
  1,1)-DEP(0,0
  ))>40THEN
  GOTO 13750
1680:Z=RND 4:IF Z
  <>4THEN GOTO
  13750
1690:T=1:N=1:
  GOSUB "LASER
  "
1700:FOR K=1TO 4:
  IF DEP(1,K)=
  300OR DEP(1,
  K)=700OR DEP
  (1,K)=900OR
  DEP(1,K)=0
  THEN GOTO 13
  710
1705:GCURSOR DEP(
  1,K):GPRINT
  B*(CSENS(K)-
  4)
1710:NEXT K
1715:GCURSOR DEP(
  0,0):GPRINT
  A*(S,E)
1720:IF O=500THEN
  GOTO 13750
1730:IF (O<DEP(0,
  0)+12)AND (O
  >DEP(0,0))
  AND (Q=0)
  THEN GOSUB "
  DESTRUCTION"
1740:O=500
1750:NEXT I
1760:GOTO 1040
1770:IF Y=0THEN
  GOTO 13790
1775:IF DEP(1,1)<
  >700AND DEP(
  1,1)<>900
  THEN GOTO 13
  790
1776:Z=RND 2
1777:IF DEP(1,1)=
  700AND DEP(0
  ,0)<100AND Z
  =1THEN LET C
  SENS(1)=6
1778:IF DEP(1,1)=
  700AND DEP(0
  ,0)<100AND Z
  =1THEN LET D
  EP(1,1)=140
1779:IF DEP(1,1)=
  140OR DEP(1,
  1)=700THEN
  GOTO 13810
1780:IF DEP(0,0)<
  50OR Z=2THEN
  GOTO 13810
1782:CSENS(1)=5:D
  EP(1,1)=20:
  GOTO 13810
1790:Z=RND 3
1793:IF Z=1AND DE
  P(0,0)<50AND
  (Y=2)THEN
  LET DEP(1,1)
  =900
1795:IF Z=1AND (D
  EP(0,0)>49)
  AND Y<>0THEN
  LET DEP(1,1)
  =20
1798:IF Z=1AND (D
  EP(0,0)>49)
  AND Y<>0THEN
  LET CSENS(1)
  =5
1800:IF Z=2AND DE
  P(0,0)>99AND
  Y=1THEN LET
  DEP(1,1)=700
1803:IF Z=2AND (D
  EP(0,0)<100)
  THEN LET DEP
  (1,1)=140
1805:IF Z=2AND (D
  EP(0,0)<100)
  THEN LET CSE
  NS(1)=6
1810:NEXT I
1820:GOTO 1040
15000:"PAGE5"CLS :
  DEP(0,0)=140
  :M=50
15010:T*=INKEY*
15020:IF F=1GOTO 1
  5070
15030:IF T*="5"
  GOSUB "RETOU
  R"
15040:IF T*="4"
  THEN LET D=-
  1
15050:IF T*="6"
  THEN LET D=1
15060:IF T*="8"
  THEN LET F=1
15070:IF F=1GOSUB
  "SAUT"
15080:IF F=0AND T*
  =""THEN LET
  D=0
15090:IF (DEP(0,0)
  >140AND D=1)
  OR (DEP(0,0)
  <10AND D=-1)
  THEN GOTO 15
  110
15100:IF M=50OR M=
  151THEN LET
  DEP(0,0)=DEP
  (0,0)+D
15110:IF DEP(0,0)=
  100THEN LET
  M=M-D
15120:GCURSOR DEP(
  0,0):GPRINT
  A*(S,E)
15130:IF M<100OR M
  >109THEN
  GOTO 15160
15140:GCURSOR M+1:
  GPRINT (
  POINT (M+1)
  OR 96)
15150:GOTO 15170
15160:GCURSOR M:
  GPRINT C*(0)
15170:IF (M>99AND
  M<110)AND (E
  <2)THEN GOTO
  "DESTRUCTION
  "
15180:IF M<145THEN
  GOTO 15010
15190:GCURSOR 1
15200:IF M=146THEN
  GPRINT B*(0)
15210:IF M=145THEN
  GPRINT D*(0)
15220:IF DEP(0,0)<
  >23OR Y=0OR
  S=2OR E>1
  THEN GOTO 15
  010
15230:C*(1)="00040
  85000":C*(2)
  ="0010781000
15240:WAIT 4:FOR Z
  =1TO 10:
  GCURSOR 17:
  GPRINT C*(1)
  :BEEP 1,10:
  GCURSOR 17:
  GPRINT C*(2)
  :BEEP 1,50:
  NEXT Z
15250:GCURSOR 18:
  GPRINT C*(3)
15260:RETURN
16000:"PAGE0"CLS :
  DEP(0,0)=84:
  DEP(1,0)=156
16010:FOR Z=1TO 34
  :DEP(0,0)=DE
  P(0,0)+2:DEP
  (1,0)=DEP(1,
  0)-2
16020:GCURSOR DEP(
  0,0):GPRINT
  A*(1,0):
  GCURSOR DEP(
  1,0):GPRINT
  C*(2)
16030:GCURSOR DEP(
  0,0)+1:
  GPRINT A*(1,
  0):GCURSOR D
  EP(1,0)-1:
  GPRINT C*(1)
16040:NEXT Z:WAIT
  5:GCURSOR 87
  :GPRINT C*(2
  ):GCURSOR 88
  :GPRINT C*(1
  ):GCURSOR 89
  :GPRINT C*(2
  ):GCURSOR 90
  :GPRINT C*(1
  )
16042:GCURSOR DEP(
  0,0):GPRINT
  A*(2,0)
16045:GCURSOR 89:
  GPRINT C*(2)
  :GCURSOR 88:
  GPRINT C*(1)
  :GCURSOR 87:
  GPRINT C*(2)
  :GCURSOR 86:
  GPRINT C*(1)
  :GCURSOR 85:
  GPRINT C*(1)
16047:GCURSOR 84:
  GPRINT C*(2)
  :GCURSOR 83:
  GPRINT C*(1)
16050:WAIT 0:BEEP
  2,40:GCURSOR
  84:GPRINT C*
  (3):PAUSE :
  GCURSOR DEP(
  0,0):GPRINT
  A*(1,0)
16060:FOR Z=DEP(0,
  0)TO 155:
  GCURSOR Z:
  GPRINT A*(1,
  0):NEXT Z
16070:WAIT 1:FOR Z
  =155TO 135
  STEP -1:
  GCURSOR Z:
  GPRINT A*(2,
  0):NEXT Z
16080:WAIT 0:FOR Z
  =134TO 15STEP
  -1:GCURSOR Z
  :GPRINT A*(2
  ,0):GCURSOR
  Z+20:PRINT C
  *(0):NEXT Z
16090:FOR Z=1TO 10
  0STEP 2:BEEP
  1,Z:NEXT Z
16100:RETURN
```

CHUTE

HP41



Ne vous suicidez pas dans l'ignorance en vous jetant dans le vide. Emportez votre HP 41 et calculez vos paramètres de chute.

Thomas MICHEL-VILLAZ

Mode d'emploi:
Ce programme écrit sur HP 41 CX permet, connaissant au moins un des trois paramètres (vitesse, hauteur et durée) d'une chute libre sans vitesse initiale, de trouver les deux autres sachant que le mouvement de chute libre d'un solide sans vitesse initiale est un mouvement uniformément accéléré, régi par les relations: V = GT et X = 1/2 GT2

Ces formules ne sont applicables que dans le cas de chute où la résistance de l'air est négligeable. C'est à dire sur des objets de grandes densités et de formes appropriées (une bille d'acier par exemple) ou bien sûr dans le vide.

Après XEQ "chute", la machine affiche le menu auquel on répond (après le TONE 5) en appuyant sur la touche correspondant à la première lettre de l'option choisie. Par exemple, on veut trouver la vitesse et la durée d'une chute connaissant la hauteur: Après le premier TONE 5 vous appuyez sur V (vitesse), puis après la question "C'est tout?" vous appuyez sur N (NON) ce qui provoque un réaffichage du menu, appuyez ensuite sur D (Durée) et O(Oui) après "C'est tout?" à ce moment là, la machine demande: "En fonction de:" appuyez alors sur H (hauteur) après le TONE 5. Elle demande alors si on désire avoir la vitesse KMS/H ou en M/S: Répondre par K ou M suivant le même principe. Le BEEP qui s'en suit marque la fin de procédure de choix et la machine demande alors: "Hauteur?" entrez la hauteur en mètres (80m par exemple), pressez R/S: l'affichage unique T = 4,04 s" et une deuxième pression sur R/S affiche : "V = 39,62 M/S" et une troisième redemande "Hauteur?" pour recommencer autant de fois que nécessaire le calcul avec des hauteurs différentes.

Dans le cas où l'on a demandé d'effectuer des calculs en fonction de la durée, la machine demande "Chrono O/N?" cette option permet d'entrer la durée à partir d'un chronométrage. (répondre alors par O ou N).

Le programme est conçu de façon à limiter au maximum les erreurs possibles. Ainsi la pression sur n'importe quelle autre touche que H, V ou D après le TONE 5 provoque le réaffichage du menu, de même que, quand par exemple on demande de calculer la hauteur en fontion de la hauteur...

Un exemple d'application: Comment déterminer la hauteur du premier étage de la tour Eiffel:

1 -Demander la hauteur en fonction de la durée avec l'option chrono.

2 -Se rendre au premier étage et y lacher une bille, d'acier de préférence (l'auteur décline toute responsabilité en cas d'accident).

3 -Chronométrer la chute (on doit trouver à peu près 3,41 s après ENTER).

Puis ← nous donne H = 57,04 m (soit une erreur de 96 cm).

4 -Recommencer plusieurs fois puis faire la moyenne des résultats obtenus pour ajuster la valeur.

On aurait pu de même calculer sa vitesse quand elle arrive au sol: 33,45 M/S ou 120,43 KM/H.

La hauteur (si elle est introduite) est stockée dans le reg. 01, la vitesse dans le 02 et la durée dans le 03. On veut la hauteur arme le drapeau 00, la vitesse le 01 et la durée le 02. En fonction de la hauteur arme le drapeau 03, la vitesse le 04 et la durée le 05. L'option chrono arme le 06 et KM/H le 07. Ainsi ce programme peut être utilisé comme sous-programme en armant préalablement les drapeaux désirés et en le "branchant" à la ligne 69 et en remplaçant la ligne 80 GTO 15 par RTN

```
20:06   19.10
01♦LBL "CHUTE"
02 "***CHUTE***"
03 BEEP
04 AVIEW
05 PSE
06 FIX 2
07 CLX
08 X<>F
09♦LBL 10
10 X<0?
11 TONE 0
12 "VOUS VOULEZ :"
13 AVIEW
14 PSE
15 XEQ 12
16 X<0?
17 GTO 10
18 TONE 9
19 SF IND X
20 "C"
21 39
22 XTOA
23 "EST TOUT ?"
24 AVIEW
25 GETKEY
26 41
27 X=Y?
28 GTO 10
29 GTO 11
30♦LBL 12
31 "LA HAUTEUR ?"
32 AVIEW
33 PSE
34 "LA VITESSE ?"
35 AVIEW
36 PSE
37 "LA DUREE ?"
38 AVIEW
39 TONE 5
40 GETKEY
41 CLA
42 15
43 +
44 STO 00
45 38
46 XTOA
47 "M≠"
48 RCL 00
49 POSA
50 RTN
51♦LBL 11
52 "EN FONCTION DE "
53 "H:"
54 AVIEW
55 XEQ 12
56 X<0?
57 GTO 11
58 TONE 9
59 FS? IND X
60 GTO 11
61 3
62 +
63 SF IND X
64 BEEP
65 FS? 01
66 XEQ 13
67 FS? 05
68 XEQ 14
```

Suite page 22

BIDOUILLE GRENOUILLE

La grenouille, telle celle de la fable, grossit et s'enfle démesurément. Elle va même se subdiviser en trois parties différentes: l'une qui restera telle qu'elle est actuellement, la deuxième sera (mettez vos lunettes) consacrée (concentrez-vous) aux (attention) bons plans en général, et la troisième à Minitel.
J'explique un peu la deuxième partie quand même. Il s'agit de tous les bons plans que vous pourrez trouver, tous domaines confondus. Vous avez trouvé un moyen de sortir de l'autoroute A6 avant le péage ? Vous connaissez l'adresse d'une communauté en Ardèche qui vend du fromage de chèvre à 2 francs le kilo ? Vous n'avez pas payé une contravention pour défaut de pièce dans le parc-mètre, votre jugement fait jurisprudence et tout le monde peut en faire autant ? Ecrivez-nous, si vous êtes assez nombreux nous créerons une rubrique spéciale "plans d'enfer".

Revenons pour l'heure à nos grenouilles favorites. J'ai quelque peu délaissé Alexandre Kusic. Continuons donc sur la lancée avec Sabre Wulf pour Spectrum. Pour le charger, tapez LOAD "SABRE" (Enter), stoppez le magnéto, pressez "Break" et tapez directement:

POKE 23756,1:CLEAR 65535

Et comme par miracle, la longue ligne 0 devient 1. Editez-la, et supprimez le Print USR 23424. Ensuite, entrez au choix:

5 POKE 43575,255 = nombre de vies infini pour le joueur n° 1.
5 POKE 45520,255 = nombre de vies infini pour les deux joueurs.
5 POKE 41725,255 = permet d'avoir plus de 9 vies en réserve.

Pour finir, entrez:
10 PRINT USR 23424

Et il ne vous reste plus qu'à exécuter le fatilique (oui, fatidique, je sais) RUN. Esta muy bonnardo.
C'est tout ? Non. Alexandre, me soupçonnant de m'être assoupi, m'assène derechef une manière d'avoir un compilateur gratos (free, bonus, cadeau) pour le Spectrum, sous réserve que vous possédiez Blue Thunder.
Tapez:
CLEAR 59999 : LOAD "" CODE
Une fois le programme chargé, faites:
SAVE "COMPIL." CODE 60000,5000
Puis vous applaudissez Alexandre grâce à qui vous possédez maintenant le compilateur écrit par WGE Valley Software pour la modique somme de rien du tout.

C'est tout ? Ben non, y a le mode d'emploi.
Tapez votre programme basic, et pour le compiler faites:

RANDOMIZE USR 60000
Sur l'écran s'affichera l'adresse de début et de fin du programme et quelques autres informations. Pour démarrer le programme, vous n'avez qu'à faire un RANDOMIZE USR adresse de début du programme. C'est tout ? Non.

REM N donne un bruit d'explosion.
REM B teste si la touche Break est enfoncée.
REM L,n fait scroller la ligne n vers la gauche
REM R,n fait scroller la ligne n vers la droite
REM S,z,x,y inscrit un caractère z aux coordonnées x,y (équivalent du PLOT de l'Oric)
C'est tout ? Non. Pour tous ceux qui possèdent "Mugsy" de Melbourne House et qui sont toujours en manque d'argent, voici un bon truc dû à une erreur de programmation de la part du pourtant génial Philip Mitchell (auteur de The Hobbit, on l'applaudit, merci).
Lorsque votre tête sera mise à prix par un voyou qui vous inscrira sur un contrat, entrez une somme négative. Si vous avez déjà 500$, cela vous donnera: 500$ -(-500$), soit 1000$, soit une somme confortable.
C'est tout ? Non. Une punaise (bug, merci Berlitz) vous permet de vous qualifier au saut en hauteur dans "Décathlon", toujours pour Spectrum: il est tout-à-fait inutile de sauter par-dessus la barre puisque vous pouvez passer par-dessous.

C'est tout ? Non. Philippe Tenand de la semaine dernière s'impatiente, et je ne résiste pas au plaisir de vous reproduire sa lettre.

"Je me réveille dans ce foutu chateau. Je traine dans les couloirs, je bouffe, je bois. Je prends le courrier. Pas de quoi fumer les clopes du voisin. Les bouteilles de lait ont un peu le goût de l'hémoglobine toute fraiche. Peux même pas me faire cuire une pizza ! La fumée m'empêche d'entrer. Je regarde l'heure: vachement tard ! Je mets une armure, les paysans du coin veulent ma peau.
Je prends les draps de mon lit, j'en fais une corde et avec ça je descends de la fenêtre de ma chambre.
Je découvre une ouverture. Je tombe sur une photo de Dracula. Je pige ! Je dois lui enfoncer mon pic dans le coeur. J'entre dans un couloir tout noir. Pas de quoi allumer une allumette. Au choix, ou je me casse la gueule, car n'y voyant que du feu je ne peux pas revenir en arrière; sois j'attends et je m'endors. Je sais qu'à minuit le vampire va me mordre.
Ca va, j'ai l'habitude. Ca fait trois ans que je porte le deuil chaque soir. Je fatigue. Les dents me poussent régulièrement tous les trois jours, je suis foutu ! Mon TI 99 m'angoisse, sauvez-moi !"

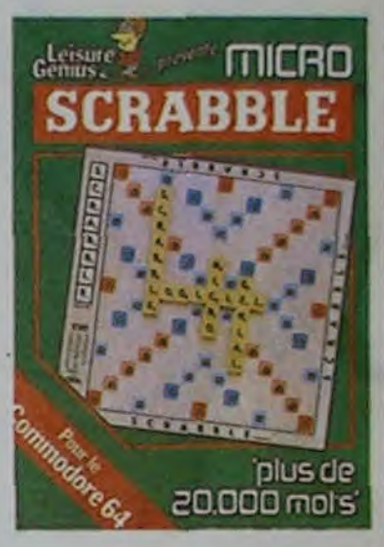
Il n'est pas le seul à ramer sur "The count". Ya kékun ka les réponses ?

C'est tout ? Non, il y a encore Minitel.
Allez, quelques numéros sur le 613 91 55, parce que c'est vous et parce que c'est moins cher.
Vous avez des problèmes avec votre minitel ? Inutile d'aller à votre agence commerciale, ils n'en savent pas plus que vous. Ils se contentent de composer le 134 020 406, ou le 134 020 407, ou encore TFORA ou TFORB aux heures de bureau. Vous pourrez ainsi diagnostiquer d'où vient le mal.
Vous voulez accéder à la direction générale des Télécoms ? No problems. Composez le 176 000 695 ou DRTRO, et là, faites ce que vous voulez, après tout vous êtes usager et ce service vous appartient en partie.
C'est tout ? Non, un dernier avant l'autoroute. Toujours sur le 613, tapez CIRCE. Vous entrez dans un serveur très complexe, dans lequel vous pouvez vous ballader un certain temps. Dans certains cas, le code ESSAI marche. La touche suite peut se révéler utile, et G+ ENVOI ou G+ GUIDE vous permettent de redéfinir des masques. A quoi ça sert ? Essayez, vous verrez...

C'est tout ? Cette fois-ci, oui. Allez, prenez votre plus belle plume, votre meilleur papier et envoyez-nous vos plans.
Tous vos plans.
Veuillez agréer l'expression de mes crôa les plus douteux.

LE SCRABBLE VOUS AIMEZ, MOI J'ADORE !

Alors que pensez-vous que j'ai pu faire à la vue de cette magnifique boîte (boîte ornée génialement et originalement d'un plateau de scrabble et qui porte fièrement le nom de micro-scrabble) proposée par Leisure Genius?



J'ai bondi dessus, naturellement, m'attendant enfin à trouver un partenaire à ma hauteur. Déjà, la première surprise viendra du chargement à partir de la cassette sans turbo tape. Il faut croire que les auteurs n'ont pas peur du piratage. Deuxième surprise, bonne cette fois, vous pouvez laisser l'ordinateur jouer seul contre lui-même. Il est très fort, il gagne à tous les coups!

Mais n'exultons pas si facilement! Je sens l'ivresse du jeu intellectuel gagner vos neurones. Quelques mises au point vous doucherons l'enthousiasme, je crois: par exemple, vous ouvez fixer quatre niveaux de jeu pour l'ordinateur. Si vous disposez de deux ou trois jours (je suis méchant et du sud à la fois) vous pourrez livrer un combat sans merci à la bééééte. Mais ne vous étonnez pas! Des recherches de l'ordre de dix minutes ne sont pas rares dans son dictionnaire de vingt mille mots environ. Sans parler de certains des mots qu'il trouve dans son dico: si quelqu'un peut m'envoyer la définition du mot "RAY", dans les limites des règles du scrabble, je m'amende et je ne dis plus de mal d'aucun logiciel pendant dix minutes.

Pour ce qui est de la présentation, un effort très net a été accompli. De multiples options vous sont offertes telles l'aide de l'ordinateur si vous séchez, la permutation des lettres sur votre réglette, l'échange de votre jeu avec celui de l'ordinateur... Vous pouvez jouer de deux à quatre joueurs, avec ou sans le C64. Les commandes pour placer ou tester les mots sont simples et efficaces, vous devrez néanmoins penser à vous équiper d'une loupe ou de bonnes lunettes avant le début de la partie. Le plateau n'occupe que le quart de l'écran, le reste étant consommé par de multiples indications parfaitement superfétatoires car figurant déjà dans la documentation jointe au programme.

Pour ce qui est de l'avis du joueur, je vous assure qu'il n'est nul besoin de tricher pour lui mettre sa pâtée. En effet, quand je dis que l'on peut tricher, c'est qu'on peut le faire. Rien ne vous empêche de jouer "GUEUZNE" ou "SBROTOIDE" ou encore "MASHPRO". Mais rien ne vous y oblige non plus! Dernier grand malaise: vous ne pouvez pas jouer seul en jeu duplicate, ni vous limiter au trois minutes par joueur réglementaires en tournoi.

Le scrabble, moi j'adore! Mais mon C64 et moi, le micro-scrabble on n'aime pas. On préfère jouer calmement avec notre plateau et notre dico habituels.

Robert LAROUSSE

ENDETTEZ-VOUS, QU'ILS DISAIENT...

En cette période fêtes, vous avez déjà cassé votre tirelire. Votre compte en banque est plus plat qu'une limande après quinze jours de grève de la faim. Et bien sûr vous vous lamentez parce que vous n'avez pas pu acheter le MEEEEEERVEILLEUX micro-ordinateur dont vous rêvez depuis l'âge de trois ans. Réjouissez-vous. Dans le silence feutré d'une salle de réunion d'un grand groupe de financement, on a pensé à vous !
La société SOVAC offre la possibilité à ses clients d'acquérir un micro à un taux privilégié de 12% l'an. Faut en profiter, ça ne va pas durer longtemps et il n'y en aura pas pour tout le monde. Deux conditions sont requises pour bénéficier de cette offre: être client de la SOVAC et avoir des enfants. Pour la première ça peut s'arranger rapidement. Quand à la seconde, il est encore temps de songer à une adoption.
Pour plus de renseignements, ne passez pas par la case départ, ne gagnez pas 20.000 frs et rendez-vous directement dans l'une des 116 agences de la SOVAC.

JE PENSE DONC JE SUIS JAPONAIS

Pendant que les informaticiens du monde entier travaillent bêtement à augmenter les capacités et les vitesses de leurs ordinateurs, les japonais veulent tout simplement rendre les leurs intelligents et, en plus, y arrivent !
En 1981, quand la "cinquième génération d'ordinateurs" a été annoncée, tout le monde a pensé à un grand coup d'intoxication destiné a redorer le blason de l'informatique nippone et personne n'a cru un seul instant à la réalité du budget annoncé pour le projet: 850 millions de dollars ! Et quand Kazuhiro Fuchi a promis un ordinateur pensant pour 1991, les sarcasmes et les commentaires ironiques ont fusés.
Aujourd'hui, le pari est en partie gagné: l'ordinateur pensant existe, il s'appelle PSI, et il raisonne par association d'idées au lieu de faire de simples comparaisons comme ses prédécesseurs. Pour l'instant, il fonctionne encore avec un clavier et un écran et ne connait "que" 5.000 mots. Les objectifs qui sont de 100.000 mots, de la reconnaissance de la parole et de celle des images seront atteint, comme prévu, en 1991. Quarante informaticiens sous les ordres de Kazuhiro Fuchi y travaillent et, maintenant, tout le monde y croit puisqu'ils viennent d'ouvrir les portes de leur laboratoire à des journalistes du monde entier.
Un péril jaune de plus !

MAO TSE TRAMIEL PARLE

Les prix des micro-ordinateurs Atari continuent de baisser. Si ils suivent cette évolution encore huit mois, vous recevrez un chèque de 2000 francs à chaque fois que vous irez en chercher un. Jack Tramiel, président d'Atari et ex-président de Commodore, s'en explique: "Je veux privilégier la masse, et pas la classe. A chaque fois que nous baissons nos prix, nous nous attirons des clients. L'informatique est en train de passer par la même évolution technologique et financière que les calculatrices de poche il y a cinq ans".

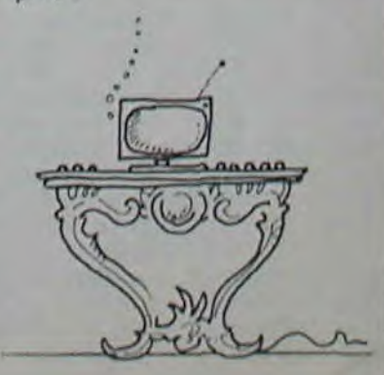
Jack Tramiel

STRATOS : LES ECLAIRCIES.

Le prix du Stratos vient de baisser de 50 livres sterling en Angleterre (soit environ 650 francs). Ah, il est déjà sorti? Non, c'est une baisse prévisionnelle. Qu'est-ce que ça signifie? Tout simplement qu'Oric Angleterre a décidé que le prix annoncé pouvait faire reculer les clients potentiels, et qu'il valait mieux l'annoncer moins cher quitte à remonter les prix à la sortie. *(NDLR: l'Apple XIXz baisse de 80.000 francs!).*

LES EDITEURS TOMBENT COMME DES FEUILLES CETTE ANNEE !

Parker Brothers, célèbre éditeur dans le milieu des consoles de jeu, abandonne "temporairement" l'Europe. La raison ? Les programmes étant essentiellement développés pour des machines Atari, et cette firme ayant (pour raisons personnelles) drastiquement baissé les prix de ses propres logiciels, Parker se retrouve hors course. Il est trois fois plus cher que les autres ! Alors, chers éditeurs, depuis le temps qu'on vous le serine, vous allez vous décider à baisser vos prix ?



Suite de la page 1

COPIEURS, TRUANDS ?

D'après ce qui précède, vous avez clairement saisi qu'entre pirates et copieurs, il faut choisir correctement ses relations. Vous pensez ! Les premiers deviendront de vos amis, alors que les seconds resteront vos revendeurs. Je vous donne cet exemple de la malhonnêteté des copieurs: un programme français écrit par deux jeunes programmeurs ambitieux et pleins de talent, dénommé La Souris Golotte, n'a jamais été protégé. Un autre programmeur, spécialiste des oiseaux piailleurs, connu sous le nom de Jim DOS (il est plus réputé dans les sphères officielles du logiciel sous le nom de J.M.R., la preuve: il était incognito à l'émission de Georges Leclere le 15 décembre pour la remise d'un prix gagné grâce à l'un de ses logiciels !) s'est emparé dudit logiciel, l'a copié et protégé. Si si ! Il a même signé son dépomblage par un Cracked by Jim DOS. Pire que ça ! D'autres pirates ont déplombé la version de Jim DOS et ont signé leur oeuvre. C'est vous dire à quel niveau d'incohérence les copieurs arrivent.

```
MICRO FUN PRESENTS
" THE HEIST "
CRACKED 1984 BY FLOPPY-FOX
(LA TERREUR DES PROTECTIONS)
```

COPIE INDUSTRIELLE

Si nos petits bidouilleurs bien de chez nous travaillent à une échelle réduite, d'autres n'hésitent pas à monter des boîtes de copie. A Taïwan, des spécialistes hors pairs achètent un exemplaire de chacun des nouveaux programmes américains. Ils déplombent ces softs, changent le nom de l'éditeur, reprotègent et distribuent le produit à un prix de l'ordre du dixième du prix américain. Du côté de Montréal, une société avec pignon sur rue travaille suivant les mêmes méthodes. Elle propose tous les titres d'Electronic Arts, Broderbund, Epyx (etc...) pour environ trente cinq francs, alors que les versions originales valent entre trois cents et quatre cents francs. En R.F.A., le German Cracking Service travaille en collaboration avec un pilote de ligne qui rapporte des U.S.A. les derniers produits pour C 64. Le G.C.S. offre ainsi pour des sommes ridicules de l'ordre de cinquante francs une douzaine de programmes tout beaux tout neufs; programmes qui n'arriveront en France par les distributeurs officiels que deux à trois mois plus tard (quand ils arrivent !).

OU TROUVER DES COPIES ?

En France la venue de la micro-informatique a été lente et sûre. Il n'existe aujourd'hui que peu de réseaux de pirates et de copieurs organisés au niveau national. Pour des machines telles que l'Oric ou l'Apple, les copieurs ont quand même réussi à mettre sur pied un marché parallèle important et efficace. Les micros de Sinclair, de Commodore et de Thomson ne bénéficient pas encore d'une organisation locale ou régionale équivalente. Pourtant un début de structuration semble avoir lieu, semaines après semaines. Des liens se nouent avec les Allemands et les Hollandais pour le Commodore, ainsi qu'avec (de façon plus modeste pour l'instant) les Italiens. Les italiens ne renient pas leur réputation de truands: une société italienne vous propose des softs tels que "Coursa de Voitura" ou "Serpenti Agressiva", softs qui lors du chargement se révèlent être Pole Position ou Serpentine.

PRG ORIC NOUV. PAS CHERS. TEL. 000 00 00

Les éditeurs de softs pour Oric feraient bien de vérifier chez eux ce qui s'y passe. En effet, que ce soit pour Loriciels, P.S.S., Sprites, Ere Informatique ou Infograme, les nouveautés sont disponibles quinze jours à trois semaines avant leur sortie dans le commerce et ce par le biais des petites annonces de l'Ordinateur Individuel. Un groupe de trois ou quatre personnes se charge de récupérer chez les éditeurs des originaux, les duplique et les remet à leur place. Ni vu ni connu, et ça fonctionne très bien depuis des mois ! Que faire contre ce fléau ? Rien de bien complexe: téléphoner en jouant à l'oricien moyen, prendre rendez-vous avec le revendeur officiel (en bas de son immeuble), puis chercher dans l'annuaire par rue le nom qui correspond au numéro donné dans la P.A.

PRG APPLE TRES BEAUX, PAS CHERS

Vous êtes prêts à investir quelques francs pour obtenir Archon, Conan ou Summergames (si vous le faites, je vous cause plus: vous êtes vraiment pas débrouillard) ? Allez traîner vos guêtres du côté des clubs Microtel, mais attntion aux descentes de flics, il y en a déjà eu dans certains clubs ! C'est là que vous aurez le plus de chance de pouvoir vous fournir en copies originaires de chez C.C.B. Nul besoin d'en arriver à cette extrémité: si vous avez un minimum de bagou, vous pourrez vous installer chez Illel, à la Règle à Calcul, chez Sivéa, chez Objectif Micro, à la FNAC et dans bien des petites boutiques pour recopier les programmes en stock sous le comptoir (ou ceux que le cousin du concierge de votre petite amie vous a prêté pour la journée). Certains sont bien en retard sur l'actualité du logiciel, mais ce sont ceux qui pourront vous présenter les Grands Diffuseurs Pirates ! Une bonne méthode pour prendre contact avec les dupliqueurs consiste à traîner du côté des softs et regarder les personnes qui auscultent les documentations. Vous pouvez toujours les aborder style classe avec un "alors on a perdu sa doc ?...". En général, vous avez neuf chances sur dix de tomber sur un possesseur de copies pirates.

VEND OU ECH. PRG TTE MACH.

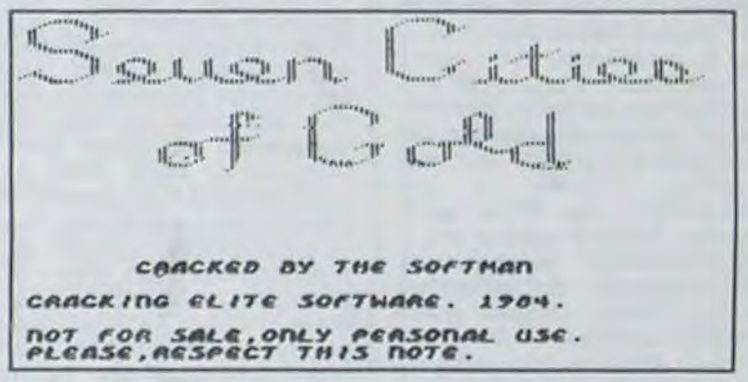
La meilleure source de programme pirates reste malgré tout les petites annonces des journaux. Publication après publication, vous pourrez toujours trouver l'homme qu'il vous faut, celui qui a obtenu la troisième version de Flight Simulator II: celle qui ne plante pas. De l'Ordinateur Individuel à Tilt en passant par Micro 7, Sciences et Vie Micro, Soft et Micro, le Haut-Parleur et tous les autres, vous ne pourrez manquer de découvrir ceux qui vendent ou échangent les programmes. Si vous disposez d'un Minitel, vous pourrez admirer l'institutionnalisation des petites annonces de pirates sur les banques de données de Micro 7 et du Parisien Libéré. Il n'y a bien que l'Hebdo pour crier au secours à chaque annonce de vendeur de copie. Malgré tout, pour remonter à la source, vous aurez du travail et devrez faire preuve de patience et de componction. Ce n'est pas si simple d'être en contact direct avec les gens de C.C.B. ou de C.E.S., alors que ce sont les seuls à pouvoir vous procurer rapidement les programmes en provenance de Taïwan, de Montréal ou des Etats-Unis. Mais il ne faut pas désespérer, car tout vient à point à qui sait attendre !

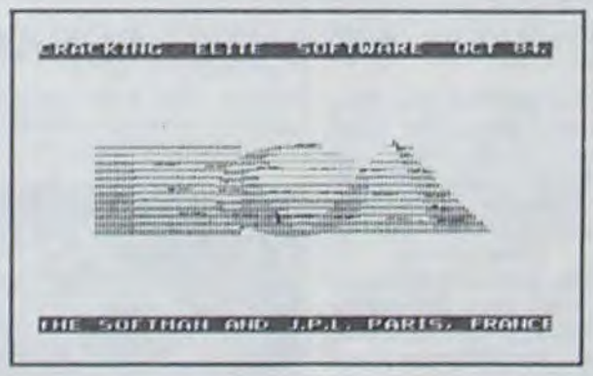
ET QU'EN DISENT LES JOURNAUX ?

Depuis quelques mois, des journaux en mal de sensations se sont attaqués au scoop "pirates". Du dossier bien construit et clair à l'arnaque la plus crapuleuse, tout y est passé. Les premiers à avoir travaillé sur le sujet furent les journaleux d'Actuel. Ils ne reculèrent devant rien pour appâter le gogo: ils créèrent de toute pièces l'existence d'un pirate qu'il dénommèrent Johnny Diskett'. Haha ! Me rétorquez-vous, SVM a bien reparlé de lui dans son dossier "les secrets des pirates du logiciel", c'est qu'il doit bien exister. Hélas ! Tout le monde n'est pas aussi bien rencardé que l'hebdo... Alors ne vous laissez pas intoxiquer par les bavardages verbeux de nos confrères.

PHOTO DOUTEUSE, ARTICLE SCANDALEUX

Nous ne cherchons pas à vous épater comme L'Evénement du Jeudi et Ca M'Intéresse en publiant la photo des héros du C.C.B. Les frais en masques n'ont pas dû excéder le budget entourloupe de l'auteur du "reportage". Pour vous dire, ici à l'hebdo, on utilise des Apple, et après un an de service, ils sont plutôt un peu déglingués. Alors que penser du Ile rutilant et flambant neuf de la photo publiée par Ca m'intéresse ? Ils n'ont vraiment pas dû déplomber beaucoup de softs avec cet Apple. Mais le pire n'est pas là ! L'article accompagnant le document photographique sus-cité consiste en une pub même pas déguisée pour les pires copieurs du marché, le C.C.B.: ceux qui se permettent de revendre par les clubs de micro leur softs déplombés mais incopiables. Argh... J'en suis malade !





PIRATES MULTIMEDIAS

L'Evénement du Jeudi a pour sa part évité l'ornière de la pub pro-copieur, en parlant avec sérieux des gags accomplis par les champions du Minitel, le Solex Crack Band. Sacrés bandits en culotte courte qui n'hésitent devant rien pour connaître les secrets des dirigeants de nos grandes entreprises nationales (E.D.F., messageries et Sofres n'y ont pas échappé). D'autres spécialistes du Minitel s'attaquent aux banques de données, mais pas seulement pour lire leur contenu, mais pour se l'approprier. Ainsi un groupe anonyme d'une dizaine de personnes dirigées par deux fondus de la communication pillent systématiquement les banques d'images, constituant une collection impressionnantes de disquettes pleines à ras-bord d'images d'écran.

PIRATEURS ET PIRATES

Tous ces spécialistes du crackage tous azimuths ne sont malgré tout pas les bêtes noires que l'on veut bien vous faire croire. Electronic Arts a réfléchi à la question de la protection des logiciels: pour eux, les personnes les plus compétentes dans ce domaine sont sans aucun doute les pirates, d'où l'idée de faire protéger ses produits par un des groupes de crackers les plus réputés des States. Buck Rogers a aussi été plombé par des pirates, pirates qui donnent même leur numéro de téléphone dans la disquette, dans le secteur que vous êtes obligé de regarder si vous cherchez à déplomber le soft.

Ce qui précède montre bien que tout ne se passe pas dans un seul sens. Nous pouvons même dire que parfois les rôles sont inversés. Un exemple: Micmac and the Softman ont mis au point fin 83 une routine de chargement baptisée Speedy Boot. Environ six mois plus tard, deux sociétés de logicels anglais se sont servis de cette routine pour des produits qu'ils ont mis sur le marché.

AMITIE ET INIMITIE SOUS FORME DE CONCLUSION

Nous nous targuons d'être le porte-flambeau du consommateur micro-informatique, alors recevez pieusement (et appliquez-les !) ces derniers conseils de l'hippo:

- n'achetez JAMAIS de logiciels copiés alors que quelqu'un pourra vous le donner un jour ou l'autre. Ca ne vous coûtera que le prix du support (une cassette ou une disquette)

- piratez les logiciels pour vous: nous sommes pour la protection anti-café, et il est anormal de ne pas pouvoir réaliser un back-up d'un logiciel de plusieurs centaines de francs. En plus si vous êtes capable de cracker des softs, vous pourrez écrire des programmes de mieux en mieux pour l'hebdo, et tout le monde il sera content !

SCRATCH TRACK

VOUS ETES ANGOISSE? VOUS FLIPPEZ, ALORS?

Ne le faites plus seul, Loriciels arrive à la rescousse avec un logiciel appelé Flipper, qui est un Flipper, d'où le nom.
C'est une très bonne imitation du jeu de café, avec un tilt, des paramètres réglables, des targettes... La vitesse de la balle, la force des élastiques, la force de rebond sont variables.
Le jeu existe pour MO5 et pour Oric. Il est mieux fait sur Oric, mais en couleur pour MO5. Si vous avez les deux appareils, il ne vous reste plus qu'à acheter les deux versions et à bidouiller votre Péritel pour avoir un bon flipper en couleurs.
Seul reproche: impossible de déplacer les targettes, les bumpers...

HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

VOUS POUVEZ VOUS ABONNER AU TARIF PREFERENTIEL DE 420 FRANCS POUR 52 NUMEROS AU LIEU DE 52 x 10 = 520 FRANCS. ABONNEMENT POUR 6 MOIS : 220 FRANCS. Pour l'étranger: + 80 F. pour 1 AN + 40 F. pour 6 MOIS.

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

MATERIEL UTILISE : . . . . . .
CONSOLE : . . . . . .
PERIPHERIQUES : . . . . . .

C'est nouveau, ça vient de sortir

LA GUERRE IDEOLOGIQUE

Depuis de nombreuses années (bientôt quatre en fait) les jeux d'arcades se disputent la palme avec les jeux d'aventure. Des inévitables reprises des grands classiques (Pac-Man, Serpentine, Quix, Space Invaders, Jack-Pot...) aux encore plus inévitables enquêtes "policières" (Hulk, Voodoo Castle, Mascarade, Sherwood Forest) les idées de base ne se renouvellent guère.

Lorsqu'une nouvelle machine arrive sur le marché, on pourrait supposer que les créateurs de logiciels éviteraient de retomber inlassablement dans les mêmes ornières de pompage et de repompage. Et pourtant, à chaque nouveau micro ça recommence ! Le Pac-Man MSX, c'est toujours un Pac-Man tout comme le Space-Invaders de l'Amstrad ressemble toujours étrangement à un Space-Invaders.

De nos jours, le jus de cervelle se fait rare (et tout ce qui est rare est cher, bien entendu). Malgré cette pénurie, des sociétés tentent de trouver et d'atteindre des créneaux originaux. Ainsi les jeux statiques et stratégiques (regroupés sous le vocable générique de Wargames, jeu de guerre littéralement) envahissent petit à petit les mémoires de nos ordinateurs. Strategic Simulation Incorporated (SSI) propose des titres-pour Apple II-tels que Napoleon Campaign, Computer Air Combat, Torpedo Fire... Avalon Hill pour sa part édite des jeux tels que Nuke War, Midway Campaign ou Nuclear Bomber. Sirius offre Dark Forest (jeu de stratégie pour un à six joueurs) alors que Quality Software propose Battle Ship Commander.

Mais encore une fois, ces jeux ne s'adressent qu'à un public de passionnés, aussi restreint que pour les jeux de rôles. C'est alors qu'il est grand temps de parler du nouveau produit de PSS (Personal Software Services): Battle For Midway. Ce logiciel est destiné au Commodore 64. Il s'agit d'un astucieux mélange de wargame et de jeu d'arcade. Vous devez, au cours du jeu, "rejouer" la bataille de Midway. Vous disposez de deux unités d'aviation de reconnaissance et de deux porte-avions (rescapés de Pearl Harbour) plus une base sur l'île de Midway. Vous devez découvrir la position de la principale flotte japonaise et détruire les quatre porte-avions qu'elle possède. A chaque instant, vous devez concilier offensive et défensive, vos bombardiers disposant d'une autonomie limitée, tout comme vous aurez votre base à protéger. Voilà pour la partie stratégique. Pour ce qui est de la partie "arcade" du jeu, vous défendrez vos porte-avions des attaques des bombardiers et des kamikazes japonais. Pour passer d'une phase de jeu à l'autre, le programme s'occupe de tout: vous passez de la carte de cette zone du Pacifique au théâtre du combat à la vitesse de l'éclair.

Sans vouloir vous influencer, je vous affirme que pour une fois le mélange des genres est une réussite ! Contrairement à l'a priori négatif que l'on a à l'annonce de ce type de tentative, une réalisation aussi brillante et originale mérite d'être soulignée. C'est tout pour aujourd'hui, merci de votre attention et à la semaine prochaine.

Amiral Mac Donald

LE MSX BELGE, UNE FOIS

Ca y est, nous avons notre espion belge ! Il a trouvé à Liège le Philips VG 8000 MSX, (32 Ko de RAM mais seulement 12 Ko free pour l'Utilisateur) et son imprimante. Chacun de ces deux bestiaux coûte environ 2.150 francs français (12.400 francs belges). Le MSX Sony HB 75 P est également là pour grosso 3.200 francs (22.250 francs belges) ainsi qu'un lecteur de disquettes à modo 3.900 francs français (27.200 francs belges). Les MSX Yashica sont en train d'arriver, les Canon en Janvier et les logiciels bientôt, demain ou après demain ou plus tard. Ah, un dernier truc: le MSX Sony HB 55, petit frère du précédent, donc moins performant est vendu 28.760 francs, soit environ 4.100 francs, soit près de mille francs de plus que le modèle supérieur ! C'est vraiment une histoire belge !
G.Gavage, le lecteur qui nous a envoyé ces informations conclut sa lettre en se demandant si le marché belge n'est pas un rien différent du marché français et si ses compatriotes n'entament pas la guerre des prix sur le MSX à l'envers: PRIX EXTRAORDINAIRES 20 % PLUS CHER QU'AILLEURS ! ZANA VOUS DEMANDE LA DIFFERENCE !

Quand il casse du bois sur le dos des Belges, Coluche n'a pas pensé aux lecteurs de l'hebdo ! Coluche est un con ! Proute !

TOUS A ORLEANS !

Le magasin AMC, 13 rue des Minimes à Orléans, vend (tenez-vous bien) en PROMOTION la boîte de 10 disquettes Nashua simple face simple densité pour le prix de 234,80 Frs. Au passage, on leur signale qu'on a trouvé la même boîte à Paris au prix de 130 frs. 100 balles de différence ! Faut pas pousser... Veulent devenir milliardaires en province !

MANIC MINER de SOFTWARE PROJECTS

Heureusement que la démo donne un bon aperçu de l'ensemble des salles que l'on est sensé pouvoir parcourir! Heureusement que la musique est là pour vous encourager! Vous découvrez, au cours de la présentation, de multiples monstres tous plus étranges les uns que les autres. Un seul point commun entre tous: leur contact est fatal.

Vous devez lutter contre deux dangers terrifiants en utilisant ce jeu. D'une part les obstacles "naturels" qui parsèment abondamment votre route tels les sols friables, les buissons épineux et venimeux, les stalactites tranchantes, les tapis roulants, les téléphones affamés, les pac men égarés dans ce monde souterrain, les ascenceurs décérébrés, les araignées à deux pattes, les etcétéras chaloupés. D'autre part l'énervement progressif qui envahit l'ensemble de votre système nerveux lors des multiples tentatives à effectuer avant de pouvoir "sentir" le jeu.

En clair, une pratique minimum de l'ordre de la demi-journée vous sera nécessaire pour arriver à franchir le stade du premier tableau. A moins que vous ne soyez l'as des as! Il ne vous faudra alors que deux à trois cents tentatives pour exulter. Pas de panique! J'ai passé moi aussi une demi-journée à trouver toutes les excuses du monde pour échouer à ce fichu premier niveau. Puis le déclic s'est produit! J'ai pu découvrir ce mythique deuxième tableau. Mais quelle surprise! S'il ne m'avait fallu que six heures pour réussir le premier, après huit jours sans boire, manger ou dormir, je n'ai toujours pas vaincu le second.

Heureusement, la présentation (nous y reviendrons toujours) vous permet de prendre un bon bol d'air frais et d'admirer toutes les cavernes que vous devez visiter pour finir le jeu. De mon point de vue, si vous disposez de nerfs d'acier, vous n'aurez aucun problème: ce jeu vous tiendra en haleine au moins deux mois! Par contre les tachycardiaques, spasmophiles et autres grands nerveux devront impérativement éviter ce logiciel: il en va de leur intégrité physique et mentale. Je dois appartenir à leurs rangs, j'ai piétiné la cassette!

Heurta TAK

TRICHEURS

Suite au concours Deulingeurs: ceux qui se sont fatigués à nous envoyer des programmes peuvent être contents: la société CCR commercialise en Grande-Bretagne un instrument ingénieux destiné aux lents et aux paresseux. Il s'agit d'une petite boîte nommée "Slomo" qui, branchée sur le port d'extension de votre Spectrum ou de votre CBM 64, vous permettra de ralentir la vitesse du processeur jusqu'à l'arrêt total. L'avantage? Imaginez les jeux d'action au quart de la vitesse normale... Quels scores vous pourrez réaliser! On peut aussi envisager une "action au ralenti" sur des programmes qui plantent pour retrouver les bugs, l'arrêt d'un programme pour prendre une photo d'écran, ou pour avertir votre entourage que vous venez de faire 563.324.563.542 points à "Mambo surfer". Cet appareil n'est pas encore apparu sur le marché français, mais son prix en Angleterre est de 200 francs environ.

APRES LE CYCLOTRON, L'UNITRON !

L'UNITRON est un ordinateur personnel doté de deux têtes pensantes, comme l'hydre, puisqu'il est équipé d'un 6502 et d'un Z80. Faisant d'une pierre deux coups, ce petit nouveau de la micro se paie donc le luxe de la double compatibilité Apple et CP/M. Ca baigne pour lui. Dans son gros crâne hydrocéphale 64 k de mémoire-utilisateur se sont douillettement installés à l'ombre des microprocesseurs en fleur. Non loin de là, 24 kilos de ROM sont cloîtrées comme des vierges dans un joli moniteur. 40 ou 80 colonnes ? Faites vos jeux... rien ne va plus... vous avez gagné les deux en standard ! Le clavier est séparé de l'unité centrale, ce qui vous permet de garder votre secrétaire sur le genou gauche et de taper vos factures sur le genou droit. Un pavé numérique est intégré au clavier.
La haute résolution graphique est identique à celle de l'Apple. Veuillez réviser vos leçons à ce sujet.
Et maintenant, accrochez-vous à votre siège: l'Unitron 2200 plus deux lecteurs de disquettes plus un moniteur vert... allez-y... dites un prix... 15000 ?... 10000 ?... 8000 ?... Hé bien non, mesdames et messieurs, je vous cède ce bel ensemble pour la simple et modique somme de 2900F ! ! ! Je dis bien 2900F !
Le film auquel vous venez d'assister a été tourné dans la ville de Meyrin, et nous devons préciser à nos lecteurs qu'il s'agit de Francs Suisses, bien évidemment. Faut pas rêver tout de même ça fait du 10.700 francs français, bien tassé !
A l'heure où j'écris ces lignes, je n'ai pas encore eu l'occasion de tripoter un Unitron 2200. Souhaitons que cela ne tarde pas trop. Pour le reste, cet appareil me fait vaguement penser au Golem. Affaire à suivre.

NOUVEAU ET INTERESSANT

Jetez votre joystick et votre tablette graphique, ils sont dépassés. Dorénavant, le standard sera un combiné Joystick-Tablette graphique. C'est commercialisé par la Wellway International et compatible Apple et IBM. Le FunPad vaut tout de même 1000 Francs, mais il est étudié pour fonctionner avec toutes les applications de type Koala pad. A quand la cartouche Rom-imprimante-disque dur avec guidon de course chromé-crayon optique-brosse à reluire?

LOGICIELS FRANCO - ANGLO - JAPONO - ALLEMANDS

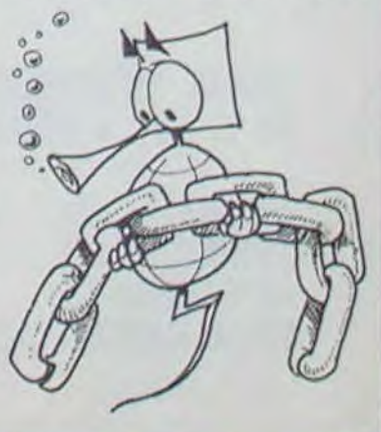
Vifi-Nathan, qui revendique le titre de premier fabricant français de logiciels, était déjà marié avec l'Italien Mondadori, avec l'allemand Ravensburger et avec l'anglais Longman. Le Harem vient d'augmenter avec Dempa, un gros faiseur japonais, spécialiste des logiciels MSX. Les vendeurs de Vifi-Nathan vont pouvoir remplir les étagères des revendeurs avec des logiciels aux yeux bridés. Et les revendeurs japonais vont se régaler avec du soft fleurant bon la baguette et le calendos.

DU RIFIFI DANS LES TELEPHONES

Les micro-ordinateurs ne sont pas les seuls à souffrir du parallèlisme dans les importations. La société IN ELECTRONIC, créateur du célèbre MODULOPHONE, est en train d'en faire la douloureuse expérience. MODULOPHONE est l'une des rares marques à se soumettre aux normes très strictes des PTT.
Résultat: leurs appareils sont de meilleure qualité mais coûtent plus cher. Il n'en fallait pas plus pour attirer les Attila de l'importation. De Corée, de Taiwan et de Hong Kong, des milliers de téléphones ont infiltré le marché français qui représente un parc de près de deux millions de machines. Non seulement ces appareils ne sont pas normalisés, mais de plus certains sont vendus sous le label MODULOPHONE. De quoi filer la jaunisse au PDG de IN ELECTRONIC. On le comprend.

SPECTRUM PLUS - FIABILITE MOINS

Le Spectrum + a de graves problèmes. En effet, les touches du clavier ne tiennent pas et tombent si la console est un peu trop penchée. Cela a conduit Sinclair à retirer de la vente les Spectrums + qui étaient dans deux des plus grandes chaines de magasins en Angleterre: WHSmith et Boots. Les responsables de ces magasins se désolent, leurs ventes ont considérablement chu à l'approche de Noël.



PETITES ANNONCES GRATUITES

ATARI

VENDS console ATARI 2600 + joystick + 11 K7 de jeux: 2000 F. CHERCHE extension 16K et joystick pour TO 7 d'une valeur de 300 F. environ chaque. Tel: 928 83 20.

VENDS jeux ATARI + star raiders + phoenix + Paddles. Le tout 750 F. Romuald HURIER rue desgroux 60000 BEAUVAIS Tel: (4) 448 39 97.

VENDS ATARI 600 XL: 1350 F. + lecteur K7: 449 F. + cartouche Moon patrol: 200 F. + PVP (adaptateur Pal Peritel): 490 F. le tout garanti encore 10 mois. Visoud SISOUK 40 rue E. Vaillant 93170 BAGNOLET tel: 859 69 01 (après 18 H).

VENDS ATARI 2600 VCS avec 5 K7: 1000 F. tel: (4) 405 77 24 (après 19 H) à BEAUVAIS 60.

COMMODORE

VENDS COMMODORE 64 Secam UHF couleur + peritel sous garanti emballage d'origine.: 3000 F. Demander Guy 846 19 44 (après 19H).

VENDS COMMODORE 64 + cordon Peritel + alimentation 12V + nombreux jeux sous garanti Juin 84. Le tout dans son emballage d'ôrigine. Prix 2700 F. Célestino LOUZEIRO Tel: 997 59 85

VENDS COM.64 + lecteur K7 PM 4401C + lecteur de disketies 1541 + joystick Spectravidéo + 1 paire de driving controllers CX 20 01 + nombreux programmes sur disquettes: 5200 F (ou 31000 F.Belges) Fabian JORDAENS 33 rue de Turenne 6000 CHARLEROI belgique.

CHERCHE contacts pour échnage programmes. Roland MASSART 290 rue de Juprelle 4430 ANS ALLEUR/ Belgique.

ORIC

VENDS ORIC 1 + peritel + alimentation 12V + manuels. + programmes de jeux. Prix à débattre. Gilles HAERI tel: (7) 820 38 36 (après 18 heures).

VENDS ORIC 1 48K RAM, 16 Ko ROM, 16 couleurs + alimentation cordon K7 + prise Peritel + alimentation Peritel + notice en fançais (Valeur 2450 F.) Vendu 2100 F. Thierry NOVERRAL 179 avenue P. Brosselette 94170 LE PERREUX.

VENDS ORIC 1 48K + Peritel + mod. UHF N/B + livre "Guide de l'oric" + 4 K7 programmes: 1800 F. Bernard BUYAT Tel: (7) 881 12 63.

VENDS ORIC 48 Ko + 10 K7 de jeux: 1700 F. Dominique BUSSO 23 rue G. Clémenceau 77400 THORIGNY sur LAGNY tel: 430 20 64.

VENDS ORIC 1 48 Ko + alimentation 12V + peritel + 3 manuels: 1600 F. + 60 programmes (action et aventure: 500 F. ou ORIC + programmes: 2000 F. Maurice RAVAT Tel: (7) 820 22 68.

VENDS pour ORIC 1 et Atmos cours d'Anglais Assimil 16 programmes + 500 exercices (valeur 510 F.) Vendu 350 F. Monsieur MANIEZ 346 22 05 (heures bureau) ou 988 80 53 (domicile).

VENDS Atmos + Peritel + alimentation + magnéto + K7 + jeux + nombreux listings + livres et manuels en français: 2300 F. + moniteur couleur Taxan: 2700 F. J. F. RICHET 3 rue Ferdinand Buisson 77100 MEAUX Tel: 433 38 29.

SPECTRUM

VENDS SPECTRUM 48 Ko + interface Peritel + procédé N/B + 2 cassettes jeux + 3 livres + imprimante Alphacom 32 + papier imprimante. le tout 3400 F. Sylvain DELHOMMEAU 6 allée J. de Joinville 78260 ACHERES Tel: 911 24 75 (à partir de 16H).

VENDS pour SPECTRUM livres "Le petit livre du Spectrum", "le grand livre du Spectrum", "La pratique du Spectrum" Tome 1, "50 programmes pour Spectrum", carte mémento Spectrum. tel: (8) 780 50 78.

VENDS Spectrum 48K + télévision N/B + imprimante sinclair + doc + K7: 3000 F. gérard CHARPOTIER 33 bld de Valmy 92700 COLOMBES tel: 780 57 72.

VENDS SPECTRUM 48K + peritel + livres + 100 logiciels commerciaux sur K7. Prix 3500 F. à débattre. Christophe VILLENEUVE 26 avenue Raspail 91260 JUVISY Tel: 921 53 52

VENDS Spectrum 48K sortie PAL + 15 programmes de jeux + 1 livre: 1800 F. patrice BRINCARD Rue de Weltring BUHL LORRAINE 57400 SARREBOURG. Tel: (8) 723 76 97.

VENDS Spectrum 48K Peritel + K7 Echec le Turc + K7 Softeque ordinateur n° 1. le tout 2000 F. Stéphan TONDI 7 chemin Neuf 31100 TOULOUSE. Tel: (61) 07 63 89. (après 20 H 30).

VENDS Spectravidéo SV 318 en péritel pour TV + lecteur K7 + cartouche + manette de jeu + K7 + documentations et livres. prix à débattre. Bruno CISEJ lotissement de Beduer 46100 FIGEAC tel: (65) 40 02 20.

SHARP

VENDS PC 1251 + interface imprimante K7 CE R5 + livres + papiers et 2 cassettes. Prix à débattre. Monsieur VERTENTE 8 rue des Marnandes 93250 VILLIMOMBLE. tel: 244 06 02 (heures bureau).

VENDS PC 1251 + CE 125 + livres et revues: 2100 F. Anne OUDET tel: 878 00 46 (le soir).

VENDS PC 1500 + étui + K7 programme + livre "la conduite du PC 1500 ": 800 F. Yves MORIN Tel: 207 35 08 (de 9H à 11H ou après 18 H).

VENDS PC 1500 + imprimante + extension 16 Ko + lecteur de K7 + 5 K7 de programmes + 7 livres sur le Sharp + documentations + 2 rouleaux + 1 jeu de stylos + malette + alim. + cordons (valeur 6800 F.) Vendu 4200 F. Daniel MAURO 12 Square Velten 13004 MARSEILLE. tel: (91) 08 19 72.

VENDS PC 1500 + imprimante + Ext. 16K dans valise + magnéto + 50 revues + 4 livres + K7 de prgrammes. Tel: 976 29 15 (avant midi ou après 19 H).

VENDS PC 1500 + 8 Ko: 1600 F. + interface CE 150: 1500 F. + manuels du'tilisation + 3 K7 de programmes: Traitement de texte, Othello, Langage machine, Jeux: 250 F. Pierre BERGER 21 rue des Binelles 92310 SEVRES Tel: 626 78 48.

VENDS PC 1500 + module 4K + manuel de langage machine + livre de programmes + programmes: 1800 F. Hervé MESENBOURG 91 avenue de la République 54310 HOMECOURT Tel: (8) 222 25 97.

VENDS PC 1500 CE 150 RAM 8K + 4 livres Calc, Graph, Fichiers, Jeux, fast load, Dessins. le tout 3000 F. ou ECHANGE contre CBM 64. patrick LAMARGUE. Tel: (56) 85 11 58.

RECHERCHE tout programme Othello 6 * 6 ou 8 * 8 tournant sur PC 1500 + imprimante + extension 16 Ko en Basic ou LM. Ecrire à Joel BERGDOLL 40 avenue du Mal Leclerc 08000 CHARLEVILLE MEZIERES.

VENDS PC 1500 : 1000 F. Monsieur GASQUEREL Tel: 974 65 90 (heures bureau).

VENDS PC 1500: 1500 F. à débattre. Philippe ABBRUCIATI Tel: 906 39 40.

VENDS PC 1500 + imprimante CE 150 + module 8 Ko + livres + 8 K7 + nombreux programmes (valeur 4500 F.) Vendu 2500 F. Monsieur BERTRAND tel: 527 84 07.

CHERCHE dans le région Parisienne, Interface CE 150 + extension 8 Ko pour PC 1500 pour environ 1200 F. Frédéric GROUX 93 rue de Calais 95100 ARGENTEUIL tel: 982 24 64.

TRS 80

VENDS ou ECHANGE programmes pour TRS 80 Mod. I et III. VENDS livres pour TRS 80 Mod I et III + Vidéo Génie I 16K + K7 intégré + moniteur + 100 programmes + livres: 2500 F. Hervé HENRION 163 rue de Lorraine 54400 LONGWY Tel: (8) 224 27 28.

VENDS TRS 80 mod 1 L2 48K + K7 + interface + disk drive + doubleur de densité + 250 programmes jeux et utilitaires + revues + ecran vert. Prix à débattre. P. TIMMERMAN rue neuve, 1 B 5998 BEAUVECHAIN Belgique.

VENDS Vidéo Génie EG 3003 18K + moniteur vidéo + magnéto K7 incorporé + livres + logiciels + programmes. Le tout 3000 F. Gilles GUILLOT 11 Impasse du Midi 92140 CLAMART tel: 632 17 03.

Vous avez un TRS 80 avec une interface d'extension et vous voulez avoir un lecteur de disquettes? Je vous VENDS un lecteur de disquettes 5 1/4 pouces + alimentation + boitier + câble de raccordement à l'interface + dos (Newdos V 20) + disquette de jeux en L.M.: 2200 F. marc ABRAMSON Montolive Montée des Vraies richesses 04100 MANOSQUE. Tel: (92) 72 06 06. (après 19 H).

VENDS pour TRS 80 K7 jeux Eliminator, read guard, Liberator 2, Olympic décathlon. Le premier 55 F, les 2 105 F., les 3 145 F., les 4 170 F. O. LE DEVEDEC 10 rue Guy Rouxel 56000 VANNES Tel: (97) 47 42 51.

VENDS TRS 80 16K RAM + logiciels + manuels + manettes de jeux + cordons: 3000 F. Tel: (20) 34 75 72 (après 18H).

Pour un vieux TRS 80 mod. I, gonflé à 48K, appuyé sur 2 drives double densité, recherche langage de programmation COBOL. Echangerai celui-ci contre A.P.L. ou FORTRAN. faire offre à Hervé AUDUBERT 521 rue Meyne Claire 84100 ORANGE.

VENDS TRS 80 modèle III 32 Ko + docs + magnéto + cordon + plus de 50 programmes de jeux: 7000 F. Didier WOJCIECHOWSKI 70 rue Ravel 59760 GRANDE SYNTHE Tel: (28) 25 11 20.

VENDS lecteur de disquettes double face pour TRS 80 ou vidéo génie : 2000 F. à débattre Stéphane HANOTIN Tel: 737 62 69 (après 20 H).

TEXAS

VENDS TI 99/4A + module Parsec + poignées de jeux + 2 livres de prgrammes + 10 programmes de jeux (valeur 2500 F.) Vendu 1200 F. à débattre. Monsieur MULLER 41 avenue du Gal Leclerc 93250 VILLEMOMBLE Tel: 528 68 83.

Néophyte, handicapée et désargentée cherche logiciels et conseils "ouvre-boîtes" pour activités innocentes et néanmoins passionnantes sur MINITEL et APPLE IIe. Catherine ALAMASSE C/o Mme BABELAERE 3 rue du Pas de la Mule 75004 PARIS. tel: 272 45 16 (le soir).

VENDS TI 99/4A + basic étendu + manettes de jeu The Boss avec interface + cordon magnéto + nombreux programmes et livres. le tout 1900 F. Tel: 340 78 27.

VENDS Mini mémoire pour TI 99 + livree assembleur : 500 F. Daniel BLIN 16 rue du Sergent Bobillot 93140 BONDY Tel: 849 65 64.

VENDS TI 99/4A 700 F. + cable K7 : 50 F. + Joysticks: 100 F. + minimem et livre init. Ass.: 500 F. + mod. jeu Alpiner: 100 F. J. CHEVRIER 1 allée Hauterive 91190 GIF SUR YVETTE tel: (06) 012 13 37.

ECHENGE carte contrôleur Apple + logiciels au choix CONTRE CANON X07 + cordon magnéto + secteur. Ecrire à Pierre Yves RONDELET 25 rue des Billettes 14400 BAYEUX Tel: (31) 92 63 64.

VENDS TI 99/4A + module basic Etendu + magnéto K7 + 6 modules + nombreux programmes et livres: 2000 F. Christian BRESSON Tel: 952 04 04 (après 8H).

VENDS TI 99/4A + transfo + peritel + ext. Basic + gestion de fichiers + ext. Basic par soi-même + Lunar lander + Rubis sacré + K7 + docs + programmes. Le tout 2500 F. Charles Henri HALLARD Tel: (49) 54 40 10 (après 18 H 30).

VENDS TI 99/4A + transfo + prise Peritel + modulateur Secam + prise magnéto + 20 programmes + divers livres de programmation. Prix à débattre. Contacter Monsieur VINOT au (61) 54 54 17 (TOULOUSE).

VENDS TI 99/4A + basic Etendu + modules Munch Man + Early Reading + poignées de jeux + cable magnéto + magnéto + K7 de 60 programes environ (jeux et autres) (valeur 3000 F.) Vendu 2500 F. Hugues FLAGEOLET 285 rue M. Sembat 59286 ROOST VARENDIN tel: (27) 98 49 65.

VENDS TI 99/4A + cordon magnéto + manette de jeu + nombreux programmes + la tombe du sorcier + plein aux As: 500 F. VENDS Basic Etendu (manuel français) + nombreux programmes + norbert + Rubis sacré + Hebdogiciel n° 3: 500 F. VENDS modules: Super démon attack, Microsurgeon, Startreck, Ambulance, Music maker: 400 F. Lucien PLAZA 2 allée du Père Jacques Marquette 61000 ALENCON Tel: (33) 28 47 59.

VENDS TI 99/4A + Cables + Secam : 900 F. + module parsec: 260 F., Othello: 220 F., Alpiner: 220 F., Football: 220 F., + manettes: 250 F. Dominique MEYER Tel: 522 83 00 poste 506 (heures bureau).

VENDS TI 99/4A + basic Etendu + manettes + cable K7 + Alpiner + nombreux prgrammes: 2000 F. Ilya Diallo Tel: 567 93 03.

VENDS TI 99/4A + basic étendu + Magnéto K7 + cordon + manettes de jeu + K7 cours initiation + K7 conseiller financier + livres: 2500 F. Alain PASSERON 4 rue de L'ile de France 95470 FOSSES. Tel: (3) 472 73 65

VENDS pour TI 99/4A mini mémoire + manuels + K7 assembleur. Au plus offrant. Philippe CARDOT Route d'Issoire 63960 VEYRE. tel: (73)69 65 63.

VENDS TI 99/4A en bon état + cordon K7 + manettes de jeux + modules de jeux Parsec, Foot ball, Chisholm Trail, Ti Invaders + modules de calcul: dragon Mix et Aligator mix. + 1 cassette le basic par lui-même + programmes. Le tout 2100 F. Tel: 638 70 53 (après 19 H 15).

VENDS pour TI 99/4A module Gestion de fichiers: 280 F. + Module Music Maker: 240 F. + module Blasto : 220 F. + K7 conseil financier: 50 F. Ecrire à J. François DUPONT 8 rue Madame de Sévigné 53000 LAVAL (préciser téléphone pour contact sur courrier).

VENDS TI 99/4A + manettes + cordon K7 + cables + prise Péritel + Moniteur Zénith data system + 14 modules (parsec, Football, Pole position, Hustle, Blasto, Chasse aux Wumpus, Car wars, Adventure + 3 K7 Ti Invaders, Zombstone City, . The attack, Chilchom train, Alpiner, Startreck + K7 Hebdogiciel Software Basic Simple + jeux sur K7 + Basic par soi-même: 5000 F. Christophe ROMAIN 8 rue des Cigales 26500 BOURG LES VALENCE. tel: (79) 43 45 17 (après 19H).

VENDS TI 99/4A + Basic etendu + manettes + pasec, Bugertime, Demon attack, Treasure Island, Microsurgeon, Dragon MIX, Musik maker, Moon patrol, Rabbit trail + 6 K7 + cordon magnéto + magnéto + Livres. le tout 3540 F. Olivier FARGEAS 69 rue Traversière 75012 PARIS Tel: 343 02 49.

VENDS pour TI 99/4A mini mémoire + livre assembleur. 600 F. + livre en français + 2 livres de programmes: 700 F. Michel VITTE tel: (84) 42 20 70 (39170 ST LUPICIN).

ECHANGE pour TI 99/4A module de jeux Hopper contre module Vidéo Chess. VENDS Jeux et programmes pour TI 99 Tome 1 et 2: 150 F. les deux. Thierry CAMBON 11 rue Paul Mouleon 40000 MONT DE MARSAN. Tel: (56) 04 27 86 (après 7H sauf le Week End).

VENDS TI 9/4A + cordon K7 + revue TI 99 magazine + livre de programmes: 1100 F. Eric FOUQUET 12 Square Saint Dominique 85300 CHALLANS.

TO 7

VENDS TO 7 sous garantie + mémo 7 Basic + lecteur K7 + K7 diverses + livre initiation au basic TO 7 + manuel de référence. Le tout 3100 F. Pascal MACOUIN Tel: 880 23 45 (après 19H).

VENDS TO7 70 + moniteur spécial ordinateur + basic + logo + programmes: 6800 F. Monsieur PELLEGRINI Tel: (3) 951 14 72 ou 620 38 11.

VENDS TO 7 + lecteur K7 + ext. 16K + logiciels Basic + 2 K7 : 4000 F. Pascal PREVOSTO Le Mollard Bresson 38630 LES AVENIERES tel: (74) 33 65 98.

VENDS K7 jeu pour TO 7 Pousspan (3 jeux Météor, Duc, Flèches): 120 F. + livre de jeux: 40 F. F. LEGRAND Tel: 820 80 02.

VENDS TO 7 + magnéto + manettes + 3 cartouches + programmes 2 K7 et livres divers. prix à débattre. Monsieur VALLES: Tel: (58) 48 74 66.

VENDS pour TO 7 ou TO7 70 2 cartouches de jeux éducatifs Pictor, Mélodia. prix catalogue 960 F. Vendu 450 F. CHERCHE extension 16K + manettes pour TO 7.Tel: (29) 89 07 92 (après 18H).

VENDS TO 7 + mémo 7 Basic + Ext. mémoire 16K (valeur 3600 F.) Vendu 2200 F. Le tout. Jean Pierre ZANIER 1 avenue de l'Hirondelle 93380 PIERREFITTE. tel: 821 33 82.

VENDS TO 7 + K7 Basic + manuels Basic + K7 "Atonium" + magnéto + programmes de jeu et gestion + livre complet sur la programmation + paquet emballage: 3300 F. Eric ROUBERT Tel: 590 28 71 (après 17 H 30).

VENDS TO 7 + basic + ext. 16K + jeux sur TO 7: 2500 F. Claude CAMUS Avermes 03000 MOULINS Tel: (70) 20 03 09.

VENDS TO 7 + basic : 2000 F. Emmanuel DINH 15 allée de St Hubert 78610 AUFFARGIES Tel: 484 99 17 (après 18 H 30).

VENDS TO 7 + Extension mémoire + cartouche + nombreux programmes + basic (valeur 3600 F.) Vendu 3000 F. Monsieur PARELLE 7 rue du Moutier 93130 NOISY LE SEC Tel: 840 01 44.

VENDS TO 7 + Basic + Trap + magnéto + manettes + extension mémoire 16 Ko Chasseur Oméga + Troff + 6 livres avec emballages + garantie (Valeur 6590 F.) Vendu 4000 F. à débattre. Tel: 847 34 70 (après 19 H).

VENDS TO 7 + 16K + basic + Pictor + Trap + gérez vos fiches: 4200 F. Tel: 330 49 69.

VENDS ensemble TO 7: unité centrale + basic + lecteur de K7 + extension manettes et synthé + extension 16K: 5000 F. VENDS logiciel pour TO 7: Pictor 450 F. Jacky SENECHAL 30 rue Coutellier 60600 CLERMONT SUR OISE Tel: (4) 450 05 42.

VIC 20

VENDS monodisquette VIC 1541: 3000 F. Monsieur LECAILLON tel: (91) 41 69 24 (après 20H).

VENDS VIC 20 + magnéto K7 + extension 8Ko + K7 autoformation basic + jeux K7 et modules 1900 F. Monsieur NOUGAYREDE 15 avenue Raymond Poincaré 33700 MERIGNAC Tel: (56) 47 24 20.

VIC 20 + magnéto + module Ext. Mémoire: 2350 F. + autoformation Basic : 200 F. + VIC Stat: 300 F. + program'aid: 200 F. + Superexpr. : 350 F. + Circuit d'Ext. : 300 F. + 3 livres: 150 F. Le tout 4000 F. J.P. HUILLE tel: 242 61 09.

VENDS VIC 20 + extension 16K + cartouche jeu Radar rat race + nombreux programmes + quelques jeux sur K7 + Manettes de jeux . Le tout 2000 F. Laurent PETREQUIN 2 rue des Jardins 25420 VOUJAUCOURT. Tel: (81) 98 48 18 (après 16 H 30).

VENDS pour VIC 20 magnéto : 300 F. + carte expander permettant de brancher en même temps plusieurs cartouches: 300 F. + joystick "Quick Shoot" prix 100 F. Eric MONTERO 18 rue August renoir 78400 CHATOU Tel: 952 02 07.

ZX 81

VENDS ZX 81 + 16K + clavier + magnéto + K7 + nombreux programmes + livres (valeur 2200 F.) Vendu 1500 F. Franck FAVERIE Tel: 336 09 14.

VENDS ZX 81 + mémoire 16 Ko + manuel d'utilisation + 8 livres + 1 cassette de nombreux programmes. Tel: 28 18 48.
N.D.L.J.C.: Comment voulez-vous le contacter? pas de nom, pas d'indicatif pour la province et même pas l'adresse! Après on m'appelle pour me demander pourquoi l'annonce est pas passee et certains croient même que c'est un oubli de ma part! Voici la preuve que non... Alors pour la Nième fois, relisez vos annonces!

VENDS ZX 81 + 16K mémopak + magnéto + Interface manette de jeux + une manette + clavier ABS + TV grand écran N/B + livres et revues sur ZX. le tout : 1500 F. Gérard MARION 4 rue de la Paix 42240 UNIEUX Tel: (77) 56 65 02.

VENDS ZX 81 + 16K + clavier ABS + cordons + alimentation + 4 livres + 6 K7 + listings + TV NB : 2500 F. ou 1500 F. sans TV Xavier JOUBIN Tel: 844 02 18 (après 17 H).

VENDS ZX 81 + 2 extension Mémoire 16K Chacune + livres d'accompagnement + 50 programmes Basic + 3 livres de vulgarisation sur la programmation en Basic. Le tout 1000 F. Monsieur POUTOIRE Tel: 293 50 44 poste 207 (la semaine) ou le (37) 21 17 95.

VENDS ZX 81 + clavier ABS + 16 Ko + 5 cassettes + 5 livres. Prix 900 F. J.F. TRIMOUILLE 3 rue du Dauphiné DROCOURT 62320 ROUVROY SOUS LENS Tel: (21) 75 00 75.

VENDS ZX 81 + sortie Vidéo + 64K + ZP 83 + clavier Mec. J. Renaud + manuels + logiciel ZXM: 2750 F. Monsieur LENOIR Tel: 586 76 70.

DIVERS

VENDS interface CGV PHS 60CA universelle Peritel Antenne Télé Secam pour micro ordinateur sur téléeviseur sans prise Peritel : 250 F. Philip MACKINNEY 127 rue de la Faisanderie 75116 PARIS Tel: 503 01 48 (le soir et le Week end).

VENDS Aquarius I + extension 16K + magnéto + Raccords + cartouche jeu "night stalker" + K7 jeu Pac man + livre 50 programmes: 2000 F. François DENIS 27 bis rue Miollis 75015 PARIS tel: 517 05 06 (après 19H).

VENDS Imprimante couleur Seikosha GP 700 A: 3500 F. Gérard SEBBAH 10 rue Augustin Thierry 75019 PARIS tel: 249 55 21.

DEUXLIGNEURS: LES GLANDEURS A L'OEUVRE

Bravo les fainéants ! Votre courrier menace d'ici peu de faire exploser la rédaction. Chaque matin, une nouvelle fournée vient s'ajouter aux tonnes de deulignes déjà stockées. A chaque instant, les ordinateurs sont au bord de la dépression nerveuse à force de ne plus pouvoir se reposer. Nous ne parlerons pas des testeurs qui consomment des litres de café accompagnés de kilos de vitamine C, histoire d'essayer d'endiguer le raz-de-marée et qui s'usent les doigts sur leurs claviers.
Tout n'est pas rose: je ne suis pas encore satisfait de tout le monde, malgré tout. Que ce soit les Canonniens, les Oriciens, les Amstradiens , les Commodoristes ou les Sinclairistes: vous ne vous fatiguez pas trop puisque vous ne faites RIEN. Non, pas un deuligne qui tienne vraiment la route, alors si vous aimez votre télé, n'oubliez pas de connecter votre micro dessus et de nous envoyer le résultat de cet accouplement.

Et maintenant (FLON FLON RRATATATATATATA RRATATA) les résultats (merci Léon). Nous sacrifierons à la tradition en commençant par ceux qui n'ont eu droit qu'à l'accessit pour cette semaine.

☆

Regis BERTRAND n'est pas bavard, mais il aime créer des programmes de circonstance pour son ZX. Vous n'en profiterez qu'avec un peu de retard, et puis ça pourra vous servir l'année prochaine !

▼ *Listing ZX 81*

```
   1 PRINT AT 2,15;"▄";AT 3,14;"
▄▄▄";AT 4,13;"▄▄▄▄▄";AT 5,14;"▄▄▄
";AT 6,13;"▄▄▄▄▄";AT 7,12;"▄▄▄▄▄
▄";AT 8,13;"▄▄▄▄▄";AT 9,12;"▄▄▄▄▄
▄▄▄";AT 10,11;"▄▄▄▄▄▄▄▄▄";AT 1
1,13;"▄▄▄▄▄";AT 12,12;"▄▄▄▄▄▄▄";
AT 20,10;"JOYEUX-NOEL";AT 13,11;
"▄▄▄▄▄▄▄▄▄";AT 14,10;"▄▄▄▄▄▄▄▄▄
▄";AT 15,14;"▒▒▒▒";AT 16,14;"▒▒▒▒"
;AT 17,14;"▒▒▒▒";AT 4,15;CHR$ INT
 (RND*24);AT 7,16;CHR$ (INT (RND
*24)+123);AT 10,14;CHR$ INT (RND
*24);AT 13,17;CHR$ (INT (RND*24)
+128);AT 20,10;"JOYEUX-NOEL"
   2 RUN
```

☆

Jean-Edouard GERARD est vraiment un super flemmard ! Comme il n'aime pas se casser la tête à numéroter logiquement ses programmes, il le fait faire à son Atmos (et notre Oric 1 est tout à fait d'accord). Seule la première ligne de votre programme ne sera pas renumérotée, en revanche le renuméroteur peut être placé n'importe où dans vos programmes.
N.B. Essayez un pas d'incrémentation inférieur à un...

▼ *Listing ORIC 1 / ATMOS*

```
 10 INPUT"L,N,P=";L,N,P:A=#501:REPEA
T:A=DEEK(A)
 20 UNTILDEEK(A+2)>=L:REPEAT:DOKEA+2
,N:N=N+P:A=DEEK(A):UNTILA=0
```

☆

KNAFO (si si c'est son "nom") a l'Art dans le sang. Il a dû d'ailleurs pratiquer l'échange de sang avec son TO 7 pour nous proposer son générateur de dessins hallucinatoire. MO 5 et TO 7-70 apprécient aussi la peinture...

▼ *Listing TO 7*

```
1 CLS:SCREEN3,0,0:LOCATE0,0,0:DEFINTA-Z:
C=80:L=50
2 IFINKEY$=CHR$(13)THEN1ELSEA=RND*70:CX=
RND*3-2:LX=RND*3-2:FORT=1TO A:PSET(C,L):
PSET(320-C,L):PSET(320-C,200-L):PSET(C,2
00-L):C=C+CX:L=L+LX:C=C-319*INT(C/319):L
=L-199*INT(L/199):NEXTT:GOTO2
```

☆

Marc MERAT doit être en relation avec KNAFO car lui aussi artistise, mais en compagnie de son ZX. Pour dessiner, utilisez les touches curseur. Pour commencer votre dessin ailleurs qu'en 0,0; faites un PLOT X,Y avant de faire RUN.

▼ *Listing ZX 81*

```
   1 PLOT (PEEK 16438+(INKEY$="8
" AND (PEEK 16438)<63)-(INKEY$="
5" AND (PEEK 16438)>0)),(PEEK 16
439+(INKEY$="7" AND (PEEK 16439)
<43)-(INKEY$="6" AND (PEEK 16439
)>0))
   2 GOTO 1
```

☆

Pourquoi seulement quatre accessits ? Vous aimeriez bien le savoir, hein ! Tout simplement pour les deux premiers ex aequo de cette semaine.

Christain LUCAS n'a pas dû dormir beaucoup pour arriver à nous sortir un jeu qui tient la route en deuligne ! Et pourtant la mémoire de son TI avec le Basic Etendu a resisté au choc puisqu'il nous propose sa route spatiale...

▼ *Listing TEXAS*

```
1 CALL MAGNIFY(2):: CALL SCREEN(2):: CAL
L CHAR(40,"3C7EDBFF5A"):: FOR I=1 TO 11
:: CALL SPRITE(#I,40,RND*9+2,16*I,1,0,RN
D*9+5,#16,65,16,99,240):: NEXT I
2 CALL CHAR(65,"02264DBA4D2602"):: CALL
JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#16,-2*Y,-A):
: CALL COINC(ALL,M):: IF M THEN CALL CLE
AR :: PRINT "SCORE:";A*100 ELSE A=A+.01
:: CALL SOUND(1,900,0):: GOTO 2
```

☆

C'est Jean-Michel LUNATI qui glâne les lauriers applesques cette semaine avec son casse-briques sonorisé, rapide, en couleur et avec score etoussaendeulign ! Nous lui souhaitons un repos du guerrier réparateur pour son oeuvre.

▼ *Listing APPLE*

```
1 TEXT : HOME : PRINT "SCORE=";S * (37
L): INPUT "TAILLE=";L: GR :Q = 39:
COLOR= 1:VLIN 1,Q AT 0: VLIN 1,Q AT Q:
COLOR= 2: HLIN 0,Q AT 0: COLOR= 4:HLIN
1,39 AT Q: COLOR= 3: FOR I=3 TO 7:HLIN
1,38 AT I*2.3: NEXT :X=RND(1)*30+5:
Y=RND(1)*7+18: U=1: V=1: S=0:
D=(37-L)/255: E=0: P=1: ON ERR GOTO 1
2 COLOR= 4: HLIN 1,38 AT Q:
P=PDL(0)*D+1: COLOR= 2: HLIN P,P+L AT Q:
F=SCRN (X+U,Y+V): I=F=0: J=F=1: K=F=3:
OR F=2: G=F=3: COLOR= E*(E<>3): PLOT
X,Y:E=F :X=X+U: Y=Y+V: COLOR= 9: PLOT
X,Y: PRINT CHR$(6+G)
U=U*(I-J+K*INT(RND(1)*3-1 ))+K*(U=0):
V=V*(I-K+J):S=S+G: ON F/4+1 GOTO 2,1
```

Pour les rigolos du jour, nous remercions du fond du coeur Minh HOANG pour son slogan anti-pomme: "Thomson lave plus blanc qu'Apple"; Sacha POVSE pour la création de la T.A.O. ou pour les non-initiés: Torture Assistée par Ordinateur; Jean-Philippe LAVERGNE pour son destructeur: 10 NEW; 20 GOTO 10 (complètement génial, d'après l'auteur et nous sommes d'accord) et enfin Michel BANCAL pour ses dentelles Amstradiennes.

PS.: Nous vous rappelons que chaque semaine, le meilleur programme de deux lignes gagne deux logiciels à choisir dans le Soft Parade. Précisez-donc, sur vos envois les deux logiciels qui vous intéressent au cas zou....

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

Un concours de plus!
Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent: nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer!
De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.
Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANCAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour 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 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 mensuels et trimestriels.
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 Jaunatre 1 rue des Halles 75001 PARIS.
ART.8: HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
ART.9: La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL: 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 Profession
Adresse
N téléphone
Nom du programme
Nom du matériel utilisé

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

Signature obligatoire
(signature des parents pour les mineurs)

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

NE VOUS LAISSEZ PAS PRESSER COMME UN PSYTRON!

Psytron vous connaissez, on vous en a déjà parlé. Mais de quoi est-ce dont que je vais vous causer alors concernant ce satané logiciel? Tout d'abord une grande nouvelle concerne tous les possesseurs de Commodore 64. En effet à partir de dorénavant, vous pourrez vous aussi jouer à défendre la station orbitale Bétula 4.

Rappelons les faits pour les lecteurs à mémoire courte et pour les petits nouveaux. Ce logiciel se décompose en six niveaux tous aussi durs (pour ne pas dire aussi infaisables) les uns que les autres. Le premier consiste simplement à empêcher les tripodes (kamikazes de haut vol) de poser des bombes dans votre installation. Ensuite il vous faut arrêter l'invasion des soucoupes volantes, réapprovisionner la station en fuel, armes et autres équipements électroniques indispensables... Vous devez à tout instant vous battre avec le clavier et ses multiples commandes. Un très bon jeu pour les pieuvres et tous les mutants disposant de trois ou quatre mains.

Pour ce qui est de la préoccupation du jour, il s'agit une nouvelle fois des versions françaises et anglaises d'un même soft. Dans les grandes boutiques habituelles vous pouvez acquérir Psytron pour la somme ridicule de cent cinquante francs nouveaux. La boîte sera magnifiquement décorée d'un logo que vous connaissez tous: celui d'Infogrames. En-dessous de celui-ci vous découvrirez la sentence: les Références. Par contre, si vous vous adressez à un distributeur qui ose (l'horrible) aller cher-

cher ses softs en Angleterre, vous aurez droit à la boîte anglaise de Beyond Software et au logiciel pour environ quatre-vingt dix francs.

Vous allez me dire que pour quatre-vingt dix francs, on a droit à la version tout en anglais, commandes documentation et autres; que pour cent cinquante on aura la version francisée avec doc et logiciel en français. Exactement! Vous avez donc le choix entre les deux produits, l'un traduit l'autre pas. Pour ma part, je peux vous assurer qu'avec la version française je n'ai pas été meilleur qu'avec l'anglaise. Mais les puristes de la sauvegarde de notre bien belle langue seront sans doute prêts à sacrifier soixante francs de plus. Grand bien leur fasse! Mais je me demande quand même pourquoi ils programment en Basic plutôt qu'en LSE (Langage Symbolique d'Enseignement, traduction française du Basic). Enfin chacun fait c'qu'il lui plaît!

O. Range

ATARI RESTRUCTURE

Guy Millant, président d'Atari France et Antoine Galozzi, directeur commercial de la même société se tirent avec quatorze personnes pour fonder une nouvelle Société, Galaxie. Cette nouvelle société "sélectionnera et distribuera, pour les détaillants français, les meilleurs produits informatiques et électroniques (ordinateurs, logiciels professionnels et grand public et notamment Atari)", c'est ce que dit le communiqué de presse que nous venons de recevoir.
Le même communiqué nous informe qu'Atari France, qui continue d'exister, va concentrer ses activités de distribution sur des grossistes et des grands clients. Ce qui, en gros, veut dire que Galaxie et Atari france c'est blanc bonnet et bonnet blanc, l'un vendant directement aux détaillants, l'autre aux grossistes qui eux-mêmes revendront aux mêmes détaillants. Où est l'intérêt de la restructuration ? Mystère et boules de gomme !
Le communiqué annonce aussi "en 1985, un certain nombre de nouveaux produits dans la gamme des 8 bits (compatible avec la série XL) et 16/32 bits. Tous ces produits seront proposés à des prix extrêmement compétitifs". Extrêmement précises les informations !

DRAGUEURS

ABDO
GITIC
CIEL!

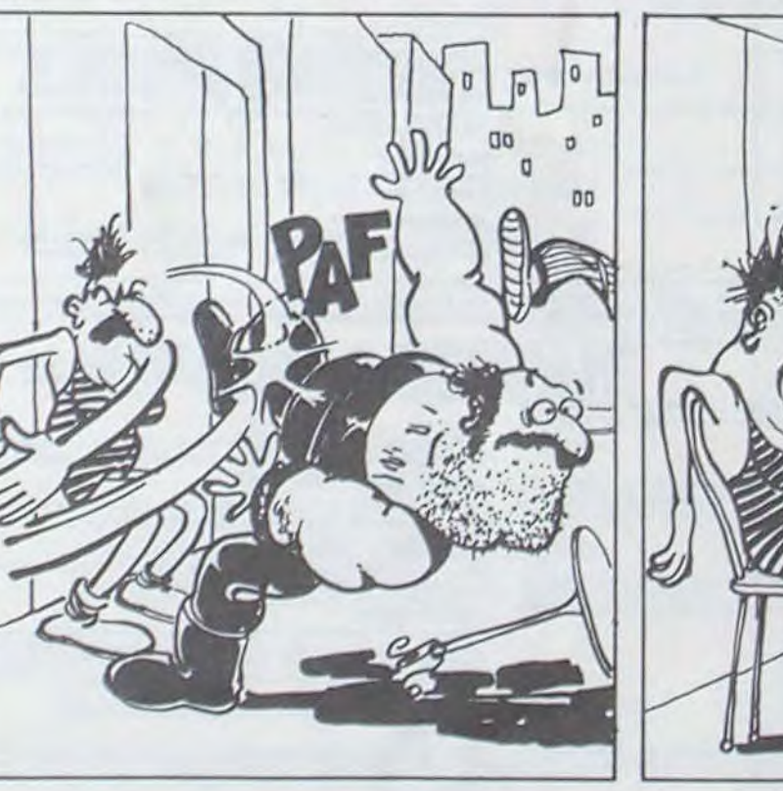
ALORS POUPÉE, ÇA TE BRANCHE QU'ON FASSE GRINCER ENSEMBLE LES RESSORTS DE MON PIEU ?

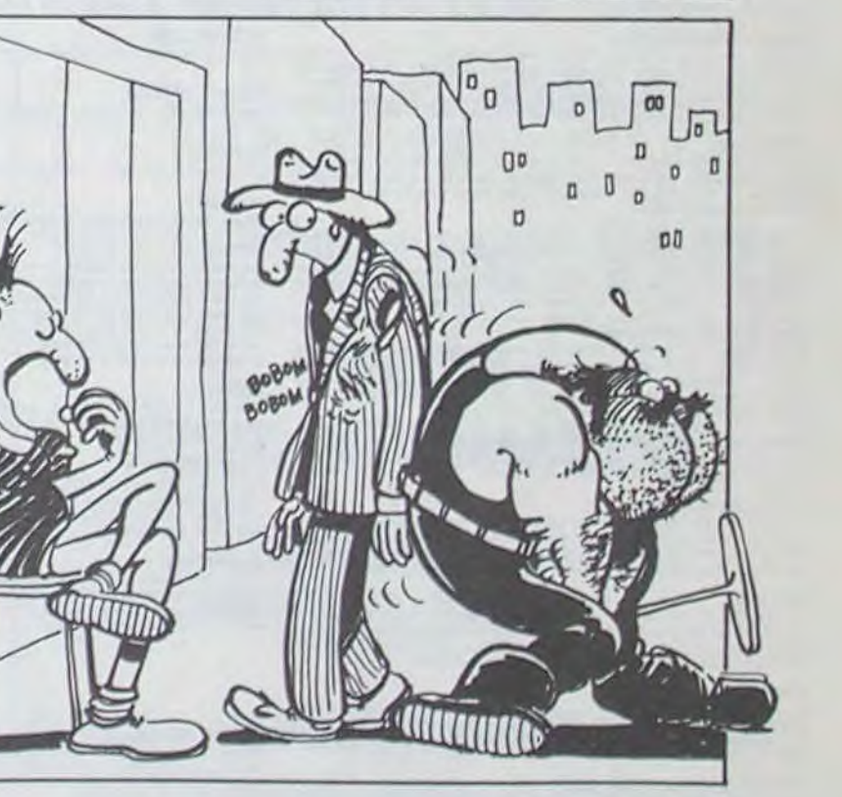
HEUG !
?
BING BALANG

TONG !

ALORS POUPÉE, ÇA TE BRANCHE QU'ON FASSE GRINCER ENSEMBLE LES RESSORTS DE MON PIEU ?

FGOïNG !


PAF


BOBOM
BOBOM

AL... AL... ALORS POUP... POUP... POUPÉE, ÇA TE BR... BRANCHE QU'ON FASSE GRINCER ENSEMBLE LES RESSORTS DE MON PP... PP... PPP... LIT ?!...

YAHOUHA

AOH... MON CORPS BRULANT ET TREMBLANT DE DÉSIR EST À TOI, Ô MON AMOUR, QUI T'AMÈNE VERS MOI ? VIENS-TU DE CES COLLINES OÙ LA LUNE S'ENFUIT SUR DE BLANCHES RUINES ?
PREND-MOI COMME UNE BÊTE
FAIT-MOI TOUT
J'AI PAS D'CHANCE AVEC LES FEMMES
ÉDIKA

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. 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.

Les prix sont, nous l'espérons, les meilleurs du marché et les abonnés – anciens ou nouveaux – bénéficient en plus d'une remise de 10 %. Si vous êtes nombreux à nous suivre dans cette expérience nous pourrons 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 !
Les classements sont faits en fonction de l'intérêt du programme et ne tiennent pas compte des prix, c'est à vous de juger de l'opportunité de la dépense. N'oubliez quand même pas que si le rapport qualité/prix est mauvais, le logiciel ne peut figurer dans cette page !

10 % de remise pour les Abonnés !

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

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

nouveau

GHOSTBUSTERS
Les fantômes s'apprêtent à raser New York. Une banque, sur votre bonne mine, vous prête de quoi vous équiper pour éliminer l'infection. A vous d'agir, en musique !

SCORPIRUS
"Argh !", pensez-vous ; "ça va vraiment mal..." Bien pensé, car guider cette fichue bestiole dans ces sacrés labyrinthes, ce n'est pas de la tarte !

REVENGE OF THE MUTANTS CAMELS
Les chameaux, ça va. Mais les chameaux mutants, aie aie aie ! Je ne vous en dis pas plus, sinon que la terre est en danger.

HOVER BOVVER
Imaginez une belle pelouse, mais alors vraiment super belle. Et imaginez que personne ne la tonde et que vous pouvez subrepticement utiliser une superbe tondeuse de course.

ZENJI
Pas mal, les jeux de réflexion. Bien, les jeux d'arcade. Super, les tableaux speeds. Alors, le mélange des trois, qu'en dites-vous ?

KILLER WATT
Moi, l'éclairage électrique ça me rend nerveux, et vous ? Moi, les lampes qui pendouillent au bout de leur fil, j'aime pas, et vous ? Alors, faisons front commun et agissons !

FORT APOCALYPSE
Tchouk, tchouk, font les pales de l'hélico, alors que vous tentez tant bien que mal de sauver les quelques humains qui ont survécu au GRAND.

TENDRE POULET
Vous êtes une poule (bravo, ça commence bien !). Et vous devez pondre des œufs (ah, une vraie poule !), éviter l'orage, le fermier qui vous tire dessus, bref, c'est comme dans la vie. D'une poule.

LE VOYAGEUR DU TEMPS
Un voyageur fantastique vous attend à la poursuite du sablier du temps.
Bonne chance (et bon concours).

3D MOVER
3D, ça veut dire trois dimensions. Mover, ça veut dire (en anglais) bouger. 3D Mover, ça veut dire manipuler des objets en trois dimensions.

TERMINUS :
Serait-ce le début d'une nouvelle aventure, comme son titre ne l'indique pas ? Bien entendu, et c'est l'auteur de La Maison de la Terreur qui vous l'apporte.

LANCELOT :
Duels en série contre d'abominables monstres, qui ne pensent qu'à vous manger, alors que vous ne pensez qu'à les manger. Festin garanti, et apportez votre moutarde.

PSYTRON
Spécialistes des missions impossibles, partez pour la sauvegarde de la station orbitale et résistez victorieusement jusqu'au combat final. Graphismes et rapidité époustouflants.

MISTER ROBOT AND HIS ROBOT FACTORY
Ahhh, enfin un jeu de la qualité de Lode Runner ! Dans lequel on peut créer ses propres tableaux ! Dans lequel il faut user aussi bien de rapidité que de stratégie ! Ahhh oui, encore.

SKYFOX
85 niveaux de difficulté, trois dimensions, couleur, son avec la carte Mock inboard, rapidité d'exécution inégalée, facile d'utilisation : enfin un vrai simulateur de vol où vous êtes aux commandes d'un Skyfox avec ordinateur de bord, radar et pilote automatique.

SCUBA DIVE
Faites de l'exercice avec votre Oric ! Et pas n'importe lequel : pêcheur de perles ! Et Dieu sait que ce n'est pas facile, avec les méduses, les crabes, les requins et autres pieuvres qui rôdent !

LABYRINTHE SURVIE
Si vous êtes une banane, ce jeu n'est pas pour vous ! Car un singe perdu dans un labyrinthe doit impérativement en manger un certain nombre pour avoir assez de forces pour gagner la sortie.

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

AZTEC
L'aventurier de l'arche perdu, 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 dynamite, les revolvers et les machettes que vous avez trouvé. Bon graphisme, jeu passionnant.

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

CHOPLIFTER
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 !

SIMULATEURS DE VOL AND C°
Qu'ils soient IFR, COBALT, FLIGHT ou DELTA, les simulateurs de vol sont – en période d'apprentissage – de véritables casse-tête chinois tant les commandes et instruments de bord sont complexes. Il vous faudra plusieurs heures de réflexion avant de décoller. Pour fanatiques seulement, ce ne sont pas des jeux d'arcade !

CHOCS DES MULTINATIONALES et MANAGER
Votre pied c'est le fric, le business, la bourse et les comptes d'exploitation ? Ces logiciels sont faits pour vous !

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

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

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

ONE-ON-ONE (Dr J & Larry Bird)
Époustouflant ! 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.

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

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

COBRA
Possesseurs de ZX, réjouissez-vous : enfin un logiciel en langage machine pas ennuyeux ! A vous de vous remémorer la fable : petit serpent deviendra grand, pourvu que Dieu (et vous) lui prête vie.

TALES OF THE ARABIAN NIGHTS
L'infâme vizir vient d'enlever votre sœur, à vous preux chevalier de partir à sa rescousse au long d'un périple de plusieurs nuits, affrontant les dangers de l'Arabie des mille et une nuits.

RIGEL
Explorez, cartographiez ce monde encore inconnu pour en préparer la défense avant que les pirates ne s'y incrustent. Puis défendez-le...

VOX
Qu'est-ce qui manque le plus à votre chien, votre chat ou votre Spectrum ? La parole... Offrez-lui donc de quoi répondre.

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

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

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 !

HU'BERT
Bonne version de Q'bert et pas chère du tout.

Q'BERT
Sans aucun doute possible, le meilleur jeu rapide pour TI/99. Les deux 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.

L'AIGLE D'OR
Super-génial-extra, le petit dernier de Logiciels 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 !

GASTRONON
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 ! Rigolons un brin ! A éviter si vous avez déjà un space-invaders-rangs-d'oignons.

DRIVING DEMON
Pilotage 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.

DOGGY
Ça, c'est original ! Et de plus, bien fait. Un petit chien (dont tout le monde s'accorde à dire qu'il est adorable) doit traverser une forêt semée d'embûches. Aidez-le à éviter les pièges qui parsèment son chemin.

AMBULANCE
Vous n'êtes pas prioritaire partout (malgré la sirène) et les carrefours sont de plus en plus dangereux, sans parler des traversées de voies ferrées. Il vous faudra pourtant parcourir la ville et récupérer les malades pour les déposer à l'hôpital. Et dépêchez-vous, vous conduisez une ambulance qui pourrait bien se transformer en corbillard ! Bon graphisme.

RABBIT RAIL
Un lapin qui monte, qui monte et qui aime les carottes. Renards, belettes et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le parcours est truffé de terriers où se cacher ! Très bon graphisme.

ALCHEMIST
Plongez vous dans le monde étrange et fantastique des enchanteurs et alchimistes... Magie noire ?, magie blanche ?, un jeu haut en couleurs en tout cas, et doté d'un graphisme époustouflant, où vous devrez vaincre, seul, les forces du Mal. Plus que super, plus que génial, magique !

NECROMANCER
Vous êtes sorcier, vous plantez des graines, vous obtenez des arbres vous combattez une araignée qui vous en veut, qui pond des œufs qu'il vous faut détruire en cassant les piles d'un pont, vous combattez le nécromancier qui lance des sorts... C'est la folie de l'héroïc fantasy alliée aux fantastiques possibilités du CBM 64.

DEFENSE FORCE
Le jeu d'arcade le plus rapide sur ORIC (compatible ATMOS). 37 ko en langage machine : abattez les cybotroïds, les cyclotrons, les spiralums et autres monstres qui essaient d'enlever vos compagnons humains, en vous aidant de l'écran radar.

ZZOOM
Zzoom : c'est le nom de guerre de votre mission : vous devez vous sauver, au nez et à la barbe de vos ennemis, les rescapés d'un combat sans merci. Une simulation superbe ! Presque un dessin animé.

SEVEN CITIES OF GOLD
Conquistadores, partez à la découverte de l'Amérique, ou d'un autre continent généré aléatoirement par le programme. Jouissez des qualités exceptionnelles de ce jeu d'aventures et de stratégie. JAMAIS ennuyeux.

BACKGAMMON
Le backgammon, c'est la complexité des échecs avec le hasard en prime. Et exceptionnellement le crayon optique en "special guest".

STANLEY
Histoire en couleur, en musique et en PAROLES... Si, si, votre MO5 vous susurre de doux conseils pour empiler-dépiler dans la joie et la bonne humeur.

YETI
Un yéti ressemble fortement à un grand singe et depuis Donkey Kong, ceux-ci ont la fâcheuse propension à enlever vos petites amies. A moins d'être homosexuel jusqu'à l'os, vous allez bien craquer...

WIMPY
Vous, cuisinier dans un Wimpy ; eux, cuillère, œuf, cornichons. Vous, vouloir faire des burgers ; eux, vouloir bouffer du cuistot. Bagarre.

SUPER JEEP
Appolo 127 est arrivé sur Betelgeuse et vous a largué à bord d'une jeep truffée de gadgets fous : elle tire, lasérise, bondit... Heureusement, car c'était sans compter les autochtones !

DALLAS
Sue Ellen, encore sous l'empire de la boisson, se tape une vieille crise de parano et vous engage, vous, le plus grand détective du monde, pour coincer J.R., le salaud. J'en bave.

CHINESE JUGGLER
Ça swingue du côté du placard à vaisselle et de l'Empire du Milieu, perdez ni la main, ni les huit assiettes...

MATCH POINT
Lobbez, smashez, liftez, passing-chotez et tout cela en 3 D, la sueur en moins. A vos raquettes !

BOZO'S NIGHT OUT
Pauvre Bozo, beurré comme un coing, c'est que bobonne l'attend avec le rouleau à pâtisserie. Aidez-le à rentrer chez lui et non dans les passants.

ATIC ATAC
Ciel, mon château ! Pas de panique, la 3 D vous permet la visite guidée en compagnie de votre héros favori ; magicien, combattant ou chevalier.

BRUCE LEE
Evincez karatement le sumo et le cavalier noir pour éclairer votre lanterne. Animation hors du commun, défouloir hors pair, sonorisation réaliste : Paf... schlack... tromb... bwoah...

PULSAR II
Un superbe jeu d'arcade, compatible MO5, TO7, TO7.70. Aux commandes de votre navette, survolez Pulsar et tentez de détruire toutes ses installations.

ELIMINATOR
Aux commandes de votre vaisseau, vous devez combattre tous les envahisseurs. Vous disposez d'une barrière de protection et d'un laser.

EVOLUTION
Jeu d'arcade à différents tableaux ! Oui, mais, d'amibe il faudra devenir humain en passant par les différentes étapes de l'évolution. Superbe !

SUMMER GAMES
Cérémonie d'ouverture, choix du pays avec drapeau et hymne national, vous vous lancez dans les jeux olympiques en espérant gagner une des huit épreuves auxquelles vous participez. Plongeon, ball-trap, nage libre et relais, saut à la perche, 100 m et relais 4 x 100, gymnastique. Jusqu'à 9 joueurs. Graphisme fabuleux. Rapidité hors-pair.

PARANOÏAK
Vous êtes parano, œdipé 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 6.35 ou le gaz ! ou alors, le Docteur Fraude.

EPIDEMIE
Comme son titre l'indique, ce jeu parle d'une épidémie. Rien que ça, déjà, ça jette. Mais il y a aussi la guerre du Pacifique, les créatures bizarres de Paradisia, et le Bégon rose. A découvrir absolument !

ULTIMA ZONE
Jeu d'action hyper-rapide, dans lequel les aliens ont pour le moins des réactions... bizarres ! Langage machine, œuf corse.

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 menace. Très original, très bon graphisme, un peu lent. Bon rapport qualité/prix.

HOBBIT
Animaction et Animatalk sont les deux mamelles du Hobbit. Animaction, 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, où vous êtes vous aussi mis sur la sellette.
Indispensable pour les amateurs de mondes merveilleux et de cités perdues, et surtout pour les admirateurs de Tolkien.

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 essayent encore une fois, de vous trucider. Ballon rouge, aspirateurs verts et écrans radar constituent la surprise du chef. Superbe graphisme, très rapide, un très bon soft.

TRIDI 444
Très belle réalisation de Morpion en trois dimensions sur trois étages. Fonctionne avec le crayon optique. Module à chargement immédiat, ce qui évitera les problèmes de chargement habituels du lecteur de K7 du TO7.

LUNAR LANDER
Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale ! Indispensable pour les amoureux des grands espaces.

BIDUL
Enfin un Pac-man rapide (langage machine) pour TO 7. Mais ne vous laissez pas abuser : les réveils ne sont pas plus sympathiques que les fantômes de l'original !

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

Nom/Prenom
Adresse
Ville
Code postal

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qte	Montant

TOTAL .....
Participation aux frais de port en recommandé + 15,00
REDUCTION 10 % SPECIAL ABONNES A DEDUIRE
N° ABONNE (obligatoire) |_|_|_|_| ..... –
MONTANT à payer .....

date de la commande :
Les chèques reçus ne seront en aucun cas encaissés avant la livraison des logiciels commandés. Chèque renvoyé en cas de rupture de stock.

64

SOFT-PARADE ©

APPLE

1 LODE RUNNER	DISK	A J M	300,00
2 BRUCE LEE	DISK	A J M *	265,00
3 SKYFOX	DISK	A J M *	395,00
4 SUMMER GAMES	DISK	A J M *	440,00
5 PARANDIAK	DISK	F V R *	350,00
6 DALLAS	DISK	A V R *	265,00
7 EPIDEMIE	DISK	F V R *	350,00
8 AXIS ASSASSIN	DISK	A J M	380,00
9 ONE-ON-ONE	DISK	A R M	380,00
10 AZTEC	DISK	A J M	350,00
11 A.E.	DISK	A J M	300,00
12 EVOLUTION	DISK	A J M *	300,00
13 FLICHT SIMULATOR II	DISK	A J R	490,00
14 MASK OF THE SUN	DISK	A V R	290,00
15 TEMPLE D'APSHAI	DISK	F V R	380,00
16 TIME ZONE	DISK	A V R	900,00
17 IFR, SIMULATEUR DE VOL	DISK	F J R	380,00
18 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	380,00
19 CHOLIFTER	DISK	A J M	300,00
20 HARD HAT MACK	DISK	A J M	380,00
21 DROL	DISK	A J M	380,00
22 ZAXXON	DISK	A J M	265,00
23 CHOCS DES MULTINATIONALES	DISK	F V R	350,00

COMMODORE 64

1 GHOSTBUSTERS	K7	A J M *	149,00
1 GHOSTBUSTERS	Disk	A J M *	250,00
2 LODE RUNNER	MODULE	A J M	380,00
3 BRUCE LEE	DISK ou K7	A J M *	230,00
4 SUMMER GAMES	DISK	A J M *	280,00
4 SUMMER GAMES	2 K7	A J M *	200,00
5 MR ROBOT	K7	A J M *	160,00
6 SEVEN CITIES OF GOLD	DISK	A V M *	380,00
7 VOYAGEUR	K7	F V *	145,00
8 NECROMANCER	K7	A J M	330,00
9 CHINESE JUGGLER	K7	A J M *	95,00
10 BOZO'S NIGHT OUT	K7	A J M *	100,00
11 DALLAS	DISK	A V R *	220,00
12 HOBBIT	K7	A V R *	210,00
13 FORT APOCALYPSE	K7	A J M *	220,00
14 REVENGE OF THE MUTANTS CAMELS	K7	A J M *	100,00
15 HOVER BOVVER	K7	A J M *	120,00
16 KILLER WATT	K7	A J M *	120,00
17 ZENJI	K7	A J R M *	120,00
18 AXIS ASSASSIN	DISK	A J M	380,00
19 ONE-ON-ONE	DISK	A J M *	380,00
20 EVOLUTION	DISK	A J M *	300,00
21 ARABIAN NIGHTS	K7	A J M *	85,00
22 FLIGHT SIMULATOR II	DISK	A J R *	490,00
23 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	380,00
24 CHOPLIFTER	MODULE	A J M	380,00
25 HARD HAT MACK	DISK	A J M	380,00
26 DROL	DISK	A J M	380,00
27 ARCHON	DISK	A J M	380,00
28 HU'BERT	K7	F J M	120,00
29 RADAR RAT RACE	MODULE	A J M	90,00

VIC 20

1 LODE RUNNER	MODULE	A J M	150,00
2 CHOPLIFTER	MODULE	A J M	150,00
4 A.E	MODULE	A J M	150,00

ORIC 1 / ATMOS

1 DEFENSE FORCE	K7	A J *	95,00
2 AIGLE D'OR	K7	F V R	180,00
3 MR WIMPY	K7	F J *	95,00
4 DOGGY	K7	F J *	120,00
5 SUPER JEEP	K7	F J *	140,00
6 HOBBIT	K7	A V R	210,00
7 TENDRE POULET	K7	F V R	120,00
8 LANCELOT	K7	F J *	150,00
9 TERMINUS	K7	F J *	120,00
10 ULTIMA ZONE	K7	A J *	95,00
11 SCUBA DIVE	K7	A J *	105,00
12 MISSION DELTA	K7	F J R	95,00
13 GASTRONON	K7	F J	75,00

SPECTRUM

1 MATCH POINT	K7	A J M *	95,00
02 BRUCE LEE	K)	A J M *	195,00
3 ATIC ATAC	K7	A J M *	95,00
4 PSYTRON	K7	A R J *	90,00
5 ANDROIDE	K7	F J	75,00
6 ZZOOM	K7	A J	70,00
7 ALCHEMIST	K7	A J	70,00
8 HOBBIT	K7	A V R *	210,00
9 VOX	K7	F L *	180,00
10 3D MOVER	K7	F L *	180,00
11 INTERCEPTEUR COBALT	K7	F J R	95,00
12 MANOIR Dr GENIUS	K7	F A R	140,00
13 MANAGER	K7	F R	140,00

TEXAS TI/99

1 Q'BERT	MODULE	A J M	260,00
2 MICROSURGEON	MODULE	A J M	120,00
3 SUPER DEMON ATTACK	MODULE	A J M	120,00
4 LUNAR LANDER	K7	F J M	95,00
5 DRIVING DEMON	MODULE	A J M	100,00
6 AMBULANCE	MODULE	A J M	100,00
7 RABBIT RAIL	MODULE	A J M	100,00

THOMSON
Sauf spécification contraire, tous ces logiciels sont compatibles MO5, TO7 avec extension 16 K et TO7.70.

1 ELIMINATOR	K7	F J M *	120,00
2 PULSAR II	K7	F J M *	140,00
3 STANLEY MO5	K7	J M *	140,00
4 YETI	K7	J M *	140,00
5 LABYRINTHE SURVIE	K7	F V M *	190,00
6 BIDUL	Disk ou K7	F J	190,00
7 BACKGAMMON	K7	R *	170,00
8 TRIDI 444	Module	F R *	300,00

ZX 81

1 RIGEL	K7	F J *	95,00
2 SCORPIRUS	K7	F J *	75,00
3 INTERCEPTEUR COBALT	K7	F R	95,00
5 CROCKY	K7	A J	85,00
6 COBRA	K7	F J *	80,00

PUBLICITE

Hé oui, de la publicité dans Hebdogiciel, nous rentrons dans le rang? Vous rigolez ou quoi? Les annonceurs que vous voyez là, ici, dessous se sont engagés à faire 5 % de remise aux abonnés de l'hebdo sur TOUT le magasin, y compris sur les ordinateurs, les fournitures et les périphériques. C'est pas de la bonne publicité, çà, Madame?

Ne cherchez plus votre ordinateur !

il vous attend à **la micro-boutique** ECONOMAISON

La maison de l'ordinateur familial
3, rue Paul Bezanson
(place de la cathédrale)
F - 57000 METZ
Tél. (8) 775.41.56

grand choix de logiciels
librairie spécialisée
nos PRIX «SERVICE COMPRIS»

VIDEO TROC

VENTE - ECHANGE - DÉPÔT DE TOUT MATÉRIEL VIDÉO ET MICRO-INFORMATIQUE - LOCATION DE JEUX

NOS PRIX NEUFS !

COMMODORE 64 : 2690 F
IMPRIMANTE C.64 : 1950 F
MONITEUR COULEUR : 2490 F
ATARI 800 XL : 2190 F
MSX CANON V 20 : 3049 F
LECTEUR DISQUETTE : 2890 F
MONITEUR ECRAN AMBRE : 950 F
SINCLAIR SPECTRUM : 1750 F
ORIC ATMOS : 1950 F

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H 00
89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS
tél. : 342.18.54
métro : gare de Lyon, Ledru Rollin

ABONNES,
si vous avez un problème avec une de ces boutiques, vous savez à qui vous adresser? Je ne vous fais pas de dessin?

ANNONCEURS,
vous avez envie de vous lancer dans l'aventure? Vous êtes prêts à consentir 5 % de remise sur toute votre boutique pour la voir envahie de programmeurs fous? Ecrivez-nous, nous vous ferons payer très cher le centimètre carré de publicité!

eco-informatique

32 av. Julien Panchot 66000 PERPIGNAN Tél. : (68) 56.49.25

perpignan

- Un réseau de Professionnels (14 points de Vente).
- Les meilleures marques.
- L'étude de votre moyen de Financement.
- Une programmation à la carte.
- Un contrat de maintenance.

Apple — A. IIe. A. II c Macintosh
IBM — I.B.M. PC, XT, AT.
olivetti — M. 24

NANTES ANGERS

AMSTRAD EXL 100 ATMOS CBM 64 CANON V20 MO5 TO7 70 LASER 3000 ATARI

GRAND CHOIX DE LOGICIELS

SILICONE VALLÉE — MOTOROLA

NANTES 5 Rue Lekain Tel 89 71 26
87 Quai Fosse Tel 73 21 67
ANGERS 7 Rue Boisnet Tel 88 13 98

BLANC BERNARD

Informatique Bureautique Lyon

AMSTRAD – SINCLAIR – ORIC – SHARP – THOMSON – SANYO – LEANORD – LOGYSTEM

9, rue Salomon Remach 69007 LYON
Tél. : (7) 872.25.48 (près facultés)

Assistance technique. Logiciel. Formation

VIDÉO 107 INFORMATIQUE

PLACE DES FÊTES
75019 PARIS

QL SINCLAIR DISPONIBLE
COMMODORE, ORIC, AMSTRAD
EXELVISION

Tél. : 201.46.09

INFORMATIQUE 2000

le spécialiste de la micro-informatique familiale

Nombreuses marques disponibles,
Logiciels, livres, conseils.

LE TRIANGLE – Niveau bas
(67) 92.92.17. 34000 Montpellier

HERCET MICRO-INFORMATIQUE

41, esplanade Fléchambault
(26) 82.57.98 51000 Reims

ORIC – SINCLAIR – MEMOTECH
MSX (sanyo, yeno, yamaha...)

Librairie et nombreux logiciels.

ARVERNE INFORMATIQUE

- **Vente de micro-ordinateurs familiaux à partir de 580 Francs dont SINCLAIR, AMSTRAD, THOMSON, APPLE...**
- **OFFRE SPECIALE DE NOËL : 5 % de remise pour toute commande passée avant le 31 Décembre 84.**

ARVERNE INFORMATIQUE
99 bis Avenue Max Dormoy
63000 CLERMONT
(73) 83.11.10

VISMO

Vente informatique service micro ordinateurs

ORIC, SINCLAIR, AMSTRAD
Moniteurs couleur et N/B.
Tous périphériques

ASSEMBLEUR MONAMS
Recommandé par Hebdogiciel

84, bd Beaumarchais 75011 PARIS
12, bd de Reuilly 75012 PARIS
338.60.00

un SPECIALISTE, c'est PLUS SÛR et...
... c'est toujours MOINS CHER !

MICROMETZ

micro-informatique pour tous

ordinateurs personnels & professionnels

compatibles : Zenith - Toshiba

19, r. de la Fontaine
57000 METZ
P Place de la République
(8)775.32.86

Voici un programme très agréable qui allie à merveille le jeu, le graphisme et l'éducatif. Les enfants adoreront le personnage de BD que leur propose J. Yves LE FRIEC. Nous ne citerons pas son nom que la morale ne réprouve nullement mais qui est défendu par des quirielles de Trade Mark et de Copyright.

Les phrases placées en DATA peuvent être facilement changées en respectant la structure suivante:
- Début de la phrase jusqu'au mot à trouver.
- Fin de la phrase après le mot.
- Mot à découvrir.

Le nombre de passages de la phrase dépend de la vitesse choisie. En tapant VOIR à la demande du nom, on obtient un tableau indiquant les résultats de chaque enfant à chaque exercice ainsi que la vitesse choisie. Pour arrêter taper FIN à la place du nom.

Adaptation:
PLAY: Instruction musique.
ATTRB: Dimensionnement des caractères affichés.
LOCATE: Localisation des caractères.
ONPEN GOTO: Branchement conditionnel dépendant de la zone visée par le stylo optique.
BOXF: Rectangle plein.
SCREEN: Changement des couleurs de la fenêtre de travail.

MENHIR sur TO7

```
10 CLS
20 CLEAR1500,,27:DIM R(25,5),C(25,5),E$(
25),V(25,5)
30 CLS:GOSUB 9000
40 GOSUB 10000
50 M$="":M$="L24DODOSOSOLALAL48SOL24FAFA
MIMIREREL48DO"
60 PLAYM$+"L24SOSOFAFAMIMIL48REL24SOSOFA
FAMIMIL48RE"+M$:E=1:GOTO 62
61 E=E+1
62 GOSUB 8000
65 NR=0:NT=0:RR=0:NP=0
68 CLS:LOCATE 0,1,0:PRINT"CHOIX DE L'EXE
RCICE"
70 FOR I=0 TO 4:PEN I;(40,24+I*35)-(79,6
3+I*35):NEXT I
80 FOR I=2 TO 6:BOXF(40,24+(I-2)*35)-(79
,63+(I-2)*35),I:NEXT I
90 ATTRB0,0:COLOR 2:LOCATE 12,5,0:PRINT"
mais mes met m'est"
100 LOCATE 12,10,0:PRINT"s'est c'est ses
 ces"
110 LOCATE 12,14,0:PRINT"cent sans s'en
sang"
120 LOCATE 12,18,0:PRINT"la las l'a l'as
"
130 LOCATE 12,22,0:PRINT"vers ver verre
vert";
140 COLOR 5:ATTRB 0,0:LOCATE 22,23,0:PRI
NT"TON CHOIX ?";" ";CR$;
150 ONPEN GOTO 160,170,180,190,200
155 PLAY"DOSI":GOTO 150
160 IF C(E,1)=1 THEN GOTO 6500 ELSE C(E,
1)=1:EX=1:RESTORE 11000:GOTO 210
170 IF C(E,2)=1 THEN GOTO 6500 ELSE C(E,
2)=1:EX=2:RESTORE 12000:GOTO 210
180 IF C(E,3)=1 THEN GOTO 6500 ELSE C(E,
3)=1:EX=3:RESTORE 13000:GOTO 210
190 IF C(E,4)=1 THEN GOTO 6500 ELSE C(E,
4)=1:EX=4:RESTORE 14000:GOTO 210
200 IF C(E,5)=1 THEN GOTO 6500 ELSE C(E,
5)=1:EX=5:RESTORE 15000
210 CLS:LOCATE 0,2,0:ATTRB 1,1:PRINT"CHO
IX DE LA VITESSE"
220 FOR I=0 TO 5:PEN I;:NEXT I
230 FOR I=0 TO 2
240 PEN I;(40,32+I*48)-(87,79+I*48)
250 NEXT I
260 FOR I=2 TO 4:BOXF(40,32+(I-2)*48)-(8
7,79+(I-2)*48),I:NEXT I
270 COLOR 5:ATTRB 0,0:LOCATE 22,23,0:PRI
NT"TON CHOIX ?";" ";CR$;
280 LOCATE 15,6,0:PRINT"LENTE":LOCATE 15
,12,0:PRINT"NORMALE":LOCATE 15,18,0:PRIN
T"RAPIDE"
290 ONPEN GOTO 320,350,380
300 PLAY"DOSI":GOTO 270
320 V(E,EX)=3 :V=3
330 GOTO 400
350 V(E,EX)=2:V=2
360 GOTO 400
380 V(E,EX)=1:V=1
400 CLS:SCREEN0,4,4
410 BOXF(0,144)-(319,199),7
420 BOXF(8,152)-(63,191),4:COLOR 7:LOCAT
E 2,20,0:PRINT"Essai":LOCATE 2,22,0:PRIN
T"No  0"
430 BOXF(72,152)-(143,191),4:COLOR 7:LOC
ATE 10,20,0:PRINT"Touches":LOCATE 14,22,
0:PRINT"0"
440 BOXF(152,152)-(223,191),4:COLOR 7:LO
CATE 20,20,0:PRINT"Manques":LOCATE 24,22
,0:PRINT"0"
450 BOXF(232,152)-(311,191),4:COLOR 7:LO
CATE 30,20,0:PRINT"Reussite":LOCATE 33,2
2,0:PRINT"0   %"
460 BOXF(0,120)-(319,143),0
470 BOXF(0,112)-(319,119),3
480 GOSUB 1100
490 X=2:Y=12:GOSUB 2000
500 X=26:Y=12:GOSUB 2000
505 FOR I=1 TO 4:READ M$(I):NEXT I
510 FOR I=1 TO 10:READ R1$(I),R2$(I),R3$
(I):NEXT I
520 P$="  "+M$(1)+"       "+M$(2)+"
"+M$(3)+"       "+M$(4)+"   ":PP$=P$+P$
530 COLOR 4,7:LOCATE 0,2,0:PRINTP$
540 COLOR 0,4:LOCATE 22,11,0:PRINTGR$(17
):LOCATE 22,10,0:PRINTGR$(16):LOCATE 22,
9,0:PRINTGR$(15):COLOR 7,4:GOSUB 3000
550 NP=NP+1:LOCATE 4,22,0:PRINTNP
560 COLOR 6,0:LOCATE 0,16,0:PRINTR1$(NP)
;"....";R2$(NP)
570 T$="":PR$=""
580 COLOR 4,7:FOR I=1 TO V*2
590 FOR A=1 TO 39:LOCATE 0,2,0:PRINTMID$
(PP$,A,39):FOR W=1 TO 16:NEXT W
600 T$=INKEY$:IF T$=CHR$(32) THEN 630
610 NEXT A:NEXT I
620 GOTO 760
630 COLOR 0,4:FOR I=0 TO 5
640 LOCATE 22,11-I,0:PRINTSPC(1):LOCATE
22,10-I,0:PRINTGR$(17):LOCATE 22,9-I,0:P
RINTGR$(16):LOCATE 22,8-I,0:PRINTGR$(15)
650 BEEP:NEXT I
660 FOR I=10 TO 26
670 IF SCREEN(I,2)=32 THEN 690
680 PR$=PR$+CHR$(SCREEN(I,2))
690 NEXT I
700 IF PR$=R3$(NP) THEN BOXF(0,0)-(319,4
7),-5 ELSE GOTO 760
710 GOSUB 5000
720 COLOR 7,4:NT=NT+1:LOCATE 13,22,0:PRI
NTNT
730 RR=INT((1000*NT)/NP):R(E,EX)=RR
740 LOCATE 31,22,0:PRINTRR
742 BOXF(0,120)-(319,143),0
745 COLOR 6,0:LOCATE 0,16,0:PRINTR1$(NP)
;:COLOR,,1:PRINT" ";R3$(NP);" ";:COLOR 6
,0:PRINTR2$(NP)
750 FOR W=1 TO 1000:NEXT W:BOXF(0,0)-(31
9,47),4:BOXF(0,120)-(319,143),0:IF NP<>1
0 THEN GOTO 530 ELSE 860
760 BOXF(0,0)-(319,47),4:COLOR 0,4:GOSUE
 3000:LINE(18,2)-(26,2)CHR$(127),0:GOSUE
 3500
780 COLOR 7,4:RR=(100*NT)/NP:LOCATE 31,2
2,0:PRINTINT(RR):R(E,EX)=RR
790 NR=NR+1:LOCATE 23,22,0:PRINTNR
792 BOXF(0,120)-(319,143),0
795 FOR I=1 TO 10
800 COLOR 6,0:LOCATE 0,16,0:PRINTR1$(NP)
;
810 COLOR 1,3:PRINT" ";R3$(NP);" ";:COLC
R 6,0:PRINTR2$(NP)
820 FOR W=1 TO 150:NEXT W
825 LOCATE 0,16,0:PRINTR1$(NP);:COLOR 3,
1:PRINT" ";R3$(NP);" ";:COLOR 6,0:PRINTR
2$(NP)
828 NEXT I
830 BOXF(0,120)-(319,143),0
840 BOXF(0,0)-(319,47),4
850 IF NP<>10 THEN GOTO 530
860 CLS:SCREEN6,0,0
870 LOCATE 10,4,0:PRINT"VEUX-TU FAIRE UN
 AUTRE EXERCICE"
872 FOR PE=0 TO 2:PEN PE;:NEXT PE
874 PEN 0;(80,80)-(159,160)
876 PEN 1;(160,80)-(239,160)
880 BOXF(80,80)-(159,160),3
890 BOXF(160,80)-(239,160),7
900 ATTRB 1,1:LOCATE 12,22,0:PRINT"OUI
NON    ";:ATTRB 0,0:PRINTGR$(24);GR$(25);
GR$(26);
910 ONPEN GOTO 930,940
920 PLAY"DOSI":GOTO 910
930 GOTO 65
940 GOTO 61
999 LOCATE 0,0,0:END
1099 REM*****************
1100 REM*DESSIN OBELIX*
1101 REM*****************
1110 LOCATE 18,13:COLOR 7:PRINTGR$(0);GR
$(1):LOCATE 18,12:PRINTGR$(2);GR$(3);GR$
(4)
1120 LOCATE 18,11,0:PRINTGR$(5);:COLOR 2
,7:PRINTGR$(6);:COLOR 7,4:PRINTGR$(10);G
R$(13)
1130 LOCATE 19,10:PRINTGR$(11);GR$(12)
1140 BOXF(147,110)-(153,111),1
1150 BOXF(155,110)-(160,111),1
1160 BOXF(159,108)-(161,109),1
1170 LINE(162,108)-(162,106),1
1180 LINE(160,107)-(162,107),1:PSET(162,
106),1
1190 BOXF(154,94)-(157,95),7
1200 BOXF(160,94)-(162,95),7
1210 BOXF(160,91)-(162,93),-3
1220 BOXF(157,82)-(159,83),1
1230 PSET(162,83),-5
1240 LINE(160,81)-(164,81),3
1250 LINE(161,80)-(163,80),3
1260 PSET(162,79),3
1270 COLOR 0,4:LOCATE 22,11:PRINTGR$(17)
:LOCATE 22,10:PRINTGR$(16):LOCATE 22,9:P
RINTGR$(15)
1280 RETURN
1999 REM *******
2000 REM *DECOR*
2001 REM *******
2010 BOXF(X,Y)-(X+11,Y+1)CHR$(127),7
2020 FOR I=1 TO 6:LOCATE X-2+I,Y-I:COLOR
 3,4:PRINTGR$(22);:COLOR 7,3:PRINTGR$(22
):NEXT I
2030 FOR I=1 TO 4:LINE(X+I,Y-I)-(X+8-I,Y
-I)CHR$(127),7:NEXT I
2040 LOCATE X+5,Y-6:COLOR 4,3:PRINTGR$(2
3)
2050 LOCATE X+4,Y-5:COLOR 3:PRINTCHR$(12
7);CHR$(127);CHR$(127);CHR$(127);:COLOR
4,3:PRINTGR$(23)
2060 FOR I=1 TO 4:LOCATE X+4+I,Y-5+I:COL
OR 3,7:PRINTGR$(23);CHR$(127);CHR$(127);
CHR$(127);:COLOR 4,3:PRINTGR$(23):NEXT I
2070 XX=X*8:YY=Y*8
2080 BOXF(XX+8,YY-8)-(XX+63,YY-6),1
2090 BOXF(XX+8,YY)-(XX+20,YY+1),-2
2100 BOXF(XX+10,YY+2)-(XX+18,YY+7),-1
2110 BOXF(XX+8,YY+8)-(XX+20,YY+9),-2
2120 BOXF(XX+48,YY)-(XX+60,YY+1),-2
2130 BOXF(XX+50,YY+2)-(XX+58,YY+7),-1
2140 BOXF(XX+48,YY+8)-(XX+60,YY+9),-2
2150 BOXF(XX+30,YY)-(XX+42,YY+1),-2
2160 BOXF(XX+32,YY+2)-(XX+39,YY+7),-1
2170 BOXF(XX+32,YY+8)-(XX+39,YY+15),-2
2180 PSET(X+4,Y-3)CHR$(127),0
2190 LINE(XX+24,YY-8)-(XX+16,YY-15),-2
2200 LINE(XX+47,YY-8)-(XX+55,YY-15),-2
2210 LINE(XX+71,YY)-(XX+71,YY+15),-1
2999 RETURN
3000 REM ********
3001 REM *NUAGES*
3002 REM ********
3010 LOCATE 20,0,0:PRINTGR$(18);CHR$(127
);CHR$(127);CHR$(127);GR$(19)
3020 LOCATE 18,1,0:PRINTGR$(18);:FOR I=1
 TO 7:PRINTCHR$(127);:NEXT I:PRINTGR$(19
)
3030 LOCATE 18,3,0:PRINTGR$(20);CHR$(127
);CHR$(127);GR$(21);" ";GR$(20);CHR$(127
);CHR$(127);GR$(21)
3040 LOCATE 19,4,0:PRINTGR$(20);GR$(21);
"   ";GR$(20);GR$(21)
3050 RETURN
3500 REM *******
3501 REM *PLUIE*
3502 REM *******
3510 FOR I=0 TO 7
3520 LINE(152+8*I,40)-(159+8*I,47),-1
3530 NEXT I
3540 RETURN
5000 REM ********
5001 REM *SOLEIL*
5002 REM ********
5010 ATTRB 1,1:COLOR 3,4:LOCATE 25,2:PRI
NTGR$(18);GR$(19)
5020 LOCATE 25,4:PRINTGR$(20);GR$(21)
5030 ATTRB 0,0:LINE(176,24)-(255,24)
5040 LINE(215,0)-(215,47)
5050 LINE(240,0)-(184,47)
5060 LINE(192,0)-(247,47)
5070 RETURN
5999 REM ****************************
6000 REM *PRESENTATION DES RESULTATS*
6001 REM ****************************
6010 EE=1
6015 CLS:SCREEN 2,0,0
6020 COLOR 0,6:LOCATE 15,2,0:PRINTE$(EE)
6030 COLOR 6,0:LOCATE 11,6,0:PRINT"EX 1
 EX 2  EX 3  EX 4  EX 5"
6040 LOCATE 11,8,0:PRINT"MAIS  SES   SAN
S   LA   VERS"
6050 LOCATE 2,11,0:PRINT"VITESSE":LOCATE
 2,12,0:PRINT"CHOISIE"
6060 LOCATE 1,15,0:PRINT"REUSSITE":LOCAT
E 4,16,0:PRINT"%"
6070 BOX(0,40)-(319,144),5
6080 FOR I=0 TO 4
6090 LINE(80+I*48,40)-(80+I*48,144),5
6100 NEXT I
6110 LINE(0,80)-(319,80),5
6120 LINE(0,112)-(319,112),5
6130 FOR I=1 TO 5
6140 IF C(EE,I)=0 THEN 6200
6150 LOCATE 6+I*6,12,0:PRINTV(EE,I)
6160 LOCATE 5+I*6,16,0:PRINTR(EE,I)
6200 NEXT I
6210 LOCATE 0,22,0:PRINT"LA SUITE=>TAPER
<S> SINON TAPER <R>":Z$=INKEY$:IF Z$=""
 THEN 6210
6220 IF Z$="S" THEN EE=EE+1:GOTO 6015
6230 IF Z$="R" THEN 62
6240 PLAY"DOSI":GOTO 6210
6499 REM ***********************
6500 REM *EMPECHER LE DOUBLON*
6501 REM ***********************
6510 CLS
6520 LOCATE 0,10:PRINT"TU AS DEJA FAIT C
ET EXERCICE....ESSAIES-EN PLUTOT UN AUTR
E!"
6530 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:GOTO 65
7999 REM ***************************
8000 REM *INSCRIPTION DES ELEVES*
8001 REM ***************************
8010 CLS:ATTRB 1,1:COLOR 5,0:LOCATE 6,4,
0:PRINT"BONJOUR"
8020 ATTRB 0,0:LOCATE 0,7:INPUT"Quel est
 ton prenom";A$
8030 IF A$="FIN" THEN END
8040 IF A$="VOIR" THEN GOTO 6000
8050 E$(E)=A$:CLS
8060 LOCATE 0,5,0:PRINT A$:PRINT:PRINT"
Tu vas devoir aider OBELIX a trouver la
reponse a des exercices d'orthographe":P
RINT
8070 PRINT"La reponse va defiler en haut
 de l'ecrancachee parmi des homonymes":P
RINT
8080 PRINT" Quand elle passera au dessus
 du menhir ... appuie sur la barre d'esp
ace"
8090 LOCATE 4,23,0: COLOR 6:PRINT"POUR C
OMMENCER,TAPE SUR<C>";:CC$=INKEY$:IF CC$
="" THEN 8090
8100 IF CC$="C" THEN RETURN
8110 GOTO 8090
8999 REM ***************
9000 REM *PRESENTATION*
9001 REM ***************
9010 SCREEN2,0,0
9020 ATTRB 1,1:LOCATE 10,6,0:PRINT"OBELI
X"
9030 LOCATE 16,10,0:PRINT"ET":LOCATE 8,1
5,0:PRINT"L'ORTHOGRAPHE"
9040 BOX(0,0)-(39,22)"*",5
9050 RETURN
9999 REM *****************
10000 REM *INITIALISATION*
10001 REM *****************
10010 DEFGR$(0)=57,25,13,5,5,13,0,0
10020 DEFGR$(1)=135,15,126,74,138,10,0,0
10030 DEFGR$(2)=112,112,224,225,225,227,
115,51
10040 DEFGR$(3)=120,112,240,224,193,193,
129,131
10050 DEFGR$(4)=224,224,224,224,224,192,
192,192
10060 DEFGR$(5)=0,1,3,7,15,30,60,56
10070 DEFGR$(6)=192,224,176,239,125,63,0
,0
10080 DEFGR$(7)=24,24,60,60,60,60,126,12
6
10090 DEFGR$(8)=126,126,126,126,126,126,
255,255
10100 DEFGR$(9)=255,255,255,255,255,255,
126,60
10110 DEFGR$(10)=248,252,255,255,255,0,0
,0
10120 DEFGR$(11)=0,0,0,0,1,7,15,63
10130 DEFGR$(12)=0,0,254,255,254,240,224
,240
10140 DEFGR$(13)=0,0,255,255,255,0,0,0
10150 DEFGR$(14)=0,0,1,3,7,15,30,60
10160 DEFGR$(15)=24,24,60,60,60,60,126,1
26
10170 DEFGR$(16)=126,126,126,126,126,126
,255,255
10180 DEFGR$(17)=255,255,255,255,255,255
,126,60
10190 DEFGR$(18)=3,15,31,63,63,127,127,1
27
10200 DEFGR$(19)=224,248,252,254,254,255
,255,255
10210 DEFGR$(20)=127,127,63,63,31,15,3,0
10220 DEFGR$(21)=255,255,254,254,252,248
,224,0
10230 DEFGR$(22)=1,3,7,15,31,63,127,255
10240 DEFGR$(23)=127,63,31,15,7,3,1,0
10250 DEFGR$(24)=0,255,63,31,0,0,0,0
10260 DEFGR$(25)=0,255,255,255,0,0,0,0
10270 DEFGR$(26)=0,0,248,8,127,73,73,121
10280 CR$=GR$(24)+GR$(25)+GR$(26)
10290 RETURN
10999 REM *********
11000 REM *MAIS...*
11001 REM *********
11010 DATA mais,mes ,met ,m'est
11020 DATA "Il pleut,Claude","son impere
eable","met"
11030 DATA "Ce n'est pas ma faute","la s
ienne","mais"
11040 DATA "Paul est tombe","il n'a pas
eu mal","mais"
11050 DATA "J'ai couvert","livres d'ecol
e","mes"
11060 DATA "Je ne comprends pas ce qui",
"arrive","m'est"
11070 DATA "Le vigneron","son vin en bou
teilles","met"
11080 DATA "Je l'ai puni","c'est pour so
n bien","mais"
11090 DATA "Je pars en vacances avec","p
arents","mes"
11100 DATA "Veux-tu ecouter","disques?",
"mes"
11110 DATA "L'hiver,Pierre","des gants f
ourres","met"
11999 REM ********
12000 REM *SES....*
12001 REM ********
12010 DATA  ses ,ces ,s'est,c'est
12020 DATA "J'aime l'automne et","belles
 couleurs","ses"
12030 DATA "Le camion","arrete au stop",
"s'est"
12040 DATA "N'insistez pas,","impossible
!","c'est"
12050 DATA "Quelqu'un a-t-il vu ce qui",
"passe?","s'est"
12060 DATA "As-tu lu","romans?","ces"
12070 DATA "Sous la douleur,son visage",
"crispe","s'est"
12080 DATA "Que","feuillages sont colore
s!","ces"
12090 DATA "Personne ne comprend","absur
de!","c'est"
12100 DATA "La cane nage,suivie de","can
etons","ses"
12110 DATA "Prenez une assurance,","plus
 prudent","c'est"
12999 REM **********
13000 REM *CENT....*
13001 REM **********
13010 DATA cent,sans,s'en,sang
13020 DATA "Ne traverse pas","regarder a
 droite et a gauche","sans"
13030 DATA "Depeche-toi","quoi tu seras
en retard","sans"
13040 DATA "Je lui explique,mais il","mc
que","s'en"
13050 DATA "Prenez votre livre page","de
ux","cent"
13060 DATA "Il ne sait pas comment","sor
tir","s'en"
13070 DATA "Montre que tu as du","dans l
es veines","sang"
13080 DATA "Dix pour","des pommes sont v
ereuses","cent"
13090 DATA "Venez ici","courir","sans"
13100 DATA "Il ne","fait pas celui-la!",
"s'en"
13110 DATA "Ne t'enerve pas,garde ton","
-froid","sang"
13999 REM *******
14000 REM *LA...*
14001 REM *******
14010 DATA "la  ","las ","l'a ","l'as"
14020 DATA "Je suis","de repeter la meme
 chose","las"
14030 DATA "Prenez","direction de Paris"
,"la"
14040 DATA "Tu as une lecon,",",-tu appri
se?","l'as"
14050 DATA "Tu as l'air bien",",ce soir"
,"las"
14060 DATA "Ce sirop etait pur,il","dilu
e","l'a"
14070 DATA "J'ai perdu mon stylo,quelqu'
un","-t-il vu?","l'a"
14080 DATA "Donnez-moi le","sur votre fl
ute","la"
14090 DATA "Pierre,tu es dans","lune","l
a"
14100 DATA "Je ne peux prendre mon mante
au,papa","accroche trop haut","l'a"
14110 DATA "Ce texte,","-tu bien corrige
?","l'as"
14999 REM **********
15000 REM *VERS....*
15001 REM **********
15010 DATA vers,ver ,vert,verre
15020 DATA "Je l'ai vu,j'ai couru","lui"
,"vers"
15030 DATA "Sous la douche,il est nu com
me un","","ver"
15040 DATA "Un","de mes lunettes est ray
e","verre"
15050 DATA "Papa s'est arrete","trois he
ures","vers"
15060 DATA "Regarde!Un","luisant!","ver"
15070 DATA "A midi,les eleves courent","
la sortie","vers"
15080 DATA "Cette jupe est d'un joli","b
outeille","vert"
15090 DATA "Ce bois est trop",",il ne br
ulera pas","vert"
15100 DATA "Levons notre","a sa sante","
verre"
15110 DATA "Le lezard","est un petit rep
tile","vert"
```

Formation à l'assembleur

COURS D'ASSEMBLEUR

Depuis plusieurs semaines déjà, vous pouvez trouver dans nos colonnes un cours d'assembleur décomposé en deux parties essentielles (l'une théorique, l'autre pratique).

Cette semaine, le cours pratique concerne à nouveau le 6809 du TO 7 et du TO 7-70. Le prochain numéro concernera pour la seconde fois le 6510 du Commodore 64.

Jusqu'à présent, les cours suivants ont été publiés:
N° 55 → ZX 81
N° 56 → ZX 81
N° 57 → ORIC 1, ATMOS
N° 58 → APPLE
N° 59 → TO7, TO7 70
N° 60 → COMMODORE 64
N° 61 → ZX 81
N° 62 → ORIC 1, ATMOS
N° 63 → APPLE

Michaël THEVENET

P.S. Pour tous ceux qui désirent acquérir les cours manquants, vous pouvez commander une photocopie de ceux-ci à l'hebdo, en précisant clairement lesquels vous intéressent. N'oubliez pas de joindre une enveloppe timbrée et libellée à vos nom et adresse !

Comment est représentée l'information dans un ordinateur

2. Représentation des données en machine

- Pour la PARITE PAIRE, le huitième bit sera mis à un si le nombre de uns sur les sept premiers bits est impair. Nous aurons ainsi un nombre PAIR de UNS sur l'octet considéré.

- Pour la PARITE IMPAIRE, le huitième bit est mis à un si le nombre de uns sur les sept premiers bits est pair. Nous aurons ainsi un nombre IMPAIR de UNS sur l'octet considéré.

Pour vous permettre de bien mémoriser ce principe du bit de parité, nous allons étudier un exemple. Soit l'octet suivant: "0010.1111". Cet octet compte cinq uns sur les sept premiers bits. Si nous voulons utiliser le test en parité paire, nous devrons mettre le huitième bit à un. Nous aurons alors l'octet: "1010.1111" qui compte six uns.

Nous vous donnons ci-contre une table des codes ASCII sur sept bits. Pour l'utiliser, vous devrez lire les trois bits de poids fort (bits de gauche) sur la première ligne, puis vous trouverez les quatre bits de poids faible (bits de droite) dans la colonne de gauche. Vous avez une correspondance directe binaire-hexadécimal pour chaque caractère. Le bit sept n'est pas indiqué, car c'est à vous de fixer sa valeur en fonction de l'utilisation ou non du test de parité. Dans cette table, en-dehors des caractères alphanumériques standards, vous trouverez un certain nombre de caractères spéciaux qui ne vous évoqueront pas grand chose. Comme par hasard, vous n'aurez pas à vous en préoccuper, dans la mesure ou chaque constructeur de micro-ordinateurs les utilise à discrétion et selon son bon plaisir. Seuls sont vraiment standards les codes des chiffres et des lettres.

TABLE DE CONVERSION DES CODES ASCII

HEX		0	1	2	3	4	5	6	7
	BITS	000	001	010	011	100	101	110	111
0	0000	NUL	DLE	SPACE	0	@	P	–	p
1	0001	SOH	DC1	!	1	A	Q	a	q
2	0010	STX	DC2	"	2	B	R	b	r
3	0011	ETX	DC3	#	3	C	S	c	s
4	0100	EOT	DC4	$	4	D	T	d	t
5	0101	ENQ	NAK	%	5	E	U	e	u
6	0110	ACK	SYN	&	6	F	V	f	v
7	0111	BEL	ETB		7	G	W	g	w
8	1000	BS	CAN	(	8	H	X	h	x
9	1001	HT	EM	)	9	I	Y	i	y
A	1010	LF	SUB	*	:	J	Z	j	z
B	1011	VT	ESC	+	;	K	[	k	{
C	1100	FF	FS	,	<	L	\	l	¦
D	1101	CR	GS	–	=	M	]	m	}
E	1110	SO	RS	.	>	N	^	n	~
F	1111	SI	US	/	?	O	←	o	DEL

Ex :14 donnez en parité paire et impaire sur huit bits les chiffres de zéro à neuf.

Nous avons maintenant connaissance de l'ensemble des codages de l'information en machine. Nous pouvons tout aussi bien représenter des entiers que des réels, ainsi que les données alphanumériques.

Mais ne considérez pas que tout est gagné pour autant ! Nous avons traité jusqu'à présent la représentation interne des données. Il nous reste encore la représentation externe des données à étudier, ce que nous allons accomplir à partir de maintenant.

3. Représentation externe des données

Jusqu'à présent nous avons étudié à fond toutes les sortes de représentations disponibles pour le micro-processeur lorsqu'il veut traiter les données. Mais ces représentations, si elles sont utiles à connaître pour mieux comprendre le fonctionnement de l'ordinateur, ne sont jamais directement visibles. Pour communiquer avec l'extérieur, le microprocesseur utilise d'autres représentations qui doivent être compréhensibles par l'utilisateur. Celui-ci est soit un programmeur (dans le cas général) soit un consommateur de programmes.

Le codage de l'information à usage externe se fait sous trois formes: le binaire, l'hexadécimal (autrefois l'octal) ou le symbolique. Nous allons regarder chacune de ces représentations de plus près.

A. Le binaire

Cette forme de communication entre l'homme et la machine a été fort utilisée lorsque les ordinateurs disposaient d'un panneau de commande. Celui-ci était composé d'un ensemble de LED (vous savez les petites lumières ou diodes électro-luminescentes) au nombre de huit pour les micro-processeurs huit bits. Ce panneau autorisait l'affichage du contenu de tous les registres, avec la convention allumé égal un et éteint égal zéro. Cette représentation était autorisée lors de la mise au point terminale des programmes en langage machine. Toutefois, la difficulté de compréhension du binaire a nécessité le développement de nouveaux codages plus facilement assimilables par l'être humain. Il apparaît comme évident que "8" est plus rapidement exploitable que "1000". De nos jours, seules les personnes travaillant sur du matériel que l'on peut qualifier d'archaïque utilisent encore cette représentation binaire que l'on appelle encore REPRESENTATION INTERNE. Les autres utilisateurs se servent maintenant couramment des autres méthodes de représentation externe.

B. L'hexadécimal et l'octal

L'octal et l'hexadécimal sont des codages permettant de représenter avec un seul symbole l'état de trois ou quatre bits simultanément. L'octal est, comme son nom l'indique, basé sur la base huit. Les symboles utilisés sont donc les chiffres de zéro à sept. Nous vous donnons à titre informatif une table d'équivalence binaire-octal.

Binaire	Octal
000	→ 0
001	→ 1
010	→ 2
011	→ 3
100	→ 4
101	→ 5
110	→ 6
111	→ 7

L'octal était utilisé lorsque les ordinateurs travaillaient sur des groupes de six bits ou des groupes multiples de six (cela allait jusqu'à soixante dans certains cas). Avec deux symboles en octal on pouvait ainsi représenter un groupe de six bits. De nos jours, seuls les soviétiques utilisent encore des ordinateurs travaillant sur des sextets.

La majorité des micro-processeurs courants travaillent sur des groupes de huit bits ou des multiples de huit bits (seize ou trente deux bits devraient occuper nos mémoires d'ici trois à cinq ans). Pour représenter un octet (groupe de huit bits) avec un minimum de symboles, on a recours à la base seize et à la représentation qui en est déduite: l'hexadécimal. L'hexadécimal fait appel aux chiffres de zéro à neuf (ce qui donne déjà dix symboles) et aux lettres de A à F (ce qui donne les six symboles manquants).

INTRO A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... sur TO7

- Pas trop vite les gars, les registres dont vous parliez plus haut, quels sont-ils, et quels rôles jouent-ils ?
- Ah ! vous redevenez sérieux, eh bien nous allons commencer par les deux premiers. Il s'agit de deux accumulateurs A et B de 8 bits chacun, pouvant être juxtaposés en un accumulateur de 16 bits appelé D. Marquons une pause, nous en savons assez pour un petit exemple.
- Vraiment ?
- Oui, et nous allons travailler dans la page écran, afin d'effectuer une action qui SE VOIT. Tout d'abord, voici un petit programme BASIC qui va permettre à un BIT de parcourir la mémoire écran, en nous indiquant les adresses des octets concernés, à savoir que la mémoire écran est située de l'adresse 16384 à l'adresse 24383.

```
10 LOCATE 0,0,0 : CLS : SCREEN 4,0,0 : A = 16384 : X = 128
20 LOCATE 0,0 : COLOR 1,7 : PRINT A
30 POKE A,X : POKE A-1,0
40 IF X >1 THEN X= X/2 : GOTO 20
50 A= A-(A< 24383) : X= 128 : GOTO 20
```

Vous savez ce qu'est maintenant la mémoire écran. Considérons le registre A, 3 modes d'adressage, 4 mnémoniques et lançons nous dans la réalisation de notre premier programme en assembleur.
- Déjà...
- Mais oui, et vous allez voir ce n'est pas si terrible, étudions d'abord nos trois modes d'adressage;
- IMMEDIAT (signe dièse): Place une valeur précise dans un registre
- INHERENT: Qui se suffit à lui-même, et ne comporte aucune valeur
- ETENDU (signe plus grand que): Couvre toutes les adresses de la mémoire; place dans l'octet de votre choix, le contenu d'un registre.
Passons maintenant à nos quatre mnémoniques:
- LDA (load A): charge une valeur dans le registre A
- INCA (increment A): augmente de 1 la valeur qui se trouve dans A
- STA (store A): placer dans un octet la valeur contenue dans A
- RTS (return from subroutine): le sous-programme MACHINE effectué, retour au BASIC systématique.
Nous allons charger le registre A avec la valeur 128, incrémenter cette valeur et la placer dans un octet situé dans la mémoire écran à l'adresse 20000. Cela aura pour effet de nous allumer 2 points au milieu de l'écran (128, bit de gauche et 1, bit de droite), c'est pas terrible, mais c'est en ASSEMBLEUR !

LDA # 128
→ A= 128 (adressage immédiat)
INCA
→ A= A+ 1 (adressage inhérent)
STA >20000
→ A placé à l'adresse 20000 (adressage étendu)
RTS
→ Retour au Basic

Il est évident que vous ne rentrerez pas un tel programme dans votre TO-7, ce programme n'est compréhensible que par vous seul.
- Alors comment c'est quoi qu'on fait ?

- Pas fâchés de vous revoir, vos petits exemples du numéro 59 nous ont bien amusés, par contre...
- Bon, d'accord, 32744 = 0111111111101000 et 22 = 00010110, 23 = 00010111, etc... c'est de cela que vous vouliez nous parler ? Petite embrouille dans le binaire que vous aviez sans doute corrigé de vous-même. Cela souligne bien votre intérêt pour la chose et nous allons dare-dare nous attaquer à la suite.
- Justement, PEEK et POKE c'est bien joli, mais ça ne nous éclaire pas beaucoup sur le fonctionnement interne de notre machine.
- Avant d'étudier le fonctionnement d'un système, il faut en connaître les structures, vous allez donc avoir droit à un petit descriptif.
- Aïe !.. pas trop long le descriptif ?
- Ecoutez, il faut bien commencer un jour alors faites un petit effort d'attention et allons-y peinardos.

LE BUS DE DONNEES : Les différentes données (ou informations) sont transportées dans le système par le bus de données (Tout simplement...)

LE BUS D'ADRESSES : Il est, comme son nom l'indique, chargé du transport des adresses, émises par le microprocesseur lui-même (Vous suivez toujours ?).

LES REGISTRES : Ils ont une fonction très importante, celle d'assurer le transfert des données en mémoire. En fait, les registres bossent comme des bêtes, ils se tapent un boulot d'enfer pour assurer la bonne marche de votre programme (en principe...), je présume que vous désirez à ce sujet quelques mots d'explications.

- Tout juste.
- Bien. Le contenu de nos chers octets numérotés, doit pouvoir circuler, s'échanger, s'additionner (se CONCATENER en jargon informatique bon chic bon genre) etc... Et c'est là que nos fameux registres ont un rôle prépondérant Ils se chargent de tous les "calculs" sous les ordres explicites du programmeur.
- Des ordres BASIC ?...
- Vous avez votre BASIC, non pas du tout, on utilisera des instructions appellées MNEMONIQUES.
- Ah ouais, amenez Monique, 3 qui la tiennent, 2 qui la....
- Arrêtez un peu, les MNEMONIQUES peuvent de loin s'apparenter à des mots clés BASIC, ce sont des abréviations de termes Anglais. Quelques exemples parmis les plus simples: DEC pour "decrement" (soustraire 1), INC pour "increment" (ajouter 1) , MUL pour "multiply" (multiplier), JMP pour "jump" (saut) etc...
- Ca a l'air simple les manéné... moné... euh...
- MNEMONIQUE ! ! !.. Attention, ce n'est pas toujours aussi évident et de plus, on utilise différents modes d'adressage.
- On traduit le total plus couramment en HEXADECIMAL, (coucou le revoilà), en se reportant aux bouquins appropriés.

LDA	= & H86
128	= & H80
INCA	= & H4C
STA	= & HB7
20000	= & H4E20
RTS	= & H39

On POKE ce joli monde à un endroit libre de la mémoire, en l'occurence vers la fin de la mémoire utilisateur qui, signalons-le, se situe de l'adresse 24832 à l'adresse 32767 (sans extension), pokons donc à partir de 32000. Afin d'éviter à un éventuel programme basic de mordre sur notre implantation, fixons un plafond maximum par un CLEAR judicieux; CLEAR,32000. De la sorte, à partir de là, notre routine MACHINE sera chez elle, tranquille, bien au chaud.

```
10 CLEAR , 32000
20 FOR I = 32001 TO 32007
30 READ A$ ' vous remarquerez qu'il y a 7 codes, en effet, 4E20 doit être codé sur 2 octets
40 POKE I , VAL("& H" + A$ ) : NEXT ' nous pokons nos codes machine placés en constantes DATA, la petite combine VAL etc.. nous évite la fastidieuse écriture des & H.
50 DATA 86, 80, 4C, B7, 4E, 20, 39 ' nos fameux codes dont nous sommes très fiers.
```

Le coeur serré d'angoisse, il ne nous reste plus qu'à lancer le total par un RUN bien senti. Un OK rassurant apparaît. Bien, on peut maintenant effacer notre programme basic devenu inutile par NEW, et vider l'écran par CLS.
- Ca marche pas votre truc, il ne se passe rien, et notre programme ?
- Ne vous en faites pas, il est implanté, ni vu ni connu, discret comme tout. Maintenant, lançons son exécution par...
- Par RUN !..
- Mais non, par EXEC suivi de l'adresse de départ, donc EXEC 32001.
- Super, voilà nos deux points, ça marche !
Voilà, vous venez de réaliser votre premier programme en MACHINE, il est parfaitement inutile, car le même résultat pouvait être obtenu en faisant POKE 20000,129; mais c'est du LANGAGE MACHINE. Pour terminer ce cours, nous ne résisterons pas au plaisir de vous faire découvrir à l'aide de 1 exemple , ce que l'on peut obtenir en pokant astucieusemant la mémoire écran (en Basic cette fois).

```
10 LOCATE 0,0,0 : CLS : SCREEN 4,0,0
20 RESTORE : FOR J= 1 TO 6
30 FOR I= 20004 TO 20284 STEP 40 : READ A$ : POKE I,VAL("& H"+ A$ ) : NEXT
40 GOTO 20
50 DATA 18, 5A, 7E, 18, 18, 24, 24, 24, 18, 99, 7E, 18, 18, 24, 24, 24, 0, 18, 18, FF, 18, 24, 42, 24, 0, 0, 18, 18, FF, 3C, 42, 24, 0, 18, 18, FF, 18, 24, 42, 24, 18, 99, 7E, 18, 18, 24, 24, 24
```

FRANCK CHEVALLIER
JEAN-CLAUDE PAULIN

ISABELLE ET LE DRAGON

THOMSON TO7

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

Isabelle, la belle et douce princesse a été enlevée par un méchant dragon. Le beau et preux chevalier que vous êtes a décidé de voler à son secours. A travers les plaines, marais, forêts et montagnes, vous devrez affronter des créatures fantastiques, découvrir des objets magiques, armes, fioles et poudres nécessaires à votre mission.
Que l'amour guide vos pas et écarte la mort qui vous guette.

Jean Yves LE FRIEC

Mode d'emploi:
Ce programme conçu à l'origine pour MO5 et TO7/70 a nécessité pour tourner sur TO7 + 16K la suppression des REM et une séparation jeu (la seconde partie doit être sauvegardée par SAVE 'ISABELLE'. Néanmoins, les possesseurs de MO5 et TO7/70 pourront rentrer ce programme en une seule fois. Pour cela, supprimer dans la première partie la ligne 60040 et dans la deuxième partie les lignes 16, 18, 19, 20 et taper les lignes suivantes:

```
10 CLEAR500,,70:CLS:SCREEN2,0,0
60 IF R$="O"THENGOSUB1000:GOTO80
75 LINE(0,22)-(39,22)CHR$(127),0:LOCATE0
,21:COLOR6,0:PRINT"Patientez un moment,j
e vous mijote une petite partie....!!!":
RESTORE 49000:GOSUB 25000:GOSUB 26000
1065 RESTORE 49000:GOSUB 25000:GOSUB 260
00
```

Les paysages se situent dans un damier de 10 sur 10, il est vivement conseillé de se munir d'un papier et d'un crayon. Un terrain accidenté augmente la perte de points de vie. Le repas dans les cabanes vous donne des points de mouvement et la nourriture vous donne des points de vie.
Utilité des objets:
Clefs: Pour ouvrir le château.
Parchemin: nomination à un grade supérieur permettant d'obtenir plus de repos ou de repas.
Livre: Augmente l'expérience.

Arme: Utilité évidente donne des points de force.
Poudre et fiole: Utilité évidente.
Cristal magique: Utilité polyvalente mais à effet temporaire.
Pierre noire: Indispensable pour faire fuir le dragon hors du château.
Pour gagner une partie il faut pénétrer dans le château avec 2 pierres noires.

```
10 CLS:SCREEN2,0,0
20 ATTRB 1,1:LOCATE 8,6:COLOR 4:PRINT"IS
ABELLE":LOCATE 14,11:PRINT"ET":LOCATE 17
,13:PRINT"LE":LOCATE 11,18,0:PRINT"DRAGO
N"
30 GOSUB 28010
40 XD=201:YD=10:M=3:GOSUB 28510
50 ATTRB 0,0:LOCATE 5,22,0:PRINT"Voulez-
vous les regles(O-N)":R$=INKEY$:IF R$=""
 THEN Q=RND:GOTO 50
60 IF R$="O" THEN GOSUB 1010:COLOR3,5:LO
CATE2,22:PRINT" PATIENCE,JE CHARGE LE PR
OGRAMME....":GOTO60040
70 IF R$<>"N" THEN LOCATE 0,22,0:PRINTSP
C(39);:GOTO 50
75 LINE(0,22)-(39,22)CHR$(127),0:LOCATE
0,21:COLOR 6,0:PRINT"Patientez un moment
,je vous mijote une  petite partie....!!
!":GOTO60040
1010 CLS:COLOR 1,3:ATTRB 1,1:LOCATE 10,2
:PRINT"REGLES":ATTRB 0,0
1020 COLOR 1,0:PRINT"Preux chevalier";:C
OLOR 2,0:PRINT:PRINT"Isabelle, la belle
princesse, a ete enlevee par un horrible
 dragon"
1030 PRINT:PRINT" Vous allez partir a sa
 recherche et chemin faisant vous allez
devoir trouver:"
1040 PRINT:COLOR 6:PRINT"  -la clef du c
hateau(10 clefs sont eparpillees aurez-v
ous la bonne..!?)"
1050 PRINT:PRINT"  -2 pierres noires qui
 auront raison dudragon"
1060 PRINT:PRINT"  -le plus de talismans
,armes et clefs  possibles.Ils vous serv
iront a etablir  un  record qui sera a b
attre dans une autre mission"
1070 COLOR 0,6:LOCATE 8,22:PRINT"Pour co
mmencer,appuyez sur <C>":RP$=INKEY$:IF R
P$="" THEN 1070
1080 IF RP$<>"C" THEN 1070 ELSE RETURN
28010 RESTORE 50000:COLOR 5:PSET(20,78)
28020 FOR I=1 TO 11:READ X,Y:LINE-(X,Y):
NEXT I
28030 PSET(40,34)
28040 FOR I=1 TO 6:READ X,Y:LINE-(X,Y):N
EXT I
28050 PSET(42,54)
28060 FOR I=1 TO 13:READ X,Y:LINE-(X,Y):
NEXT I
28070 LINE(30,112)-(24,161):LINE(48,124)
-(54,130):LINE-(44,160)
28080 LINE(26,52)-(30,64):LINE-(38,68):L
INE(28,64)-(26,66)
28090 COLOR 7:LINE(38,82)-(38,92):LINE-(
44,88):LINE-(44,84)
28100 LINE(30,82)-(30,90):LINE-(24,90):L
INE-(24,84)
28110 COLOR 3:LINE(20,34)-(11,80):LINE-(
16,86)
28130 LINE(32,30)-(22,32):LINE-(24,16):L
INE-(34,8):LINE-(37,8):LINE-(48,14):LINE
-(44,32)
28140 LINE(38,0)-(38,6):LINE-(49,11):LIN
E-(52,5):LINE-(48,7):LINE-(45,3):LINE-(4
1,6):LINE-(38,0)
28150 LINE(40,32)-(40,27):LINE-(48,16):L
INE-(36,14):LINE-(31,15):LINE-(30,30)
28160 PSET(42,20),6:PSET(36,18),6
28170 LINE(39,25)-(36,23),1
28180 RETURN
28510 RESTORE 50100:COLOR 1:PSET(XD+24*M
,YD+21*M)
28520 FOR I=1 TO 11:READ A,B:LINE-(XD+A*
M,YD+B*M):NEXT I
28530 LINE(XD+36*M,YD+31*M)-(XD+30*M,YD+
27*M)
28540 LINE(XD+25*M,YD+21*M)-(XD+31*M,YD+
18*M):LINE-(XD+38*M,YD+18*M)
28550 COLOR 2:PSET(XD+20*M,YD+21*M)
28560 FOR I=1 TO 16:READ A,B:LINE-(XD+A*
M,YD+B*M):NEXT I
28570 PSET(XD+34*M,YD+39*M)
28580 FOR I=1 TO 20:READ A,B:LINE-(XD+A*
M,YD+B*M):NEXT I
28590 LINE(XD+25*M,YD+49*M)-(XD+25*M,YD+
41*M):LINE-(XD+27*M,YD+41*M):LINE-(XD+33
*M,YD+44*M)
28600 COLOR 3:LINE(XD+27*M,YD+40*M)-(XD+
17*M,YD+32*M)
28610 PSET(XD+24*M,YD+47*M)
28620 FOR I=1 TO 11:READ A,B:LINE-(XD+A*
M,YD+B*M):NEXT I
28630 COLOR 2:PSET(XD+6*M,YD+23*M)
28640 FOR I=1 TO 8:READ A,B:LINE-(XD+A*M
,YD+B*M):NEXT I
28650 PSET(XD+20*M,YD+20*M)
28660 FOR I=1 TO 17:READ A,B:LINE-(XD+A*
M,YD+B*M):NEXT I
28670 COLOR 1:PSET(XD+18*M,YD+M)
28680 FOR I=1 TO 10:READ A,B:LINE-(XD+A*
M,YD+B*M):NEXT I
28690 BOXF(XD+11*M,YD+3*M)-(XD+12*M,YD+4
*M),1
28700 FOR I=1 TO 10
28710 COLOR3:PSET(XD+9*M,YD+9*M)
28720 RESTORE 50170:FOR U=1 TO 9:READ A,
B:LINE-(XD+A*M,YD+B*M),0:NEXTU
28725 PLAY"A1T105":FOR MUS=1 TO 5:ON MUS
 MOD 2+1 GOSUB 60000,60020
28728 NEXT MUS:RESTORE 50170:FOR U=1 TO
9:READ A,B:LINE-(XD+A*M,YD+B*M),3:NEXTU
28730 NEXT I
28750 RETURN
50000 DATA 22,86,12,110,12,162,24,162,34
,166,40,166,44,162,72,162,76,152,68,124,
47,86
50010 DATA 45,34,50,66,47,83,37,80,44,54
,44,40
50020 DATA 36,50,38,54,30,54,26,42,24,70
,28,80,22,84,16,66,16,52,20,34,28,32,38,
44,42,34
50100 DATA 24,16,27,12,39,8,36,12,38,18,
36,24,39,31,36,35,38,39,26,35,25,30
50110 DATA 29,24,27,27,17,32,15,37,14,32
,11,35,12,31,8,32,11,30,10,26,12,28,17,2
9,22,26,16,26,16,23,20,21
50120 DATA 37,47,34,55,16,55,19,54,16,53
,18,52,18,48,21,52,30,52,26,49,26,51,21,
46,22,50,14,50,11,48,11,50,9,51,13,52,9,
53,16,54
50130 DATA 8,35,7,31,7,20,10,15,14,12,14
,8,16,7,16,11,18,14,13,18,14,27
50140 DATA 2,22,5,24,1,26,4,25,3,29,6,26
,6,29,6,30
50150 DATA 22,7,17,0,12,1,4,8,0,8,1,10,0
,12,3,11,7,7,11,6,12,8,6,13,6,14,7,14,7,
13,12,10,14,8
50160 DATA 22,1,19,3,24,4,22,6,25,8,22,1
0,23,13,21,14,23,18,21,16
50170 DATA 3,13,-8,15,-3,17,-15,22,-1,18
,-9,23,2,20,-1,17,9,9
60000 PLAY"L20DO"
60010 RETURN
60020 PLAY"L20SO"
60030 RETURN
60040 RUN"ISABELLE"

10 CLEAR500,,70
15 DIM T(10,10),O(10,10)
16 LOCATE0,0,0:CLS:SCREEN5,0,0:LOCATE10,
10:PRINT"ETES-VOUS PRET ?"
18 R$=INKEY$:IFR$=""THENQ=RND:GOTO18
19 IF R$<>"O"THEN18 ELSE LOCATE10,10:PRI
NT"   UN INSTANT..."
20 RESTORE 49000:GOSUB25020:GOSUB26005
80 LOCATE0,0,0:CLS:SCREEN2,0,0:BOX(4,4)-
(219,28),1
90 BOX(4,36)-(219,155),3
100 BOX(227,4)-(317,76),2
102 LINE(92,4)-(92,28),1
104 LINE(108,4)-(108,28),1:LINE(124,4)-(
124,28),1:LINE(140,4)-(140,28),1
106 LINE(164,4)-(164,28),1
108 LINE(188,4)-(188,28),1
110 BOX(227,84)-(317,155),2
120 COLOR 2:LOCATE 32,1,0:PRINT"VIE"
130 LOCATE 29,3:PRINT"MOUVEMENT"
140 LOCATE 31,5:PRINT"FORCE"
150 LOCATE 29,7:PRINT"EXPERIENCE"
160 LOCATE 29,11:PRINT"PoudreAnti"
170 LOCATE 29,15:PRINT"Fiole Anti"
180 COLOR 6:LOCATE 31,2,0:PRINTPV
190 LOCATE 32,4,0:PRINTPM
200 LOCATE 33,6,0:PRINTPF
210 LOCATE 33,8,0:PRINTPE
220 COLOR 3,0:LOCATE 24,1,0:PRINTGR$(68)
:LOCATE 24,2,0:PRINTGR$(69):COLOR 6,0
260 BOXF(8,40)-(215,151),0
280 ON T(XP,YP) GOSUB 23005,20005,21005,
22005,21505
300 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
310 IF O(XP,YP)>0  AND O(XP,YP)<11 THEN
EV2=O(XP,YP):EV3=INT(RND*10):GOSUB 30110
:GOTO 370
315 IF O(XP,YP)=11 THEN EV1=INT((RND*100
0)/10):GOSUB 33010:GOTO 370
320 EV=INT((RND*1000)/100):EV1=INT((RND*
1000)/10):EV2$=LEFT$(STR$(EV1),2):EV2=VA
L(EV2$):EV3$=RIGHT$(STR$(EV1),1):EV3=VAL
(EV3$)
330 IF EV=0 OR EV=5 OR EV=9 THEN GOSUB 3
0010:GOTO 370
340 IF EV=1 OR EV=4 OR EV=8 THEN GOSUB 3
0110:GOTO 370
350 IF EV=3 OR EV=6 THEN GOSUB 33010:O(X
P,YP)=11:GOTO 370
360 GOSUB 34010
370 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
380 BOXF(0,20)-(39,23)CHR$(127),0
390 LOCATE 0,20:COLOR 6,0:PRINT"Ou allez
-vous maintenant?(N-S-E-O)":REP$=INKEY$:
IF REP$="" THEN 390 ELSE BOXF(0,20)-(39,
23)CHR$(127),0
400 IF REP$="S" THEN YP=YP+1:GOTO 460
410 IF REP$="N" THEN YP=YP-1:GOTO 460
420 IF REP$="E" THEN XP=XP+1:GOTO 460
430 IF REP$="O" THEN XP=XP-1:GOTO 460
450 GOTO 380
460 IF XP>10 THEN XP=XP-1:GOTO 500
470 IF XP<1 THEN XP=XP+1:GOTO 500
480 IF YP>10 THEN YP=YP-1:GOTO 500
490 IF YP<1 THEN YP=YP+1:GOTO 500
495 GOTO 510
500 BOXF(0,20)-(39,23)CHR$(127),0:COLOR
6,0:LOCATE 0,21:PRINT"Vous sortez du ter
ritoire!!!":FOR I=1 TO 1000:NEXT I:GOTO
380
510 PM=PM-T(XP,YP):IF PM>0 THEN COLOR 6,
0:LOCATE 31,4:PRINTUSINGAFF$;PM:GOTO 260
520 GOTO 55010
20005 LOCATE 0,20,0:PRINT"Vous etes dans
 une foret d'altitude"
20010 BOXF(1,5)-(26,10)GR$(28),2,1
20015 BOXF(1,11)-(26,18)CHR$(127),2
20020 RESTORE 50200
20030 FOR U=1 TO 11:IF U<7 THEN COLOR 0
ELSE COLOR 3
20040 READ A,B,C,D:BOXF(A,B)-(C,D)CHR$(1
27)
20050 NEXT U
20055 COLOR 3,0:LOCATE 6,8:PRINTGR$(13):
LOCATE 9,7:PRINTGR$(13):LOCATE 19,7:PRIN
TGR$(12):LOCATE 22,8:PRINTGR$(12)
20060 LINE(12,7)-(12,12)CHR$(127),0:LINE
(15,7)-(15,11)CHR$(127),0
20070 FOR U=1 TO 7:READ A,B:LINE(A,40)-(
A,B),-1:NEXT U
20080 COLOR 2,0:FOR U=1 TO 8:READ A,B,C,
D:LOCATE A,B:PRINTGR$(13):LOCATE C,D:PRI
NTGR$(12):NEXT U
20090 LINE(8,88)-(215,88),-1
20110 C1=2:RETURN
21005 LOCATE 0,20,0:PRINT"Vous traversez
 peniblement un marais"
21010 BOXF(8,40)-(215,87),7:BOXF(8,88)-(
215,151),2
21020 BOXF(72,40)-(151,55),0
21030 BOXF(24,56)-(55,71),0
21040 BOXF(186,40)-(215,71),0
21050 COLOR 0,7:LOCATE 8,5:PRINTGR$(10):
LOCATE 19,5:PRINTGR$(11);SPC(2);GR$(10)
21060 LOCATE 3,6:PRINTGR$(10);GR$(11);GR
$(10);GR$(11);SPC(1);GR$(12):LOCATE 19,6
:PRINTGR$(13);SPC(2);CHR$(127)
21070 LOCATE 2,7:PRINTGR$(10):LOCATE 7,7
:PRINTGR$(11);SPC(2);GR$(12);CHR$(127);C
HR$(127);GR$(13);SPC(3);GR$(12);GR$(13);
SPC(3);GR$(12)
21080 LOCATE 2,8:PRINTGR$(12);:LOCATE 7,
8:PRINTGR$(13);SPC(3);GR$(12);GR$(13);:L
OCATE 23,8:PRINTGR$(12)
21090 LOCATE 25,9:PRINTGR$(12);CHR$(127)
21100 RESTORE 50300
21110 COLOR 4,2:PRINTCHR$(14)
21120 LOCATE 2,13:FOR I=1 TO 6:READ A:PR
INTCHR$(A);:NEXT I
21130 LOCATE 3,14:FOR I=1 TO 3:READ A:PR
INTCHR$(A);:NEXT I
21140 LOCATE 2,15:FOR I=1 TO 7:READ A:PR
INTCHR$(A);:NEXT I
21150 LOCATE 20,15:FOR I=1 TO 6:READ A:P
RINTCHR$(A);:NEXT I
21160 LOCATE 1,16:FOR I=1 TO 6:READ A:PR
INTCHR$(A);:NEXT I
21170 LOCATE 17,16:FOR I=1 TO 2:READ A:P
RINTCHR$(A);:NEXT I
21180 LOCATE 18,17:FOR I=1 TO 8:READ A:P
RINTCHR$(A);:NEXT I
21190 PRINTCHR$(15)
21200 COLOR 0:Y=117:FOR X=143 TO 175 STE
P 16
21210 LINE(X,Y)-(X,Y-24),-1:LINE-(X-8,Y-
40),-1
21220 LINE(X-2,Y)-(X-2,Y),-1:LINE(X-8,Y-
16)-(X,Y-12),-1:LINE-(X+7,Y-24),-1
21230 LINE(X-8,Y-26)-(X,Y-24),-1:LINE-(X
+3,Y-32),-1
21240 LINE(X-8,Y-32)-(X-4,Y-32),-1:LINE-
(X-2,Y-37),-1
21250 Y=Y-5:NEXT X
21260 C1=2:RETURN
21505 COLOR 0,1
21510 FOR I=12 TO 17 STEP 2
21520 FOR J=1 TO 26 STEP 2:LOCATE J,I:PR
INTGR$(66);GR$(65):LOCATE J,I+1:PRINTGR$
(65);GR$(66)
21522 NEXT J:NEXT I
21525 M$=GR$(65)+GR$(66)
21528 BOXF(8,40)-(215,95),6
21530 LOCATE 1,9:PRINTM$;M$:LOCATE 23,9:
PRINTM$;M$
21540 M1$=GR$(66)+GR$(65)
21550 LOCATE 1,10:PRINTM1$;M1$:LOCATE 23
,10:PRINTM1$;M1$
21560 LOCATE 1,11:PRINTM$;M$:LOCATE 23,1
1:PRINTM$;M$
21570 LOCATE 2,8:PRINTGR$(67):LOCATE4,8:
PRINTGR$(67)
21580 LOCATE 23,8:PRINTGR$(67):LOCATE 25
,8:PRINTGR$(67)
21590 FOR I=6 TO 20 STEP 2:LOCATE I,11,0
:PRINTGR$(67):NEXT I
21600 BOXF(11,13)-(14,18)CHR$(127),0
21610 LINE(112,55)-(143,55),3
21620 LINE(128,40)-(128,71),-4
21630 LINE(112,40)-(143,71),-4
21640 LINE(143,40)-(112,71),-4
21650 LOCATE 15,6:COLOR 3,6:PRINTGR$(10)
;GR$(11)
21660 LOCATE 15,7:PRINTGR$(12);GR$(13)
21670 LINE(1,18)-(26,18)CHR$(127),2
21680 COLOR 6,0:LOCATE 0,20,0:PRINT"  Vo
us voici enfin devant le chateau du drag
on..";:COLOR,,1:PRINT"MAIS AVEZ -VOUS LA
 BONNE CLEF???";:R$=""
21690 COLOR 6,0:LOCATE 0,22:PRINT"Quelle
 clef essayez-vous?(lettre,0 ou M)":R$=I
NKEY$:IF R$="" THEN 21690
21695 IF R$="0" THEN 370 ELSE R=ASC(R$)-
65:IF R=12 THEN GOSUB 37010:GOTO 21720
21698 IF R<0 OR R>10 THEN 21705
21700 IF CLE(R)<>1 THEN LOCATE 0,23,0:PR
INT"Vous ne possedez pas cette clef!!!";
ELSE 21710
21705 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:BOXF(0,20)-
(39,23)CHR$(127),0:GOTO 21690
21710 IF R+1<>XC THEN COLOR 6,0:LOCATE 0
,23,0:PRINT"N'insistez pas....ce n'est p
as la bonne!";:FOR I=1 TO 1000:NEXT I:BO
XF(0,20)-(39,23)CHR$(127),0:GOTO 21690
21720 FOR I=0 TO 31:PLAY"A20L4SI":LINE(8
8+I,104)-(88+I,143),6:NEXT I
21730 BOXF(0,20)-(39,23)CHR$(127),0
21740 LOCATE 0,20,0:COLOR 6,0:PRINT"....
.La porte s'ouvre ..et vous penetrezdans
 la cour...."
21750 IF PN<>2 THEN PRINT"...Mais vous n
'avez pas vos deux pierres noires...le d
ragon se presente!!!!":BOXF(8,40)-(215,1
51),-1:XD=120:YD=48:M=1.8:GOSUB 28510:GO
TO 370
21755 PRINT" Vous levez vos pierres et l
e dragon terrifie s'enfuit!!!":FOR I=1 T
O 1500:NEXT I
21760 CLS:GOSUB 28010:XD=201:YD=10:M=3:G
OSUB 28510:BOXF(150,0)-(319,199),-1:YD=5
0:M=2:GOSUB 28510:BOXF(150,0)-(319,199),
-1:YD=70:M=1:GOSUB 28510:BOXF(150,0)-(31
9,199),-1
21770 LOCATE 19,4,0:ATTRB 1,1:COLOR 1,0:
PRINT"PREUX":LOCATE 15,7:PRINT"CHEVALIER
":LOCATE 17,10:COLOR 6,0:PRINT"JE VOUS":
LOCATE 15,13:PRINT"ATTENDAIS":COLOR 2,0:
LOCATE 15,16:PRINT"DEPUIS SI":LOCATE 15,
19:PRINT"LONGTEMPS":R$=""
21780 ATTRB 0,0:LOCATE 15,23,0:PRINT"POU
R CONTINUER TAPEZ<S>":R$=INKEY$
21790 IF R$="" OR R$<>"S" THEN 21780
21800 CLS:ATTRB 1,1:LOCATE 14,4:PRINT"SC
ORE"
21810 FOR I=0 TO 9:IF ARM(I)=1 THEN SC=S
C+30:NEXT I
21820 SC=SC+CA*20
21830 FOR I=0 TO 9:IF CLE(I)=1 THEN SC=S
C+30:NEXT I
21840 SC=SC+PV+PM+PE*10
21850 LOCATE 14,10:PRINTSC
21860 ATTRB 0,0:LOCATE 0,23,0:PRINT"Une
autre partie?(O-N)":RE$=""
21870 RE$=INKEY$:IF RE$="" THEN 21870
21875 IF RE$="N" THEN END
21880 IF RE$<>"O" THEN 21870
21890 GOSUB 26005
21900 FOR I=0 TO 9:CLE(I)=0:ARM(I)=0:NEX
T I
21910 PN=0:CA=0
21920 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 10
21930 O(I,J)=0
21940 NEXT J:NEXT I
21950 GOTO 80
22005 LOCATE 0,20,0:PRINT"Vous gravissez
 une montagne abrupte"
22010 BOXF(8,40)-(215,151),7
22020 COLOR 2,7:LOCATE 5,7:PRINTGR$(29)
22030 FOR I=1 TO 4:LOCATE 4+I,7+I:PRINTS
AP$:NEXT I
22040 LOCATE 13,8:PRINTGR$(29)
22050 FOR I=1 TO 5:LOCATE 12+I,8+I:PRINT
SAP$:NEXT I
22060 LOCATE 23,7:PRINTGR$(29)
22070 FOR I=1 TO 3:LOCATE 22+I,7+I:PRINT
SAP$:NEXT I
22090 LOCATE 26,11:PRINTGR$(31)
22100 LOCATE 1,10:PRINTGR$(29)
22120 FOR I=1 TO 5:LOCATE 0+I,10+I:PRINT
SAP$:NEXT I
22130 LOCATE 20,10:PRINTGR$(29)
22140 FOR I=1 TO 4:LOCATE 19+I,10+I:PRIN
TSAP$:NEXT I
22150 LINE(8,55)-(24,48),-5:LINE-(39,63)
,-5
22160 LINE(56,71)-(68,57),-5:LINE-(72,64
),-5:LINE-(76,46),-5:LINE-(82,56),-5
22170 LINE(64,79)-(95,42),-5:LINE-(103,7
1),-5
22180 LINE(120,76)-(135,60),-5:LINE-(153
,71),-5
22190 LINE(136,92)-(175,49),-5:LINE-(183
,63),-5
22200 C1=7:RETURN
23005 LOCATE 0,20,0:PRINT"Vous avancez a
llegrement dans une plaine"
23010 BOXF(8,40)-(215,79),6
23020 BOXF(8,80)-(215,151),3
23030 LINE(160,48)-(207,48),-4
23040 LINE(176,40)-(199,63),-4
23050 LINE(191,40)-(168,63),-4
23060 LINE(184,40)-(184,71),-4
23070 COLOR 3,6:LOCATE 22,5:PRINTGR$(10)
;GR$(11)
23080 LOCATE 22,6:PRINTGR$(12);GR$(13)
23090 COLOR 2,6:FOR I=0 TO 4
23100 LOCATE 1+I*2,8:PRINTGR$(10);GR$(11
)
23110 LOCATE 1+I*2,9:PRINTGR$(12);GR$(13
)
23120 BOXF(15+I*16,80)-(16+I*16,87),-2
23130 NEXT I
23140 LOCATE 11,10:COLOR 3,4:PRINTGR$(11
);:COLOR,,1:PRINTGR$(11)
23150 LOCATE 11,11:COLOR,,1:PRINTGR$(13)
;:COLOR,,1:PRINTCHR$(127)
23160 LINE(1,12)-(11,12)CHR$(127),4:LOCA
TE 12,12:PRINTGR$(13)
23170 COLOR 2,6:LOCATE 15,9:PRINTGR$(10)
;GR$(11)
23180 COLOR 2,3:LOCATE 15,10:PRINTGR$(12
);GR$(13):BOXF(126,88)-(129,95),-2
23190 COLOR 2,3:ATTRB1,1:LOCATE 17,11:PR
INTGR$(10);GR$(11):LOCATE 17,13:PRINTGR$
(12);GR$(13):BOXF(148,112)-(155,127),-2
23200 COLOR 2,6:LOCATE 21,9:PRINTGR$(10)
;CHR$(127);GR$(11):BOXF(21,10)-(26,11)CH
R$(127):COLOR,3:LOCATE 21,13:PRINTGR$(12
);CHR$(127);GR$(13):BOXF(23,14)-(24,17)C
HR$(127),1
23210 ATTRB0,0:FOR X=0 TO 9:COLOR 7,3:LO
CATE 1+X*2,17:PRINTGR$(32):LOCATE 1+X*2,
18:COLOR 0,3:PRINTGR$(33):BOXF(11+X*16,1
39)-(12+X*16,140),5:NEXT X
23230 C1=3:RETURN
25020 FOR I=0 TO 69
25030 READ D1,D2,D3,D4,D5,D6,D7,D8
25040 DEFGR$(I)=D1,D2,D3,D4,D5,D6,D7,D8
25050 NEXT I
```

A suivre.

CORSAIRES

SPECTRUM

Il s'agit pour vous de protéger les fûts d'énergie qui ont été placés sous votre garde. Malheureusement, des vaisseaux corsaires essaient de les voler et, n'étant pas armés, ils sont escortés d'une patrouille on ne peut plus agressive.

Roland MEYER

```
  1 REM
  2 REM   Auteur Richard MEYER
  3 REM   Jeu pour Spectrum 48K
  4 REM   Le jeu lui-meme est
  5 REM   en language machine.
  6 REM   Deplacements point
  7 REM   par point et routines
  8 REM   sonores (explosions,
  9 REM   tirs, etc...)
 10 REM   Tableau d'honneur et
 11 REM   regles incluses...
 14 REM
 15 LOAD ""CODE
 20 DIM s$(10,15): DIM s(10): D
IM i$(672)
 30 INK 7: PAPER 0: BORDER 0: C
LS : RESTORE 40
 35 PRINT AT 0,10; BRIGHT 1; IN
K 6; FLASH 1;"CORSAIRES.": PRINT
 : PRINT
 40 READ a$: IF a$<>"fin" THEN
GO SUB 7000: PRINT : GO TO 40
 50 GO SUB 6000
 60 GO SUB 4000: GO SUB 5000: G
O SUB 4000: GO TO 30
 70 DATA "Des corsaires attaque
nt vos     reserves d'energie","
Vous devez les abattre pour les
empecher de tout prendre..."
 80 DATA "Votre vaisseau est a
gauche de  l'ecran, deplacez vou
s avec les touches '6' pour desc
endre,     '7' pour monter et '8
' pour     tirer."
 100 DATA "fin"
4000 PRINT AT 21,0;"Tapez 'j' po
ur jouer..."
4010 PAUSE 200: IF INKEY$="j" TH
EN GO SUB 8000
4020 INK 7: PAPER 0: BORDER 0: C
LS : RETURN
5000 CLS : PRINT AT 0,10; BRIGHT
 1; FLASH 1;"TABLEAU D'HONNEUR."
5010 PRINT : PRINT : FOR q=1 TO
10: LET a$=STR$ q+(" " AND q<10
)+". "
5020 IF s(q)>0 THEN LET a$=a$+s$
(q)+" "+STR$ s(q): GO TO 5030
5025 LET a$=a$+"  ???  "
5030 GO SUB 7000: NEXT q
5040 GO SUB 6000
5050 RETURN
6000 FOR i=1 TO 7: PRINT AT 1,0;
 OVER 1; INK i;i$: BEEP .05,i*4
: NEXT i: RETURN
7000 FOR f=1 TO LEN a$
7010 PRINT a$(f): BEEP .01,5: N
EXT f: PRINT : RETURN
8000 INPUT "Niveau (1 a 5) : ";n
8010 IF n<1 OR n>5 THEN GO TO 70
8020 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: C
LS : POKE 52001,n: POKE 52002,n+
3
9025 RANDOMIZE USR 50000: FOR q=
1 TO 20: BEEP .05,q: NEXT q
9030 FOR q=3 TO 0 STEP -1
9031 IF PEEK 52000=0 THEN GO TO
9060
9040 PRINT AT 0,0;"Score:
   Vies restantes:";q
9050 LET a=USR 40000: BEEP .5,0
9060 NEXT q
9070 BEEP 1,0: PRINT AT 10,10; I
NK 4;"FIN du JEU."
9080 FOR q=1 TO 500: NEXT q
9090 LET q=1
9100 IF s(q)>a THEN GO TO 9200
9120 FOR m=10 TO q+1 STEP -1: LE
T s$(m)=s$(m-1): LET s(m)=s(m-1)
: NEXT m
9130 LET s(q)=a: INPUT "Ton nom:
": LINE s$(q)
9140 GO TO 9300
9200 LET q=q+1: IF q<=10 THEN GO
 TO 9100
9300 RETURN
```

CHARGEUR

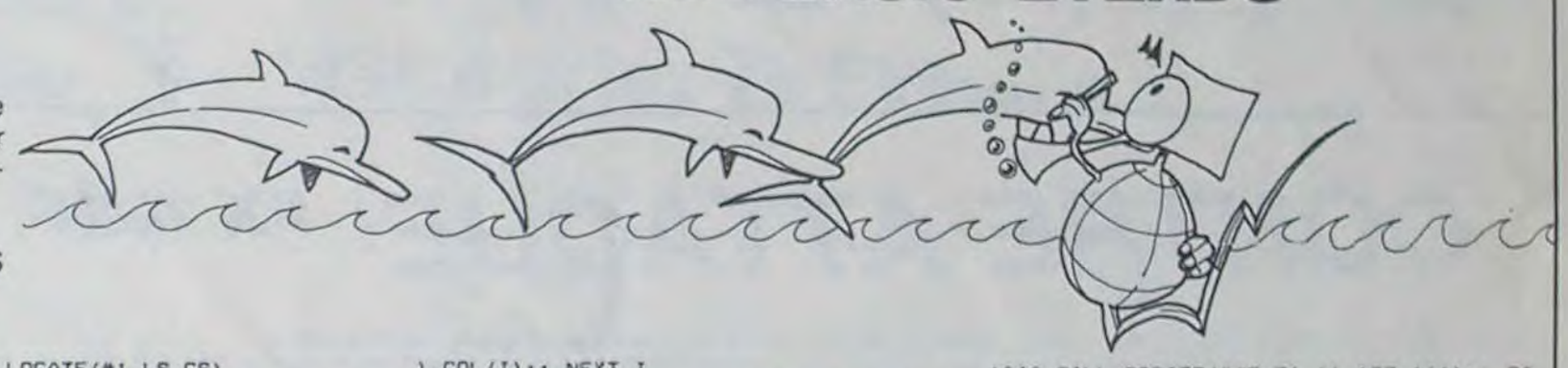
```
  1 REM adfhaaapihopppopihapaak
kaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaakbhax
  2 REM ejfhaamdcebinlbkjlbknlb
iceohaakkaaaaaaaaaaaaaaaaaaaighax
  3 REM ipfhaahaoaobpdpppdoboah
aaakkaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaakpdax
  4 REM mfghaaibmdohpppppohmdc
ebibiceaakkaaaaaaaaaaaaaaaalihax
  5 REM amghaacebibicemdohpppp
pohmdibaakkaaaaaaaaaaaaaaapohax
  6 REM aemjodcanmbagbodhfcdjlp
jodaacdilpjnolegipjlanodeglegkax
  7 REM hfmjpjnmfmmjnmefpbidcap
mebkdilpjopaaichamdcdilpjopeklax
  8 REM ogmjebacfanolegipjjmnmj
jmjnmpjpjnmjjmjnmennjnmlfpjnkoax
  9 REM fimjnmjjmjnmlfpjnmjjmjn
mennjnmjjmjnmdanjibcmkdjlpjfapax
  10 REM mjmjopppimheoabakdiamfo
pgdaciaihopiilicnaeaibkaophdlakax
  11 REM dlmjacgaihophaicbafaihc
djlpjbbadfhdmihgoodgbhnodaacgjax
  12 REM kmmjhnodgahnnolegipjdan
odeglpjnmlbkbghnnfobcebaabbnolax
  13 REM bomjmdaanmfldannbojmkdk
lpjhgocaaffmfhknocfnocfbbopcnmax
  14 REM ipmjaajbnhejidbandcdklp
jjmnnbcafdmgafaoadbfmnnohaafojax
  15 REM panjopdokmhjnjnngibannh
haannoheanngibannhheannohdamlmax
  16 REM gcnjopbaicgcnngeeanmejg
oohopmdaclbnngddabannohbanobnkax
  17 REM ndnjeennhhbannfofmbcima
abbebaanmfldabmnnbonngeaagbfelax
  18 REM efnjghnnofcanmihgonnohd
aopbaacjanngeeabbejfhnmihgobmlax
  19 REM lgnjnnohaaopdoachbnnohd
aopbaacabkdaclmndcdaclmopaafikax
  20 REM cinjacfaoddbcdilpjbbfaa
annjbbmmamamafacmlanjjmkdbcckhax
  21 REM jjnjlmhenmjomjiladiokdi
hmfgobaicgbnngdaalpnngdbabaamlax
  22 REM alnjnngdcamfnngddaaanng
deaiaibcjnngdaadmnngdbappnndgkax
  23 REM hmnjgdcaamnngddaaanngde
ahlibhjnnbcidhmkdcclmfpnnohdglax
  24 REM onnjaaopdoiccdhennoeban
mejgoohopppaccagdaajhnngicabcmax
  25 REM fpnjpeopacicjeopppicfen
nbhbanmejgoohopaaacaegdppbbcjmax
  26 REM maojdaaannjbbpndachmjmb
pfpopeaadgfkdiamfopidcmlaojoclax
  27 REM dcojodaacdiamfkdjlpjopp
picmngmeannhhaanngdbabanngdogkax
  28 REM kdojcabanmgepjbpdmlnnjn
ngdaadoibcmjhopbaacgfkdjlpjjamax
  29 REM bfojajopipidoekdjlpjheo
dppcdjlpjodbacdilpjnngdaadojfmax
  30 REM igojnmnbpjnmnbpjdmlaojk
dbclmgmcahenmjomjilcnlaojkdihmax
  31 REM phojllpjopppkmlaojgmfan
nhhaanngdbabbnngdcappnnfobcccnax
  32 REM gjojcdaabbpaaanmfldannb
obpdmlnnjjhopbbcmhnojkdllpjienax
  33 REM nkojopppkmlaojajopfpknl
aojnngdaadokdllpjheodppcdllmloax
  34 REM emojpjnmnbpjnmfmmjnmfmm
jnmfmmjnmfmmjdmlaojnnfonnbcogabx
  35 REM lnojafdmafjfgafaoadbfml
hjlacpbnnohaacjopfpidhbnngelokax
  36 REM cpojaanngdaadonmnbpjnmf
mmjbmnnbonngdaadodmlaojbmmalonax
  37 REM japjmamafanndcnndcnndcn
ndcnndcaclmnnbodmlaojodkabcdekax
  38 REM acpjcneafmfpnmedpjghbpb
mndacfpbcmhemnmedpjjmgboafnmcnax
  39 REM hdpjfonmejgobnkbgkhhlod
ceabnfbacapgaegfmnmjomjgoabjinax
  40 REM oepjgphadnopdcgapaabopb
maboojmkdllpjopppichckdflpjhpmax
  41 REM fgpjhekdllpjopiaaccagab
aophlaccagappihcdflpjkdllpjmhkax
  42 REM mhpjaihecdllpjoabbbbipf
hdmihgokdbclmgmcahenmjomjillgmax
  43 REM djpjanodplcdllpjodppcdf
lpjjmkcdlpjmhopeaiceaiccccdlndmax
  44 REM kkpjpjlcmhflopaaacjpjmp
efbppaaaakappkjigaaaaaaaaaaacjjax
  45 REM bmpjaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaagbax
  46 REM ajconmlgnaodaabcaaifbbe
gaabaaadakbdbgohaophaicipgmmohax
  47 REM hkcoidhhdclaihblacpobbh
lkigappfnfmnmabdobmbnnhcblblimax
  48 REM olcomhcblbfaihopppacnoo
dfaoadbfpodfagajdfpfmbbejfhphkax
  49 REM fnconmihgobmodpaaihebpn
dacpooddabipebpndcmlmcobcafdbnax
  50 REM mocodmbaanhagdoodclaihb
lacipbcmhfbccdlpjodjbcdaclmlikax
  51 REM dadobaaaaanodeglpjodppc
dllpjjmbcobaaihopiaidkcopamlnkax
  52 REM kbdoadgcinbcaaaebbaaiao
paeidfagnaejbibhpbbacaaopiafdhax
  53 REM bddoidfagniajbibhpbbaab
aopaaimjbndibjpjmjpjmjmaaaakojax
  54 REM iedoaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaalcbax
  55 REM ihgokbopkkimfnbcilliqba
aifjbjbgfdcoflogbaajfjbbnkbdpjax
  56 REM pigohhdbeaibeofnbcilliq
baaifjbjbgfdcoflogbaajfjbbnapiax
  57 REM gkgojmaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaffcax
 500 CLEAR 29999
 510 PRINT "Chargeur du programm
e 'Energie' en language machine.
"..."Ecrit pour Spectrum 48K par"
; "Richard Meyer."
1000 LET a=23760: LET l=0
1010 LET l=l+1: LET b=a: LET s=0
1020 GO SUB 2000: LET p=j
1030 FOR f=1 TO 23
1040 GO SUB 2500
1050 POKE p,k
1060 LET p=p+1: PRINT AT 10,0;p
1070 NEXT f
1080 LET t=s
1090 GO SUB 2000: IF t<>j THEN G
O TO 2612
1100 LET a=b+61
1110 GO TO 1010
2000 GO SUB 2500
2010 LET j=k: GO SUB 2500: LET j
=j+256*k
2020 RETURN
2500 GO SUB 2600: LET k=m
2510 GO SUB 2600: LET k=k+16*m
2520 LET s=s+k: RETURN
2600 LET m=PEEK a-97: LET a=a+1
2610 IF m>=0 AND m<=15 THEN GO T
O 2620
2611 IF l=58 THEN BEEP 2,20: SAV
E "LM"CODE 30000,30000: SAVE "Ch
argeur": STOP
2612 PRINT "erreur en ligne ";l:
 BEEP 2,-20: STOP
2620 RETURN
```

TI DRAW

TI99 BASIC ETENDU

Voici enfin un programme qui va vous permettre de faire des dessins en haute définition avec votre cher Texas. Oui, vous avez bien lu, vous allez pouvoir dessiner point par point, sur votre écran.

J. François DAROLES



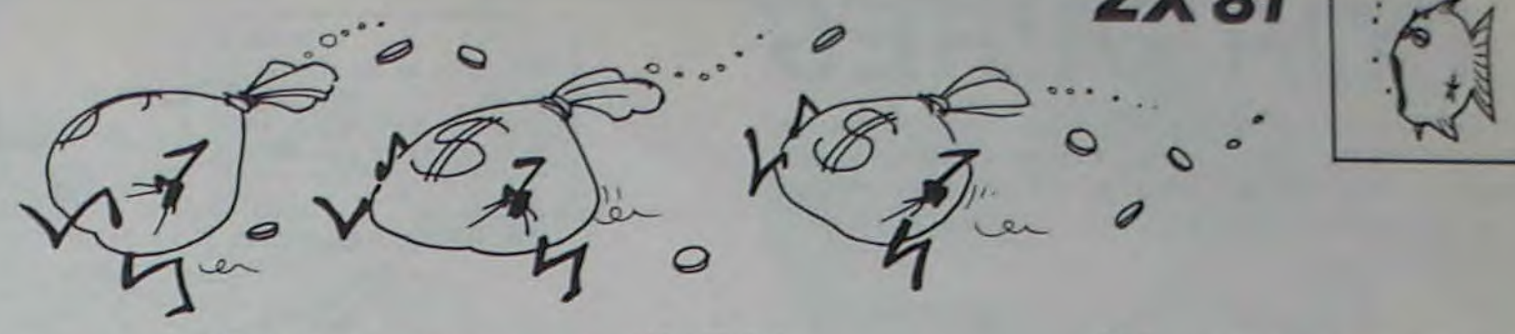
```
60 ! T.I. DRAW
70 ! AUTEUR: Jean-Francois   DAROLES
80 ! ORDINAREUR: TI-99/4A BASIC ETENDU
90 ! MAGNETO: PHILIPS D 6600
100 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: M$="T
.I. DRAW"
110 CALL MAGNIFY(2):: FOR I=1 TO LEN(M$)
120 CALL SPRITE(#I,ASC(SEG$(M$,I,1)),I+5
,-15+(I*16),-15+(I*16),1,2)
130 CALL SON(880-(I*50),110+(I*50))
140 NEXT I :: CALL COULEUR(16,2)
150 OPTION BASE 1 :: DIM A$(101),B$(4,16
),E$(14,16),C(8),COE(8),COP(8),LIG(100),
COL(100)
160 GOSUB 880 :: CALL DEFILE(">PRESSEZ F
EU POUR DESSINER<"):: CALL KEY(1,VR,VE):
: IF VR=18 THEN 170 ELSE GOSUB 930
170 CALL CLEAR :: CALL COLOR(1,2,2):: CA
LL COULEUR(2,2)
180 DATA 1,2,3,4,1,2,3,4
190 RESTORE 180 :: FOR I=1 TO 8 :: READ
C(I):: NEXT I
200 DATA 8,4,2,1,9,5,3,1,A,6,2,3,B,7,3,3
,C,4,6,5,D,5,7,5,E,6,6,7,F,7,7,7
210 DATA 8,C,A,9,9,D,B,9,A,E,A,B,B,F,B,B
,C,C,E,D,D,D,F,D,E,E,E,F,F,F,F,F
220 RESTORE 200 :: FOR I=1 TO 16 :: FOR
J=1 TO 4 :: READ B$(J,I):: NEXT J :: NEX
T I
230 REM
240 DATA 0,0,0,0,1,1,1,0,2,2,0,2,3,3,1,2
,4,0,4,4,5,1,5,4,6,2,4,6,7,3,5,6
250 DATA 0,8,8,8,1,9,9,8,2,A,8,A,3,B,9,A
,4,8,C,C,5,9,D,C,6,A,C,E,7,B,D,E
260 RESTORE 240 :: FOR I=1 TO 16 :: FOR
J=1 TO 4 :: READ E$(J,I):: NEXT J :: NEX
T I
270 REM
280 DATA 12,4,13,2,7,10,5,8
290 RESTORE 280 :: FOR I=1 TO 8 :: READ
COE(I):: NEXT I
300 DATA 15,4,3,9,10,14,6,8
310 RESTORE 300 :: FOR I=1 TO 8 :: READ
COP(I):: NEXT I
320 GOSUB 920
330 ZA$="0123456789ABCDEF" :: F=0
340 FOR I=13 TO 22 :: CALL VCHAR(7,I,43,
10):: NEXT I
350 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL HCHAR(83,
34):: CALL HCHAR(10,23,35):: CALL HCHA
R(12,23,41):: CALL HCHAR(14,23,42)
360 CALL HCHAR(16,23,37):: CALL VCHAR(4,
5,43,17):: CALL HCHAR(20,13,43,10)
370 CALL HCHAR(20,14,39):: CALL HCHAR(20
,16,40):: CALL HCHAR(20,19,38):: CALL HC
HAR(20,21,37)
380 CO=44+F :: CHS=34 :: F=0
390 CALL COLOR(1,2,11):: CALL COULEUR(2,
4):: CHE=2 :: CHP=4
400 CALL MAGNIFY(1):: CALL SPRITE(#2,36,
16,25,33):: CALL SPRITE(#1,CHS,16,81,129
):: CALL SON(1397,-4)
410 CALL POSITION(#1,SL,SC):: CALL JOYST
(1,X,Y):: LS=SL-Y/4 :: CS=SC+X/4 :: GL=I
NT((LS+7)/8):: GC=INT((CS+7)/8)
420 CALL GCHAR(GL,GC,G):: IF G=32 THEN 4
10 ELSE CALL LOCATE(#1,LS,CS)
430 CALL KEY(1,VR,VE):: IF VR=18 THEN 44
0 ELSE 410
440 IF G<43 THEN 550
450 ON CHS-33 GOTO 460,480
460 IF G=43 THEN Z=CO :: CO=CO+1 ELSE Z=
G
470 GOTO 490
480 IF G=43 THEN 410 ELSE Z=G
490 ZC=CS-(8*(GC-1)):: ZL=LS-(8*(GL-1))
500 Z8=(2*ZL)-1+INT((ZC-1)/4):: Z9=POS(Z
A$,SEG$(A$(Z-43),Z8,1),1)
510 ON CHS-33 GOTO 520,530
520 A$(Z-43)=SEG$(A$(Z-43),1,Z8-1)&B$(C(
ZC),Z9)&SEG$(A$(Z-43),Z8+1,16-Z8):: GOTO
 540
530 A$(Z-43)=SEG$(A$(Z-43),1,Z8-1)&E$(C(
ZC),Z9)&SEG$(A$(Z-43),Z8+1,16-Z8)
540 CALL CHAR(Z,A$(Z-43)):: CALL HCHAR(G
L,GC,Z):: GOTO 410
550 CALL SON(440,131):: IF G<37 THEN 560
 ELSE IF G>37 THEN 570 ELSE 650
560 IF G<34 OR G>35 THEN 410 ELSE CHS=G
:: CALL PATTERN(#1,CHS):: CALL SON(-6,88
0):: GOTO 410
570 IF G<41 OR G>42 THEN 410 :: ON G-40
GOTO 580,590
580 FOR I=1 TO 8 :: CALL SPRITE(#I+2,33,
COE(I),17+(I*16),33):: CALL SON(880-(I*5
0),-2):: NEXT I :: GOTO 600
590 FOR I=1 TO 8 :: CALL SPRITE(#I+2,33,
COP(I),17+(I*16),33):: CALL SON(110+(I*5
0),-7):: NEXT I
600 GOSUB 690
610 FOR I=1 TO 8 :: CALL COINC(#2,#I+2,1
,COI):: IF COI=-1 THEN 630
620 NEXT I :: FOR S=3 TO 10 :: CALL DELS
PRITE(#S):: NEXT S :: CALL LOCATE(#2,25,
33):: CALL SON(220,220):: GOTO 410
630 IF G=41 THEN CHE=COE(I)ELSE CHP=COP(
I)
640 CALL COULEUR(CHE,CHP):: CALL SON(176
0,-5):: I=8 :: GOTO 620
650 CALL LOCATE(#2,153,97):: CALL SON(13
97,1397)
660 GOSUB 690
670 IF G2<37 OR G2>40 THEN 660 ELSE CALL
 SON(-3,110):: CALL DELSPRITE(ALL):: ON
G2-36 GOTO 680,320,720,780
680 CALL CLEAR :: CALL SON(110,-8):: END
690 CALL POSITION(#2,SL2,SC2):: CALL JOY
ST(1,X,Y):: LS2=SL2-Y*2 :: CS2=SC2+X*2
700 CALL GCHAR((LS2+7)/8,(CS2+7)/8,G2):
: IF G2=32 THEN 690 ELSE CALL LOCATE(#2,L
S2,CS2)
710 CALL KEY(1,VR,VE):: IF VR<>18 THEN 6
90 ELSE RETURN
720 FOR LI=7 TO 16 :: FOR CL=13 TO 22 ::
 CALL GCHAR(LI,CL,G3):: IF G3=43 THEN 74
0
730 LIG(G3-43)=LI :: COL(G3-43)=CL :: F=
F+1
740 NEXT CL :: NEXT LI :: CALL CLEAR ::
CALL SCREEN(CHP):: CALL CHARSET
750 OPEN #1:"CS1",INTERNAL,OUTPUT,FIXED
760 FOR I=1 TO F :: PRINT #1:A$(I),LIG(I
),COL(I):: NEXT I
770 PRINT #1:"FIN",1,1 :: CLOSE #1 :: CA
LL CLEAR :: GOSUB 880 :: CALL SCREEN(2):
: GOTO 320
780 GOSUB 920 :: CALL CLEAR :: CALL SCRE
EN(CHP):: CALL CHARSET
790 OPEN #2:"CS1",INTERNAL,INPUT ,FIXED
800 FOR I=1 TO 100 :: INPUT #2:A$(I),LIG
(I),COL(I):: IF A$(I)="FIN" THEN 820 ELS
E F=I
810 NEXT I :: CLOSE #2 :: GOTO 830
820 F=I-1 :: I=100 :: GOTO 810
830 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: GOSUB
 880 :: FOR I=13 TO 22 :: CALL VCHAR(7,I
,43,10):: NEXT I
840 FOR I=1 TO F :: CALL CHAR(I+43,A$(I)
):: CALL HCHAR(LIG(I),COL(I),I+43):: NEX
T I
850 IF F<100 THEN 860 ELSE 870
860 A$(F+1)="0000000000000000" :: LIG(F+
1)=1 :: COL(F+1)=1
870 GOTO 350
880 CALL CHAR(32,"0000000000000000FFFFFF
FFFFFFFFFF00402018 1C0E07030078444241211 1
0E")
890 CALL CHAR(36,"FF818181818181FF002070
391F0F0F1FF8F0F0F89C0E0400001824300C2418
00")
900 CALL CHAR(40,"FFCFCFCFCFCFC3FF18183C
427E7E7E3CF884868181818 1FF00000000000000
00")
910 RETURN
920 FOR I=44 TO 143 :: A$(I-43)="0000000
000000000" :: LIG(I-43)=1 :: COL(I-43)=1
 :: NEXT I :: RETURN
930 FOR I=1 TO LEN(M$):: CALL COLOR(#I,1
):: NEXT I :: CALL MAGNIFY(1):: CALL SON
(110,220)
940 CALL CLEAR :: CALL COLOR(1,7,4):: CA
LL COULEUR(7,4)
950 DISPLAY AT(1,1)BEEP:"   <-Ceci est l
e crayon,vousutilisez la manette No1 pou
rle deplacer:Le bouton de tir(ou feu) pe
rmet de dessiner"
960 DISPLAY AT(5,1):"point par point." :
: CALL SPRITE(#11,34,16,1,33):: CALL DEL
AI(3000)
970 DISPLAY AT(6,1)BEEP:"  Amenez le cra
yon sur-> etpressez feu,il se transform
ealors en gomme qui efface"
980 DISPLAY AT(9,1):"point par point en
pressant feu." :: CALL SPRITE(#12,35,2,4
1,209):: CALL DELAI(3000)
990 DISPLAY AT(11,1)BEEP:"  Amenez la go
mme sur-> ,  pressez feu et vous avez d
e nouveau le crayon."
1000 CALL SPRITE(#13,34,2,81,201):: CALL
 DELAI(3000)
1010 DISPLAY AT(14,1)BEEP:"  Pour change
r la couleur del encre(du trait)vous ame
nezle crayon(ou la gomme) sur->et presse
z feu:Vous deplatez"
1020 CALL SPRITE(#14,41,2,121,241)
1030 DISPLAY AT(18,1):"alors le curseur-
> sur la  couleur choisie et pressez  f
eu."
1040 CALL SPRITE(#15,36,16,137,161):: CA
LL DELAI(3000)
1050 DISPLAY AT(21,1)BEEP:"  Idem pour l
e papier mais  primo amenez le crayon su
r->"
1060 CALL SPRITE(#16,42,2,169,241):: CAL
L DELAI(1500):: CALL DEFILE(">PRESSEZ FE
U POUR LA SUITE<")
1070 CALL KEY(1,VR,VE):: IF VR<>18 THEN
1070
1080 CALL SON(880,440):: FOR I=11 TO 16
:: CALL DELSPRITE(#I):: NEXT I
1090 DISPLAY AT(1,1)ERASE ALL BEEP:"  Po
ur quitter le mode des- sin amenez le cr
ayon(ou la  gomme)sur->  et pressez feu.
 Vous avez alors le choix  entre :"
1100 CALL SPRITE(#11,37,2,17,105):: CALL
 DELAI(3000)
1110 DISPLAY AT(6,1)BEEP:"   >Sauvegarde
r votre oeuvredeplacez le curseur->  sur
->et pressez feu."
1120 CALL SPRITE(#12,36,16,49,185,#13,39
,2,49,241):: CALL DELAI(3000)
1130 DISPLAY AT(9,1)BEEP:"   >Lire un de
ssin deja en- registre,placez le curseur
->sur->  et pressez feu."
1140 CALL SPRITE(#14,36,16,73,241,#15,40
,2,81,57):: CALL DELAI(3000)
1150 DISPLAY AT(12,1)BEEP:"   >Effacer t
otalement votredessin,deplacez le curseu
r->sur->  et pressez feu."
1160 CALL SPRITE(#16,36,16,97,241,#17,38
,2,105,57):: CALL DELAI(3000)
1170 DISPLAY AT(15,1)BEEP:"   >Quitter l
e programme ,  amenez le curseur->  sur-
>  et pressez feu."
1180 CALL SPRITE(#18,36,16,121,169,#19,3
7,2,121,225):: CALL DELAI(3000)
1190 DISPLAY AT(19,1)BEEP:" Maintenant p
renez votre    crayon,pardon votre manet
te,et faites de beaux dessins.."
1200 CALL DELAI(1500):: CALL DEFILE(">PR
ESSEZ FEU POUR DESSINER<")
1210 CALL KEY(1,VR,VE):: IF VR<>18 THEN
1210
1220 CALL SON(880,440):: FOR I=11 TO 19
:: CALL DELSPRITE(#I):: NEXT I
1230 CALL MAGNIFY(2):: FOR I=1 TO LEN(M$
):: CALL COLOR(#I,I+5):: NEXT I :: RETUR
N
1240 SUB SON(SO1,SO2):: CALL SOUND(100,S
O1,1,SO2,5):: SUBEND
1250 SUB COULEUR(CE,CP):: FOR J=2 TO 14
:: CALL COLOR(J,CE,CP):: NEXT J :: SUBEN
D
1260 SUB DEFILE(TEXT$)
1270 FOR I=28 TO 1 STEP -1 :: CALL SOUND
(10,330,10):: DISPLAY AT(24,I):SEG$(TEXT
$,1,28-I):: NEXT I
1280 SUBEND
1290 SUB DELAI(TP):: FOR DEL=1 TO TP ::
NEXT DEL :: SUBEND
```

PIEGE

ZX 81

A priori vous n'êtes pas contre le fait de ramasser des $ seulement voilà, votre ZX n'a pas l'intention de se laisser faire, alors à vous d'être le plus malin.

C. EHRISMANN



```
ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES
CARACTERES EN VIDEO INVERSEE.

LIGNE:        CARACTERES:

  55..."REGLES DU JEU"
 115..."SCORE"
 135..."***"
 140..."*P*"
 145..."*I*"
 150..."*E*"
 155..."*G*"
 160..."*E*"
 165..."***"
 180..."BONUS"
 301..."$"
 330..."$"
 855..."PERDU"
 865..."*"
1005..."REGLES DU JEU"


   1 REM ++++++++++++++
   2 REM +     PIEGE   +
   3 REM +     PAR     +
   4 REM + C.EHRISMANN +
   5 REM ++++++++++++++
  10 PRINT AT 7,4;"
  12 PRINT AT 8,4;"
  14 PRINT AT 9,4;"
  16 PRINT AT 10,4;"
  18 PRINT AT 11,4;"
  20 PRINT AT 12,4;"
  22 PRINT AT 13,4;"
  24 PAUSE 80
  25 CLS
  30 PRINT AT 2,0;"VOUS AVEZ LE
CHOIX ENTRE"
  32 PRINT AT 3,0;"DEUX VARIANTE
S DU JEU:"
  34 PRINT AT 5,2;"1- ECHAPPER L
E PLUS LONGTEMPS"
  36 PRINT AT 6,2;"   POSSIBLE A
UX PIONS QUI"
  38 PRINT AT 7,2;"   ESSAIENT D
E VOUS ENCERCLER"
  40 PRINT AT 8,2;"2- MARQUER LE
 PLUS DE POINTS"
  42 PRINT AT 9,2;"   POSSIBLE E
N PRENANT LES "
  44 PRINT AT 10,2;"   PIONS $ E
T  ET EN EVITANT"
  45 PRINT AT 11,2;"   DE VOUS L
AISSER ENCERCLER"
  46 PRINT AT 20,4;"QUEL JEU CHO
ISISSEZ-VOUS ?"
  47 INPUT A
  48 IF A>2 OR A<1 THEN GOTO 47
  49 IF A=1 THEN GOTO 1000
  50 CLS
  51 REM ................
  52 REM ..REGLES DU JEU..
  53 REM ................
  55 PRINT AT 2,7;"REGLES DU JEU
"
  57 PRINT AT 5,0;"- VOUS DEVEZ
MARQUER LE PLUS DE"
  59 PRINT AT 6,0;"POINTS POSSIB
LE EN PRENANT LES"
  61 PRINT AT 7,0;"PIONS $(5 PTS
) OU (10 PTS)"
  63 PRINT AT 8,0;"- VOUS VOUS D
EPLACEZ (*) A"
  65 PRINT AT 9,0;"L AIDE DES TO
UCHES FLECHEES"
  67 PRINT AT 10,0;"- CHAQUE DEP
LACEMENT VOUS FAIT"
  69 PRINT AT 11,0;"MARQUER 1 PO
INT"
  71 PRINT AT 12,0;"- EVITEZ DE
VOUS LAISSER PIEGER"
  73 PRINT AT 13,0;"PAR LES PION
S  QUI ESSAIENT DE"
  75 PRINT AT 14,0;"VOUS ENCERCL
ER"
  77 PRINT AT 15,0;"- LE BONUS V
OUS PERMET DE ROMPRE"
  79 PRINT AT 16,0;"3 ENCERCLEME
NTS MAIS VOUS COUTE"
  81 PRINT AT 17,0;"5 POINTS A C
HAQUE FOIS"
  83 PRINT AT 18,0;"- LES OBSTAC
LES  SONT INFRAN-"
  85 PRINT AT 19,0;"CHISSABLES"
  87 PRINT AT 21,0;"
     APPUYEZ SUR 0"
  89 LET A$=INKEY$
  90 IF A$<>"0" THEN GOTO 89
  91 CLS
  92 PRINT AT 5,2;"VOUS AVEZ LE
CHOIX ENTRE 3"
  93 PRINT AT 6,0;"NIVEAUX DE DI
FFICULTE:"
  94 PRINT AT 8,2;"DE 1 FACILE A
 3 DIFFICILE"
  95 PRINT AT 19,17;"VOTRE CHOIX
?"
  96 INPUT B
  97 GOTO 1065
 100 REM ......................
 101 REM ..AFFICHAGE TABLEAU..
 102 REM ......................
 105 PRINT AT 0,4;"
 110 PRINT AT 1,4;"
 115 PRINT AT 2,4;"SCORE
 120 PRINT AT 3,4;"
 125 PRINT AT 4,4;"
 130 PRINT AT 5,4;"
 135 PRINT AT 6,4;"
 140 PRINT AT 7,4;"
 145 PRINT AT 8,4;"
 150 PRINT AT 9,4;"
 155 PRINT AT 10,4;"
 160 PRINT AT 11,4;"
 165 PRINT AT 12,4;"
 170 PRINT AT 13,4;"
 175 PRINT AT 14,4;"
 180 PRINT AT 15,4;"BONUS
 185 PRINT AT 16,4;"
 190 PRINT AT 17,4;"
 195 PRINT AT 16,6;"000"
 197 IF A=1 THEN GOTO 400
 199 LET T=3
 300 REM ......................
 301 REM ..PIONS 10 PTS ..
 302 REM ......................
 305 FOR I=1 TO 2
 310 LET U=INT (RND*5)+6
 315 LET V=INT (RND*5)+16
 320 PRINT AT U,V;
 325 IF PEEK (PEEK 16398+256*PEE
K 16399)<>0 THEN GOTO 310
 330 PRINT "
 335 NEXT I
 350 REM ......................
 351 REM ..PIONS 5 PTS $ ..
 352 REM ......................
 355 FOR J=1 TO 5
 360 LET U1=INT (RND*15)+1
 365 LET V1=INT (RND*15)+11
 370 PRINT AT U1,V1;
 375 IF PEEK (PEEK 16398+256*PEE
K 16399)<>0 THEN GOTO 360
 380 PRINT "$"
 385 NEXT J
 400 REM ................
 401 REM ..OBSTACLES ..
 402 REM ................
 405 FOR K=1 TO C
 410 LET U2=INT (RND*15)+1
 415 LET V2=INT (RND*15)+11
 420 PRINT AT U2,V2;
 425 IF PEEK (PEEK 16398+256*PEE
K 16399)<>0 THEN GOTO 410
 430 PRINT "
 435 NEXT K
 450 REM ..............
 451 REM ..VARIABLES..
 452 REM ..............
 455 LET Q=5
 460 LET R=2
 465 LET S=0
 475 LET X=INT (RND*6)+5
 480 LET Y=INT (RND*3)+11
 500 REM ..............
 501 REM ...JOUEUR...
 502 REM ..............
 505 PRINT AT X,Y;
 510 IF PEEK (PEEK 16398+256*PEE
K 16399)=128 THEN GOTO 855
 515 IF PEEK (PEEK 16398+256*PEE
K 16399)=136 THEN GOTO 775
 520 IF PEEK (PEEK 16398+256*PEE
K 16399)=141 THEN GOTO 750
 525 IF PEEK (PEEK 16398+256*PEE
K 16399)=13 THEN GOTO 720
 530 PRINT "*"
 535 GOTO 605
 540 GOTO 705
 545 LET A$=INKEY$
 550 IF A$<"5" OR A$>"8" THEN GO
TO 545
 555 PRINT AT X,Y;" "
 560 LET X=X+(A$="6")-(A$="7")
 565 LET Y=Y+(A$="8")-(A$="5")
 570 GOTO 505
 600 REM ..............
 601 REM ...PIONS ...
 602 REM ..............
 605 LET U=X+INT ((RND<.5)-(RND<
.5))
 610 LET Z=Y+INT ((RND<.5)-(RND<
.5))
 615 PRINT AT U,Z;
 620 IF PEEK (PEEK 16398+256*PEE
K 16399)<>0 THEN GOTO 605
 625 PRINT "
 630 GOTO 540
 700 REM ......................
 701 REM ..AFFICHAGE SCORE..
 702 REM ......................
 705 LET S=S+1
 710 PRINT AT 3,6;"   "
 712 PRINT AT 3,6;S
 715 GOTO 545
 720 LET S=S+5
 721 PRINT "*"
 723 PRINT AT 3,6;"   "
 725 PRINT AT 3,6;S
 730 LET Q=Q-1
 735 IF Q=0 AND R=0 THEN GOTO 90
5
 740 GOTO 545
 750 LET S=S+10
 751 PRINT "*"
 753 PRINT AT 3,6;"   "
 755 PRINT AT 3,6;S
 760 LET R=R-1
 765 IF R=0 AND Q=0 THEN GOTO 90
5
 770 GOTO 545
 775 LET S=S-5
 776 PRINT "*"
 778 PRINT AT 3,6;"   "
 780 PRINT AT 3,6;S
 785 LET T=T-1
 790 IF T=2 THEN PRINT AT 16,6;"
00 "
 795 IF T=1 THEN PRINT AT 16,6;"
0 "
 800 IF T=0 THEN PRINT AT 16,6;"
  "
 805 IF T=-1 THEN GOTO 855
 810 GOTO 545
 850 REM ......................
 851 REM ..PARTIE PERDUE..
 852 REM ......................
 855 PRINT AT X,Y+1;"PERDU"
 860 FOR F=1 TO 10
 865 PRINT AT X,Y;"
 870 PAUSE 5
 875 PRINT AT X,Y;"*"
 880 PAUSE 5
 885 NEXT F
 890 PRINT AT 20,5;"VOULEZ-VOUS
REJOUER?(O/N)"
 895 GOTO 915
 900 REM ......................
 901 REM ..FIN DE PARTIE..
 902 REM ......................
 905 PRINT AT 19,5;"BRAVO...VOUS
 AVEZ GAGNE"
 910 PRINT AT 21,5;"VOULEZ-VOUS
REJOUER?(O/N)"
 915 INPUT B$
 920 IF B$<>"O" THEN STOP
 925 CLS
 930 GOTO 30
1000 REM ......................
1001 REM ..REGLES DU JEU..
1002 REM ......................
1003 CLS
1005 PRINT AT 2,7;"REGLES DU JEU
"
1010 PRINT AT 5,2;"VOUS DEVEZ EC
HAPPER LE PLUS"
1020 PRINT AT 6,0;"LONGTEMPS POS
SIBLE AUX PIONS "
1025 PRINT AT 7,0;"QUI ESSAIENT
DE VOUS ENCERCLER"
1030 PRINT AT 8,2;"CHAQUE DEPLAC
EMENT DE VOTRE"
1035 PRINT AT 9,0;"PION * VOUS R
APPORTE 1 POINT"
1040 PRINT AT 13,2;"VOUS AVEZ LE
 CHOIX ENTRE 3"
1045 PRINT AT 14,0;"NIVEAUX DE D
IFFICULTE:"
1050 PRINT AT 15,2;"DE 1 FACILE
A 3 DIFFICILE"
1055 PRINT AT 19,17;"VOTR CHOIX
?"
1060 INPUT B
1065 IF B=1 THEN LET C=5
1070 IF B=2 THEN LET C=8
1075 IF B=3 THEN LET C=12
1080 LET T=0
1085 CLS
1090 GOTO 100
```

CONTRE ATTAQUE

FX 702P

Une mission presque impossible: vous évader de prison et détruire la cité rebelle. Mais vous seul êtes capable de la mener à bien.

Patrick GERARD

Mode d'emploi:
Ce programme occupe 1680 pas, chargez-le en DEFM0.
En début de jeu, vous disposez de 20 missiles et 5 points de vies pouvant être augmentés. Vous vous déplacez à l'aide des touches 6 pour avancer, 8 pour sauter et * pour tirer.
- Au préalable, il vous faut tuer le monstre à deux têtes lorsqu'il est collé à la grille de votre cellule.
- Ouvrir la porte en appuyant sur la touche TIR lorsque les deux chiffres qui défilent sur l'écran sont identiques. La porte ouverte, sortir de la prison en appuyant sur la touche 6.
- Traverser le marais en évitant les morsures mortelles des crapauds volants. Ne pas bouger lorsqu'un crapaud apparaît, sauter lorsque celui-ci est sur vous et attendre sa disparition pour continuer votre avance.
- Entrer dans le char télécommandé et détruire les murs à l'aide de votre laser lorsqu'ils se trouvent à 3 matrices devant vous sinon, gare aux points de vies.
- Ce char piégé ne va pas tarder à exploser, sauter lorsque le compte à rebours est à 0.
- Décollage de votre vaisseau celui-ci une fois rejoint. Détruire ensuite la cloche de verre protégeant la cité et avant impact, utiliser si possible les munitions restantes.
Vous êtes un as si vous échappez à la mort !

```
H=20
LIST
  1 A$=" X":B$="Y":
    C$="(X)=":D$="-
    -+":U=5:V=20
  2 $="** CONTRE-AT
    TAQUE **":FOR I
    =1 TO 20:PRT CS
    R I-1;MID(I,1);
    :NEXT I
 10 PRT :PRT "X*";C
    SR 15;V;
 11 X=INT (RAN#*5+2
    :PRT CSR X;B$;:
    IF KEY="*" THEN
     13
 12 PRT CSR X;" ";:
    GOTO 11
 13 V=V-1:PRT CSR 1
    6;##;V;:GSB 500
    :IF X*2 THEN 12
 14 FOR I=0 TO 5:PR
    T CSR 2;B$;CSR
    2;"*";:NEXT I:P
    RT CSR 2;".";CS
    R 2;" ";
 20 X=INT (RAN#*5:Y
    =INT (RAN#*5:PR
    T CSR 5;X;CSR 1
    0;Y;
 21 IF KEY*"*" THEN
     20
 22 V=V-1:PRT CSR 1
    6;##;V;:GSB 500
    :IF X*Y THEN 20
 23 PRT CSR 6;" ";C
    SR 11;" ";:FOR
    I=0 TO 5:PRT CS
    R 1;"+";CSR 1;"
    *";:NEXT I
 24 PRT CSR 1;" ";C
    SR 16;"  ";
 30 E=0
 31 IF KEY*"6" THEN
     31
 32 PRT CSR E;A$;:E
    =E+1:IF E<18 TH
    EN 31
 33 PRT
 40 E=0:P=0
 41 X=INT (RAN#*10:
    IF X=0:GSB 200:
    GOTO 44
 42 IF KEY="6";E=E+
    1:P=P+1:IF E=18
    ;PRT :E=0
 43 PRT CSR E;A$;
 44 IF P<90 THEN 41
 50 PRT CSR 5;") )=
    ";:FOR I=1 TO 4
 51 IF KEY*"6" THEN
     51
 52 PRT CSR I;A$;:N
    EXT I
 53 IF KEY*"6" THEN
     53
 54 S=0:PRT CSR 5;C
    $;
 55 X=INT (RAN#*10:
    IF X>7 THEN 300
 56 IF KEY="*";PRT
    CSR 9;D$;CSR 9;
    "   ";:V=V-1
 57 GSB 500
 58 S=S+1:IF S<90 T
    HEN 55
 70 FOR I=5 TO 14:P
    RT CSR I;" ";C$
    ;:NEXT I
 71 PRT CSR 15;" (X
    )";CSR 16;" (X"
    ;CSR 17;" (";CS
    R 18;" ";CSR 0;
    "=";
 72 PRT CSR 0;")=";
    CSR 0;"X)=";CSR
     0;"(X)=";
 73 FOR I=INT (RAN#
    *8+2 TO 0 STEP
    -1:PRT CSR 10;I
    ;:IF KEY="8";R=
    0:GOTO 75
 74 NEXT I:R=0:IF K
    EY="8";PRT CSR
    2;" ";CSR 4;A$;
    :R=1
 75 PRT CSR 0;"****
    ";CSR 0;"....";
    CSR 0;"    ";:I
    F R=0;U=0:GOTO
    500
 80 PRT CSR 6;")-(
    )-(";
 81 IF KEY*"6" THEN
     81
 82 PRT CSR 5;" )-(
    X)-(";CSR 6;" )
    (X)( ";CSR 7;"-
    (X)-";CSR 7;" (
    X) ";
 90 IF INT (RAN#*10
    =0 THEN 93
 91 IF KEY="*";GSB
    100
 92 GOTO 90
 93 FOR I=17 TO 11
    STEP -1:PRT CSR
     I;") ";:IF KEY
    ="*";GSB 100
 94 NEXT I:IF KEY="
    *" THEN 97
 95 PRT CSR 11;" ";
 96 FOR I=0 TO 19:P
    RT CSR I;"*";:N
    EXT I:PRT CSR 8
    ;"MORT";:END
 97 GSB 100:PRT "MI
    SSION ACCOMPLIE
    !";:END
100 PRT CSR 11;"*";
    CSR 11;" ";:V=V
    -1:GSB 500:RET
200 R=0:S=0:PRT CSR
     0;".";
201 IF FRAC (S/2=0;
    W$=",":GOTO 203
202 W$="."
203 PRT CSR S;" ";W
    $;CSR E+1;"X";:
    IF KEY="6" THEN
     210
204 IF KEY="8" THEN
     210
205 IF S=E THEN 220
206 S=S+1:IF S<18 T
    HEN 201
207 PRT CSR 18;" ";
    :RET
210 FOR J=0 TO 5:PR
    T CSR E+1;"*";C
    SR E+1;"X";:NEX
    T J:U=U-1:GSB 5
    00
211 GOTO 206
220 FOR J=0 TO 2:IF
     KEY="8";PRT CS
    R E+1;W$;:GOTO
    206
221 NEXT J:GOTO 210
300 X=INT (RAN#*5+1
    1:PRT CSR X*"!"
    ;:IF KEY="*" TH
    EN 310
301 PRT CSR X;"!";:
    IF KEY="*" THEN
     310
302 S=S+1:PRT CSR X
    ;" ";:X=X-1:IF
    X>8 THEN 301
303 GOTO 320
310 PRT CSR 9;D$;:I
    F X=11 THEN 321
311 V=V-1:PRT CSR 9
    ;"   ";:GOTO 30
    2
320 FOR J=0 TO 5:PR
    T CSR 6;"*";CSR
     6;"X";:NEXT J:
    U=U-1:GOTO 58
321 FOR J=0 TO 5:PR
    T CSR X;"*";CSR
     X;"!";:NEXT J:
    PRT CSR 9;"   "
    ;
322 V=V-1:GOTO 58
500 IF U≤0;PRT :PRT
    "X MORT!";:END
501 IF V≤0;PRT :PRT
    "MUNITIONS 0";
    :END
502 RET
```

ORIC 1/ATMOS

Suite de la page 6

```
50150 PRINT:PRINT" les touches 'Z' et
 'X' dirige votre"
50160 PRINT:PRINT"    voiture a gauch
e et a droite."
50170 PRINT:PRINT"       APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE"
50200 PLOT1,0,4:PLOT1,3,4:PLOT6,1,10:
PLOT6,2,10
50210 PLOT27,1,16:PLOT27,2,16:PLOT13,
1,0:PLOT13,2,0
50220 PLOT12,1,19:PLOT12,2,19:PING:FO
RN=1TO600:NEXT
50230 PLOT0,5,6:FORN=1TO600:NEXT
50240 FORN=7TO23STEP2
50250 PLOT0,N,1:NEXT:FORN=1TO600:NEXT
50260 PLOT0,25,6:PLOT1,25,12
50270 SOUND1,55,0:PLAY1,0,4,624
50275 CALL#E804
50280 GET0$
50285 CALL#E6CA
50290 INK0
50300 CLS
51000 PLOT4,6,"LE JEU SE DEROULE EN 3
 PHASES:"
51010 PLOT1,9,"-la 1ere ne presente a
ucune difficulte"
51020 PLOT1,12,"-la 2e est rendue plu
s dure par le"
51030 PLOT2,13,"verglas,qui vous empe
che de donner"
51040 PLOT6,14,"de grands coups de vo
lant."
51050 PLOT1,17,"-la brume apparait a
la 3e phase,et"
51060 PLOT1,18,"reduit plus ou moins
votre visibilite"
51070 PLOT5,19,"selon le niveau de je
u choisi."
51080 PLOT8,23,"APPUYEZ SUR UNE TOUCH
E"
51090 PLOT3,6,1:PLOT7,23,0
51100 INK7:FORN=1TO800:NEXT
51110 PLOT6,23,12:PLOT7,23,6
51120 SOUND1,55,0:PLAY1,0,4,624
51125 CALL#E804
51130 GET0$
51135 CALL#E6CA
51140 CLS:INK0
51150 PRINT"VOUS AVEZ LE CHOIX ENTRE
2 EPREUVES,"
51160 PRINT"     L'ENDURANCE ET LA VI
TESSE."
51170 PRINT:PRINT:PRINT
51180 PRINT"1) L'ENDURANCE :l'epreuve
se termine"
51190 PRINT" lorsque vous avez ete vi
ctime de 3"
51200 PRINT"accidents.A la fin de la
Phase 3,vous"
51210 PRINT" repartez a la Phase 1 a
un niveau"
51220 PRINT"plus difficile."
51230 PRINT
51240 PRINT"2) LA VITESSE :vous devez
 parvenir au"
51250 PRINT"terme des 3 Phases en rou
lant le plus"
```

Suite page 22

EMULATEUR

APPLE

Nostalgiques de la notation polonaise inverse, voici un véritable langage de programmation qui vous permet d'émuler (NDTA: D'où le nom) une calculatrice du type HP.

G. DUMORTIER

Mode d'emploi:
Le mode d'emploi est inclus dans le programme, mais voici deux fonctions non-documentées.
LOA'Nom du programme: Charge un programme en mémoire vive
SAV': Sauvegarde un programme sur disquette
CAT: Affiche le catalogue de la disquette
PX: Affiche le registre x
CTRL-C: Stoppe le programme
N'oubliez pas de terminer vos programmes par END.

```
$LIST

0  ONERR  GOTO 11200
10  REM
20  REM  GILLES DUMORTIER
30  REM
40  REM    PRESENTE
50  REM
60  REM  LA NOTATION
70  REM       POLONAISE INVERSE
80  REM
100  CLEAR : TEXT : HOME : NORMAL

110  PRINT "--- EMUL --- NOTATION
      POLONAISE INVERSE"
120  PRINT : GOSUB 8050
130  GOTO 8200
1000  IF A$ = "CLX" THEN 2000
1010  IF A$ = "CLR" THEN 2100
1020  IF A$ = "END" THEN 2200
1030  IF A$ = "BIP" THEN 2300
1040  IF A$ = "^" OR A$ = "ENTER"
     THEN 2400
1050  IF A$ = "#" THEN 2500
1060  IF A$ = "SF" THEN 2600
1070  IF A$ = "CF" THEN 2700
1080  IF A$ = "PAU" THEN 2800
1090  IF A$ = "CLS" THEN 2900
1100  IF  LEFT$ (A$,1) = "$" THEN
     3000
1120  IF A$ = "FC?" THEN 3200
1130  IF A$ = "FS?" THEN 3300
1140  IF A$ = "NEW" THEN 3400
1150  IF A$ = "PP" THEN 3500
1155  IF A$ = "PF" THEN 3550
1160  IF A$ = "PR" THEN 3600
1165  IF A$ = "PX" THEN 10000
1170  IF A$ = "RND" THEN 3700
1180  IF A$ = "+" THEN 3800
1190  IF A$ = "-" THEN 3900
1200  IF A$ = "/" THEN 4000
1210  IF A$ = "*" THEN 4100
1220  IF A$ = "INT" THEN 4200
1230  IF A$ = "SQR" THEN 4300
1240  IF A$ = "1/X" THEN 4400
1250  IF A$ = "R>P" THEN 4500
1260  IF A$ = "P>R" THEN 4600
1270  IF A$ = "CHS" THEN 4700
1280  IF A$ = "PI" THEN 4800
1290  IF A$ = "ABS" THEN 4900
1300  IF A$ = "X^2" OR A$ = "^2" THEN
     5000
1310  IF A$ = "Y^X" OR A$ = "^X" THEN
     5100
1320  IF A$ = "SIN" THEN 5200
1340  IF A$ = "COS" THEN 5300
1350  IF A$ = "TAN" THEN 5400
1360  IF A$ = "ATN" THEN 5500
1370  IF A$ = "EXP" THEN 5600
1380  IF A$ = "LOG" THEN 5700
1390  IF A$ = "10^X" OR A$ = "10^
     " THEN 5800
1400  IF A$ = "FRC" THEN 5900
1410  IF A$ = "PROMPT" THEN 6100
1420  IF A$ = "ROT" THEN 6000
1430  IF A$ = "STOP" THEN 6200
1440  IF  LEFT$ (A$,4) = "SAV'" THEN
     6300
1450  IF  LEFT$ (A$,4) = "LOA'" THEN
     6400
1460  IF A$ = "CAT" THEN 6500
1470  IF  LEFT$ (A$,3) = "STO" THEN
     6700
1480  IF  LEFT$ (A$,2) = "ST" THEN
     6600
1490  IF  LEFT$ (A$,3) = "RCL" THEN
     6800
1520  IF  LEFT$ (A$,3) = "GTO" THEN
     7300
1530  IF A$ = "<" THEN 6900
1540  IF A$ = ">" THEN 6950
1550  IF A$ = "=" THEN 7000
1560  IF A$ = "<=" OR A$ = "=<" THEN
     7050
1570  IF  LEFT$ (A$,1) = "(" THEN
      RETURN
1895 Y = X:X =  VAL (A$): RETURN

1900  PRINT "COMMANDE DIRECTE INT
     ERDITE": RETURN
1920  PRINT "COMMANDE NON AUTORIS
     E EN MODE RUN":M = 0: RETURN

1940  PRINT "ERREUR EN MANIPULANT
      LE DOS ":M = 0: RETURN
1950  PRINT "FICHIER NE CONTIENT
     PAS DE PROGRAMME ":M = 0: RETURN

1960  PRINT "ERREUR SUR LES REGIS
     TRES":M = 0: RETURN
1970  PRINT "NUMERO DE LIGNE INEX
     ISTANT":M = 0: RETURN
2000 X = 0: IF M = 0 THEN 10100
2002  RETURN
2100  FOR I = 1 TO 15:M(I) = 0: NEXT

2102  IF M = 0 THEN 10200
2104  RETURN
2200  IF M = 0 THEN 8200
2202  PRINT : INVERSE : PRINT "MO
     DE CALCUL-EDITEUR": NORMAL
2204 M = 0: GOTO 8300
2300  PRINT  CHR$ (7);
2302  RETURN
2400  GOSUB 10600
2402 Y = X
2404  IF M = 0 THEN 10100
2406  RETURN
2500 A = X:X = Y:Y = A
2502  IF M = 0 THEN 10100
2504  RETURN
2600 FLAG = 1: RETURN
2700 FLAG = 0: RETURN
2800  FOR I = 1 TO X: NEXT
2802  RETURN
2900 X = 0:Y = 0:T = 0:Z = 0
2902  IF M = 0 THEN 10100
2904  RETURN
3000  IF A$ = "$" THEN  PRINT :F =
     1:-RETURN
3002 I$ =  RIGHT$ (A$, LEN (A$) -
     1)
3004  PRINT I$
3006  RETURN
3200  IF M = 0 THEN 1900
3202  IF FLAG = 0 THEN LI = LI +
     1
3204  RETURN
3300  IF M = 0 THEN 1900
3302  IF FLAG = 1 THEN LI = LI +
     1
3304  RETURN
3400 :
3402  PRINT "CONFIRMATION (O/N):"
     ;: GET Q$
3404  IF Q$ <  > "O" THEN F = 1: RETURN
3406  RUN
3500 :
3502  GOTO 10100
3550  PRINT "FLAG:";FLAG
3552  RETURN
3600 :
3602  GOTO 10200
3700 X =  RND (1) * 99
3702  IF M = 0 THEN 10000
3704  RETURN
3800 X = X + Y
3802  GOTO 10500
3804  IF M = 0 THEN 10100
3806  RETURN
3900 X = Y - X
3902  GOSUB 10500
3904  IF M = 0 THEN 10100
3906  RETURN
4000 :
4002 X = Y / X
4004  GOSUB 10500
4006  IF M = 0 THEN 10100
4008  RETURN
4100 X = X * Y
4102  GOSUB 10500
4104  IF M = 0 THEN 10100
4106  RETURN
4200 X =  INT (X)
4202  IF M = 0 THEN  GOSUB 10000
4204  RETURN
4300  IF X < 0 THEN  PRINT "ERREU
     R:X NEGATIF":F = 1: RETURN
4302 X =  SQR (X)
4304  IF M = 0 THEN 10000
4306  RETURN
4400 X = 1 / X
4404  IF M = 0 THEN 10000
4406  RETURN
4500 A =  SQR (X ^ 2 + Y ^ 2):B =
      ATN (Y / X):X = A:Y = B
4502  IF M = 0 THEN 10100
4504  RETURN
4600 :
4602 A =  COS (Y / X):B =  SIN (Y
     / X):X = A:Y = B
4604  IF M = 0 THEN 10100
4606  RETURN
4700 X =  - X
4702  IF M = 0 THEN 10100
4704  RETURN
4800  GOSUB 10600
4802 Y = X:X = 3.14169265
4804  IF M = 0 THEN 10100
4806  RETURN
4900 X =  ABS (X)
4902  IF M = 0 THEN 10000
4904  RETURN
5000 X = X ^ 2
5002  IF M = 0 THEN 10000
5004  RETURN
5100 X = Y ^ X
5102  GOSUB 10500
5104  IF M = 0 THEN 10000
5106  RETURN
5200 X =  SIN (X)
5202  IF M = 0 THEN 10000
5204  RETURN
5300 X =  COS (X)
5302  IF M = 0 THEN 10000
5304  RETURN
5400 X =  TAN (X)
5402  IF M = 0 THEN 10000
5404  RETURN
5500 X =  ATN (X)
5502  IF M = 0 THEN 10000
5504  RETURN
5600 X =  EXP (X)
5602  IF M = 0 THEN 10000
5604  RETURN
5700 X =  LOG (X)
5702  IF M = 0 THEN 10000
5704  RETURN
5800 X =  EXP (X *  LOG (10))
5802  IF M = 0 THEN 10000
5804  RETURN
5900  IF X < 0 THEN 5920
5902 X = X -  INT (X)
5904  IF M = 0 THEN 10000
5906  RETURN
5920 X =  - X:X = X -  INT (X):X =
      - X
5922  IF M = 0 THEN 10000
5924  RETURN
6000 A = X:X = Y
6002  GOSUB 10500
6004 T = A
6006  IF M = 0 THEN 10100
6008  RETURN
6100  INPUT X$:X =  VAL (X$)
6102  IF M = 0 THEN 10000
6104  RETURN
6200  PRINT  CHR$ (7);"BREAK ";
6202  IF M = 1 THEN M = 0: PRINT
     "EN ";LI
6204  RETURN
6300 I$ =  RIGHT$ (A$, LEN (A$) -
     4): IF  LEN (I$) = 0 THEN 19
     40
6302 D$ =  CHR$ (4)
6304  PRINT D$"OPEN"I$
6306  PRINT D$"WRITE"I$
6308  PRINT "EMUL": PRINT NL
6310  FOR I = 1 TO NL
6320  PRINT IN$(I)
6322  NEXT
6326  PRINT D$"CLOSE"I$
6328  PRINT "ENREGISTREMENT CORRE
     CTE"
6330  RETURN
6400 I$ =  RIGHT$ (A$, LEN (A$) -
     4): IF  LEN (I$) = 0 THEN 19
     40
6402 D$ =  CHR$ (4)
6404  PRINT D$"OPEN"I$
6406  PRINT D$"READ"I$
6408  INPUT CO$: IF CO$ <  > "EMU
     L" THEN  PRINT D$"CLOSE"I$: GOTO
     1950
6410  INPUT NL
6412  FOR I = 1 TO NL
6414  INPUT IN$(I)
6415  PRINT IN$(I)
6416  NEXT
6418  PRINT D$"CLOSE"I$
6420 LI = I
6422  PRINT "CHARGEMENT CORRECT"
6424  RETURN
6500 D$ =  CHR$ (4)
6502  PRINT D$"CATALOG"
6504  RETURN
6600 OP$ =  MID$ (A$,3,1):I =  VAL
     ( MID$ (A$,4,2)): IF I < 1 OR
     I > 15 THEN 1960
6602  IF OP$ = "+" THEN M(I) = M(
     I) + X
6604  IF OP$ = "-" THEN M(I) = M(
     I) - X
6606  IF OP$ = "*" THEN M(I) = M(
     I) * X
6608  IF OP$ = "/" THEN M(I) = M(
     I) / X
6610  IF M = 0 THEN 10200
6612  RETURN
6700 I =  VAL ( MID$ (A$,4,2))
6702  IF I < 1 OR I > 15 THEN 196
     0
6704 M(I) = X
6706  IF M = 0 THEN 10200
6708  RETURN
6800 I =  VAL ( MID$ (A$,4,2))
6802  IF I < 0 OR I > 20 THEN 196
     0
6804 A = X: GOSUB 10600
6806 Y = A:X = M(I)
6808  IF M = 0 THEN 10100
6810  RETURN
6900 FLAG = 0
6902  IF X < Y THEN FLAG = 1
6904  RETURN
6950 FLAG = 0
6952  IF X > Y THEN FLAG = 1
6954  RETURN
7000 FLAG = 0
7002  IF X = Y THEN FLAG = 1
7004  RETURN
7050 FLAG = 0
7052  IF X <  = Y THEN FLAG = 1
7054  RETURN
7300 A =  VAL ( RIGHT$ (A$, LEN (
     A$) - 3))
7302  IF A < 0 OR A > NL THEN 197
     0
7304 LI = A - 1:M = 1
7306  RETURN
8000 LI = 0
8002  IF  LEN (A$) > 3 THEN LI =
      VAL ( RIGHT$ (A$, LEN (A$) -
     3)): IF LI < 0 OR LI > NM THEN
     LI = 0
8004 NB = 0
8006 M = 1: REM  SELECTION DU MOD
     E RUN
8008  VTAB 2: HTAB 2: PRINT "MODE
     :";: INVERSE : PRINT "RUN": NORMAL
8010  HOME
8012 NX = 0: REM  POINTEUR DE PIL
     E NUL
8014  RETURN
8050 M = 0:NL = 0:LI = 0
8052 NM = 2000
8056  DIM IN$(NM),M(15)
8058 X = 0:Y = 0:T = 0:Z = 0:A =
     0:B = 0
8060 OP$ = "":I$ = ""
8099  RETURN
8200  INVERSE : PRINT "EDITEUR V1
     .1": PRINT : NORMAL
8205  PRINT " MENU    : AFFICHE LE
      PRESENT MENU"
8210  PRINT " RUN     : EXECUTE LE
      PROGRAMME EN MEV"
8220  PRINT " FIN     : RETOUR AU
     BASIC"
8225  PRINT " D       : DETRUIT UN
     E LIGNE"
8230  PRINT " I       : INSERE DES
      LIGNES"
8235  PRINT " A       : AJOUTE DES
      LIGNES"
8237  PRINT " M       : MODIFIE DE
     S LIGNES"
8240  PRINT " LISTn   : LISTE LA L
     IGNE n"
8245  PRINT " LIST    : LISTE TOUT
      LE PROGRAMME"
8250  PRINT " ?       : INSTRUCTIO
     NS DISPONIBLES"
8255  PRINT : PRINT "MODE CALCUL-
     EDITEUR"
8260  PRINT
8290 M = 0
8300  IF M = 1 THEN 9010
8305 M = 0:F = 0: INPUT ":";A$
8310  IF  LEFT$ (A$,3) = "RUN" THEN
      GOTO 9000
8315  IF A$ = "LIST" THEN  GOSUB
     8700: GOTO 8300
8320  IF  LEFT$ (A$,4) = "LIST" THEN
      GOSUB 8750: GOTO 8300
8330  IF A$ = "A" THEN  GOSUB 850
     0: GOTO 8300
8332  IF A$ = "M" THEN  GOSUB 890
     0: GOTO 8300
8340  IF A$ = "I" THEN  GOSUB 880
     0: GOTO 8300
8345  IF A$ = "MENU" THEN 8200
8350  IF A$ = "D" THEN  GOSUB 860
     0: GOTO 8300
8355  IF A$ = "?" THEN  GOSUB 110
     10: HOME : GOTO 8200
8360  GOSUB 1000
8385  IF A$ = "F" OR A$ = "FIN" THEN
     8950
8390  GOTO 8300
8500  PRINT : PRINT "ENTREZ VOS L
     IGNES ('RET' POUR STOPPER)"
8502  PRINT NL + 1;" -";: INPUT "
     ";L$
8504  IF L$ = "" THEN  PRINT : RETURN

8506  IF NL > NM THEN  PRINT "PLU
     S DE MEMOIRE POUR LE PROGRAM
     ME": PRINT : RETURN
8508 NL = NL + 1:IN$(NL) = L$
8510  PRINT NL;" - ";IN$(NL): PRINT

8512  GOTO 8502
8600  PRINT
8602  INPUT "NUMERO DE LIGNE A EF
     FACER:";I
8604  IF I > NL OR I < 0 THEN 197
     0
8606  PRINT : PRINT I;" - ";IN$(I
     )
8608  PRINT : PRINT "CONFIRMATION
      (O/N):";: GET Q$
8610  IF Q$ <  > "O" THEN  RETURN

8612  FOR X = I TO NL
8614 IN$(X) = IN$(X + 1)
8616  NEXT
8618  PRINT "LIGNE ";I;" EFFACEE"

8620 NL = NL - 1
8622  RETURN
8700  IF NL = 0 THEN  RETURN
8702  FOR I = 1 TO NL
8704  PRINT I;" - ";IN$(I)
8706  NEXT : PRINT
8708  RETURN
8750  IF  LEN (A$) <  = 4 THEN 19
     70
8751 I =  VAL ( RIGHT$ (A$, LEN (
     A$) - 4))
8752  IF I > NL OR I < 1 THEN 197
     0
8754  PRINT I;" - ";IN$(I)
8756  PRINT
8758  RETURN
8800  PRINT : INPUT "A QUEL NUMER
     O DE LIGNE J'INSERE ?";A$
8802 A =  VAL (A$): IF A < 1 OR A
      > NL THEN 1970
8804  PRINT : PRINT A + 1;" -";:
INPUT
     "";A$
8806  IF A$ = "" THEN  PRINT :
RETURN
8808 A = A + 1
8810  FOR I = NL TO A STEP  - 1
8812 IN$(I + 1) = IN$(I)
8814  NEXT
8816 NL = NL + 1:IN$(A) = A$
8818  PRINT A;" - ";IN$(A)
8820  PRINT
8822  GOTO 8804
```

Suite page 23

COTES

ATARI

Côtes de Provence, Côtes du Rhône: ne vous y trompez pas, il s'agit d'un programme géographique!

Patrice WINTER

```
0 REM ***********************************
1 REM *FRONTIERES ET COTES FRANCAISES*
2 REM *      Patrice .. WINTER        *
3 REM * PARIS ------------- MAI 1984 *
4 REM ***********************************
5 DIM A$(20),N$(40),NC$(5),MN(10),MA(10)
,OA(10),ES(10),MM(10),IT(10),SU(10),AL(1
0),LU(10),BE(10)
6 DIM BR(10),MR(10)
7 GRAPHICS 18:SETCOLOR 4,3,4:SETCOLOR 0,
0,14
8 POSITION 5,2:? #6;"FRONTIERES"
9 POSITION 6,5:? #6;"ET COTES"
10 POSITION 5,8:? #6;"FRANCAISES"
12 POSITION 0,11:? #6;"appuyez sur : sta
rt":IF PEEK(53279)<>6 THEN POKE 53279,0:
GOTO 12
15 GRAPHICS 7
16 REM ****************************
17 REM *** CARTE PRESENTATION ***
18 REM ****************************
20 COLOR 1:PLOT 0,0:DRAWTO 80,0:DRAWTO 8
0,60:DRAWTO 82,60:DRAWTO 82,79:DRAWTO 0,
79:DRAWTO 0,0
25 FOR I=0 TO 320:READ X,Y:PLOT X,Y:NEXT
 I
30 COLOR 3:RESTORE 1370:FOR I=0 TO 69:RE
AD X,Y:PLOT X,Y:NEXT I
190 POKE 752,1
196 REM **********************
197 REM *** PRESENTATION ***
198 REM **********************
199 ? :? "          Bonjour !":GOSUB 2100
200 ? :? :? "Voici une carte de FRANCE":
GOSUB 2100
210 ? :? :? "Ce programme te propose de
decouvrir  LES FRONTIERES et LES COTES F
RANCAISES     ":GOSUB 2000
257 REM *****************
258 REM *** REVISION ***
259 REM *****************
260 ? :?,"     Veux-tu  une revision,O/N
";:? :INPUT A$
262 IF A$<>"O" AND A$<>"N" THEN ? :? "PA
RDON,je n'ai pas bien compris ?":GOTO 26
0
264 IF A$="N" THEN GOTO 399
268 ? :? "D'ACCORD !":? :? "PREPARE TOI
!":GOSUB 2100:GOSUB 3000
270 ? :? :? "MER DU NORD":GOSUB 2100:GOS
UB 5000
275 GOSUB 2000:GOSUB 3000
280 ? :? :? "MANCHE":GOSUB 2100:GOSUB 50
10
285 GOSUB 2000:GOSUB 3000
290 ? :? :? "OCEAN ATLANTIQUE":GOSUB 210
0:GOSUB 5020
295 GOSUB 2000:GOSUB 3000
300 ? :? :? "FRONTIERE ESPAGNOLE":GOSUB
2100:GOSUB 5030
305 GOSUB 2000:GOSUB 3000
310 ? :? :? "MER MEDITERRANEE":GOSUB 210
0:GOSUB 5040
315 GOSUB 2000:GOSUB 3000
320 ? :? :? "FRONTIERE ITALIENNE":GOSUB
2100:GOSUB 5050
325 GOSUB 2000:GOSUB 3000
330 ? :? :? "FRONTIERE SUISSE":GOSUB 210
0:GOSUB 5060
335 GOSUB 2000:GOSUB 3000
340 ? :? :? "FRONTIERE ALLEMANDE":GOSUB
2100:GOSUB 5075
345 GOSUB 2000:GOSUB 3000
350 ? :? :? "FRONTIERE LUXEMBOURGEOISE":
GOSUB 2100:GOSUB 5095
355 GOSUB 2000:GOSUB 3000
360 ? :? :? "FRONTIERE BELGE":GOSUB 2100
:GOSUB 5110
365 GOSUB 2000:GOSUB 3000
370 ? :GOTO 250
396 REM ******************************
397 REM *** PRESENTATION EXERCICE ***
398 REM ******************************
399 POKE 752,1
400 ? :? :? "Tres bien !,commencons
          l'exercice."
410 GOSUB 2000:GOSUB 6000
415 POKE 752,1
420 ? :? :? "A toi de reconstituer la ca
rte        dans l'encadrement de gauche.
..":GOSUB 2000
425 ? :? :? "En donnant les noms des pay
s,des mers et de l'ocean qui bordent la
FRANCE ."
426 GOSUB 2000
430 ? :? :? "Pour chaque bonne reponse l
a partie   correspondante de la carte de
 droite..";
432 GOSUB 2100
435 ? "passera sur la carte de gauche.":
GOSUB 2000
440 ? :? "En cours d'exercice tu peux ap
peler     le programme de revision en tap
ant:                REVISION"
445 GOSUB 2000
447 MN=0:MA=0:OA=0:ES=0:MM=0:IT=0:SU=0:A
L=0:LU=0:BE=0:BR=0:MR=0
449 POKE 752,0
450 ? :? :? "NOM D'UNE MER,D'UN OCEAN,D'
UN PAYS      LIMITROPHE ";:? :INPUT N$
460 IF N$="MER DU NORD" THEN MN=MN+1:IF
MN=1 THEN 3100:IF MN>1 THEN 800
462 IF N$="MANCHE" THEN MA=MA+1:IF MA=1
THEN 3105:IF MA>1 THEN 800
464 IF N$="OCEAN ATLANTIQUE" THEN OA=OA+
1:IF OA=1 THEN 3110:IF OA>1 THEN 800
466 IF N$="ESPAGNE" THEN ES=ES+1:IF ES=1
 THEN 3115:IF ES>1 THEN 800
468 IF N$="MER MEDITERRANEE" THEN MM=MM+
1:IF MM=1 THEN 3120:IF MM>1 THEN 800
470 IF N$="ITALIE" THEN IT=IT+1:IF IT=1
THEN 3125:IF IT>1 THEN 800
472 IF N$="SUISSE" THEN SU=SU+1:IF SU=1
THEN 3130:IF SU>1 THEN 800
474 IF N$="ALLEMAGNE" THEN AL=AL+1:IF AL
=1 THEN 3135:IF AL>1 THEN 800
476 IF N$="LUXEMBOURG" THEN LU=LU+1:IF L
U=1 THEN 3140:IF LU>1 THEN 800
478 IF N$="BELGIQUE" THEN BE=BE+1:IF BE=
1 THEN 3145:IF BE>1 THEN 800
480 IF N$="REVISION" THEN 260
490 TRAP 450
800 ? :? "MAUVAISE REPONSE !!!!!!!!!!!!
!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!OU REPONSE DEJA
DONNEE              COURAGE"
802 GOSUB 2100:MR=MR+1:IF MR=4 THEN GOSU
B 810
805 GOTO 450
810 ? :? "IL FAUT DONNER LE NOM D'UNE ME
R,       DE L'OCEAN,OU D'UN PAYS BORDANT
       LA FRANCE!":GOSUB 2000
820 ? :? "N'HESITES PAS A APPELER LE PRO
GRAMME  DE REVISION EN TAPANT :REVISION"
:GOSUB 2000:MR=0:RETURN
850 BR=BR+1:? :? "BRAVO!,BONNE REPONSE
!":GOSUB 2100:IF BR<10 THEN RETURN :IF B
R=10 THEN 900
900 ? :? "FELICITATIONS!,L'EXERCICE EST
TERMINE.":GOSUB 2000
910 ? :? "Veux-tu recommencer une nouvel
le carte      (O/N)";:? :INPUT NC$
920 IF NC$<>"O" AND NC$<>"N" THEN ? :? "
PARDON ?":GOTO 910
930 IF NC$="O" THEN GOTO 400
940 IF NC$="N" THEN RUN
999 REM **********************
1000 REM *** MER DU NORD ***
1001 REM **********************
1010 DATA 43,2,42,3,41,3,40,3,39,4
1019 REM ****************
1020 REM *** MANCHE ***
1021 REM ****************
1030 DATA 39,5,39,6,38,7,38,8,38,9,37,10
,36,11,35,12,34,12,33,12,32,13,31,14,30,
15,31,16,32,16
1040 DATA 33,16,30,17,29,17,28,17,27,18,
26,17,25,17,24,17,24,16,23,15,23,14,23,1
3,22,13,21,13,20,13
1050 DATA 20,14,20,15,21,16,21,17,21,18,
21,19,21,20,21,21,22,22,21,22,20,22,19,2
1,18,21,17,21,16,21
1060 DATA 15,22,15,21,14,20,13,20,12,20,
11,20,10,21,9,20,8,20,7,21,6,22
1069 REM ***************************
1070 REM *** OCEAN ATLANTIQUE ***
1071 REM ***************************
1080 DATA 6,23,7,23,8,23,7,24,8,25,7,25,
6,25
1090 DATA 7,26,8,27,9,27,10,28,11,28,12,
28,13,28,13,29,14,29,15,29,15,28,16,29,1
6,30,16,31,17,32
1100 DATA 18,31,19,31,19,32,20,31,21,32,
18,33,18,34,18,35,19,36,19,37,20,38,20,3
9,21,40,22,40,23,41
1110 DATA 24,41,24,42,24,43,24,44,23,45,
24,46,25,47,26,48,26,49,27,50,27,51,23,4
7,23,48,23,49,23,50
1120 DATA 23,51,23,52,23,53,24,54,23,55,
23,56,23,57,23,58,22,59,22,60,22,61,22,6
2,21,63,20,64
1129 REM ********************
1130 REM *** F-ESPAGNOLE ***
1131 REM ********************
1140 DATA 19,65,20,65,20,66,21,66,21,67,
22,67,23,67,24,68,25,68,26,68,27,69,28,6
9,29,69,29,70
1150 DATA 30,71,31,70,32,70,32,71,33,71,
34,70,35,70,36,70,37,71,38,72,39,72,40,7
2,40,73,41,73,42,73
1160 DATA 43,72,44,73,45,73,46,72,47,72,
48,72
1169 REM ***************************
1170 REM *** MER MEDITERRANEE ***
1171 REM ***************************
1180 DATA 48,71,47,70,48,69,48,68,48,67,
49,66,50,65,51,64,52,63,53,63,54,64,55,6
4,56,65,57,65,58,64
1190 DATA 59,65,60,65,61,66,62,66,63,66,
64,67,65,67,66,67,67,67,68,66,69,65,70,6
4,71,63,72,62,73,62,74,61
1199 REM **************
1200 REM *** CORSE ***
1201 REM **************
1210 DATA 70,64,70,65,70,66,70,67,70,68,
70,69,70,70,70,71,70,72,70,73,70,74,70,7
5,70,76,70,77,70,77
1220 DATA 77,76,76,76,76,75,75,74,75,73,
74,73,74,72,74,71,75,70,74,69,74,68,75,6
7,76,66,77,66,77,65,77,64
1229 REM ********************
1230 REM *** F-ITALIENNE ***
1231 REM ********************
1240 DATA 73,61,73,60,73,59,73,58,72,58,
71,58,70,57,69,56,69,55,70,54,69,53,68,5
2
1250 DATA 68,51,67,50,68,50,69,49,70,48,
70,47,69,46,68,45,68,44,69,44
1259 REM *****************
1260 REM *** F-SUISSE ***
1261 REM *****************
1270 DATA 69,43,68,42,68,41,67,40,66,40,
65,41,64,41,64,40,65,39,65,38,66,37,67,3
6,67,35,68,35,69,34
1280 DATA 69,33,68,32,69,32,70,31,71,30
1289 REM ********************
1290 REM *** F-ALLEMANDE ***
1291 REM ********************
1300 DATA 71,29,71,28,71,27,71,26,71,25,
72,24,72,23,72,22,73,21,73,20,74,19,74,1
8,73,18,72,18,71,18
1310 DATA 70,17,69,17,68,17,67,17,66,16,
65,15,64,15
1319 REM ****************************
1320 REM *** F-LUXEMBOURGEOISE ***
1321 REM ****************************
1330 DATA 63,15,62,15,61,15
1339 REM ********************
1340 REM *** F-BELGIQUE ***
1341 REM ********************
1350 DATA 60,15,59,15,58,14,57,13,56,12,
56,11,56,10,55,10,55,11,54,12,53,12,53,1
1,53,10,53,9,52,8,51,8,50,8
1360 DATA 49,7,48,6,47,5,46,4,45,3,44,2,
45,2
1364 REM ****************************
1365 REM *** LIMITES FRONTIERES ***
1366 REM ****************************
1370 DATA 44,1,1,64,2,64,3,65,4,65,5,65,
6,65,7,65,8,64,9,64,10,64,11,64,12,64,13
,64,14,64,15,64
1375 DATA 16,65,17,65,18,65,49,78,49,77,
49,76,48,75,49,74,49,73
1380 DATA 79,57,78,58,77,59,76,60,75,61,
79,41,78,40,77,40,75,41,75,42,74,43,73,4
2,72,42,71,42,70,43
1385 DATA 79,30,78,30,77,29,76,29,75,30,
74,30,73,30,72,31,64,14,65,13,65,12,64,1
1,63,10,63,9
1390 DATA 61,14,60,13,60,12,60,11,61,10,
62,9,63,8,64,7,65,6,64,5,63,4,62,3,61,3,
60,3,60,2,60,1
1997 REM ****************************
1998 REM *** BOUCLES D'ATTENTE ***
1999 REM ****************************
2000 FOR X=0 TO 1000:NEXT X:RETURN
2100 FOR X=0 TO 300:NEXT X:RETURN
2200 FOR X=0 TO 800:NEXT X:RETURN
2997 REM ******************************
2998 REM * COLORATION CARTE REVISION*
2999 REM ******************************
3000 RESTORE :COLOR 3:FOR I=0 TO 319:REA
D X,Y:PLOT X,Y:NEXT I:RETURN
3007 REM ******************************
3008 REM * TRAITEMENT REPONSE JUSTE *
3009 REM ******************************
3100 COLOR 0:RESTORE 7010:FOR I=0 TO 4:R
EAD X,Y:PLOT X,Y:NEXT I:GOSUB 5000:GOSUB
 850:GOTO 450
3105 COLOR 0:RESTORE 7015:FOR I=0 TO 55:
READ X,Y:PLOT X,Y:NEXT I:GOSUB 5010:GOSU
B 850:GOTO 450
3110 COLOR 0:RESTORE 7050:FOR I=0 TO 67:
READ X,Y:PLOT X,Y:NEXT I:GOSUB 5020:GOSU
B 850:GOTO 450
3115 COLOR 0:RESTORE 7085:FOR I=0 TO 34:
READ X,Y:PLOT X,Y:NEXT I:GOSUB 5030:GOSU
B 850:GOTO 450
3120 COLOR 0:RESTORE 7105:FOR I=0 TO 61:
READ X,Y:PLOT X,Y:NEXT I:GOSUB 5040:GOSU
B 850:GOTO 450
3125 COLOR 0:RESTORE 7140:FOR I=0 TO 22:
READ X,Y:PLOT X,Y:NEXT I:GOSUB 5050:GOSU
B 850:GOTO 450
3130 COLOR 0:RESTORE 7155:FOR I=0 TO 19:
READ X,Y:PLOT X,Y:NEXT I:GOSUB 5060:GOSU
B 850:GOTO 450
3135 COLOR 0:RESTORE 7170:FOR I=0 TO 21:
READ X,Y:PLOT X,Y:NEXT I:GOSUB 5075:GOSU
B 850:GOTO 450
3140 COLOR 0:RESTORE 7185:FOR I=0 TO 2:R
EAD X,Y:PLOT X,Y:NEXT I:GOSUB 5095:GOSUB
 850:GOTO 450
3145 COLOR 0:RESTORE 7200:FOR I=0 TO 24:
READ X,Y:PLOT X,Y:NEXT I:GOSUB 5110:GOSU
B 850:GOTO 450
3497 REM ******************************
3498 REM ** MESSAGE BONNE REPONSE **
3499 REM ******************************
4990 REM ******************************
4991 REM *** LECTURE DATA REVISION **
4992 REM ******************************
4993 REM ***** MER DU NORD ***********
5000 COLOR 2:RESTORE 1010:FOR I=0 TO 4:R
EAD X,Y:PLOT X,Y:NEXT I
5005 RETURN
5009 REM ***** MANCHE ****************
5010 COLOR 2:RESTORE 1030:FOR I=0 TO 55:
READ X,Y:PLOT X,Y:NEXT I
5015 RETURN
5019 REM ***** OCEAN ATLANTIQUE *****
5020 COLOR 2:RESTORE 1080:FOR I=0 TO 67:
READ X,Y:PLOT X,Y:NEXT I
5025 RETURN
5029 REM ***** ESPAGNE ***************
5030 COLOR 2:RESTORE 1140:FOR I=0 TO 34:
READ X,Y:PLOT X,Y:NEXT I
5035 RETURN
5039 REM ***** MER MED ET CORSE *****
5040 COLOR 2:RESTORE 1180:FOR I=0 TO 61:
READ X,Y:PLOT X,Y:NEXT I
5045 RETURN
5049 REM ***** ITALIE ****************
5050 COLOR 2:RESTORE 1240:FOR I=0 TO 22:
READ X,Y:PLOT X,Y:NEXT I
5055 RETURN
5059 REM ***** SUISSE ****************
5065 COLOR 2:RESTORE 1265:FOR I=0 TO 19:
READ X,Y:PLOT X,Y:NEXT I
5070 RETURN
5075 REM ***** ALLEMAGNE *************
5080 COLOR 2:RESTORE 1295:FOR I=0 TO 21:
READ X,Y:PLOT X,Y:NEXT I
5085 RETURN
5089 REM ***** LUXEMBOURG ************
5095 COLOR 2:RESTORE 1325:FOR I=0 TO 2:R
EAD X,Y:PLOT X,Y:NEXT I
5100 RETURN
5105 REM ***** BELGIQUE **************
5110 COLOR 2:RESTORE 1345:FOR I=0 TO 24:
READ X,Y:PLOT X,Y:NEXT I
5115 RETURN
5990 REM ******************************
5991 REM ** LECTURE DATA EXERCICE ***
5992 REM ******************************
6000 GRAPHICS 7:COLOR 1:PLOT 0,0:DRAWTO
80,0:DRAWTO 80,60:DRAWTO 82,60:DRAWTO 82
,79:DRAWTO 0,79:DRAWTO 0,0
6005 COLOR 3
6010 RESTORE 1370:FOR I=0 TO 69:READ X,Y
:PLOT X,Y:NEXT I
6015 COLOR 2
6020 RESTORE 7005:FOR I=0 TO 320:READ X,
Y:PLOT X,Y:NEXT I
6030 RETURN
6999 REM ****************************
7000 REM *** DATA CARTE EXERCICE ***
7001 REM ****************************
7005 REM *** MER DU NORD ***
7010 DATA 123,2,122,3,121,3,120,3,119,4
7015 REM *** MANCHE ***
7020 DATA 119,5,119,6,118,7,118,8,118,9,
117,10,116,11,115,12,114,12,113,12,112,1
3,111,14
7025 DATA 110,15,111,16,112,16,113,16,11
0,17,109,17,108,17,107,18,106,17,105,17,
104,17,104,16
7030 DATA 103,15,103,14,103,13,102,13,10
1,13,100,13,100,14,100,15,101,16,101,17,
101,18,101,19
7035 DATA 101,20,101,21,102,22,101,22,10
0,22,99,21,98,21,97,21,96,21,95,22,95,21
,94,20
7040 DATA 93,20,92,20,91,20,90,21,89,20,
88,20,87,21,86,22
7050 REM *** OCEAN ATLANTIQUE 2 ***
7055 DATA 86,23,87,23,88,23,87,24,88,25,
87,25,86,25,87,26,88,27,89,27,90,27,91,2
8
7060 DATA 92,28,93,28,93,29,94,29,95,29,
95,28,96,29,96,30,96,31,97,32,98,31,99,3
1
7065 DATA 99,32,100,31,101,32,98,33,98,3
4,98,35,99,36,99,37,100,38,100,39,101,40
,102,40
7070 DATA 103,41,104,41,104,42,104,43,10
4,44,103,45,104,46,105,47,106,48,106,49,
107,50,107,51
7075 DATA 103,47,103,48,103,49,103,50,10
3,51,103,52,103,53,104,54,103,55,103,56,
103,57,103,58
7076 DATA 102,59,102,60,102,61,102,62,10
1,63,100,64
7080 DATA 102,59,102,60,102,61,102,62,10
1,63,100,64
7085 REM *** ESPAGNE ***
7090 DATA 99,65,100,65,100,66,101,66,101
,67,102,67,103,67,104,68,105,68,106,68,1
07,69,108,69,109,69
7095 DATA 109,70,110,71,111,70,112,70,11
2,71,113,71,114,70,115,70,116,70,117,71,
118,72,119,72
7100 DATA 120,72,120,73,121,73,122,73,12
3,72,124,73,125,73,126,72,127,72,128,72
7105 REM *** MER MED ***
7110 DATA 128,71,127,70,128,69,128,68,12
8,67,129,66,130,65,131,64,132,63,133,63,
134,64,135,64
7115 DATA 136,65,137,65,138,64,139,65,14
0,65,141,66,142,66,143,66,144,67,145,67,
146,67,147,67
7120 DATA 148,66,149,65,150,64,151,63,15
2,62,153,62,154,61
7125 DATA 157,64,157,65,157,66,157,67,15
8,68,158,69,159,70,159,71,158,72,158,73,
158,74,157,75
7130 DATA 157,76,157,77,156,77,156,76,15
5,76,155,75,154,74,154,73,153,73,154,72,
153,71,154,70,153,69
7135 DATA 153,68,154,67,155,66,156,66,15
6,65,156,64
7140 REM *** ITALIE ***
7145 DATA 153,61,153,60,153,59,153,58,15
2,58,151,58,150,57,149,56,149,55,150,54,
149,53,148,52
7150 DATA 148,51, 147,50,148,50,149,49,1
50,48,150,47,149,46,148,45,148,44,149,44
7155 REM *** SUISSE ***
7160 DATA 149,43,148,42,148,41,147,40,14
6,40,145,41,144,41,144,40,145,39,145,38,
146,37,147,36
7165 DATA 147,35,148,35,149,34,149,33,14
8,32,149,32,150,31,151,30
7170 REM *** ALL ***
7175 DATA 151,29,151,28,151,27,151,26,15
1,25,152,24,152,23,152,22,153,21,153,20,
154,19,154,18
7180 DATA 153,18,152,18,151,18,150,17,14
9,17,148,17,147,17,146,16,145,15,144,15
7185 REM *** LUX ***
7190 DATA 143,15,142,15,141,15
7195 REM *** BELGIQUE ***
7200 DATA 140,15,139,15,138,14,137,13,13
6,12,136,11,136,10,135,10,135,11,134,12,
133,12,133,11,133,10
7205 DATA 133,10,133,9,132,8,131,8,130,8
,129,7,128,6,127,5,126,4,125,3,124,2,125
```

HP41

Suite de la page 7

```
69♦LBL 15
70 CLA
71 6
72 STO 00
73♦LBL 16
74 1
75 ST- 00
76 FS? IND 00
77 XEQ IND 00
78 RCL 00
79 X=0?
80 GTO 15
81 GTO 16
82♦LBL 03
83 "HAUTEUR ?"
84 TONE 8
85 PROMPT
86 STO 01
87 RTN
88♦LBL 04
89 "VITESSE ?"
90 TONE 8
91 PROMPT
92 STO 02
93 RTN
94♦LBL 05
95 FS? 06
96 GTO 06
97 "DUREE ?"
98 TONE 8
99 PROMPT
100 STO 03
101 RTN
102♦LBL 00
103 FS? 04
104 GTO 07
105 RCL 03
106 X↑2
107 4.905
108 *
109 "H="
110 ARCL X
111 "⊢ M"
112 TONE 0
113 PROMPT
114 RTN
115♦LBL 07
116 RCL 02
117 X↑2
118 19.62
119 /
120 "H="
121 ARCL X
122 "⊢ M"
123 TONE 0
124 PROMPT
125 RTN
126♦LBL 01
127 FC? 05
128 GTO 08
129 RCL 03
130 9.81
131 *
132 "V="
133 FS? 07
134 GTO 17
135 ARCL X
136 "⊢ M/S"
137 TONE 0
138 PROMPT
139 RTN
140♦LBL 08
141 RCL 01
142 19.62
143 *
144 SQRT
145 "V="
146 FS? 07
147 GTO 17
148 ARCL X
149 "⊢ M/S"
150 TONE 0
151 PROMPT
152 RTN
153♦LBL 02
154 FC? 04
155 GTO 09
156 RCL 02
157 9.81
158 /
159 "T="
160 ARCL X
161 "⊢ S"
162 TONE 0
163 PROMPT
164 RTN
165♦LBL 09
166 RCL 01
167 4.905
168 /
169 SQRT
170 "T="
171 ARCL X
172 "⊢ S"
173 TONE 0
174 PROMPT
175 RTN
176♦LBL 06
177 0
178 SETSW
179 3
180 XROM 26,35
181 STOPSW
182 RCL 03
183 HR
184 3600
185 *
186 STO 03
187 RTN
188♦LBL 14
189 "CHRONO O/N ?"
190 AVIEW
191 GETKEY
192 ENTER↑
193 41
194 X=Y?
195 RTN
196 SF 06
197 RTN
198♦LBL 13
199 "KM/H OU M/S?"
200 AVIEW
201 GETKEY
202 ENTER↑
203 32
204 X≠Y?
205 RTN
206 SF 07
207 RTN
208♦LBL 17
209 3.6
210 *
211 ARCL X
212 "⊢ KM/H"
213 TONE 0
214 PROMPT
215 RTN
216 END
```

ORIC 1/ATMOS

Suite de la page 20

```
51260 PRINT"  vite Possible,car votre
score en"
51270 PRINT" depend.Un bonus vous ser
a attribue"
51280 PRINT"en fonction du nombre d'a
ccidents que"
51290 PRINT" vous aurez eus (3 au max
imum)."
51300 PRINT:PRINT
51310 PRINT"   LES NIVEAUX DE JEU COM
BINENT LA"
51320 PRINT" VITESSE DE DEPLACEMENT L
ATERAL DU"
51330 PRINT" JOUEUR,L'EPAISSEUR DE LA
BRUME,LA"
51340 PRINT"  DUREE DES PHASES,etc...
"
51350 PLOT8,25,"APPUYEZ SUR UNE TOUCH
E"
51360 PLOT1,25,0:PLOT2,25,12
51370 PLOT15,5,1:PLOT14,11,1
51380 PLOT3,5,03:PLOT3,11,03
51390 INK1
51395 FORN=19TO22:PLOT0,N,7:NEXT
51400 FORN=1TO800:NEXT:PLOT1,25,6
51410 SOUND1,55,0:PLAY1,0,4,624
51415 CALL#E804
51420 GET0$
51425 CALL#E6CA:CLS
51430 RETURN
```

DUCK ROGERS

CANON X07

Mon vieux Duck accroche-toi, l'univers X 07 risque de remettre en question ton habileté légendaire.

Patrice LEON

Mode d'emploi:
Ce jeu est en trois tableaux et le passage de chacun vous octroie un bonus. Il vous faudra beaucoup de précision pour passer entre les deux pylônes du second (vous ne disposez que de 3 vaisseaux).
Déplacement: → , ← et barre d'espacement pour le tir.
Avant toute chose, tapez les lignes 20 à 91 et faites RUN. Tapez ensuite le reste du listing (ne pas oublier les lignes 0 à 15) et en GRPH les caractères entre guillemets des lignes suivantes:

```
100 CLS:LOCATEX,3:A$="/:;?"
600 LOCATEX,3:PRINT"/34?";:BEEP200,2
800 LOCATEX,3:PRINT"/:;?";
805 LOCATEE,2:PRINT"]"+CHR$(134)+CHR$(13
5);
815 LOCATEE,2:IFTA=1THENPRINT"SSS";ELSEP
RINT"    ";
2000 LOCATE0,2:PRINT"TX","E.";:LOCATE17,
2:PRINT"K,":LOCATE17,3:PRINT"GO";
2010 LOCATE0,2:PRINT"JZ",CHR$(226)+CHR$(
227);
2015 LOCATE17,2:PRINT"CJ":LOCATE17,3:PRI
NT CHR$(230)+CHR$(231);:F=0:RETURN
5025 LOCATEE,2:PRINT"ANO"
5030 LOCATEE,2:IFTA=1THENPRINT"SSS"ELSEP
RINT"    "
7024 LOCATEE,1:PRINTCHR$(135);"  ";CHR$(
135):LOCATEE,2:PRINT"A  A"


0 DEFINTA-Z
1 '  SALUT !
2 'BUCK ROGERS sur CANON X-07 par PATRIC
E LEON
10 X=7:ET=1:C=0:SC=0:V=0:TA=1
15 CLS:PRINT,"   BUCK ROGERS":FORT=0TO90
0:NEXT
20 FONT$(128)="0,0,0,128,252,128,0,0
22 FONT$(129)="0,12,112,252,252,248,112,
0
25 FONT$(130)="0,128,112,248,252,248,112
,0":FONT$(131)="0,0,0,8,248,8,0,0
32 FONT$(133)="0,0,204,48,8,8,0,252":FON
T$(134)="0,32,84,0,220,32,220,252
35 FONT$(135)="0,0,152,98,128,128,0,252
40 FONT$(136)="0,0,252,60,12,8,4,252":FO
NT$(137)="0,32,116,140,220,32,220,252
42 FONT$(138)="0,0,248,224,128,128,0,252
45 FONT$(139)="0,0,252,60,12,0,0,0":FONT
$(140)="4,4,204,252,240,248,132,120
50 FONT$(141)="0,0,156,252,124,248,8,240
":FONT$(142)="0,0,248,224,128,0,0,0
52 FONT$(143)="0,0,4,248,124,36,24,0":FO
NT$(144)="0,0,0,248,240,32,192,0
55 FONT$(145)="0,12,112,140,4,136,112,0
60 FONT$(146)="0,128,114,136,4,136,112,0
65 FONT$(147)="0,0,0,128,220,0,0,0":FONT
$(148)="0,12,96,12,4,128,48,0
70 FONT$(149)="0,128,48,128,4,136,96,0":
FONT$(150)="0,0,0,8,184,0,0,0
75 FONT$(151)="0,0,252,252,252,0,4,8":FO
NT$(152)="0,0,240,240,240,240,112,124
80 FONT$(153)="248,248,248,252,248,240,2
24,192":FONT$(154)="96,64,128,0,0,0,0,0
82 FONT$(155)="0,0,60,60,60,56,56,248":F
ONT$(156)="0,0,252,252,252,0,128,64
83 FONT$(157)="24,8,4,0,0,0,0,0":FONT$(1
58)="60,60,60,188,124,60,28,12
84 FONT$(159)="0,0,0,0,0,0,0,252
85 FONT$(224)="0,0,252,0,0,252,252,252":
FONT$(225)="0,0,240,48,80,144,144,156
86 FONT$(226)="252,44,76,140,8,16,32,64"
:FONT$(227)="160,192,128,0,0,0,0,0
87 FONT$(228)="0,0,60,48,40,36,36,228":F
ONT$(229)="0,0,252,0,0,252,252,252
88 FONT$(230)="20,12,4,0,0,0,0,0":FONT$(
231)="224,208,200,196,64,32,16,8
89 FONT$(232)="224,240,232,228,224,224,1
6,8
90 FONT$(233)="252,252,252,252,252,252,0
,0
91 FONT$(234)="28,60,92,156,28,28,32,64"
:FONT$(235)="0,0,252,252,252,252,252,252
100 CLS:LOCATEX,3:A$="◆O■":PRINTA$;
180 IFTA<>2THEN190
182 LINE(0,7)-(119,7):LINE(0,7)-(10,0):L
INE-(25,7):LINE(9,1)-(24,7)
184 LINE(22,4)-(30,1):LINE-(45,7):LINE(2
9,2)-(44,7):GOTO200
190 IFTA=1THENLINE(12,23)-(103,23):GOTO2
00
196 LINE(0,14)-(12,2):LINE-(107,2):LINE-
(119,14):LINE-(108,14):LINE-(101,7)
197 LINE-(18,7):LINE-(11,14):LINE-(0,14)
:LINE(0,14)-(6,0):LINE(119,14)-(112,0)
198 LINE(12,1)-(107,1):LINE(13,0)-(106,0
)
200 J=STICK(0):CO=CO+1
205 IFTA=1THENF=F+1:ONFGOSUB2000,2010
210 IFCO>150ANDC=0ANDET=1THEN5500
215 IFJ=3ANDX<>13THENLOCATEX,3:PRINT" "+
A$;:X=X+1
220 IFJ=7ANDX<>2THENX=X-1:LOCATEX,3:PRIN
TA$+" ";
230 IFTA<>2THENGOSUB5000ELSEGOSUB7000
240 IFTKEY(" ")ANDTA<>2THENGOSUB600
500 GOTO200
600 LOCATEX,3:PRINT"◆■";:BEEP200,2
602 IFET=10RC=0THEN620
605 FORT=1TO2:FORH=0TO2
610 IFX+T=E+HTHEN800
615 NEXT:NEXT
620 LOCATEX,3:PRINTA$;
625 RETURN
800 LOCATEX,3:PRINT"◆O■";
805 LOCATEE,2:PRINT" |"+CHR$(134)+CHR$(13
5);
810 BEEP-1,5:SC=SC+1:FORT=0TO200:NEXT
815 LOCATEE,2:IFTA=1THENPRINT"+++";ELSEP
RINT"    ";
820 ET=1:C=0:GOTO200
2000 LOCATE0,2:PRINT"┤┬", "└┘";:LOCATE17,
2:PRINT"":LOCATE 17,3:PRINT"┴";
2005 RETURN
2010 LOCATE0,2:PRINT"'a",CHR$(226)+CHR$(
227);
2015 LOCATE17,2:PRINT"d'":LOCATE17,3:PRI
NT CHR$(230)+CHR$(231);:F=0:RETURN
5000 ONETGOTO5010,5020,5030
5010 IFC=0THENE=INT(RND(0)*12+3):LOCATEE
,1:PRINTCHR$(143)+CHR$(144)
5012 C=C+1:IFC=2THENET=ET+1:C=0:RETURNEL
SERETURN
5020 IFC<>0THEN5027ELSELOCATEE,1:PRINT"
":IFE<XTHENE=E+1ELSEE=E-1
5025 LOCATEE,2:PRINT"
"
5027 C=C+1:IFC=3THENC=0:ET=ET+1:RETURNEL
SERETURN
5030 LOCATEE,2:IFTA=1THENPRINT"+++"ELSEP
RINT"    "
5032 IFE<XTHENE=E+1ELSEE=E-1
5035 LOCATEE,3:PRINTCHR$(139)+CHR$(140)+
CHR$(141)+CHR$(142);
5037 FORT=0TO3:FORH=0TO3
5038 IFX+T=E+HTHEN10000
5039 NEXT:NEXT
5040 C=0:ET=1:LOCATEE,3:PRINT"    ";:RET
URN
5500 CLS:PRINT,"   BONUS :":FORH=0TOSC:L
OCATE11,1:PRINTH*10:BEEP1,1:NEXT
5505 FORH=0TO200:NEXT:CO=0
5510 IFTA=2THENTA=3:GOSUB6000:GOTO5515
5512 IFTA=1THENTA=2::GOSUB6600:GOTO5515
5513 TA=1
5515 ONTAGOTO20,100,100
6000 FONT$(139)="0,0,12,16,36,76,116,120
":FONT$(140)="0,60,64,128,252,252,0,0
6005 FONT$(141)="0,240,8,4,252,252,0,0":
FONT$(142)="0,0,192,32,144,200,184,120
6010 FONT$(136)="0,12,16,36,72,156,224,2
24
6015 FONT$(137)="120,204,132,0,0,252,0,0
6020 FONT$(138)="0,192,32,144,72,228,28,
28
6025 FONT$(143)="0,0,0,12,56,80,188,192"
:FONT$(144)="0,0,0,192,112,40,244,12
6030 FONT$(133)="0,4,16,4,72,140,192,224
6035 FONT$(134)="112,140,4,0,0,244,0,0
6040 FONT$(135)="0,128,32,16,64,228,28,2
4
6500 RETURN
6600 FONT$(133)="48,72,204,252,120,72,72
,72
6602 FONT$(134)="72,72,72,72,72,72,48,0
6604 FONT$(135)="0,0,0,0,0,16,40,108
6606 FONT$(136)="56,40,40,40,40,40,40,16
6608 FONT$(137)="0,0,0,132,132,132,132,1
32
6700 RETURN
7000 ONETGOTO7010,7020,7030
7010 IFC=0THENE=X:IFX>9THENBB=-1:E=E-RND
(1)*2ELSEBB=1:E=E+RND(2)*2
7011 LOCATEE,1:PRINTCHR$(137)
7012 C=C+1:IFC=3THENET=2:C=0:RETURNELSER
ETURN
7020 IFC<>0THENGOTO7026
7022 LOCATEE,1:PRINT" "
7023 E=E+BB
7024 LOCATEE,1:PRINTCHR$(135);"  ";CHR$(
135):LOCATEE,2:PRINT""
7026 C=C+1:IFC>3THENET=3:RETURNELSERETUR
N
7030 LOCATEE,2:PRINT"    ":LOCATEE,1:PRI
NT"    ":E=E+BB
7033 LOCATEE,2:PRINTCHR$(133):LOCATEE+5,
2:PRINTCHR$(133)
7034 LOCATEE,3:PRINTCHR$(134);:LOCATEE+5
,3:PRINTCHR$(134);
7036 IFE+1<>XTHEN10000ELSEFORT=0TO300:NE
XT
7038 ET=1:C=0
7040 LOCATEE,2:PRINT"      ":LOCATEE,3:P
RINT" ";:LOCATEE+5,3:PRINT" ";
7050 RETURN
10000 LOCATEX,3:PRINTCHR$(147)+CHR$(148)
+CHR$(149)+CHR$(150);
10002 IFTA=2THENBEEP-1,10:V=V+1:FORH=0TO
500:NEXT
10003 IFS>0THENFORT=4TOS+4:LOCATET+X,3:P
RINT" ";:NEXT
10005 IFTA<>2THENBEEP-1,10:V=V+1:FORH=0T
0500:NEXT
10010 IFV<3THENC=0:ET=1:GOTO100
10040 CLS:SC=SC*10
10050 IFSC>HITHENHI=SC:PRINT,"  VOUS DET
ENEZ       LE MEILLEUR SCORE":GOTO10100
10060 PRINT,"SCORE      :";SC,"HIGH SCOR
E :";HI
10100 FORT=0TO1000:NEXT
10105 CLS:PRINT,"VOULEZ VOUS REJOUER"
10110 IFTKEY("O")THEN10
10115 IFTKEY("N")THENENDELSE10110
20004 LINE(0,5)-(119,5)
20005 RETURN
```

APPLE

Suite de la page 21

```
8900  INPUT "NUMERO DE LIGNE A MO
     DIFIER ?:";A$
8902 A =  VAL (A$): IF A < 0 OR A
      > NL THEN 1970
8904  PRINT A;" - ";IN$(A)
8906  PRINT A;" -";: INPUT "";A$
8908  IF A$ = "" THEN  RETURN
8910 IN$(A) = A$
8912  PRINT A;" - ";IN$(A)
8914  RETURN
8950  TEXT : HOME
8955  INVERSE : PRINT "RETOUR AU
     BASIC"
8960  NORMAL : PRINT : PRINT
8965  PRINT " TAPEZ 'RUN' POUR RE
     COMMENCER"
8970  PRINT "        'GOTO 8200' P
     OUR NE PAS PERDRE
                LES DONNEES"
8975  PRINT : PRINT "SINON :  A U
       R E V O I R "
8980  END
9000  PRINT : INVERSE : PRINT "MO
     DE RUN": NORMAL
9001  PRINT :M = 1
9002 LI = 0
9010 LI = LI + 1
9020  IF LI > NL THEN M = 0
9030 A$ = IN$(LI)
9040  GOSUB 1000
9050  IF M = 1 THEN 9010
9060  PRINT : INVERSE : PRINT "MO
     DE CALCUL-EDITEUR": NORMAL
9062  GOTO 8300
10000  PRINT : PRINT "REGISTRE X
     : ";X
10002  PRINT
10004  RETURN
10100  PRINT : PRINT "PILE:"
10102  PRINT "X : ";X
10104  PRINT "Y : ";Y
10106  PRINT "Z : ";Z
10108  PRINT "T : ";T
10110  PRINT
10112  RETURN
10200  PRINT : PRINT "MEMOIRES:"
10202  FOR I = 1 TO 15
10204  PRINT "R";I;" : ";M(I)
10206  NEXT
10208  RETURN
10210  RETURN
10500 Y = Z:Z = T
10502  RETURN
10600 T = Z:Z = Y
10602  RETURN
11010  HOME : PRINT "CE LANGAGE P
     OSSEDE TOUTES LES FONCTIONS
      MATHEMATIQUES COURANTES :"
11012  INVERSE : PRINT "ATTENTION
     :LES CALCULS SONT EN POLONAI
     SE  INVERSE ET LES CALCULS S
     'EFFECTUENT SUR LES 2 PREMIE
     RS ELEMENTS DE LA PILE : X
     ET Y": NORMAL
11014  PRINT "OPERATIONS NORMALES
      : *,/,+,-"
11016  PRINT "OPERATIONS SUR X :
     INT,FRC,SQR,1/X,ABS,  CHS (c
     hange signe),PI (X=3,1415)"
11018  PRINT " RND (nbre aleatoir
     e en X),LOG,EXP,TAN,  COS,SI
     N,ATN (arc tangente),10^X,Y^
     X  ."
11020  PRINT
11022  PRINT "CLX : EFFACE LE REG
     ISTRE X
11024  PRINT "CLS : EFFACE LA PIL
     E"
11026  PRINT "CLR : EFFACE LES RE
     GISTRES R1 A R15"
11028  PRINT
11030  PRINT "ENTER ou ^ : RECOPI
     E X EN Y"
11032  PRINT " # : ECHANGE ENTRE
     X ET Y"
11034  PRINT : PRINT : PRINT "PRE
     SSER <RETURN> POUR CONTINUER
     ...";: GET A$
11036  HOME : PRINT "OPERATIONS S
     UR LA PILE (4 ELEMENTS) ET
     SUR LES REGISTRES Rn"
11038  PRINT "ROT : ROTATION DES
     ELEMENTS DE LA PILE"
11040  PRINT "STOn : DEPOSE EN Rn
      (n compris entre 0   et 15)
     LA VALEUR DE X"
11042  PRINT "RCLn : RECUPERE LA
     VALEUR EN Rn ET LA    POSE E
     N X"
11044  PRINT
11046  PRINT "ST+n,ST-n,ST*n,ST/n
      : POSE EN Rn LA       VALEUR
      DE X EN LUI FAISANT SUBIR L
     '       OPERATION INDIQUEE AP
     RES 'ST' AVEC        L'ANCIEN
     NE VALEUR DE Rn"
11048  PRINT
11050  PRINT "INSTRUCTIONS DIVERS
     ES"
11052  PRINT " PP : AFFICHE LES E
     LEMENTS DE LA PILE"
11054  PRINT " PR : AFFICHE LES R
     EGISTRES R1 A R15"
11056  PRINT " PAU : PAUSE DE X B
     OUCLES"
11058  PRINT " NEW : EFFACE LE PR
     OGRAMME EN MEMOIRE"
11060  PRINT " BIP : EMET UN BIP
     SUR LE HAUT-PARLEUR"
11062  PRINT " (abc : REM abc ".
11064  PRINT : PRINT "PRESSER <RE
     TURN> POUR CONTINUER...";: GET
     A$
11066  HOME : PRINT " PROMPT : AF
     FICHE UN '?' ET DEMANDE UNE
      VALEUR POUR X (=INPUT)"
11068  PRINT " STOP : EMET UN BRE
     AK ET VA EN EDITEUR"
11070  PRINT " $abcd : AFFICHE SU
     R L'ECRAN LA CHAINE    abcd
     (EN MODE NORMAL)"
11072  PRINT " END : MARQUE LA FI
     N D'UN PROGRAMME ET    RETOU
     R A L'EDITEUR"
11074  PRINT " GTOn : SAUTE EN LI
     GNE n LORS DE L'       EXECU
     TION DU PROGRAMME"
11076  PRINT
11078  PRINT "LE FLAG F PERMET DE
      FAIRE DES TESTS : "
11080  PRINT " SF : MET A 1 LE FL
     AG F"
11082  PRINT " CF : MET A 0 LE FL
     AG F"
11084  PRINT " PF : IMPRIME L'ETA
     T DU FLAG F"
11086  PRINT " FC? : SAUTE LA LIG
     NE SUIVANTE SI F=0"
11088  PRINT " FS? : SAUTE LA LIG
     NE SUIVANTE SI F=1"
11090  PRINT "COMPARATEUR : F=1 S
     I RELATION EST VRAI"
11092  PRINT " < : (X<Y) ,  > : (
     X>Y)
11094  PRINT " = : (X=Y) ,  <= :
     (X<=Y)"
11096  PRINT : PRINT "PRESSER <RE
     TURN> POUR CONTINUER...";: GET
     A$
11098  RETURN
11200  PRINT "ERREUR : ";
11210 Y =  PEEK (222)
11215  PRINT Y:M = 0
11220  IF Y = 255 THEN  PRINT "TO
     UCHE CTRL-C PRESSEE": GOTO 8
     300
11230  IF Y = 133 THEN  PRINT "DI
     VISION PAR ZERO": GOTO 8300
11240  IF Y = 5 THEN  PRINT "FICH
      IER ";I$;" NON TROUVE": GOTO
      8300
11250  IF Y = 8 THEN  PRINT "LECT
     EUR DE DISQUETTE : ERREUR E/
     S": GOTO 8300
11290  PRINT "ERREUR DU SYSTEME E
     N LIGNE : " PEEK (218) + 256
      *  PEEK (219)
11300  GOTO 8300
```

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE DE LORICIELS POUR ORIC

Bonsoir.
L'élimination des deux personnages nommés Miche et Micha (sic) qui vont jusqu'à faire des concours au sein même de notre belle revue, n'a pas posé de problèmes. Il nous a suffit de leur expliquer clairement et rationnellement que leur place n'était pas ici, et ils se sont rendus à la raison d'eux-mêmes. Notre sujet de ce soir: Le diamant de l'île maudite. Nous allons examiner ce logiciel de façon synthétique.
Le prétexte, malgré son apparent classicisme, recèle en fait de nombreuses subtilités qui viennent rehausser l'intérêt indéniable du jeu (lat: ludus, d'où ludique, dont la seule raison d'être est la détente).
En 1925, un explorateur anglais, Steven Smith, publie ces lignes:
"Cette île est la plus mystérieuse que j'aie jamais explorée. La vie s'y résume à quelques dangereux arthropodes et à de rares et étranges plantes. Je n'y ai perçu aucun souffle de vie humaine. Et pourtant j'ai l'intime conviction qu'elle fût le berceau d'une civilisation maintenant éteinte. Aussi cette île abrite-t-elle peut-être quelques merveilles archéologiques. Mais elle recèle également de terrifiantes créatures qui semblent avoir juré de préserver je ne sais quel trésor."
En 1950, quelques explorateurs courageux décident de chercher des traces de cette civilisation, et découvrent des gravures, des traces qui peuvent laisser à penser que des êtres humains ont habité là.
En 1970, l'armée américaine décide d'installer une base tactique sur cette île, base qui sera abandonnée peu de temps plus tard. Le seul vestige de cette occupation est un tour, qui renferme encore quelques objets.
Mais un bruit persistant circule: un merveilleux diamant aurait été caché, voici bien longtemps, dans cette île...
Et bien entendu, intrépide comme jamais, vous décidez de trouver ce diamant et de revenir sain et sauf. Mais les ennuis commencent: votre bateau coule sur un banc de récifs. Vous vous trainez péniblement, et mettez enfin le pied sur la grève...
Ce logiciel (de logique, d'apr. matériel) reconnait les mots que vous inscrivez dès la troisième ou la quatrième lettre, et va même jusqu'à afficher le reste du mot. De fabuleuses images sont là pour vous aider à progresser sur l'île. Vous devez vous sustenter pour survivre, vous guérir lorsque vous êtes empoisonné par un animal venimeux, éviter les trop fréquentes expositions au soleil. Vous pouvez naturellement sauvegarder une partie en cours.

Hyppolite Dugrain Boureuse
et
Isengrain Felispotensia.

LES AVENTURES POST_ORGIAQUES DE MICHE ET MICHA

XAVIOR de PSS pour SPECTRUM

- "O toi soleil si chaud
Qui fait mûrir les citrouilles
Fais-moi chauffer de l'eau
Pour me laver les nouilles...

- Eh ben ! Ca te réussit pas les vacances de Noël, t'as encore abusé de la cervoise frappée durant ces longs mois d'hibernation, loin de la civilisation humaine, dans la chaleur retrouvée des cavernes profondes et des douces mélodies. Au fait, tu n'as pas oublié de donner sa soupe et sa gamelle de lait à Phabrisselit ?

- Je lui ai donné un os, sans moëlle. C'est pas tous les jours Noël, même pour les chiens. T'as cuvé tout ce que tu as ingéré durant cette semaine de débauche ?

- Borps ! Sans pro (oups, roïrk, goargl) blème.

- Borps et pas proute ?

- Proute ? Mais tout juste bon pour ces gnaffros d'humains... Proute, non mais je vous demande ! ! ! Babalouk pendant que tu y es... T'as failli m'en faire perdre mon admirable, que dis-je, ma splendide, ma fantastique, mon étonnante, ma louangesque barbe !

- Calife à la place du calife ? Heureusement qu'on ne sait pas qui est Miche et qui est Micha ! On brouille les pistes !

- Comment ça on ? Il n'y a bien qu'un poète sur le retour pour s'exprimer de la façon dont à propos de laquelle tu t'exprimes que tu dois être poète pour t'exprimer comme ça que tu m'embrouilles avec tes exprimations !

- Je voulais dire "Qui est qui ? C'est là la question fondamentale qui tourmente nos coeurs et nos âmes...". Et c'est aussi le titre du meilleur Tex Avery. Ce qui n'a rien à voir avec ce qui précède, mais vous êtes habitués, chers lecteurs.

- T'as pas cent balles ? Y'a l'annexe qui demande le règlement immédiat de notre ardoise sinon il bloque notre accès direct. Remarque je suis sûr que ça ferait plaisir aux pisse-froids, trique-mous et autres pince-sans-pleurer qui nous abreuvent d'injures quotidiennes et même pas pittoresques. Si vous voulez vous défouler, allez-y: nous on se marre ! Mais soyez créatifs, ne vous pompez pas la banalité les uns sur les autres...

- Keloreur ! Où sont les bafoueurs d'antan ?

- A Antan, Tony... Arf ARf ARF. Bon allez conclue, j'en peux plus de tous ces antis-lecteurs qui ne regardent même pas nos portraits s'ils ont pas envie de nous lire. Il est bien difficile d'être des Dieux de nos jours.

- Heureusement que personne ne nous conteste notre déïté. Ni notre Michémichaïté. Allez, tschaw.

menu

APPLE	Emulateur
G. DUMORTIER	page 21
ATARI	Côtes
P. WINTER	page 6
CANON	Duck Rogers
P. LEON	page 23
FX 702P	Contre-attaque
P. GERARD	page 22
COM.64	Pipo le Boupip
T.LOMBARD	page 3
VIC 20	Ciment & Co
J.M. DES GROTTES	page 7
HP 41	Chute
T.Michel VILLAZ	page 5
ORIC	Pilote
F. CIESIELSKI	page 4
PC 1500	Chope-le Parterre
M. SASSATELLI	page 5
ZX 81	Piège
C. EHRISMANN	page 22
SPECTRUM	Corsaire
Roland MEYER	page 19
TRS 80	Stratège
R. DUBOIS	page 20
TI 99/4A(b.s.)	4° Dimension
D. MARTIN	page 2
TI 99/4A(b.e.)	TI Draw
J.F. DAROLE	page 19
TO 7	Isabelle + Dragon
J.Y. LE FRIEC	page 18

Directeur de la Publication Rédacteur en Chef:
Gérard CECCALDI

Directeur Technique:
Benoîte PICAUD

Rédaction:
Michel DESANGLES
Michaël THEVENET

Secrétariat:
Martine CHEVALIER

Maquette:
Caroline CASSARINO
Didier PERRIN

Dessins:
Jean-Louis REBIERE

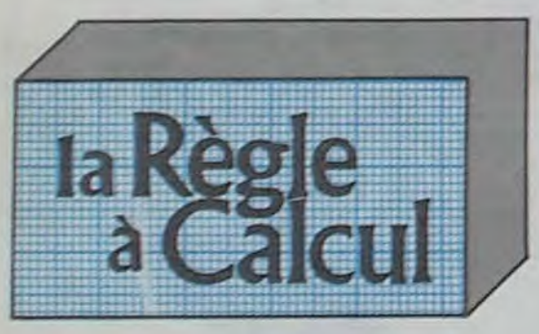
Editeur:
SHIFT Editions 27, rue du Général Foy 75008 Paris

Distribution NMPP

Publicité au journal

Commission paritaire 66489 RC 83 B 6621

Imprimerie:
DULAC et JARDIN S.A
Evreux



A VOS CONSOLES TI 99/4
BASIC ETENDU DISPONIBLE

BASIC ÉTENDU
Module comprenant un langage de programmation renforçant le Basic du TI 99/4A. 40 commandes supplémentaires, accès au langage assembleur. (Entrées/sorties). Sous-programmes, stockage, sprites, traitement d'erreurs. Expressions logiques. LET multiple. Introductions multiples. Accès à l'extension 32 K.

L'extension mémoire extérieure ram 32 K permet de charger et exécuter des sous-programmes en assembleurs. La mémoire 32 K est indispensable pour une bonne utilisation du basic étendu et du logo.

INTERFACE PARALLÈLE CENTRONIC
permet d'imprimer des textes et des graphiques et de lister vos programmes. Branchement immédiat de toutes imprimantes avec sortie parallèle.

INTERFACE SÉRIE RS 232
Branchement immédiat à partir du TI 99/4 A sur les imprimantes à sortie type BROTHER EP 44 et également sur MODEM.

NOUVEAU :
contrôleur de disquettes enfichables dans la boite périphérique, compatible avec les anciennes unités de disquettes Texas, ainsi qu'avec la nouvelle unité double face - double densité (voir ci-dessous).
..... 3.330 F TTC ☐

Unité de disquette intégrée pour la boite périphérique, slim line (1/2 hauteur) double face double densité, capacité 360 k avec le nouveau contrôleur de disquettes.
Cette taille permet d'intégrer 2 lecteurs dans le compartiment disque de la boite périphérique.
..... 2.500 F TTC ☐

TI CALC Module
Gestion de tableaux, calculs, édition jusqu'à 6.000 éléments à partir de la console de base.
..... 360,00 F ☐

Micro-ordinateur TI 99/4 A Pal	1.160,00 F ☐
TI 99/4 Péritel	1.600,00 F ☐
TI 99/4 Secam	1.600,00 F ☐
Magnéto-cassettes	595,00 F ☐
Magnéto-cassettes compatible TI Lansay avec compteur	370,00 F ☐
Imprimante Seikoscha GP 50 A	1.350,00 F ☐
Imprimante Seikoscha GP 500	2.500,00 F ☐
EPSON RX80 friction/traction	4.150,00 F ☐
Machine à écrire BROTHER EP 44 à mémoire et imprimante	2.650,00 F ☐
Interface parallèle extérieure pour TI/99	1.090,00 F ☐
Interface série pour BROTHER sur TI/99	1.090,00 F ☐
Extended basic Europe Manuel anglais	750,00 F ☐
Extended basic Europe Manuel français	800,00 F ☐
Mémoire extension 32 K extérieure	1.340,00 F ☐

GESTION PRIVÉE Module
Gestion des comptes du foyer, jusqu'à 50 catégories de comptes. Tableau, graphisme ..... 360,00 F ☐

ASSEMBLEUR-ÉDITEUR
permet à l'utilisateur de programmer son TI 99/4 A en langage assembleur ..... 500,00 F ☐

CARTE P-Code
permet l'exécution de programmes écrits avec le système P ..... 1.800,00 F ☐
UCSD Pascal Compiler ..... 500,00 F ☐
UCSD Pascal Linker ..... 500,00 F ☐
UCSD Pascal Editor ..... 500,00 F ☐
l'ensemble : 3.300,00 F ☐

BON DE COMMANDE
TARIFS JANVIER 1985

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
..... *Tél.* : .....
Code Postal .....
Ville .....

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis.
Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.
Participation aux frais de port et d'expédition en recommandé pour les logiciels : + 30 F.

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

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.