BIDE INFORMATIQUE FRANCAIS

HEBDOGICIEL-Monsieur le Monsieur les Sénateur, vous êtes un spécialiste des problèmes informatiques et, en tant que Maire de Metz, vous avez modernisé votre ville à grands coups d'informatique, de télématique et de télévision câles. blée. Comment vous êtes-vous intéressé à ces nouvelles technolo-

gies ?

SENATEUR RAUSCH- Mon approche de l'informatique est une approche qui a été double, sinon triple.

D'abord, il y a l'approche d'un dirigeant de collectivité locale qui a découvert l'informatique centralisée et les gros ordinateurs, il y a dix ans.

sée et les gros ordinateurs, il y a dix ans.
La deuxième approche est celle de l'homme qui a toujours aimé la communication: j'ai commencé à faire de la photo avec l'appareil que mon père m'a acheté quand j'avais neul ans, je me suis ensuite intéressé au cinéma huit millimètres et à la radio et j'en suis tout naturellement arrivé à la vidéo. Tout ce qui était communication au sens large du terme m'a intéressé. C'est pour cette raison que je me suis mis à l'informatique personnelle quand j'ai vu sortir le tout premier Sinclair, le ZX80. ZX80

La troisième approche, un peu plus philosophique, est celle d'un décideur politique qui constate

que nous évoluons vers une So-ciété de Communication et que nous vivons la fin de la Société Industrielle actuelle. De même que la Société Agricole tirait ses richesses des produits du sol, la Société Industrielle tire ses ri-chesses des produits du sous-sel-Société Industrielle tire ses richesses des produits du sous-sol
(le minerai de charbon et le pétrole) et demain la Société de
Communication tirera ses richesses de l'esprit humain.
Cette évolution est fascinante et
inquiétante à la fois. Inquiétante
car tant qu'il tirait ses richesses
du sol ou du sous-sol, l'homme
était ancré à sa terre et se déplacait peu. Les grands centres de

etatt ancre à sa terre et se depra-çait peu. Les grands centres de décision étaient les vieux pays in-dustriels dont la France fait partie et tout se passait autour de l'océan Atlantique. Mais au-jourd'hui, chacun pouvant empor-tre cen intiligence sous son bras cen ter son intelligence sous son bras ter son intenigence sous son blas et l'amener où il y a du soleil, l'ensemble des grands centres d'intérêts mondiaux se déplacent vers le Pacifique. Tout cela m'amène à penser que, si on n'adopte pas une nouvelle straté-gie, une nouvelle approche politi-que de ces problèmes, et si on ne privilégie pas plus tout le bloc communication dans lequel il y a aussi bien le téléphone, la téléma-tique les cables la télémadussi pien le telepholie, la télévision, le satellite que l'édition, les livres, les disques, les disquettes et tout ce qui est informatique, la France va devenir rapidement un pays très en retard.

SÉNATEUR RAUSCH PARLE DE LA **POLITIQUE FRANÇAISE** EN MATIÈRE D'INFORMATIQUE, TÉLÉMATIQUE, ET DE **TÉLÉVISION:**

C'EST PAS LA JOIE!

HEBDOGICIEL- Pourtant, de nombreuses actions sont menées pour faire évoluer l'informatique familiale et professionnelle ?
SENATEUR RAUSCH- Ce qui est fait est mal fait, comme toujours les français prennent mal le problème. Soit nous sommes très en retard, soit nous sommes trop en avance.

en avance. Quand nous sommes en avance Quand nous sommes en avance sur un produit, nous n'arrivons pas à mobiliser les autres pays pour nous suivre et nous nous plantons car nous n'arrivons pas à le produire à l'échelon mondial: la taille critique pour faire des économies à la production n'est assetteints le production n'est tron pas atteinte, le produit reste trop cher et l'exportation est bloquée. Un autre pays crée alors un pro-duit parallèle un peu moins per-formant mais à grande échelle et

qui coûte deux fois moins cher. Et l'avance se transforme en retard. C'est le cas de notre télévision en 819 lignes de 1945 qui a été pendant vingt ans la télévision la plus chère du monde. Le Secam, incontestable meilleur procédé mondial de télévision couleurs, n'a bien sûr pas été suivi et nous avons payé nos télévisions couleurs deux fois plus cher que nos voisins utilisant le cher que nos voisins utilisant le Pal. Et nous continuons ces er-reurs. Pour la télévision câblée reurs. Pour la télévision câblée nous nous lançons tout de suite sur plus performant et plus cher, ce qui fait que nous ne serons pas câblés du tout alors que les autres pays auront 40 satellites et nous resterons à la traine avec nos 3 chaînes.

Quand nous sommes en retard. Quand nous sommes en retard, c'est encore pire: on engouffre des sommes considérables pour essayer de rattraper le temps perdu alors qu'il vaudrait mieux importer des produits existants ailleurs et concentrer nos efforts sur les domaines où nous sommes performants. C'est le cas de la micro-information et accès. de la micro-informatis, u est le cas de la micro-informatique française qui n'arrivera jamais à la dimen-sion industrielle et pour laquelle il est urgent de faire quelque chose. HEBDOGICIEL- Vous parlez de la micro-informatique fami-liale ?

SENATEUR RAUSCH-

parle aussi bien du familial que du professionnel. La France est partie trop tard dans l'étude des micro-processeurs. D'ailleurs, il n'existe pas de micro-processeur français et nous travaillons sur des Motorola ou des Texas. Nous des Motorola ou des Texas. Nous sommes, encore une fois, condamnés à rester sur une échelle française et nous ne vendrons jamais nos machines à l'étranger. La politique actuelle veut que tous les gosses soient initiés à l'informatique mais on risque de leur vendre des microordinateurs à des prix prohibitifs parce qu'on n'aura nas réussi à

ordinateurs à des prix pronibitits parce qu'on n'aura pas réussi à lancer des productions de masse. HEBDOGICIEL- Vous avez une solution à ces problèmes ?

SENATEUR RAUSCH- Il aurait fallu réagir il y a deux ans. Il fallait changer complètement de stratégie et s'associer avec une strategie et s associer avec une des grandes marques américaines pour les micro-ordinateurs. Par contre, nous aurions pu bâtir une véritable industrie de logiciels français. Les autres pays, notamment les américains, ont un cer-tain respect pour le logiciel fran-

cais. HEBDOGICIEL- En fait, vous pensez qu'on devrait arrêter de faire des ordinateurs pour se

senate des ordinateurs pour se consacrer au logiciel.

SENATEUR RAUSCH- Abso-lument, nous avons fait le mau-vais choix. Que ce soit pour le lo-giciel professionnel ou pour le petit logiciel familial, nous avions

des Multiplans et des bouquins en français depuis 2 ans ! Je les ai convoqués et je leur ai demandé si ce tableur était destiné à être

si ce tableur etait destine a etre vendu à des américains ou pour inciter les français à acheter américain ? N'importe quoi !
HEBDOGICIEL- Et Thomson ?
SENATEUR RAUSCH- Thomson perd tellement d'argent qu'on ne sait plus comment il fonctionne. ne sait plus comment il fonc-tionne. Il y a pourtant une brancette partie logicielle. Mais, en-core une fois, pour développer cette activité, il faut une grosse machine de calculs et il n'y en a pas en France. Ce qu'il leur faut, c'est un VAX 780 mais on leur in-terdit de s'en servir parce que c'est du matériel importé et un DPS 8 n'est pas adapté. On accu-mule donc le retard parce qu'on a pas les moyens de développer du logiciel avec les outils qui selogiciel avec les outils qui se-

raient nécessaires. HEBDOGICIEL-II faudrait arrêter les micro-ordinateurs

donc arrêter les micro-ordinateurs de Thomson ?

SENATEUR RAUSCH- Tout le problème français est là: on veut tout faire mais on ne se donne pas les moyens de le faire.

Ce n'est pas dramatique de ne pas fabriquer un micro de ce type-là aujourd'hui. Il faut savoir fabriquer des énormes engins pour les avions de Marcel Dassault parce que c'est stratégique mais fabriquer des petits micros, c'est inutile, autant les importer.

HEBDOGICIEL- Que pensezvous de l'informatique à l'école ?

SENATEUR RAUSCH- Ce problème est, lui aussi, très discutable. Il y a deux ans, on a décidé qu'il fallait que tout le monde apprenne le basic. Ce n'est plus la peine. c'est encore une fois trop tard. Quand les premiers micros sont arrivés il y a 3 ou 4 ans. C'etait Vrâl Mais aumicros sont arrivés il y a 3 ou 4 ans, c'était vrai. Mais auans, c'était vrai. Mais au-jourd'hui, ce qu'il faut, c'est sa-voir se servir d'un ordinateur. Il y a tellement de programmes que le basic ne peut plus servir qu'aux passionnés. Suite page 16



HEBDOGICIEL- Est-ce qu'il existe des subventions pour les fabricants d'ordinateurs ?

SENATEUR RAUSCH- II y a un principe qui est complètement stupide, il existait sous l'ancien gouvernement et ça n'a pas changé. Par exemple, on a subventionné Bull qui s'est plante sous Giscard. Bull est aujourd'hui nationalisé et on prétend que ça s'arrange un peu: actuellement Bull bouffe autant en déficit qu'IBM paye en impôts en France! IBM paye 1 milliard de francs lourds d'impôts sur le bénéfice et Bull fait un milliard de francs de déficit. Tout cela parce qu'on s'est dit: "il faut des ordinateurs français". Mais avec cette idée-là, on va de plus en plus loin SENATEUR RAUSCHnateurs français*. Mais avec cette idée-la, on va de plus en plus loin et on se casse de plus en plus la figure. Bull fait des micros à se taper la tête contre les murs. Le Micral 9020, par exemple, est livré avec une imprimante italienne. Le logiciel Multiplan qui m'a été donné en même temps était en anglais ainsi que le bouquin qui l'accompagnait! Un manuel en anglais pour Multiplan alors qu'IBM et Apple vendent

che de Thomson qui aurait pu fonctionner, Answare qui diffuse quelques logiciels français qui sont tout à fait valables et certai-nement moins idiots que certains logiciels américains.

Au lieu de développer la branche micro de Thomson, qui ne survit que grâce aux écoles, il faudrait réellement développer à fond

VIENS CHEZ MOI, Y'A UN VAX

Le Sénateur-Maire Jean-Marie Le Senateur-Marie Jean-Marie Rausch vous fait une proposition intéressante. Si vous voulez installer votre Société dans sa bonne ville de Metz, écoutez-le: "Je viens d'acheter un ordinateur VAX qui coûte la
bricole de 8 millions lourds.
Sociétés de sette venez vous Sociétés de softs venez vous installer à Metz. Je vous offre du terrain, des jardins, du tennis, du golf, une piscine et des petits bateaux. Mais ça. tout le monde le propose, même Châteauroux! Moi j'ajoute 150, 200 ou 300 heures de Vax l'' Les Sociétés qui fabriquent dans le cadre de cette opération

tion.

Nous allons peut-être récupé-rer un Pac-Man français "made in Metz" !

POUT . POUT . POUT . POUT . POUT . PO

C'est nouveau, ça vient de sortir :

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

CONCOURS PERMANENTS

Votre programme, non content de vous rapporter 1.000 francs par page publiée, peut vous rapporter 20.000 francs chaque mois ou un voyage en Californie pour deux chaque trimestre. Règlement en page intérieure.

POUT . POUT . POUT . POUT . POUT . Coucou le revoilou. Coucho et Biomax Diesel sont de retour. Voir page 17. CINOCHE-TELOCHE Plein les mirettes, pages 14 et 15.

DEULIGNEURS

Les fainéants sont à la page 10

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Le prof et l'amateur éclairé vous attendent à la page 19.

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 !

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR: AMSTRAD APPLE IIe et IIc. ATARI 800 XL. CANON X-O7. CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 ET VIC 20. EXELVISION EXL 100. HECTOR HR. MSX et compatibles. ORIC 1 ET ATMOS. SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TANDY TRS 80. TEXAS TI-99/4A. THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5.

HANTED

Si les fantômes et les araignées ne vous effraient pas, essayez donc de venir à bout des cinq tableaux que contient ce jeu.

Olivier PASSAGNE

Mode d'emploi: Une extension de 16 KO est nécessaire pour contenir ce jeu. Faire POKE 44,24 : POKE 6144,0 avant de taper ou de charger le pro-





Suite page 3

```
4605 IFA=4178THENPOKER+2,32:POKER+3,32:POKER,0
4606 IFR=4559ANDCO=1THEN7000
4607 IFA-1=POTHEN6000
4608 IFR+1=POTHEN6000
4609 IFR+1=POTHEN6000
4610 IFA-1=POTHEN6000
4611 IFA-1=PATHEN6000
4612 IFPC=4343THENPOKEP0,32:GOSUB6100
4613 IFPC=4343THENPOKEP0,32:GOSUB6100
4614 IFPC=4343THENPOKEP0,32:GOSUB6100
4624 IFPEEK(A-22)<32ANDA$="""THEN6000
4621 IFPEEK(A-22)<32ANDA$="""THEN6000
4622 IFPEEK(A-1)<32ANDA$=""."THEN6000
4623 IFPEEK(A-1)<32ANDA$=""."THEN6000
4624 IFPEEK(A-1)<32ANDA$=""."THEN6000
4625 IFPEEK(A-1)<32ANDA$=""."THEN6000
4626 IFPEEK(A-1)<32ANDA$=""."THEN6000
4627 IFPEEK(A-1)<32ANDA$=""."THEN6000
4628 IFPEEK(A-1)<32ANDA$=""."THEN6000
4629 IFPEEK(A-1)<32ANDA$=""."THEN6000
4620 IFPEEK(A-1)<32ANDA$="."."THEN6000
4621 IFPEEK(A-1)<32ANDA$="."."THEN6000
4622 IFPEEK(A-1)<32ANDA$="."."THEN6000
4623 IFPEEK(A-1)<32ANDA$="."."THEN6000
4624 IFPEEK(A-1)<32ANDA$="."."THEN6000
4625 IFPEEK(A-1)<32ANDA$="."."THEN6000
4626 IFPEEK(A-1)<32ANDA$="."."THEN6000
4621 IFPEEK(A-1)<32ANDA$="."."THEN6000
4622 IFPEEK(A-1)<32ANDA$="."."THEN6000
4623 IFPEEK(A-1)<32ANDA$="."."THEN6000
4624 IFPEEK(A-1)<32ANDA$="."."THEN6000
4625 IFPEEK(A-1)<32ANDA$="."."THEN6000
4625 IFPEEK(A-1)<32ANDA$="."."THEN6000
4626 IFPEEK(A-1)<32ANDA$="."."THEN6000
4626 IFPEEK(A-1)<32ANDA$="."."THEN6000
4621 IFPEEK(A-1)<32ANDA$="."."THEN6000
4622 IFPEEK(A-1)<32ANDA$="."."THEN6000
4623 IFPEEK(A-1)<32ANDA$="."."THEN6000
4624 IFPEEK(A-1)<32ANDA$="."."THEN6000
4625 IFPEEK(A-1)<32ANDA$="."."THEN6000
4625 IFPEEK(A-1)<32ANDA$="."."THEN6000
4626 IFPEEK(A-1)<4ANDA$
4626 IFPEEK(A-1)<4ANDA$
4627 IFPEEK(A-1)<4ANDA$
4628 IFPEEK(A-1)<4ANDA$
4628 IFPEEK(A-1)<4ANDA$
4628 IFPEEK(A-1)<4ANDA$
4629 IFPEEK(A-1)<4ANDA$
4620 IFPEEK(A-1)<4A
 212 PRINT"HHH H";
213 PRINT"HHHH C C C C HH H";
214 PRINT"HHHHHHHHHHHHHHHHHH HH";
215 PRINT"HP C ONP HHH";
216 PRINT"H ( C HHHH";
217 PRINT"H H IJKL HHHHH";
218 PRINT"HH HHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHH";
220 PRINT"HHH H";
221 PRINT"HHHH H";
222 PRINT"HHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHH;
223 POKE4601,8
300 R=4578:POKEA,0
301 CO=0
302 GOSUB850
303 GOSUB850
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                4605 IFA=4178THENPOKEA+2,32:POKEA+3,32:POKEA,32:A=A-1:
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   1802 POKE36869,192:PRINT"NVOULEZ VOUS REJOUER
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  (0/N)"

1803 GETR$:IFR$=""THEN1803

1804 JFR$="0"THENPOKE36869,205:POKE36879,8:
PRINT"]3#":GOT01110

1805 JFR$="N"THENSYS64802

1806 GOT01803
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             220
221
222
223
300
301
302
303
400
405
406
                             | OSUBB53 | OSUBB54 | OSUB
                                   GOSUB853
GETA$
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               FRINI":J#"
6001 FORM=100T0255:POKE36874,M:NEXTM:POKE36874,0
6005 POKE36869,192:PRINT"YOULEZ YOUS REJOUER
(O/H)"
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             (0/N)"
6006 GETR$:IFR$=""THEN6006
6007 IFR$="0"THENPOKE36879,8:PRINT"D":POKE36869,205:
FORA=0101000:NEXT:GOT04550
6008 IFR$="N"THENSYS64802
6009 GOT06006
6100 PO-4358:POKEPO,4
6101 RETURN
6102 PR-4300:POKEPR,7
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                6193 RETURN
7000 FORS=0T023:SYS59765:NEXTS:PRINT"0"
7001 FORC=0T0255:POKE36879,C:NEXTC:POKE36879,8:
PRINT"0#"
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 108 | REJUNN | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 108 | 1
                                  RETURN
      884 RETURN
1808 FOREF=8T0255:POKE36879,EF:NEXTEF:POKE36879,111:PRINT"#"
:POKE36876,255
1801 FORS=8T023:SYS59765:NEXTS:POKE36876,8
1802 FORM=18070255:POKE36874,M:NEXTM
1803 FORML=255T01808TEP-1:POKE36874,MU:NEXTMU
1803 FORML=255T01808TEP-1:POKE36874,MU:NEXTMU
18012 PRINT"J":POKE36869,193
18013 PRINT"VOULEZ VOUS REJOUER (O/N)"
18114 GETR*:IFR*=""THEN1814"
1815 IFR*="0"THENPOKE36869,285:GOT0200
1816 IFR*="0"THENPOKE36869,285:GOT0200
1816 IFR*="N"THENSYS64802
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  2018 IFPEEK(R-1)<32ANDR$=","THEN4000
2500 REM**************
2501 IFR$="A"THENPOKEA,32:A=R-22:POKEA,0
2502 IFR$="Z"THENPOKEA,32:A=R-422:POKEA,0
2503 IFR$=","THENPOKEA,32:A=R-1:POKEA,0
2504 IFR$=","THENPOKEA,32:A=R-1:POKEA,0
2505 POKEPO,32:PO=PO+22:POKEPO,4
2506 POKEPO,32:PR=PR+1:POKEPA,4
2507 IFR$<""THENPOKE36876,255:POKE36876,0
3000 GOTO2000
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            P0=4138 POKEPO, 4
RETURN
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        3001
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          PA=4342:POKEPA,4
RETURN
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     (O/N)"
GETR#: IFR#=""THEN4004
IFR#="0"THENCLR:POKE36879,8:PRINT"D":
FORR=1T01000:NEXT:POKE36869,205:G0T019
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    IFA=4566THENPOKER+2,32:POKER+3,32:POKER,32:R=

POKER,0

IFPEEK(R-22)<328NDA$="A"THEN9000

IFPEEK(R+22)<328NDA$="Z"THEN9000

IFPEEK(R+1)<328NDA$=","THEN9000

IFPEEK(R-1)<328NDA$=","THEN9000

IFPEEK(P-22)=328NDA$="A"THENPOKEP,32:P=-22:

POKEP,7
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                7250
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            IFR$="N"THENSYS64802
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   1131
                                            PRINT"Н Н
PRINT"НИНИНИНИНИНИНИНИНИНИН
                                          POKE4601,8
A=4559:POKEA,0
GOSUB1700
GOSUB1703
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                POKEP,7
7255 IFPEEK(P+22)=32ANDA$="Z"THENPOKEP,32:
P=P+22:POKEP,7
1202 GOSUB1708
1203 GOSUB1703
1203 GOSUB1703
1300 GETR#
1305 IFR=4231THENPOKEA, 32:A=4144:POKEA, 0
1306 IFR=44143THENPOKEA, 32:A=4232:POKEA, 0
1307 IFR=4179THENPOKEA, 32:A=4232:POKEA, 0
1308 IFR=4179THENPOKEA, 32:A=4232:POKEA, 0
1309 IFR=4179THENPOKEA, 32:A=422:POKEA, 0
1310 IFC0=1RND#=4560THEN1908
1311 IFPEEK(A-22)<>32RND#="A"THEN1799
1312 IFPEEK(A-22)<>32RND#="A"THEN1799
1313 IFPEEK(A-22)<>32RND#="A"THEN1799
1314 IFPEEK(A-1)<>32RND#=", "THEN1799
1315 IFPO=4912THENPOKEA, 32:GOSUB1703
1316 IFPA=4361THENPOKEA, 32:GOSUB1703
1317 IFPEEK(A-1)=4THEN1799
1318 IFPEEK(A-1)=4THEN1799
1319 I
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             P=P+22:POKEP,7
7256 IFPEEK(P+1)=328NDA$="."THENPOKEP,32:P=P+1:POKEP,7
7257 IFPEEK(P+1)=328NDA$="."THENPOKEP,32:P=P+1:POKEP,7
7258 IFPO=4537THENPOKEP0,32:GOSUB8200
7259 IFPA=4555THENPOKEP0,32:GOSUB8202
7260 IFPEEK(A-1)=4THEN9000
7261 IFPEEK(A+1)=4THEN9000
7261 IFPEEK(A+1)=4THEN9000
7261 IFPEEK(A+1)=4THEN9000
7401 IFA$="A"THENPOKEA,32:A=A-22:POKEA,0
7402 IFA$="."THENPOKEA,32:A=A+1:POKEA,0
7402 IFA$="."THENPOKEA,32:A=A+1:POKEA,0
7403 IFA$="."THENPOKEA,32:A=A+1:POKEA,0
7404 IFA$<"."THENPOKEA,32:A=A+1:POKEA,0
7405 POKEPO,32:PO=PO-1:POKEPO,4
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     7494 1FH$C)""HENPUKE38876,255:"
7495 POKEPO,32:PG=PO-1:POKEPO,4
7496 POKEPA,32:PR=PR+1:POKEPA,4
8090 GOTO7280
8200 PO=4556'POKEPO,4
8201 RETURN
8202 PR=4537:POKEPA,4
8203 RETURN
9090 FOPE-BATIO55:POKE98829,C:NES
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     4-565 PRINT"HUCHH HH XH";
4566 PRINT"HXCHH HH XH";
4567 PRINT"HXCCCH HHHHHHHHHHH HHH";
4568 PRINT"HXHHHHHHHHHHHHHHHHH;
4569 PRINT"HH HHHHH HHHCCCHHH";
4569 PRINT"HH HHHHH H HHCCCCCCCH";
4571 PRINT"H HHHHHHH H HHCCCCCCCCC
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    REJUKN
FORC=0T0255: POKE36879, C: NEXTC: POKE36879, 111:
PRINT: #0"
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   FORM=100T0255:POKE36877,M:NEXTM:POKE36877,0
POKE36869,192:PRINT"VOULEZ VOUS REJOUER
(O/N)"
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   (0/N)"
9011 GETR$:IFR$=""THEN9011
9012 IFR$="PTHEN9011
9012 IFR$="O"THENPOKE36869,205:POKE36879,8:PRINT"*C":
GOTO7100
9013 IFR$="N"THENSY564802
9014 IFR$<>"O"ORR$<>"N"THENGOTO9011
10000 FORC=0T0255:POKE36879,C:NEXTC:POKE36879,8:
PRINT"CI#"
10001 FORM=255T0100STEP-1:POKE36875,M:NEXTM:POKE36875,0
```

LE BALLON EN FOLIE

Chercher des bouteilles de gaz dans une caverne n'est pas banal, mais le faire en ballon, cela devient de la folie furieuse!!

Eric SBAIZ

Mode d'emploi : Attention, ce programme doit être tapé tel quel, le moindre caractère en plus où en moins perturbera son fonctionnement.

```
POKE53248+24,21:POKE53248+27,1:DIMRX(400,1),B(7,1)
POKE2040,250:ME=3:S1=12200
V#53246:POKEV+21.15
FOR1=250#64T0253#64+63:READB:POKE1,A:NEXT
POKEV+40,3:POKEV+41,0:POKEV+42.13
CO=34272:0=1024:POKE54296.15:W=54270
REM##
POKEN+13,0:POKEN+7,200:POKEN+9,00:POKEN+10,100:GOSUB1600
POKEN+13,0:POKEN+14,0:POKEN+15.132
0 POKEN+2,200:POKEN+3,10:POKEN+9,00:POKEN+10,100:GOSUB1600
1 FOR1=0TO7:READB(1,0),B(1,1):NEXT
2 PRINT'## PRESSEZ UNE TOUCHE POUR CONTINUER
3 GET#$:IFF##""THEN13
4 PRINT'##
5 SC=8:HE=3:DI=.05:R2=0:LE=1:T=1
5 POKE53240+33,0:POKE53240+32,0
0 DATA7.224,0.59,92,0,111,110,0,223,123,0,223,123,0,170,170,0,234,123,0
1 DATA223,123,0,111,110,0,59,92,0,19,200,0,0,16,0,4,32,0,2,
          NFLMG"
                                                                                                                                                     HI NFLMG"
                                                                                                                                    REMARKS
                                                      AAA"
95 P=0
100 X=138:Y=130:T=1:R=0:I=0:POKEY+21,1:POKE2040,250:POKEY,X:
100 X=138:Y=130:T=1:R=0:I=0:POKEV+21,1:POKE2040,250:POKEV,X:POKEV+1,Y
POKEV+1,Y
POKEV+1,Y
10 PRINT:*SUDGGG**TAB(31)RIGHT$("000000"*RIGHT$(STR$(SC),
LEN(STR$(SC))-1).6)
102 IFME=0THEN6000
103 FORI=1TO3:POKE2040+1,250:POKEV+(2*I),0:POKEV+(1*2)+1,200:
NEXT:POKEV+16.0
104 IFME>1THENFORI=1TOME-1:POKEV+16,2*(I)+PEEK(V+16):POKEV+
(1*2),10+(1*I)-NEXT
105 POKEV+21,15:GOSUB1700:GOSUB260:I=0
106 IFSC>NITHENHIES
107 PRINT:*SUDGGGGGT**TAB(31)RIGHT$("000000"*RIGHT$(STR$(HI),
LEN(STR$(H))-1),6)
200 Y=V+T:T=T+II:IFFNAC0)THENT=T-,5:GOSUB500
201 R=R+RS(2):IFABS(A9)=1THENPOKEW+13,129
211 IFA9=0THENPOKEW+13,0:POKE2040,250
220 R=R-R*,85):*SYA*R:POKEY,S:POKEV+1,Y
```

```
COMMODORE 64
```

```
222 IFA9=1THENPOKE2040,252
225 R=0+INT((Y-50)/0)#40+(X-20)/0.S=PEEK(A)+PEEK(A+1)+PEEK(A+80)*IFSC>96THEN400
230 RX(I,0)=X:RX(I,1)=Y:I=I+1:IFI)400THEN600
231 PRINT*MOTHB(31)400-I***
240 GOTO200
260 POKEH40,0:POKEH4-1,200:POKEH4-8,0
261 POKEH4-13.0:POKEH4-14.0:POKEH4-15.102
262 POKEH4-2.200:POKEH4-3.5:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-10.100:RETURN
262 POKEH4-2.200:POKEH4-3.5:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH4-9.00:POKEH
                   404 POKEH+13.0:POKEH+10.6:POKEH+13.129:FORJ±15T00STEP-.2:POKE54296.J+.5:POKEV+32.1
408 POKEV+9.0:POKEH+10.6:POKEH+13.129:FORJ±15T00STEP-.2:POKE54296.J+.5:POKEV+32.1
408 POKEV+32.0:NEXT:POKEH+14.0:POKEH+15.132:POKE54296.J5
410 ME=ME-1:GOTO100
409 POKEH+13.0:POKEH+14.0:POKEH+15.132:POKE54296.J5
410 ME=ME-1:GOTO100
430 FORJ±1-ITO1STEP-1:POKEV.RX(J,0):POKEV+1.RX(J,1):NEXT
450 M=PCEKX(0+INTX(Y-50)/00**M440+(X-20)/08+120):M14(M-176):I=INTX((400-1)/10)
451 PRINT***SUDDOMOMO**TRB(29)*****NEMO***MOMO***NEMO***MOMO***NEMO***MOMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO**NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO***NEMO**NEMO***NEMO***NEMO***NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEMO**NEM
```

(Avec des fleurs et des coussins

Ach, fou fou en doutiez! Hepto-chiciel est un chournal de droite. Zette semaine, un interview ex-clusive du Sénateur Raaaausch qui démolit tout l'effort informatiqui démolit tout l'effort informatique du bon goufernement de gauche de chez nous, z'est une nonte! Et en plus, horreur et schweinhund, un bedit dessin de notre bon brésident François qui est une achbominable karikaturen irrévérencieuse des valeurs françaises apparaît dans notre page de bandes dessinées. Z'est un énorme scandale qu'on profite du résultat des élections cantonales bour ze permettre de déblatérer sur nos respectables institutions.

Mais non, cong, t'as rien compris au film! On est parti se faire l'interviouve du Sénateur compris au film I Ön est parti se faire l'interviouve du Sénateur passe que ya que lui qui pige quelque chose à nos problèmes en "ique". Si tu prononces "Informatique" ou "Télématique" dans un quelconque service gouvernemental on te répond des conneries du style: "Tout baigne, on est les plus forts!" ou "La France ? Maquarelle, on est les plus beaux, on a le centre mondial de l'informatique, les centres X 2000, le Thomson, l'Alice et tout et tout, que même les américains, ils ont qu'Apple et IBM, on est les plus forts, je te dis!"

Et puis lui, déjà il nous avait aguiché avec des petites déclarations, il nous faisait de l'oeil, un sénateur qui comprend quand on cause "ique", tu parles! On était tout contents. Alors on y va, tout propres, on change de liquette et tout, et on seulement on tombe sur un type qui comprend tout, mais en plus on avait du mal à suivre! Il parle vite, il a des idées sur tout

type qui comprend tout, mais en plus on avait du mal à suivre! Il parle vite, il a des idées sur tout et y en a même des bonnes dans le tas. C'est rare: selon un sondage organisé par Hebdogiciel Conseil seulement un sénateur sur 500 comprend les questions du sondage. Alors voilà. On est à gauche, vivent les ouvriers et les babas, cool Z'est soandaleux d'entendre des

Z'est sgandaleux d'entendre des pareilles, bibe Le Pen.

Frère Obersturmführer Gäerhard Ceccaldicool, les mecs, cool!



2=



VIC 20 Suite de la page 2

220 R=R-(R#.05):X=X+R:POKEV,X:POKEV+1,Y 221 IFA9=-1THENPOKE2040,253

10006 FORA=255T0100STEP-1:POKE36874,A:NEXTA:POKE36874,0
10007 FORA=100T0255:POKE36875,A:NEXTA:POKE36875,0
10008 FORA=255T0100STEP-1:POKE36875,A:NEXTA:POKE36875,0
10009 FURA=100T0255:POKE36876,B:NEXTA:POKE36876,0
10010 FORA=255T0100STEP-1:POKE36876,A:NEXTA:POKE36876,0
10011 FORA=100T0255:POKE36877,A:NEXTA:POKE36877,0
10012 FORA=255T0100STEP-1:POKE36877,B:NEXTA:POKE36877,0
10013 POKE36879,111:PRINT"#":FORA=0T02000:NEXT:PRINT"D":POKE36869,205
10015 R=4381:POKEA,0
10016 FORO=1T021:POKEA,32:A=A-1:POKEA,0:FORT=1T0200:NEXT:NEXTO

10017 POKE36869,192:PRINT": TWOUS ETES TRES FORT: CONGRATULATIONS"
10018 PRINT"* YOULEZ YOUS REJOUER: 1=TABLEAU 1
TABLEAU 2"
10019 PRINT"* 3=TABLEAU 3 4=TABLEAU 4 5=TABLEAU 5"
10020 GETRS: IFR\$=""THEN10020
10021 IFR\$=""1"HEN200
10022 IFR\$="2"THENPOKE36869,205:GOT01194
10022 IFR\$="2"THENPOKE36869,205:GOT01950
10025 IFP\$="4"THENPOKE36869,205:GOT01950
10025 IFP\$="4"THENPOKE36869,205:GOT04500
10025 IFP\$="5"HENPOKE36869,205:GOT07100
10026 COT010020
50000 PRINT"* HENPOKE36869,205:GOT07100
10028 COT010020
50000 PRINT"* HENPOKE36869,205:GOT07100
10029 PRINT"* HE PAS S'APPROCHER TROP FRES DES FANTO - MES"
50001 PRINT"* HE PAS S'APPROCHER TROP PRES DES FANTO - MES"
50000 PRINT"* HE PAS S'APPROCHER TROP PRES DES FANTO - MES"
50000 PRINT"* HE PAS S'APPROCHER TROP PRES DES FANTO - MES"
50000 PRINT"* HE PAS S'APPROCHER TROP PRES DES FANTO - MES"
50000 PRINT"* HE PAS S'APPROCHER TROP PRES DES FANTO - MES"
50000 PRINT"* HE PAS S'APPROCHER TROP PRES DES FANTO - MES"
50000 PRINT"* HE PAS S'APPROCHER TROP PRES DES FANTO - MES"
50000 PRINT"* HE PAS S'APPROCHER TROP PRES DES FANTO - MES"
50000 PRINT"* HE PAS S'APPROCHER TROP PRES DES FANTO - MES"
50000 PRINT"* HE PAS S'APPROCHER TROP PRES DES FANTO - MES"
50000 PRINT"* HE PAS S'APPROCHER TROP PRES DES FANTO - MES"
50000 PRINT"* HE PAS S'APPROCHER TROP PRES DES FANTO - MES"
50000 PRINT"* HE PAS S'APPROCHER TROP PRES DES FANTO - MES"
50000 PRINT"* HE PAS S'APPROCHER TROP PRES DES FANTO - MES"
50000 PRINT"* HE PAS S'APPROCHER TROP PRES DES FANTO - MES"
50000 PRINT"* HE PAS S'APPROCHER TROP PRES DES FANTO - MES"
50000 PRINT"* HE PAS S'APPROCHER TROP PRES DES FANTO - MES"
50000 PRINT"* HE PAS S'APPROCHER TROP PRES DES FANTO - MES"
50000 PRINT"* HE PAS S'APPROCHER TROP PRES DES FANTO - MES" ***Z******* GREENPEACE

Oeuvre pour une bonne cause. Aidez Greenpeace à protéger la Faune et la Flore.

Michael SCHMITZ

Mode d'emploi Il est dans le programme.

REM **GREENPEACE**
REM *PAR SCHMITZ MICKAEL*
REM *SUR TI_99/4A+B.E.*
REM *+MANETTE* L"
590 DISPLAY AT(23,11):"* 1985"
600 FOR I=1 TO 800 :: NEXT I
610 CALL DELSPRITE(ALL)
620 CALL CLEAR
630 INPUT "VOULEZ VOUS LA REGLE O/N ?"!A ASS INPUT "VOULEZ VOUS LA REGLE D/N 7"IA SSSDDDS 640 IF ASSSDDDS="N" THEN 760 ELSE 650 650 CALL SQUND(100,-1,0) 660 CALL CLEAR 670 CALL SCREEN(15) 680 FOR I=2 TO 14 :: CALL COLOR(I,13,15) :: NEXT I :: NEXT I 690 DISPLAY AT(2,12):"GREENPEACE" 700 DISPLAY AT(4,1):"VOUS ETES ENVOYE PA R LE MOUVEMENT ECOLOGISTE GREEN- PEA CE A BORD DE VOTRE BATH- YSCAPHE POUR RE

CUPERER LES FUTS"
710 DISPLAY AT(9,1): "DE DYOXINE LANCES P
AR UN HELICOFTERE... MAI
S ATTENTION DE MULTIPLES DANGERS VOUS AT
TENDENT" TENDENT"
720 DISPLAY AT(13.1): "LES ICEBERGS, LA PR
DFONDEUR (UN BIP SE DECLANCHE DES DU
E VOUS DEPACEZ(-B10M)ET VOUS IMPLOSEZ
A(-B40M))." A(-B60M)."
730 DISPLAY AT(17.1):"A CHAQUE FUT RECUPERE VAUT SO POINTS.CHAQUE FUT PERDU VUUS ENLEVERA ÜN NOMBRE DE POINTS A LA FINN DE LA PAR-TIE."
740 DISPLAY AT(22,1):"TOUS LES 1000 FOINTS VOUS RECUPEREREZ 1 VIE(TIR POUR RE TS VOUS RECUPEREREZ 1 VIE(TIR POUR RE CUPERER LES FUTS)" 750 GOSUB 1880 760 VI=5 :: Q=0 :: SC=100 770 CALL CLEAR 780 CALL SCREEN(7):: CALL COLOR(1.7.5) 790 CALL CHAR(40, "FFFFFFFFFFFFFFFF"):: C ALL COLOR(2.6,5) 800 CALL HCHAR(1,1,40,32*7) COLUR(2.6,5)
CALL HCHAR(1,1,40,32*7)
CALL CHAR(100,"020207070707077F7FFFF
F0F030000B0B0C0E0E0E0F0FFFFFFFFCFCFCF0E B20 CALL CHAR(120, "00000000000103071F1F1 F0F07070301000000000B0B030F0FCFBFBF0F0E0E 1010 COL=INT(RND*28)+3 1020 CALL SPRITE(#27,120,16,49,COL*8,0,-2) 1030 COD=INT (RND+22)+7 7. 1050 CALL CHAR(36,"00000018197FD5FFFF7F2 242FF00000000000000000505AFEFAF02010F8000 000")
1060 CALL SPRITE(#1,36,11,120,48,0,0)
1070 CALL MARNIFY(3)
1080 REM *DEPLACEMENT*
1090 DISPLAY AT(23,11)SIZE(5):USING "###
##":-(X*10-510)
1100 CALL JUYST(1,X,Y):: DISPLAY AT(23,2)
191ZE(5):USING "#####":SC
1110 DISPLAY AT(23,2)SIZE(4):USING "###"

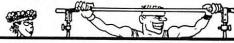
:VI
1120 CALL MOTION(#1,-Y,X*1.4)
1130 CALL KEY(1,E,D)
1140 IF E=18 THEN 1580
1150 CALL POSITION(#1,X,Y)
1160 CALL COINC(#3,192,40,56,S):: IF S=1 THEN CALL DELSPRITE(#3):: Q=0:: T=T+1
1170 CALL COINC(#3,192,128,56,S):: IF S=1 THEN CALL DELSPRITE(#3):: Q=0:: T=T+ 1180 CALL COINC(#3,192,216,56,D):: IF D= -1 THEN CALL DELSPRITE(#3):: Q=0 :: T=T+ 1190 IF X>130 AND X<140 THEN CALL SOUND 100,-1,0) 1200 IF X<51 THEN CALL LOCATE(#1.X+20.Y) :: SC=SC-40 1210 IF X>140 THEN CALL MOTION(#1.0.0):: GOTO 1380 1220 CALL COINC (#28.#1,17.D) 1220 CALL COINC (#28.#1.17.D)
1230 IF D=-1 THEN B=28 :: GOTO 1310
1240 CALL COINC (#27.#1.15,D)
1250 IF D=-1 THEN B=27 :: GOTO 1310
1250 IF D=-1 THEN B=27 :: GOTO 1310
1260 CALL COINC (#25.#1.15,D)
1270 IF D=-1 THEN B=25 :: GOTO 1310
1280 IF D=0 THEN 1270 ELSE 1070
1290 S=INT(RND+3)+1
1300 GN I GOTO 1070.1520.1070.1070
1310 REM *EXPLOSION*
1320 CALL MOTION(#1.0.0)
1330 DISPLAY AT(2.1): "VOUS VOUS ETES FRA
CASSER CONTRE UN ICEBERG"
1340 FOR I=25 TO 28 :: CALL MOTION(#1.0.0)
1350 CALL COLOR (#1.8): CALL LOCATE (#8.5
0.B):: CALL COLOR (#1.8): CALL LOCATE (#8.5
0.B):: CALL CHAR (36. "010D05738B018D13119
905992745430300060409CA2006290103240324084
48480") 48480")
1340 FOR I=1 TO 28 :: CALL COLOR(#1,5)::
CALL COLOR(#1,8);: CALL SOUND(100,-5,I)
:: CALL COLOR(#1,16):: NEXT I
370 V1=V1-1:: SOTO 1650
1380 REM *IMFLOSION*
1390 CALL MOTION(#1,0,0):: DISPLAY AT(2,1):"LA PRESSION DE L EAU A FAIT IMPLOSE R
LE SOUSMARIN !"
1400 FOR I=25 TO 28 :: CALL MOTION(#1,0,0):: NEXT I:: CALL DELSPRITE (#3)
1410 CALL CHAR(36,"0000000445555F555141
0002800000000000000000000002024FE2424009000 00004) 1420 FOR I=1 TO 30 1430 CALL SOUND(100,-1,I,150.I) 1440 NEXT I 1440 NEXT I 1540 D=INT (RND*24)+6

TI99 BASIC ETENDU

1.

w.

CALL SPRITE(#3,90,2,8,D*8,6,-2)
CALL SDUND(100,-8,1,300,0):: Q=1
GDTD 1070
REM ********** 1580 REM *********
1590 CALL COINC(*H1, #3, B, D)
1600 IF D=-1 THEN CALL SOUND(300, -4,0):
1610 IF DS-150: CALL DELSFRITE(*#3):: 0=0
1610 IF SC)950 AND SC(1050 THEN VI=VI+1
:: SC=SC+100
1620 IF SC)1950 AND SC(2050 THEN VI=VI+1 1420 IF SC>1950 AND SC<2050 THEN VI=VI+1
:: SC=SC+150
1630 IF SC>2950 AND SC<3050 THEN VI=VI+1
:: SC=SC+200
1640 BOTO 1070
1650 REM *accident*
1660 IF VI<0 THEN 1770
1670 FOR I=25 TO 28
1680 CALL MOTION(HI.0,-2)
1690 NEXT I: CALL DELSPRITE(#1):: 0=0
1700 CALL CHAR(36,"00000018197FD5FFF7F2
242FF00000000000000000F05AFEFAF02010F8000
00") 1770 REM **FIN**
1780 FOR 1=1 TO 28 :: CALL MOTION(#
):: NEXT 1
1790 DISPLAY AT(2,1):" G
ND NEW GAME D/N"
1800 DISPLAY AT(4,1):" SCO
SC-(T+10)
1810 CALL KEY(0,E,S)
1820 IF E=111 THEN 1850
1830 IF E=110 THEN END
1840 BOTO 1810
1850 VI=5 :: SC=200 :: T=0
1860 CALL HCHAR(1,1,40.32*7)
1870 GOTO 980
1880 REM *MUSIC*
1890 FOR J=16 TO 22 STEP +2
1900 FOR I=18 TO 26 STEP +2
1910 CALL SOUND(100,156,I,311,0)
1920 CALL SOUND(100,17,3)
1940 CALL SOUND(100,17,3)
1940 CALL SOUND(100,165,J-9,330,I)
1950 CALL SOUND(100,165,J-9,330,I)
1950 CALL SOUND(100,165,J-33)
1970 CALL SOUND(100,17,0-33)
1970 CALL SOUND(100,17,0-33)
1970 CALL SOUND(100,17,0-33)
1970 CALL SOUND(100,175,J-3) GAME E





ORIC 1/ATMOS

LES ANNEAUX D'C

Des anneaux qui tournent à vous en faire perdre la # E93D. Comme d'habitude, modifier les PLOT et les SCRN tête. Arriverez-vous à les reconstituer ? ? ORIC 1 :

Thomas GEMPP. PLOT X, Y, "A" SCRN (A,B)

Mode d'emploi ATMOS :
Pour les possesseurs d'ATMOS, remplacer en ligne 400 le CALL # PLOT X+ 1, Y, ".
E6CA par CALL # E76A et en ligne 780 le CALL # E804 par CALL SCRN (A+ 1, B)



TRAPPES

Bon suivez moi bien. C'est un jeu où les règles sont et éliminer également (ce serait plus simple) les repèremplacées par des règles qui se croisent et qui peu- res adverses. vent être pleines ou vides. Sachant que sous une inter- Fin du problème, à vous de jouer!! section il peut y avoir la partie pleine de la réglette ou un trou, il faut loger ses repères dans les intersections

C. COUROUBLE

SUITE DU Nº 73

```
GOSUB7550
7110 NEXTZ
7120 GOTO70A0
W);
7600 PRINT0368, "SENS
    7610
E";:GOSUBB250:GOSUB9400:GOTO7900
7650 I=W-63:IFI+7=JPTHEN7800ELSEPRINT@313,": ";CHR
#(M);
7660 PRINT0368, "SENS ? ";
7670 W=PEEK(14400):IFW=00R(W<>BANDW<>16)THEN7670
7690 IFW=8THEN7700
7690 IFP(I+6)=3THEN7800ELSEJP=I+7:PRINT0373, ": BAS
";1605UB8450:GOSUB9300:GOT07900
7700 IFP(I+6)=ITHEN7800ELSEJP=I+7:PRINT0373, ": HAU
T";1605UB8650:GOSUB9300:GOT07900
7800 FORW=1705:PRINTa496,STRING$(10,32);:GOSUB1100
0:PRINTa496,"IMPOSSIBLE";:GOSUB11000:NEXTW:PRINTa5
63, "RECOMMENCEZ !";:FORW=1704:GOSUB11000:NEXTW
7810 PRINTa304,RL;a368,RL;a496,RL;a563,RL;:GOT0755
8090 FORI=2TOB
8100 PO=W+6*(I-2)
8110 ONE(I,J,0)+1GOSUB4250,4260,4270,4260
B120 NEXT
```

8360 RETURN 8500 P0=W+12B*(J-1) ONE(I,J,0)+1GOSUB4250,4260,4270,4260 8510 NEXT NEXT P(X+7)=P(X+7)-1 IFP(X+7)=2THENR="M"ELSER="H" PRINTa71+6*(X-1),R; RETURN REM ************** 9010 GOSUB11000 9200 NEXTY PRINT@690+64*X,NJ(X); 9210 RETURN
REM -----REM SUR REGLETTE VERTICALE
REM -----9350 FORJ=2TOB:GOSUB9560:NEXTJ RETURN REM SUR REGLETTE HORIZONTALE
REM -----9400 FORI=2TOB:GOSUB956Ø:NEXTI RETURN 7610 NEXTW 7620 E(I,J,3)=0 9630 PRINTaPO, CHR\$(46); 7640 PJ(X)=PJ(X)-1 7650 PRINTa699+64*X,PJ(X); 7660 IFPJ(X)=0THENGOSUB9150 9670 RETURN 10000 FORT=1T01000:NEXTT:RETURN

260,"- Etre le dernier joueur a avoir encore au mo ins un repere"
20125 PRINT6326,"sur le tableau de jeu. Donc pour ce faire, eliminer les";8370,"reperes adverses en les faisant tomber dans les TRAPPES.";8448,"*** C OMMENT JOUER ****;8516,"- Chaque reglette peut oc cuper 3 positions:"
20135 PRINT6382,"reglette horizontale - gauche (G) milieu (M) droite (D)";8646,"reglette verticale - haute (H) milieu (M) basse (B)";8708,"- A son tour, le joueur doit deplacer une reglette pour"
20145 PRINT6774,"essayer de faire tomber les reper es adverses; ou alors de";8838,"proteger les siens es adverses; ou alors de";aBJS,"proteger les siens ."

20155 GOSUB250000

20165 CLS:PRINT"*** REMARQUES ****

20175 PRINT368,"- Il est interdit de deplacer la r eglette manoeuvree par le";aBJS,"Joueur precedent. ";a260,"* IDENTIFICATION DES REGLETTES *";a330,"Ho rizontales: Lignes numerotees de 1 a 7";a379,"Ve rticales: Colonnes reperees de A a G" 20185 PRINTa516,"* SENS DU DEPLACEMENT *";a586,"Po ur l'indiquer, utiliser les touches --> du clavier ";a550,"suivant le sens du deplacement souhaitc." 20195 PRINTa714, Reglettes horizontales: vers la DROITE ou la GAUCHE.";a778, Reglettes verticales: vers la PROITE ou la GAUCHE.";a778, Reglettes verticales: vers le BAS ou le HAUT." 20205 GOSUB25000

20215 CLS:PRINTCHR\$(23):PRINTa512, "BONNE CHANCE...":GOSUB11000:GOSUB1000:RETURN
250000 PRINTa998, Tapez sur < ENTER > pour la suite ":GOSUB10000GOSUB11000:GOSUB11000:RETURN
25000 PRINTA998B, Tapez sur < ENTER > pour
*;:GOSUB11000
25010 PRINTA1000, *
25020 IFPEEK(14400) <>1THEN25000ELSERETURN
30000 DATA 1,1,1,1,1,1,1
30010 DATA 0,1,0,0,1,1,1
30010 DATA 0,0,0,0,0,0,0
30030 DATA 0,1,1,0,1,0,1
30040 DATA 1,0,0,1,0,0,0
30050 DATA 1,0,0,1,0,0,0
30050 DATA 1,0,0,1,0,0,0
30050 DATA 1,0,0,1,0,0,0
30070 DATA 2,0,0,1,1,0
30070 DATA 2,0,0,0,1,1,1
11 1000 DATA 2,0,0,0,1,1,1
21010 DATA 2,0,0,0,1,1,1
21010 DATA 2,0,0,2,0,2,0,2,2
21010 DATA 2,0,0,2,0,2,0,2,2
21020 DATA 2,0,0,0,2,0,2,0,2,2
21030 DATA 2,0,0,0,2,0,2,0,2,2
21050 DATA 2,0,0,0,2,0,2,0,2,2
21050 DATA 2,0,0,0,2,0,2,0,2
21060 DATA 2,0,2,0,2,0,2,0,2
21060 DATA 2,0,2,0,2,0,2,0,2
21060 DATA 2,0,2,0,2,0,2,0,2

TRS 80

0





Suite de la page 4 1110 GETZ\$ 1120 IFZ\$="0"THEN1140 1130 GOTO1110 1140 PLOT2,21," 1130 PCU12/21, "Mainten. ous Pouvons commencer. 1160 WAIT200 1170 GOSUB5010 1180 GOSUB5310 1190 CC=0:PLOT2,21," NOMBRE DE COUPS:

1230 REM. 1250 GETE

8340 IFP(Y)=2THENR="M"ELSER="D" 8350 PRINT@3+128*Y,R;

ORIC 1/ATMOS

```
REM....ENFIN !/LE JEU
GETB$:A=ASC(B$)
1260 IFA=127THEN1680
1270 IFA<80RA>11THEN1250
1280 IFA<>8THEN1340
                                             1480 Z$=LEFT$(X$,4
                                             Y$,1)
1290 X$=RIGHT$(X$,1)+LEFT$( 1490 X$=Z$+MID$(X$
X$,19) D$(Y$,5,1)
X$,19)
1300 Z$=LEFT$(Y$,4)+RIGHT$(
                                            1500 GOSUB5450
1510 ZZ$="0000"
```

```
D$(X$,5,1)
1320 GOSUB5010
1330 GOTO1510
                                                                    1330 GOTULT0 1550 CCS=RI
1340 IFAK>10THEN1400 1560 PLOTIC
1350 X$=RIGHT$(X$,19)+LEFT$ 1570 PLOTIC
(X$,1) 1580 IFX$=2
1360 Z$=LEFT$(Y$,4)+RIGHT$( 450
                                                                    X$,1)
| 1590 IFX$()
| 1370 Y$=Z$$+MID$(Y$,6,14)+MI 1600 PLOT4,
| 1150 PLOT2,21,"Maintenant n D$(X$,5,1) | 1610 GOT012,
| 1160 MRIT200 | 1390 GOT01510 | 1620 IFY$()
| 1170 GOSUB5010 | 1400 IFR()11THEN1460 | 1630 PLOT4,
| 180 GOSUB5210 | 180 IFX$()
                                                                    1410 Y$=RIGHT$(Y$,
                                                                    Y$.19)
1420 Z$≈LEFT$(X$,4
"
1200 PLOT15,23,10:PLOT15,24 1430 X$=Z$+MID$(X$
1210 PLOT16,23,ZZ$:PLOT16,2 1440 GOSUB5310
4,ZZ$ 1450 GOT01510
1000 PCM FNFIN 1,LE JEU 1460 IFRC>9THEN1250
                                                                    1470 Y$=RIGHT$(Y$,
(Y$,1)
```

	nnea
	1610
	1620
60	1630
1)+LEFT\$(neau
	1649
)+RIGHT\$(1650
,6,14)+MI	1660
	1689
	TION
	1799
ig .	
19)+LEFT\$	1719
	1720
)+RIGHT\$(1739
	1740
6,14)+MI	
7071477111	1760
	1779
	1789

1310 Y==Z\$+MID\$(Y\$,6,14)+MI	1529	CC=CC+1:PING	nez a	a.U.
D\$(X\$,5,1)	1530	D\$=MID\$(STR\$(CC),2)	g"	
1320 GOSUB5010	1549	CC\$=ZZ\$+D\$	1790	P
1330 GOTO1510	1559	CC\$=RIGHT\$(CC\$,4)	la or	u.
1340 IFA<>10THEN1400	1569	PLOT16,23,00\$	1800	P
D\$(X\$,5,1) 1320 GOSUB5010 1330 GOTO1510 1340 IFA<>10THEN1400 1350 X\$≂RIGHT\$(X\$,19)+LEFT\$	1579	PLOT16.24.00\$	bout	t ·
		IFX\$=X1\$ANDY\$=Y1\$THEN2	1910	D
1360 Z\$=LEFT\$(Y\$,4)+RIGHT\$(450	21114 1124111014 124111016	1820	
X\$.1)	1500	IFX\$<>X1\$THEN1620	1000	-
1370 Y\$≈Z\$+MID\$(Y\$,6,14)+MI	1600	PLOTA 26. "Le promier a	1040	-
D\$(X\$,5,1)	nnear	iv est evact."	1850	F
1380 GOSUB5150	1610	COTO1250	1860	è
1390 GOTO1510	1620	TEYSC VISTHENIESO	1970	Ť
D\$(X\$,5,1) 1380 GOSUB5150 1390 GOTO1510 1400 IFAK\11THEN1460	1630	PLOTA 26. "Le second an	1980	Ť
1410 Y\$=RIGHT\$(Y\$,1)+LEFT\$(Y\$.19) 1420 Z\$=LEFT\$(X\$,4)+RIGHT\$(Y\$,1) 1430 X\$=Z\$+MID\$(X\$,6,14)+MI	neally	v est evact. "	1890	Ť
Y\$.19)	1640	COTO1250	1900	Ť
1420 Z\$=LEFT\$(X\$,4)+RIGHT\$(1650	PL 0T4.26."	1910	ń
Y\$,1)	1000	12014/20/	207	a
1430 X\$=Z\$+MID\$(X\$,6,14)+MI	1660	COTO1250	1920	0
D\$(Y\$.5.1)	1600	DEM DEGILON ET CULLI	1720	.:
1449 GOSUB5319	TION	KEM HONHOUN ET SUCU	1000	14
1450 GOTO1510	1700	O#-"	17.00	,-
0\$(Y\$,5,1) 1440 GOSUB5310 1450 GOTO1510 1460 IFA<>9THEN1250	1,00	H=- "	1940	1,
1470 YS=RIGHTS(YS.19)+LEFTS	1710	DI 0T0 21 0#	1940 0#4 V	. T
(Y\$.1)	1720	PLOTO 22 OF	UP N	₽,
1480 75= FFT5(X5.4)+RIGHT5(1720	DIOTO 22 D#	1900	2
Y\$.1)	1740	PLOTO 24 OF	1070	13
1400 VP-7#1MID#/VP / 1431MI	1750	PLU19/24/M#	1970	a.
1440 GOSUB5310 1450 GOTO1510 1460 IFA<>9THEN1250 1470 Y\$=RIGHT\$(Y\$,19)+LEFT\$ (Y\$,1) 1480 Z\$=LEFT\$(X\$,4)+RIGHT\$(Y\$,1) 1490 X\$=Z\$+MID\$(X\$,6,14)+MI D\$(Y\$,5,1)	1750	PLOTO 22 0#	1000	72
レー・エー・ファン・ファ	1760	FLU19/26/FF	1380	4

PLOT2,23,"A partir de vous avez debute," PLOT2,25,"je trouve au de 0000 coups." D\$="0000" \$=X2\$:Y\$=Y2\$ 0SUB5010 303083918 508UB5318 FORI=100T01STEP-1 31=P3(I):S2=P3(I-1) FS1=18NDS2=1THEN2170 (FS1=28NDS2=1THEN2170 FS1=38NDS2=4THEN2170 (FS1=38NDS2=4THEN2170 (FS1=38NDS2=4THEN2170 FS1=48NDS2=3THEN2170 NS1GOT01920,1970,2020 D\$(Y\$,5,1) 2100 GOSUB5450 (\$=RIGHT\$(X\$,19)+LEFT\$ 2120 DD=DD+1 \$=Z\$+MID\$(Y\$,6,14)+MI 2150 PLOT23,25.DD\$ 5,1) 2160 GOT02180 05085150 0T02120 00T02120 2180 NEXTI 0T02120 2190 NEXTI 0**RIGHT\$(X\$,1)+LEFT\$(2190 PLOT27,25,8 2200 PLOT22,25,12 \$=LEFT\$(Y\$,4)+RIGHT\$(2210 ZAP:WAIT300 1780 PLOT2,21, "Vous abandon 1990 Y\$=Z\$+MID\$(Y\$,6,14)+MI

nez au bout de "+CC\$+" coup D\$(X\$,5,1) 2000 GOSUB5010 2010 GOTO2120 2020 Y\$=RIGHT\$(Y\$,1)+LEFT\$(2030 Z\$=LEFT\$(X\$,4)+RIGHT\$(Y\$,1) 2040 X\$=Z\$+MID\$(X\$,6,14)+MI D\$(Y\$,5,1) 2050 GOSUB5310 2060 GOTO2120 2070 Y\$=RIGHT\$(Y\$,19)+LEFT\$ 2080 Z\$=LEFT\$(X\$,4)+RIGHT\$(Y\$,1) 2090 X\$=Z\$+MID\$(X\$,6,14)+MI 2139 DD\$="9999"+MID\$(STR\$(D \$=LEFT\$(Y\$,4)+RIGHT\$(D),2) 2140 DD\$=RIGHT\$(DD\$,4) 2170 I=I-1

Suite page 7

OCH NESS

Si vous vous sentez l'âme d'un monstre, tapez ce programme et transformez vous en une sale bête qui croque les pauvres petits bateaux.

Didier CAILLE

10	/	510 IF YPAS=-1 THEN CORPS=CHRS(147
20		520 IF YPAS=1 THEN CORPS=CHR\$(150
30	' LOCH NESS)
49		530 IF XPAS=1 GOTO 1110
50 60	DIDIER CHILLE	540 IF XPRS=-1 THEN CORPS=CHRS(154
70 N	DIDIER CAILLE 49 RUE DE LA DIVISIO	
80	, LECLERC , 94250 GENTILLY	570 ' ON ALLAIT VERS LE BAS
90		580 '
100	94250 GENTILLY	590 IF YPAS=-1 GOTO 1110
110	,	600 IF YPAS=1 THEN CORPS=CHRS(149
	MODE 1 GOSUB 1980 GOSUB 1570 SAISIE CLAVIER SXPAS=XPAS	610 IF XPAS=1 THEN CORP#=CHR#(147
140	GOSUB 1980	620 IF XPAS=-1 THEN CORPS=CHR\$(153
150	GOSUB 1570)
160		630 GOTO 790
170	SHISTE CLHVIER	650 ON ALLAIT VERS LE HAU
100	SXPRS=XPRS	T ON HELHII VERS LE HIL
	SYPRS=YPRS	660 '
	R\$=INKEY\$	670 IF YPAS=-1 THEN CORPS=CHR\$(149
	IF R GOTO 300) 680 IF YPAS= 1 GOTO 1110
230 240		690 IF XPAS=1 THEN CORPS=CHRS(150
E	CHECGE DO THO DE EN TET)
250	•	700 IF XPRS=-1 THEN CORPS=CHRS(156
	XPRS=0	2
	YPRS=0 XPRS=-(R#=CHR#(51))+(R#=CHR#(4	710 ' 720 ' EST-IL MORT DE FAIM
9))	NF104-(R4-CHR4(31))+(R4-CHR4(4	?
	YPAS=-(R\$=CHR\$(50))+(R\$=CHR\$(5	730 '
3))		740 IF INT((TIME/300)-SECONDE)>INT
	IF SXPAS=-1 THEN 510	(DEBUT-FIN) GOTO 1080 750 '
310	IF SYPRS=1 THEN 430 IF SYPRS=-1 THEN 670	760 ' DEPLACEMENT DU MONST
	IF SYPRS=1 THEN 590	RE DEFENDENCE DO HONO
340		770 '
350	' CALCUL DU CARACTERE DU	780 PEN 3
CORF		790 LOCATE XTETE, YTETE
360	TE / CUDOC-D OUD GUDDO-D OUD UD	800 PRINT CORPS
95=	IF (SYPAS=0 AND SXPAS=0 AND YP 3 AND XPAS=0) THEN GOTO 210	820 YTETE=YTETE+YPAS
380	IF XPRS(>0 THEN CORPS=CHRS(154	830 IF XTETE>40 OR XTETE<1 GOTO 16
) El	IF XPAS(>0 THEN CORPS=CHRS(154 SE CORPS=CHRS(149)	50
	GOTO 780	840 IF YTETE>24 OR YTETE<1 GOTO 16
400		50 850 IF DEBUT-FIN>DIFF GOTO 1390
410 TE	ON HELHIT YERS EN DROI	860 IF ECRAN(XTETE, YTETE)=2 THEN P
420	,	AL=AL+INT(SQR((DEBUT-FIN)/AL)) . N
430	IF YPRS=-1 THEN CORPS=CHRS(153	L=NL+WAL : SECONDE=TIME/300 : SCOR
)		E=INT(SCORE+WAL-AL): GOSUB 1230
440	IF YPAS=1 THEN CORPS=CHR\$(156	970 IF ECRAN(XTETE, YTETE)=3 THEN COTO 1110
	IF XPRS=1 THEN CORPS=CHR\$(154	880 LOCATE XTETE, YTETE
)		898 PRINT CHR#(224)
	IF XPRS=-1 GOTO 1110	900 ECRAN(XTETE, YTETE)=3
470 480	ÇOTO 780	910 DEBUT=DEBUT+1 920 CXX(DEBUT)=XTETE
490		930 CYX(DEBUT)=YTETE
HE		940 IF NL>0 THEN NL=NL-1 : GOTO 16
500	*	10

950 FIN=FIN+1
960 XQUEUE=CXX(FIN)
970 YQUEUE=CY%(FIN) 980 LOCATE XQUEUE,YQUEUE
990 PRINT CHR\$(32)
1000 ECRAN(XQUEUE, YQUEUE)=0
1010 GOTO 190
1020 '
1030 ' LE MONSTRE A HEURTE QUE
CHOSE
1949 / 1959 LOCATE 11 1
1050 LOCATE 11,1 1060 PRINT "ET VLAN ! DANS LE BORD
"
1070 GOTO 1160
1000 LOCATE 11,1
1090 PRINT " VOUS ETES MORT DE FAI
1100 GOTO 1160
1110 LOCATE 11,1
1120 PRINT "C A N N I B A L E !"
1130 '
1146 FIN 00 JE0
1150 ' 1160 IF SCORE>RECORD THEN RECORD=S
CORE
1170 SCORE=0
1180 AL=5
1190 GOTO 1460
1200 ' 1210 ' PLACEMENT DES BATEA
UX PERCENENT DES BRIER
1220 '
1230 XBATEAU=RND*39+1
1240 YBATEAU=RND*23+1
1250 IF ECRAN(XBATERU, YBATERU)<>0 THEN 1230
1260 PEN 2
1270 LOCATE XBATEAU, YBATEAU
1280 PRINT CHR\$(255)
1290 ECRAN(XBATEAU, YBATEAU)=2
1300 LOCATE 7,25 1310 PEN 1
1320 PRINT " SCORE : "+STR\$(SCORE)+
" "
1330 LOCATE 22,25
1340 PRINT " RECORD : "+STR#(RECORD)+" ";
1350 RETURN
1360 '
1370 ' PASSAGE AUX TABLEAUX SUI
VANTS
1380 '
1390 LOCATE 14,12 1400 PEN 3
1410 PRINT "TABLEAU SULVANT"
1420 BORDER 9,3
1430 AL=AL+5
1440 DIFF=DIFF+100
1450 IF DIFF>900 THEN DIFF=600
1460 FOR I=1 TO 40 1470 FOR J=1 TO 25
1480 ECRAN(I,J)=0
Charles and the same of the sa

1499	NEXT J
1599	NEXT I
1510	GOSUB 1640
1529	
1539	GOTO 190
1549	7
1550	' INITIALISATIONS
1560	
1579	BORDER 9
1580	DIM CX%(4000)
1590	DIM CY%(4000)
1600	DIM ECRAN(40,25)
1619	SYMBOL 255,48,121,50,52,56,25
	4,48
1620	AL=5
1630	DIFF=600
1649	
1650	
1669	
1670	SCORE=INT(SCORE+((DEBUT-FIN)/
AL))	LII at
1680	NL=5 XBATEAU=20
1690 1700	YBATEAU=13
1710	XQUEUE=20
1720	
1730	CX%(1)=20
1740	
1750	
1760	XTETE=20
1770	XPRS=0
1780	SXPRS=0
1790	YTETE=13
1800	YPAS=0
1819	
1829	INK 0,1
1830	INK 1,9
1840	INK 2,14
1850	INK 3,24
1860	CLS
1870	PEN 3
1880	LOCATE XTETE, YTETE
1890	
1900	LOCATE 1,25
1910	
1920	
1930	
1940 1950	
1960	
1970	
1980	
1990	
2000	
2010	INK 1,21
2020	
2030	
2040	PEN 1
2050	Re="Youlez-vous les regles (0
/H)	?"
2060	
2070	
2080	WHILE RSE"" : RS=INKEYS : WEN
_	
10	The same
190	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

Depoi of Resent Goto 2350
2090 IF Resent Goto 2350
2100 Ase Did or Caller Gosub 23
69
2120 PRINT : PEN 2
2130 Ase Presente Gosub 2360
2140 PRINT: PEN 1
2150 Ase Le Monstre Du Loch Ness Calle Print: PEN 1
2150 Ase Le Monstre Du Loch Ness Calle Print: PEN 1
2150 Ase Le Monstre Du Loch Ness Calle Print: PEN 3
2160 PRINT: PEN 3
2160 PRINT: PEN 3
2160 PRINT: PEN 3
2160 PRINT: PEN 3
2170 PRINT: PEN 3
2170 PRINT: PEN 3
2180 PRINT: PEN 3
2180 PRINT: PEN 3
2180 PRINT: PRINT: GOSUB 23
60 : PRINT
2190 PRINT: PRINT: PRINT: GOSUB 23
60 : PRINT: PRI D 2090 IF R\$="N" GOTO 2350 2100 CLS 2110 R\$="Didier CAILLE" : GOSUB 23

AMSTRAD

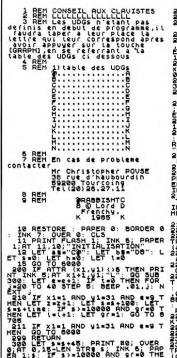
SPECTRUM



Il s'agit d'aider un lapin employé au service de net-toyage du terrier (SDNT) à faire son boulot. En effet il doit ramasser les ordures que des punaises mal intentionnées ont déposées sur leur passage.

Christopher POVSE

Mode d'emploi Ne le cherchez pas, il est dans le programme



2000 FOR k=1 TDN GO TO 2012 GO TO 4000 FOR j=1 TO 21 PRINT AT X, Y, 28(i); AT X+1, Y, 10 PRINT AT X, Y, 28(i); AT X+1, Y, 10 PRINT AT X, Y, 28(i); AT X+1, Y, 10 PRINT AT X, Y, 28(i); AT X+1, Y, 10 PRINT AT X, Y, 28(i); AT X+1, Y, 2000 FRINT AT X, Y, 28(i); AT X+1, Y, 2000 FRINT AT X, Y, 28(i); AT X+1, Y, 38(i); AT X+ PRINT #1;RT 1,19; PAPER 1; INK 2; PA 2098 PRINT #0;AT 1,PL; INK 2; PA PER 1; Lima: IF time(=500 THEN BE PA 2005 PRINT #1,100 IF time=0 THEN LET TIME #1,100 IF THEN LET TIME #1,100 IF THEN PA 1,100 IF THEN LET 2,100 IF THEN LET 2,100 IF THEN IF T 12-11-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-3
1-1-2260 LETT ===1: LETT b=b1
2261 GO TO 2361
2390 LET d==d+(y,d) - (y(d)
2390 LET d==d+((x+1))c AND ATTR
1-2-2-1-4-4-4-((x+1))c AND ATTR
2340 IF ATTR (c1+1,d)=7 THEN LET
c1xc1x-2

GRa ### 10.5; "PRESSER SPACE | ### 11.5; "PRESSER SPACE | ### 11.26; "PRESSER SPACE | ### 11.26; "PRESSER SPACE | ### 12.26; 4 6015 DATA 285,231,255,0,0,0,0,0,0,2 255,285,265,63,15,15,7,7,255,256 1163,221,107,170,64,6 6020 DATA 60,126,219,285,195,195

0015 RESIDENTIAN 6, A.

0017 PRINT INK 6, A.

0020 READ X, Y: IF X=99 THEN GO 1

0020 READ X, Y: IF X=99 THEN GO 1

0020 PRINT INK 2; PAPER 6; AT X, Y 5, 12, 2

0050 READ X, Y: IF X=99 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=99 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=99 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=99 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, 0, 3

0050 READ X, Y: IF X=90 THEN GO T 90, PRINT INK 4; AT X, 4; "F"; AT X FOR 1=1 TO 9: READ X, Y: PR *19.4231205,03,15,15,7,7,256,256

10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.520 | 10.52

12,12,24,16,4,10,29,10,29,5,30,6,1 6121 DATH 14.2,20,6,2,9,5,30,6,1 2,11,21,17,6,17,16,20,19 6200 DATH 3,2,3,14,12,16,12,22,1 5,7,15,26,99,0 5201 DATH 3,6,9,6,9,17,9,23,9,25 6202 DATH 3,20,3,26,9,11,15,1,99

Suite page 22

COMPACT

Vous voulez gagner de la place pour votre programme ? Rien de plus simple, utilisez Compact, qui (NDTA: d'où le nom) compacte les lignes, les rems, et vous sort un programme tout rabougri, mais qui mar-che plus vite et prend moins d'espace mémoire. Chouette, non?

M. KOCH

Mode d'emploi:

Faites RUN COMPACT, et repondez non à la question posée, le programme vous donnera les instructions à effectuer.

80 LOMEM: 8 * 4096 100 DIM F(800) 220 AP = 4 * 4096 300 GS = 176:GT = 171:FI = 173:N 0 = 180:RM = 178 310 CO% = 3 * 16 + 10 400 HOME : POKE 34,07 410 HTAB 10: VTAB 1: PRINT **** PROGRAMME COMPACT**** 420 HTAB 1: VTAB 08: PRINT *LE PROGRAME A COMPACTER A-T-IL ETE:

ETE"
HTAB 1: VTAB 09: INPUT "CHA
RGE EN \$4096 ? (0/N) ?";2\$
IF (2\$) = "0" THEN HOME : POKE
34,22: GOTO 460
HOME : HTAB 1: VTAB 08: INVERSE
: PRINT "FAITES LE :";: NORMAL

POKE 103,1: POKE 16384,0
HTAB 1: VTAB 10: PRINT "LOA
D FICHIER": HTAB 1: VTAB 11:
PRINT "POKE 104,8": HTAB 1:
VTAB 12: PRINT "RUN COMPACT
.": POKE 104,64: END
END
GOSUB 3000:NT = I
GOTO 1000

GOTO 1000 HTAB 1: VTAB 10: PRINT "LIG NE ";NL;" ";A\$;LN;: HTAB 30: PRINT ": ";1 510 RETURN

510 RETURN
1000 QA = AP + 1
1100 FOR I = 0 TO 65535
1120 NA = PEEK (DA + 1) * 256 +
PEEK (AA)
1130 NL = PEEK (QA + 3) * 256 +
PEEK (QA + 2)
1140 IF PEEK (NA + 1) = 0 AND
PEEK (NA + 1) = 0 GOTO 1990

1160 FOR J = 0A + 4 TO NA - 1 1170 LN = 0

1200 IF PEEK (J) (> NO GOTO

1300
1201 A\$ = "ON......."
1310
1210 FOR N = 4 TO 65535
1230 IF PEEK (J + N) (48 OR F (J + N) > 57 GOTO 1270
1240 LN = 10 * LN + 'PEEK (J + N) - 48
1250 NEXT N
1275 F(NFX) = LN:NFX = NFX + 1
1275 GOSUB 500 48 OR PEEK

GOSUB 500 IF PEEK PEEK (J + N) = 44 THEN

D IF PEER (J +
LN = 0: NEXT N
0 J = J + N
5 GOTO 1900
0 GOTO 1400
0 GOTO 1500
0 GOTO 1600 1290

GOTO 1700 IF PEEK 0 GOTO 1700
0 IF PEEK (J) (> GS AND PEEK
(J) (> GT THEN GOTO 1800
1 IF PEEK (J) = GS THEN A\$ =
"60 SUB ..."
2 IF PEEK (J) = GT THEN A\$ = 1701 IF -GO SUB

48 OR PEEK

"GU 302 1702 IF PEEK (J) -"GO TO....." 1705 FOR K = 1 TO 65535 1710 IF PEEK (J + K) < 48 OR P (J + K) > 57 GOTO 1760 1720 LN = 10 * LN + PEEK (J + K

) - 48 1730 NEXT K 1760 F(NF%) = LN:NF% = NF% + 1 GOSUB 500 1770 1780 J = J +

GOTO 1900 IF PEEK) IF PEEK (J) < > FI AND PEEK (J) < > RM GOTO 1900 I IF PEEK (J) = FI THEN A\$ =

1801 IF PEEK (J) = ... 1802 IF PEEK (J) = RM THEN A\$ =

1870 GOSUB 500

NEXT J 1950 0A = NA: NEXT I

1990 : 2000 NF% = NF% -2005 HTAB 30: VTAB 10: PRINT

2005 HTAB 30: VTAB 10: PRINT *

2010 OA = AP + 1:R = AP + 1:S =
0:NA = OA:AL = OA
2100 FOR I = 0 TO 65535
2110 NA = PEEK (NA + 1) * 256 +
PEEK (NA): IF PEEK (NA) =
0 AND PEEK (NA + 1) = 0 THEN
NL = 0: GOTO 2230
2115 JA = NA
2120 NL = PEEK (JA + 3) * 256 +
PEEK (JA + 2)
2130 IA = OA
2140 IF NF% = 0 GOTO 2850
2200 FOR J = 0 TO NF%
2210 IF F(J) = NL THEN F(J) = F
(NF%):NF% = NF% - 1: GOTO 22
223 NEXT J: GOTO 2850
2223 HTAB 1: VTAB 10: PRINT *NO
MBRE DE LIGNES REGROUPEES *;
: HTAB 30: PRINT *;

: HTAB 30: PRINT *;

: HTAB 30: PRINT *;

: HTAB 30: PRINT *;

THERE DE LIGNES REGROUPEES ";
: HTAB 30: PRINT ": ";I
2230 FOR M = 0 TO 65535
2240 IA = PEEK (IA + 1) * 256 +
PEEK (IA)
2245 FOR N = 0 TO 65535

FOR N = 0 TO 65535 POKE R + N, (PEEK (R + N +

2260 IF R + S + N = IA - 1 THEN
POKE (R + N),CDX::R = R + N
+ 1:S = S + 4: GOTO 2690
2270 NEXT N
2690 IF IA = NA GOTO 2800
2695 NEXT M
2800 S = S - 4
2805 POKE R - 1,00
2810 POKE AL + 1, INT (R / 256)
: POKE AL,R - 256 * PEEK (A

L + 1)
2815 0A = JA
2820 IF PEEK (NA) = 0 AND PEEK
(NA + 1) = 0 GOTO 2900
2830 NA = DA:AL = R
2850 NEXT I
2900 POKE R,0: POKE R + 1,0
2950 GOTO 9000

3000 :
3010 OA = AP + 1:NA = OA:
3010 HTAB 1: VTAB 08: PRINT "NO "
MBRE TOTAL DE LIGNES"
3100 FOR 1 = 0 TO 65535
3110 NA = PEEK (NA + 1) * 256 +
PEEK (NA): IF PEEK (NA) =
0 AND PEEK (NA + 1) = 0 THEN
GOTO 3800
3200 HTAB 30: VTAB 08: PRINT ":
";1

RETURN

REM IMPRESSION SIAI HTAB 1: VTAB 12: PRINT "TA ILLE AVANT EN OCTETS";: HTAB

ERRATUM.

La deuxième partie du listing Composition a fait des siennes, la plupart des lignes se sont révoltées. Nous vous redonnons ici ce listing dans l'ordre, avec toutes nos excu-

2047 IF C = 0 THEN PRINT
2070 NEXT IV: PRINT : PRINT :

--- COMMANDES DOS---

3001 REM
3005 HOME :TY = 1
3010 VTAB 1: FOR IW = 1 TO 7: HTAB
5: PRINT DO\$(IW): NEXT IW
3020 VTAB 23: INVERSE: PRINT *
CONTWANDES DO\$*: NORMAL
3030 VTAB DO: HTAB 4: INVERSE:
PRINT *>*: NORMAL : WAIT 16384,128:X = PEEK (- 1638
4) - 128: POKE - 16338,0
3040 LJ = 1 + 1 * (X = 13) * 2 *
(X = 10 OR X = 11): ON LJ GOTO
3050 ON DO GOTO 3060,3090,3090,

ON DO GOTO 3040.3090.3090.

3150,3090,3090,3260 0 VTAB DD: HTAB 4: PRINT • : : VTAB 23: INVERSE : PRINT • LISTING DES FICHIERS DISQUE* 3040

3065 VTAB 15: HTAB 8: PRINT "N"
DU LECTEUR: ";: GET N\$: PRINT
: IF N\$ () "1" AND N\$ ()
"2" AND N\$ () CHR\$ (13) THEN

IF NS = CHR\$ (13) THEN VTAB 3070

157 IF N\$ = CHR\$ (13) THEN VTAB
15: CALL - 958: GOTO 3010
70 HOME: PRINT 0*, "CATALOG, D
";N\$: GET C\$: PRINT
80 GOTO 3000
70 VTAB DO: HTAB 4: PRINT "
10 'UTAB 23: CALL - 868: INVERSE
10 PRINT CO\$(DO, 1): NORMAL
75 VTAB 15: HTAB 2: INPUT "NO
75 M DU FICHIER: ";NF\$: IF NF\$ =
10 "THEN VTAB 15: CALL - 95
8: GOTO 3010
78 VTAB 18: HTAB 10: PRINT "C
78 GRECTION(D/N)"; SET C\$: PRINT
1: IF C\$ () "N" AND C\$ ()
10 AND C\$ () CHR\$ (13) THEN
1098

"0" AND C\$ < > CHR\$ (13) THEN 3098
3099 IF C\$ = CHR\$ (13) THEN VTAB
15: CALL - 958: GOTO 3010
3100 IF C\$ = "0" THEN VTAB 15:
CALL - 958: GOTO 3090
3105 VTAB 18: CALL - 868
3110 PRINT D\$; CO\$ (00,2); NF\$; ".S
OURCE": PRINT D\$; CO\$ (00,2); NF\$; ".S
UTAB 23: HTAB 30:
INVERSE : PRINT FAIT": NORMAL
: GOSUB 160: GOTO 3000
3150 VTAB 00: HTAB 4: PRINT "
: VTAB 23: CALL - 868: INVERSE
: PRINT "CHANGEMENT DE NOM":
NORMAL

NORMAL

5 VTAB 15: HTAB 2: INPUT "NO

M DU FICHIER: ";NF\$: IF NF\$ =

"" THEN VTAB 15: CALL - 95

8: GOTO 3010

VTAB 18: HTAB 10: PRINT "C ORRECTION(0/N)*;: GET C*: PRINT
: IF C* (> CHR* (13) AND
C* (> "N" AND C* (> "0" THEN

3159 IF C\$ = CHR\$ (13) THEN VTAB

15: CALL - 958: GOTO 3010

3160 IF C\$ = "0" THEN VTAB 15:
CALL - 958: GOTO 310

3170 VTAB 15: CALL - 958: VTAB

23: INVERSE : PRINT "CHANGEM
ENT DE NOM": NORMAL

3180 VTAB 15: HTAB 2: INPUT "NO

UVEAU NOM: "NORMAL

3180 VTAB 15: HTAB 10: PRINT "C

ORRECTION(O/N)";: GET C\$: PRINT

: IF C\$ (> CHR\$ (13) AND

C\$ (> "N" AND C\$ (>) "0" THEN

3185 VTAB 18: HTAB 10: PRINT "C

ORRECTION(O/N)";: GET C\$: PRINT

: IF C\$ (> CHR\$ (13) THEN VTAB

3185 IF C\$ = CHR\$ (13) THEN VTAB

15: CALL - 958: GOTO 3010

3190 IF C\$ = "0" THEN 3170

3195 VTAB 18: CALL - 868

3200 PRINT D\$; "RDNAME"; INF\$; "SO

URCE, "NN\$; "SOURCE": PRINT

D\$; "RENAME"; NF\$;".OBJ, ";NN\$;
".OBJ": VTAB 23: HTAB 30: INVERSE
: PRINT "FAIT": NORMAL : GOSUB

160: GOTO 3000

3260 RETURN

3270 VTAB 00: HTAB 4: PRINT "

3280 D0 = D0 + 1 * (X = 10 AND D 0 < 7) - 1 * (X = 11 AND D0 > 1) + 6 * (X = 11 AND D0 = 1) - 6 * (X = 10 AND D0 = 7); GOTO 3030

3399 REM ---SILENCES---

3405 HOME :TL = 1: FOR IY = 20 TO 33: HTAB 5: PRINT NO\$(IY): NEXT

IF NOT (TI) AND NOT (TK) THEN UTAB 23: INVERSE : PRINT
"ECRITURE": NORMAL
IF TI THEN UTAB 23: INVERSE
PRINT "INSERTION D'UNE NOT

3420 IF IT THEN
PART OF THE SETTION D'UNE NOT
E': NORMAL

3430 IF TK THEN UTAB 23: INVERSE
PRINT "CORRECTION D'UNE NO
TE": NORMAL

3440 UTAB 20: INVERSE : PRINT "
NOTE N" "I;" ": NORMAL : UTAB
SI: HTAB 4: INVERSE : PRINT
")": NORMAL : WAIT - 16384,
128: X = PEEK (- 16384) - 1
28: POKE - 16368,0

3450 LK = 1 + 1 * (X = 13) + 2 *
(X = 10 OR X = 11): ON LK GOTO
3440,3470,3460

3440 UTAB SI: HTAB 4: PRINT "
SI = SI + 1 * (X = 10 AND S
1 (14) - 1 * (X = 11 AND SI
) 1) + 13 * (X = 11 AND SI = 1) - 13 * (X = 10 AND SI = 1
4): GOTO 3440

3810 REM

3810 REM
3820 HOME: FOR JM = 1 TO 3: HTAB
5: PRINT CM*(JM): NEXT JM: VTAE
23: INVERSE: PRINT "CLAVIER
MUSICAL": NORMAL
3830 VTAB CL: HTAB 4: INVERSE:
PRINT ">": NORMAL: WAIT 16384,128:X = PEEK (- 1638
4) - 128: PDKE - 16368,0
3840 LL = 1 + 1 * (X = 13) + 2 *

APPLE

3882 'IF C = 1 THEN VTAB 18: PRINT

3890 WAIT - 16384,128:N = PEEK
(- 16384) - 128: POKE - 16
368,0: IF N = 6 THEN TEXT:
GOTO 3810

3892 IF N (> 88 AND N (> 67
AND N (> 86 AND N (> 66
AND N (> 78 THEN 3895

3893 D = 225 * (N = 88) + 128 *
(N = 67) + 64 * (N = 86) + 3
2 * (N = 66) + 18 * (N = 78)

3894 TEXT :M = 1 * (N = 88) + 2 * (N = 67) + 3 * (N = 86) + 4 * (N = 66) + 5 * (N = 78): VTAB 22: HTAB 14: CALL - 8 68: INVERSE : PRINT M*(H): NORMAL : POKE 35,17: VTAB 1: GCTO 3

890
5 IF (N < 39 AND C = 1) OR (
N < 33 OR N) 125) AND C = 2
THEN 3890
6 IF CLX(C,1,N - 39 * (C = 1) - 33 * (C = 2)) = 1 THEN 3

) - 33 * (Ĉ = 2)) = 1 THEN 3 890 POKE 748,CLX(C,1,N - 39 * (C = 1) - 33 * (C = 2)): POKE 749,D: CALL 770 3910 IF CL = 1 THEN 3890 3920 CALL - 912: UTAB 15: HTAB 6: PRINT CL\$(CLX(C,2,N - 39 * (C = 1) - 33 * (C = 2)): GOTO 3890 4000 UTAB CL: HTAB 4: PRINT * *

3890

0 VTAB CL: HTAB 4: PRINT * *
:CL = CL + 1 * (X = :0 AND C
L (3) - 1 * (X = :1: AND CL)
1) + 2 * (X = :1: AND CL = 1)
- 2 * (X = :0 AND CL = 3): 60T0

4999 REM 5000 REM ---TRAITEMENT ERREURS

REM

PRINT

1 REM
5 CALL 815:ER = PEEK (222):
IF ER = 255 THEN RESUME
8 IF ER = 1 OR ER > 10 THEN
POKE 216,0:ER = 1
0 VTAB 23: CALL - 868: HTAB
VAL (ER%(ER,2)): INVERSE : P
ER%(ER,1): NORMAL : GOSUB 15
0: CALL 800
5 IF TZ = 1 AND (ER = 5 OR E
R = 6) THEN PRINT D\$;**OELET
E*;****;**.SOURCE*:M\$ = ***
0 60T0 20

5020

ORIC 1/ATMOS

Suite de la page 5 2220 PLOT0, 22, 8\$ 2230 PLOT0,23,A\$ 2240 PLOT0,24,A\$ 2250 PLOTO . 25 . 85

2260 PLOT0,26,A\$ 2400 2280 REM....CHOIX D'UNE AUT 2410

2300 PLOT1,23, "Voulez-vous faire une autre Partie ? 2310 GETB\$ 2320 IFB\$="0"THEN2430 2330 IFB\$<>"N"THEN2310

2340 FORQ=48000TO48039 POKEQ+40,32 POKEQ+40,32

2370 NEXTO 2380 CLS 2390 PAPER7: INKO

2490 POKE618,3 | 2490 POKE618,3 | 12410 PRINT:PRINT"Et bien a | bientot !!!" | 2420 PRINT:END | 2430 PLOT0,23,8\$+" "

2440 GOTO230 2460 REM....SI VOUS AVEZ GA 2570

2480 AS="

2490 PLOTO, 21, A\$ 2500 PLOT0,22,A\$ 2510 PLOT0,23,A\$ 2520 PLOTO, 24.85 2530 PLOT0,25,A\$ 2540 PLOT0,26,A\$ le Parie que je vous bat 2570 GETB\$

2580 IFB\$="0"THEN2620

IFB\$<>"N"THEN2570 PLOT0.23.A\$+" " GOT02300 2600

2619 PLOT0,23,A\$+" DD=0 2620 2630 2640 G0T01790

CLS:GOSUB2950 PAPERO:INK2 2669 PRINT PRINTCHR\$(4); CHR\$(27 LES ANNEAUX D'ORIC-

2690 PRINTCHR\$(4) 2700 PRINT

Thomas GEMPP (11/8/1984 2720 PRINT 2720 PRINT 2730 PRINT" Ce jeu n'est q u'un casse-tete,son" u'un casse-tete, son"
2740 PRINT"veritable nom es
t les ammeaux hongrois";
2750 PRINT" Il s'agit de d
eux ammeaux de billes"
2760 PRINT"s'entrecroisant
en deux endroit.Au"

2710 PRINTCHR\$(134)" Un jeu

Suite page 8

.

NOUS AVONS ENCORE BESOIN DE VO

Le questionnaire lecteurs que nous avons fait cet été a complètement chamboulé le contenu de l'Hebdo. C'est le moins que l'on puisse dire! Comme nous sommes complétement masochistes, nous remettons ça! Renvoyez nous le formulaire ci-dessous et ne ménagez pas les critiques (ni les compliments!).

Cinquante logiciels seront tirés au sort pour que vous ne travailliez pas pour rien. A vos stylos!



50 LOGICIELS A GAGNER



QUESTIONNAIRE **LECTEURS**

QUI FTES-VOUS ?

Sexe féminin	
Votre âge	
DEPUIS QUAND LISEZ-VOUS HEBDOGICIEL?	

Depuis le premier numéro..... Depuis le numéro (précisez le N°). C'est la première fois que je le lis... LISEZ-VOUS REGULIEREMENT HEBDOGICIEL?

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

COMMENT AVEZ-VOUS CONNU HEBDOGICIEL?

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

OU VOUS ETES-VOUS PROCURE CE NUMERO ?

Je i al achete dans un kiosque		_
Je l'ai acheté dans une maison de la presse	[
Je suis abonné		
C'est le journal de mon club d'informatique	[i
C'est le journal de l'école		
C'est le journal d'un ami		
C'est une photocopie		
Je l'ai eu par un autre moyen, lequel		
de la ca par an adde mojen, requerimina		-

OU ACHETEZ - VOUS HEBDOGICIEL?

Toujours au même endroit	П
N'importe où	
N'importe où	
Je le trouve difficilement	
Où habitez-vous, ville et département	
OULLIT VOTRE HERDOGICIEL 2	

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

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

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

QUELS PROGRAMMES D'HEBDOGICIEL TAPEZ-**VOUS?**

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

DEPUIS COMBIEN DE TEMPS TAPEZ-VOUS DES PROGRAMMES INFORMATIQUES ?

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

SUR QUEL ORDINATEUR TRAVAILLEZ-VOUS?

ENVISAGEZ-VOUS D'ACHETER UN ORDINATEUR ?	
Non	

ENVISAGEZ-VOUS DE CHANGER VOTRE ORDINA-TEUR ?

Non

QUEL LANGAGE CONNAISSEZ-VOUS?

	Débutant	Chevronne	Professionnel
Aucun			
Basic			
Pascal			
Forth			
Assembleur			
Cobol			
LSE			
Autre, lequel			

AUTRES REVUES D'INFORMATIQUE QUELLES LISEZ-VOUS ?

De temps en temps		
Sciences et vie micro	L	l
Micro 7		
Soft et Micro		
Micro systèmes		
Micro-ordinateurs		
Micro et robots		
List		
36.000 micros		
L'ordinateur individuel		
Votre ordinateur		
Tilt		
L'ordinateur personnel		1
Ø1 informatique	L	1
Pom's		
Golden		
Theoric		
Ordi-5		
La commode		
Trace		
Autre, lequel		

QUEL EST VOTRE AVIS SUR LES RUBRIQUES D'HEBDOGICIEL ?

	BON	MOYEN	NUL
Edito		l	l
Programmes informatiques			
Concours			
Articles rédactionnels			
Essai de matériel			
Bidouille grenouille			
Deuligneurs			
Petites annonces			
Page Télé			
Page Ciné			
Page Ciné Page Bandes dessinées			
Page publicité			
Formation à l'assembleur théorique			
Formation à l'assembleur pratique			
Logiciel de la semaine			
Pépé Louis contre le gang des puces			

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

SI VOUS ETES ELEVE OU ETUDIANT,

votre classel'activité professionnelle de vos parents

31 VOUS TRAVAILLEZ,
votre profession
votre secteur d'activité
votre niveau d'études
votre niveau de rémunération annuelle
Total involution annual

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

BON DE PARTICIPATION AU TIRAGE AU SORT

NOM: ADRESSE:

CODE POSTAL:

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





ORIC 1/ATMOS

Conc do la page !
2770 PRINT"total il 9 a 38
billes (10 rouges,10"
2780 PRINT"vertes,9 jaunes
et 9 blanches)."
2790 PRINT
2800 PRINT" Avec les flech
es du curseur vous"
2810 PRINT"ferez tourner le
s anneaux comme cela :";
2820 PRINT
2830 PRINTCHR\$(129)"Gauche"
CHR\$(131)": le 1er vers la
9auche"
2840 PRINTCHR\$(129)"Bas "
CHR\$(131)": le 1en vens la
droite"
2850 PRINTCHR\$(129)"Haut "
CHR\$(131)": le 2eme vers la
9auche"
2860 PRINTCHR\$(129)"Droite"
CHR\$(131)": le 2eme vers la
droite"

2870 PRINTCHR\$(129)"DEL CHR\$(131)": Pour abandonner : PRINT 2880 PRINT" Hu debut les a nneaux sont melan9es" 2890 PRINT"Pendant environ 2 minutes 30 !!!" 2900 PRINT rkinichk\$(140)"APPuyez 3100 NEXTI une touche Pour commen 3110 DATA ; 2910 PRINTCHR\$(140)"APPUYEZ cer 2920 PLOT0, 25, 7 2930 GETB\$:CLS:INK7 2940 RETURN 2950 2960 FORI=48000T048039 POKEI:32 2970 NEXTI 2980 RESTORE 2990 FORI=1TO40 3000 READA 3010 NEXTI 3020 FORI=46592T046599

.....

П

3030 READA 3040 POKEI,A 3050 NEXTI 2880 PRINT" Au debut les a 3060 DATA 30,63,63,63,63,63 39,99 3070 FORI=46840T046847 3080 READA 3090 POKEI,A DATA 30,33,33,33,33,33 3120 RETURN 5010 REM....AFFICHE LE 1ER ANNEAUX 5030 FORJ=1T020 5040 Z=VAL(MID\$(X\$,J,1)) 5040 Z=VHLUNIU=(%#757177 5050 IFZ=1THENO=1:0\$="@" 5060 IFZ=2THENO=3:0\$="@" 5070 IFZ=3THENO=2:0\$="_" 5080 IFZ=4THENO=7:0\$="_" 5090 POKEP1(J)-1:0 5100 POKEP1C D-41.0

5120 POKEP1(J)-40, @SC(O\$) 5130 NEXTJ 5140 RETURN 5150 FORJ=20T01STEP-1 5160 Z=VAL(MID\$(X\$,J,1)) 5170 IFZ=1THENO=1:0\$="@" 5180 IFZ=2THENO=3:0\$="@" IFZ=3THEN0=3:0\$="_" IFZ=4THEN0=7:0\$="_" 5190 5200 5210 POKEP1(J)-1,0 POKEP1(J)-41,0 POKEP1(J),ASC(0\$) 5220 5230 5240 POKEP10 5250 NEXTU 5260 RETURN POKEP1(J)-40, ASC(0\$) 5260 RETURN 5310 REM...AFFICHE LE 2EME ANNEAUX 5330 FORJ=1TO20 5340 Z=VAL(MID\$(Y\$,J,1)) 5350 IFZ=1THENO=1:0\$="@" 5360 IFZ=2THENO=3:0\$="@"

5370 IFZ=3THENO=2:0\$= 5380 IFZ=4THENO=7:0\$="_' 5390 POKEP2(J)-1,0 5400 POKEP2(J)-41,0 5410 POKEP2(J).ASC(0\$) 5420 POKEP2(J)-40, ASC(O\$) 5430 NEXTJ 5440 RETURN 5440 RETURN
5450 FOR_=20T01STEP-1
5460 Z=VRL(MID\$(Y\$,J,1))
5470 IFZ=1THENO=1:0\$="@"
5480 IFZ=2THENO=2:0\$="@"
5590 IFZ=3THENO=7:0\$="_"
5590 IFZ=4THENO=7:0\$="_"
5510 POKEP2(J)-1.0
5520 POKEP2(J)-41.0
5540 POKEP2(J)-48,850(0\$) 5530 POKEP2(J),ASC(O\$) 5540 POKEP2(J)-40,ASC(O\$) 5560 RETURN

BIDOUILLE GRENOUILLE

Special Deprime

A quoi sert tout cela ? Quel est le vrai but ? C'est la question A quoi sert out ceta 7 duer est le vrai but? C'est la question que je me pose aujourd'hui, sans pouvoir y répondre. Le pire est que depuis deux mille ans, quelques crétins joyeux se po-sent eux aussi la question en risent eux aussi la question en rigolant, sans pouvoir y répondre
plus que moi. Mais ils se marrent, ces crétins. Quelle dérision. J'ai une intime conviction:
tout cela ne sert à rien. Tout est
inutile. Je sais, c'est une philosophie pour le moins nihiliste,
mais lorsque la vérité apparaît
dans sa pleine lurière à quei
dans sa pleine lurière. dans sa pleine lumière, à quoi bon la nier ?

bon la nier?
La vie, la mort, tout ça... Ne
dites pas que je suis dans une
période de déprime, ne dites
pas que j'ai un tempérament
suicidaire, ne dites pas que j'ai
perdu le sens de l'absolu. Avoir, perdu le sens de l'absolu. Avoir, un jour, la certitude que la vérité vous appartient est une épreuve que je ne souhaite pas à mon pire ennemi. Tout se fait jour en moi. La futilité des choses, des actes, des paroles, des écrits. des rapports, des échanges est devenue pour moi d'une telle évidence que je ne puis plus désormais supporter la moindre concession à l'hypocrisie et à la dissimulation



A quoi sert de savoir comment éviter le chien dans Arsène Lapin ? Jean-Christophe Bos-land, qui a trouvé la solution, est-il réellement plus heureux pour autant ? Le fait de savoir

qu'il faut avoir la corde et le couteau, puis grimper à l'arbre, sauter dans le jardin, puis dans la piscine, tuer le crocodile avec le couteau, puis fouiller la piscine afin d'y trouver une huitre, une palourde et un benitier, ouvrir le houitre, transfer le resulte l'entre le le coute de l'entre le l'entre le le coute le l'entre le l'entre le l'entre l'entre le l'entre l'entr vrir le benitier et prendre le masviri le beniller et prendre le mas-que qui s'y trouve, prendre l'hui-tre et tuer le chien avec le gaz qui s'échappe de l'un des deux coquillages dans lequel on trouve un rubis et une perle, puis sortir de la piscine et aller à la statue, tourner le bouton et prendre le passe-partout. Tout prendre le passe-partout... Tout ceci l'aide-t-il vraiment à trouver le bonheur ? Si oui, il doit avoir une force de caractère hors du commun pour ignorer avec tant de superbe la vanité des choses.

choses.

Et tous ceux qui, comme Philippe Malinski, deplombent des
logiciels sur Vic-20? Trouventils dans cet exutoire puéril une
quelconque solution à leurs
doutes existentiels? La somme
de travail fourni pour obtenir les
résultats qui suivent prouve bien
résultats qui suivent prouve bien résultats qui suivent prouve bien le besoin d'abrutissement par la

le desoin d'adruissement par la concentration qu'il éprouve. Combien de temps lui a-t-il fallu pour trouver le programme qui sert à lire les mots-clés des jeux de Scott Adams ?

10 FOR I= 15000 TO 22000:A= PEEK(I)
20 PRINT CHR\$ (PEEK(A));
30 GET A\$:IF A\$ = "A" THEN 30
40 NEXT I

Et par quelle torture cervicale est-il parvenu à deviner que le est-il parvenu a deviner que le nombre de vaisseaux dans Gridrunner est en 7045 et qu'il suffit donc de faire POKE 7045,xx pour avoir xx vaisseaux ? Et que POKE 7041,xx change de niveau, xx étant le niveau désiré ? Et Metagalactic Llamas ? Quelle sublime abnération lui a-t-il été sublime abnégation lui a-t-il été nécessaire pour trouver le moyen de changer le niveau? Charger Metagalactic, faire New, puis LOAD "LLAMA",1,1 puis POKE 4392,xx pour le nombre de vaisseaux et POKE 6658;xx pour le niveau, et enfin RUN et F1, n'est-ce pas un indice révélateur du désir de néantisation dont il fait preuve? Et ce n'est pas tout. L'apostasie dont il s'est fait le chantre n'est-elle pas l'indubitable signe de sublime abnégation lui a-t-il été

elle pas l'indubitable signe de son renoncement ?

changer le nombre de vaisseaux en faisant POKE 4578,xx et le nombre de bombes par POKE 4582,xx, alors même que le pro-gramme est en basic et non pas en langage machine comme l'indique la jaquette. Il arrive même à le sauvegarder en faisant:

10 POKE 7680.82: POKE 38400,0 20 LOAD "",1,1

Il sauve ce petit programme, puis charge le premier de la cassette originale, fait NEW, charge le second, fait POKE 56,31 et SAVE "".1.1 à la suite de celui décrit ci-dessus. Pour pouvoir changer le nombre de vaisseaux sans problèmes, il charge la première partie, fait NEW, charge la seconde et

POKE 7680,82:POKE 38400,0 :POKE 4582,xx:POKE 4578,xx RUN

Et Jean Lacoste? Est-il cons-Et Jean Lacoste ? Est-il cons-cient que ses démarches pour rajouter des vies (POKE # 767,255) et ralentir le jeu (DOKE # 306,2000) dans Xenon ne sont que dissimula-

tion?

Et cet anonyme (pourquoi se dissimule-t-il? La peur?) qui me dit que POKE 2048,255 avant le chargement d'un programme en basic sur Commodore 64 provoque une erreur de syntaxe et le que une erreur de syntaxe et le non déroulement du pro-gramme ? Et qu'il suffit de re-mettre 0 en 2048 pour réautori-ser le RUN ? N'a-t-il pas des problèmes cachés, comme nous

Jacques-François Wadel semble Jacques-François Wadel semble plus prêt à accepter la réalité de la vie. C'est avec désespoir qu'il m'envoie la façon de déplomber certains logiciels sur Oric-1, en jurant qu'il se consacrera désormais à la recherche de notre but ultime. Ses yeux se sont dessillés, et la vérité lui est apparue comme à moi.

Voici un petit programme qui stoppe l'auto-run sur Oric-1:

Après avoir fait RUN et CALL # BFE4, il faut charger le pro-gramme que l'on veut sauvegar-der, puis entrer en mode direct:

CSAVE "XXX", ADEEK(# 5F) EDEEK(# 61),AUTO

Au bord du suicide, il me confie aussi que pour habiller la fille dans Kikekankoi, il faut prendre le deltaplane et aller le vendre dans la ville pour avoir de l'argent avec lequel on peut ache-ter une robe. Pour ressortir, inu-tile de tout retraverser, jouer au passe-muraille est plus court.



Ca va de moins en moins bien. Même le Minitel me semble fu-tile. Même si l'on peut obtenir sur le 613 91 55 un grand nombre de serveurs, comme TDAAT par le 133000428, ou un serveur avec une messagerie par le 19206036106 en tapant d'abord 19206036106 en tapant d'abord un relour chariot (touche spé-ciale + Envoi), puis "login invite" en minuscules et en ne validant les commandes que par Retour chariot. Même le 178020118 ne charlot. Meme le 1/80/20118 he m'intéresse plus, et je n'ai pas cherché de mot de passe. Je me désintéresse même de mon modem 300 bauds, alors que je pourrais obtenir l'ordinateur de la faculté de St Denis qui tourne surs Univ en composant le 829 sous Unix en composant le 829 01 33.

In vino veritas. J'ai encore trop In vino veritas. J'ai encore trop bu, moi. Et à chaque fois c'est la même chose, j'ai une gueule de bois d'enfer, et je pars dans des délires philosophico-mystiques qui aboutissent toujours au même résultat: la prise d'un cachet d'aspirine. J'aurais du écrire ce texte après l'avoir pris pris.

1 DOKE # BFE4,169:DOKE # BFE6,13701 2 DOKE # BFE8,169:DOKE # BFEA,26501 3 DOKE # BFEC,51744:DOKE # BFEE,8422 4 DOKE # BFF0,58536:DOKE # BFF2,1100 5 DOKE # BFF4,24808:NEW

Beyond Software vient de franchir le mur du son de la qualité avec son logiciel Psy Warrior . Depuis Boulder Dash, j'avais plutôt tendance us allumer mon micro plus de trente secondes. La y suis resté facilement qua Jy suis reste facilement qua-tre heures. Le pied d'acier. La prise de contact avec mon guerrier s'effectua sans heurt: normal, il se déplace sur un skateboard à propulsur un skateboard à propul-sion ionique à la place des roues. Son champ de ba-taille: un immense silo cylin-drique formé de multiples étages superposés. Son but casser la gueule à tous ces enf... de gardiens jusqu'à la base du silo et bousiller la source de ces aliens. Vous base du silo et bousiller la source de ces aliens. Vous croyez peut-être à un mau-vais Space Invaders, eh bien raté! Vous disposez de quatre-vingt filets à énergie qui peuvent emprisonner n'importe quel ennemi (pour des durées variables). Pratiquement tout se passe à course durees variables). Pratique-ment, tout se passe à coups d'énergie psychique: gran-diose. A chaque combat, vous perdez une partie de votre potentiel que vous pouvez récupérer grâce à vos filets à énergie. Même votre planche à ions souffre de pertes d'énergie (réparables en prenant patience). Vous me croirez si vous voulez, mais ce jeu est fabuleux: le chuintement de la planche flottant au ras du sol vaut bien la cinquième de Beetho-ven (et Dieu sait que je l'aime), le graphisme fabuleux n'a pas son pareil pour le moment (la tête du guer-rier regarde de tous les cotes

SUIVEZ LE GUIDE



en permanence). la difficulté du jeu n'est pas exagérée et ne pousse donc pas au suiimmédiatement.

Comment, vous ne l'avez pas encore? Voulez-vous vous presser un peu: il existe pour C64 et Spectrum.

LE CRIE QUI TUE

C'est le patron de Toshiba qui a lancé mercredi dernier à Paris le fameux Cri Qui Tuel Voici en substance ce qu'a annoncé l'honorable Monsieur Atautoshi Ni-shida: "Toshiba sera le nu-mèro 1 européen des compaméro 1 européen des compa-tibles IBM en 1987, et le

mero 1 europeen des compatibles IBM en 1987, et le numéro 1 mondial quelques années plus tard". Il n'a peut- etre pas tort, parce que les Toshiba sont vraiment compatibles IBM et 20 à 30% moins chers. Ils en ont vendu près de 10.000 en Europe. Par la même occase, Atautoshi Nishida (je répète son nom parce qu'il est fendard) a annoncé pour immédiatement, bientôt, dans pas long-temps, tout de suite mais ça devrait pas tarder, quoi ? ils ne sont pas encore là, bougez pas ils arrivent...deux nouveaux ordinateurs miniaturisés, compatibles IBM, avé

des écrans plats comme des limandes à cristaux liquides comme du saké. Non seulement ils seront plus petits, mais ils tourneront quatre fois plus vite que l'IBM PC. Et boum! Un grand coup de pied dans les parties sensipied dans les parties sensi-bles de l'oncle Sam. Les prix tourneront aux alentours 21000 et 30000 francs sel les modèles, en version base. Vous pouvez commencer à acheter des Yens.



LES CLÉS DES ROBOTS

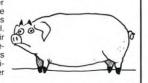
Le Journal de la Robotique a publié une plaquette contenant les 250 termes les plus importes 250 termies les pius mipor-tants de la robotique, avé la petite traduction en Angliche pour que celle-ci soit vraiment utile. La robotique se déve-loppe moins vite que la micro. mais les deux activités sont étroitement liées. Et pour les arrières petits-fils de Fran-ke nstein, je signale qu'il existe un magazine ROBOTEL sur minitel et que celui-ci est réa-lisé par le CESTA. Télé-phone:(1) 637.07.50



COTE DE PORC

Dieu prit une côte à Adam et il Dieu prit une côte à Adam et il créa la femme. Les généticiens Danois se prennent pour Dieu. Après moult études en laboratoire, ils viennent de créer une nouvelle race de porcs...possédant deux côtes de plus que le modèle original. Ces abrutis de savants ont l'air tout à fait satisfaits de leur découverte. Tremblez mes couverte Tremblez mes frères! Le jour où l'informati-que et la génétique vont s'allier

totalement faudra voir à sur-veiller de plus près nos blouses blanches.



APPRENEZ L'ANGLAIS EN **UNE LECON**

Grâce à Infogrames qui pro-pose une traduction originale de l'expression "Space Inva-ders" en **Invasion** . Pas plus tard qu'hier au soir, je ne savais pas moi-même qu'il existait un jeu d'arcade valable existat un jeu o arcade valable pour Thomson. Mais comme j'aime faire participer les lecteurs à mon ignorance, j'ai chargé mon MO5 avec le susdit logiciel. Et, ò surprise, le jeu ma frappé en pleine veine critique. critique: les graphismes ne sont pas nuls, la vitesse de jeu n'est pas ringarde, la difficulté est progressive. Bref un bon soft, mais vous savez comme je suis: il faut toujours que je trouve quelque chose à repro trouve quelque chose a repro-cher à ce qui me passe entre les mains. Et j'al trouvé, niark niark ! Le jeu n'est absolument. mais alors absolument, pas original du tout. La traduction approximative livrée plus haut. en prime avec la critique, n'est pas gratuite: il s'agit bien en l'occurence d'un jeu du type Space Invaders.
Conclusion: Infogrames, le poids des mots, le choc des classiques.



PAS DE ÇA, LISETTE

A quoi qu'elle sert la Commission Nationale Infor-matique et Liberté? Cette fille de garce a donné l'autorisaà l'administration fiscale tion à l'administration fiscale de créer un fichier national pour tous les contribuables français. Depuis, on travaille comme des fous au ministère pour préparer le programme qui sera opérationnel début 1987. Ce programme a été baptisé SPI: Simplification de Pracédures d'Imposition. baptisé SPI: Simplification des Procédures d'Imposition. Vous ne manquerez pas de noter que SPI est très proche de SPY qui veut dire ESPION en anglais. Près de 23 mil-lions de foyers vont être fichès mais en jura que ce fifichés, mais on jure que ce fitiches, mais on jure que ce li-chier ne sera pas connecta-ble avec un autre fichier, comme celui de la sècu par exemple. Faut pas jouer sur les mots: dire qu'un fichier n'est pas connecTABLE, n'a

même signification pas la meme signification que de dire qu'il ne sera pas connecté. Dans le premier cas, il s'agirait d'une impossi-bilité matérielle, dans le sebilité matérielle, dans le se-cond cas d'un comportement déontologique. On ne me la fait pas, à moi ! Je ne crois pas aux bonnes résolutions. Au premier changement de gouvernement que se pas-sera-t-il ? Aux armes ci-toyens ! Formez vos batail-lons ! Il faut faire tomber la tête des repérats de la tête des renégats de la Commission Informatique et Liberté! Faut les envoyer en Sibérie ou en Calédonie!



LE POUVOIR DE L'INFORMATIOUE

à l'ONU. Les pays du tiersmonde ou les pays en voie de développement râlent comme des putois. Tout le monde a compris que la révolution infor-matique serait au moins aussi importante que la révolution in-dustrielle au 19ème siècle. Le problème, c'est que 55% du parc mondial des ordinateurs parc mondial des ordinateurs est entre les mains des Etats-Unis. Et ce pourcentage est encore plus important si l'on tient compte des compagnies américaines à l'étranger. L'accumulation des données et des informations dans les ordinainformations dans les ordina-teurs devient un véritable tré-sor d'Ali-Baba. Désormais, il faut payer pour transmettre ou consulter ces données. On comprend que le monopole de fait des Yankees affole le reste du mondo. Certains paye sont du monde. Certains pays sont obligés de raquer pour avoir des renseignements sur leur propre compte. Un exemple: les satellites photographient et analysent chaque point du globe. Si les Africains veulent en savoir plus sur leurs réserglobe. Si les Africains veuent en savoir plus sur leurs réser-ves de pétrole, sur leurs récol-tes ou sur la météo, ils sont obligés d'allonger des ronds. Autre exemple: quand les Ly-biens ont dansé la valse-hesi-tation du "reviens-va-t'en" au

Tchad, la Maison Blanche avait toutes les infos en main avant Paris. Ce genre de renseignement couterait cher s'il devait être monnayé. Le pouvoir de l'informatique risque donc de créer un nouveau déséquilibre entre les occidentaux dont les estomacs cachent les ceintures et les pays sous développés qui ont très nettement la sensation de se faire vampririser.

tres nettement la sensation de se faire vampiriser.
Comme le souligne très juste-ment Diana Lady Dougan, dont le nom ressemble fort à celui d'un cheval de tiercé: "L'infor-mation est du Pouvoir, plus valable que le pétrole et plus pré-cieux que l'or".



AU CŒUR DES TENEBRES

Connaissez-vous un pro-gramme légendaire ? Pas un Space Invaders ou un bête

Visicalc, non. Un progra Un programme comme Locksmith 5.0.
Un programme dont le mythe

un programme dont le mytne se trouve amplifié par le nombre dantesque de copies piratées, suppléant à la rarreté des originaux. Dont peu d'utilisateurs connaissent les possibilités réelles. Et ne parlons pas de l'odeur de soutre.

possibilités reelles. Et lie parlons pas de l'odeur de soufre...
Voyez-vous, Locksmith est un utilitaire de sauvegarde. Comprenez un, hmm, programme de pompe, destiné à copier des disquettes protégées. Ca ne plaît pas à tout le monde, mais les utilisateurs savent qu'une disquette est un support fragile, et qu'un logiciel est un produit cher. Et protégé contre la copie.
Dès son introduction sur le marché, la première version de Locksmith fit l'enfer. Cétait le premier "nibble copier", c'est à dire copiant les disquettes piste par piste, nibble par pibble la les protec-

c'est à dire copiant les dis-quettes piste par piste, nibble par nibble. Là, les protec-tions classiques (effacement de la piste 3, catalogue codé, etc) prirent un coup de vieux. Pas pour longtemps, évidem-ment: la course entre plom-beurs et copieurs n'est pas près de s'arrêter. Locksmith est surtout un co-pieur, mais c'est aussi un

pieur, mais c'est aussi un fantastique outil de travail sur fantastique outil de travail sur le contenu brut d'une piste; et pour bien s'en servir, il faut bien connaître le DOS. Oui. Je sais. C'est le participe présent de la forme verbale du mot de Cambronne. Mais ce qui suit se limite à l'essentiel, et j'essaierai de

rester compréhensible. rester comprenensible. Qu'est-ce qu'un nibble? C'est la forme codée d'un octet sur le disque. Ce co-dage est nécessité par le contrôleur de disquettes qui



ne peut lire plus de deux bits à zéro à la suite: il faut donc réarranger les octets entre eux pour placer des "1" où il le faut, sans perdre trop de place. Je n'irai pas plus loin dans ce domaine, mais sa-chez que c'est pour cette rai-son qu'on ne peut pas lire di-rectement les données à partir du Nibble Editor; il faut un éditeur de secteurs (comme Disk Fixer, CIA, tout (comme Disk Fixer, CIA, tout ça, on en parlera plus tard). Le Nibble Editor permet de saisir et de visualiser une piste entière, avec les parties portant l'information, et celles concernant le repé-rage de ces informations; on pourrait d'ailleurs relever une intéressante analogie avec la biologie moléculaire, mais biologie moléculaire, mais nous nous éloignerions un

peu trop du sujet. Qui est: comment est formatée une jiste? Et comment se servir du Nibble Editor pour la copier ou la modifier, éventuellement la réparer?
Tout d'abord, je vais rapidement décrire un utilitaire méconnu, le Quickscan. Si vous possédez Locksmith, vous avez sûrement essayé cette option qui trace de superbes lignes verticales, discontinues, au dessus des numéros de pistes, et auxquelles vous comprenez... disons... peu. Explication: les petits points blancs constituent les séparations entre secteurs, que vous pouvez compter. 16 séparations entre secteurs, que vous pouvez compter. 16 secteurs pour le DOS 3.3, 13 pour le 3.2 (mais tout est possible dans le domaine des protections); un début de piste se reconnait à un groupe de trois ou quatre points. Maintenant que vous avez visualisé le contenu. avez visualisé le contenu d'une disquette dans son ensemble, nous pouvons pas-ser au Nibble Editor.

ser au Nibble Editor.
Prenez une disquette formattée normalement et lisez une
piste (ctrl R). Positionnez un
des champs de FF en inverse
vidéo au centre de l'écran,
en vous servant des touches
"." et "." Ce grand champ
correspond à un des points
sur l'écran du Quickscan, et il sur l'ecran du Quickscan, et il y en a un autre petit au-des-sous qui sépare le champ adresse du champ données d'un secteur. Le champ de données, c'est la partie por-teuse d'information; le champ adresse sert au repérage par le DOS de ces données. Les FF en inverse vidéo sont des "octets" de 10 bits (huit "1" et deux "0") et servent à mettre en phase la tête de lecture.

	23430	787	HBLUE	FU1.	23430	184	#BCD6		
.00								N	
.25									
.50									
.75									
		NIB	BLE E	DITO	OR.				
-0100	96	96	.965	96	96	96	96	96	
0018-	96	96	96	96	96	96	96	96	
0020-	96	96	96	96	96	96	96	96	
0028-	96	96	96	96	96	DE	AA	EB	
0030-	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	
0038-	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	
0040-	05	AA	96	FF	FE	BB	00	AF	
0048-	AE	EB	FA	DE	AA	EB	FF	FF	
0050-	FF	FF	FF	FF	FF	FF	DS.	AA	
0058-	AD	AE	AC	9E	97	AE	AF	90	
0040-	AD	AD	94	82	AF	96	9F	99	
0048-	96	AE	96	96	AE	9F	AC	AD	
0D70-	AC	AD	98	82	9F	9E	AE	A7	
0078-	A7	94	97	A7	AB	94	AE	90	
0080-	AE	A7	90	94	82	86	AC	83	
0088-	A6	90	82	97	90	96	AE	94	
			-		-			- 54	

HEX 00000000000000001111111111111111112222

Vous remarquerez, encadrant chaque champ, des séries de 2 ou 3 octets: D5 AA 96, prologue du champ adresse, DE AA EB, épilogue, D5 AA AD, prologue du champ données, DE AA, épilogue. Si un de ces octets manque, le DOS ne pourra pas lire le secteur. C'est pourquoi, dans certains cas où le lecteur crachote un peu trop en chargeant un programme, il suffit de rétablir ces séries d'octets (c'est long: il faut vérifier chaque piste), mais attention: souvent, la protection de la disquette change ceux-ci et il faut en tenir compte. De même, le champ adresse peut être endommagé, et il vous faut décoder son contenu avec la table ci-dessous, les octets étant odés sur deux nibbles dans l'ordre Vous remarquerez. encasous, les octets étant codés sur deux nibbles dans l'ordre suivant: Volume, Piste, Sec-teur, Checksum de vérifica-

teur, Cnecksum de vermoa-tion.Ouf.
Je crois que vous n'aurez pas trop d'une semaine pour digérer tout ça, et pour explo-rer vos disquettes.
A biontét

QUE CHOISIR...

TS Software et Bubble Bus entament le match de la semaine avec deux produits si identiavec deux produits si identi-quement semblables que l'on se demande qui a copié sur l'autre. A ma gauche vous voyez Burnin Rubber (TSS), alors qu'à ma droite vous aper-cevez Bumping Buggies

BURNIN BURBER



A la réflexion, je me dis que non seulement ils ont copié non seulement ils ont copie l'un sur l'autre, mais en plus en plagiant (très mal) Spy Hunter , jeu de café superbe adapté pour Apple récemment. Revenons-en à nos Bugglies: la seule action consiste à tenir un maximum de l'ilomètres en maximum de l'ilomètres en l'autre de l'ilomètres en l'autre de l'ilomètre en l'autre en l' un maximum de kilomètres en poussant tous vos concurrents dans les ornières sans renifler les paquerettes vous-même. Facile. Première difficulté: la route n'est pas toute droite. Deuxième difficulté: les voitu-

rebondissent les res rebondissent les unes contre les autres comme un troupeau de balles de pingpong pris d'hystérie collective. Troisième difficulté: comme c'est le printemps, certaines zones de la route sont inondées par les rivières du cru en crue. Quatrième et dernière difficulté: le jeu est aussi inintéressant qu'injouable. Alors téressant qu'injouable. Alors pourquoi en parler? Pour vous éviter d'acheter le plus mau-



Graphisme: Bumping Buggies: jolies cou-leurs, le reste nul. Burnin Rubbers: ça va.

Animation:

BB: nul. BR: mais c'est presque bon...

Son:
BB: super en intro, inexistant ensuite.
BR: moyen.

Conclusion nourissez donc votre C64 avec autre chose (Boulder Dash par exemple), ou à la limite copiez Burnin Rubbers histoire de faire mu-muse trois minutes.

AAAAAAA DE - DE -**DE MIR**

Ce n'est pas le nouveau jingle ce nest pas le nouveau jingle de la pub sur Antenne 2 mais c'est de la pub quand même. C'est Ademir, la fifille à Microtel, qui fête ses cinq ans en organisant un salon "loin de la cohue des expositions officielles". C'est donc en toute intimité que vous pourrez tripoter les". C'est donc en toute inti-mité que vous pourrez tripoter les "logiciels utiles pour la for-mation". Intimité toute relative d'ailleurs puisque ca se passe les 17, 18 et 19 Avril à la MAI-SON DES SCIENCES DE SON DES SCIENCES DE L'HOMME (56, boulevard Ras-pail à Paris), puisque 4000 affi-ches de publicité pour cette manifestation égayeront les murs de la capitale et de la province et puisque 4000 grosses légumes du monde de l'Informatique y ont été invitées.



Chaude intimité en perspec-tive! Vivent les associations aux petits moyens! Vive la loi de 1901! Vivent les subven-tions! Vivent les droits de ré-ponse et vive la France!

STOP!

MICROFER RECHERCHE DE

NOUVEAUX WAGONS

Arrêtez tout ! Les fanas de Z80, les toqués du 6502, les adorateurs du 6809: les petits gars, en vérité je vous le dis: laissez tomber vos le dis: laissez tomber vos vieux micro-processeurs dont vieux micro-processeurs dont les pattes sont minées par l'artrite et dont les circuits ont oublié d'être chébrans. Il faut vivre avec son temps, plon-ger dans la modernité, pen-ser à l'avenir, à nos enfants, et ne pas oublier de descen-dre la noubelle ce soir. Il est dre la poubelle ce soir. Il est temps maintenant de faire l'apprentissage du 68000, le premier processeur de la génération des 32 bits qui rythme le Macintosh, le QL ou le nouvel Atari. Et pour cela, je vous conseille de vous plonger immédiatement tout de suite dans l'excellent ouvrage de C(hristine?) Vieillefond! paru chez Sybex: MISE EN OEUVRE DU 68000. dre la poubelle ce soir. Il est DU 68000.

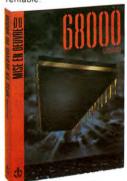
DU 68000. Nul n'eut été capable aussi bien que C(atherine ?) Vieil-lefond de décrire avec clarté

Ils sont déjà plus de 1200 à la queue leuleu sur la voie de chemin de fer Paris-Nice. Sachant qu'en tendant les bras vers l'épaule du membre du club qui le précède, un Microferiste mesure (en largeur et en moyenne) 87 centimètres, il faut 7.768.952 nouveaux adhérents pour relier les deux villes. Dépêchez-vous de les rejoindre, les passagers attendent pour vous marcher sur la tête. Dépêchez vous d'autant plus que les activités du club ne se limitent pas à ces joyeux ébats

que les activites du ciub ne se limitent pas à ces joyeux ébats ferroviaires: les cours d'initia-tion au basic, les échanges de logiciels, les remises sur les achats de matériels et acces-soires et la revue Interface vous attendent: En plus, les cheminots ne sont ass resistes.

cheminots ne sont pas racistes et acceptent les non-Sncf dans

et simplicité les mécanismes, instructions et autres modes d'adressage du 68000. Le livre vaut près de 200 balles. mais c'est un investissement rentable



leur train du plaisir informati-

que.

Microfer. 1 rue d'Athenes.
75009. Paris. Cotisation annuelle de 100 à 400 francs selon que vous soyez puissant cheminot nationalisé ou misé-

rable informaticien privé.

Merci C(harlotte ?) Vieillefond !

DEULIGNES HOUANE MAURE TAILLEMEUH!

Plus que jamais je ne peux que m'incliner devant le Fabrice PAGE nous a envoyé à lui tout seul onze deuligénie créatif, dont à tout instant, vous tenez à faire preuve: vainquant des Everests de difficultés, franchissant des abysses de créativité sans souffrir un seul moment du vertige de la création de l'absolu... Bravo!

*** Listing THOMSON**

Malgré tout, les thomsonistes maintiennent un fossé \$\(\text{BCSSCREEN3}\), \(\text{0}\); \(\text{PCOLOR0}\), \(\text{3}\); \(\text{PRINT:

▼ Listing APPLE

APPLE

HOME: PRINT "";": PRINT "SC

ORE= ";S: CLEAR: GET A\$: PRINT

PRINT "DIFFICULTE= ";: GET

A\$:A = VAL (A\$):0 = 10:P =

30:V = 20:Z = - 16384: HOME

: FOR I = 1 TO 24: VTAB I: HTAB

0: PRINT "+";: HTAB P: PRINT

"*";: NEXT: VTAB I: HTAB V:

PRINT "£": VTAB I: HTAB V:

GET

A\$

ON (SCRN(V - 1.2) > 0.00000

▼ Listing CANON

0 LPRINTCHR\$(18):FORI=0T031:FORJ=0T0119: IFPOINT(J, I)=0THENNEXTJ:NEXTI:GOTO2 1 LPRINT"M";STR\$(J*4);",";STR\$(-I*4):LPR INT"J2,0,0,-2,-2,0,0,2":NEXTJ:NEXTI

公

Monsieur GIARD, dont nous tairons le prénom, n'aime pas le basic. Pourtant c'est à l'aide de ce langage qu'il sème la panique...

▼ Listing AMSTRAD

1 PRINT "Cherchez le bu9....":FOR I=1 TO 500:NEXT 2 DEF FN F(X)=(FN F(X-1) AND X):PR INT FN F(1)

Enfin, Olivier TAIEB voit des éléphants roses complètement à jeun. Il vous en fait la démonstration pour l'oeil et l'oreille grâce à UTOPIA.

▼ Listing VIC 20

1 X=X+1:Z=INT(RND(1)#100):Z=Z+6:IFX=150 THENX=9 2 POKE36800+Z,X:FORI=1T0300:NEXT:GOT01

Grand gagnant de la semaine, François CONSTANTY, empoche deux softs grâce à sa fonction DELETE pour Commodore 64 en deuligne, mode d'emploi compris !

Listing COMMODORE 64

1 PRINT": TNOWN"F: PRINT"F="F+1": L="L": IFFC =LT |12": POKE198, 2: POKE631, 13: POKE632, ISTEM NEW YORKE 1987, 2: PORCE 31: 13: PORCE 532, 1

Bernard CHAUVIERE venait de s'offrir un Atmos lorsqu'il est devenu sourd. Ne pouvant s'acheter un sonotone, il 07 vers l'imprimante X-710. Un chef-d'oeuvre!

1 FORI=0T017:READDs:DOKEI*2+360,V AL("#"+Ds):NEXT:DOKE587,368:POKE58

6,76:0ATAE00 2 DATALO,F,9848,9848,AD48,2DF,CF 9,7F29,628D,8201,8062,2001,F886,88 68,8868,4868



Bien le bonjour chez vous et salut ben !

HIPPOJOYS7

C'est Japonais, c'est un des meilleurs et des plus costauds que l'on connaît: trois boutons de tir, une bonne prise en mains et quatre ventouses pour le coller définitivement sur la table de la salle à manger (Super pratique pour les repas !). Prise standard pour Amstrad, Atari, Commodore 64, MSX, Vic 20. Compatible avec les interfaces d'Oric et de Spectrum. Pour Apple, Thomson et Texas, Tintin: ça ne marche pas ou alors il faudra bidouiller ! Ah, au fait, c'est 100 balles ... C'est bon, c'est pas trop cher ? Envoyez vos

sous après avoir rempli le bon de commande ci-joint. Le ministre du commerce extérieur du Japon vous remercie bien bas.



*	*	*	*	*	*	*	公	*	4	*	\$	公	公	☆
Bon	de	CO	mm	and	e à	dé	CO	upe	r et	à re	nve	ove	rà	
SHII PAF	FT	ED	ITIC	NS,	27	ru	e	dи	Gér	éra	F	óу	750	08

DATE:

PU = 100 F ... x ... = frais d'envoi = +15 F chèque joint : TOTAL =

HEBDOGICIEL SOFTWARE Le logiciel à sa juste valeur

Les nouvelles boites jaunes sont arrivées! Six logiciels français de qualité par cassette et un prix raisonnable : des produits signés SHIFT EDITIONS!



"Dork crystal" est sans nul doute un des plus beaux et rapides jeux écrits pour TI 99 : votre héros doit récupérer des fragments de cristal dans le labyrinthe qui est le lieu à la mode pour tous les monstres branchés de la galaxie I Les autres jeux sont tout aussi efficaces : un superbe sauteur sur sa pyramide, un duel pour deux joueurs en armure, un casino avec 3 jeux de cartes, une centrale nucléaire et "Mission périlleuse" qui vous transportera dans une jungle hostile en deux sompdans une jungle hostille en deux somp-tueux tableaux. 120 francs les 6 jeux en basic étendu.



Un jeu d'aventure : ça va.Six jeux d'aventure, bonjour les nuits blanches ! Vous al-lez devenir tour à tour explorateur, espion, égyptologue, cosmonaute, super-hé-ros et victime du célèbre docteur Paranaud. Si vous arrivez au bout de ces six cas-se-tête sans problèmes de santé et sans troubles mentaux, vous deviendrez sans conteste un des grands maîtres mondiaux du jeu d'aventure ! Une cassette pleine à craquer pour 120 francs.

Votre Oric utilise le langage machine pour réfléchir et vous n'avez malheureuse-ment que votre cerveau humain pour le battre au Morpion! Le "Laby 5" qui suit n'est pas plus facile : cinq étages, des trappes partout et ses ascenseurs pas très fiables! Dans "Oil leak", vous devez réparer une voiture au beau milieu de gran-des flaques d'huile. Les gouffres, les ravins et les précipices de "Pont-levis" vont vous rendre fou! Le "Parsec" fonce à toute vitesse et la "Guerre nucléaire" est tout simplement le premier grand Wargame pour Oric. 120 francs la cassette.



Des jeux d'arcade à gogo : changez le cours de l'histoire à Pearl Harbour, gui-dez Al'bert et Kong dans leur pyramide favorite, jouez à un jeu de balle entièrement nouveau, construisez d'énormes murs avec votre grue de chantier et régalez-vous avec de la tequila : plus vous en buvez, plus vous désamorcez facilement les bombes de "Caramba"! Six super-programma"! Six super-programma"! Six super-programma". "Caramba"! Six super-program mes pour 120 francs.

Deux jeux d'arcade où vous serez un courageux pompier, ou pilote d'une moto de course fonctionnant au langage machine. Viennent ensuite la réflexion avec "Puzzle" et la statègie avec "Mineur" où vous pourrez organiser des compétitions jusqu'à 5 joueurs. L'aventure enfin avec "L'inca d'or", un fabuleux jeu graphique en 3 dimensions. 6 super-programmes pour 120 francs.

COMPOSITION

MINE HANTÉE

QUADRILETTE

COLOMBIA

STAR WARS

TEN THOUSANDS

DOMINOS

APPLE II

CANON X-07

CASIO FX 702-F

COMMODORE VIC 20

HECTOR

ATARI

ORIC

EXL 100

ZX 81

TRS 80

TI 99/4A

TI 99/AA

AMSTRAD

(basic simple)

(basic étendu)

SPECTRUM



Des jeux, de l'électricité et du plaisir, voilà de quoi faire frétiller les électrons dans votre MO5 et quand en plus ces jeux sont multiples et douze vous envisagerez quelques nuits blanches d'Othello, de Poker, de Mémo 7... Dès que l'immobilité vous paraîtra insup-portable, partez pour l'espace pro-fond (Worp) ou retrouvez vos amis (fi-chier d'adresse). Vous verrez, vous n'en croirez pas plus vos yeux que vo-tre M05 n'en croira ses jeux!

A MERRO GICIEL !



COMPOSITION

SEAWAR

CHATEAU FORT

IMPRIM'TEXT

ROBINSON

TEN THOUSANDS

jours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les

*

PLANÈTE BLEUE

EUDIPE

OI TEXT

GHOST CASTLI

JOY'S PEN

TAG

RALLY

Code postal_ REGLEMENT JOINT :_

PLANÈTE BLEUE

PAINTER

QI TEXT

QUICKI

HANTED

TAG

MINEUR

VOTE; pas de photocopies, cela serait trop facile!

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

vous aliez nous envoyer!

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

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 pro-grammes 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 trimes-trielle un concours doté de prix

trielle un concours dote 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'aproi d'un logiciel en réalisé. L'envoi d'un logiciel en K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation dé-coupé dans HEBDOGICIEL dun bon de participation de-coupé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature. ART.3: La rédaction d'HEBDO-GICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logi-

ciels qui sont publiés dans le journal.

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

ART.5: Le prix alloué pour le

concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clô-ture 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

tre 1 PARIS.

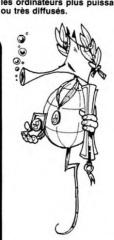
ART.8: HEBDOGICIEL se ré-serve le droit d'interrompre à tout moment le présent serve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs

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 pro-gramme 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 diffusée



MARS LA **AUX URNES!**

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'hebdogiciel compte

rédaction d'hebdogiciel compte sur vous!
La marche à suivre est simple:
- Repérez dans la grille cicontre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).
- Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.

Inscrivez vos nom et adresse

- Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote. A renvover avant le 21 Mars 1985 à minuit à HEBDOGICIEL . concours mensuel, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS. Il est fort probable que ceux qui participent au concours fe-ront, voter leur, paga leur

ront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la tota lité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est

ROULETTE	CITÉ INTERDITE	CITÉ INTERDITE	BOÎTE A RYTHME
CROC EN POMME	TMS 1020	JACK	CARACTÈRES
SCHLIRPS	SPACE MISSION	UFO 1	J.O.
JEEP LUNAIRE	DESSIN ANIMÉ	MURS	NIGHT FLYER
SATELLITE	HELP	DEVINOS	TRAPPES
DR. FEEL GOOD	LE CUBE	SOUS-MARINS	LUCKY BUCK
KAMIKAZE	MINI-GOLF	ATOME HIC	TIR SPACIAL
PLANÈTES	INDIANA	INDIANA	SÉQUENCEUR
D.A.O.	TENNIS	MÉTÉORES	ESCAM
MARS LANDING	CONSTRUCTION	JIMMY QUEST	COMBAT

Date limite d'envoi du bulletin de vote le Jeudi 21 Mars à minuit.

A renvoyer avant le 21 Mars minuit à HEBDOGI-CIEL, concours mensuel, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS.

BULLETIN DE VOTE

JE VOTE POUR LE PROGRAMME SUIVANT: NOM DE L'ORDINATEUR:

NOM DU PROGRAMME:

JE CLASSE SECOND LE PROGRAMME SUI-

NOM DE L'ORDINATEUR: NOM DU PROGRAMME:

NOM ET PRENOM:

ADRESSE:

BON DE PARTICIPATION

Prénom

Profession

Age Proi 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 magnetique (cassette ou disquette) accompagne d'un descriptif détaille du matériel utilisé, d'une notice d'utilisation du programme. Les supports des program-mes publiés sont conservés, n'oubliez donc pas d'en faire une copie



ORIC ATMOS

VENDS ORIC + K7 jeux + livres + documentation + interface joystick: 1500 F. + lecteur de disquette + 6 disques: 3200 F. + magnétophone K7 + cordon: 300 F. + imprimante SEI-KOSHA GP 50 + cordon: 1200 F. Patrick BARTH. 3 rue de l'ille de France 91330 YERRES. Tel: 948 00 14.

VENDS ORIC 1 + 20 K7 + péritel + MOD. NB. + livres et revues: 2000 F. à débattre. VENDS collection HEBDOGI-CIEL N° 1 à 40: 100 F. M. BERGOUSNOUX. Tel: 782 39 16.

VENDS ORIC 1 Péritel + 25 logiciels de jeux + 1 Assembleur Désassembleur + magnéto K7 + 3 livres + cordons K7 et PAL.: 1700 F. Tel: (42) 58 55

VENDS ORIC ATMOS ayant les 2 mémoires mortes + cordon péritel + alimentation + 2 ma-nettes de jeu avec interface S+ 60 logiciels et 3 copieurs: 3500 F. Claude CROCE. 25 chemin de Herédia 31500 TOULOUSE. Tel: (16 61) 58 42 85.

VENDS ORIC Atmos 48 KO + 3 VENDS ORIL Atmos 48 KO + 3 K7 + 10 jeux (sous garantie) Prix 2500 F (à débattre) SA-LAUN Michel 10 rue pierre de coubertin 22190 Plérin Tel (16 96) 74 60 50

SHARP

VENDS PC 1500 + nombreux programmes + 3 manuels : 900 F. Tel : (20) 85 72 18.

VENDS SHARP PC 1251 + CE 125 + interface magnéto + 4 mini K7 + malette de transport + nombreux programmes + la découverte du PC 1251: Le tout pour 2000F. Téléphoner au 207.35.08 de 13h à 18h.

STOP AFFAIRE. VENDS SHARP 1401 avec manuel d'instruction et programme + garantie 1 an: 900F. Tel: 203.24.01.

VENDS SHARP PC 1500 + module 8K. Parfait état. Notice anglaise et française. Housse. Nombreux programmes fournis : 1400F. VENDS TI59 + manuels + 60 cartes magnétiques dont 40 préenregistrées. Nécessite un changement des accus: 350F.Tel :(93).85.49.50. Guil-

VENDS ORDINATEUR DE POCHE SHARP PC 1212 + Im-primante SHARP CE 122 + Documents initiation au basic + cuments initiation au pasic + jeu adapté et programmes scientifiques (facultatif) :700F (achat janvier 84, neuf). Mr FLATTOT Christian, 9 rue Gambetta 83400 HYERES ou téléphoner au 16.(94).35.62.58.

VENDS SHARP PC 1245 + ma nuel : 600 F. François GUIGON. Hameau le Château 69470 COURS LA VILLE. Tel: (74) 89

SPECTRUM

VENDS pour SPECTRUM 48K 10 K7 de jeux : 200 F. + 4 livres : 100 F. Thierry GRE-GOIRE. 5 rue des Cèdres 33170 GRADIGNAN. Tel: 16 56 89 61 00.

VENDS ZX SPECTRUM 48K avec interface Péritel: 1000 F. + microdrive avec son interface ZX81: 1300 F. + imprimante SEIKOSHA GP 505 papier ordinaire: 1000 F. + manette avec son interface: 250 F. + 11 livres + 14 K7: -30 %. Tel: 327 22 10. livres -22 10.

VENDS SPECTRUM 48 KO (SINCLAIR) + Pal Péritel + UHF NB. + synthèse vocale + environ 30 jeux : 2500 F. Tel: 642 70 57.

VENDS SPECTRUM + Péritel: 1800 F. + interface + joystick: 250 F. + 75 K7: 50 F. pièce + interface ZX1 + 1 microdrive: 1100 F. + un 2ème microdrive: 400 F. + un magnéto: 350 F. + 1 moniteur couleur: 1600 F. ou le tout: 8600 F. Tel: 254 07 12. Après 18H30. VENDS SPECTRUM + Péritel

VENDS SPECTRUM 16 KO manuel basic + câbles magnéto + programmes K7 + TV. NB. + interface NB. avec câble : 1950 F. Tel: 032 55 54.

VENDS SPECTRUM 48 K + Péritel + livres + environ 40 programmes + emballages : 1500 F. Tel: 329 65 76.

VENDS TRS 80 mod. 3 niv. 2 venus irus et ilivres + K7: Prix à débattre. Olivier LE-MAIRE. 7 rue des Rossignols 6110 MONT LE TILLEUL. BEL-GIQUE. Tel: 51 60 76 / 071.

VENDS TRS 80 mod. 3 niv. 2 VENDS 1HS 80 mod. 3 niv. 2 + nombreux jeux + livres + K7: Prix à débattre. Olivier LE-MAIRE. 7 rue des Rossignols 6110 MONT LE TILLEUL. BEL-GIQUE. Tel: 51 60 76 / 071.

VENDS TSRS 80 mod III + magnéto + cordon d+ nombreux programmes : 5000 F. Tel: 366 57 15. Après 17H. VENDS PROF 80 compatible TRS 80 Mod 1 + RS 232 + parallèle + 1 ou 2 drives + doubleur de densité f+ 50 disquettes DF DD + écran vert + 2 claviers + tous langages + tous Dos + logiciels de jeux et professionnels + CPM 22 + 18 classeurs de doc.: avec 1 drive : 8000 F. avec 2 drive : 9000 F. avec 20 débattre avec violence. Tel: (42)

VENDS TRS COCO 2 16 K + BE. + microsoft + graphique couleurs + K7 de jeux + joystick + péritel + câble magnéto et alimentation intégrée : 1700 F. Guy SERRES. Tel: 089 01 14.(NDLNC : Je suis d'accord pour te rencarder et te faire visiter Paris mais tu peux amener ton beauf si tu veux, plus on est de fous plus on rit!!)

VENDS TI 99 + BE. + câble K7 + manettes + 3 modules (Car wars, TI invaders, Tombstone City) + 3 livres de programmes : 1700 F. Tel: 975 90 82. Après

ACHETE pour TI 99 : mini mémoire + manuel : 4000 FB. + module Parsec : 1000 FB. + Synthét. Parole : 2500 FB. André LAMBERT. Thiers Hubiet 4 6930 GRUPONT. BELGIQUE. Tel: (084) 36 66 70.

VENDS TI 99 + magnéto TI + BE avec manuel en français et en anglais + mémoire + extension 32 K + manettes + 5 modules de jeux + livres sur TI : 4000 F. Tel: 960 90 37.

VENDS TI 99 + cordon K7 + double joystick + Parsec + Munchman + TI Invader + Car Wars d+ Tombstone + 130 programmes : 2400 F. (possibilité de vente séparée). M. ASSENS. 10 bis rue Evariste Galois 11000 CARCASSONNE. Tel: 16 68 25 49 68.

VENDS TI 99 + Péritel + BE. + magnéto + cordon magnéto + manettes jeux + modules + jeux + manuels + nombreux pro-grammes : 2000 F. Tel: 16 (55) 77 03 31. Après 19H30.

VENDS BE. + manuel anglais français pour TI 99 : 650 F. + programmes en TI Basic pour TI 99 : 100 F. Tel: 354 31 76.

VENDS TI BE. + manuel en français : 500 F. Tel: 209 89 08.

VENDS TI 99 + magnéto + BE. + mini mémoire + manettes de jeu + K7 de jeu et cartouches : 3000 F. à débattre (possibilité de vente séparée). Tel: (35) 44 50 96.

VENDS TI 99 + prise Péritel + VENDS TI 99 + prise Peritel + BE. + Pole Position + Ti Invader + technique des programmes de jeux n° 1 et 2 + Basic par soi même + moniteur jaune BMC + manette + K7 HEBDO-GICIEL SOFTWARE N° 2 + livre de programme : 4500 F. 860 97 12. Après 18H.

VENDS TI 99 + Péritel + BE. boîtier d'extension + carte péri-phérique + lecteur disquettes + carte contrôleur + extension carte controleur + extension mémoire 32 K + RS 232 et pa-rallèle + doc. + programmes + livraison gratuite selon région : 5000 F. à débattre (possibilité de vente séparée). Tel: (79) 85 30 85.

VENDS TI 99 + Péritel + ma-nette + interface + 3 livres + magnéto + K7 Lunar Lander II : 1200 F. Tel: 411 27 40.

VENDS TI 99 + magnéto + cor-don K7 + joysticks + BE. + 8 modules + K7 (jeux initiation) + importante documentation + programmes : 3500 F. Frédéric VIRET. 33 rue du 11 Novembre 69800 SAINT PRIEST. Tel: (7) 820 00 47.

VENDS pour TI 99 mini mé-moire + K7 Assembleur + ma-nuel français: 800 F. Tel: (99) 57 92 16

VENDS TI 99 + prise péritel + magnéto + cable K7 + BE + synthétiseur de parole + manet-tos de ieux + module "Moon tes de jeux + module "Me Patrol" et "Retour du Pirate" "Lunar Lander" + nombreux jeux: 3000 F. M. BASTIEN, 45 boulevard st martin 750 PARIS. Tel: 887 71 11. le soir.

VENDS TI 99 + BE + manuel en francais + câble magnéto + "le basic par soi-même" + péritel + 5 K7 de jeux: 2300 F. Fabien COUTANT. Catteville 50380 ST PAIR SUR MER. Tel: (1) 10 64 96 après 18 H (1) 90 64 96. après 18 H.

VENDS TI 99 + cordon ma-gnéto + magnéto + manettes + BE + manuel + 4 modules (Foot, Munchman, Treasure, Island, Burgertime) + Lunar Lander + 3 livres + Solar Système: (Valeur 4400 F.) vendu: 3200 F. Heryé LEDJAM. Tel: 856 63 19.

VENDS TI 99 + BE + manuel + manettes + 3 K7 aide pro-grammation + Mash + S.D. At-tack + Wumpus + S. Système + L. Lander + 3 livres + 50 programmes sur K7 + cordon magnéto: (Valeur: 3882 F.) Vendu: 2500 F. M. HOUDE. 5 rue Roland Garros 34470 PEROLS. Tel: 16 (67) 50 02 40.

VENDS TI 99 + manettes + cable K7 + BE + Parsec + Invaders + Rubis + Pirate (M + C) + basic par soi-même + 8 livres (exercices jeux + 100 programmes): 2800 F. Bernard CANCETTE. 17 chemin de la grange 69680 CHASSIEU. Tel: (7) 233 02 25

. VENDS TI 99 + 9 modules et livres: 2200 F. + boîtier extension avec contrôleur et lecteur de disquettes: 5000 F. + BE.: 500 F. + mini mémoire: 400 F. + Editeur Assembleur: 400 F. + Editeur Assembleur: 400 F. Yves HABER. Tel: 16 (38) 35 04 18. après 19 H.

C'est l'histoire d'un mec qui avait plein de logiciels en stock, même qu'il arrivait pas à les vendre tous. Les essayeurs fous d'Hebdogiciel les avaient testés, avaient sélectionné les bons, les marrants avec des jolies jaquettes et des modes d'emploi en français. Et comme le mec il voulait s'en débarasser, Hebdogiciel a racheté les meilleurs pour une bouchée de pain brioché. Hebdogiciel, il les a maintenant dans son stock à lui et il les vend à un prix même les anglais en ont jamais vu comme ça ! Comme d'habitude, vous envoyez vos sous au Général Foy et vous criez le plus fort possible: "Merci, l'HHHebdo"!".

SPECTRUM

BLADE ALLEY

Secteur mal famé attend libérateur au grand coeur. Ne pas oublier son laser lourd.

CENTI-BUG

centi, bug = pède !

PEDRO

Toi grand jardinier, moi petite fourmi. Moi manger fleurs à toi, toi défendre plantations ?

Beau, très beau. Dur, très dur. Génial et pas-sionnant, un vrai jeu de café.

STONKERS

La guerre à deux, c'est quand même plus drôle que tout seul.

ALCHEMIST

A la poursuite de la pierre philosophale, vous perdrez plus d'une fois la vie, mais pas la

BEAR BOVVER

A la poursuite de la pile perdue pour on électrique. (aussi sur Commodore)

Comme tout bon requin qui se respecte, la faim vous fait sortir du bois. Plein de poissons dans le viseur vous remonterons le

LES FLICS

Un diamant comme la panthère rose, ça vaut bien quelques meurtres non ?

APPLE JAM

La boulimie vous guette, mais le sauna vous attend. Ouf !

STARBLITZ

FRANCS? CA

Vite et bien à l'assaut des galaxies ennemies.

ZX 81

Coulez les Ewing grâce à vos puits de pé-

CORN CROPPER Le mais c'est du blé en puissance. A vous la

GALAXIANS

Piou piou! Ca vaut n'importe quel Space Invaders et ça marche sur ZX! (aussi sur Spectrum)

3D GRAND PRIX

Pole position pour ZX, ça existe. La preuve !

COMMODORE

KRISTAL OF ZONG

De l'aventure, des épées, des monstres, des trésors et tout au joystick. Un must absolu. **DEFENDER 64**

Mieux qu'au café, sans effort, l'humanité à sauver. Une paille à trouver dans une tonne d'aiquilles.

LIGHT CYCLE

Des motos et des hommes dans un univers électromagnétique. Des vibrations angoissan-

LES SUPER-METEORES

Votre vaisseau dispose de quoi faire sauter la moitié de la galaxie, mais vous devez d'abord traverser ces putains de champs d'astéroï-des. Dur, très dur !

ARENA 3000

Vous êtes presque aussi balèze que Superman et Goldorak réunis mais tous, absolu-ment tous les occupants de cette arène vous en veulent à mort ort.

SCUBA DIVE

Les huitres c'est bon pour le palais, mais les perles c'est encore meilleur pour le porte-monnaie. (aussi sur Spectrum)

CENTIPEDE

Grand classique. Innénarable! (aussi sur Commodore)

THE ULTRA

Malheureusement, il ne sait compter les tableaux que jusqu'à cent!

ELEKTRO STORM

Grâce à Dieu, vous disposez encore de quel-ques têtes nucléaires pour protéger votre "Home sweet home". Une chance, non ?

LA REVANCHE DE DRACULA

Que vous tuiez les loups-garou, les vampires ou les goules, le même cri résonnera annoncant votre disparition

LE GEANT DE GLACE

N'a pas des pieds d'argile, mais si vous vous appelez David vous l'aurez ce Goliath. M.A.R.C.

MARC pour "Maman les Aliens Recommen-cent leurs Conneries". Infernal et génial.



MARC

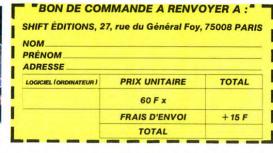




NOTICE EN FRANCAIS









VENDS TI 99 + cable K7 + BE + divers livres: 1000 F. poss. interface CGV (peritel secam). Tel: (3) 956 03 40. Après 18 H. demander Marc.

VENDS TI 99 + manettes de jeux + documentation et 5 logiciels (Parsec, Munchman, Carwars, Echecs, Alligator mix) 1200 F. Tel: (20) 76 73 34. Après 18H.

VENDS TI 99 Péritel + cable magnéto + magnéto + housse pour le TI + manettes de jeux + Mini mémo. + BE. + manuel Assembleur + modules (Ti Invaders, Football, Car Wars, Driving Demon, Pole Position) + nombreux jeux en TI Basic et X Basic sur K7 dont le simulateur de vol "Manasco Aeroplane" en basic et assembleur: 3800 F. S. MESUREAU. 71 rue ST Michel 37170 ST AVERTINK.

(NDLNC: arrête de l'inquiéter pour la J.C., à partir de maintenant, tu dois l'inquiéter pour moi, pas toujours la méme!! C'est toujours pour elle et jamais pour moi, je vais finir par me vexer!)

VENDS TI 99 + interface secam + cable K7 + 2 joysticks + BE + Assembleur + 25 jeux en cartouches et en K7 dont: (Parsec, Ti Invaders, Frogger, Le Rubis Sacré, Lunar Lander, Tombstone City etc...) + 6 livres dont: "la conduite du TI 99", "initiation à l'assembleur sur TI 99", "pratique de l'ordinateur TI 99", + 4 autres K7 + nombreux listings: 3100 F. Michel DEGENNE. 35 rue Paul Louis 60600 CLERMONT. Tel: 16 (4) 450 07 57.

VENDS TI 99 + câble magnéto + manettes de jeux + modules BE., Mini mémory + modules de jeux (Parsec, Munchman, Invaders, Super Demon, Burger Time, Pole Position) + 50 jeux sur K7 (Basic et Assembleur) + Q'Bert + livres + revues spécialisées: 4000 F. Xavier EHR-LICH. 24 rue Pierre Robin 69007 LYON. Tel: 869 08 75. après 20 H.

VENDS pour TI 99 BE. + magnéto TEXAS + cordon K7 + manettes de jeu + Lunar Lander + Tombstone City + K7 HEB-DOGICIEL N° 2 & N° 4 + livres et manuel + K7 + tous les programmes d'HEBDO pour TEXAS: 1500 F. Christophe GAY. 26 rue d'Edimbourg 75005 PARIS.

VENDS TI 99 + câble magnéto + module Burger Time + câble moniteur + K7 jeux + magnéto 1000 F. Adrienne BRUCE. 8 rue de l'Oise 95430 BUTRY S'OISE. Tel: 473 12 92. après 19 H.

VENDS TI 99 + alimentation + péritel: 1100 F. + cordon magnéto: 50 F. + magnéto (radio K7): 400 F. + manuel: 10 F. + manettes: 150 F. + BE.: 500 F. + Tunnels of Doom: 300 F. + C'Bert: 180 F. + Moons Weeper: 150 F. + Star Treck: 100 F. + 200 programmes K7: 250 F. + Tractor's Folie: 30 F. + K7 promo publication: 30 F. + K7 promo publication: 30 F. + 3 livres: 100 F. + nombreux listings: 20 F. ou le tout: 3000 F. au lieu de 4625 F. Tel: 735 92 60. Demander Vincent.

VENDS BE (français): 600 F. + Solar système: 70 F. + Lunar Jumper: 70 F. + Tractor Folie: 65 F. + King Kong: 65 F. + Global Rescue: 90 F. + Rubis Sacré: 50 F./ + HEBDOGICIEL Soft n° 3: 60 F. + 30 programmes: 10 F. pièce ou le tout 950 F. JM. ATTIMONT. 31 bis rue Kleber 83200 TOULON. Tel: (94) S62 34 46. (NDLNC: dis donc, toi là!! Tu s'rais pas en train d'les copier les programmes, pour les vendre à ce prix là, truand va!!!).

VENDS TI 99 + manettes de jeux + Péritel + cordon K7 + 3 modules (Car Wars, Wumpus, Indoor Soccer) + K7 de jeu (Splat, Poker etc...) + K7 le basic par soi-même + livre de programmation tome III: 1600 F. Jean Michel LOBOLAK. 13 rue Gaston Appert 92390 VILLE-NEUVE LA GARENNE. Tel: 798 18 13.

. VENDS TI 99 + BE + péritel + magnéto K7 + câble magnéto + adaptateur UHF secam + K7 avec programmes BS et BE: 2500 F. Patrice RUBIO. 4 rue Verte Vallée 64000 PAU.

VENDS TI 99: 1000 F. + module BE + manuel: 500 F. + extension Ram externe 32K: 1100 F. + magnéto PHILIPS D 6600 F. + table: 550 F. + 1 paire de joysticks: 150 F. + nbx livres et K7 (jeux, utilitaires,...) ou le tout pour 3000 F. avec livres et K7. Bertrande DELESTREZ. 4 rue Grissom 62210 AVION. Tel: (21) 28 221 75.

VENDS TI 99 + cāble K7 + module BE (Echecs, Ti Invaders) + manettes + K7 Lunar Lander + nbx listings + livres: 3000 F. JF. REGINSTER. 63 rue de la Motte 5200 HUY. BELGIQUE.

CHERCHE pour TI 99 boîtier extension + contrôleur de disquette + unité. Marc PETIT. Le Bois Noël 43500 CRAPONNE S/ARZON.

ZX 81

CHERCHE ZX 81. Jean-Luc MONTAGNER. ENM-EDF Gurcy-Le-Chatel BP7 77520 DONNEMARIE DONTILLY. Tel: 067 32 32.

VENDS ZX 81 16 KO avec clavier mécanique + magnétophone + livres + K7 de jeux : 900 F. Guy GORBIN chemin des rochers 74100 ANNE-MASSE. Tel: (50) 37 51 27.

CHERCHE logiciels pour ZX 81 16 K METZ et environs, Pascal HUART, Tel: 777 41 88.

VENDS ZX 81 + clavier + lecteur de K7 + 16 K + TV. NB. état neuf + 1 livre (50 programmes pour ZX 81) + une cassette de 60 programmes. Le tout 1500F. LEE. La solidarité. BT N24 RC chemin de la bigotte. 13015 MARSEILLE. Tel: 51.86.03.

VENDS ZX 81 16 K + livres + K7 : 1500 F. Jean Marc VIL-LOIN. 51 Avenue de Villefranche 41200 ROMORANTIN. Tel: (54) 76 61 56.

VENDS ZX 81 + Extention 64 K + Clavier ABS + Télé NB. 56 cm + toutes liaisons + livres + K7 programmes : 1500F à débattre. René GIRARDOT. 47 rue de la ferme 91400 ORSAY . Tel :(6) 446.61.61 (après 19 heures ou le week end).

VENDS ZX 81 Sinclair complet + clavier ABS + nombreux programmes (+ de 100) + 3 K7 de jeux. Le tout en très bon état (valeur 1150F). Vendu 950F. Demander Thierry au 594.79.44 (après 18 heures). Mr LETHI-MONNIER . 1 Square Auguste comte . CHENNEVIERES MARNE.

MARNE. VENDS ZX 81 + 16 KO + clavier ABS + 2 livres (70 programmes pour ZX 81, manuel de l'utilisateur du ZX 81) + cordons + 2 K7 (valeurs 1400F) vendu 900F à dbt.Tel: (16.41)61.12.92 (heures de repas) (les deux k7 sont MAZOGS, COBALT.

VENDS ZX 81 + 16 KO + Clavier mécanique (ABS) + Chess + Stock + Car simulateur cobalt + Patrouille de l'espace + Tyrannosaure rex + Scramble + Pilote + Space Invaders (HRG) + Walkers + Echecs + Fire Fox + Pac Man + Othello + 7 livres. Le tout au plus offrant. HENRY J.L 2 rue Paul Verlaine. 83700 ST RAPHAEL. Tel :(94) 95.26.22) après 19 heures.

VENDS ZX 81 16 KO + Clavier ABS + inversion vidéo + 9 livres sur ZX 81 + 8 numéros ORDI 5 + 100 Listings + 15 K7 avec environ 80 programmes :1000F (à débattre). Mr WEBER Patrick. 12 rue principale. 57450 DIEBLING. Tel :(8)702.45.52 après 17 heures et week end.

VENDS ZX 81 16 K + cassettes + livres + magnétophone : 800F. Tel :849.56.95 VENDS ZX 81 + 16 KO + Clavier ABS + 2 K7 (Chess, Patrouille de l'espace): 850F Christian VIDAL. Tel: (16.93) 46.20.83

VENDS ZX 81 + EXT.64 K + Imprimante + 8 K7 de jeux et utilitaires + prise magnéto + livres de programmation et revues diverses. (valeur 3200F) Vendu 2500F (à débattre). HU-CHET Olivier. 22 avenue Patton Saint Brice. 77160 PROVINS. Tel :408.95.56.

VENDS ZX 81 + 16 K RAM + Clavier Pro (DK Tronics) + 3 livres programmation + 3 cassettes jeu. Valeur 1800F vendu 1000F. Patrick PAYRAU. ST GAUDENS. Tel :16 (61) 89.15.11 et 95.06.52 après 19 heures.

VENDS ZX 81 + alimentation + cordons + manuel + mémoire 32K + clavier ABS + interface manettes de jeux + imprimante thermique + 1 dizaine de programmes sur K7 + 1 vingtaine de programmes sur listing (le tout avec facture) : 1850 F. Tel: 248 80 62

Pour ZX 81. CHERCHE programme de jeux Conter attack pour remplacer ma cassette décuteuse. Programmes en récompense. Olivier BRACQUE. 12 bd. de Lancelot 07000 PRIVAS.

VENDS ZX 81 + 16 K + Interface manettes + carte son + carte 8 sorties + nbx livres et revues + nbx programmes : 2000F. Tel :(43) 94.37.08 (après 19h).

VENDS ZX 81 + 16 KO + Clavier ABS + 100 programmes 16 KO K7 + livres + revues ORDI 5 etc...: 900F. M. LEPEUTREC. Tel: (97) 65.23.77 (19h).

VENDS ZX 81 + 16 KO + Manuel + Divers câbles + programmes (10 84). Emballage origine sous garantie : 650F. ZEROUAL K. 19 allée du Bouleaux 78130 LES MUREAUX.



VENDS Ordinateur d'échecs Sensory 9. Valeur 2400F vendu 1400F. Tel :849.56.95

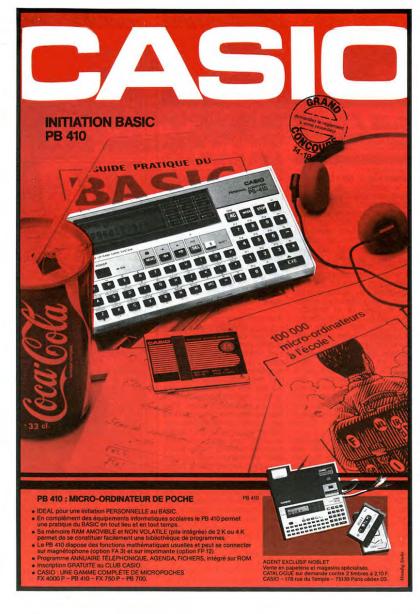
VENDS ZX 81 + 64 K + 2 K7 + 2 livres : 900 F. Philippe MANGAUD. 3 rue de naples 78150 ROCQUENCOURT. Tel: 954 61 57. Après 17 H.

VENDS ZX 81 + 16 KO + Envahisseur + Golf + tous cordons + livres : 500 F. Cyril DUHART. 3 rue Louise Michel 69700 GIVORS. Tel: 16 (7) 873 47 19. Après 18H.

VENDS ZX 81 + 64 KO + imprimante + clavier mécanique + cartes son (2) + carte parallèle 1+ connecteur cartouches VTR + carte couleur + HRG + 18 logiciels + 16 livres + 16 revues (ORDI 5 + ECHOS SINCLAIR) : 3300 F. Tel: 50 41 51 24

VENDS ZX 81 + T.V. NB + magnéto (sous garantie) + mémopock 16 K (sous garantie) + mémopock H.R.G. (sous garantie) + davier ABS + 5 K7 de jeux (Rex, Cobalt, Rocket man, 3D Defender, 3D Formule 1) + 10 livres: 2700 F. Gilles LOPEZ 19 rue de la Paix 33140 PONT DE LA MAYE. Tel: (56) 87 12 53.

VENDS ZX 81 (sous garantie) + extension 16 KO + magnéto de marque LANSAY + quelques livres : le tout 850 F. Chritophe SJACQUES 11 rue des Alliés 57270 ULKANGE. Tel: 257 09 41.





PIANO FORTE

de Francesca COMENCINI

Avec Giulia BOSCHI, Fran-çois SIENER et Giovanella GRIFEO. 1h42.



uigi COMENCINI, vous connais-sez ? Non ? Ca fait rien, j'vous en parlerai une autre fois, quand yous s'rez sages. En tout cas parlerai une autre vous s'rez sages. vous s'rez sages. En tout cas c'était un grand monsieur du ci-néma rital y a une vingtaine d'an-nées, et c'est maintenant sa fille qui reprend le flambeau familial, et bien en plus ! Faire un film sur les drogués, déjà c'est pas évident. Mais le faire ni en en faisant l'apollogie, commer.

raire un lim sur les drogues, deja c'est pas évident. Mais le faire ni en en faisant l'apologie, commerciale style Midnight Express, ni en disant que c'est de la merde-caca-â-fuir c'est carrément de la haute voltige. Un des seuls films qui en traite d'une façon similaire, c'est "Maudits Je Vous Aimerais" de M.T. Giordana, un Rital, et encore ce n'était pas le sujet du film. De toute manière, Miss COMEN-CINI dénonce la dope, doucement, tranquillement avec des images de quelqu'un qui s'il n'en a pas pris, a cotoyé des gens qui était accros. Rare.
J'étais il y a 2 semaines au Festival de Film de Femmes à Turin, en Italie. Quel rapport avec le film

val de Fillin de Femmes a Urin, en Italie. Quel rapport avec le film que dont que chuis en train d'causer, si ce n'est que la réalisatrice, oui, oui, "trice" donc une gonzesse, est Ritale ? Eh ben justement. Le fait qu'elle soit italienne ne fait pas avancer le schmilblick, mais qu'elle soit feme alors là des passentes de la comme de la com mais qu'elle soit femme, alors là mais qu'elle soit femme, alors là, certainement. Les furies qui organisaient le festival étaient très à cheval sur le fait qu'il s'agisse de film de femmes, prêtes à s'latter pour défendre ce point de vue. D'ailleurs on s'est mis sur la gueule, avec des mots. J'étais pas seul, y'avait aussi Pidouzzz qui fait la téloche à côté et des coniest l'aires on president par la dit que le citaliennes. On leur a dit que le citaliennes. On leur a dit que le nes italiennes. On leur a dit que le nes italiennes. On leur a dit que le cinéma de femme n'avait rien de particulier, que c'était simplement d'autres gens qui font des films, et que chaque personne, homme ou femme, racontera la même his-toire différemment. Moralité, le coup de faire un festival spécial cinéma fait par des femmes, c'est du bidon.

cinema fait par des femmes, c'est du bidon.
Eh ben, pour le cas de ce film, chuis presque amené à réviser mon jugement. Je trouve que le ton employé pour raconter l'histoire toute en finesse de ce couple de toxicos que la dope empêche de vivre "normalement" leur amour et leur vive est narticulier à de vivre "normalement" leur amour et leur vie, est particulier à une femme. On a d'un côté la fille une femme. On a d'un côté la fille qui décide de décrocher compiètement, et de l'autre le mec qui n'y arrive pas, bien qu'il ait essayé (au début du film, ils sont tous les deux en cure de désintox'). Une histoire qui met donc l'accent sur ce soi -disant bon sens qu'auraient les femmes, décrit chez tant d'auteurs, de cinéastes. Chais pas si ca existe nour de bon, en tous la completation de d'auteurs, de cinéastes. Chais pas si ça existe pour de bon, en tous les cas, ma gonzesse en est l'exemple vivant de ce bon sens. Cette coloration particulière donne au film une douceur, un je-n'sais-quoi de calme serein qui me l'a fait aimer. Kesske j'cause bien parfois, dites donc! Donc c'est bien, vu ?

LA PETITE FILLE **AU TAMBOUR**

de George ROY HILL

Avec Diane KEATON (n'est pas la fille de Buster), Klaus KINSKI, Yorgo VOYAGIS et Sami FREY. 2h10 (long !). pas la KINSKI



Y a des jours on s'dit qu'on aurait mieux fait de rester au lit, s'prélasser tranquillement

HI! Prononcer haïe, en haspirant le hache, comme elle a dit

rant le hache, comme elle a dit la maîtresse.
Ca fait ricain, justement y'en a peu cette semaine des films ricains: un bien, RAS LES PROFS, un moyen que dont j'vous causerai la s'maine prochaine, LA RIVIERE et un pas bien, LA PETITE FILLE AU TAMBOUR. Côté français, deux bien, LES SPECIALISTES (Nº 75 jci. c'est 1/74) et deux bien, LES SPECIALIS-TES (N° 75, ici c'est l'74) et LOUISE L'INSOUMISE. Pour le reste à vous de vous

démerder, j'vais quand même pas vous mâcher tout l'boulot, vous zavez qu'à apprendre à

Chais pas si vous avez r'marmais y'a un questionnaire est tout beau, alors j'esqu'il est tout beau, alors j'es-père que vous allez pas trop me saquer la tête, non mais ho, chuis pas maso, moi! Hein, non sans dec' dites-moi c'qui vous ennuie dans la page, c'est pour vous qu'on s'casse après tout!

CLOU le magnifique (c'est pour vous influencer dans vos réponses!)

LOUISE L'INSOUMISE de Charlotte SILVERA



ROUVEL Catherine R BERTIN et Avec Myriam STERN, 1h35.

Et encore un film sur une beauté, une merveille, un soleil à elle, une princesse et tout le à elle, une princesse et tout le bataclan habituel, que depuis le temps que j'vous la fait celle-là vous d'vez la connaître par coeur et en plus à l'envers en sautant un mot sur deux ! Et là elle le dit pour de vrai dans le film, puisqu'il s'aqit d'une mère juive algérienne et de ses filles, enfin surtout de la puinée. Louise.

de ses filles, enfin surtout de la puinée, Louise.
Cette petite peste qui fait rien qu'à faire des bêtises et qui demande des choses incroyables que même sa grande soeur (quelle gourde) elle y pense même pas!
Non mais sans blague, qu'estce que c'est que ces jeunes dévoyés qui font des surprises parties et qui dansent cette

dévoyés qui font des surprises parties et qui dansent cette danse de sauvages, le twist (à Saint Tropez, wap douwap) en cet an de grâce 1962 ? Et puis il n'est pas correct qu'une gamine comme Louise aille chez des étrangers qu'on connaît même pas, que ce soit elle ou bien les autres de mes filles. Que se passe-t-il ? Elle se sent pas bien chez nous ? C'est mieux chez les autres ? Et comment ça peut être mieux, hein, dites-moi ? Elle aime pas la cuisine de sa mère, moi qui me saigne aux 4 veines pour qu'elles mangent veines pour qu'elles mangent bien, qui leur fait leurs habits qu'elles soient

comme des princesses? Comment ça, c'est pas à la mode c'que j'leur couds? Et alors, c'est moi qui les ai faits, avec mes mains, comme ma mère elle m'a montré. Parce que, moi, j'la respectait ma mère, pas comme Louise qui fait tout pour me rendre malheureuse? Elle veut me tuer ou quoi? Elle se rend pas compte que tout ça c'est pour son bien (oh ça va, hein, celle-là on m'la déjà faite plus d'une fois), comme ca elle sera une gentille fille et qu'elle pourra se comme des princesses? gentille fille et qu'elle pourra se

toisi, comme ca elle sera une gentille fille et qu'elle pourra se trouver un bon mari.
Quoi! Qu'est-ce-que vous me chantez là ? Ma fille regarderait la télé jusqu'à la fin des émissions ? Mais c'est terrible ça, elle voit des choses qui ne sont pas de son âge! Alors c'est là qu'elle prend toute ces idées folles, révolutionnaires, avec ces femmes du FLN (mon Dieu!) qui viennent de s'évader de la prison! Alors écoutez-moi bien, si vous voyez Louise, puisqu'apparemment vous la voyez plus que moi, dites-lui qu'elle revienne à la maison, hein, moi je meurs de ne plus la voir, ma princesse, ma beauté, le soleil de ma vie, le... COUPEZ! Elle est bonne, on la garde!

ma vie, ie... COUPEZ! Elle est bonne, on la garde! Je remercie la mère de Louise qui a bien voulu nous dire quelques mots au micro de Radio HHHH. A vous les studios!

Bon vous avez pigé ? Allez le voir, c'est pas pour rien que j'vous ai mis une grande photo!

dans les bras de sa gonzesse

dans les bras de sa gonzesse ou de son mec (rayer la mention inutile). Eh ben G.R. HILL aurait dû faire ça pendant les deux mois qu'il a passé à faire ce film laborieux.

Ah ça c'est sûr, il a fait de jolis voyages: la Grece, l'Allemagne, Londres, Israél, sympa. En plus de ça il aurait pu nous pondre quelque chose de bien, enfin, il aurait, mais il a pas. Passke l'intrigue est intéressante au départ, John Le Carré, c'est pas complètement n'importe qui. Mais il y est pas arrivé, ah ya des jours comme ça.

ça. Pour son malheur la pub est nulle, l'affiche est belle, mais le slogan est nul, il dit tout: "Elle deviendra leur arme la plus puissante. S'ils arrivent à la puissante. S'ils arrivent à la rendre amoureuse.". Y suffit que j'vous dise que "elle" c'est Diane KEATON (mais kesski a bien pu la pousser à faire ce film, l'argent?) une comédienne connue et pro-palestinienne. Vous concluez donc immédiatement que "ils" c'est ou le service secret israëlien, ou la CIA (l'un ou l'autre, ça n'a pas grande importance). Et amoureuse de qui ? Eh ben ou d'un bel éphèbe/agent Israë-lien (Sami FREY? Non, non, raté, lui, c'est le chef des Pa-lestiniens. Yorgo VOYAGIS.) ou du chef de l'OLP. Comme elle doit être "l'arme la plus puissante", ce ne peut être que l'Israëlien l'amoureux. Le chef des Palestiniens c'est contre Ilsraeilen I amoureux. Le chei des Palestiniens, c'est contre lui qu'est dirgé cette arme. Faut pas avoir fait Polytechnique pour déduire tout ça, n'est-ce pas ?

Bon, alors j'ai confiance en vous: évitez!



box office



LE VOYAGE A CYTHÈRE de Théo ANGELO POULOS

Avec Manos KARRAKIS, Mary CHRONOPOLOU et Julio BROGI. 2h17.

Voici un film qui fait partie de la cuvée Cannes 84 qui n'était pas encore sorti, même qu'il a eu le Prix du Meilleur Scénario. Ca vous fait une belle jambe, à moi aussi. Sûr, l'histoire est balèze. Mais Sur, l'histoire est baleze. Mais c'est pas avec ça qu'on fait du Welles, qui lui-même avec des histoires qui ne sont pas des canons du genre, a fait des films qu'i le sont, fabuleux, voir LA SPLENDEUR DES AMBERSON. Et puisque c'est pas du Welles, qu'est-ce que c'est ? Eh ben, chais pas trop. J'peux déjà vous dire si vous avez 2 heures à per-dre, vous pouvez vous laisser ten-

ter, et encore vous pouvez certaiter, et encore vous pouvez certainement profiter de ces 2 heures pour ranger cette chambre, que ça fait plus d'un mois que vot mère vous tanne. Suis-je assez clair ? Comme chuis un mec sympa, j'va vous conter un peu de quo est-ce qu'il s'agit, et puis après, j'vais m'coucher, OK ?

Un metteur en scène auditionne Un metteur en scène auditionne des vieux pour son prochain film qui traite d'un mec qui r'tourne au pays après 20 ans d'exil politik. Y sort s'taper une mousse au rade du coin, et y phantasme sur le vieux qui vend des beignets au coin d'la rue, et le v'là parti à raconter l'histoire. A la fin on s'aperçoit, si on s'est réveillé, que tout était dans sa tête et qu'y s'était endormi sur le comptoir. Super.

RAS LES PROFS! d'Arthur HILLER



Avec Nick NOLTE, Jobeth WILLIAMS et Ralph MAC-CHIO (Le Moment de Vérité). 1h46.

Vraiment, chuis con! Non, non, ne m'contredisez pas, ch.. ah passke vous êtes d'accord? Bon ben OK, merci, ça fait toujours plaisir de l'apprendre! Mais quand même avouez que pour vous c'est plus facile, hein? Moi j'm'échine à écrire des salades toutes les semaines que vous vous lisez tranquilles, peinards chez vous, et encore si vous lisez ma page. Vous trouvez pas que quelque part (ça c'est branché, non, câblé) le journaliste n'est qu'un solitaire qui n'est jamais payé en retour de sa prestation par le public. Vous me comprenez, oh oui, dites-moi que vous me comprenez. Je me pose quotidiennement ces mêmes questions insolubles qui minent mon moral d'acier par jour de grand vent insolubles qui minent mon moral d'acier par jour de grand vent, qu'y-a-t-il de l'autre côté de la page ? Existé-je vraiment ? Qui suis-je ? Où courge ? Dans quelle étagère ? Ah bon, celle de droite, merci ça fait 15 jours que j'le cherchais. Aurais-je digressé ? C'est, ma foi, fâcheux, n'est-il pas ?
Bon, je r'prends où que j'métais arrêté Alors chuis vraiment un insolubles qui minent mon moral

pas ?
Bon. je r'prends où que j'm'étais arrêté. Alors chuis vraiment un con passke j'ai toujours cru que Nick NOLTE c'était Chuck NORRIS. Vous foutez pas d'moi, y en a bien qu'on pas encore compris que l'canard s'appelle HEBDOGICIEL et non HEBDOLOGI-CIEI vous vovez as la diffe.

HEBDOGICIEL et non HEBDOLOGI-CIEL, vous voyez pas la diffé-rence? Eh ben c'est bien ske j'di-sais chuis pas beaucoup plus débile que d'autres! Donc c'est bien Nick NOLTE qui joue dans le film, d'ailleurs j'me suis rendu compte que c'était pas Chuck NORRIS passk'y a pas de karaté dans le film. C'est pour ça que j'ai commencé à avoir des

doutes. Disons que j'me suis plus posé de questions quand tout à l'heure chuis passé devant un ci-noche et que j'me suis aperçu qu'y zont pas du tout la même tête, c'est vous dire si j'ai besoin de lunettes!

de lunettes ! NOLTE est un prof dans un lycée où on a filé le bac, enfin c'est pas l'bac mais kèk chose d'équivalent. l'bac mais kék chose d'équivalent, à un mec qui sait ni lire ni écrire, dur! Moralité, les parents font un procès en dommages et intérêts à s'tenir à carreau. L'avocate qu'est chargée de recueillir les déposi-tions des profs est une ancienne élève de Nolte entre autres. Même qu'elle avait complètement craqué sur lui à l'époque, d'ailleurs, y s'la fait dans l'film. Masseu, kesske chuis vulgaire et sexiste quand j'm'y mets!

quand j'm'y mets!

C'est un bahut de fous, même que dans les profs y en a un qui l'est pour de vrai, celui qu'est sur la photo, et même que pour moi c'est l'meilleur de la tôle. Faire les cours d'histoire en costume, c'est assurément le meilleur moyen de faire ret'nir aux élèves des trucs qui sont pas toujours jojos, mais ça, ils le disent pas dans l'film, ce qui pour moi est une erreur. C'est bien de faire des films qui sont des critiques sur le système éducatif en vigueur, mais c'est encore mieux de faire des propositions concrètes, même si tout ça tombe dans l'oreille d'un sourd, en l'ocurrence le rectorat fédéral ricain. Là où j'yeux en v'nir c'est que currence le rectorat tederal ricain.

Là où j'veux en v'nir c'est que dans le film y savent pas s'arrêter 5 minutes de rigoler pour dire quelque chose de valable, et c'est vraiment dommage, passk'y zavaient tous les éléments pour le faire.

Enfin, à part cette critique, majeure s'il en est, c'est un film rigolo et bien fait.

golo et bien fait. PS: Le vrai PS: Le vrai titre c'est "TEA-CHERS!" -Profs!-, celui que l'distributeur a choisi c'est vrai-ment pour attirer les gogos!

LES ROIS DU GAG

de Claude ZIDI

Avec Michel SERRAULT, Thierry LHERMITTE et Gé-rard JUGNOT. 1h30 .



Bon. Bon, il a eu son Cesar content le ZIDI. Même Bon, il a eu son Cesar et il est content le ZIDI. Même qu'on a des doutes à propos de l'honnêteté des gentils organisateurs de cette "somptueuse" cérémonie. J'essplique: normalement, je vois les films de 3 à 4 semaines avant leur sortie parisienne. Pour que nous les jourgalistes nuissions les leur sortie parsienne. Pour que nous les journalistes puissions les voir, l'attaché de presse de chaque film organise des projections de presse qui se déroulent dans des salles spéciales, généralement assez petites. L'attaché de presse c'est, en gros, la personne qui s'occupe de faire parler du film qu'il défend dans tous les organes de presse existants, radios FM et périphériques, TV, presse écrite, etc... S'il me venait l'idée de faire l'interview du réalisateur ou d'un acteur, on sait jamais quelles idées saugrenues peuvent me passer par la tête, eh ben il suffit que j'demande à la tâche de presse. C'est c'que j'avais fait pour GWEN, par exemple. (Oh, merci Tonton Clou pour tes belles leçons mais tu sais, on en a pas grand chose à faire, nan mais chte l'dis comme ça pour que tu sois un peu au courant!) J'm'en fous. J'continue c'que j'étions en train d'vous raconter. nous les journalistes puissions les

j'étions en train d'vous raconter. Alors comme ça, pour LES ROIS DU GAG, les projections de presse ont eu lieu le lundi et le mardi précédants sa sortie en salle. Tout de suite, moi, j'ai tiqué. Pourquoi que lui il se permettrait de sortir son film après la remise des Césars, où que justement il s'tape celui du Meilleur Film et celui de Meilleur Réalisateur, hein ? Eurieux on 2 Bon ven a qui di-Meilleur Réalisateur, hein? Curieux, non? Bon, y en a qui di-sent que c'est parce que dans son film ya un gag sur les Césars, c'est d'ailleurs un des meilleurs du film, moi j'veux bien, mais chuis pas entièrement convaincu. Le gag en question, ben j'va vous l'conter. C'est SERRAULT/GAETAN l'conter. C'est SERRAULT'GAETAN qu'est nominé pour le César du Meilleur Acteur conjointement à BRASSEUR, NOIRET et Pierre RI-CHARD et qui évidman le reçoit. Il va l'chercher sur le podium et à c'moment-là tous les mecs lui sautent dessus, comme s'il venait de marquer le but décisif au Championnat d'Europe de foot !

I'm'en fous. J'continue c'que 'étions en train d'vous raconter



Ca c'est un bon gag, mais le reste Ca c'est un bon gag, mais le reste est plutôt au ras des pâquerettes. L'histoire c'est pas l'pied, j'crois bien qu'ma p'tite soeur, toujours elle, aurait pu écrire un scénar du même acabit: une vieille star burlesque de la télé qui falt depuis 20 ans un chaud quotidien, qu'est sérieux comme un pape, non comme 2 papes dans l'civil, vire ses nammen qui écrirent des trusses. comme 2 papes dans l'civil, vire ses gagmen qui écrivent des trucs trop ringards (là c'est sûr y s'gourent pas !) et qui les remplace par 2 jeunes auteurs de talent qui crevaient la dalle avant de l'rencontrer. Manque de pot y s'fait engager par LE plus grand réalisateur et tralala et tralalère, aucun inté-

L'idée de départ est pourtant suffi samment simple pour qu'on arrive à faire un truc sympa, mais non, j'ai l'impression que ZIDI a pris son vieux carnet où il mettait à faire un truc sympa, mais non, j'ai l'impression que ZIDI a pris son vieux carnet où il mettait toutes les conneries qui lui passaient par la tête il y 20 ans, qu'il les a mises bout à bout, sans trier, et qu'il en a fait un film, un peu facile. Surtout que justement y en a des "jeunes auteurs de talent" qui crèvent la dalle et qui pourraient lui donner matière à faire un autre film du genre LES RIPOUX, alors ?

Donc si vous avez une histoire rigolotte qui traîne dans vos tiroirs, envoyez-la à ZIDI, pt'êt' ben qu'ça lui r'donnera du coeur à l'ou-vrage!

ÉCHEC AU MALE le beau mariage



Film (1982) de Eric Rohmer avec André Dussollier, Béatrice Romand, Arielle Dom-basle, Féodor Atkine et So-

Une jeune bourgeoise de proone jeune bourgeoise de pro-vince, lasse de son amant tou-jours indisponible parce que marié et père de famille, dé-cide de se trouver un époux bien à elle. La chasse au mari est ouverte, dans un milieu so-cial bien caractérisé. Avec l'aide d'une copine rabatteuse, elle se jette au cou d'un avocat bien de sa personne.

bien de sa personne.

Dans le cadre de son sermon
annuel, le père Eric, dit Roro
les roubignolles, nous livre le
résultat de ses masturbations
(intellectuelles). La Femme,
oeuvre d'une éjaculation précoce du malin, sévit ces derniers temps en Normandie
(qué j'i'ais 'evoi' un jou'). Coupable du péché d'adultère, elle



cherche en plus à comprometcherche en plus à compromet-tre un homme chaste, voué au service de la justice. Heureu-sement, le Mâte échappera aux manoeuvres du Démon (Echec au MAL). Honni soit qui mal y pense, la morale de cette histoire est Honni soit qui manigance. Si le prêche d'une vieille barbe vous

prèche d'une vieille barbe vous dit, si vous devez faire péni-tence audiovisuelle n'hésitez

plus. Diffusion le 21 à 20h30 sur



LOUPING wolfen *



Film de Michael WADLEIGH, + (1982)

Décidement cette semaine TF1 fait dans la bestialité. Ce soir une étude des loups, et dimanche prochain, les oiseaux. A propos des loups, beaucoup de choses ont été dites et beaucoup restent encore à dire beaucoup restent encore a direct (rassurez-vous, je m'occupe de tout). Ce film apporte un je ne sais quoi de nouveau: pas question de loup garou ou autre monstre géant qui détruit suit aux construits de la construit de la tout sur son passage, la nuance et la finesse font leur apparition dans le genre du cinéma fantastique

apparition dans le genre du cinéma fantastique.

Mais qui sont donc ces trois
cadavres affreusement mutilés,
que l'on vient de retrouver
dans un jardin public ? Après
une enquête approfondie la
police découvre que ce ne
sont ni NAF-NAF, ni NIF-NIF,
ni NOUF-NÖÜF, balèze la police ! Plus tard, on apprend
que c'est un gros P.D.G, sa
femme et son garde du corps.
Sur un autre cadavre, on découvre des poils de bêtes, et
ce qui n'était qu'une intuition
devient une certitude: c'est un
animal qui commet ces atrocités. Tout le monde étudie le
loup, cet animal mystérieux,
dont l'homme a toujours eu
peur (lire avec une voix grave

et terrifiante). Mais seul le poli cier en chef -c'est lui le plus incier en chef -c'est lui le plus in-telligent - découvre la surpre-nante réalité: les loups , auraient subit le même génocide que les indiens, donc les grands chasseurs indiens se réincar-neraient en loup (wolfen) pour se venger (bien fait pour leur gueule!). Evidemment tous les repards se tournent vers l'ingueule !). Evidemment tous les regards se tournent vers l'indien de service... Je ne vous en dis pas plus, car je vous frustrerais et vous m'en voudriez à mort. Franchement, moi qui ne suis pas un adepte chevronné des films "d'épouvante", je vous recommande tout narticulière.

films 'd'épouvante', je vous re-commande tout particulière-ment celui là. Mi-policier, mi-fantastique, mi-philosophique, pour le prix d'un film, vous avez le droit à 1 film et demi! Laissez - vous tenter. Diffusion le 18 à 20h35 sur TF 1.

curiosités:

MANON DES SOURCES

Film de M. Pagnol (1952) avec Jacqueline F Raymond Pellegrin Pagnol et

Glou Glou, cong! C'est tou-jours la même histoire. La Pro-vence, le paysan, la fille-mère, le bossu, la farigouletteLa ratatouille est pas mauvaise mais l'absence de Fernandel préjudiciable au talent Pagnol. Pour l'assssent



Diffusion le 19 mars à 20h35. sur FR3.

CHARLOTTE PERRIAND

Documentaire sur la plus grande créatrice française, ca-tégorie décoration intérieure. L'art d'habiter selon une des

grandes visionnaires du siècle fut toujours la recherche de la beauté et de de l'encombre-ment minimum. Cette "poéti-que" de l'espace est mise en images avec GENIE (effets spéciaux, trucages vidéo, in-crustations sur pellicule).

Diffusion le 24 à 21h35 sur

LE PASSAGE

Téléfilm de Franck Apprede-ris avec Jacques Dufihlo

La télévision "de gauche" qui veut se déculpabiliser en fai-sant des téléfilms anticommusant des teletims anticommu-nistes ou antifascistes, je n'y crois qu'à moitié. Encore une de ces bouillies indigestes que nous sert Antenne 2. C'est une critique de tous les régimes totalitaires nous annonce la chaîne. Plein de bonnes inten-tions n'est-ce pas? Mais quand je vous aurai dit que tions n'est-ce pas? Mais quand je vous aurai dit que ca se passe dans un pays très enneigé, et que tous les mirlitaires y'zont un chapeau plein de poils sur la tête avec une étoile agrafée dessus vous pigez qu'il y a anguille sous roche, et vous allez au cinéma prigez qu'il y a anguille sous roche, et vous allez au cinéma voir "BRAZIL" de Terry Gilliam, parce qu'il est encore temps pour la séance de 22h. Bon film,

film. Diffusion le 20 à 20h35 sur A2

C + : COURAGE FUYONS (voir article 71)
FR 3 : LA FORMULE (mauvais)
TF 1 : WOLFEN (voir article) ★
A2 : L'HEURE DE VERITE: (invité surpris

Lundi 18 Mars

(invité surprise) A2 : L'HEUHE DE VEHITE: (INVILE SUIPIISE)
A2 : ACROBATES (voir CURIOSITES)
TF 1 : ETOILES ET TOILES (magazine du ciné 22h20

23h00 FR 3: THALASSA (magazine qui a le vent en

Mardi 19 Mars

20h30 C + : RONDE DE NUIT 20h35 FR 3: MANON DES SOURCES (voir CURIOSI-

TF 1 : ENIGMES DU BOUT DU MONDE 20h35 COURS APRES MOI, SHERIF (voir arti-

Cle) ☆
TF 1: LA PASSION DE LA VIE nº 3: Renaître
C + : PRENOM CARMEN
A2 : LIRE : Le Complexe de Broadway
TF 1: TINTAM'ARTS (varietes)

22h15 22h30

Mercredi 20 Mars

20h30

20n30 TF 1: DALLAS
20h35 FR 3: CADENCE 3
20h35 A2 : LE PASSAGE (voir CURIOSITES)
21n30 TF 1: ROMAN D'AMOUR
22h05 A2 : MOL...JE (voir CURIOSITES)
22h10 C + : LES FILLES DE GRENOBLE (documentation)

22h25 FR 3: LE PRESIDENT CORNEMUSEUX 22h35 TF 1: COTE D'AMOUR (La bourse qui rocke)

Jeudi 21 Mars

20h30 C + : LE BEAU MARIAGE (voir article)

20h35 A2 : LE MUR DE LA HAINE (série bétonnée) 20h35 FR 3:TU ECRASERAS LE SERPENT (film

TF 1: AU NOM DE TOUS LES MIENS № 7 A2 : DECAUX'S STORY: MERMOZ TF 1: INFOVISION (magazine d'actualités) C + : L'ALCHIMISTE 20h35 21h35 21h35 21h35 22h10

Vendredi 22 Mars

: CHATEAUVALLON 3: HISTOIRE D'UN JOUR: 24 MAI 68 1: SHOW JULIEN CLERC :APOSTROPHES: Pourquoi écrivez-vous ? 1: MULTIFOOT

PASSER LA CHANSON 22h30 FR 3: LAISSER

C + : DEMENTIA 13 (1963), film (fantastique) 22h20

23h00 A2 :LE PETIT THEATRE DE RENOIR

Samedi 23 Mars

20h35 TF 1 : LE DIABLE DANS LE BENITIER (dra-

ma-ti-que)
20h35 A2 : CHAMPS ELYSEES (Michel, t'es le plus

FR 3 - DISNEY CHANNEL 20h35

A2 : LES ENFANTS DU ROCK: Stranglers TF 1 : DROIT DE REPONSE FR 3 : DYNASTIE C + : LE RAYON BLEU (Danger, la débilité

est contagieuse)

Dimanche 24 Mars

: LE GRAND RAID 20h35

TF 1 : LES CISEAUX (voir article) ▲
FR 3 : ARCHITECTURE ET GEOGRAPHIE SA-

CREE + :CHALEUR ET POUSSIERE (superbe, à

ne pas rater)
:CHARLOTTE FERRIAND (voir CURIO-21h35 A2

22h30 FR 3: YOUNG MISTER LINCOLN (voir article)

MOI...JE

Magazine de la bande à Breu-Deux bons sujets, deux gnot. Deux bons su médians, un médius.

médians, un médius. Ne pas manquer la gueule des gens qui portent des noms impossibles, et surtout les parodies de journal télévisé. Trois minutes de fou-rire garanti. Ca se fait rare à la télé. Merci

Diffusion le 20 à 22h05 sur A2.

ACROBATES

Pièce d'Isräel Horovitz

En faisant son numéro, qui est dangereux, un couple d'acro-bates se lance ses QUATRES vérités. C'est court, intense, stylisé. Un texte fort donne une

dimension dramatique au tra-vail en force des comédiens (de véritables athlètes). Diffusion le 18 à 21h55 sur A2.





NOS ENNEMIS LES BÊTES

les oiseaux A

d'Alfred Hitchcock (1963)

Actuellement, on nous vante la beauté et la douceur de la faune (écologie vaincra!), à travers des émissions telles que: Nos amis les bêtes, 30 Millions d'amis, etc...Ce soir, c'est tout autre chose. C'est un film, pas autre chose. C'est un film, pas un de ces documentaires sirupeux avec envol d'oiseaux au ralenti sur une musique de Jean Michel Jarre, genre Frédéric Rossif. Pourtant ça commence tout gentiment, la campagne, la mer, les sons bucoliques comme le cui-cui des piafs, le bruit de l'herbe en train de pousser, le cri du doriphore en rut le soir au mois de Janvier. Champêtre quoi... Mais c'est sans compter sur la perfidie de ce cher Alfred. Vous vous doutez bien qu'il ne va pas en rester là. Fidèle à sa Vous vous doutez bien qu'il ne va pas en rester là. Fidéle à sa réputation de maître du suspense il prépare le terrain. Nous voilà donc dans une petite ville des Etats Unis où arrive une jeune femme qui apporte un couple d'oiseaux à un couple de ses amis (arssurez.

couple de ses amis (rassurez coupie de ses amis (rassurez vous ça ne terminera pas en partie carrée). Et là, vlan! un oiseau vient piquer le crâne de la jolie demoiselle. Bien évidemment, elle va rester en convalescence chez ses amis, et c'est là et seulement là que les enpuis commenennuis commencent.D'abord un oiseau, puis deux, puis trois, et ainsi de

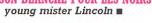


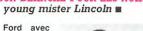
0 suite... Bref c'est l'angoisse. Ils sont agressifs ces oiseaux de malheur. Ils arrivent de partout et de nulle part. Mais là ou il est très fort Mr Hitchcock, c'est est tres for Mr Hitchcock, c'est qu'il n'utilise pas des oiseaux grand gros méchants avec un bec crochu, genre rapace mal-faisant. Non des mouettes rieuses quelle ironie des cor-beaux, des petits piafs. On a pas l'impression quand on les voit sur nos trottoirs que ca voit sur nos trottoirs, que ca peut faire autant de dégats ces petites bêtes. En fait, Hitch petites betes. En fait, Hilch (pour les intimes) qui s'es-sayait dans le genre cinéma fantastique, a réussi là un coup de maître. Sans aucun artifice, d'effets spéciaux, ou autre musique angoissante (il n'y en a quasiment pas), de vrais frissons en perspective. Ne cherchez pas à vous mettre dans l'ambiance habituelle, sordide et morbide des films d'épouvante classique, Alfred s'en occupe. Au fait, vous avez son bonjour.

Diffusion le 24 à 20h35 sur TF 1.

1 100

LA MAISON BLANCHE POUR LES NOIRS





Film de John Fo Henri Fonda (1939). Electeurs, électrices, électriciens et autres gaziers voici l'histoire édifiante du jeune Abraham Lincoln, père fondateur, à l'époque moderne, de la sainte (et néanmoins électrifiée), république, américaine

fiée) république américaine. Fils du pionnier et de la lampe Fils du pionnier et de la lampe à pétrole réunis, il s'engagea très tôt dans la voie du progrès et du Dollar associés (son en-gagement auprès du sexe fé-minin fut moins heureux). Epris de Justice et de Vérité il milita pour les nobles causes du genre humain: l'abolition de l'esclavage, l'édification du peurole le déveloprement du genre humain: l'abolition de l'esclavage, l'édification du peuple, le développement du chemin de fer, l'édification des sanisettes. Malgré sa gueule d'instituteur socialiste au congrès de Bourg-en-bresse, il rassembla les foules et fit la carrière que vous savez. Avec son air de constipé à perpétuité, ses concitoyens furent heureux de se débarrasser de sa face de carême en l'en-



Photo FR 3

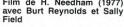
le plus loin possible. c'est à dire à Washington.

En fait c'est plutôt un bon film, le réalisateur et l'acteur princi-pal partageant les convictions du héros, il en résulte une émotion authentique, un émotion authentique, un charme étrange. Un document sur une époque, celle où on croyait encore au civisme.

Diffusion le 24 à 22h30 sur

LA BRUTE, LA BRUNE ET LE TRUAND

Film de H. Needham (1977)



Le scénario est d'une nullité affligeante, mais c'est voulu. Un sudiste richissime offre 80 000 \$ à un transporteur indépendant (Bandit) pour liver 400 caisses d'une bière texanne interdite en Géorgie. Bandit (Burt Reynolds) persuade son associé Snowman de tenter l'aventure: 1600 km en 28h (pour les aventures de softman voir page 32). Sur le en 28h (pour les aventures de softman voir page 32). Sur le chemin du retour, Bandit re-cueille Carrie (Sally Field) qui fuit un futur mari. Le Sherif Buford T. Justice (quoi de neuf docteur ?), ex-futur beau père, est sur ses traces. La poursuite s'engage... VA VA VOUM...

VOUM...
Votre Honneur, mon client plaide coupable, il y a détournement de sujet. Les héros sont tous des marginaux, des déclassés. Loin de respecter les lois de notre beau pays, ils accumulent les délits. De plus le visage de l'ordre a les contours d'un représentant de la loi à la connerie incontourla loi à la connerie incontournable et au nom (Justice) cari-



catural. Votre Honneur. catural. Votre Honneur, Tac-cusé nie avoir tourné un film réaliste. Son oeuvre appartient à la catégorie du dessin animé, une tradition nationale. C'est une tentative de comédie loufoque qui ne se prend pas au sérieux

Attendu les déclarations du prévenu, la cour (la critique) reconnaît le bien fondé de l'ob-jet, sa nécessité vitale en ces temps moroses et accorde les 2 rétroviseurs et le pot

d'échappement. Diffusion le 19 à 20h35 sur A2

GAG?... NON... PUB!

VIDEOTROC

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

NOS PRIX NEUFS!

MONITEUR COULEUR: 2 490 F
ATARI 800 XL SECAM: 1700 F
10 DISQUETTES NASHUA: 145F
AMSTRAD
+ moniteur couleur: 4 490 F
Moniteur Ecran Ambre: 950 F
MSX CANON V 20: 2 990 F
MSX CANON V 20: 2 990 F
MSX CANON V 20: 2 990 F
ORIC ATMOS: 1380 F
ORIC ATMOS: 1380 F
CONSOLE COLECO CBS: 990 F
CBM 64 Péritel + 1 jeu = 2490 F

OUVERT DU MARDI 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

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

VIDÉO 107 INFORMATIQUE



PLACE DES FÊTES

QL SINCLAIR DISPONIBLE COMMODORE, ORIC, AMSTRAD **EXELVISION**

Tél.: 201.46.09

LES BOUTIQUES DES BRANCHÉS CÂBLÉS

TOUS LES LOGICIELS FROM USA pour ATARI, CMB 64, APPLE, COLECO.

ll7 avenue de Villiers 75017 PARIS 766.11.77

163 avenue du Maine 75014 PARIS

EXCEPTIONELLE OFFRE hector/ hector/ Coffret micro-loisirs **Coffret Loisirs-Plus** Micro 16 K avec – Basic et moniteur internes + 3 programmes Micro 48 K avec Basic III interne 3.290F + 3 programmes 4.990F + 2 poignées + 2 livres + 2 poignées + 1 livre 3.990F 1.990F Port et emballage en sus . Port et emballage en sus Dans la limite des stocks disponibles ... 150 VIDEOSON 40, rue de la république 91150 ETAMPES – Tél. (6) 494.46.49

Mardi au Samedi 9 h - 12 h, 14 h 15 - 19 h 15

L'EXPERIENCE MICROPUS

La Maison de l'Informatique

• MICRO-ORDINATEURS PERSONNELS:

- ORIC

- ALICE

- ELECTRON - MSX

- THOMSON COMMODORE

- MSA - AMSTRAD - EXEL 100

- LAZER - CANON

- DRAGON

Nous disposons de la quasi totalité des accessoires et périphériques associés à nos marques et ceci durant toute l'année.

COURS DE FORMATION

15 cours GAMBETTA 34000 MONTPELLIER (67) 92.58.83

Suite de la page 1

Quant aux opérations du ctyle 100.000 micros dans les écoles", je ne pense pas qu'elles soient prioritaires. Il y a déjà beaucoup de micros dans ces écoles actuellement alors que dans les universités il n'y en a pas. Quand vous allez à Pittsburgh, vous constatez qu'il y a 12.000 micros pour 9.000 étudiants. Alors que chez nous il y a 1 micro pour 1000 étudiants. C'est un scandale! Quand ces étudiants sortent de leur faculté, ils se servent d'un micro comme ils respirent alors que nous en sommes encore à apprendre le basic aux écoliers. Ce qui me paraît urgent, c'est que tous les étudiants sachent se servir d'un ordinateur, sachent se servir d'un ordinateur, sachent se servir de logiciels comme les tableurs, les fichiers et les traitements de textes.

ments de textes. **HEBDOGICIEL-** Parlons à présent de la télévision câblée et de vos réalisations à Metz.

vos realisations a Metz.

SENATEUR RAUSCH- Le cáblage a commencé en 1979. Avec
une dérogation accordée par Raymond Barre, la ville de Metz et

TDF ont créé un réseau de câbles TDF ont créé un réseau de câbles qui a été concédé à une société privée, filiale du groupe Philips. Cette société a eu l'affaire parce qu'elle ne demande pas un sou d'argent public, c'est un investissement privé et elle a rendu toute la ville câblable. Les Messins peuvent être raccordés à ce réseau de télévision en 2 ou 3 heures.

HEBDOGICIEL-Le financement se fait par le prix des abon-

SENATEUR RAUSCH- Exactement, les abonnés payent une cotisation mensuelle de 50 francs pour 10 chaînes et bientôt 60 francs pour 15 chaînes. C'est, en plus de son prix modique pour l'utilisateur, une concession qui rapporte puisque la société verse 1% à l'état et 1% à la ville de Metz

Alors que tous les câblages dont on parle aujourd'hui coûtent la peau des fesses, chez nous ça

HEBDOGICIEL- Et tout le

SENATEUR RAUSCH- Absolument. Actuellement, les usagers disposent de 3 chaînes françai-ses, 3 chaînes allemandes, 2 chaînes belges et 2 chaînes luxembourgeoises. Et, d'ici peu, une chaîne suisse française, une chaîne italienne bilingue, RTMC et Music-box, un satellite anglais. HEBDOCICIEL Que doivont faire les autres municipalités pour atteindre le niveau d'équipement de parte ville 2

SENATEUR RAUSCH- Si l'on veut faire exploser la communication il faut multiplier ce genre d'opérations et surtout privatiser ce secteur. Laisser le monopole du câblage à la DGT (Direction Générale des Télécommunications) nous fera encore prendre un retard considérable. Il faut laisser les villes câbler comme elles le veulent et des dizaines de milliers d'emplois seront créés dans le câble. Malheureusement, la DGT est terriblement attachée à ce monopole et nous sommes en train de louper cette nouvelle entrée dans l'ère de la communication que vivent actuellement les SENATEUR RAUSCH- Si I'on tion que vivent actuellement les

HEBDOGICIEL-Vous HEBDOGICIEL- Vous avez également doté votre ville d'outils télématiques remarquables ? SENATEUR RAUSCH- Tout à fait, notre centre serveur, "Mira-

SENATEUR RAUSCH- Tout à fait, notre centre serveur, "Mirabel", couvre la ville de Metz et la région Lorraine. 9000 personnes sont équipées d'un minitel et il y a 1000 appels par jour. Vous pouvez d'ailleurs l'appeler de Paris par Transpac. "Mirabel" contient toutes les informations intéressant la ville et la région ainsi qu'un certain nombre de services originaux comme une messageoriginaux comme une message-rie, un calculateur d'impôts ou "l'Acte" qui répertorie toutes les pièces de théatre en un acte. Nous sommes également en train d'étudier le téléchargement de lo-niciels

giciels.
HEBDOGICIEL- La télématique semble donc fonctionner normalement ?

BAUSCH-

SENATEUR RAUSCH-

malement?

SENATEUR RAUSCHHélas! Les terminaux, c'est à
dire les minitels qui sont chez
l'utilisateur ne sont pas adaptés
et leur développement est bien
compromis.
Le minitel a été inventé avant 81
et testé à Velizy et à Versailles.
L'objectif était de supprimer l'annuaire papier qui coûte trop cher.
Chaque fois que l'on double le
nombre de raccordés en France,
on quadruple le poids de papier
utilisé et des centaines d'hectares
de forêt sont foutus en l'air. En
plus, l'annuaire n'est jamais à
jour: le jour même de sa distribution, des milliers de numéros
sont déjà erronés. Donc, tout le
monde devait être doté d'un minitel en 2 ans, 20 millions d'exem-

plaires étaient fabriqués et on ar-rivait enfin à une taille industrielle convenable. Un prix probable de 500 à 1000 francs nous ouvrait

rivait enfin à une taille industrielle convonable. Un prix probable de 500 à 1000 francs nous ouvrait toutes grandes les portes de l'exportation.

Malheureusement, dans les placards des télécoms, il y avait un ingénieur qui s'appelait Dondoux qui s'est associé à un certain Ducastel (qui est maintenant directeur du CCMTT de Rennes) pour écrire en ianver 81 le rapport écrire en janver 81 le rapport Dondoux-Ducastel (NDLR: d'où le Dondoux-Ducastel (NDLR: d'où le nom !). Et ce rapport a complètement démoli l'opération minitel, démoli à mort ! Sur ce, changement de politique, Giscard s'en va, Mitterand arrive, Mexandeau prend les PTT, et qui choisit-il comme ingénieur en chef des Télécoms ? Dondoux ! Pendant 6 mois, Dondoux ne savait plus quoi faire, il a longuement hésité et s'est finalement renié: il a continué la politique qu'il avait attaqué dans son rapport ! Mais, pour ne pas aller complètement contre les arguments qu'il avait avancés, il a

complètement contre les arguments qu'il avait avancés, il a conservé le minitel ET l'annuaire en papier. Du coup, la production des minitels est ramenée à 100.000 d'exemplaires par an, et les 20 millions de pièces qui devaient nous mener au stade industriel nous passent sous le nez! D'ailleurs, personne ne peut dire combien coûte un minitel aujourd'hui, tout ce que l'on sait c'est que l'on est bien loin des prix de départ et que, si vous le cassez, on vous le facturera 3250 francs!

HEBDOGICIEL- Vous parliez d'un matériel inadapté ? SENATEUR RAUSCH- Oui, si

SENATEUR RAUSCH- Oui, si les minitels sont devenus trop chers, ils ont l'avantage de sensi-biliser les français à la télémati-que. Mais la forme actuelle de ces terminaux n'est adaptée ni à l'uti-lisation familiale ni à l'utilisation professionelle. Pour la maison, il faut un télev-seur sur laquel on enfiche un cla-

rour la maison, il faut un televi-seur sur lequel on enfiche un cla-vier et un modem et le petit écran noir et blanc peu pratique du mi-nitel se transforme complètement avec la télé familiale et son grand écran en couleurs. Et quand votre femme veut commander une robe aux trois suisses elle n'a na batemme veut commander une robe aux trois suisses, elle n'a pas be-soin de le faire pendant que vous regardez le grand film le soir, elle peut très bien le faire l'après-midi pendant que vous êtes au boulot. De la même façon, si vous avez besoin d'un horaire de train ou d'une information, vous pouvez le

faire en dehors des émissions qui intéressent votre épouse ou vos cnfants. On peut très bien conce-voir que la télévision familiale serve également aux 5 minutes d'utilisation quotidienne moyenne du minitel

du minitel.
Pour une utilisation professionelle, le minitel est nettement insuffisant. Il faudrait une configuration du type Mac-Tell, c'est-àdire un micro avec un modem qui permette le stockage des informa-tions et leur traitement ainsi que l'appel automatique des banques de données.

de donnees.

HEBDOGICIEL- Pensez-vous
que toutes les villes seront amenées à devenir comme la votre ?

SENATEUR RAUSCH- Je
l'espère mais j'espère bien aussi
être toujours en avance. Je cours

plus vite!

HEBDOGICIEL- Le financement de ces installations doit venir du gouvernement ou des collectivités locales?

SENATEUR RAUSCH- Ce n'est pas à l'impôt de payer à la place de l'usager. Celui qui veut avoir 15 chaînes doit payer pour 15 chaînes. A l'inverse, ce n'est pas non plus à l'usager de payer pour financer d'autres services.

HEBDOGICIEL- Les tarifs téléphoniques français sont les plus chers du monde?

chers du monde ?
SENATEUR RAUSCH-Non

SENATEUR HAUSCH- Non, pas les plus chers, mais l'augmentation du prix des communications est la plus forte. Et ceci vient des ponctions qui sont faites dans le budget des Télécoms. Les 20 millions de téléphocoms. Les 20 millions de téléphones rapportaient normalement et, avec une communication à 55 centimes, les Télécoms gagnaient de l'argent. Dès que les socialistes sont arrivés au pouvoir, ils ont commencé à piquer dans la caisse pour renflouer le budget de l'état. 4,2 milliards de francs lourds ont ainsi été ponctionnés dès octobre 81 pour le budget 82. Ils ont recommencé en 82 pour 83, puis en 83 pour 84 et là, ça ne suffisiait plus: ils ont mis le plan informatique à la charge des Télécoms ainsi qu'une partie des recherches TDF et Spatiales et pour essayer de rééquilibrer ce budget, ils ont du augmenter les tarifs téléphoniques de 25 % en trois mois.

tarits telephoniques de 25 % en trois mois.
En ce moment, on fait payer aux usagers du téléphone la recherche informatique, le développement informatique, le bide informatique et le déficit Bull.

Suite de la page 28

Suite de la page 28

- Dis-donc coco, faudrait voir à pas me faire le coup du grand seigneur dédaigneux! C'est pas passque tu vends tes casseroles au prix des cocottes-minutes que tu peux jouer les bècheurs. J'en ai connu des p'tits malins dans ton genre bien avant qu'tu commences à nous briser des omelettes dans tes Appoilsomelettes dans tes Appoils-deux-oeufs! Ils se sont tous retrouvés en cale-sèche un jour où l'autre, les enragés du bénémon age, je gerberais sur tes courbes de croissance. Tes actions à 100 dollars, tu peux en faire du papier listing pour tes cabinets d'aisance. Ah! Elle est belle la Kelléconne Valley! Un ramassis d'officielle est course d'officielle est en la course de la course d belle la Kelléconne Valley! Un ramassis d'affairistes qui ne s'envoient en l'air qu'avec des campagnes de promotion. Redescends sur Terre, pépère! Le monde continue à tourner et il a besoin de toi! Te laisses pas bouffer par le consumérisme sinon tu finiras par péter dans la



fice. Z'ont plongé dans les affres de la misère quand le peuple a compris qu'on lui sirotait le porte-monnaie avec une paille véreuse. T'es qu'un égoâste, Steve Jobard! Tu te prends pour la Montagne qu'a accouché d'une souris et t'as perdu le sens des valeurs humaines. Tiens, pour un peu, et malgré

soie en t'emmerdant dans ta tour d'ivoire. Pauvre mec. Tiens, faudrait pas se fier aux enveloppes extérieures, parce qu'en ce moment, je m'sens moins vieux et moins con que toi.
J'ai à peine fini de blatérer comme un chameau que Jobard se lève. Il est pâle, échevelé et livide au milieu de ma tempête... (à suivre)

DES BONS COCKTAILS

combine intelligemment deux vieux logiciels, tous deux anciens "top" au hit-parade des ventes en Angleterre. Anirog, éditeur du sus-dit soft, n'a pas hésité à commercialiser ce bàtard de Moon Patrol et de Time Pilot dans lequel vous pilotez une jean (sequel vous pilotez une jean (sequel vous pilotez une jean (sequel vous pilotez une legne). lotez une jeep (soeur jumelle de celle de Moon Patrol) et où de celle de Moon Patrol) et où les différentes vagues d'agresseurs sont celles de Time Pilot. Le tout est servi enrobé d'un bon graphisme accompagné d'une sauce musicale qui est loin d'ètre une soupe. Au fait, le plat doit être un Commodore 64 si vous voulez le consommer chaud.















JUST KALL ME MOUFEMENT

PERPETUEL ACH!































ACH ACH ACH DANS UN



=== la page pédagogique ====== la page pédago===

100.000 micros dans les écoles, c'est bien. 100.000 langages de programmation c'est mieux! Ce programme de Roland Hubert va vous permettre d'utiliser vos propres instructions au lieu du sempiternel basic. Vocabulaire Assisté par Ordinateur ne vous transforme plus en prof d'anglais!

Mode d'emploi:

Ce programme est en deux parties: VAO 1: Permet de créer con Ce programme est en deux parties:
VAO 1: Permet de créer son propre patois de programmation.
Vous rédigez donc votre programme dans votre jargon et le sauvegardez itou.
Cependant, comme il garde la logique et les routines de Basic (toujours lui...), il peut être relu, à l'initalisation, dans la langue maternelle de votre cher micro.
Le menu offre 4 options: création, modification, visualisation et sauvegarde de votre vocapulaire.

Un gestion d'erreur renvoieau menu.

Les réponses positives se donnent par la touche: ACC

Les réponses négatives par la touche: EFF

Le retour au Menu par: RAZ

Chaque saut de page s'obtient par: ENTREE.

V.A.O. 2: Une fois que vous avez créé un vocabulaire à partir du programme VAO 1, vous pouvez utiliser VAO2 qui vous permet de relire votre jargon et de l'implanter en mémoire.

Vous pouvez très bien créer plusieurs vocabulaires différents et les utiliser suivant vos besoins.

Vous pouvez également n'utiliser que les trois premières lettres d'un mot-clé, l'exécution n'en sera que plus rapide.

Prenez garde cependant, dans les cas extrèmes, aux lignes logiques du TO 7 qui prennent en compte 255 caractères de Basic.

Si vous faites tourner sous Basic un programme francise et abrégé, le retour à Basic peut tronquer certaines lignes. Ces programmes auront intérêt à être relus et exécutés dans leur jargon d'origine.



SUITE DU Nº 73

V.A.O. sur TO7,TO770

4020 NEXT
4022 ATTRB0,0:LOCATE0,24:COLOR2,0:PRINT"
ABANDON ET RETOUR AU MENU: ";:COLOR0,2:
PRINT"RAZ"CKR\$(30)
4023 ATTRB0,0:LOCATE0,23:COLOR2,0:PRINT"
LA SUITE DE PROGRAMME: ";:COLOR0,2:
PRINT"ACC"CKR\$(30)
4025 COLOR6,0:LOCATE0,4,0:PRINT"JE VAIS
SAUVEGARDER VOTRE VOCABULAIRE, PUIS L'I
MPLANTER EN MEMDIRE. SUIVEZ 5
TRICTEMENT LES DIRECTIVES QUE JEVAIS VOU
S DONNER....POUR VOUS ET POUR MOI,UN G
RAND MERCI.":PLAY"PPPPPPPPPPPP***
4027 R\$=INKEY\$:IFR\$=""HEM4027"
4028 IF R\$=CHR\$(12)THEM4030
4031 ATTRB0,0:LOCATE0,24:COLOR0,0:PRINTS
PC(38);CHR\$(30)
4031 ATTRB0,0:LOCATE0,23:COLOR0,0:PRINTS
PC(38);CHR\$(30)
4035 IF (125 THEN COLOR7,1:LOCATE0,17,0
LAYMI\$*"PPPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPP"**
LAYMI\$*"PPPPPPP**
LAYMI\$*"PPPPPP**
LAYMI\$*"PPPPPPP**
LAYMI\$*"PPPPPP**
LAYMI\$*"PPPPPP**
LAYMI\$*"LAYMI\$**
LAYMI\$*"PPPPPP**
LAYMI\$*"LAYMI\$**
LAYMI\$*"PPPPPP**
LAYMI\$**
LAYMI\$*"LAYMI\$**
LAYMI\$*"LAYMI\$**
LAYMI\$*"LAYMI\$**
LAYMI\$*"LAYMI\$**
LAYMI\$*"LAYMI\$**
LAYMI\$*"LAYMI\$**
LAYMI\$*"LAYMI\$**
LAYMI\$*"LAYMI\$**
LAYMI\$*"LAYMI\$**
LAYMI\$**

LAYMIS+"PPPPPPP":COLDR7,0:ATTRB0,0:GOTO36
0
4040 COLOR7,0:CLS:PRINT:PRINT'METIEZ EN
PLACE UNE CASSETTE VIERGE ET APPUYEZ SU
R LA TOUCHE ACC"
4045 IFINKEY\$()""THEN4045
4050 RS-INKEY\$()""THEN4045
4160 PRINT:PRINT"APPUYEZ SUR LA TOUCHE E
NREGISTREMENT DU MAGNETOPHONE"
4105 PRINT:PRINT"DONNEZ-MOI LE NOM DE SA
UVEGGRDE DE CE VOCABULAIRE EN 3 CARACT
ERES AU PLUS "::INPUT NOS::IFLEN(NS\$)>8
THEN NOS=LEFT\$(NS\$,8):PRINT:PRINT"MERCI
...JE PRENDS ";NS\$:PLAYMI\$
4115 GOSUB5080
4200 CLS:SCREEN4,6,6:PRINT"VOUS ETES SOU
S VOTRE LANGAGE A PARTIR DE MAINTEMANT
.BONNE PROGRAMMATION...."
4210 CLGR300,48499:PRINT:PRINT"21723 Oc
tets libres":PRINT:NEM
4308 END

OLOR0,7:PRINTY*;" RESSEMBLE TROP A ";BV\$
(2,VF):RESS=1:GOTO6150
6067 IF LEFT\$(V\$,2)=BV\$(2,VF)THEN LOCATE
0,20,0:COLOR0,7:PRINTV\$;" RESSEMBLE TROP
A ";BV\$(2,VF):RESS=1:GOTO6150
6100 FORKS=1TO10:BEEP:NEXT:PLAY"PPPPPPP
PPPPPPPPPPP":LOCATE0,20,0:COLOR3,0:PRINTSP

": GOTO1050

REM################################### 7000 ATTRB0,0:LOCATE0,12:COLOR0,0:PRINTS

'001 LOCATE4,12:COLOR7:PRINT"TRADUCTION 7005 PRINTTR\$(KM):COLOR3,0 7010 RETURN 7498

/528 RETURN
7680 LOCATED, 17: COLOR7: PRINT"LE VOCABULA
IRE EST COMPLET JE VOUS LE PASSE EN RE
VUE. SI UN MOT VOUS SEMBLE DOUTEUX N'H
ESITEZ PAS A M'INTERRONPE PAR LA TOUC
HE RAZ, SINON TOURNEZ LES PAGES AVEC
N'IMPORTE QUELLE TOUCHE."
7685 IRINKEY\$=="THEN7605" ELSE VCBP=1: TER
=1: COTO7520
7998 '

DATA 100,146,119,141,55,148,116,128 37,148 8115 DATA 112,184,127,169,87,119,109,145,58,134,74,152,87,90,183,111,150,169,85,127,162 8120 DATA 189,37,189,184,48,68,176,122,1 23,117,116,73,149,98,134,120

60 POKE&H6202,189:POKE&H6203,217:POKE&H6 207,40:POKE&H6208,SP

67 ; BOTTO CONTROL CON

S 407 BOX(0,22)-(319,168),7 410 ATTRB1,1:K=4:FORI=1T0125 411 BOX(0,22)-(319,168),7 420 LOCATE2,K,0:PRINTB*(1);SPC(8-LEN(B*(1)):LOCATE22,K,0:PRINTV\$(1);SPC(8-LEN(V 1(1)))
421 BOX(0,22)-(319,168),7
425 K-K+2:IFK\20THENK=4
436 IFI=125THENI=0
435 IFINEY1=CHE\$(12)THEN460
440 PLAY"P":NEXT
450 END
457 / ACCORD" 59 IFINKEY\$<> ""THEN469 70 R\$=INKEY\$:IF R\$=""THEN470 71 IF R\$=CHR\$(13)THEN475 ELSE400 75 CONSOLE0,24,,0:COLOR4,6:0=128:GOTO70 17 /

la page pédagogique

la page pédago



AU RAYON DES ANDROÏDES

e Commissariat à l'Energie tomique a ouvert un office de Atomique a ouvert un office de la robotique et de la productique. Il s'agit ici de coordonner l'ensemble des travaux qui se font dans ce domaine. Le but avoué est de réaliser ou de perfectionner des robots capables de se déplacer dans des milieux hostiles. On pense blen sûr aux centrales nucléaires. Cependant, il existe bien d'autres "milieux hostiles": la poste Cependant, il existe bien d'au-tres "milieux hostiles": la poste-du 20ème arrondissement, les impôts de la rue Paganini, les commissariats de quartier. L'Office étant ouvert à tout pro-jet, je propose que l'on crée des robots susceptibles de nous remplacer chaque fois

nous devons nous rendre dans l'un de ces "milieux hostiles" pour affronter une cohorte de dangereux ronds de cuir (tou-



PERTE ET TRACAS.

Si le vous dis que le piratage informatique fonctionne bien en France, mon information aura l'air aussi fraîche qu'un hareng de huit jours. Par contre, ce que vous ne savez pas, c'est le coût global de ce piratage. Le truc des petits ruisseaux qui font les grandes rivières. Pour l'année 1984, on vient d'avoir les estimations: dans le domaine des jeux sur micro-ordinateurs le piratage des cassettes et disquettes a entraîné des pertes de l'ordre de 70 millions de francs. Et quand on regroupe toutes les quand on regroupe toutes les catégories de logiciels (jeux + professionnels) on arrive au professionnels) on arrive au chiffre étonnant de 320 millions

de francs. Ca commence à faire lourd. On se demande comment les éditeurs arrivent à tenir le coup. A cette cadence, les pirates vont exanguer le marché officiel, les auteurs per trouvent elleurs. teurs ne trouveront plus d'éditeurs et les pirates n'auront plus de programmes à pi-rater. La boudle sera bouclée et tout le monde aura l'air con. CQFD



RANK XEROX S'INSPIRE D'EDOUARD LECLERC

A bas les fonctionnaires. Vive l'initiative et le goût de l'entre-prise. Ca pourrait être le nou-veau slogan de Rank Xerox qui propose à certains de ses salariés d'ouvrir leur propre magasin et de devenir concessionnaire exclusif Rank Xerox. Le grand spécialiste de la re-production a donc "copié" les méthodes d'Edouard Leclerc dont les gérants de magasins peuvent peuvent se mettre à leur compte. Les boutiques Xerox tournent bien et se multiplient. En particulier depuis l'appari-tion de la micro-informatique qui représente plus de dix pour

cent du chiffre d'affaire. Xerox prévoit que la micro tiendra près de cinquante pour cent de ses ventes en 1990. Comme quoi il vaut mieux vendre les ordinateurs plutôt que de les fabriquer. Et il vaut encore mieux distribuer à des revendeurs indépendants plutôt que de vendre soi-même.



Formation à l'assembleur

COURS D'ASSEMBLEUR

Depuis plusieurs semaines, vous profitez d'un cours d'as-sembleur décomposé en deux parties essentielles (l'une théorique, l'autre pratique).

Cette semaine le 6809 du TO7, TO7 70 en prend plein la mé-moire. La semaine prochaine ce sera le tour du 6510 du COMMODORE 64.

Jusqu'à présent, les cours prati-ques suivants ont été publiés:

- Supposons que l'horloge CK soit au niveau 0. A ce moment le Set-Reset (S-R) maître est dans l'état mémoire quels que
- Supposons que l'on positionne J et K à 1, puis CK à 1. A ce moment les sorties du S-R maîmoment les sorties du S-R mai-tre vont positionner le S-R es-clave, mais ce dernier ne sera pas influencé par ce change-ment d'état à cause de CK qui maintient un 0 sur les entrées des Nands du S-R esclave. Fi-nalement le S-R maître sera re-copié dans le S-R esclave lors-que CK sera égal à
- Si J = K = 0, le S-R maître sera toujours dans son état mé-moire. Il s'en suit que la bascule esclave est insensible à l'hor-less
- Si J=1 et K=0, deux cas sont alors à considérer:

a. l'esclave est dans l'état Reset (Q = 0). La sortie du Nand 1 est (Q = 0). La sortie du Nand 1 èst à 0 et celle du Nand 2 à 1. Le S-R maître est donc dans l'état Reset (Q = 0 et q = 1). Quand CK passe à 0, l'esclave se re-trouve alors dans l'état Set.

b. l'esclave est dans l'état Set (Q = 1). Le maître est dans l'état mémoire précédent, c'est-à-dire celui qui a positionné l'esclave dans l'état Set. Donc quand CK va redescendre le circuit va rester dans l'état Set.

Dans un cas comme dans l'autre, si J=1 et K=0 la bascule J-K est remise à 1 quand CK passe à 0. De même elle est remise à 0 si J=0 et K=1 et que CK passe à 0.

En résumé, la bascule J-K est un dispositif qui fonctionne sur le front descendant de l'horloge le tront descendant de l'norloge. Nous pouvons donner en rac-courci les quatre états possibles pour les entrées J et K et par là même en déduire l'état général du circuit.

1. J = 1 et K = 0: la bascule est dans l'état SET.

2. J = 0 et K = 1: la bascule est dans l'état RESET.

3. J=0 et K=0: la bascule est insensible à l'horloge.

J = 1 et K = 1: la bascule change d'état sur le front des-cendant de l'horloge.

C'est cette dernière possibilité est exploitée dans la mise en oeuvre des compteurs, que en oeuvre des compteurs, que nous étudierons prochainement dans ce cours. Mais avant de nous attaquer à un si gros mor-ceau, nous allons voir comment est conçu et réalisé un registre.

Vous vous souvenez certaine-ment dans le début de notre cours du "Registre d'Etats" qui nous permettait d'avoir accès à un certain nombre d'informations concernant les calculs effectués par le micro-processeur. Nous utilisions certains des bits de ce registre pour réaliser des tests. Un autre des registres que nous N° 57 \rightarrow ORIC 1, ATMOS N° 58 \rightarrow APPLE N° 59 \rightarrow TO7, TO7 70 N° 60 \rightarrow COMMODORE 64

° 60 → COMMODORE 64 ° 61 → ZX 81 ° 62 → ORIC 1, ATMOS ° 63 → APPLE ° 64 → TO7, TO7 70 ° 65 → COMMODORE 64 ° 66 → ZX 81 ° 67 → ORIC 1, ATMOS

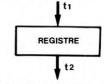
N° 67 → ORIC 1, ATMOS N° 68 → APPLE N° 69 → TO7, TO7 70 N° 70 → COMMODORE 64 N° 71 → ZX 81 N° 72 → ORIC 1, ATMOS N° 73 → APPLE

connaissons bien est l'accumuconnaissons bien est l'accumu-lateur, en commun à tous les processeurs qu'ils travaillent en quatre, huit, seize ou trente deux bits. D'autres registres, ap-pelés "Registres d'Index", donnent accès à des opérations

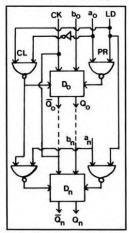
nent accès à des opérations plus complexes (gestion de piles, modes d'adressage plus étendus...). Leur nom varie suivant les fabricants de micro-processeurs, par exemple pour le 6502 et le 6809 on dispose de X et Y. Vous voyez donc, j'en suis persuadé, l'importance que peut avoir ces circuits qui simulent avoir ces circuits qui simulent des registres. que CK sera égal à 0.

De par la complexité interne de ce circuit, nous ne étendrons pas outre mesure sur son schéma fonctionnel. Il vous suf-fira de connaître les points suisi vous voulez créer registre de N bits, il vous faudra intégrer N bascules D dans le intégrer N bascules D dans le circuit. Un registre est un organe qui sert à mémoriser une information, de ce fait une commande de "chargement" du registre devra être disponible. C'est par cette commande que le micro-processeur commandera les changements d'état du registre. Avant d'expliquer brièvement l'effet de LD (LoaD ou chargement), repardez la repréchargement), regardez la repré-sentation d'un registre sous forme de brique informatique et sous forme de circuit électroni-

REGISTRE EN BRIQUE



SCHEMA FONCTIONNEL D'UN REGISTRE A N BITS



En fonction de la valeur trans-portée par le fil de commande LD, les bascules D auront deux comportements possibles deux états de LD possibles)

a. si LD = 0, toutes les bascu-les D fonctionnent normalement. Elles recopient donc en sortie la



valeur en entrée sur un

b. si LD = 1, l'état de la bascule sera fonction de l'état de la va-leur en entrée. Considérons la bascule i du schéma fonctionnel

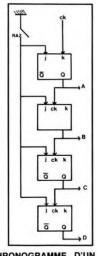
si ai (valeur en entrée de la bascule i) est égal à 0, la bas-cule i sera remise à zéro.
 si ai = 1, la bascule i sera re-

De cette manière, si LD = 1, nous pouvons activer les deux nous pouvons activer les deux entrées spécifiques aux bascu-les quatre entrées (en effet si ai = 0 nous avons comme résultat l'équivalent d'un Clear et si ai 1 alors on obtient un Preset).

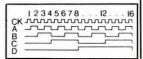
Maintenant que vous avez pu vous rendre compte des possibi vous rendre compte des possibilités de l'association de plu-sieurs bascules D ensembles, nous allons tenter une expérience similaire avec des bascu-les J-K (ou bascules Maître-Es-clave, je vous le rappelle). Nous n'obtiendrons pas cette fois-ci un organe de mémorisation du hype registre mais plutôt ce que type registre, mais plutôt ce que nous pouvons nommer dés à présent un compteur. Comme nous avions pu le voir précé-demment, le compteur est l'un des organes vitaux de l'ordina-teur (au même titre que les re-gistres ou l'UI A) gistres ou l'ULA).

Commençons par en regarder le schéma fonctionnel avant de baser notre étude sur le chrono-gramme qui lui est associé. Nous nous limiterons à un compteur à quatre bits (ce qui nous permet de compter de 0 à 15)

SCHEMA FONCTIONNEL D'UN COMPTEUR 4 BITS

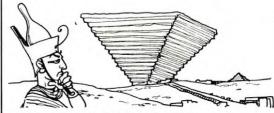


CHRONOGRAMME D'UN COMPTEUR 4 BITS



L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine ... sur



Comme promis, voici l'explica-tion détaillée de notre fantasti-que exemple du numéro 69:

32001 LDA # 128 -On charge le registre A avec la valeur 128 en adressage immédiat. 32003 LDX # 16384 -De la

adressage immediat.
32003 LDX # 16384 -De la
même manière, le registre
d'adresse est chargé avec la va-leur 16384, cette valeur corres-pond à l'adresse du premier
octet de la mémoire écran.
32006 STA X -On place à

octet de la memoire ecran.
32006 STA ,X - On place à
l'adresse chargée dans X, la va-leur se trouvant dans A (en adressage indexé).
32008 CMPA # 00 - On

32008 CMPA # 00 -On compare le registre A, avec la valeur 0

valeur 0. 32010 BEQ 14 -Si la condition ci-dessus est remplie, effectuer un branchement 14 octets plus un branchement 14 octets plus loin, soit en 32026. Tiens donc! Me direz-vous, 32010+ 14 ça ne fait sürement pas 32026. Explication: L'instruction BEQ permet un branchement relatif au contenu du compteur de programme PC, qui contient à tout instant l'adresse de la prochaine instruction à exécuter. En l'ocinstant l'adresse de la prochaine instruction à exécuter. En l'occurrence, lors de l'instruction BEQ en 32010, le PC contient 32011, en 32011 où se trouve la valeur 14, le PC pointe en 32012. C'est à partir de 32012 que les 14 octets seront comptés, soit 32012+ 14= 32026. De la même manière, l'instruction BNE (branch if not equal) que nous rencontrerons plus loin, nous rencontrerons plus permet un branchement relatif au PC lorsqu'une condition n'est pas remplie. Le nombre placé dans l'octet qui suit ces instruc-tions, est codé sous la forme du complément à deux.

comprement a deux.
32012 LSRA -Dans le cas
contraire (condition ci-dessus),
effectuer un décalage vers la
droite des bits du registre A
(LSR= logical shift right). De
cette manière, nous effectuerons
une division entière par deux de une division entière par deux de la valeur placée dans A. Attar dons-nous quelques instants: au départ nous avons A= 128, soit en binaire 10000000 Notre lage des bits vers la droite et met le bit de gauche à 0. Celui de droite sera placé dans l'indicateur de retenue C (bit de droite du registre d'état que nous étudierons plus tard), mais dans notre exemple, cela n'a aucune espèce d'importance. Nous obtenons donc 01000000, qui équivaut bien en décimal à 128/2 soit 64. Sachez que l'instruction LSL (logical shift left) produit l'effet inverse par décalage logique à gauche, soit la multiplication par deux. 32013 LDB # 255 -Le registre B, dans l'exemple qui nous occupe, n'a pas d'utilité; nous allons donc nous en servir pour effectuer une boucle d'attente. Chargeons-le au maximum de sa valeur, soit 255. 32015 DECB -Décrémentons ce registre. nous étudierons plus tard), mais

32016 DECB - Declementors 35 registre.
32016 CMPB # 00 - Effectuons la comparaison de B décrémenté avec la valeur 0.
32018 BEQ 03 - Si la condition B= 0 est remplie, effectuer un branchement 3 octets plus loin,

soit en 32023. 32020 JMP >32015 -Si la condition n'est pas remplie, faire un saut en 32015.

Cette procédure équivaut en Basic à: FOR B= 255 TO 0 STEP -1:NEXT.

32023 JMP >32006 -Le registre B est donc à 0, la décrémentation de B nous a permis de créer une pause. Celle-ci effer tuée, faisons un saut en 32006 où nous placerons à l'adresse X la nouvelle valeur de A qui, ne l'oublions pas, a été divisée par

deux.
32026 LEAX 1,X -Cette nouvelle
instruction (load effective
adress), nous permet de changer la valeur de X, exemple:
LEAX 20, X ajoutera 20 à l'an-

LEAX 20, X ajoutera 20 à l'ancienne valeur de X (en adressage indexé bien sûr). Dans le cas présent, l'ancienne valeur de X sera augmentée de 1. 32029 LDA # 128 -On replace dans A remis à 0, la valeur 128. 32031 CMPX # 24384 -On compare la valeur de X avec la valeur 24384 qui correspond à la fin de la page écran. 32034 BEQ 03 -La condition cidessus remplie, branchement 3 octets plus loin en 32039, fin du

octets plus loin en 32039, fin du

programme. 32036 JMP >32006 -Condition non remplie, effectuons un saut en 32006 avec X augmenté de

32039 RTS -X contient donc l'adresse 24384, donc fin de programme et retour au Basic.

Bien compris seulement voilà, pour l'instant on incrémente, on décrémente c'est facile mais moi je voudrais pouvoir utiliser une série de valeurs précises dans un but bien défini. Comment stocker une série de données et les utiliser le moment venu , un peu comme des DATA . Vous voyez ce que je veux dire ? -Coïncidence! Nous allions jus-tement veus parler de deux pou-

tement vous parler de deux nou-veaux registres U et S de 16 bits chacun, qui n'ont pas d'au-tre but que celui-là. Il s'agit en fait de la pile utilisateur U et de tait de la pile utilisateur U et de la pile système S, où il nous sera possible de stocker comme vous dites, ou plutôt d'empiler (d'où le nom de PILES) des données et de les dépiler. Le principe d'empilage et de dépi-lage est simple à comprendre, la première valeur rentrée sera la dernière sortie, exactement une pile d'HEBDOGI-

Les instructions spécifiques sont

les suivantes: PSHU (push registers into user stack), transfert de la valeur stack), transfert de la valeur contenue dans un registre, dans

contenue dans un registre, dans la pile utilisateur U. PULU (pull registers from user stack), transfert de la dernière valeur entrée dans la pile utilisateur U, dans un registre. PSHS (push registers into hard-ware stack), transfert de la valeur des stacks transfere de la valeur de la valeu

ware stack), transfert de la valeur contenue dans un registre,

leur contenue dans un registre, dans la pile système S. PULS (pull registers from har-ware stack), transfert de la der-nière valeur entrée dans la pile système S, dans un registre. Soit l'exemple suivant pour ten-ter d'illustrer notre procs A

ter d'illustrer notre propos. A

noter que nous prendrons des maintenant l'habitude de nous exprimer comme des grands, c'est-à-dire en HEXA (symbolisé par \$ en assembleur). Cet par \$ en assembleur). exemple nous interprètera gamme ascendante et descen-dante de DO majeur.

D01	LDU	# \$7FFF	CE	7F
D04	LDX	# \$7D1C	8E	70
D07	LDB	,X+	E6	80
D09	PSHU	В	36	04
DOB	JSR	>\$E81E	BD	E8
DOE	CMPB	# \$3D	C1	30
D10	BNE	\$F5	26	F5
D12	PULU	В	37	04
D14	JSR	>\$E81E	BD	E8
D17	CMPB	# \$30	CI	30
D19	BNE	\$F7	26	F7
DIB	RTS		39	
DIC	FCB	\$30	30	
DID	FCB	\$31	31	
DIE	FCB	\$33	33	
DIF	FCB	\$35	35	
D20	FCB	\$36	36	
D21	FCB	\$38	38	
D22	FCB	\$3A	3A	
D23	FCB	\$3C	30	
	FCB	\$3D	3D	

LDU # \$ 7FFF -On positionne la pile U à l'adresse maximum de la mémoire utilisateur. En effet, il faut savoir que l'empilage s'effectue "en sens inverse" c'est à dire que l'adresse de U est dé croissante. On a donc intérêt à situer le début de cette pile à la plus haute adresse utilisable. LDX # \$ 7D1C -On charge le registre d'index X avec la pre-mière adresse de la table (une table est l'équivalent Asssem-bleur des DATA du Basic), où bleur des DATA du Basic), où

a traiter. LDB ,X+ -On charge dans B la valeur qui se trouve à l'adresse placée dans X, cette adresse

sera ensuite incrémentée. PSHU B -On empile le contenu de B dans la pile U (Ne pas oublier que la procha de U sera égale à U-1). JSR >\$ E81E -Gosub au sous

JSH >\$ E81E -Gosub au sous-programme NOTE\$, qui permet l'interprétation de la note. CMPB # \$ 3D -On compare la valeur de B avec la dernière va-leur placée dans la table, soit \$

3D. F5 -Si la condition cidessus n'est pas vérifiée, branchement en mode complément à deux (F5= -11) 11 octets en arrière, soit en \$ 7D07. Rappelez-vous, le PC en \$ 7D11 où se trouve -11, pointe en \$ 7D12; on comptera donc \$ 7D12-11 = \$ 7D07 (en décimal pour plus de compréhension: 32018-11= 32007). PULLU B. La condition compréhension: 32018-11= 32007). PULU B -La condition est vérifiée, eh bien on dépile maintenant le contenu de U lequel contenu sera chaque fois placé dans B. JSR >\$ 81E -Gosub au sous-

place dans B.

JSR >\$ 81E -Gosub au sousprogramme NOTE\$.

CMPB # \$ 30 -On compare la
valeur de B avec la première valeur placée dans la table, soit \$
30

BNE F7 -Si la condition n'est pas remplie, branchement 9 octets en arrière (F7= -9), en \$

RTS -Condition remplie, fin de

HTS -Condition remplie, fin de programme.
FCB -Les FCB ne sont pas des mnémoniques. Ils définissent simplement les constantes lors de l'emploi d'un assembleur, nous vous les avons laissés à titre indicatif. Nos données (équivalentes aux constantes DATA) seront donc rangées de DATA) seront donc rangées de \$ 7D1C à \$ 7D24.

Euh.. Ben c'est tout pour cette fois. Salut, bon courage et à la prochaine.

Franck CHEVALLIER

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!



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

n et du sang-froid : voilà ce qui vo dès que vous prendrez les com votre vaisseau.

HISTLER'S BROTHER

LORDS OF MIDNIGHT
Les jeux d'aventure, c'est toujours pa-reil. Sauf quand l'auteur programme les ordres sur les touches du clavier et qu'il vous fournit un cache pour vous faciliter la tache. Un jeu d'aventure sans apprentissage fastidieux: le nied

REALM OF IMPOSSIBILITY.

nouveau

ACE SHUTTLE SIMULATOR

son adversance ——
AIRBUS (MO5)

Plus vrai que nature le pilotage de cet AirAAmontrer que vous en êtes

polar.

BATTLE FOR MIDWAY
Si vous avez la mégalo galopante tez-vous: l'Amiral Fletcher, c'est voire casquette...

CONAN Beau, c'est sûr. Rapide, c'est certain. Génial, il n'y a pas de doute. Et Conan c'est le plus beau, le plus fort, le plus rapide et le plus intrépide. A l'attaque !

uleur, en musique et en PAROLES... Si, si, votre M05 vous su leils pour empiler-dépiler dans la joie et la bonne humeur.

MISTER ROBOT AND HIS ROBOT FACTORY un jeu de la qualité de Lode Runner! Dans lequel on peut créer ses pleaux! Dans lequel il faut user aussi bien de rapidité que de stratégie!

Conquistadores, partez a la decouverte de l'Amendia, ou d'un autre continole généré adélativement par le projegamme. Acusses des qualités exceptionnelles généré adel source de l'acus de l'Amendia (La Campana). L'ALS en mayeux. TALES OF THE ARABIAN NICHTS: L'Inflame acti vend et d'enlever votre souru à vous preux chevalier de partir à sa res-cousse au long d'un périple de plusieurs nuits, affrontant les dangers de l'Arabie des mille et une nuits. Deux versions vous sont proposées, l'une avec les textes (sympas mais pas indispensables) en français à 175 F.; l'autre à 95 F, avec les textes tea on anglias. A vous de choisir.

ESE JUGGLER

eu d'arcade, compatible MO5, TO7, TO7.70. Aux commandes de a, survolez Pulsar et tentez de détruire toutes ses installations.

Las surmica nie d'ouverture, choix du pays avec drapeau et hymne coz dans les jeux olympiques en espérant gagner une des les vous participez. Plongeon, ball-trap, nage libre et la m et relais 4 x 100, gymnastique, Jusqu'à 9 joueurs. Graph thors-nair

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

Appolo 127 est armé 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!

PSYCHIATRIC Ce jeu s'appelle comme ça car il faudrait être fou pour dépenser plus



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

OUNZY e LODE RUNNER du pauvre, qui ne sera d'ailleurs pas si pauvre que s puisque le graphisme et la musique sont excellents et l'intérêt du u certain.

L'AIGLE D'OR

DECATHLON

Yousn'en croirez pas vos yeux : dix épreuves d'athlétisme dans un seul
jeu. Fabuleux non ? Et quand on pense à la qualité exceptionnelle de la
programmation, on craque...

PAINTING JOE Un coup de blanc, ça va. Trois coups de rouge... Bonjour les pinceaux ! RAID OVER MOSCOW.

Damned, les russes attaquent! Cinq minutes et six phases (entièrement graphiques) pour mettre le feu aux poudres et aux bases soviétiques.

UNDER WURLDE

d'aventure particulierement original.

DRIVING DEBON

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. I'rés réaliste, graphisme correct.

MANOIR DU DEGNIUS

Pas sympa le docteur Génius, il en veut à votre peau. Tachaz de ne pas monstre dans au le condition de la collection de la coll

ONE-ON-ONE (Dr J & Larry Bird)
Epoustoullant I Le plus beau jeu de baskett jamais réalisé : dribblos, sequies des sequies, feine, panier, les conditions réelles du jeu sont reconstituées avec une exactifude parfaite. Jeu à deux ou contre l'ordinateur avec arbitrage impartial et une foule d'options et de degré de diffi-

ce wonser serpent LODE RUNNER CHAMPIONSHIP. Mieux que Lode Runner? Çan' existe pas ! Et pourtant, voici mieux que Lode Runner: le programme réservé aux génies du joystick Loderun-neiren. Un bioù totaaaaal.

parole. Offez-lui donc de quoi repurime. LUNAR LANDER Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votren te spatiale! Indispensable pour les amoureux des grands espaces

BRUCE LEE

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.

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

SIMULATEURS DE VOL AND C°
Qu'ils soient IFR, COBALT, FLIGHT ou DELTA, les simul sont - en période d'apprentissage - de véritables casse tant les commandes et instruments de bord sont comp laudra plusieurs heures de réflexion avant de décoller ques soulement, ce ne sont pas des jeux d'arcade!

PARANOÏAK

LANCELOT

PSYTRON

DEFENSE FORCE Le jeu d'arcade le plus rapide sur ORIC (compatible ATMOS) 37 ko en langage manie, abattez-les cybotroids, les cyclotrons, les signialums et autes monstres qui essaient d'enlieur vos compagnons humains, en vous aidant de l'écra-

HOBBIT Animaction et Animatalk sont les deux mamelles du Hobbit : Animaction, c'est l'action en temps réel. et Animatalk, c'est festimation de l'agressivité du com-portement du journe u'. In pui milleligent, doit d'ou hon graphisme, ou vous êtes indispensable pour les amateurs de mondes merveilleux et de cités perdues, et surtout pour les admirateurs de rolixien

LE VOYAGEUR DU TEMPS Un voyageur fantastique vous attend à la poursuite du sablier du

SOFT-PARADE®

APPLE			
1 CONAN	DISK	A J .	350
2 LODE RUNNER	DISK	AJM	300
3 LOAD RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	AJM.	275
4 BRUCE LEE	DISK	AJM.	265 395
5 SKYFOX 6 SUMMER GAMES	DISK	AJM.	440
7 PARANOIAK	DISK	FVR.	350
8 DALLAS	DISK	AVR.	265
9 EPIDEMIE 10 AXIS ASSASSIN	DISK	FVR.	350
11 ONE-ON-ONE	DISK	ARM	380
12 AZTEC	DISK	AJM	350
13 FLICHT SIMULATOR II	DISK	AJR	490
14 MASK OF THE SUN 15 IFR, SIMULATEUR DE VOL	DISK	AVR	290 380
16 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	AJM	380
17 CHOPLIFTER	DISK	AJM	300
18 HARD HAT MACK	DISK	AJM	380
COMMODORE 64			
1 REALM OF IMPOSSIBILITY	DISK	AVM.	380
2 LODE RUNNER 3 LOAD RUNNER CHAMPIONSHIP	MODULE	AJM	380
4 SEVEN CITIES OF GOLD	DISK	AJM.	275 380
5 RAID OVER MOSCOW	K7	AJM.	230
6 SUMMER GAMES	DISK/2 K7	AJM.	280/200
7 BATTLE FOR MIDWAY 8 GHOSTBUSTERS	DISK/K7	FJRM.	200/150
9 BRUCE LEE	DISK ou K7	AJM.	230 7149
10 SPELUNKER	DISK	AJM.	275
11 HYPER BIKER	K7	FJM.	90
12 WHISTLER'S BROTHER 13 MR ROBOT	DISK K7	AJM.	275 160
14 DECATHLON	DISK/K7	AJM.	230/130
15 BEACH HEAD	K7	AJM.	145
16 PSYTRON 17 MASK OF THE SUN	K7 DISK	ARJ.	140 340
17 MASK OF THE SUN 18 VOYAGEUR	K7	FV .	340 145
19 CHINESE JUGGLER	K7	AJM.	95
20 DALLAS 21 HORRIT	DISK	AVR.	220
211100011	K7	AVR.	210
22 REVENGE OF THE MUTANTS CAMELS	K7	AJM.	100
23 HOVER BOVVER 24 KILLER WATT	K7	AJM.	120 120
25 ZENJI	K7	AJRM.	120
26 AXIS ASSASSIN	DISK	AJM	380
27 ONE-ON-ONE	DISK	AJM.	380
28 ARABIAN NIGHTS 29 FLIGHT SIMULATOR II	K7 DISK	AJR.	85 490
30 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	AJM	380
31 CHOPLIFTER	MODULE	AJM	380
32 HARD HAT MACK 33 ARCHON	DISK	MLA	380
33 Andron	UISK	A 3 M	300
VIC 20			
1 CHOPLIFTER	MODULE	AJM	150
2 A.E	MODULE	MLA	150
ORIC 1 / ATMOS 13D FONGUS	K7	FJ ·	140
2 DEFENSE FORCE	K7	AJ .	95
3 AIGLE D'OR	K7	FVR	180
4 MR WIMPY	K7	FJ .	95
5 DOGGY 6 SUPER JEEP	K7	FJ ·	120
7 HOBBIT	K7	AVR	140
8 COBRA PINBALL	K7	FJ .	140
9 FRELON	K7	FJ ·	120
10 LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE 11 BIG BASTON	K7	FV ·	160
12 PSYCHIATRIC	,K7	FJ .	120
13 TENDRE POULET	K7	FVR	120
14 LANCELOT 15 TERMINUS	K7	F J .	150
16 ULTIMA ZONE	K7	FJ .	120 95
17 SCUBA DIVE	K7	A J .	105
18 MISSION DELTA	K7	FJR	95
SPECTRUM			
1 XAVIOR	K7	FJ .	70
2 MATCH POINT 3 SABRE WULF	K7	AJM.	95 140
4 UNDERWORLDE	K7	AV .	135
5 LORDS OF MIDNIGHT	K7	A V .	100
6 ATIC ATAC 7 PSYTRON	K7	AJM.	95
8 ZZOOM	K7	ARJ.	90 - 70
9 ALCHEMIST	K7	AJ	70
10 HOBBIT	K7	AVR.	210
11 PAINTING JOE 12 LOMBRIX	K7	FJ ·	75 95
13 VOX	K7	FL .	180
14 3D MOVER	K7	FL .	180
15 INTERCEPTEUR COBALT 16 MANOIR Dr GENIUS	K7	FAR	95
			140
TEXAS TI/99 1 O'BERT	MODULE	AJM	100
2 SUPER DEMON ATTACK	MODULE	AJM	120
3 LUNAR LANDER	K7	FJM	95
4 DRIVING DEMON 5 AMBULANCE	MODULE	AJM	100
6 RABBIT RAIL	MODULE	AJM	100
THOMSON			
	Out ===		
SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TO COMPATIBLES MOS, TO7 AVEC EXTER	NSION 16K ET	TO7. 70	
1 FBI	K7	A J M .	190
2 INVASION	K7	FJ .	155
3 AIRBUS MO5 4 ELIMINATOR	Module K7	FJM.	475
4 ELIMINATOR 5 PULSAR II	K7	FJM.	140
6 STANLEY MOS	K7	JM .	140
7 SPACE SHUTTLE SIMULATOR MOS		FRJ.	260
8 VOX 9 YETI	K7	FL ·	180
10 LABYRINTHE SURVIE	K7	FVM.	190
11 BIDUL	Disk ou K7	FJ	190
12 BACKGAMMON 13 TRIDI 444	K7 Module	R .	170
	Module		300
ZX 81			
1 RIGEL	K7	FJ ·	95
2 SCORPIRUS	K7	FJ ·	75
3 INTERCEPTEUR COBALT 4 CROCKY	K7	FR	95 85
5 COBRA	K7	FJ ·	80

CHIFFRES ET MOTS

Mode d'emploi : Ce jeu offre le même déroulement que le jeu télévisé, soit 22 sé-quences (1 chiffre , 2 lettres). Débutez le tirage en appuyant sur une touche.

Amateurs, futurs candidats ou champions confirmés, Le joueur désigné par l'étoile verte a 6 secondes pour entrer sa réponse. Pour le nombre de lettres, la saisie s'effectue directement. Pour les chiffres, tapez entrée après la réponse.

Entrée des réponses :

Entree des reponses :
Pour les lettres, tapez le mot + entrée, l'orthographe reste à contrôler par les joueurs (en cas de faute, tapez seulement "entrée").
Pour les chiffres, entrez les opérations sous la forme : Nombre 1,
opération, Nombre 2 = résultat (sans espace + "entrée").
Si vous désirez modifier ou augmenter les DATA (300 à 320), modifiez la ligne 3010 : T = INT (RND * nombre de mots stockés) + 1.



THOMSON TO7,

```
Aux lignes suivantes, la fonction
INPUTHALT est simulee, mais vous
devrez appuyer sur une touche avant
d'effectuer une entree.
   1510 LOCATEJ1x26,9:PRINT*COMBIEN *;:FORI
=010550
1512 IFINKEY$()**THEN INPUT NJ1 ELSENEXT
   1530 LOCATEJ2≋26,9:PRINT"COMBIEN ";:rum.
=070550
1532 IFINKEY$⟨⟩""THEN INPUT NJ2 ELSENEXT
                   LES CHIFFRES ET LES LETTRES
POUR TO? ET TO?-70
PATRICK BONNIN
3 PATRICK BONNIN
5 CONSOLE0,24:CLS:SCREEN2,0,0
10 J1=1;J2=0:V*0:N=-1
14 PRINT*P.BONNIN
DEC 84*
15 ATTRB1,1:LOCATE8,5:PRINT*LES CHIFFRES
**LOCATE19,7:PRINT*&*:LOCATE8,9:PRINT*LE
S LETTRES*
30 LOCATE3,13:ATTRB0,1:INPUT*NOM DU PREM
1ER JOUEUR*;N$<(0)
40 LOCATE2,16:ATTRB0,1:INPUT*NOM DU DEUX
1EME JOUEUR*;N$<(1)
50 CLS:COLORD,4:ATTRB0,0:LOCATE1,15:PRIN
T USING*
2*;N$<(0)
60 LOCATE21,15:PRINT USING*;
2*;N$
              )
BOXF(44,132)-(100,154),7
BOXF(212,132)-(268,154),7
LOCATE6,18,8:ATTRB1,1:COLOR7,0:PRINT*
TO LUCHIES, 18, 8: ATTRB1, 1: COLOR7, 0: PRINT"
000"
100 LOCATE27, 18: PRINT'000"
110 CONSOLE0, 13: ATTRB1, 0
120 LOCATE3, 1: PRINT" #TIRAGE AU SORT#"
130 ATTRB0, 0: LOCATE7, 5: PRINT"APPUYER SUR
UNE TOUCHE"
140 R$=1 NKEY*; J1=(J1+1) MOD2: J2=(J2+1) MOD
2: IFR$="" THEN140
145 LOCATE7, 22: PRINT" ##APPUYER SUR UNE T
0UCHE##*
150 V=V+1
151 W=(W+1) MOD2: J2=(J2+1) MOD2
155 ATTRB1, 1: LOCATE8+ J1*21, 21: COLOR2, 0: P
RINT" #"
160 LOCATE0 12221 21: 21: PNINT" #
```

LOCATE8+J2#21,21:PRINT" " ON W GOSUB1000,2000,2000

166 CONSULEI3,24 166 CONSULEI3,24 170 TT(J0)=TT(J0)+N 180 COLOR7,0:LOCATE6+J0#21,18:PRINT USIN 6"###";TT(J0) 190 IFV(22 THENI50 260 IFTT(0)>TT(1) THEN N\$=N\$(0) ELSE N\$=

MODIFICATIONS MOS

SØ CLS:COLORØ,4:ATTRB1,0:LOCATE1,15:PRIN T LEFT#(N#(0));9:;:FLEDN(N#(0));9THENPRIN TSPC(9-LEN(N#(0)); 60 LOCATE21,15:PRINT LEFT#(N#(1),9);:IFL EN(N#(1));9THENPRINTSPC(9-LEN(N#(1)))

```
N$(1)
210 CONSOLE0,13:CLS:LOCATE10,5,0:PRINT"B
RAYO":LOCATE8,8:PRINTN$
210 CONSOLED, 13:CLS:LOCATE.10, 5, 8:PRINITE
RAYO":LOCATES, 8:PRINTNS
220 END
300 DATA ABANDONNE, ABASOURDI, ABERRANTE, A
BONDANCE, ABREUVOIR, ABSORBANT, ABSTRAITE, A
ESURDITE, ACCELERER, ACCENTUEE, ACCIDENTE, A
CCOMMODE, ACCOMPLIE, ACCORDEDN, ACCOUDOIR, A
CCUEILLI, ACHETEUSE, ACROBATIE, ADHERENCE, A
CTUALITE
310 DATA ADJOINDRE, AFRICAINE, AGITATEUR, A
LUMETTE, ALIMENTER, AMBULANCE, ANIMALIER, A
MIMATEUR, ANNULAIRE, APPLIQUER, APPRECIER, A
SCENCEUR, ASTRONOME, AUDITOIRE, AVOISIMER, A
   VEUGLANT, BATAILLES, BANALISEE, BALANCIER, B
ENEFIQUE
  ENEFIQUE

320 DATA BLESSANTE, BOMBARDEE, BOULEVARD, B
OURSIERE, BRANCHIES, BROCHETTE, CAISSIERE, C
ANALISEE, CEREMONIE, CHAGER INES, CHEVERUIL, C
ITOYENNE, CLIENTELE, CONFIANCE, DECHANTER, D
EMARQUER, DEPOURVUE, DESHERBER, DICTATURE, D
ILIGENCE, ECHANGEUR, ECLAIRCIE, EFFRAYANT, E
LECTRODE
1000 '-----CHIFFERE
130 GOT01200
140 R=R-CH(I):IF R<1 THEN R=R+CH(I):GOT
 1148 K=K-CH(1):IF K(1 THEN K=K+CH(1):G01001180
1158 GOT01200
1150 R=R#CH(1):IF R>999 THEN R=R/CH(1):G
0701100
1170 GOT01200
1180 IF INT(R/CH(1))(>R/CH(1) THEN1180
1190 R=R/CH(1)
1200 S(1)=CH(1):IT(1)=R
1210 NEXT I
1220 IF R(300 THEN1030
1300 '---MELANGE/EDITION------
1338 ATTR09-1:COLOR7,0
1338 ATTR09-1:COLOR7,0
1350 FOR1=1 TO7
1360 A=INT(RND#7)+1
1378 IFEREXSSE INTRIBATAR
  1378 IFCHRAS=0 THEN1360
1378 IFCHRAS=0 THEN LOCATE3+4#1,7:PRINT
CH(A):GOTO1400
1390 LOCATE3+4#1,7:PRINT USING*###";CH(A
```

1405	PLAY*DOP*
1420	ATTRB1,1:LOCATE17,4:PRINT USING"##
'; R	GOSUB5000
1500	/REPONSE
	NJ1=0:NJ2=0:J0=J1:ATTRB0,0 LOCATEJ1*26,9:INPUTWAIT1530;6,"COM
EN	'; NJ1
530	LOCATEJ2*26,9:INPUTWAIT1535;6,"COM
EN 1535	;NJ2 RJ=NJ1
1540	IFABS(R-NJ2)(ABS(R-NJ1) THEN J0=J2
3J=N.	LOCATE14+JO*11,9:COLOR2:PRINT"*"
550	LOCATE15, 9: PRINT " (REPONSE) ": COLOR®
600	IFRJ=R THEN N=8 ELSE N=6
605	FORI=1 TO6
620	IF I>3 THEN LOCATE20,6+I
630	N1=VAL(S\$)
649	L=LEN(STR\$(N1)) O\$=MID\$(S\$,L,1)
660	N2=VAL(MID\$(S\$,L+1))
679	L=LEN(STR\$(N2))+L N(I)=VAL(MID\$(S\$,L+1))
685	NS=N1:GOSUB1800
686	NS=N2:GOSUB1800
687 721	IF E=1 THEN1730 E=1
722	IFO\$= " * " AND N(I)=N1 *N2 THEN E=0
723 THE	IFN2<>0 THEN IFO\$="/" AND N(I)=N1/
724	IFO\$="+" AND N(I)=N1+N2 THEN E=0
725	IFO\$="-" AND N(I)=N1-N2 THEN E=0
730	<pre>IFE=1 THENJO=(J0+1)MOD2:I=6:PRINT" ?":PLAY"SODOSOP"</pre>
740	IFN(I)=RJ THEN I=6
750	NEXTI FORI=1 TO 500:NEXTI
799	ATTRB1,1:RETURN
300	FORJ=1 T07
805	E=1 IFNS=S(J) THEN E=0:S(J)=0:J=7
820	IFNS=N(J) THEN E=0:N(J)=0:J=7
830	NEXTJ:RETURN 'LETTREPRESENTATION
010	LOCATEO, 0, 0: CONSOLEO, 13: CLS: SCREEN
0,0	ATTRB1,0:PRINT"LE MOT LE PLUS LONG BOXF(52,20)-(268,68),3
060	LINE(52,44)-(268,44),-1
065 070	ATTRB1,1:COLOR0,7 FORI=1 TO9
080	X=4+I*3:XL=52+24*I
990	LOCATEY 7: PRINT" "
	LOCATEX, 7: PRINT" " LINE(XL, 20) - (XL, 68), -1
120	NEXTI
130	R\$=INKEY\$:IFR\$="" THEN X=RND:GOTO2
010	T=INT(RND*60)+1
	FORI=1 TO T

3030 READ A\$
3040 NEXTI
3050 FORI=1 T09
3060 L\$(1)=MID\$(A\$,I,I)
3070 NEXTI
3080 FORI=1 T09
3090 Y(I)=INT(RND*9)+1
3100 IFI=1 THEN3140
3110 IFI=1 THEN3140
3110 IFI(I)=Y(J) THEN 3090
3130 NEXTJ
3140 LOCATE4+I*3,4:COLOR0,7:ATTRB1,1:PRI
NTLS(Y(I)):PLAY*L805SOP*
3150 NEXTJ
3150 NEXTJ GOSUB5000 '----REPONSE------NJ1=0:NJ2=0:J0=J1:ATTRB0,0 LOCATEJ1#20,10:ATTRB0,0:PRINT*NOMBR LETTRES*; DE LETTRES";
3215 FORI=ITO600:R\$=INKEY\$
3216 IFR\$\()\" THENI=600:PRINTR\$\()\" THENI=600:PRI RES";
3232 FORI=1T0600:R\$=IMKEY\$
3233 IFR\$<>"" THENI=600:PRINTR\$:NJ2=VAL(
R\$)
3234 MEXTI
3235 N=NJ1
3235 N=NJ1
3240 IFNJ2>NJ1 THEN J0=J2:N=NJ2
3250 LOCATE14,11:COLOR0,3:PRINT"(REPONSE 3255 LOCATEJO*24,11:INPUT"";R\$
3260 IF LEN(R\$>>N THEN JO=(JO+1>MOD2:GOT 3255 LOCATEJO#24,11:IMPU1"";#\$
3268 IF LEMCR#\$)>N THEN JO=(JO+1)MOD2:GOT
03385
3262 C=0
3265 FORI=1 TON
3278 FORJ=1 TO 9
3275 IF MID\$KR\$,I,1)=L\$(Y(J)) THEN ATTRB
1,:1:LOCATE4+1#3,7:PRINTT" ":C=C+1:J=9
3280 NEXTJ
3280 NEXTJ
3285 PLAY"05D0"
3290 NEXTI
3295 IFC<)N THEN JO=(JO+1)MOD2:GOT03305
3302 GOT03306
3305 ATTRB1,0:LOCATE14,1,0:PRINT"ERREUR"
:PLAY"50D050D0P"
3306 FORI=1 TO 500:NEXTI:ATTRB1,1
3307 FORI=1 TO 9
3310 LOCATE4+1#3,7:PRINT MID\$(A\$,I,1)
3325 FORI=1 TO 500:NEXTI 3320 NEXT I
3325 FORI=1 TO 500:NEXTI
3330 RESTORE:RETURN
5000 '-----CHRONO-----5005 LOCATEQ,0,0:BOXF(0,72)=(319,80),1
5010 FORI=319700 STEP-1
5020 FORJ=0T046:NEXTJ
5030 LINE(I,72)-(I,80),-1
5040 NEXTJ NEXTI PLAY"L2403D0S0MI":RETURN







GRAVITATIO

C'est pour demain !... Alors familiarisez-vous dès maintenant aux problèmes posés par la gravitation lors d'un atterrissage sur quelque lointaine planète .

Jean Pierre LIMOSSIER

Mode d'emploi:
Le but du jeu est de récupérer tous les containers disposés dans

Jean Pierre Limossier de voire quantité limitée de carburant (matérialisée à gauche de l'écran), mais la récupération d'un container remplit les réservoirs de votre fusée.

Déplacement :
Droite : Flèche Gauche : Flèche d'un e quantité limitée de carburant (matérialisée à gauche de l'écran), mais la récupération d'un container remplit les réservoirs de votre fusée.

CANON

Droite : Flèche de droite, Gauche : Flèche de gauche, Propulsion : Flèche du bas, Pause : Flèche du haut.

La propulsion qui doit être soigneusement dosée peut-être utilisée pendant le déplacement vers la droite ou la gauche. Pressez "R" pour rejouer.

0 ':GRAVITATION-X07	jean pierr
1 CLS	
2 CONSOLE,,,O	
3 ONERRORGOTOZOGO	
4 REM:coordonnees	de depa
t	
5 X1=32:Y5=15	
6 X2=36:Y6=26	
7 X3=86: Y7=20	
8 X4=63:Y8=27	
9 X5=115:Y9=27	
10 X=10:Y=10	
12 Y1=Y-1:Y2=Y+1	
20 REM:mise en place	du dec
r	
30 EN=25:LINE(2,31)-(2	2,6)
34 RESTORE	
35 FORR=1TO68: READC, CY	CI, YC: LINE
C,CY)-(C1,YC)	
38 NEXT	
39 REM:mise en place	des co
tainers	
40 PSET(X1,Y5):PSET(X1	-1, Y5+1):PS
T(X1+1, Y5+1)	
41 PSET(X2, Y6): PSET(X2	2-1, Y6+1):PS
T(X2+1,Y6+1)	
42 PSET (X3, Y7): PSET (X3	5-1, Y7+1):PS
T(X3+1, Y7+1)	
43 PSET (X4, Y8) : PSET (X4	1-1, Y8+1):PS
T(X4+1, Y8+1)	
44 PSET (X5, Y9): PSET (X5	5-1, Y9+1):PS
T(X5+1, Y9+1)	
49 REM: tests de	deplac
ment	

57 IFSTRIG(1)=-1THENGOSUB3000 58 PRESET(X,Y):PRESET(X,Y1):PRESET (X,Y2):PRESET(X-1,Y2):PRESET(X+1,Y :/ 59 REM:pesanteur 50 HA=HA+.5 51 Y=Y+(HA-H):Y1=Y1+(HA-H):Y2=Y2+(TFP0INT(X,Y2+1)=-1THEN2000 IFP0INT(X,Y2-3)=-1THEN2000 PRESET(2,31-EN) GOSUB1000 90 GOTO50 PRESET(X.Y):PRESET(X.Y1):PRESE T (X, Y2) : PRESET (X-1, Y2) : PRESET (X+1. 201 HA=HA+.5:Y=Y+(HA-H):Y1=Y1+(HA-201 IFPOINT(X,Y2-3)=-1THEN2000 202 IFPOINT(X+2,Y2)=-1THEN2000 203 IFSTRIG(1)=-1THENGOSUB3000 204 IFPOINT(X,Y2-3)=-1THEN2000 205 X=X+1 250 GOSUB1000 290 GOTQ50 300 PRESET(X,Y):PRESET(X,Y1):PRESE T(X,Y2):PRESET(X-1,Y2):PRESET(X+1, Y2)
302 IFPOINT(X,Y2+1)=-1THEN2000
303 IFSTRIG(1)=-1THENGOSUB3000
304 EN=EN-1:IFEN=0THEN4000
305 H=H+1:Y=Y+(HA-H):Y1=Y1+(HA-H): Y2=Y2+(HA-H) 306 IFPOINT(X,Y2-3)=-1THEN2000

401 HA=HA+.5: T=Y+(HA-H); T1=T1+ H): Y2=Y2+(HA-H) 402 IFPOINT(X-2, Y2)=-1THEN2000 403 IFSTRIG(1)=-1THENGOSUB3000 404 IFPOINT(X, Y2-3)=-1THEN2000 405 X=X-1 450 GOSUB1000 GOTOSO 490 G01030 500 PRESET(X,Y):PRESET(X,Y1):PRESE T(X,Y2):PRESET(X-1,Y2):PRESET(X+1, Y2) 501 H=H+1:Y=Y+(HA-H):Y1=Y1+(HA-H): 502 IFPOINT(X+2, Y2+1) =-1THEN2000 503 IFSTRIG(1)=-1THENGOSUB3000 EN=EN-1 X=X+1 IFPOINT(X,Y2-3)=-1THEN2000 GOSUBIOOO GOTO50 600 PRESET(X,Y):PRESET(X,Y1):PRESE T(X,Y2):PRESET(X-1,Y2):PRESET(X+1, 001 H=H+1:Y=Y+(HA-H):Y1=Y1+(HA-H): Y2=Y2+(HA-H)
002 IFPOINT(X-2,Y2+1)=-1THEN2000
003 IFSTRIG(1)=-1THENGOSUB3000
004 EN=EN-1
005 X=X-1
006 IFPOINT(X,Y2-3)=-1THEN2000
050 GOSUB1000
050 GOSUB1000
050 GOTO50
1000 REM:affichage de 1
0500 PSET(X,Y):PSET(X,Y1):PSET(X,Y2):PSET(X-1,Y2): 601 H=H+1:Y=Y+(HA-H):Y1=Y1+(HA-H):

00,5:X3=0
3355 EN=25:LINE(2,31)-(2,6)
3360 IFSC/50-INT(SC/50)=0THEN4500
3400 IFX=X4ANDY8-Y2C5THENPRESET(X4-1,Y8+1):PRESET(X4+1,Y8+1):LESE3500
3450 PRESET(X4,Y8):SC=SC+10:BEEP30

3450 PRESET(X4,Y8):SC=SC+10:BEEP30
00,5:X4=0
3455 EN=25:LINE(2,31)-(2,6)
3460 IFSC/50-INT(SC/50)=OTHEN4500
3500 IFX=X5ANDY9-Y2<5THENPRESET(X5-1,Y9+1):ELSE3600
3550 PRESET(X5,Y9):SC=SC+10:BEEP30 3550 PRESET(X5,Y9):SC=SC+10:BEEP3
00,5:X5=0
3555 EN=Z5:LINE(2,31)-(2,6)
3560 IFSC/50-INT(SC/50)=OTHEN4500
3600 RETURN
4000 REM:FIN DU JEU

4010 BEEP1500,5:BEEP2000,5 4100 CLS:PRINT"Vous n'avez plus de carburant":PRINT"Score";SC 4200 IFINKEY\$<>"R"THEN4200ELSERUN

4500 CLS:FORR=1T010:BEEPR,1:NEXT 4505 PRINT*Felicitations ":PRINT*I ONUS 100*:PRINT*SCORE*;SC+100;:SC= SC+100

4510 PRINT:PRINT*presser R*; 4520 IFINKEY\$<>*R*THEN4520ELSEGOTO

5100 DATA15,28,40,28,18,27,28,27,2

5000 REM:coordonnees

8,24,90,24 6400 DATA 4,0,119,0,4,1,119,1,4,0, 4,31,0,0,0,31,0,0,4,0,0,31,4,31,11 Votre copain R'BERT a sérieusement besoin d'un coup Les instructions nécessaires sont incluses dans le programme, toude main pour échapper à l'emprise de son cousin. Serez-vous de taille à affronter ses problèmes?...

Eric DEFLANDRE

Mode d'emploi: Ce jeu comporte 3 tableaux. Si le premier s'inspire d'un célèbre jeu d'arcade, le second et le troisième sont originaux.

Les instructions nécessaires sont incluses dans le programme, toutefois sachez que le passage des trois tàbleaux au niveau 6, est nécessaire pour gagner votre liberté et le droit de rejouer.

Dans le troisième tableau, il vous faudra suivre les "." à l'aide des touches sélectionnées pour monter et descendre.

Une petite routine au second tableau, accélère la vitesse du jeu, voici le moyen de la "rentrer":

Taper une ligne 1 REM de 200 caractères quelconques et entrer à l'aide du programme chargeur (RUN 6000) les 175 codes machines



ZX 81

ECRITURE EN UIDEO NORMALE CARACTERES EN UIDEO INUERSEE ::::::8: VOUS ETES LIBRE (C) HEADO-LOGICIEL

BUN TREM PEFRNO PLOT 4 SAUE (
EAR 17 EARND) AT AND CORNO PARA
GOSUM PARA (GLERR 2 SOUD A 20 CORNO PARA
(CLERR 2 GOSUM PARA (GLERR 2 CORNO PARA (GLERR 2 R BERT POUR ZX 81 + 16K D/ERIC DEFLANDRE

18 LET US="NKEYS" OR US="
17 IF US<1" OR US="
17 IF US<1" OR US>"0" OR US="
THEN GOT 15
10 LET NI UOL US" ...
10 PRINT AT 13.7; NOM OU JOUEU
() PRINT AT 13.7; NOM OU JOUEU
() PRINT AT 13.7; NOM OU JOUEU
() PRINT AT 13.7; NOM OU JOUEU

21 INPUT AS 22 IF LEN AS 12 THEN LET AS AS TO 127 23 IF AS = "" THEN LET AS = "ANONY 155 CLSNT AT 6,8;As;" VOULEZ VO 25 PRINT AT 6,8;As;" VOULEZ VO 1";AT 5,8;1-1-L/EVASION COMPLE 1";AB 2;"2-UNIQUENENT LE FIL ARIANE";TAB 2;"3-UNIQUENENT L "URSION" STION", AT 18,0; "SI VOUS REUS PRINT AT 18,0; "SI VOUS REUS Z UNE EPREUVE LE JEU 3/ARR A ET IL FAUDRA LE RELANCER APANT RUN PUIS NEULINE

9,0;" ",TAB 30;" ";AT 1 FOR N=4 TO 16 STEP 2 FOR M=15-2+V TO 15+2+V STEP

91 LET T=0 92 LET IS=CHRS PEEK (J+33+4+15 | LET | 13 CHRs PEEK (J+33*4+1
| LET P=0
| REH ** SOUS PROGRAME DE *
| PET ** THEN GOTO 6979
| LET TET ** THEN GOTO 6979
| LET TET ** THEN GOTO 105
| LET ** THEN GOTO 105
| IF OS ** OS THEN GOTO 105
| IF OS ** OS THEN GOTO 105
| LET Y=Y ** OS ** 105 LET P=2+((0\$=E\$)-(0\$=D\$)) LET X=X-P LET Y=Y+2 LET IS=CHR\$ (PEEK (J+33+Y+X F 19."9" THEN GOSUB 388 IF 19."5" THEN GOTO 6975 IF 19. (XS THEN GOTO 188 LET CP=CP+1 LET CP=CP+1 LET S=S+18 PRINT AT 1,10-LEN STRE 5; 175 GOTO 185 176 GOTO 185 180 IF IS()"1" THEN GOTO 185 181 LET GP=CP-1 182 LET 5=0-18 183 PRINT AT 1,10-LEN STRE S; PRINT AT 1,10-LEN STRE S;"0

PRINT AT 1,10-LEN STRE S;"0

PRINT AT Y,X;"""

RETURN

REM + DEBUT DU JEU +

RES LET LEU +

GOSUB 110 LET US=15

GOSUB 110 LET US=15

GOSUB 110 LET US=15

PRINT AT THEN LET US=15

PRINT AT THEN (RND +3) -1)

LET ABHABS Z

LET US=CHRS PEEK (J+33*B+A)

IGUS 110

REM + BOULE A ATTAPER +

REM + BOULE A BEEK (J+33*B+A)

IGUS 110

REM + BOULE A BEEK (J+33*B+A)

IF US="" THEN LET US=15

REM + BOULE A BEEK (J+33*B+A)

IF US="" THEN LET US=15

REM + BOULE A BEEK (J+33*B+A)

IF US="" THEN LET US=15

REM + BOULE A BEEK (J+33*B+A)

IF US="" THEN LET US=15

REM + BOULE A BEEK (J+33*B+A)

IF US="" THEN LET US=15

REM + BEEK THEN LET US=15

REM + BOULE A BEEK (J+33*B+A)

IF US=15

REM + BEEK THEN LET US=

T NI=NI+1 T S=5+500+INT ((TM-T)/4) INT RT 20,18;NI TO 400

PRINT AT B.A: "B"

IF US=XS THEN LET CP=CP+1

IF US=X" THEN GOTO 290

COSUB 1" THEN GOTO 290

IF B=16 THEN GOTO 390 GOSUB 110 IF B=16 THEN GOTO 390 GOTO 361 LET A=15 LET A=15 LET Is="" THEN GOTO 6968 IF Is="" THEN GOTO 199 LET 5=5:100 PRINT AT 1,11-LEN STRE 5;5 LET Is=Us 388 RETURN 398 LET 5=5-25 391 PRINT AT B,A;US;AT 1,11-LEN STRS 5;5 392 LET 6=15 393 LET 5=15 395 LET 0365 396 LET VI=5 397 LET NI=4 400 CLS 400 CLS 397 LET U=PREK 16396+256+PEEK 1 5397 LET U=PREK 16396+256+PEEK 1 307-1 402 LET U1=U+135 403 LET U2=U+335 404 LET B8-" 408 LET U3=U+351 407 GOSUB 456 408 LET U8=U+133 408 LET U8=U+133 409 IF INKEVE="B" THEN GOTO 433 414 PRINT AT 4.31; YS (INT (RND) 42)+1); AT 10,31; NS (INT (RND) 42)+1); AT 10,31; NS (INT (RND) 42)+1); AT 10,31; NS (INT (RND) 42

415 IF PEEK (U3-1)=61 AND PEEK U3=61 THEN PRINT AT 10,31; 4: ... 419 PRINT AT 5,556 ... 420 LET LUSE 15,56 ... 421 IF PEEK U4-21 THEN LET S-S-432 IF L()0 THEN GOTO 409 435 PRINT AT 5,4;" ";TAB 4;" ";TAB 4;" ";TAB 4;" ";TAB 4;"

| NEX | LET | January | Let |

555 IF 0=22 THEN GOTO 5/0
559 PRINT AT 21,11-LEN STRE 5;" 7007 CL5
550 PRINT AT 14+URL Z8(0+2-1),1
550 PRINT AT 14+URL Z8(0+2-1),1
550 PRINT AT 14+URL Z8(0+2-1),1
550 PRINT AT 15,16;"PRIN"
550 PRINT AT 15,16;"PRINT AT 15,16;"PRINT

LET 0=10
RAND
LET 1=1MT (4+((7-NI)/2))
LET 1=1MT (4+((7-NI)/2))
PET 1-1MT (4+((7-NI)/2))
LET 1-2MT (4+((7-NI)/2))
LET 1-2

IF NICOT THEN PRINT "ENCORE ETIT EFFORT... FOR G=1 TO 50 NEXT G IF NICOT THEN GOTO 31 676 NEXT G
680 IF NIG THEN GOTO 31
500 CL5 NIG T 7.8, "COMME PROMIS
501 RAPIX GARNE LE DRING TE REJO
COSTO REVEZ GARNE LE PRENDRE TA
COSTO REVEZ GARNE
COSTO REVEX GARNE
COSTO REVEX

BIEN " 870 PRINT 871 IF NI=7 THEN PRINT "

CHARGEUR DE LANGRGE MACHINE 6010 FOR N=16514 TO 16688 6015 INPUT A8: 6016 PRINT A8: "": 6020 POKE N,16+CODE A8+CODE A8(2)

DONE N,16-CODE AS+CODE AS (2)
6047 PONE N,16-CODE AS+CODE AS (2)
6040 STO N
6050 STO N
6

7019 PRINT AT 20,0; "POUR REJOUER TAPEZ UNE TOUCHE" THEN GOTO 7020

CONTROLE

LET 08=""
PRINT AT 8,5;"EN HAUT: "is is is in the control of the contro 8137 LET 05=INKEYS 8140 IF 05=CS OR 05="" THEN GOTO 1337 42 LET D8=08 43 PRINT D8 45 RAND USR 15514 45 RAND USR 15514 46 PRINT AT 12,5;"<- A GAUCHE

I DUVIL VOUS

AB 0::

SI VOUS LES RATEZ DES

OUI CHANGENT LES COU

OVES RAND USR 15514 POUR LA SUIT

CASOS RRINT RT 25514

CASOS RRINT PREMEZ GARDE AUX ION

CASOS RRINT P

3233 RAND USR 16514 8234 PRINT RT 21,1; "POUR LA SUIT E, TAPER UNE TOUCHE" 8235 IF INKEY 1 "THEN GOTO 8235 8236 CLS 8237 PRINT " POUR CHANGER DE NALL EQUI. IL FAU BOR CHANGER DE NALL PATO TAPAN - DANK CHARNOER DE SALVE DE

IF INKEYS." THEN GOTO 826'S CONTROL TO SERVICE SERVIC 7 104 NEXT N 6297 CL5 8299 GOTO 8005 8308 LET CB="R" 8310 LET F\$="Z" 8311 LET F\$="Z" 8320 RETURN



SPECTRUM

Suite page 6

OBJET STORY OF STORY

OPOS RESTORE 9540 PRINT H0; AT 0 0 0 0 0 PRINT H0; AT 0 0 0 0 PRINT H0; AT 0 PRINT H

TANKATTACK

Super ludique avec chars, bosquets, rivières et le toutim, c'est super, super...



128,0 3,0,245 8,227,128,28,0,28,0,28,0,28,0 B7 data 112,0,112,0,248,0,248,0,248,0,248,0,112,0, 112,0 B8 data 224,0,128,0,192,0,128,0,128,0 data 224,0,128,0,192,0,128,0,128,0 goto53 88 data 224,0,128,0,192,0,128,0,128,0 AB=0:restore16:for I=1 to 20:for J=1 to 2:read 89 data 8,0,28,0,62,0,127,0,99,0,227,128,227,128,9 (I,J)=V:next J:next I:restore:FU=100:TB=1:XB=18:Y 9,0,127,0,62,0,28,0,8,0 color 0,2,1,4:bright1:restore52:T=21
output"POUR COMMENCER APPUYEZ SUR LE BOUTON",15 . 230. 1 95 fir X=210: Y=82: DX=5: DY=0: H=193: outputchr\$(H), X, Y, 2: fire(0)=1 then goto94
plot0,230,240,14,0
G=joy(0):if PR=1 then outputchr\$(204),X+7,Y-3,0 98 ifG=Othengoto99:else outputchr*(H),X,Y,O:H=int(5)/2+192:X=X+X(5):Y=Y+Y(5):gosub17:E=49152+(236-Y)*6 4+(.27*(X+7))-2-((X-93)/50):if peek(E)<>0 or peek(E+ 384)<>0 then B0=1 99 FU=FU-3:plot 15,230,FU/30,5,1:plot FU/30+15,230 ,121-FU/30,7,0:plot120,230,30,10,0:outputFU,110,230, 3:if TB=2 and 6=0 then possib17 TB=2 and G=0 then gosub17 if FU<=3 then goto135 if TB=1then if O<.17 and P<.17 then BO=0 if X<12 then X=12 102 if X:12 then X=12 103 outputchr*(H),X,Y,1:if PR=1 then outputchr*(20 1),X+7,Y-3,3 104 if TB=2 then if fire(0)=0 then gosub132 105 if BO=1 then sound0,24844:BO=0:gosub133 106 if CH=0 then goto136 107 if X<=18 then on TB gosub117,127 108 if TB=1then goto113:else Z=(Z=0)*-1:goto30+Z*9 G=joy(0):ifG=Othengoto110:else outputchr\$(H).X or peek(t+384)<>0 then BU=1 110 if G=0 then gosub17 111 if BU=1 then sound0,24844:BU=0:gosub133 112 gosub44:if fire(0)=0 then gosub132:goto97:else goto97 113 if YB=50 or F6<>7 then F6=F6+1:goto116:else F6 114 if T=1 then readXB.YB:else PP=int(rnd(1.T)):XB =A(PP,1):YB=A(PP,2):A(PP,1)=A(T-1,1):A(PP,2)=A(T-1,2):T=T-1):T=T-1 115 outputchr\$(203),XB,YB,2 116 goto97 117 speed 10000 118 TB=2:color0,0,0,1:plot0,230,240,14,0:output"vo us avez fait le plein d'essence...",15,230,3:plot59, 188,144,13,0:plot0,230,240,14,0:output"il vous faut 40,14,0 119 output"aller chercher des rescapés.... 119 output"aller chercher des rescapés...",15,230,3:plot85,116,124,13,0:plot0,230,240,14,0:output"et les ramener en lieu sur...",15,230,3:plot85,80,124,1 3,0:plot0,230,240,14,0 120 output"mais ce ne sera pas facile ",15,230,3:plot85,44,124,13,0:plot0,230,240,14,0:output"car les robots patrouillent ",15,230,3:plot85,185,10,170,0:plot0,230,240,14,0 43 outputchr*(202),182, %3,0;outputchr*(202),122, y4
44 outputchr*(202),182, %3,0;outputchr*(202),122, y4
50;outputchr*(202),186, %5,0;y3=\sqrt{3}+\text{W};y4=\sqrt{4}+\text{Y};y5=\sqrt{5}+\text{Y}; output"dans la for "t ",15,230,3:plot121,18 7,136,167,100,167,64,131,172,131,136,131,100,131,64,
75,172,95,136,95,100,95,64
127 if PR=0 or fire(0)=1 then return
128 if X<>12 or Y<>82 then goto130:else SC=SC+1:if
XB=28 then YB=YB-2:XB=18
129 tone50,100:plotXB,YB,1:XB=XB+1:plot201,230,30,
14,0:outputSC,203,230,1
130 PR=0:outputchr*(204),X+7,Y-3,0
131 Q=int(rnd(1,17)):XP=P(0,1):YP=P(0,2):plotXP,YP
+1,7,9,0:outputchr*(204),XP+2,YP,3:return
132 if X+11=XP and Y=YP then tone50,100:PR=1:outputchr*(204),XP+2,YP,0:outputchr*(204),XP7,Y-3,3:return tchr\$(204), XP+2, YP, 0: outputchr\$(204), X+7, Y-3, 3: retur n:else return 133 for I=1 to10:outputchr\$(H),X,Y,1:outputchr\$(H) 133 + for 1=1 tolviousputchr= x(n), x, 1; outputchr= x(n), x, Y, y, o; next:flash0, 10:H=192:outputchr= x(n), x, Y, 0; PR=0 d:CH=CH-1:outputchr= x(204), x+7, Y-3, 0: X=210: Y=82: sound7 72 for 1=48675 to 48684:read V:poke1-50, V:next 75 for 1=48675 to 48765:poke1-50, 0:next 74 for 1=48707 to 48730:read V:poke1-50, V:next 75 for 1=48731 to 48730:read V:poke1-50, V:next 76 for 1=48731 to 48730:read V:poke1-50, V:next 77 for 1=48771 to 48786:read V:poke1-50, V:next 77 for 1=48771 to 48786:read V:poke1-50, V:next 78 for 1=48787 to 48820:poke1-50, 0:next 17, 9, 0:outputchr*(204), XP+2, YP, 0:outputchr*(204

O:scroll128:next:inputG\$:B\$=\$C
144 output"DESIREZ-VOUS CONTINUER ?",20,15,1:for I
=1 to 40:scroll128:next
145 output"SI NON TAPEZ N",20,15,1:for I=1 to 40:s
croll128:next
146 output"SI DUI UNE AUTRE TOUCHE",20,15,1:for I=1 to 40:scroll128:next:A\$=instr\$(1):if A\$="N" or A\$=
""" then gotoi48
147 color6,6,6;SC=0:gotoi62
148 output"VOULEZ-VOUS SAUVER LE PROGRAMME(0/N)",1
5,15,1:for I=1 to 40:scroll128:next:A\$=instr\$(1):if
A\$="N" or A\$="n" then output"AU REVOIR ...",30,15,1:
for I=1 to 40:scroll128:next:end
149 poke%FF38,1:save"tankattak":gotoi48 or I=1 to 40:scroll128:next:end
149 poke%FF38,1:save"tankattak":goto148
150 forI=35 to 240 step 36
151 for J=20 to 230 step 36
152 if I<96 and (J=56 or J=92) then goto159
153 X=I-17:Y=J+10:for K=0 to 6
154 X=X+8:if X>I+10 then X=I-10
155 Y=Y-rnd(10,12):if Y<J-10 thenY=J+9
156 outputch=\$(197),X,Y,1 156 outputchr\$(197),X,Y,1
157 outputchr\$(198),X,Y-4,2
158 nextK
159 next J
160 next I
161 return
162 X(1)=-6:X(2)=6:X(4)=0:X(8)=0:Y(1)=0:Y(2)=0:Y(4)
-6:Y(8)=-6
163 X2=122:Y2=114:GL=1:X1=122:Y1=114:FL=1:wipe:col
or0,4,4,4:output"VEUILLEZ PATIENTER UN INSTANT",20,1
15,1:pause2:wipe:color4,4,4,4:gosub150
164 gosub181:gosub192
165 Y3=24:Y4=114:Y5=210:WY,XY,YY=18
166 restore180 166 restore180
167 Z=195:V=199:P=2
168 for X=6 to 222 step 18:output chr*(Z),X,11,P:outputchr*(V),X+9,11,P:next X
169 for Y=38 to 230 step 24:outputchr*(Z),228,Y-12,P:outputchr*(V),228,Y,P:next Y
170 for Y=38 to 230 step 24:outputchr*(Z),5,Y-12,P:outputchr*(V),5,Y,P:next Y
171 for X=6 to 222 step 18:output chr*(Z),X,220,P:outputchr*(V),X+9,220,P:next X
172 AB=AB+1:f AB=1 then Z=199:V=195:P=3:goto168
173 'plot 28,222,199,5,0:plot14,222,14,5,3
174 plot0,230,240,14,0
175 restore
176 restore177
177 data 100,140,210,186,110,160,176,152,80,110,14
2,118,90,130,108,84
178 restore:goto13
179 data 227,128,227,128,227,128
180 data 0,222,12,23,222,222,24,218,0,10,24,218,0,222,228,228
181 restore182:Y=224
182 data 0,0,0,0,1,2,3,5,9,15,21,24,26,27,27,26,25,25,26,29,33,35,34,31,19,14,11,9,7,6,5,4,5,5,6,7,9,10,13,15,20,36,40,43,46,49,49,48,47,46,46,47,49,48,43,26,24,24,24,24,24,24,24,26,28,29,31,34,37,41,46
183 for I=1 to 72:read X:plot X+15,Y,12,3,3:Y=Y-3:next I
184 restore182 restore180 Z=195:V=199:P=2 next I ext I 84 restore182 85 Y=222:for I=1 to 72:read X:plot X+15,Y,13,3,3: Y-3:next I 86 restoref82 87 Y=222:for I=1 to 72:read X:plot X+11,Y,15,3,3: 187 Y=Y-3:next I 188 189 restore182 Y=223:for I=1 to 72:read X:plot X+10,Y,15,3,3: 188 restore182
189 Y=223:for I=1 to 72:read X:plot X+10,Y,15,3,3:
Y=Y-3:next I
190 plot73,70,10,15,0
191 return
192 '**** dessins ponts ****
193 plot50,118,8,40,0:for I=48 to 60 step2:plot50,4
0+I,1:next:for I=48 to 64 step2:plot58,40+I,1:next
194 plot30,188,25,11,0:for I=30 to 55 step2:plotI,1
88,1:next:for I=30 to 55 step2:plotI,177,1:next
195 plot50,78,8,40,0:for I=48 to 60 step2:plot50,I,
1:next:for I=48 to 68 step2:plot58,I,1:next:return
196 data 63,135,63,128,59,124,69,132,63,126,63,108,65,100,65,94,71,89,74,94,73,101,76,115,80,117,81,10
4,80,99,79,94,75,91,80,96,84,98,88,110,89,118,91,117,91,101,91,116,95,123,77,118,96,110,100,106,105,119,
105,132,103,146
197 data 99,152,99,146,99,134,101,120,103,112,105,100,103,112,107,120,111,118,108,112,106,110,108,104,108,102,112,102,114,108,116,112,117,123,121,124,121,112,118,110,116,112,116,112,118,110,124,110,126,120,198 data 126,154,126,144,127,138,120,128,130,128,142 128, 130, 128, 142
198 data 126, 154, 126, 146, 126, 144, 124, 143, 126, 144, 132, 149, 128, 147, 126, 146, 127, 134, 128, 125, 132, 115, 136, 117, 135, 134, 133, 143, 132, 155, 131, 144, 137, 147, 133, 145, 133, 136, 135, 125, 137, 117, 141, 119, 144, 123, 141, 129, 145, 137, 147, 127, 147
199 data 121, 145, 121, 143, 122, 145, 120, 147, 122, 150, 19, 155, 130, 155, 139, 154, 151, 153, 163, 149, 161, 150, 152, 153, 141, 154, 131, 157, 116, 155, 125, 159, 135, 163, 135, 159, 127, 162, 121, 166, 123
200 coloro. 1, 3, 2; wine: line 63, 65, 63, 65, 3; restore 196 27,162,121,166,123
200 color0,1,3,2:wipe:line63,65,63,65,3:restore196
:for I=1 to105:read X,Y:lineX,Y-70,3:next
201 line64,66,64,66,1:restore196:for I=1 to105:read
X,Y:lineX+1,Y-69,2:next
202 line65,67,65,67,1:restore196:for I=1 to105:read
X,Y:lineX+2,Y-68,2:next
203 for I=1 to 35:scroll128:next
204 speed500:for I=32 to 212 step20:outputchr\$(194) I=20 to 224 step16:outputchr\$(193), I.230,3 :next 206 for I=212to 32 step-20:outputchr\$(196),220,I,3 for I=211to 7 step-16:outputchr\$(192), I, 15, 3:r ext
208 speed0:pause1:output"Copyright Pascal POUTCHNI
NE 1985",23,40,1
209 pause10:color4,4,4,4:return
400 A=time(1):list:B=time(1):wipe:printB-A

MINEUR

Bob le mineur doit récupérer des sacs d'or et les déposer dans sa brouette. Il ne peut prendre qu'un sac à la fois (bouton rouge), le pistolet ne tire qu'un coup (seule-ment !) grâce à la barre d'espace.

David HOAN

Mode d'emploi: Arrêt chariot: manette vers le haut. Démarrage chariot: manette vers le bas. Appel ascenseur: manette vers le haut.

306 CP=CT:CT=T1:Y=Y-1:GOTO 110 317 REM **** 318 REM CHUTE 319 RFM ****

320 POKE W,CT:IF CP > 1 THEN POKE W+20,CP 321 IF B=1 THEN B=0:P=0

322 X=X+1:IF ST=11 THEN X=X-2 324 Y=Y+1:U=A+X+Y*20:POKE U-20,0:POKE U,

79:POKE U+20,90

325 SOUND 0,Y+5,10,11 326 IF PEEK(U+40)=0 THEN 324

327 CP=0:CT=0

328 FOR I=0 TO 15:SOUND 0,145,8,10:NEXT

I:GOTO 1700

340 IF CT<>131 THEN 100 342 FOR Y=4 TO 6:U=A+X+Y*20:POKE U,131:P OKE U+20,77:POKE U+40,78:NEXT Y:Y=6:GOTO

347 REM ********

350 U=A+X+20+Y*20:T2=PEEK(U):T1=PEEK(U-2

355 IF P-66 THEN 450 357 IF P=196 THEN 550 358 IF P=72 THEN 580

360 RFM *******

364 REM ******** IF T24196 AND T2466 AND T2472 THE N 110

405 CP=CT:POKE U, T1+1:P=T2:IF P=66 THEN 420

412 FOR I=0 TO 10:SOUND 0,130,10,11:NEXT

I:SOUND 0,0,0,0 415 SC=SC+10:GOTO 442 417 RFM **********

418 REM PRISE BROUETTE

419 REM ********* 420 B=1:CB=PEEKEU+1):IF CB=0 THEN POKE U

425 FOR I=0 TO 15:SOUND 0,50,10,11:NEXT

I:SOUND 0,0,0,0:GOTO 110 429 REM *****

430 REM BONUS 431 REM ****

435 TI=NOU-(PEEK(20)+256*PEEK(19))/50:IF TI<=0 THEN 1700

436 POKE 656,1:POKE 657,17:? INT(TI);"00 :RETURN

437 RFM********** 438 REM AFFICHAGE SCORE 439 REM **********

SC=SC+100*INT(TI) 442 POKE 656,0:Q=37-LEN(STR\$(SC)):POKE 6

57,0:? SC:IF SC>HI THEN HI=SC:POKE 656,2 :POKE 657,0:? SC

444 GOTO 110

449 REM ************

450 IF X>17 OR PEEK(A+X+Y*20+41)<>1 OR C B<>0 THEN 110

451 FOR I=0 TO 15:SOUND 0,100,10,11:NEXT I:SOUND 0,0,0,0 455 P=0:B=0:GOTO 110

499 RFM ******** IF X(18 THEN POKE W+21, CB:CB=PEEK(W+

22):GOTO 520 227,4816 228 502 2=39520:IF T=2 THEN 2=37000 504 IF X=19 THEN 510 505 IF T=3 THEN 110

POKE W+21,CB:RETURN

510 CB=PEEK(2+21):IF CB=0 THEN POKE 2+21

512 RETURN

520 TF CB-0 THEN POKE W+22,66 RETURN

547 REM ********* 548 REM LACHER DE SAC 549 REM **********

550 U=A+X+Y*20+40:IF (T=2 AND X=13 AND Y (13) OR (T=3 AND X=3) THEN 110
552 IF PEEK(U-20) ⟨566 AND PEEK(U-20) ⟨>PE

EK(U-40)+1 THEN 110 553 FOR I=0 TO 10:SOUND 0,120,10,11:NEXT

I:SOUND 0,0,0,0

555 IF Y=18 OR PEEK(U)=1 THEN 570
557 Z=Y:CS=PEEK(U-40):P=0

558 Z=Z+1:U=A+X+Z#20:POKE U-20,CS:CS=PEE

559 Q=PEEK(U+20):IF Q>136 AND Q<143 THEN 560 IF Q 131 AND Q 00 AND Q 0196 THEN 2

562 IF Q=196 THEN POKE U, CS:NS=NS+1:GOTO

110 563 GOTO 558

570 P=0:IF PEEK(U-20)=66 THEN 573

DU Nº

571 POKE U-20,196:CP=1:GOTO 110 573 NS=NS+1:IF NS=19 THEN 1850 574 POKE 19,0:POKE 20,0:GOTO 440

522 REM *********

580 IF T2()T1+1 OR (Y()18 AND PEEK(U+20)

581 FOR I=0 TO 10:SOUND 0, I+80, 2, 11:NEXT I:SOUND 0,0,0,0

582 CP=1:POKE U,72:P=0:GOTO 110

600 U=A+X+Y*20:IF PEEK(U+20)=69 THEN 620

IF T=2 AND Y>11 THEN 110 602 TF X=3 OR X=13 THEN 110

603 YA=ASS(T-1):Q=YA 604 XA=X+1:IF X=14 OR X=4 THEN XA=X-1 605 OTA=PFEK(A+XA+(YA-1)*20):POKE A+XA+2 0*YA-20,0:DI=20*SGN(Y-YA):J=0:IF DI=-20

THEN J=2 606 IF ASS(T-1)=Y+1 THEN 110 608 FOR I=A+XA+20*YA TO A+XA+20*(Y+J) ST

EP DI:POKE I,0:POKE I+DI,69 610 NEXT I:ASS(T-1)=Y+1 611 TF B=1 AND XA=X+1 THEN CB=69

612 IF DIA=0 THEN 110 613 Z=1:IF MX(2)=XA AND MY(2)=Q-1 THEN Z

615 MY(2)=Y:POKE A+XA+20*MY(2),139:GOTO 100

620 IF B=1 THEN B=0:P=0 621 TF (T=2 AND Y=11) OR (T=3 AND Y=15) THEN DI(T-1)=-1:GOTO 650

622 IF Y=0 THEN DI(T-1)=1:GOTO 626

624 IF DI(T-1)=-1 THEN 650 626 POKE U,0:POKE U+20,73:POKE U+40,69 627 IF T=3 AND Y=11 THEN Y=12:ASS(2)=13: GOTO 632 628 Y=Y+1:U=U+20:IF PEEK(U+19) (>1 OR PEE

K(U+21) (>1 THEN 630 629 GOTO 626

630 Y=Y+1:ASS(T-1)=Y+1:POKE U,0:POKE U+2 0,73:POKE U+40,69:UAU=19 631 GOSUB 700:USA=0

632 FOR I=0 TO 14:GOSUB 435:IF STICK(0)=
11 AND PEEK(U+UAU)<>1 AND PEEK(U+UAU+20) <>1 THEN USA=1:GOTO 100

633 IF STICK(0)=7 AND PEEK(U+UAU+2) (>1 A ND PEEK(U+UAU+22) (>1 THEN USA=1:GOTO 100

634 NEXT I:U=A+X+Y*20:G0T0 620 647 REM *********** 648 REM MONTEE ASCENSEUR

REM *********** 650 POKE U-20,73:POKE U,69:POKE U+20,0 651 IF T=3 AND Y=12 THEN Y=11:A\$S(2)=12: GOTO 632

652 Y=Y-1:IF PEEK(U-19) (>1 OR PEEK(U-21) ⟨>1 THEN 654
653 U=U-20:GOTO 650

654 Y=Y-1:U=U-20:ASS(T-1)=Y+1:POKE U-20.

73:POKE U,69:POKE U+20,0:UAU=-21:GOTO 63 655 REM ********

656 REM DEP. CHARIOT 657 REM *********

658 IF Y=4 THEN CG=4:CD=11:TTG=1:GOTO 66

659 IF Y=15 THEN CG=16:CD=17:TTG=2:GOTO 660 CG=0:CD=16:TTG=1

661 MIC=1:IF W=71 THEN X=X-1:POKE U,0:U= U-1:CT=PEEK(U):POKE U,73

668 [1=96:T2=154:A=39520:TF T=2 THEN T1= 136:T2=144:A=37000

670 POKE U-1,CT:POKE U+19,CCG:POKE U,73: POKE U+20,70:POKE 40290,T1:POKE 40291,12 672 POKE U,CR:POKE U+20,CCD

674 X=0:T=T+1:U=A+Y*20:CT=PEEK(U):CCD=PE EK(U+21):CCG=PEEK(U+20):CR=PEEK(U+1) 676 POKE U,73:POKE U+20,70:POKE U+21,71: GOTO 690

684 T1=PEEK(U):T2=PEEK(U+21):POKE U,73:P OKE U+20,70:POKE U-1,CT:POKE U+21,71:POK E U+19,CCG

686 CT=T1:CCG=CCD:CCD=T2:CR=PEEK(U+1)

687 GOSUB 435
690 IF STICK(0)<>14 THEN GOTO DOC
691 IF CC6=131 OR CCC=131 OR (CCG>137 AN
D CCG<(143) OR (CCD>137 AND CCD<(143) OR (
T=3 AND (x=2 OR x=3)) THEN 664

692 MIC=0:00TO 100 697 REM ********* 698 REM DEP. GARDIENS

700 GOSUB 1900:MO= NOT MO:XM=MX(MO+1):YM -MY(MO+1):TM=MT(MO+1):AM=MA(MO+1):HM=MH(MO+1):BM=MB(MO+1)

0.00

701 UM=AM+XM+YM*20

702 IF TMOT THEN ON TM GOTO 750,745,120

204 ON T GOTO 1500, 1550, 1600 745 ON T GOTO 1150,100,1100 747 REM ***************

750 IF YM=0 OR YM=4 OR YM=18 OR (YM=11 A ND XM)16) OR ((YM=6 OR YM=13) AND X(3) T HEN 1000

755 IF (YM=8 OR YM=11 OR YM=15) AND XM>3 AND XM<17 THEN 1050

760 GOTO 1400 797 REM ***********

798 REM INITIALISATION

799 REM ********* 800 R=PEEK(106)-20:POKE 756,R:FOR X=0 10 1023:PDKE R*256+X.PEEK(57344+X):NEXT X

802 L=R*256+8:FOR X=0 TO 119:READ B:POKE L+X,B:NEXT X 804 DATA 239,239,239,0,254,254,254,0,0,2 25,31,31,30,0,2,2,36,126,36,36,36,36,126,36

36, 12, 56, 16, 56, 124, 124, 124, 56 805 DATA 0,255,90,165,165,90,165,126,0,1

6,31,47,55,32,6,6,0,8,248,244,236,4,96,9 6,65,127,19,22,14,6,6,14 806 DATA 0,24,24,24,16,16,56,58,92,152,2

4,24,44,36,72,44,0,24,24,24,8,8,28,92,58 ,25,24,24,\$2,36,18,52 807 DATA 0,24,90,90,74,74,126,60,24,24,5 6,40,40,36,36,68,68,56,36,40,40,56,24,24 810 FOR X=200 10 207:READ B:POKE L+X,B:N EXT X

815 DATA 60,126,74,74,90,90,24,0 850 RETURN

897 REM ******** 898 REM TABLEAU 1 899 REM *******

900 DATA 69,39120,40,3,1,12,1,6,1,12,1,6 ,17,3,17,1,3,12,1,4,3,12,1,4,1,1,11,2,1,

4,1,1,11,2,1,4,1,1,1,9,1,2,1 902 DATA 4,1,1,11,2,4,1,1,1,11,2,4,1,3,1 2,1,4,3,12,1,6,14,6,14,6,1,16,40 903 DATA 5,5,5,5,12,2,2,19,14,16 906 DATA 4,3,2,17,1,8,6,13,10,2,16,2,3 907 DATA 9,5

927 REM ****** 928 REM TABLEAU 2 929 REM ******

930 DATA 70,39520,40,4,1,8,1,10,1,8,1,1, 19, 1, 19, 1, 1, 2, 1, 3, 1, 10, 1, 1, 1, 2, 1, 3, 1, 10, 1,4,1,3,9,2,6,3,9,2,6,14,1,6,40 932 DATA 8,1,6,1,5,3,4,8,5,4,1,14,1,4,1,

3, 6, 5, 8, 1, 6, 1, 4, 18, 2, 18, 2 933 DATA 7,8,5,10,9,15,6,16,9,18,12,16,1 9,2,16

935 DATA 6,4,2,3,2,6,3,8,10,9,15,5,0,15, 16,3,18,5,4 936 DATA 11,19

947 REM ****** 948 REM TABLEAU 3 949 REM *******

950 DATA 64,37000,40,3,1,12,1,3,19,1,19, 4,1,8,1,5,1,4,1,8,7,4,7,2,7,4,7,5,1,7,1 951 DATA 5,1,5,1,7,1,5,1,3,6,1,4,5,1,3,6 ,1,14,4,1,4,11,4,1,4,1,7,1,6,1,1,19,1,19 ,61

953 DATA 7,6,13,8,16,14,4,17,7,16,11,15, 955 DATA 8,16,2,2,12,5,2,18,5,2,15,8,3,9

,9,4,18,12,4,11,14,2,13,12,1 956 DATA 5,16

1000 ON TM GOTO 1015,1005,1010 1005 IF XM=19 THEN TM=3:XM=-1:AM=37000

1006 GOTO 1017 1010 IF XM=19 THEN 1031 1012 GOTO 1017

1015 IF XM=19 THEN TM=2:XM=-1:AM=39520 1017 WM=AM+XM+YM*20+1:T1=PEEK(WM):T2=PEE

K(WM+20) 1021 IF T1=1 OR T2=1 OR (T1>136 AND T1<1
43) OR (T2)136 AND T2<143) THEN 1031
1023 IF YM<>18 AND T2=0 AND PEEK(WM+40)= 0 THEN 1650

1024 TF (T1)72 AND T1(79) OR (T2)72 AND 12(79) THEN 1700 1025 POKE WM, 137: IF T2=0 OR T2=131 THEN POKE WM+20,138

1027 POKE UM, HM: IF BM (>1 THEN POKE UM+20 , BM 1029 XM=XM+1:HM=T1:BM=T2:IF T2<>0 AND T2

<>131 THEN BM=1 1031 MX(MO+1)=XM:MY(MO+1)=YM:MT(MO+1)=TM
:MA(MO+1)=AM:MH(MO+1)=HM:MB(MO+1)=BM

1032 IF XX=1 THEN MO= NOT MO:XX=0 1033 RETURN

11

b

ATARI

1050 ON TM GOTO 1065, 1060, 1055 1055 IF XM=0 THEN TM=2:XM=20:AM=39520

1056 GOTO 1066 1060 IF XM=0 THEN TM=1:XM=20:AM=39120 1061 GOTO 1066

1065 IF XM=0 THEN 1031 1066 WM=AM+XM+YM*20-1:T1=PEEK(WM):T2=PEE

1068 IF (11>72 AND T1<79) OR (T2>72 AND

72(79) THEN 1700 1070 IF T1=1 OR 12=1 OR (T1)136 AND T1(1 43) OR (12)136 AND 12(143) THEN 1031 1072 IF YM()18 AND T2=0 AND PEEK(WM+40)=

0 THEN 1650 1074 POKE WM,139:IF T2=0 OR T2=131 THEN POKE WM+20,140

1026 POKE UM, HM: TE BMC>1 THEN POKE UM+20

1077 XM=XM-1:HM=T1:BM=T2:IF 12<>0 AND T2 >131 THEN BM=1

1079 GOTO 1031

1097 RFM *************** 1098 REM MUT. GARDIENS T2 UERS T3

1100 IF YM=0 OR (YM=3 AND XM>14) OR (YM= 4 AND XM<13) OR (YM=8 AND XM>13 AND XM<1 8) OR YM=11 OR (YM=14 AND XM<15) THEN 10

1102 IF (XM=4 AND YM(4) OR (XM=18 AND YM (9 AND YM)2) THEN 1400 1105 IF (YM=15 AND (XM(8 OR XM)14)) OR

YM=18 AND XM(15) THEN 1000 1110 IF (YM=8 AND XM>2) OR (YM=18 AND XM >15) THEN 1050 1115 IF (YM=5 AND XM=15) OR (YM=8 AND (X

M=18 OR XM=2)) OR (YM=15 AND XM=8) OR (Y M=18 AND XM=15) THEN 1400

1120 IF YM=14 AND XM=15 THEN 1450 1125 GOTO 1400

1147 REM ***************

1150 IF YM=0 OR YM=4 OR YM=11 OR YM=18 1155 IF (YM=3 AND XM=19) OR (YM=14 AND X M>8) OR (YM=15 AND XM>15) OR (YM=8 AND X

M>2) THEN 1050 1160 IF (YM=3 AND XM=18) OR ((XM=8 OR XM =15) AND YM>12) THEN 1450

1165 IF (YM=5 AND XM=15) OR (YM=8 AND XM =2) THEN 1400 1170 IF (YM=3 AND XM>14) OR (YM=15 AND > M<8) THEN 1050

1175 IF XM=18 AND YM>3 AND YM<8 THEN 145

1180 GOTO 1400

1200 IF XM=0 THEN 1050 1205 IF PEEK(UM-1)<>1 AND PEEK(UM+19)<>1

THEN 1050 1210 IF YM(8 THEN 1400 1215 GOTO 1450

IF BM=131 OR ((BM=196 OR BM=1) AND HM=131) THEN 1402 1401 GOTO 1031 1402 IF BM=1 THEN BM=196

1403 T1=PEEK(UM-20):IF (T1>136 AND T1<14 3) OR T1=66 THEN 1031 1404 IF T1=78 OR T1=76 OR T1=74 THEN 170

1405 POKE UM-20,141:POKE UM, 142:IF BM (>)

1450 IF YM=18 THEN 1031

1451 W=PEEK(UM+40):IF W>136 AND W<143 TH EN 1031

1452 IF W=0 THEN 1670 1454 IF W=27 OR W=75 OR W=73 THEN 1700 1456 IF W<>131 AND W<>196 AND W<>72 THEN 1458 POKE UM, HM: POKE UM+20, 141: IF W=131

THEN POKE UM+40,142 1460 HM=BM:BM=W:YM=YM+1:GOTO 1031

1500 IF (XM>2 AND XM<9 AND YM<5 AND X=16

) THEN 750 Suite page 25

Joseph PAUMIER

Ne pas confondre I minuscule et 1

10 CLEAR999: DEFINTA-Z: A=RND (-TIME) 10 CLERRYYY; DEFIRITATION TO THE PROPERTY OF T

C\$(2)=*c15dr2c8rd12r3dr2ururdrd rl10dr10dl10dr10dl10m+1,1r8m-1,116 m+1,1r4m-1,112m+1,1" 16 C\$(3)="c15dr5c8d1r2m+1,114m-1,1

16 LW (3) = "Clodrobedir.km*1,114m-1,1 fm*1,118m-1,1rl0dil0m+1,1r8m-1,11 6m*1,1r4m-1,112m*1,1** 18 C% (4) = "Cl57-Scidlr2dr14dr4m-1,11 ZrdZl3ururdrdZl3rdruZr8ululdldZr31 dluZl3d51rZdr14** 20 TE%="A R D V 109 8 7 6 5 4 3 2

22 M1%="11605deco4aabg405deco4aabg 4deco3aabag+g8r80498dd+eo5c804eo5c 804eo5cc4c8dd+ecdeeo4bo5d8c4ego6c8 04dd+16eo5c804eo5c804eo5cc4c804agf +ap5ceedcp4ap5d4d8*

24 M15=M15+"0498dd+e05c804e05c804e o5cc4c8dd+ecdeeo4bo5d8c4ego6c8"
26 M2\$="r12"+M1\$:M4\$=LEFT\$(M1\$,15) :M5\$=LEFT\$(M2\$,18):M\$(1)="v8s10m11 00"+M1\$:M6\$="v12"+M4\$:M\$(2)="v12"+

00**MIS:MOS="VIZ-FRIS.NO.2."

28 PLAY*t106", "t106", "t106"

40 FORI=1TO8:READA(I):NEXT

45 DATA15,2,6,3,11,9,10,1

50 COLOR9,4,4:SCREEN3,,0:OPEN*grp:
"FOROUTPUTASH:CLS:PS="POKER5"

55 FORI=1TO8:PRESET(J88+4,J*15):CO
LORA(J),4,4:PRINTH1,PS:FORS=1T040:
NEXT:NEXT:GOSUBBOO

FORJ=1T08: PRESET (J*8+4, J*15):CO

LORA(9-J),4,4:PRINT#1,P\$:NEXT:FORJ =1TOB:PRESET(J*8+4,J*15):COLORA(J) ,4,4:PRINT#1,P\$:NEXT:IFPLAY(0)THEN

60
65 COLORIS, 4, 4:P%="Regles?":PRESET
(30, 160):PRINTH1, P%
70 AS=INKEY%:IFA%="0"CRA%="0"THENG
0SUB9000ELSEIFA%<>"n"ANDA%<>"N"THE
NZO

100 G4=0:FORX=1T02:P7(X)=0:NEX 110 SCREENO:KEYOFF:COLOR15,4,4 ATEZ,8:PRINT"Alors, (S)olitaire

a (D)eux ?" 120 A\$=INKEY\$:IFA\$=""THEN120ELSEIF A\$="d"ORA\$="D"THENTT=1ELSEIFA\$="s" STHENTT=OELSE120 130 IFTT=OTHEN200ELSEFORI=1T02:CLS

:LOCATE3,5:PRINT"Joueur"I", votre nom svp" 140 LOCATE10,9:INPUTN\$(I):L=LEN(N\$

(1)):IFL>13THENN#([)=LEF(#N#(1) 4)ELSEN#(1)=SPACE#((14-L)/2)+N#(I); 1%#(I)=N#(I)-SPACE#(14-L)/2)+N#(I); 150 NEXT 200 COLORS

:N%(I)=n%(I)=1 150 NEXT 200 COLORIS,4,4:XX=1 250 GOSUB2000 300 SCREEN2,1:FORI=1T05:FORJ=1T05: L(I,J)=0:M(I,J)=0:NEXT:NEXT 310 GOSUB10500:PRESET(140,0):IFT=1 THENPFINTH1, "Joueur seul"ELSEPRINT 320 PRESET(140.180):PRINT#1."=FSPA

330 IFINKEY#=""THEN330ELSELINE(140

,180)-(255,191),4,BF 450 BEEP:PLAYM4\$,M5\$,M6\$:FORX1=1TD 25:V=F1(X1):C=F2(X1):X=182:Y=25:G0 SUB10000:PRESET(140,80):PRINT#1,"P

lace choisie?" 460 CL=20:LINE(140,91)-(255,99),4, BF:PRESET(140,91):PRINT#1, "Reste

470 LINE(180,91)-(200,99),4,BF:PRE 470 LINE(180, 91) - (200, 99), 4, BF:PRE SET (180, 91) : PRINTHI, CL 480 FORI=1T0220: A\$\sinke\9\sinke

0317,4,8F:05089999

570 NEXTX1

600 LINE(140,80)-(255,99),4,8F:PRE

SET(140,30):PRINTH1,*===EN LIGNE==
=:X=140:Y=42:PRESET(X,Y)

610 FORX>=1T05:GOSUB1000:FORX8=1T0

S:S(M(X8,X7))=S(M(X8,X7))+1:T(L(X8,X7))+1:T(L(X8,X7))+1:NEXTX8:GOSUB11

00:NEXTX7

620 PRESET(140,60):PRINT#1,"==EN C OLONNE==":X=140:Y=72:PRESET(X,Y) 630 FORX7=1T05:GOSUB1000:FORX8=1T0

630 FORX%=1T05:GOSUB1000:FORX6=1T0
S:S(M(X7,X8))=F(M(X7,X8))+1:T(L(X7,X8))=T(L(X7,X8))+1:NEXTX8:GOSUB11
00:NEXTX7
635 LINE(X-8,Y)-(X,Y+8),4,8F:PRESE
T(X-8,Y):PRINTH1,*=*P:P9(XX)=P9(XX)
+P:P=0
640 PRESET(140,90):PRINTH1,*==PENA
LITES'==*:PRESET(150,102):PRINTH1,
P8(XX):P9(XX)=P9(XX)+P8(XX)
650 PRESET(140,120):PRINTH1,*===T
0TAL=====*:PRESET(150,132):PRINTH1,
P9(XX):P7(XX)=P7(XX)+P9(XX)
660 PRESET(140,180):PRINTH1,*=SPA

660 PRESET(140,180):PRINT#1, "=ESPA

670 IFINKEYS=""THEN670ELSELINE(140

670 IFINKEYs="*THEN670ESELINE(140
,180)-(255,191),4,BF
680 IFXX=1ANDTT=1THENXX=2:TT=2:GOT
0300
690 IFXX=2ANDTT=1THENXX=1:TT=2:GOT
0300
700 SCREENO:LOCATE14,2:PRINT*=== R
ESULTATS ===":G4=G4+1:LOCATE14,4:PRINT*Nombre de jeux:"G4:I=1
710 PRINT:PRINT:PRINT*==="N\$(I)*=
==:PRINT* Cumul marques :"P7(I):PRINT*
Score moyen :"INT((P7(I)/G4)
+.5)

720 P8(1)=0:P9(1)=0:IFTT=2THENTT=1

730 IFPLAY(0) THEN730ELSELOCATEO, 21 :PRINT*Voulez-vous (c)ontinuer

(a)rreter"
740 A**INKEY*:IFA*=""THEN740ELSEIF
A**="c"DRA*="c"THEN750ELSEIFA*="a"0
RA*="A"THENENDELSE740
750 IFTT=1 THEN 250
760 LOCATEO, 21:PRINT"On remelange
les cartes(1) ou non(2)"
770 A**INKEY*:IFA*=""THEN770ELSEIF
A**="1"THEN250ELSEIFA*="2"THEN300EL
SE770
800 IESS()|THENES=18 CESS

SE770 800 IFSS()1THENSS=1ELSESS=2 810 PLAYM1\$,M2\$,M\$(SS):RETURN 1000 FORI=1T014:S(I)=0:T(I)=0:U(I)

1000 FORT=1T014:S(!)=0:T(!)=0:U(!)
=0:NEXT:RETURN
1100 FORXS=1T013:IFT(X5)>=2THENU(T
(X5))=U(T(X5))+1:NEXTELSENEXT
1105 IFU(4)>=1THENPRINTH!, "16+":X=
X+24:PRESET(X,Y):P=P+16:RETURN
110 IFU(3)(:THENHIJOELSEIFU(2)>=1
THENPRINTH!, "10+":X=X+24:PRESET(X,Y):P=P+10:RETURN
1120 PRINTH!, "6+":X=X+16:PRESET(X,Y):P=P+6:RETURN
1130 IFU(2)=0THEN1!50ELSEIFU(2)=2T

1120 PRINTH1, "6+":X=X+16:PRESET(X, Y):P=P+6:RETURN
1130 IFU(2)=OTHEN1150ELSEIFU(2)=2T
HENPRINTH1, "3+":X=X+16:PRESET(X, Y):P=P+3:RETURN
1140 PRINTH1, "1+":X=X+16:PRESET(X, Y):P=P+1:RETURN
1150 K!=0:FORX5=1T04:IFS(X5)>=STHE
NK1=2
1160 NEXT
1170 K9=0:T(14)=T(1):FORX5=1T014:I
FK9=5THEN1260ELSEIFK9:POTHEN1230
1180 IFT(X5)<>OTHENK9=1
1190 GOT01260
1230 IFT(X5)<>OTHEN1250
1240 K9=K9+1:GOT01260
1250 K9=0
1250 KST:IFK9=STHENK1=K1+1

1260 NEXT: IFK9=5THENK1=K1+

6: PRESET (X, Y) : RETURN 1290 ONK1GOTO1300,1310,1320 1300 PRINT#1,"12+":X=X+24:PRESET(X

Y):P=P+5:RETURN 1320 PRINT#1,"30+":X=X+24:PRESET(X

Y):P=P+30:RETURN 000 F0RI=1T052:A(I)=0:NEXT:F0RI=1 2000 FORI=1T052:A(I)=0:NEXT:FORI=1 T025 2010 J=RND(1)*52+1:IFA(J)=1THEN201

2010 J=RND(1)+52+1:IFA(J)=ITHEN201
0ELSEA(J)=1:F2(I)=INT((J-1)/13)+1:
F1(I)=J-(F2(I)-1)*13:NEXT:RETURN
9000 SCREENO:KEYOFF:CLS:PRINTTAB(I
2)*=== POKER5 ==:'PRINT:PRINT'LE
POKER5 se joue sur une grille 5x5.
25 cartes d'un jeu de 52 vous son
t":PRINT" presentees une a une. Vo
us devez les placer de facon a mar
quer le plus"

quer le plus" 9010 PRINT" de points sachant que chaque colonne et chaque ligne est consideree comme une main de poke

9050 IFINKEYS=""THEN9050ELSERETURN

9050 IFINKEYB="-(HENTYOUTEDENT.SUMP)
9998 GOT09998
9999 x=24*X-8;Y=38*Y-38:SOUND6,1:S
0UND7,7:SOUND1,16:SOUND1
0,16:SOUND12,3:SOUND13,4
10000 LINE(X,Y)-(X*22,Y*36),15,BF
10020 PSET(X*5,Y*14),15:DRAMC&(C):
PSET(X*3,Y*3),15:COLOR13,4,4:PRINT
M1,MID*(TE*,V*2*-1,2):COLOR15,4,4:R
ETIIBN

10500 FORJ=1T05:FORI=1T05:X=24*1-8 1Y=38*J-38:LINE(X,Y)-(X+22,Y+36)
5,B:PRESET(X+9,Y+15):PRINT#1,CHR
64+I+J*5-5):NEXT:NEXT:RETURN





ATARI Suite de la page 24



1501 IF YMC>Y THEN ON SGN(3-XM)+2 GOTO 1 959, 1594, 1999

1504 UN SGN(Y-YM)+2 GOTO 1400,1506,1450 1506 ON SGN(X-XM)+2 GOTO 1050,0,1000 REM ***********

1548 REM MUT. GARDIENS DANS T2 REM. ************

1550 IF X<13 AND (Y>8 OR Y<3) THEN 1556 1551 IF YM=0 OR (YM=4 AND XM<13) THEN ON SGN(13-XM)+2 GOTO 1050,1000,1000 1552 IF YM>4 AND YM(9 AND XM(12 THEN ON

SGN(2-XM)+2 GOTO 1050,1400,1400 1553 IF YM=15 AND XM=15 THEN 1400 1554 IF (YM>8 AND XM<13) OR YM>10 THEN D (8-XM)+2 GOTO 1050,1400,1000 1555 IF XM>12 AND YM<9 AND YM>2 THEN 159

1557 IF BM=131 OR ((BM=196 OR BM=1) AND

1560 IF YM>10 THEN ON SGN(8-XM)+2 GOTO 1 050,1400,1000

1562 IF YM=8 THEN 1050 1564 ON SGN(4-XM)+2 GOTO 1050,1400,1000 DN SGN(X-XM)+2 GOTO 1050,0,1000 1585 W=PEEK(UM+40):IF W=131 OR W=196 OR

W=72 THEN 1450 1590 IF YM>7 THEN ON SGN(8-XM)+2 GOTO 10 50,1450,1000

1592 IF YM>3 AND XM>-1 AND XM<6 THEN ON SGN(2-XM)+2 GOTO 1050,0,1000

1593 IF XM>13 AND YM=0 THEN 1050

1595 IF YM=8 AND XM<18 THEN 1000 1596 IF XM=18 AND YM>3 THEN 1400 1597 ON SGN(X-XM)+2 GOTO 1050,1450,1000

1600 IF YMC>Y THEN ON SGN(Y-YM)+2 GOTO 1

630,0,1640 ON SGN(X-XM)+2 GOTO 1050,0,1000 1630 IF BM=131 OR ((BM=196 OR BM=1) AND

1631 IE X33 AND X<10 AND X>6 AND Y<13 AN D XM>9 AND XM(14 AND YM)11 AND YM(14 THE

N 1050 1718 NEXT I 1632 IF (YM=10 AND XM)15) OR (YM=3 AND X 1719 IF B=1 AND ((T=2 AND X=12) OR (T=3

M>16) OR (YM=7 AND XM(10) OR (YM=6 AND X M=15 AND XM(X) THEN 1050 1634 GOTO 1000

1640 W=PEEK(UM+40):IF W=131 OR W=196 OR W=72 THEN 1450

1642 IF (YM=6 AND XM<15) OR (YM=0 AND XM >9 AND XM<16) OR XM<3 THEN 1000 1644 GOTO 1050

1647 REM ********* 1648 REM CHUTE GARDIENS REM ********

1650 IF PEEK(UM+39)=0 AND XM-1=MX(NOT M 0) AND TM=HT(NOT MO) THEN 100 1651 IF XM+1=MX(NOT MO) AND TM=MT(NOT

MO) THEN 100 1652 POKE UM, HM: IF BM > 1 THEN POKE UM+20

1653 XM=XM+1:IF PEEK(UM+39)=0 THEN XM=XM

1654 YM=YM+1:UM=AM+XM+YM*20:POKE UM-20,0 :POKE UM, 143:POKE UM+20, 154

1655 SOUND 0, YM+5, 10, 11 1656 IF PEEK(UM+40)=0 THEN 1654 1658 FOR I=0 TO 15:SOUND 0,145,8,10:NEXT I:SOUND 0,0,0,0

1659 TF PFFK(UM+40)>72 AND PEEK(UM+40) (7

1660 IF PEEK(UM+40) (>1 THEN YM=YM+1:POKE UM, 0: POKE UM+20, 137:HM=0:BM=1

1661 IF PEEK(UM+40)=131 THEN BM=131:POKE UM+40,138

1662 XX=1:GOTO 1031 1670 IF HM<>131 THEN GOTO 100

1672 FOR YM=4 TO 6:UM=AM+XM+YM*20:POKE U 1,131:POKE UM+20,143:POKE UM+40,154:NEXT YM:YM=6:GOTO 1654

1697 REM ****** 1698 REM PERDU 9 1699 REM *****

1700 FOR I=0 TO 50:SOUND 0,1,2,15:NEXT I SOUND 0,0,0,0 1701 NU=NU-1:IF NU>=0 THEN 1705

1702 POKE 657,0:POKE 656,1:? "GAME OVER" :FOR I=0 TO 700:NEXT I:POKE 40290,128:PO

KE 40291,157:GOTO 9 1705 U=A+X+Y*20:POKE U,CT:IF CP<>1 THEN POKE U+20, CP

1707 FOR I=1 TO 2:U=MA(I)+MX(I)+MY(I)*20 :POKE U,MH(I):IF MB(I) MB(I) 1708 NEXT I

1710 FOR I=37003 TO 37303 STEP 20:POKE I .0:NEXT I:POKE I,69 1712 FOR I=39533 TO 39753 STEP 20:POKE I

.0:NEXT I:POKE I.69 1714 ASS(1)=12:ASS(2)=16:MA(1)=39120:MA(2)=37000:MT(1)=1:MT(2)=3:MX(1)=7:MX(2)=1

6:HY(1)=0:HY(2)=15 1716 FOR I=1 TO 2:U=MA(I)+MX(I)+MY(I)*20 :MH(I)=0:MB(I)=1:IF PEEK(U+20)<>0 THEN M B(I)=PEEK(U+20)

AND X=2) OR PEEK(A+X+Y*20+21) (>66) THEN 1720 X=2:Y=18:A=39120:T=1:POKE 39482,73: CT=0:CP=0:IF PEEK(39502) <>0' THEN CP=1:GO

10 1722 1721 POKE 39502,74 1722 POKE 40290,208:POKE 40291,152

1723 POKE 19,0:POKE 20,0 1724 IF B=1 AND (T=2 AND X=12) OR (T=3 A

ND X=2) THEN 1740 1725 IF P=66 THEN P=0:B=0 1727 MO=1:POKE 656,2:POKE 657,NU+2:? " ':POKE 657,NU+2:? " ";:GOTO 110
1740 D=1:F=12:IF T=3 THEN D=4:F=18:GOTO

1742 1241 IF T=1 THEN D=4:F=15

1742 FOR I=A+20+D TO A+20+F:IF PEEK(I) (> 0 THEN NEXT I

1744 POKE I,66:GOTO 1720 1747 REM ********* 1248 REM PRESENTATION 1749 REM ********

1750 FOR I=3 TO 16:POSITION I,2:? #6;CHR \$(33):POSITION I,6:? #6;CHR\$(33):NEXT I 1752 FOR I=3 TO 5:POSITION 3,I:? #6;CHR\$ (33):POSITION 16,I:? #6;CHR\$(33):NEXT I 1755 POSITION 5,4:? #6;"le mineur":POSI

TION 15,1:? #6;CHR\$(6);CHR\$(7) 1760 FOR I=0 TO 19:POSITION I,15:? #6;CH R\$(33):POSITION I,16:? #6;CHR\$(33):NEXT

1763 POSITION 1,14:2 #6;CHR\$(8);" ";CHR\$ (132);CHR\$(132);" LHK\$(132);" ";CHR\$(10) ";CHR\$(172);" ";CHR\$(172) ";CHR\$(10);CHR\$(2);

1765 POSITION 9,13:? #6;CHR*(9):POSITION 16.13:2 #6:CHR\$(171):" ":CHR\$(171)

1807 REM ************ REM DEP. CHARTOT GAUCHE REM ***********

1810 TF X=CG AND T=TTG THEN 666 1812 DOC=1810:X=X-1:U=U-1:IF X<>-1 THEN 1820

1814 T1=208:T2=152:A=39120:TF T=3 THEN T 1816 POKE V+1,CT:POKE V+21,CCG:POKE V+22 CCD:X=19:T=T-1:U=A+X+Y*20:CT=PEEK(U):CC

G=PEEK(U+20) 1818 POKE U, 73:POKE U+20, 70:POKE 40290, T 1:POKE 40291, T2:GOTO 687 1820 T1=PEEK(U):T2=PEEK(U+20):POKE U,73:

1850 POKE 657,1:POKE 656,1:? "BRAUD" 1852 FOR I=0 TO 600:NEXT I:NOV=NOV-20:IF NOV=20 THEN NOV=40 1854 FOR I=100 TO 1 STEP -1:SOUND 0,I,2,

15:NEXT I:POKE 657,1:? ,0,0:GOTO 10

POKE U+20,70:POKE U+1,CT:POKE U+21,71 1822 IF X(18 THEN POKE U+22,CCD 1824 CT=T1:CCD=CCG:CCG=T2:GOTO 687 1847 REM ****** 1848 REM GAGNE ! 1849 REM *****

1898 REM L'ASCENSEUR REDESCENT SEUL REM *************** 1900 IF USA=0 THEN RETURN 1905 T1=1:IF ST=7 THEN T1=-1 1910 VSA=0:POKE A+ASS(T-1)*20+X+T1,0:T2=

37323:IF T=2 THEN T2=39773 1912 ASS(T-1)=12:IF T=3 THEN ASS(T-1)=16 1915 T1=PEEK(T2):POKE T2,69:IF T1<137 OR

T1>142 THEN RETURN 1920 IF MY(2)=X THEN MB(2)=1:RETURN 1925 MB(1)=1:RETURN

1997 REM **** 1998 REM PAUSE

2000 TI1=PEEK(20):TI2=PEEK(19):FOR I=0 T 0 20:SOUND 0, I+50, 2, 15:NEXT I:SOUND 0,0,

2005 POKE 656,3:POKE 657,11:? "PAUSE"; 2010 IF STICK(0)=15 THEN 2010 2015 POKE 764,255:POKE 20,TI1:POKE 19,TI

2017 POKE 656,3:POKE 657,11:? " 2020 GO10 110

2049 RFM *************

2050 IF MND=0 AND T=2 AND X=6 AND Y=15 T HEN MND=1:P=0:POKE 39825,0:POKE 39845,0: GOTO 2094 2055 U=A+X+Y*20:IF PEEK(U)=77 THEN 2094

2060 DI=1:IF PEEK(U)=75 THEN DI=-1 2065 IF (DI=1 AND X=19) OR (DI=-1 AND X= 0) THEN 2094

2070 IF PEEK(U+DI) (>137 AND PEEK(U+DI) (> 139 AND PEEK(U+DI) <> 141 THEN 2094 2075 Z=1:IF MX(2)=X+DI AND MY(2)=Y THEN

2080 IF 1=3 THEN MT(Z)=1:MA(Z)=39120:GOT 0 2084

2082 MT(Z)=3:MA(Z)=37000 2084 IF MB(2)<1 THEN POKE U+20+DI,MB(2) 2085 POKE U+DI,MH(2):MY(2)=0 2086 MX(2)=INT(RND(0)*16)+4:IF MT(1)=MT(

2) AND MX(2)=MX(1) AND MY(2)=MY(1) THEN 2088 Q=MT(2)+MX(2):POKE Q,137:MH(2)=0:MB

(X)=PFFK(Q+20):TF MB(Z)(>0 THEN MB(Z)=1 2090 IF MB(2) () 1 THEN POKE 0,138 2092 P=0

2094 POKE 764,255:GOTO 110

2196 REM ***************** 2198 RFM * REM * DUF! C'EST TERMINE.

2201 REM * ... MAIS ATTENTION 999
2202 REM * IL EST VIVEMENT CONSEILLE D'ENREGISTRER LE PROGRAMME 2206 REM * AVANT DE L'UTILISER.

2208 REM * L'INSTRUCTION "POKE 2210 REM * PEUT PARFOIS JOUER 2212 REM * DE TRES MAUUAIS TOURS. ":SOUND 0,0

2216 REM ****************

REUNION

EXELVISION-EXL 100



Rien de plus simple que de reconstituer les couples d'objets présentés sur l'écran. Attention, deux objets seulement seront visibles simultanément.

Philippe CAENEN

Mode d'emploi dans le programme



```
115 CALL CHAR(18)

116 DRLL CHBR(19)

117 CRLL CHBR(20)

118 CALL CHBR(21)

119 CALL CHBR(21)

120 CALL CHBR(21)

121 CALL CHBR(24)

122 CALL CHBR(26)

123 CALL CHBR(26)

124 !

125 CALL CHBR(28)

126 CALL CHBR(28)

127 CALL CHBR(39)

127 CALL CHBR(39)

128 CALL CHBR(39)
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           _ REUNION ___
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                232 CALL COLOR(DD#(0+1))
233 X=40*(Q/10-INT(Q/10))+1
                                                        PHILIPPE CAENEN
 SUR EXEL 100
                       21 PRINT "REEUUNNIJOONN"
22 LOCATE (4+HAU 13)
23 PRINT "REEUUNNIJOONN"
42 CALL COLOR "87b")
25 RETURN
26 LOCATE (6.1)
27 PRINT "SO cartes vont apparaitre face cach
28 PRINT "Au dos de ces cartes des dessins de
29 PRINT "Loutes sortes."
31 PRINT "Chause carte est doublee "
31 PRINT "Chause carte est doublee "
32 PRINT "Chause carte est doublee "
33 PRINT "Chause dams le tableau "
34 PRINT "Le but du Jeu est de rassembler"
35 PRINT "Le but du Jeu est de arassembler"
36 PRINT "Ces Paires"
37 PRINT "Ce seu se Joue al 1 ou 2 Joueurs , "
38 PRINT "Ces Paires"
39 PRINT "Au no nombre limite de coups "
40 GOSUB 65
41 PRINT "Au niveau 1 en debut de Partie et "
42 PRINT "Au niveau 1 en debut de Partie et "
43 PRINT "Extel 109 montre le tableau des figur de coups "
44 PRINT "Resardez alors attentivement "
45 PRINT "Resardez alors attentivement "
46 PRINT "Hu niveau 2 les regles Precedentes"
47 PRINT "Hu niveau 3 les cartes restent cach print "S'appliquent mais le tableau est moi 50 PRINT "S'appliquent mais le tableau est moi 50 PRINT "S'appliquent mais le tableau est moi 50 PRINT "Hu niveau 3 les cartes restent cach 50 PRINT "Louis es appusez alors sur RETURN "
55 PRINT "En vous servant des fleches du clav. 56 PRINT "Choisis appusez alors sur RETURN "
56 PRINT "Ha carte se retourne."
57 PRINT "Ha carte se retourne."
58 PRINT "Ha carte se retourne."
59 PRINT "Ha carte se retourne."
59 PRINT "Ha carte se retourne."
50 PRINT "Ha carte se retourne."
50 PRINT "Ha carte se retourne."
51 PRINT "Ha carte se retourne."
52 PRINT "Ha carte se retourne."
53 PRINT "Ha carte se retourne."
54 PRINT "Ha carte se retourne."
55 PRINT "Ha carte se retourne."
56 PRINT "Ha carte se retourne."
57 PRINT "Ha carte se retourne."
58 PRINT "Ha carte se retourne."
59 PRINT "Ha carte se retourne."
50 PRINT "Ha carte se retourne."
50 PRINT "Ha carte se retourne."
51 PRINT "Ha carte se retourne."
52 PRINT "Ha carte se retourne."
53 PRINT "Ha carte se retourne."
54 PRINT "Ha carte se retourne."
55 PRINT "Ha carte se retourne."
56 PRINT "Ha carte se retou
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        288 GOTO 294
289 IF U(I):(37 THEN U(II)=U(II)+4
289 GOTO 294
291 IF U(I):(38 THEN U(II)=U(II)+4
292 GOTO 294
293 IF U(II):(38 THEN U(II)=U(II)+4
294 GOSUB 324:GOSUB 326:M=U(II):N=V(II):GOTO 283
295 IF U(II):(40 (II)-5):19-(4+(U(II)):P(II):GOTO 283
295 P(II):(40 (II)-5):19-(4+(U(II)):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II):P(II
                                                                                                                                                                                                                                                                             FACILE :1"
DIFFICILE :3"
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               347 ! SCORE A BATTRE:78 POINTS A 1 JOUEUR
348 ! AU NIVEAU 3 SANS PAPIER ET CRAYON
```

HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

VOUS P	OUVEZ VO	DUS ABO	ONNER AL	J TARIF	PREFERE	NTIEL D	DE 420	FRANCS	POUR	52	NUMEROS	AU I	LIEU	DE
52 x 10	= 520 FRA	ANCS. AE	ONNEME	NT POUR	R 6 MOIS :	220 FRA	NCS.	Pour l'étra	anger: +	80	F. pour 1 A	N		
									- 1	40	E DOUR & A	ANIC		

NON		+ 40 F. po	ur 6 MOIS.
NOM:	MATERIEL UTILISE :		
PRENOM:	CONSOLE :		
ADRESSE:	PERIPHERIQUES :		
BUREAU DISTRIBUTEUR:	REGLEMENT JOINT :	CHEQUE	CCP

SUPER TI BASIC

TI 99 BASIC SIMPLE



Améliorez votre BASIC simple grace à ce programme. 4 nouvelles instructions issues du "Basic étendu" sont désormais à votre portée en BS.

Jacques DAQUIN

Mode d'emploi: Le programme contient un exemple d'utilisation.

80 REM REMY DELAGE 90 REM TI 99/4A _BS_ 100 REM SUPER TI BASIC 200 CALL CLEAR 300 GOSUB 6300 400 ZODM%="0038444038044438[0508]120" 500 GOSUB 26500 600 CALL SOUND (2000.262.2,330.2,392.2) 700 GOSUB 6700 800 GOSUB 6500 900 ZODM%="004444444444444438[0512]124" 1000 GOSUB 26500 GOSUB 26500 CALL SOUND (2000.440,2.659.5,880.10. 6.15) GOSUB 6700 1200 GUSUB 4300 1400 ZODM\$="0078444478404040[0516]128" 1500 GOSUB 26500 1600 CALL SOUND(2000,349,2,247,2,262,2) 1700-60SUB 4700 1800 GUSUB 6300 1900 ZODM\$="007C40407840407C[0520]132" 2000 GUSUB 26500 2100 CALL SOUND(2000,220,2,349,2,392,2) CALL SOUND (2000, 220, 2, 349, 2, 392, 2) GOSUB 6300 ZOOM\$="007B44447B504B44C05241136" GOSUB 26500 CALL SOUND(2000,400,2,700,2,900,5,-3.10)
2700 GOSUB 6700
2800 GOSUB 6300
2900 ZODM\$="007C1010101010101011014]140"
3000 GOSUB 26500
3000 GOSUB 26500 3100 CALL SOUND (2000, 1047, 2, 988, 2, 1175, 4 GOSUB 4700
GOSUB 4500
200M#="0038101010101038[1018]144"
GOSUB 26500
CALL SOUND(2000.784,2,880,2,494,5)
GOSUB 6700
GOSUB 4300
200M#="0078242438242478[1408]148"
GOSUB 4500
CALL SOUND(2000.147,2,165,2,175,5) GOSUB 6700 GOSUB 6300

4300 GOSUB 4300 4400 ZODMS="003844447C444444[1612]152" 4500 GOSUB 26500 4600 CALL SOUND(2000, 262, 2, 330, 2, 349, 2) 4700 GOSUB 6700 4800 GOSUB 6300 4900 ZODMS="0038444038044438[1616]156" 5000 GOSUB 26500 5100 CALL SOUND(2000, 349, 2, 330, 2, 262, 5) 5200 BUSUB 6700 5300 GOSUB 6300 5400 ZODM\$="003B10101010103B[16203144" 5500 GOSUB 26500 GUSUB 4700 GOSUB 4700 GOSUB 4300 ZDDM\$="0038444040404438[1624]116" GOSUB 26500 GOSUB 6700 GOTO 7100 GOTO 7100
FOR G=11 TO 16
CALL COLOR(G,1,1)
NEXT G
RETURN
FOR G=11 TO 16
CALL COLOR(G,6-8,G)
NEXT G
RETURN
FOR I=1 TO 7
FOLIS [SUBD(-60,-1,0)] FOR I=1 TO 7

CALL SOUND(-60,-1,0)

CALL SOUND(-60,-3,0)

NEXT I

GOSUB 22300

FOR G=11 TO 16

CALL COLOR(G,2,1)

NEXT G

CALL CLEAR

CALL CLEAR

CALL CLEAR

CALL SCREEN(11)

DISPLAYAT*="[0103]VOUS ETES EN SUPE BASIC" R TI BASIC"
8200 GGSUB 22800
B300 DISPLAYATS="(0303)VDICI LES NOUVELL
ES POSSIBILI TES DONT VOUS DISPOSEZ:"

8400 GOSUB 22800 8500 DISPLAYAT\$="[0605]1/DISPLAYAT\$" 8600 GOSUB 22800 8700 DISPLAYAT\$="[0705]2/ACCEPTAT\$" 8800 GDSUB 22800 8900 DISPLAYAT\$="[0805]3/FDRMAT" GOSUB 22800
DISPLAYATS="[C905]4/Z00M\$"
GOSUB 22800
DISPLAYATS="[C2403]VOTRE CHDIX-->"
GOSUB 22800
ACCEPTATS="[C2418]SIZE[01]"
GOSUB 22800 9700 A=VAL (REP\$) 9800 DN A GOTO 10200,11400,13400,16600 9900 REM DISPLAYAT\$ EXPLICATION 10100 REM 10200 CALL CLEAR 10300 DISPLAYAT\$="CO1031INSTRUCTION DISPLAYAT\$=""CLLC C] TEXTE""" 10400 GOSUB 22800 10500 DISPLAYAT\$="C0503]VOTRE TEXTE [T\$] EST AFFICHE A LA LIGNE L (LL].COLONNE C [C] CCI(2 CHIFFRES POUR L ET C)" C CC1(2 CHIFFRES POUR L ET C)"
10600 GDSUB 22800
10700 DISPLAYATS="[1003]VOUS DEFINISSEZ
LA LIGNE [LL] LA COLCONE [CC], VOTRE TEXT
E (T\$) ET EMPLOYEZ LE S/P 22800"
10900 GDSUB 22800
10900 GDSUB 22300
11000 GDT 7900
11100 REM
11200 REM ACCEPTAT\$ EXPLICATION
11300 REM

CALL CLEAR

11400 CALL CLEAR
11500 DISPLAYAT\$="[0103]INSTRUCTION ACCE
PTAT\$=""[LL,CC]SIZE(SS]"""
11600 GOSUB 22800
11700 DISPLAYAT\$="[0403]CETTE INSTRUCTIO
N CORRESPOND A <INPUT> "
11800 GOSUB 22800
11900 DISPLAYAT\$="[0703]YOUS DEFINISSEZ
LA LIGNE [LL] LA COLONNE [CC],LA LONGUEU
R MAXI AUTORISEE [SS]"
12000 GOSUB 22800
12100 DISPLAYAT\$="[1103]REP\$ PERMET DE R
ECUPERER LES DONNEES EN MODE TEXTE,VAL(

12100 DISPLAYAT\$="(1103]REP\$ PERMET DE R
ECUPERER LES DONNEES EN MODE TEXTE.VAL(
REP \$)EN MODE NUMERIQUE S/P 24000"
12200 GOSUB 22800
12300 DISPLAYAT\$="(1503)EXEMPLE: RENTREZ
VOTRE PRENOM (10 LETTRES MAXI) ET ->ENT
ER"
12400 GOSUB 22800
12500 ACCEPTAT\$="(1805)SIZE[10]"
12400 GOSUB 2000

12600 GOSUB 24000 12700 DISPLAYAT\$="[2003]VOTRE PRENOM EST

12700 DISPLAYATS= 12003)VOIRE PREMOREST:
12800 GOSUB 22800
12900 GOSUB 22300
13100 REM
13200 REM FORMAT EXPLICATION
13300 REM
13300 CALL CLEAR
13300 DISPLAYATS="[0103]INSTRUCTION FORM

AT"
13600 GOSUB 22800
13700 DISPLAYAT\$="(0403]VOUS PERMET D'EC
RIRE TOUT NOM BRE ENTIER AU FORMAT DESIR
E T DE L'AFFICHER SOUS LA FORME DISP
LAYAT\$"
13800 GOSUB 22800
13900 DISPLAYAT\$="(1003]SI UN NOMBRE EST
SUPERIEUR AU FORMAT IL NE SERA PAS PRIS
EN COMPTE"
14000 GOSUB 22800
14100 GOSUB 22300
14100 GOSUB 22300

14100 GOSUB 22300 14200 CALL CLEAR 14300 DISPLAYAT\$="(0103)FORMAT DESIRE" 14400 GOSUB 22800 14500 ACCEPTAT\$="(0117)SIZE(01]" 14600 GOSUB 24000 14700 FORMAT=VAL (REP\$) 14800 DISPLAYAT\$="(0503)RENTREZ UN NOMBRE

14900 GOSUB 22800 15000 DISPLAYAT\$="[0716]RESULTAT" 15100 GOSUB 22800 15200 FOR J=1 TO 5

15300 ACCEPTAT\$="[0803]SIZE[09]" 60SUB 24000 L=7+J GOSUB 25700

0°°

15700 GGSUB 25700
15800 D15FLAYATS="[0803]
15900 GGSUB 22800
16000 NEXT J
16100 GGSUB 22300
16200 GGTD 7900
16300 RGM
16400 RGM ZGDM\$ EXPLICATION
16500 RGM
16600 CALL CLEAR

16700 DISPLAYAT\$="[0103] INSTRUCTION

16800 GOSUB 22800

LCC) CA"""

LCC1 CA"""
17200 GOSUB 22800
17300 DISPLAYAT\$="[0903]X=CODE HEXA(IDEM CALL CHAR) LL=LIGNE CC=COLONNE(2 CHIFFE ES) CA=CARACTERE"
17400 GOSUB 22800
17500 DISPLAYAT\$="[1303]PUIS GOSUB 26500

EXEMPLE"
17600 GOSUB 22800
17700 DISPLAYATS="(1603)CARACTERE 96 A A
FFICHER LIGNE 10 COLDNNE 10"
17800 GOSUB 22800
17900 DISPLAYATS="(1803)DEFINITION:18246
6427E1824C3"

18000 GOSUB 22800 18100 DISPLAYAT\$="[2003]L'INSTRUCTION SE RA :ZODM\$=""18 2466427E1824C3[1010]96""" 18200 GOSUB 22800 18300 DISPLAYAT\$="[2303]CE QUI DONNERA>>

18400 GOSUB 22800

18500 GOSUB 22300 18600 CALL CLEAR 18700 CALL CHAR(95."182466427E1824C3") 18800 CALL HCHAR(10,5,95) 18900 CALL HCHAR(8,4,88) 19000 CALL HCHAR(8,5,49) 19100 CALL HCHAR(8,10,88)

19200 CALL HCHAR(8,11,52) 19300 ZOGM\$="182466427E1824C3[1010]96" 19400 GOSUB 26500 19500 GOSUB 22300

19600 CALL CLEAR 19700 DISPLAYAT\$="[0103]A VOUS D'ESSAYER

19900 DISPLAYAT\$="[0303]Z00M\$=""XXXXXXXX XXXXXXXLLCC] CA """

XXXLLLCG1 CA """
GOSUB 22800
ACCEPTAT\$="[031*0]SIZE[16]"
GOSUB 24000
ZOOM\$=REP\$
NXZZ\$=""
ACCEPTAT\$="[0327]SIZE[02]"
GOSUB 24000
L1=VAL (REP\$)
ACCEPTAT\$="[0329]SIZE[02]"

GOSUB 24000 C1=VAL (REP\$) 21100 ACCEPTAT\$="[0403]SIZE[03]"

GOSUB 24000 CARACT=VAL (REP\$)-1 GOSUB 24900 DISPLAYAT\$="[2403]UN AUTRE EXEMPLE

21500 DISPLAYAT\$="[2403]UN AUTRE ? (D/N)" 21600 GOSUB 22800 21700 ACCEPTAT\$="(2427]SIZE(01]" 21800 GOSUB 24000 21700 IF REP\$="0" THEN 19600 ELSE GOSUB 24000 IF REP\$="D" THEN 19600 ELSE 7900

REM CALL KEY 22100

22300 DISPLAYAT\$="[2403]APPUYEZ SUR UNE

)))
23500 IF I+C<32 THEN 23800
23600 C=2-I
23700 L=L+I
23800 NEXT I
23900 RETURN
24000 REM ACCEPTAT\$ S/P
24100 REP\$="" 24500 SIZE=VAL(SEG\$(ACCEP)
24600 FOR I=1 TO SIZE
24700 CALL KEY(5, VR, VE)
24800 IF VR=13 THEN 25600
24900 CALL HCHAR(L.C, 63)
25000 CALL HCHAR(L.C, 63)
25100 IF VR<31 THEN 24700
25200 CALL HCHAR(L,C, VR)
25300 CALL HCHAR(L,C, VR)
25400 C=C+1
25500 MEYT I 25500 NEXT I 2500 RETURN
25700 REM FORMAT S/P
25800 IF LEN(REP\$) >FDRMAT THEN 26400
25900 FT-EORMAT-LEN(REP\$)
26000 CALL HCHAR(L,C,32.FT)
26100 FOR BO=1 TO LEN(REP\$)
26200 CALL HCHAR(L,C+FT+BO-1,ASC(SEG\$(RE P\$,BO,1)))
26300 NEXT BO
26400 NEXT BO
26400 NEXT BO
26400 RETURN
26500 REM ZDOM\$ S/P
26600 CARACT=VAL(SEG\$(ZODM\$,23,LEN(ZODM\$)-22))-1 26900 FDR 1=1 TU 7 STEP 2
27000 GDSUB 29400
27100 NEXT I
27200 CALL CHAR (CARACT, NXZZ*)
27300 CALL HCHAR (L1, C1, CARACT)
27400 NXZZ*=""
27500 FDR I=2 TO 8 STEP 2
27600 GDSUB 29400
27700 NEXT I
27800 CALL HCHAR (L1, C1+1, CARACT)
28000 NXZZ*=""
28100 FDR I=9 TO 15 STEP 2
28200 GDSUB 29400
28300 NEXT I
28400 CALL CHAR (CARACT, NXZZ*)
28500 CALL HCHAR (L1+1, C1, CARACT)
28500 CALL HCHAR (L1+1, C1, CARACT)
28500 CALL HCHAR (L1+1, C1, CARACT)
28600 NXZZ*=""
28700 FDR I=10 TD 16 STEP 2
28800 GDSUB 29400
28800 GDSUB 29400
28900 NEXT I 28800 GOSUB 29400
28900 NEXT I
29000 CALL CHAR(CARACT, NXZZ\$)
29100 CALL CHAR(CARACT, NXZZ\$)
29100 CALL HCHAR(L1+1, C1+1, CARACT)
29200 NXZY\$=""
29300 RETURN
29400 A\$=SEG\$ ((20DM\$, I, 1)
29500 AA=((ASC(A\$)>66)*-3)*((ASC(A\$)>55)
-16)((ASC(A\$)>51)*-3)*48
29400 BB=ASC(A\$)*-48
29700 AAA=(((ASC(A\$)>51)*12)*BB)*(((ASC(A\$)>57)*21)*BB)*((ASC(A\$)>57)*21)*BB)*((ASC(A\$)>66)*12) 29800 AAAA= ((AAA>3) +-13) +AAA+48 29900 NXZ\$=CHR\$ (AA) &CHR\$ (AAAA) &CHR\$ (AA) &

30000 NXZZ\$=NXZZ\$&NXZ\$ 30100 CARACT=CARACT+1/4 30200 RETURN

FX 702P

22500 CALL KEY(O,K.S)
22600 IF S=0 THEN 22500
22700 RETURN
22800 REM DISPLAYAT\$ S/P
22900 L=VAL(SEG\$(DISPLAYAT\$.2,2))
23000 C=VAL(SEG\$(DISPLAYAT\$.4,2))
23100 LON=LEN(DISPLAYAT\$)-6
23200 T\$=SEG\$(DISPLAYAT\$,7,LON)

23300 FOR I=1 TO LEN(T\$) 23400 CALL HCHAR(L.I+C-1,ASC(SEG\$(T\$,I,1



CAMELEON

François Xavier JOURDREN

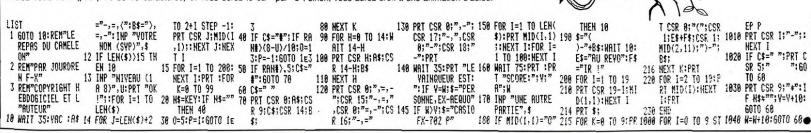
Pour se nourrir, deux caméléohs gourmands doivent rivaliser de rapidité. Vous êtes l'un d'eux, bon appetit...!

méléon de gauche. Lorsqu'un insecte (figuré par #) apparaît, il vous faut appuyer sur une touche quelconque pour déployer votre langue et dévorer ainsi votre proie. L'ordinateur, lui aussi très affamé, ne vous fera pas de cadeau.

François Xavier JOURDREN

Un insecte vaut 10 points et au bout d'un certain temps, la partie se termine et les scores s'affichent.

Pour recommencer, tapez un message commençant impérativement par "O", sinon, vous aurez droit à une animation d'adieu.



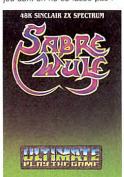
Nous partimes un seul, fier et plein de courage, à l'assaut des souterrains maléfiques de Sabre Wulf, le chevalier noir. Nous partimes, dis-je, car ma fidéle épée Glamdril luisait doucement à mon côté, attendant patiemment que je daigne bien vouloir me réveiller. Le sorcier blanc Molphar m'avait téléporté dans cet univers glauque et humide me reveiller. Le sorcier blanc Molphar m'avait tiétéporté dans cet univers glauque et humide afin de reconquérir les multiples trésors dérobés aux elfes durant ces dernières générations. Maintenant pleinement en possession de mes moyens, je me relevais doucement pour mieux surprendre les trois premiers serpents à se dresser sur ma route. Seul un éclair blanc signala le mouvement de Glamdril lorsqu'elle toucha les monstres. De leur mort, il ne resta qu'un nuage de poussière bien vite dissipé. D'un pas furtif mais sûr, je me dirigeais vers le coffre de l'autre côté de la grotte et m'emparait de son contenu dans un rapide geste d'appropriation que parait de son contenu dans un rapide geste d'appropriation que les Maîtres de ma Guilde m'enseignèrent autrefois. Puis, cette première étape franchie, je glissais furtivement le long des parois à la recherche d'un passage ou d'une autre grotte. Chemin faisant, ma raison commença de vaciller à la vue de créatures qui ne pouvaient de créatures qui ne pouvaient être que le fruit d'une imaginaêtre que le fruit d'une imagina-tion malade: rhinocéros roses et combattants en baudruche ten-taient vainement de barrer ma route, s'écroulant en silence sous la morsure glacée de Glamdril. Pris de panique devant le nombre croissant d'ennemis, ie pris la seule réselution qui par ie pris la seule résolution qui me je pris la seule resolution qui me parût saine: prendre mon cou-rage à deux mains et mes jambes à mon cou pour mieux me perdre dans le dédale sata-nique comme construit à mon

intenton par cet infernal Sabre Wulf.

Wulf...

Je viens de me réveiller, frissonant. Glamdril git à mon flanc, sa lame fracassée encore plantée dans le heaume de mon dernier adversaire. Lorsque je dis dernier, ce n'est pas parce que j'ai vaincu les pièges de ce monde, mais plutôt à cause de la fièvre qui m'habite et de cette plaie au ventre qui laisse mon sang donner naissance à l'une de ces fleurs magiques qui poussent dans les lieux sans lumière.

A peine 23% de l'aventure, maximum de nos capacités. Ultimaximum de nos capacites. Oiti-mate propose une nouvelle fois un jeu d'une qualité remarqua-ble. Spécialisé dans un gra-phisme du type BD, Ultimate n'hésite pas à éliminer les obs-tacles habituels des jeux d'aven-ture en offrant un logiciel entièture en offrant un logiciel entiè rement commandé par joystick accompagné d'une sonorisation correcte pour le micro. Un bon jeu dont on ne se lasse pas!



LE LOGICIEL DE LA SEMAINE PEPE LOUIS CONTRE LE GANG DES PUCES! MENU

RESUME DES **FPISODES**

RESUME DES EPISODES PRECEDENTS
Harry Kong, l'Ombre Verte, a enlevé vingt jeunes filles et menace de les éxécuter si on el lui livre pas Steve Jobard, Jack Tramolo et Clive Sanscler, les célèbres PDG de firmes informatiques. Pépé Louis est chargé par le Vieux de ramener ces trois hommes à Paris...

6ème EPISODE:

CA VA BOUILLIR!

La petite ville de Supertino s'étend au beau milieu de la Kelléconne-Valley. C'est un peu la Mecque des informaticiens ou la Mecque des informaticiens ou le paradis des Hackers (les accros de micro) comme disent les Yankees. En plein coeur d'un quartier horrible qui pue le fric gagné à toute pompe et dépensé n'importe comment, se trouvent les bureaux de la société Appoil. C'est là que je viens trainer mes guêtres de vieux roublard, car j'ai rendezvous avec Steve Jobard, le brillant PDG d'Appoil. L'hôtesse qui est couverte de strass des pieds à la tête, me colle un badge sur le revers du veston et m'invite à patienter dans le hall où sont exposées les petites merveilles de la société. Je tournicote distraitement en réfléchissant à la meilleure tactique à adopter. Je paradis des Hackers meilleure tactique à adopter. Je dispose de peu de temps pour ramener Jobard à Paris, et il va falloir me montrer convainquant. 7 sandwichs et 12 Carlsbergs plus tard, Jobard me reçoit enfin dans son bureau. Il est jeune, grand, mince, élégant, racé, beau, bronzé, cultivé, intelligent, avenant, cordial, décontracté, sportswear, Dieu est avec lui et cum spiritu tuo, amen, Je note toutefois que le pli avant gauche de son pantalon est légèrement froissé au niveau du genou. Je remercie le Ciel et je promets de brûler un cierge à la mémoire de Saint Julien Damoy, car Steve meilleure tactique à adopter. Je

Jobard parle un français impec-cable. Ca simplifie tout de suite nos rapports. - J'aime beaucoup la France, dit-il. Savez-nous que c'est notre premier marché ex-portateur dans le monde ? Je suis bien placé pour le savoir car le Macilémosh a envahi nos lournaux à grands matraquages

journaux à grands matraquages de pubs agressives qui vous lessivent la cafetière en deux lessivent la caretière en deux coups les gros. Heureusement à mon âge le lavage de cerveau n'a pas le même effet que sur les petits esprits fragiles des cadres moyens en quête d'aventure interestation.

ture intellectuelle. Je souris aimablement, je che ture intellectuelle. Je souris aimablement, je chevrote un peu et je lui dis que oui, bien sûr, c'est normal que les ordinateurs Appoil se vendent bien de par chez nous, que oui bien sûr, c'est parce qu'ils sont les plus performants et que c'est pas parce que l'âge de la retraite m'a sonné plusieurs fois le clairon que je suis incapable de faire la différence entre le beau Appoil et le laid IBMERDE et patati et patata. Je me suis embarqué dans une tirade au miel que je tartine allègrement en prenant soni de bien passer la confiture là où je sens que ça lui fait plaisir. Et croyez-moi, pour ce qui est de la flatterie, Pépé Louis en connaît un bout. Autant je suis capable de râler comme une délégation de cégétistes quand on m'a contrarié, autant je sais me montrer obséquieux à la limite du servile. autant je sais me montrer obsé-quieux à la limite du servile

quieux à la limite du servile quand ça s'avère nécessaire. Jobard m'écoute avec un intérêt amusé en carressant la souris de son Mac d'un doigt léger inconsciemment guidé par sa libido. Il attend poliment la fin de mon discours avant d'enchaîner. - J'ai lu La Fontaine, monsieur Louis. Et je sais donc que tout flatteur vit aux dépens de celui qui la lui coupe. Que voulezvous de moi? Steve-le-fûté a vu clair dans mon jeu. Il n'est plus temps de tergiverser. - Monsieur Jobard, je ne sais par quel infortuné coup du sort le destin a mis

entre vos mains la vie de vingt

entre vos mains la vie de vingt charmantes jeunes femmes... Et j'embraye sur un résumé rapide de la situation comme seul je suis capable d'en faire. Je lui dis tout sur les mauvaises intentions de l'Ombre Verte, sans toutefois parler de Jack Tramolo et de Clive Sansclerc. La réponse de Jobard ne se fait nas attendre.

pas attendre

C'est stupide, ridicule et dé-- C'est stupide, ridicule et dé-ment, monsieur Louis. Il est hors de question de me livrer à une telle mascarade. Je n'irai pas à Paris pour cette affaire et je me moque bien de savoir qui est cette Ombre Verte et quelles sont ses intentions.

sont ses intentions.
Changement d'attitude, changement de cap, changement de tactique. Les boules me montent et la colère secoue mes vieux os. Si Jobard le prend sur ce ton, ça va bouillir. Je me dresse, la canne en l'air, aussi fier que la République sur les barricades de mai 68. de mai 68.



Rabbisht
Page 6
Super Ti Basic
Page 27
Greenpeace
Page 4
Chiffres et Mots
Page 21
Trappes
Page 5
Hanted J. DAQUIN TI 99 (be) M. SCHMITZ TO7 P. BONNIN TRS 80 C. COUROUBLE VIC 20 O. PASSAGNE ZX 81 E. DELLANDRE

AMSTRAD

AMSTHAD
D. CAILLE
APPLE
M. KOCH
ATARI
D. HOAN
CANON
JP. LIMOSSIER
COM 64
E. SRAIZ

E. SBAIZ EXL 100 P. CAENEN FX 702 P

F.X. JOURDREI HECTOR P. POUTCHINE MSX J. PAUMIER IRDREN

J. PAUMIER ORIC T. GEMPP SPECTRUM

Directeur de la Publication Rédacteur en Chef: Gérard CECCALDI

Loch Ness
Page 6
Compact
Page 7
Mineur
Page 24
Gravitation
Page 21
Le Ballon en Folie
Page 33
Réunion
Page 26
Cameléon
Page 27
Tankattack
Page 27

Page 23 Poker Cinq Page 25 Les Anneaux D'Oric

Page 4

Directeur Technique Benoite 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

ission paritaire 66489 RC 83 B 6621

Imprimerie: et JARDIN S.A DULAC Evreux

A VOS CONSOLES TI 99/4 basic étendu disponible



CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4

Micro-ordinateur TI 99/4A Pal / Peritel / Secam	1600 F 🗆
Modulateur Secam France	500 F 🗆
Câble liaison magnéto cassettes	95 F 🗆
Magnéto cassettes Texas Instruments	595 F 🗆
Magnéto cassettes Lansay / Compteur et câble	370 F 🗆
Imprimante Seikoscha GP 50 A	1350 F 🗆
Imprimante Seikoscha GP 500	2500 F 🗆
Imprimante Epson RX80 friction/traction	4150 F 🗆
Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire	2590 F 🗆
Interface parallèle extérieure pour TI 99	1090 F 🗆
Interface série extérieure pour Brother pour TI 99	1090 F 🗆
Extended Basic manuel anglais	750 F 🗆
Extended Basic manuel français	800 F 🗆
Extension mémoire 32K extérieure	1340 F 🗆
Manette de jeux Super Joy à ventouse avec	
interface spéciale supportant 2 manettes	195 F 🗆
Manette Quick Shot II à ventouse Tir bloqué	1551
avec adaptateur pour 2 manettes	230 F 🗆
The state of the s	2001

PROGRAMMATION	
TI Logo nº 2 en français livrable avril (Module)	895 F 🗆
Mini mémoire livrable avril (Module)	895 F
K7 Basic par soi-même	75 F [
K7 introduction au TI 99/1	75 F [
K7 introduction au TI 99/2	75 F [
K7 les techniques de programme de jeux nº 1 ou nº 2	75 F [
K7 la ponctuation en français	75 F [
K7 diviseur PGCD/PPCM	75 F [
V7 EDGU ON (COETWARE DOUBLE TOO	

K7 EPSILON/SOFTWARE POUR TI 99

DASIC ETENDU	
Lunar Lander 2 : simulation de vols spatiaux	95 F 🗆
Lunar Jumper : moto de l'espace	120 F 🗆 .
Solar système : pilotage à la carte en 3 dimensions	120 F []'
Sum Games (les jeux olympiques)	120 F 🗆
Promotion : les 4 K7 Epsilon l'ensemble	380 F 🗆

K7 HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99

110 1 0 1	331
Nº 4 6 jeux dont Dark Crystal Basic étendu	120 F 🗆
N° 2 12 jeux dont Roland Garros	150 F 🗆
MODULES TEXAS ORGANISATION	1001
Gestion de fichiers	260 F 🗆
Gestion de rapports	375 € □

MODULES ÉDUCATION

nº 1 ou 2		Addition Cannon	147 F 🗆
Mission moins	147 F 🗆	Division/Démolition	147 F 🗆
Météor-Multiplicat	ion 147 F 🗆	Multiplication 1	147 F 🗆
Early reading/exer	cice de lectu	re pour débutant	
en anglais		331A 130 C.	147 F 🗆



Connect Four	147 F 🗆	Jeux vidéo 2	147 F 🗆
Jeux rétro 1	147 F 🗆	The attack	147 F 🗆
Jeux rétro 2	147 F 🗆	Othello	206 F [
Invaders	206 F 🗆	Munch Man	206 F [
Car warks	147 F 🗆	Chasse aux wimpis	147 F [
Zero zap	147 F □		

NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS

Retour du pirate	250 F 🗆	Demon attack	250 F
Mash	250 F 🗆	Burger time	250 F 🗆
Microsurgeon	250 F 🗆	Hopper	250 F 🗆
Hopper	250 F 🗆	Star treck	250 F 🗆
Jaw breaker	250 F 🗆	Treasure Island	250 F 🗆

LOT N° 1 INDISPENSABLE

- Module BASIC ÉTENDU manuel en français
 K7 Basic par soi-même
 K7 Lunar Lander 2 (simulation de vols
- 850 F □

LOT N° 2 EXTENSION COMPLÈTE

LOT Nº 3 ÉTUDES DU LOGO

Le module Basic étendu man Extension mémoire 32K ext. TI logo nº 2 L'ensemble nuel en français 2795 F □

ODULES ATA	ARISOFT POUR	R TI 99	
oon Patrol efender	219 F 🗆	Miss packman	219 F
ingle hunt	219 F 🗆	Pool position (disp. fin mars)	219 F

T.I. logo N° 2 disponible

mini-mémoire disponible avril.

BASIC ÉTENDU MANUEL EN FRANÇAIS

MODULES FUNWARE POUR TI 99/4

Rabbit Rail : le lapin malin	110,00 F
Driving Demon : jeux de voitures	110,00 F
St nick : le Père Noël arrive	110,00 F
Ambulance : avez-vous conduit une ambulance	ce?110,00 F

MODULES ROMOX POUR TI 99

- MODULES ROMUX POUR II 35

 Princess and Frog 9 niveaux, module d'adresse convenant à tous Traverser l'allée des cavaliers Traverser le fleuve infesté de crocos Réussir à délivrer la princesse Le tout en musique.

 120 F □
- musique. $120 \text{ F} \bot$ Anteater 9 niveaux Un combat sans merci dans les galeries creusées par les combattants Accélération foudroyante à partir du 7° niveau. $120 \text{ F} \bot$ Rotor Raiders 9 niveaux Pac-Man diabolique et en musique. $100 \text{ F} \bot$
- musique. 100 F □

 Hen Pecked 6 niveaux Jusqu'à 10 ans un grand combat de coqs en musique. 100 F □

PROGRAMMATION SUR DISQUETTES

confret périphérique Texas : origine U.S.A. comprenant le boîtier, le contrôleur. et l'unité de disquette 5700 F 🗆

Langage PASCAL comprenant : La carte P. code et les disquettes Pascal ;

- USCD
- eur linker Éditeur filer.

LOGICIELS SUR DISQUETTES Fichiers d'adresses sur disquettes Aide à la programmation n° 2 Aide à la programmation n° 3 Disquettes électricité Résistance des matériaux Mathématicus

..... 3500 F 🗆

enfichables dans la boîte périphérique cor les anciennes unités de disquettes Texas ainsi au'avec la nouvelle unité double face double densité . 3800 F 🗆

NOUVEAUX CONTRÔLEURS DE DISQUETTES

UNITÉ DE DISQUETTE INTÉGRÉE

périphérique Slim Line (1/2 hauteur) double face double densité, capacité 360 K avec le nouveau contrôleur de disquettes. Cette taille permet d'inléger 2 lecteurs dans le compartiment disque de la boîte périphérique. L'ensemble.....

BON DE COMMANDE TARIFS FÉVRIER 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 express pour les logiciels : + 30 F. Se renseigner pour les colis au-dessus de 5 kg ainsi que pour les expéditions à l'étranger.

LA RÈGLE A CALCUL :

65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS Tál. : 325.68.88 - Télex : ETRAV 220064 F/1303 RAC.

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.

Demander la liste des modules de jeux.

