

BDOGICI



ISSN-0760-6125

RÉVE-JE? DORS-JE? OU AI-JE DES EXELVISIONS

C'EST PAS POSSIBLE J'AI DES EXELVISIONS!

C'est pas possible, j'en reviens pas! Habitué aux déclarations fantaisistes des différents constructeurs d'ordinateurs, je pensais que l'EXL 100 d'Exelvision, comme nombre de ses confrères, ferait attandra cas périphériques jusqu'à la tendre ses périphériques jusqu'à la sortie du prochain modèle pour lequel on attendrait les périphériques jusqu'à la sortie du prochain modèle et ainsi de suite. Et là: miracle! Non seulement les

petits accessoires auxquels les mar-ques prêtent si peu d'importance et nous sont si indispensables annoncés, mais en plus on peut les voir, les toucher, les mani-

puler. Et ce n'est pas tout: les périphériques sont nombreux, certains sont même originaux et, ce qui ne gâche rien, certains prix frôlent le raison-

J'ai dit CERTAINS, pas tous malheureusement.

CLAVIER DUR, CLAVIER MOU

Les possesseurs actuels d'EXL 100 ont de la chance: ils pensaient avoir fait l'acquisition d'un simple ordinanaient en même temps les heureux possesseurs d'un appareil automatique de musculation des premières phalanges des doigts de main. horrible engin de torture disparaît enfin pour laisser la place à un magnifique clavier mécanique, tout noir avec la même ineffable commande à infrarouge. Les possesseurs actuels d'EXL 100 ont de la chance: ils pourront acheter ce vrai clavier vers le mois de Mai et pour la modique somme de 2.650 francs! Non, c'est pas vrai, je plai-sante, cet accessoire fait partie des prix raisonnables: 295 francs, pas un rond de plus

Dernier détail, comme il reste des stocks pas tristes de clavier mou, les futurs acheteurs pourront choisir une configuration "junior" sans le clavier-digne-de-ce-nom et éconosans le

CINOCHE-TELOCHE

miseront environ 150 balles. A déconseiller, sauf si c'est vraiment la dèche !

LE MONITEUR N'EST PAS A

Le moniteur vert 12 pouces est carossé de plastique gris et noir. Deux boutons de réglage et un voyant rouge sur la face avant pour le classique. Deux entrées dont une péritel pour l'original. Le prix ? Il en trouve des roses, des bleus, des verts ou des caca d'oie qui sortent du même tonneau de saké. Celui-là vous coûtera 300 balles avec son cordon de liaison. C'est moins beaucoup moins cher que et beau-coup plus cher que et réciproque-

RAM-DISQUETTES

Le lecteur de disquettes 3,5 pouces est lui aussi de gris et de noir vêtu







n'est pas à vendre tout seul, mais la différence entre la configuration avec moniteur et sans moniteur est de 600 francs. Dommage, d'autant plus que le moniteur couleur est annoncé et avec des prix pareils, c'eût été tout bon

CASSETTES NOIRES

Le lecteur de cassettes d'Alice était rouge et fabriqué à Hong-Kong. Le lecteur de cassettes d'Exelvision est noir et fabriqué à Hong-Kong. Mais alors, c'est le même ? Et vi, et on

640 Ko avec disquette formatée pour le classique. 40 Ko de RAM dont 8 pour le Dos ajoutée à la RAM de base pour l'original. Et en ligne, s'il vous plaît: près de 64 Ko utilisateur contre 32 pour l'ordina-teur seul. Le prix pour cet intéressant engin est de 3500 francs envi-ron, ce qui est cher pour un lecteur de disquettes normal et moins cher en tenant compte des Ko en rab. Le deuxième lecteur est annoncé aux alentours de 1500 francs, ce qui est normalement moins cher que le pre-mier mais pas autant que si le premier était vendu au prix du second



LA DOULOUREUSE

Avant de vous parler des autres nouveautés, je peux maintenant nouveautés, je peux maintenant vous parler de ce qui nous tient tous à coeur; notre portefeuille. Pour acquérir le bas du bas de la gamme, c'est à dire un EXL 100 avec son clavier nullard et ses câbles, il vous faudra casquer 2690 france describe francs, dernier prix à discuter directement avec votre épicier habituel

Avec une rallonge d'environ

francs, vous aurez le vrai clavier a la place du faux.

La deuxième configuration proposée par les petits malins d'Exelvision vous reviendra à environ, à peu près, à quelques chouïas au même prix qu'un Amstrad noir et blanc. C'est à dire environ 3500 francs pour le moniteur vert, l'EXL 100 avec ses 40 Ko de Rom et ses 32 Ko de Ram utilisateur, le basic en cartouche, le vrai clavier, l'alimentation, la prise péritel et le lecteur de cassettes avec son cable La guerre est déclarée: Amstrad-Exelvision. Gong! Premier round!

HOU, LES TRICHEURS!

C'est pas vrai, la guerre est à peine commencée et ils commencent déjà les coups bas ! Non content d'avoir un synthétiseur de parole incorporé et des commandes à infrarouge. Exelvision sort de sa culotte de combat des périphériquo-interfaço-gadgets: une mémoire de poche efficace, un boîtier de communication pas cher et presque génial, un boîtier Antiope rigolo et un boîtier Ta-ratataboumtsointsoin.

On se les regarde ? On se les regarde, c'est parti !

MEMOIRE DE POCHE

Ca se rentre dans un des trous de la face arrière. c'est une petite boîte grise grosse comme un agenda de poche, Exelvision l'a prénommée "Exelmémoire" et c'est une CMOS RAM pompée sur celle du Canon XO7. J'explique à quoi ça sert? J'explique, c'est parti, ouane more taïme! C'est comme une deuxième RAM mâtinée avec un lecteur de cassettes. Vous tapez un pro-gramme normalement sur votre EXL 100 et, pour le sauvegarder, au lieu de rester béatement à regarder tourner votre lecteur de cassettes pen-dant deux heures, vous faites un SAVE dans cette carte et c'est im-médiat! Je dis bien im-mé-diat.

pas 2 secondes, pas aussi rapide que les disquettes: im-mé-diat ! Deuxième intérêt: les programmes contenus dans cette mémoire sont exécutables à partir d'un pro-gramme normal et rendent ensuite la main à l'utilisateur sans affecter les variables du programme d'ori-

gine. Troisième intérêt: 16 Ko sont disponibles pour l'utilisateur. Quatrième intérêt: On éteint l'EXL

100 et les données sont conservées

Suite page 16

TROMBINETTE!

Cette semaine, CARALI sévit en page 17.

DEULIGNEURS

Les fainéants sont à la page 11

Plein les mirettes, pages 14 et 15.

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 !

C'est nouveau, ça vient de sortir :

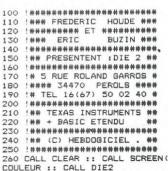
L'actualité de la micro-informatique. Lire pages 9,10.

Votre programme, non content de vous rapporter 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.

ES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR: AMSTRAD APPLE IIE et IIC. ATARI 800 XL. CANON X-07. 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.

Au fin fond de la galaxie, vous devez récupérer les réservoirs d'énergie perdus sur une étrange planète.

Fréderic HOUDE et Eric BUZIN -



280 ! REDEF BLANC DU CARRACTERRE No[40] AU No[72] **********************

300 CALL CHAR (40, "00000000000000102" 000000033CD0604",42,"0000101010101010",4
5,"00000FE29140808",44,"040407040601")
310 CALL CHAR(45,"403C0380700F808",46,"2
023FC0003FC",47,"F0010638C",48,"01020101
01010101",49,"000000000000E018")

320 CALL CHAR(50, "01",51, "07E09887808080 B",52, "FF0000FF",53, "8080704F406060F",54, "0000000FF",55, "00020C708",56, "F8F8F8F

B7B7B7C7C")
330 !#### ETGILES ####
340 FOR I=1 TO 24 :: DISPLAY AT(I,INT(RN D*24)+1):"2"

360 !################ 370 CALL CHAR (57, "101008081828D824",58,"
7E7D7C7C3E3F3E3E",59,"00F00F0001827A06",
60,"0638C000C32C109",61,"424A4A42B408080

8")
380 CALL CHAR(62,"1E0E0E01",63,"02020202
B27E212",64,"50905091560B30C",65,"102040
C0404040",66,"080B080804030101")
390 CALL CHAR(67,"0000000000837C",68,"00
002040B000808",69,"9CA6A69C4040444",70,"
B08040404040404",71,"40231D1111110F06",7

400 CALL UHU(10,18,13)

******** REDEF ROUGE DU CARRACTERRE No[80]

440 CALL CHAR(80, "00000000003F205", 81, "4

888884848483F",82,"00000000FF7F3F3F",83,
"1F1F1F1F3FFF",84,"0000003FF8F8FCFC",85, "FCFCFCF9FE" 450 CALL CHAR (86, "02020202020201",87,

7FFF661F2E6E5",88,"010202",89,"FC020F", 90,"80C0E010EC023102",91,"00000000000000000

460 CALL CHAR(92."E8E84A2A10100906",93." 8448313148840231",94."8040404040408",95. "00000000000003FC",96,"000000000007FF7F"

470 CALL_CHAR(97."00000000000FFF0F8".98," 0000000000000000010".99."10101010E".100,"F8 F8F8F8F8FFF".101,"3F3F3F3F7F7FFC".102,"20 1010101010203F") ****************************

REDEF CIAN DU CARRACTERRE No[104] AU No[102]

***************************** *******

510 CALL CHAR(104, "0F03", 105, "FFFFFF3F0F", 106, "FFFFFFFFFF", 107, "F0FCFFFFFF101008", 108, "07", 109, "10C83F", 110, "0020C00000F

570 **************** 580 CALL CHAR(33, "3CFFFFFF3C", 34, "F00808 0404", 35, "040408F", 36, "0C", 37, "02FC", 38, "0402", 39, "000618204040808")

590 CALL CHAR(73,"202020E42423201",74,"0 3".75,"FFFF",76,"FFFF020201",77,"000C1F1 C0000006",78,"000102",79,"FC020F")

610 '######DATAS##### 620 '##################

430 DATA 6,7,40,6,8,41,6,9,42,6,10,43,6,11,95,6,12,96,6,13,97,6,14,98
640 DATA 7,4,80,7,5,82,7,6,84,7,7,44,7,8,45,7,9,46,7,10,47,7,11,102,7,12,101,7,13,100,7,14,99

650 DATA 8,4,81,8,5,83,8,6,85,8,7,48,8,8 ,49,8,9,86,8,10,87,8,11,90,8,12,91 660 DATA 9,7,50,9,8,51,9,9,52,9,10,92,9,

670 DATA 10,8,53,10,9,54,10,10,55,10,11,

680 DATA 11,8,56,11,11,57 690 DATA 12,8,58,12,9,59,12,10,60,12,11,

700 DATA 13,4,104,13,5,105,13,6,106,13,7 ,107,13,8,62,13,9,63,13,10,64,13,11,65,1 3,12,113,13;13,114 710 DATA 14,7,108,14,8,109,14,9,110,14,1

0,111,14,11,112,14,12,115,14,13,116,14,1 4,120,14,15,124,14,16,122 720 DATA 15.9,66,15,10,67,15,11,68,15,12 .117, 15, 13, 118, 15, 14, 121, 15, 15, 123, 15, 16

730 DATA 16,10,69,16,11,70,16,13,119
740 DATA 17,10,71,17,11,72
750 RESTORE 630 :: FOR R=1 TO 77 :: READ Z,X,C :: CALL HCHAR(Z,X,C):: NEXT R 760 !######################### 770 !#######SPRITES#######

780 ********** 790 DATA 33,6,42,65,34,10,52,49,35,10,57,49,36,10,57,10,57 39,8,89,51,42,16

800 DATA 44,78,42,16,50,79,73,8,97,57,74 ,8,113,65,75,8,113,73,76,8,113,81 810 DATA 77,8,97,80,78,10,54,65,79,10,54

,73,42,16,102,65 820 RESTORE 790 :: FOR I=1 TO 17 :: READ CHAR,COUL,POSX,POSY :: CALL SPRITE(#I,C HAR,COUL,POSX,POSY):: NEXT I

************** 830 !###MUSIQUE MAESTRO### !######################## 850

840 GOSUB 910 :: GOSUB 910 :: GOSUB 1030

880 60508 910 :: 60508 910 :: 60508 1030 870 6070 860 880 DATA 40,262,40,262,80,262,80,330,80, 392,160,523,40,659,40,587,80,523 890 DATA 80,330,80,370,120,392,40,33900, 40,392,40,392,120,659,40,587,80,523,160,

494 900 DATA 40,440,40,494,80,523,80,523,80, 392,80,330,40,262,80,33900 910 RESTORE 880

920 FOR I=1 TO 27

930 READ Q,W 940 CALL SDUND(Q+200,W,0)

950 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 960 EL SE 1080

770 DATA 40,659,40,659,80,659,80,698,80,784,160,784,40,698,40,659,80,587,80,659,80,659,80,659,80,659,120,659,40,587,80,523,160,494,40,440,80,494,80,523,80,3330

990 DATA 80,370,120,392,40,33900,80,392 80,523,80,523,80,523,80,440,80,440,80,44

1000 DATA 40,659,40,587,40,523,80,523,40,494,40,33900,40,392,40,392,120,523,40,5

1010 DATA 40,698,160,784,40,523,40,587,1

1010 DATA 40,698,160,784,40,523,40,587,1
20,659,40,698,80,587,160,523
1020 RESTORE 970
1030 FOR J=1 TO 52
1040 READ Q,W
1050 CALL SDUND(Q+200,W,0)
1060 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 1070
ELSE 1080
1070 NEXT J :: RETURN

1080

1110 CALL DELSPRITE(ALL):: FOR I=1 TO 24 :: DISPLAY AT(I,1):: NEXT I 1120 CALL CHARSET :: FOR I=1 TO 8 :: CAL L COLOR(I,16,1):: NEXT I :: CALL CHAR(59 0000000018081020")

1130 CALL UMU(10,15,8):: DISPLAY AT(18,5):"[APPUYEZ UNE TOUCHE]" :: DISPLAY AT(20,5):"[APRES CHADUE ECRAN]" :: CALL NEOP

1170 DATA 6.5. VOILA UN JEU GENIAL ' 1180 DATA 9,2,CELUI QUI ARRIVERA A PASSE

1190 DATA 10.3.LES 10 TABLEAUX DE CE JEU 1200 DATA 11.4, SERA VRAIMENT UN AS ..' 1210 DATA 13.1, MALGRE UNE FUSEE TRES MAN

1220 DATA 14.2, BLE ET UNE DETECTION SANS 1230 DATA 15,1,REPROCHE (SI:UN ! ELLE ES

1240 DATA 16,2,TROP BONNE !!) :L'ODEUR DE 1250 DATA 17,1, DEFAITE DEVIENDRA FAMILIA

1260 DATA 19.2, DES QUE VOUS ETES DETACHE 1270 DATA 20,1, DE LA BASE; FAITES ATTENTI

1280 DATA 21,1, DE NE PAS ARRACHER LE MAN

1290 DATA 22.1. DU JOYSTICK CHOISI CAR VO TRE

1300 DATA 23.4. VAISSEAU EST PRIS PAR 1310 DATA 24,5,L'ATTRACTION LUNAIRE 1320 CALL UHU(2,13,11)

30 RESTORE 1110 :: CALL D CALL DA(15) 1340

390 DATA 8,4,ETIO MIRACLEIUNE JOLIE

1400 DATA 9.2. FLAMME S'ECHAPPE DE VOTRE 1410 DATA 10,2, REACTEUR: ET VOTRE VAISSEA 1420 DATA 11,3, REMONTE ATTENTION AUX

1440 DATA 13,3,A PAS DE REACTEUR POUR 1450 DATA 14,1.REDESCENDRE: CAR L'ATTRACT

1470 DATA 18,1. MAINTENANT QUE VOUS SAVEZ 1480 DATA 19,2, VOUS MAINTENIR EN L'AIR ; 1490 DATA 20,2, IL VOUS FAUT ATTRAPPER LE

1500 DATA 21.4.CAISSES[DU FUTS] QUI 1510 DATA 22,2, PARSEMENT LES GROTTES ...

1520 RESTORE 1370 :: CALL DA(15)

ION

1560 DATA 7,2, AUX AUTRES TABLEAUX: VOUS

1570 DATA 8,3,AUREZ BONNE 'MINE' !CAR 1580 DATA 9,2,CELLES-CI VONT RISQUER DE 1590 DATA 10,1,VOUS HEURTER!! HA:LA:LA! 1600 DATA 12,1, VOUS NE POURREZ GAGNER QU

Ti99 Basic Etendu

1610 DATA 13,3,TRICHANT [J'EXAGERE] 1620 DATA 16,1, JE VOUS SOUHAITE BON COUR

1630 DATA 18,1, PREPAREZ-VOUS A MOURIR VI TE.

1640 DATA 20,3,VDUS AVEZ 3 VIES.... 1650 DATA 21,1,VDUS GAGNEZ UNE VIE A CHA QUE 1660 DATA 23,4, TABLEAU PASSE

1670 RESTORE 1560 :: CALL DA(11):: CALL

1680 DISPLAY AT(10,1): "POUR LE CHARGEMEN T DE LA 2E" 1690 DISPLAY AT(11,2): "PARTIE TAPEZ UNE TOUCHE" :: CALL UHU(4,15,16):: CALL NEOP RENE :: CALL CHARGEMENT

1700 SUB COULEUR :: CALL COLOR(2,16,2,3,16,2,4,16,2,5,16,2,6,16,2,7,10,2,8,10,2,9,10,2,10,8,2)

9,10,2,10,8,2)
1710 CALL CDLOR(11,8,2,12,8,2):: SUBEND
1720 SUB DIE2 :: CALL CHAR(128, "COA09088
84828181",129, "818182848890AOC",130, "040
4040404040404,131, "000102040810203F")
1730 CALL CHAR(132, "201008040201",133, "C
3",134, "00000000000008063",135, "FF4848484
8484848",136, "48484848484848FF"):: SUBEN

1740 SUB UHU(PO,PU,COUL):: CALL COLOR(13

,1,1,14,1,1) . 1750 CALL HCHAR(PO,PU,128):: CALL HCHAR(PO+1, PU, 129):: CALL VCHAR(PO, PU+1, 130, 2) 1760 CALL HCHAR(PO, PU+2, 131):: CALL HCHA

R(PO+1, PU+2, 132) 1770 CALL HCHAR(PD,PU+3,133):: CALL HCHA R(PD+1,PU+3,134):: CALL HCHAR(PD,PU+4,13 5):: CALL HCHAR(PD+1,PU+4,136)

79: CALL HCHAR(PU+1,FU+4,136)
1780 CALL HCHAR(PD,PU+5,137):: CALL HCHA
R(PO+1,PU+5,137):: :: CALL COLOR(13,COUL
,1,14,COUL,1):: SUBEND
1790 SUB DA(KK):: FOR DA≃1 TO KK :: READ
PL,FO.A\$:: DISPLAY AT(PL,FO):A\$:: NEX
T DA :: CALL NEOPRENE :: CALL EFF :: SUB
FND

END

1800 SUB NEOPRENE 1810 CALL KEY(0,Q,W):: IF W=0 THEN 1810 1820 SUBEND 1830 SUB EFF :: FOR I=4 TO 24 :: DISPLAY

AT (I. 1) :: NEXT I 1840 SUBEND

1850 SUB CHARGEMENT :: CALL CLEAR :: CAL L SCREEN(5):: CALL UHU(17,15.11):: DISPL AY AT(13,10): "CHARGEMENT" :: DISPLAY AT(15,14):"DE" 1860 RUN "CS1" :: SUBEND

100 '## Zeme PARTIE (JEU)## 110 CALL CLEAR :: CALL DIE2 :: CALL DIE(
10,15.16):: CALL SCREEN(11):: CALL REDEF
120 FOR I=5 TO 8 :: CALL COLOR(I,16,2):: 130 CALL COLOR(1,16,1,3,16,2,4,16,2,9,14

140 CALL COLOR(12,5,2,11,5,2,10,8,2,2,11,2):: CALL SCREEN(2):: CALL CHAR(35,"384 492A2A2924438")

150 CALL TITRE :: CALL TIR :: CALL TOUCH

E 160 CALL CHAR(33,"183C7E7E3C3C181".40,"F F1F232777240C08",41,"FFF8C4E4EE243010") 170 CALL CHAR(98,"00005ABDBD5A",99,"0000 5A7E7E5A",100,"005A3C66663C5A",101,"005A 3C7E7E3C5A",102,"00423C66BD99") 180 CALL CHAR(103,"42423C66BD9924",104,"182424DB5A241866",107,"18243CFF42241866"

190 CALL CHAR(114, "FFFFFFFFFFFFFFFF "FFFEFEF9F0F0C880",116, "FF7F3F3F4F07070

220 CALL CHAR(97, "30307B304BB4B484",105, "080B080B080B0B08,106, "1F2345F9B9BAFC") 230 NMs="#1T-97/4A*" 240 DISPLAY AT(10,5): "MANETTE 1 DU MANET

TE 2" 250 ACCEPT SIZE(1) VALIDATE("12")AT(13,16
):M\$:: CALL SOUND(100,-3,0):: IF M\$=""

THEN 250 260 IF MS="1" THEN AI=1 ELSE AI=2

260 IF Ms=1" THEN A1=1 ELSE A1=2
270 CALL CLEAR
280 FIN=1 :: SC=0 :: V=2 :: TBL=1
290 ON TBL GOSUB 770,1010,1380,1400,1420
,1440,1460,1480,1500,1520,1540
300 IF V=-1 THEN GOSUB 680 :: GOTO 240
310 L=0 :: FOR I=1 TO V=2 STEP 2
320 CALL HCHARTZ 142 STEP 2

320 CALL HCHAR(2, I+2, 97):: NEXT I :: BOS 330 CALL SPRITE(#1,97,14,39,86) 340 CALL MOTION(#3,0,5,#4,0,-2,#5,0,3,#6

350 CALL POSITION(#1.0.W) 350 CALL PATTERN(#3.98,#4.100,#5,102.#6, 104)

370 CALL JDYST(AI.X.Y):: CALL KEY(AI.A.S):: IF A=18 THEN GOSUB 600):: IF A=18 THEN GOSUB 600 380 P=(0+6)/8 :: L=L+.05 :: 0=(W+3)/8 ::

CALL GCHAR(P,D.E):: IF E/113 THEN 530 590 P=(0+7)/8 :: 0=(W+B)/8 :: CALL GCHAR (P,D.E):: IF E/113 THEN 530 (P.D.E):: 400 CALL COINC (ALL, BUT):: IF BUT =- 1 THEN

IF E=106 THEN 470 420 IF X=4 AND Y=0 THEN CALL LOCATE(#1.0 +L.W+1):: GOTO 450

430 IF X=-4 AND Y=0 THEN CALL LOCATE(#1, Q+L,W-1):: GOTO 450 440 CALL LOCATE(#1,Q+L,W)

450 CALL PATTERN (#3, 99, #4, 101, #5, 103, #6. 107) 470 CALL HCHAR(P,0,32):: CU=CU-1 :: SC=S

C+50 :: CALL SOUND (50, 200, 0, -2, 0, 300, 5):
DISPLAY SIZE (6) AT (2, 22): USING ": ######" 480 L=L-.20 490 IF CU<>0 THEN 350 ELSE TBL=TBL+1 500 GOSUB 1270 :: GOSUB 1300 :: GOSUB 12

70 :: GOSUB 1320 510 GOSUB 1570 520 GOTO 290 530 CALL SOUND(500,-6,0):: CALL MOTION(#

3,0,0,#4,0,0,#5,0,0,#6,0,0) 540 CALL LOCATE(#3,122,8,#4,57,242,#5,16 5,8,#6,90,242)

550 CALL DELSPRITE(#1,#2):: CALL SPRITE(#23,92,16,0,w,7,7,#24,92,16,0,w,-7,-7,#2 5,47,16,0,w,7,-7,#26,47,16,0,w,-7,7) 560 CALL SPRITE(#20,45,16,0,w,0,7,#21,45

,16,0,W,0,-7,#22,105,16,0,W,7,0,#28,105, 16,0,W,-7,0) 570 FOR I=0 TO 25 :: CALL SOUND(-1000,-7 I):: NEXT I

7,17: NEXT 1 580 CALL DELSPRITE(#20,#21,#22,#23,#24,# 25,#26,#28):: IF FIN=2 THEN FIN=1 :: GDT 0 300 :: ELSE FIN=FIN+1 590 V=V-1 :: GDT0 550 600 CALL SPRITE(#2,33,10,Q+8,W-1):: L=L-.20 :: CALL SOUND(-330,-5,5):: CALL DELS

PRITE (#2)

610 RETURN 620 CALL SPRITE(#1,97,14,9,((2*V)*8)+17) :: CALL HCHAR (2, (2*V)+3,32):: CALL PAUSE (200)

640 FDR I=((2*V)*8)+17 TD 86 650 CALL LOCATE(#1,9,1):: NEXT I 660 FOR I=9 TO 39 :: CALL LOCATE(#1,1,86):: NEXT I

670 CALL SOUND (300, 600, 0):: RETURN

680 CALL DELSPRITE(ALL)
690 CALL CLEAR
700 DISPLAY AT(7,11): "GAME OVER" :: DISP LAY AT(8,11): "xrrrrrry" :: DISPLAY AT(6,11): "xrrrrry"
710 FOR I=1 TO 500 STEP 10 :: CALL SOUND

(-60,110+(1.5*I),I/50,330+I,I/25,610-I,I /20):: NEXT I 720 IF SC>HSC THEN HSC=SC ELSE 740

730 DISPLAY AT(10,3): "VOUS VENEZ DE BATT RE LE " :: DISPLAY AT(11,5): "RECORD: VOTR E NOM ?: " :: ACCEPT SIZE(10) AT(13,7) VAL IDATE(UALPHA, ".: "): NMS 740 DISPLAY AT(18,3): "LE RECORD EST DETE NU PAR: " :: DISPLAY AT(20,5): NMS 750 DISPLAY AT(22,3): "AVEC: " :: DISPLAY AT(22.10): HSC

760 TBL=1 :: CALL TOUCHE :: CALL CLEAR :: RETURN

770 CU=28

BOO DISPLAY AT (5.1):"r BIO DISPLAY AT (6.1): "FFFY

820 DISPLAY AT (7.1):"r 830 DISPLAY AT(8,1):"r 840 DISPLAY AT(9.1): "rjjrs v

850 DISPLAY AT(10,1): "FFFFu

860 DISPLAY AT(11.1):"rru zrjjere 870 DISPLAY AT (12,1): "ru zutr 880 DISPLAY AT (13, 1); "r zu ru zrrr t

890 DISPLAY AT (14.1): "r irutr 900 DISPLAY AT(15,1):"r rr r jru r m 910 DISPLAY AT(16,1):"r qu r zru rt

920 DISPLAY AT(17,1): "ry r zu tu 930 DISPLAY AT(18,1):"r r xr

940 DISPLAY AT(19,1):"r 950 DISPLAY AT(20,1):"r xr rjjzs tr r 960 DISPLAY AT(21,1):"r

970 DISPLAY AT(22,1):"r rs 980 DISPLAY AT(23.1): "rjjrrsjjjjzrs zr SIZS

rutu

1000 RETURN 1010 CU=45

1040 DISPLAY AT (5,1):"r rir

1050 DISPLAY AT(6,1):"rjw r tsij WJJWJZT" 1060 DISPLAY AT(7,1):"rru WJZU

1070 DISPLAY AT(8,1):"r trr 1080 DISPLAY AT (9,1):"F tsjjjzrrrrru

rs tsj r

Suite page 22

zr

PETIT POUCET

Pauvre petit poucet, trois affreux monstres sont à ses trousses. Soyez sympa, aidez-le à les semer

Eric DELUGE.

Mode d'emploi :

Vous devez passer sur toutes les croix mais attention, vous laissez derrière vous des petits cailloux qui permettront aux trois monstres de vous suivre à la trace, et il n'est pas facile de les semer. Pour changer de tableau, il faut se placer sur le losange et appuyer sur la barre d'espacement.

```
10 GOTO20000
11 PONES6879,14
120 PE=7999:MO=7955:MI=7955:MU=7955:DO=-1:DI=1:DU=-1:125 GOTO30000
126 PONES6878,15
400 PONEPE.1:PONEMO.3:PONEMI.3:PONEMU.3:PONEMU.3:PONEMU.32
401 PRINI"MS: "SC:PRINI"V "V
405 FORT=11010:NEXT:PONEMO.32:PONEMI.32:PONEMU.32
406 IFPE=MOTHENV=V-1:GOSUB40000:IFV=0THEN600
407 IFPE=MITHENV=V-1:GOSUB40000:IFV=0THEN600
408 IFPE=MITHENV=V-1:GOSUB40000:IFV=0THEN600
409 IFPE=MITHENV=V-1:GOSUB40000:IFV=0THEN600
410 MO=MO+DO:MI=MI+DI:MU=MU+DU
420 IFPEEK(MO)=0THENDDI=D:MO=MO+DO
430 IFPEEK(MO)=0THENDDI=D:MO=MU+DU
440 IFPEEK(MO)=0THENDDI=D:MO=MU+DU
451 IFPEEK(MO)=0THENDDI=S:GOTO500
452 IFPEEK(MO-1)=ZTHENDO=1:GOTO500
453 IFPEEK(MO-1)=ZTHENDD=1:GOTO500
454 IFPEEK(MO-1)=ZTHENDI=S:GOTO500
455 IFPEEK(MO-1)=ZTHENDI=S:GOTO500
456 IFPEEK(MU-1)=ZTHENDI=S:GOTO500
457 IFPEEK(MU-1)=ZTHENDI=S:GOTO500
458 IFPEEK(MU-1)=ZTHENDI=S:GOTO500
459 IFPEEK(MU-1)=ZTHENDI=S:GOTO500
460 IFPEEK(MU-1)=ZTHENDI=S:GOTO500
461 IFPEEK(MU-1)=ZTHENDU=S:GOTO500
462 IFPEEK(MU-1)=ZTHENDU=S:GOTO500
463 IFPEEK(MU-1)=ZTHENDU=S:GOTO500
464 IFPEEK(MU-1)=ZTHENDU=S:GOTO500
465 IFPEEK(MU-1)=ZTHENDU=S:GOTO500
467 IFPEEK(MU-1)=ZTHENDU=S:GOTO500
468 IFPEEK(MU-1)=ZTHENDU=S:GOTO500
469 IFPEEK(MU-1)=ZTHENDU=S:GOTO500
470 IFPEEK(MU-1)=ZTHENDU=S:GOTO500
480 IFPEEK(MU-1)=ZTHENDU=S:GOTO500
481 IFI=STHENDO=S:DI=S:DU=S
482 IFPEEK(MU-1)=ZTHENDU=S:GOTO500
483 IFPEEK(MU-1)=ZTHENDU=S:GOTO500
484 IFPEEK(MU-1)=ZTHENDU=S:GOTO500
485 IFPEEK(MU-1)=ZTHENDU=S:DU=S
486 IFPEEK(MU-1)=ZTHENDU=S:DU=S
487 IFPEEK(MU-1)=ZTHENDU=S:DU=S
488 IFPEEK(MU-1)=ZTHENDU=S:DU=S
489 IFPEEK(MU-1)=ZTHENDU=S:DU=S
480 IFPEEK(MU-1)=ZTHENDU=S
480 IFPEER MU-1
480 IFPEER MU-1
480 IFPEER MU-1
```



Low way





CRAZY RACE

Les fous du volant vont être contents. Voici un beau programme qui va leur permettre de rouler à tombeau ouvert, de provoquer de terribles accidents et malgré tout de repartir aussitôt!

Christophe POIRIER

```
0 REH PROGRAMME POUR COMMODORE 64
2 REIL PRIC CHRISTOPHE POUR LOW COMMODORE 64
2 REIL PRIC CHRISTOPHE POUR LOW COMMODORE 64
5 DRTR 174-0, 220 1224-1275, 200 11.2 174-54, 3, 224, 20, 200 11.96, 230
5 DRTR 174-0, 220 1224-1275, 200 11.2 174-4, 200 224, 161, 220 11.96, 230
5 DRTR 4, 200-56, 224-119, 200 12.1 174, 4, 200 224, 161, 220 11.96, 230
5 DRTR 4, 200-56, 174, 54-3, 224, 20, 205, 1, 36, 174-4, 200 224, 162, 200 12.2 200 12.1 174, 4, 200 224, 161, 220 14.2 200 224, 162, 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 200 12.2 20
```

COMMODORE 64



édito

C'est le printemps! Les oiseaux s'ébrouent sur les branches des arbres qui vibrent sous les montées de sève. Dans l'herbe verte encore tendre les insectes batifolent, les vers de terre se chauffent au soleil naissant et des milliers d'animaux vont et viennent, heureux d'assister une fois encore au miracle du réveil de la nature.

vrooooooooum Soudain, l'homme arrive, l'homme est là, insensible à ces charmes primesautiers, il avance, la tronçon-neuse à la main. L'écorce éclate sous les dents d'acier de son engin du diable, ses bottes écrasent par milliers les insectes af-folés, les arbres séculaires écrabouillent en tombant les petits mammifères et il ne reste plus des vers qu'une infâme charpie Mais pourquoi tant de cruauté Pourquoi cet homme s'acharne t-il à détruire ce que Dieu a construit ? Pourquoi tant de là-cheté ? Pourquoi ? Pourquoi ? Hé, cong, on en a besoin des arbres pour fabriquer du papier ! Les bestioles dégueulasses dont tu parles, on en a rien à foutre ! Il faut bien qu'on le sorte ce ca-nard, tu crois tout de même pas qu'on va arrêter de faire Hebdo-giciel sous prétexte que c'est un journal et qu'il faut abattre des arbres pour ce faire ? Va donc, hé écolo! Adopte un hanneton, hé malade! Tu imagines près de 100.000 lecteurs de cette ineffable publication en manque pour "raison de printemps" ? Vive le papier, à mort les arbres!

Tiens, cette semaine je fais dans l'anti-écologisme primaire, c'est pas plus mal que de l'anti-communisme primaire ou de l'anti-le Penisme primaire. Vous avez quand même droit à une information informative de première bourre : vous êtes près de 100.000 à nous lire chaque semaine. A nous lire seulement, pas à nous acheter car les photocopies circulent sans problèmes! Vous n'avez pas honte de pirater votre journal préféré, bande de petits fouteurs de gros bénéfices en l'air?

Gérard CECCALDI



ÇA, C'EST LA MEILLEURE

une pub pour un produit tournant sur IBM qui permet de rajouter des fonctions telles qu'une calculatrice, un pressepapier, un calendrier, enfin ce que fait le Mac et pas l'IBM. Ce qui est fort, c'est qu'ils proposent 2 versions. Une première protégée à \$ 54 et une seconde non protégée à \$ 84. C'est à dire que vous payez \$ 30 pour la protection. Ce qui est encore plus fort, c'est que si l'on regarde en bas de la pub, écrit en petit, on s'aper-coit que les utilisateurs du PCjr doivent obligatoirement se procurer la version non protégée. Et si on ne veut pas acheter le soft, il faut payer 30 dollars en plus ?

\$5495 copy-protected

\$8495

noncopy-protected

Texase be sure your system is an IBM PC. AT, XT in or a layer P



FIN PROGRAMME

8888 REM

PIANO

Si musique vous tente Et si doigts vous démangent Préférez un micro A un coûteux piano

Frédéric CARBONERO

Mode d'emploi: EVIDENT ... !

```
100 CLS:POKE 16561,200:POKE 16527,127
110 POKE 16526,204:POKE 16527,127
120 DATA 205,127,10,203,36,69,62,1,211,255,16,254,69,62,2,211,255,16,254,37,32,239,201
131 FOR A=32716 TO 32738
140 READ SIPOKE A.S
150 NEXT A
160 CLEAR 5000
170 CLS
180 PRINT CHR# (23)
240 FOR A=1 TO 1500:NEXT A
250 CLS
400 REM * DESSIN DU PIANO *
410 FOR A=9 TO 38
420 FOR B=11 TO 14
430 SET(B,A):SET(B+16,A):SET(B+21,A):SET(B+44,A):S
ET(B+49, A) :SET(B+65, A) :SET(B+70, A) :SET(B+93, A) :NEX
45Ø FOR C=1Ø9 TO 114
460 SET(C,A):NEXT C
```



490 SET(B,A):SET(B+21,A):SET(B+28,A):SET(B+49,A):S ET(B+70, A) | SET(B+77, A) | NEXT B 510 NEXT A 540 FOR A=25 TO 38 550 SET(15,A):SET(16,A):SET(18,A):SET(19,A):SET(22 (A):SET(23,A):SET(25,A):SET(26,A):SET(36,A):SET(37,A):SET(39,A):SET(40,A):SET(43,A):SET(44,A):SET(44,A) ,A):SET(47,A):SET(50,A):SET(51,A):SET(53,A):SET(54,A):SET(64,A):SET(65,A):SET(67,A):SET(68,A) 560 SET(71,A):SET(72,A):SET(74,A):SET(75,A):SET(85,A):SET(86,A):SET(88,A):SET(89,A):SET(92,A):SET(93,A):SE A):SET(95,A):SET(96,A):SET(99,A):SET(100,A):SET(1 02,A) (SET(103,A) 580 NEXT A 590 FOR A=9 TO 116 600 SET(A,8) (SET(A,40) 610 NEXT A 620 FOR A=8 TO 40 630 SET(7,A):SET(8,A):SET(117,A):SET(118,A) 640 NEXT A 700 PRINTA 902, "DO RE MI FA SOL LA SI DO RE MI FA SOL LA SI DO "
710 PRINTO 70, "Z S X D C V G B H N J M Q 2 W 3 E R 5 T 6 Y 7 U I";
800 K*=INKEY*
810 IF K*<>" GOTO 890 820 GOTO 800 890 KJ=ASC(K\$)-49:IF KJ<1 OR KJ>41 THEN 800 900 ON KJ GOTO 37500,38500,800,40500,41500,42500,8 ,31500,39000,800,33500,34500,44000,35500,800,800,3 6000,35000,800,800,37000,40000,30500,41000,43000,3 3000,38000,31000,42000,30000 910 GOTO 800 30000 B=USR(8598):GOTO 800 30500 B=USR(9103):GOTO 800 31000 B=USR(9607):GOTO 800 31500 B=USR(10624):GOTO 800 32000 B=USR(12152):GOTO 800 33000 B=USR(14191):GOTO 800 33500 B=USR(15209):GOTO 800 34000 B=USR(16484):GOTO 800 34500 B=USR(17759):GOTO 800 35000 B=USR(19034):GOTO 800 35500 B=USR(20309):GOTO 800 36000 B=USR(21584):GOTO 800 37000 B=USR(23114):GOTO 800 37500 B=USR(23879):GOTO 800 38000 B=USR(24899):GOTO 800 38500 B=USR(25664):GOTO 800 39000 B=USR(26684):GOTO 800 40000 B=USR(27959):GOTO 800 40500 B=USR(28469):GOTO 800 41000 B=USR(29234):GOTO 800 41500 B=USR(29999):GOTO 800 42000 B=USR(30764):GOTO 800 42500 B=USR(31274):GOTO 800 43000 B=USR(32039):GOTO 800 44000 B=USR(36):GOTO 800





LE DERNIER DES SIOUX

Comme à la téloche le mercredi, jouez au dernier des Sioux. Court, mais super!

JOLY Philippe

Mode d'emploi :

```
Il est dans le programme.
```

```
*****************
                           LE DERNIER
DES SIOUX
                      JEU PROPOSE PAR
            color 0,6,2,1
gosub1330
             gosub1330
output chrs(194),20,190,1:pause .5
plot 85,195,70,110,3
plot 90,190,60,100,2
sound 1,512:pause .3:sound 1,513
output "LE",113,180,1
pause .5
output chrs(194),20,190,4:pause.5:output chrs(
    150
194,20,170,1:pause .5
190 sound 1,512:pause .3:sound 1,513
200 output "DERNIER",100,160,1
              pause .5.
output chr$(194),20,170,4:pause.5:output chr$(
   210
194),20,150,1:pause .5
230 sound 1,512:pause .3:sound 1,513
240 output "DES",110,140,1
250 pause .5
260 output chrs(194),20,150,4:pause.5:output chrs(
194),20,130,1:pause .5
270 sound 1,512:pause .3:sound 1,513
280 output "SIOUX ",106,120,1
290 X=100:Y=10:A=115:B=60
300 for I=1 to 15:line X,Y,A,B,1:X=X+2:next
310 output "V",113,66,1
320 line 110,40,120,40,3:line 112,50,118,50,3
330 X=75:for I=1 to 3:output chrs(193),X,45,3:X=X-20:next:X=140:for I=1 to 3:output chrs(193),X,45,3:X
 194),20,150,1:pause .5
 =X+20inext
    340 pause 3
350 screen 20,220,200,155:cls2
360 screen 22,218,193,150:cls1
370 printiprint" # REGLES DU JEU # "
380 printiprintipen4:print" -2 EQUIPES TIRENT A TO
R DE ROLE SUR LES CIBLES EN INDIQUANT L
LIGNE ET LA QUANTITE CHOISIE (MAXIMUM 3) "
370 printiprint" -L'EQUIPE QUI ABAT LE DERNIER
DES SIOUX A PERDU"
400 penjaprintiprint" APPLIYET SUR UNE TOUCHE".
 A LIGNE ET LA
            pen3:print:print"
   400
                                                                   APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":
               As=instrs(1)
               wipe
               dim CI(4):CI(1)=7:CI(2)=5:CI(3)=3:CI(4)=1
              X=55:Y=80
output"A",45,53,1
   460
               for I=1 to 7:output chr$(193), X, Y, 3: X=X+20:nex
   470
               output"B",65,93,1
for I=1 to Sioutput chr$(193),x,Y,3:X=X+20:nex
   480
  500
              X=95: Y=160
               output*C",85,133,1
for I=1 to 3:output chr$(193),X,Y,3:X=X+20:nex
  520
```

output chr\$(193),115,200,3 output chr\$(192),210,40,1 output chr\$(194),20,40,1 screen 80,228,90,20:clslipen4 580 output"OU TIREZ-VOUS ".88,220,4 X=0:Y=0 screen 195,225,30,20:c1s2 input R\$ 590 len(R\$)<>2 then print chr\$(7):goto610 620 R1#=left#(R#,1) R2s=rights(Rs, 1) 650 NT=val (R2#) NI=Val(R2#)
if NT>3 or NT<1 then printchr*(7):gato600
if R1*="a" then CH=1
if R1*="b" then CH=2
if R1*="c" then CH=3
if R1*="d" then CH=4 680

if Ris="d" then CH=4
if NT>CI(CH) then tone 200,100:goto600
CI(CH)=CI(CH)-NT
if Ris="a" then H=70:goto770
if Ris="b" then H=10:goto770
if Ris="c" then H=150:goto770
if Ris="d" then H=190:goto770
if Ris="d" then H=190:goto770 for I=40 to H step10:output chr\$(192),210, I,1: 770 output chr\$(192),210, I,4:tone500,2:next output chrs(192),210,I,1 for C=1 to val(R2s) pause .6 780 810 X=200 X=200
output">",205,I-9,3
sound 1,512:pause .3:sound 1,513
output">",205,I-9,4
output".",X,I-7,1:output".",X+3,I-7,4:X=X-3
if point(X,I-5)=3 then plot X-9,I+4,16,40,4:go 850 840 B70 goto850 880

900 output chrs(192),210,1,4 910 for S=H to 50 step-10:output chrs(192),210,5,1 :output chrs(192),210,5,4:tone 500,2:nextioutput chr \$(192),210,5,1 screen 195,225,30,20:cls4 if CI(1)+CI(2)+CI(3)+CI(4)(1 then goto1490 X=0:Y=0 960 screen 20,225,30,20:cls3 input L\$ if len(L\$)<>2 then print chr\$(7):goto980 990 Lis=lefts(Ls,1) L2s=rights(Ls,1)

1020 NT=val(L2\$) NI="041(L28")
if NT>3 or NT<1 then printchr\$(7):goto980
if L18="a" then CH=1
if L18="b" then CH=2 1030 1050 if L18="c" then CH=3 if L18="d" then CH=4 1060 then CH=4

1f NT/CI(CH) then tone 200,100. CI(CH)=CI(CH)-NT if L15="a" then H=70:gotal140 if L15="b" then H=110;gotal140 1090 1110 1120 if Lis="d" then H=190:goto1140 for I=40 to H step 10:output chr\$(194),20,1,1

1080

HECTOR

ioutput chr\$(194),20,I,4:tone 300,1:next 1160 for C=1 to val (L28) pause .6 X=40 output "<", X-2, I-9, 3 sound 1,512:pause .3:sound 1,513 output "<",X-2,1-9,4 output",",X,1-7,1:output".",X-3,1-7,4:X=X+3 if point(X,1-8)=3 then plot X-6,1+4,20,40,4:g oto1250 gata1220 next 1260 pause .B 1280 pause .0 1270 output chr\$(194),20,1,4 1280 for S=H to 50 step-10:output chr\$(194),20,5,1 :output chr\$(194),20,5,4:tone 300,1:next:output chr\$

(194),20,8,1 1290 scree screen 20,225,30,20:c1s4 pause .8 if CI(1)+CI(2)+CI(3)+CI(4)<1 then goto1410 goto600

poke 24548,176:poke 24547,0 return pause .6 X=200:I=40

output")", X, I-9, 3
sound 1,512:pause .3:sound 1,513
output">", X, I-9, 4
output".", X, I-7, 1:output".", X+3, I-7, 4: X=X-3
if X=20 then plot X-9, I+4, 25, 40, 4: EQ=1:gatol 1460 1480 goto1460

pause .6 X=35:1=40 output"<".X+3.1-9.3 1510 output 1,512:pause .3:sound 1,513 output"<",X+3,I-9,4 output".",X,I-7,1:output".",X-3,I-7,4:X=X+3 1540 if X>205 then plot X-9, I+4, 30, 40, 4: EQ=2: goto1 1550 1560 opto1540

screen 30,150,170,60:cls3
printipen 1
print" L'EGUIPE No "[EG]" A GAGNE"
printiprint" VOULEZ-VOUS REJOUER?" 1570

1600 wipe:if As="0" or As="o" then run420:else end

if NT>CI(CH) then tone 200,100:gota980

Il n'y a pas à dire, des données en diagrammes c'est 3: CAMEMBERTS vraiment la classe, pour preuve cet utilitaire d'excel-

Yannick TONDENIER

Mode d'emploi: Premièrement : Appuyer sur ENTREE.

1: ENTREE DES VALEURS--- Permet d'entrer vos valeurs au cla-

vier. 2: CHARGEMENT→ charge les données. 3: SAUVEGARDE→ sauve les données.

4: FIN→ fin.

Dans le cas 1: TITRE: 20 caractères

RELEVES: 1 à 6 relevés (Nom du relevé : 5 caractères)
DONNEES: 1 à 12 données (Nom de la donnée : 3 caractères)

Dans les cas 2 et 3, appuyer sur C pour cassette D pour disquette

1: HISTOGRAMMES 2: COURBES

4: TABLEAU DES POURCENTAGES→ affiche les pourcentages de toutes les données dans chaque relevé

Dans les cas 1,2 et 3 : on passe au menu 3 correspondant :

MENU 3 :HISTOGRAMMES

mero du relevé

levé sont totalisées et chaque total est reproduit sous la forme d'une o

3: HISTOGRAMME EN POURCENTAGE→ Similaire à l'histogramme précédent. Les données sont recalculées en pourcentage.

1 : CAMEMBERT → Appuyer sur la touche correspondant au numéro du relevé

tous les relevés des données correpondantes.

. ADAPTATION HOS .

20500 DEFGR*(1)=0,0,0,0,3,4,4,4 20510 DEFGR*(2)=0,3,1,0,0,128,128,128 20520 DEFGR*(3)=0,134,74,180,132,204,132 ,146 20530 DEFGR\$(4)=0,0,0,0,0,0,0,0,0 20540 DEFGR\$(5)=2,4,8,16,16,16,16,16,20 20560 DEFGR\$(6)=252,31,16,22,22,16,82,19 1 20570 DEFGR\$(7)=130,199,124,1,1,0,1,255 20575 DEFGR\$(8)=0,224,32,160,160,32,32,2 20580 DEFGR\$(9)=35,69,73,148,148,147,96, 20590 DEFGR\$(10)=0,4,4,132,130,130,1,0 20600 DEFGR\$(11)=168,148,148,138,74,41,1

De plus, la ligne 4 peut-etre supprimee.

8 'Assessment of Tondenier out of the second of the second

1 CLEAR1000,,12:DIM A(12,6),A\$(12,6),NR\$ (12),ND\$(12),P(12),X(12,6),C1(12),PD(12), DE(12),PD1(12,6),T(12),DE1(12,6) CONSOLE 0,24:CLS:SCREEN 2,0,0:B=-8

POKE 24636,32 C(1)=1:C(2)=2:C(3)=3:C(4)=5:C(5)=6:C(6

6 GOTO 988 7 GOTO 788

GOTO 500 C(1)=1:C(2)=2:C(3)=3:C(4)=5:C(5)=6:C(6 =7:B=-8

7:B=-8
CLS:SCREEN 2,0,0
LINE(124,160)-(319,160),7:C=0:D=0
FOR K=1 TO ND
FOR M=1 TO NR
A=ACK,M)**152/EC1
D=D+A
FOR I=C TO D
LINE(128+B,160-I)-(136+B,160-I),C(M)
LINE(137+B,160-I)-(140+B,155-I),4
IF I=0 THEN LINE(139+B,160)-(141+B,16),7 100 NEXT I

105 MEXT M 110 FOR I=0 TO 3 120 LINE(128+I+B,160-D-I)-(136+I+B,160-D

LINE(128+1+B, 160-D-1)-(136+1+B, 160-D

132 LINE(128+I+B, 159-D-I)-(136+I+B, 159-D

132 LIME(120+1+8,159-D-1)-(136+1+8,159-D-1),0
136 B=B+16:C=0:D=0
137 NEXT K
140 ECZ=EC
141 EC=EC1
150 GOSUB 150
480 GOSUB 150
480 GOSUB 1600
485 EC=EC2
490 RETURN
500 CLS:SCREEN 2,0,0:RESTORE
505 GOSUB 20000
536 LOCATE 15,5:ATTRB 1,1:COLOR 1,0:PRIN
T"MENU :";:COLOR 7:PRINT" 2"
537 ATTRB 0,0
538 IF A1%(1)="" THEN 539 ELSE 500
539 A3\$(1)=CHR\$(27)+"F"+": HISTOGRAMMES"
540 A3\$(2)=CHR\$(27)+"F"+": COURBES"
550 A3\$(3)=CHR\$(27)+"F"+": CAMEMBERTS"
550 A3\$(4)=CHR\$(27)+"F"+": TABLEAU DES P

OURCENTAGES*
580 FOR 1=1 TO 4
590 LOCATE 0,10+1*2:COLOR 3:PRINTI;A3*(I

605 LOCATE 35,22,0:COLOR 7,4:PRINT*STOP* 616 LOCATE 20.23:COLOR 5,0:PRINT*CHOIX: ";:CHs=INPUTs(1) 615 IF CHs=CHRs(2) THEN 700

615 CH3=VAL(CH\$) 616 CH3=VAL(CH\$) 620 IF CH3<1 OR CH3>4 THEN L1=23:GOSUB 1 500:GOTO 610 630 ON CH3 GOSUB 10500,11000,11500,4000 640 GOTO 500 700 CLS:SCREEN 1,0,0:LOCATE 0,0,0:RESTOR

LEURS"
748 A2\$(2)=CHR\$(27)+"F"+": CHARGEMENT"
745 A2\$(3)=CHR\$(27)+"F"+": SAUVEGARDE"
750 A2\$(4)=CHR\$(27)+"D"+": FIN"

760 FOR I=1 TO 4 770 LOCATE 0,10+1*2:COLOR 3:PRINTI;A2*(1

HISTOGRAMME→ appuyer sur la touche correspondant au nu-

HISTOGRAMME AVEC CUMUL→ Les données de chaque re-

reieve.
2: COURBE AVEC CUMUL→ Ce diagramme est formé en joignant le sommet de chaque barre de l'histogramme avec cumul par une ligne.

MENU 3: CAMENBERTS

CAMEMBERT EN POURCENTAGE→ représente l'additon de

STOP pour revenir au menu.

RAZ pour afficher un autre relevé

780 NEXT I 785 LOCATE 20,23,0:COLOR 5:PRINT*CHOIX: 786 CH2\$=INPUT\$(1) 787 IF CH2\$("1" OR CH2\$)"3" THEN L1=23:G OSUB 1500:GOTO 785 OSUB 1500:GOTO 785
788 CH2=VALCCH2\$\)
789 ON CH2 GOSUB 1000,6000,7800,800
790 GOTO 500
800 YT=1
900 CLS:SCREEN 2,0,0
902 E\$=INKEY\$
905 RESTORE
906 LOCATE 0,0,0
910 IF YT=0 THEN Y\$=" Vous propose : ":
GOTO 920
911 T1=0
915 Y\$=" Yous a propose :":YT=1
920 X1=1408Y1=32:LINE(4+X1,7+Y1)-(99+X1
7+Y1),6 ,7+Y1),6
922 LINE(4+X1,17+Y1)-(99+X1,17+Y1),6
923 LINE(4+X1,18+Y1)-(99+X1,18+Y1),4
924 LINE(4+X1,16+Y1)-(99+X1,16+Y1),4
930 LOCATE 15,5:COLOR 6,4:FOR I=1 TO 11:
LOCATE 14+I,5:READ X:PRINTCHR\$(X):NEXT I
940 ME\$="HISTOGRAMMES, COURBES & CAMEMBE COLOR, 0 LOCATE 12,10:COLOR 3:PRINTYS FOR T=T1 TO 36 AY\$=INKEY\$:IF AY\$=CHR\$(13) THEN T1=T 1GOTO 986
955 LOCATE T,15:COLOR 7:PRINTCY1\$
956 LOCATE T,16:COLOR 7:PRINTCY2\$
957 LOCATE T,16:COLOR 7:PRINTCY3\$
958 FOR G=1 TO 58:NEXT G
960 LOCATE T,15:PRINT"
961 LOCATE T,16:PRINT"
962 LOCATE T,17:PRINT"
970 IF T)=3 THEN ATTRB 0,1:COLOR 1:LOCAT
E T,17:PRINTMID\$(ME\$,T-2,1)

E T,17:PRINTMID\$(ME\$,T-2,1)
975 ATTRB 0,0
980 MEXT T
986 IF AY\$=CHR\$(13) AND YT=0 THEN RESTOR
E:AY\$="":YT=1:GOTO 7
987 IF AY\$=CHR\$(13) AND YT=1 THEN RESTOR
E:AY\$="":YT=0:GOTO 7
990 GOTO 950
999 END 99 END 000 CLS:SCREEN 2,0,0 010 LOCATE 10,0:PRINT"ENTRER DES VALEUR 0920 COLOR 3 1921 LOCATE 0,3:COLOR 6:PRINT"TITRE :";: COLOR 0,7:PRINTSPC(22):LOCATE 7,3:INPUT T\$:T\$=LEFT\$(T\$,20) 1022 L1=3:GOSUB 1500 1023 COLOR 7,1:LOCATE 10,1:PRINTT*:COLOR

1023 COLOR 7,1:LOCATE 10,1:PRINTY:COLOR
0
1024 ATTRB 0,0
1025 COLOR 3,0
1030 LOCATE 0,3:PRINT*NOMBRE DE RELEVES
(DE 1 A 6) :*;:COLOR,,1:PRINTSPC(3):LOCA
TE 30,3:INPUT NR
1040 IF NR<1 OR NR>6 THEN 1030
1042 COLOR,,1:LOCATE 0,5:PRINT*NOMBRE DE
DONNEES (DE 1 A 12) :*;:COLOR,,1:PRINTS
PC(4):LOCATE 31,5:INPUT ND
1044 IF ND<1 OR ND>12 THEN 1042
1050 CONSOLE 7,23
1060 FOR 1=1 TO NR
1070 LOCATE 0,7:COLOR. 2,0:PRINT*NOM DU R
ELEVE*;I;*:*;COLOR 0,7:PRINTSPC(7):LOCA
TE 17,7:INPUT NR\$(1):NR\$(I)=LEFT\$(NR\$(I)
1,5)
1075 L1=7:GOSUB 1500
1080 NEXT I

1000 MEXT I 1001 CLS 1002 FOR I=1 TO MD:I\$=STR\$(I):I5=LEN(I\$) -2
1083 LOCATE 0,7:COLOR 5,0:PRINT"NOM DE L
A DONNEE"; I; ":";:COLOR 0,7:PRINTSPC(5):L
OCATE 20+15,7:INPUT ND*(I):ND*(I)=LEFT*(
ND*(I),3)

=7:GOSUB 1500:NEXT I:CLS

1084 L1=7:GOSUB 1500:NEXT I:CLS
1085 FOR I=1 TO MR
1086 L1=7:GOSUB 1500
1087 LOCATE 0,7:COLOR 2:PRINT*RELEVE*;I;
": ";:COLOR 7:PPINT NR\$(I)
1090 FOR K=1 TO MD
1100 LOCATE 0,8**K:COLOR 3:PRINTND\$(K);:L
0CATE 4,8*K:PRINT*: ";:COLOR 6:INPUT A(K)

,1)
1101 IF A(K,I)>EC THEN EC=A(K,I)
1105 IF A(K,I)>EC THEN EC=A(K,I)
1106 NEXT K
1107 FOR L1=9 TO 8+ND
1108 GOSUB 1500

1108 GOSUB 1500 1109 MEXT L1 1110 MEXT I 1111 CONSOLE 0,24 1112 FOR K=1 TO ND 1113 FOR M=1 TO NR 1114 P(K)=P(K)+A(K,M) 1115 MEXT M 1116 MEXT K 1117 FOR K=1 TO ND 1118 FOR M=1 TO NR

G%=A(K,M)/P(K)#10000 X(K,M)=G%/100 NEXT M 1122 MEXT K 1123 FOR I=1 TO ND 1124 N=A(I,1)+A(I,2)+A(I,3)+A(I,4)+A(I,5) +A(I,6):IF N>ECI THEN ECI=N 1125 MEXT I 1126 FOR I=1 TO ND 1127 T2=T2+P(I) 1129 MEXT I 1129 FOR M=1 TO NR 1130 FOR K=1 TO ND 1131 T(N)=T(M)+A(K,M)

T(M)=T(M)+A(K,M) NEXT K NEXT M:L=1 FOR M=1 TO NR FOR K=1 TO MD A%=18080#A(K,M)/T(M)

POI(K, M)=A%/188 NEXT K NEXT M

1139 NEXT M 1149 RETURN 1150 COLOR 7: M=EC/5: K=5 1151 IF PO=1 THEN GOTO 1700 1152 M\$=STR\$(M) 1153 LO=LEN(M\$) 1160 FOR 0=0 TO 16 STEP 4 1170 LOCATE 13-L0,0,0:PRINTM#K 1180 LINE(124,160-(M#K#152/EC))-(319,160 -(M#K#152/EC)),7 1190 K=K-1

1190 K=K-1 1190 K=K-1
1200 NEXT 0
1205 IF PQ=2 AND CH1=1 THEN RETURN
1210 LOCATE 13-L0,20,0:PRINT0
1215 FOR T1=0 TO 2
1220 FOR T=1 TO ND
1230 LOCATE 13+T02,21+T1,0
1240 PRINTMID*(ND*(T),T1+1,1);
1250 NEXT T

1250 PKIN INTO 19: LOCATE 4, I: COLOR 7, 1: 1260 NEXT T1 1263 FOR I=0 TO 19: LOCATE 4, I: COLOR 7, 1: PRINTMID\$(T\$, I+1, I): NEXT I 1265 COLOR 8: J=0: J1=0 1270 FOR I=1 TO MR 1275 LOCATE J, J1, 0: COLOR 0, C(T): PRINTCHR \$(48+T)\$

\$(48+T 1276 COLOR 7,0 1290 FOR T1=1 TO 6 1285 LOCATE J,J1+T1,0 1290 PRINTHID\$(NR\$(T),T1,1);

1390 MEXT T1 1390 MEXT T1 1390 IF J1=7 THEN J1=15:GOTO 1310 1393 IF J1=9 THEN J1=7:GOTO 1310 1304 IF J1=15 THEN J=2:J1=0 1310 MEXT T 1350 RETURN

1480 GOSUB 1600 1490 ECUUN 1490 RETURN 1500 COLOR, 0:FOR 0=0 TO 39:LOCATE 0,L1, 0:PRINT" ";:MEXT 0 1510 RETURN 1600 LOCATE 0,23,0:COLOR 7,4:PRINT"STOP"

1605 IF PQ=2 THEN PRINT" RAZ" 1610 R*=INPUT*(1) 1620 IF R*=CHR*(2) THEN COLOR, 0:RETURN 1625 IF PQ=2 AND R*=CHR*(12) THEN COLOR,

1625 IF P9=2 AND R\$=CHR\$(12) THEN COLUR, 0:RETURN 1630 GOTO 1600 1700 M=100/5:K=5 1705 M\$=STR\$(M) 1710 LO=LEN(M\$) 1720 FOR O=0 TO 16 STEP 4 1730 LOCATE 11+(M®K=100)-LO,0,0:PRINT M® K:" 2"

LINE(124, 160)-(319, 160).7

LINE(124,1607-(319,1607), GOSUB 1150 RES=INPUTS(1) M=VAL(RES) IF M(1 OR M>NR THEN 2516 A=A(1,M)#152/EC 2526 PSET(128,168-A),C(1) 2530 FOR K=2 TO ND

2530 FOR K=2 TO ND 2540 A=A(K,M)*152/EC 2550 LINE-(124+(K-1)*16,168-A),C(M) 2560 MEXT K 2583 CH1=1 2585 GOSUB 1150 2590 GOSUB 1600 2591 PQ=8 2592 IF R*=CHR*(12) THEN 2500

2595 RETURN 3000 CLS:SCREEN 2,0,0 3005 S=-8:P0=1 3055 LINE(124,160)-(319,160),7:C=0:D=0 3060 FOR K=1 TO ND 3070 FOR M=1 TO ND 3080 A=(4(K,M)#100/P(K))#1.52 3110 D=D+A

3120 FOR I=C TO D 3130 LINE(128+B,160-I)-(136+B,160-I),C(M 3140 LINE(137+B,160-I)-(140+B,155-I),4 3150 IF I=0 THEN LINE(139+B,160)-(141+B, 3170 C=D 3190 NEXT M 3190 FOR I=0 TO 3 3200 LINE(128+I+B,160-D-I)-(136+I+B,160-

3210 NEXT I 3220 LINE(128+I+B,160-D-I)-(;36+I+B,160-D-I),0 3230 LINE(128+I+B,159-D-I)-(136+I+B,159-D-I),0 3240 B=B+16:C=0:D=0

3250 NEXT K
3260 GOSUB 1150
3270 GOSUB 1600
3275 PQ=0
3280 RETURN
4000 CLS:SCREEN 2,0,0
4010 LOCATE 5,0:PRINT*TABLEAU DES POURCE
NTACES*

NTAGES"
4110 LOCATE 0,5:GOSUB 4500
4120 FOR I=1 TO NR
4122 LOCATE 3+60(I-1),6:COLOR 7:PRINT"!"
;:COLOR C(I):PRINT" ";I
4123 LOCATE 3+60(I-1),7:COLOR 7:PRINT"!"
;:COLOR C(I):PRINTNR\$(I)
4140 NEXT I
4150 GOSUB 4500

4148 MEXT I 4158 GOSUB 4500 4168 FOR K=1 TO ND 4178 LOCATE 8,8+K:COLOR 4:PRINTND\$(K); 4188 FOR M=1 TO NR 4198 LOCATE 3+(M-1)*6,8+K:COLOR 7:PRINT* !";:COLOR C(M):PRINTUSING **8.8*;X(K,M)

4288 NEXT M

NEXT K PRINT**:GOSUB 4500 GOSUB 1600 4310 RETURN 4500 FOR 0=0 TO 39 4510 COLOR 7:PRINT"-"; 4520 MEXT 0 4530 RETURN 5000 CLS:SCREEN 2,0,0 5010 LINE(124,160)-(319,160),7:C=0:D=0 5011 FOR I=1 TO ND 5015 MEXT I RETURN 5015 NEXT I 5020 FOR M=1 TO NR

5020 FOR M=1 TO NR
5021 D=D+A(1,M-1)
5022 A=(D+A(1,M))#152/EC1
5025 PSET(128,168-A),C(M)
5035 C1(K)=C1(K)+A(K,M-1)
5040 A=(C1(K)+A(K,M-1)
5040 A=(C1(K)+A(K,M))#152/EC1
5050 L1NE-(124+(K-1)#16,160-A),C(M)
5075 EC2=EC
5076 EC=EC1
5090 GOSUB 1150
5100 GOSUB 1600
5105 EC=EC2

6000 CLS:SCREEN 1,0,0:NDT=0 6010 ATTRB 1,0:LOCATE 10,0:PRINT*CHARGEM 6015 BS="DONNEES A CHARGER :"

ENT'
6015 B\$="DONNEES A CHARGER :"
6020 ATTRB 0.0
6030 GOSUB 6500
6035 N\$="
6040 RESTORE:FOR I=1 TO 3:READ A:IF A=46
THEN A=45
6045 N\$=N\$+CHR\$(A):NEXT I
6050 PF\$=N\$
6060 LOCATE 10,15:PRINT*NOM DU FICHIER:
";:INPUT NF\$
6070 NF\$=LEFT\$(NF\$,8)
6075 IF PF\$=" THEN MEN
6080 OPEN "!",01,S\$+NF\$+"."+PF\$
6090 NPT=(40ND*NR)+(60ND)
6100 FOR M=1 TO NR
6110 FOR K=1 TO NR
6110 FOR K=1 TO NR
6110 FOR K=1 TO ND
6120 IMPUT 01,A(K,M)
6135 GOSUB 6750
6136 IMPUT 01,A\$(K,M)
6135 GOSUB 6750
6136 GOSUB 6750

GOSUB 6750 INPUT #1,P01(K,M)

6136 IMPUT #1,P01(K,M)
6137 GOSUB 6758
6140 IMPUT #1,X(K,M)
6158 GOSUB 6758
6160 MEXT K
6170 MEXT M
6180 FOR I=1 TO MD
6195 GOSUB 6758
6280 IMPUT #1,ND\$(I)
6285 GOSUB 6758
6210 IMPUT #1,P0(I)
6220 GOSUB 6758
6221 IMPUT#1,P0(I)
6222 GOSUB 6758
6221 IMPUT#1,P0(I)
6222 GOSUB 6758 GOSUB 6750 IMPUT#1,DE(I)

GOSUB 6758 6225 INPUT#1,T(1) 6226 GOSUB 6750 6230 NEXT I 6232 CLOSE #1 6234 COLOR,0 6225 IMPUTBI,T(1) 6226 GOSUB 6750 6238 MEXT I 6232 CLOSE #1 6234 COLOR,0 6235 FOR J=1 TO 1250:NEXT J 6240 RETURN 6500 COLOR 2

6500 LOCATE 5,6:PRINT"SUPPORT : 6510 LOCATE 15,5:COLOR,,1:PRINT"C":LOCAT E 15,7:PRINT"D" 6530 COLOR,,1:LOCATE 17,5:PRINT"CASSETTE ":LOCATE 17,7:PRINT"DISQUETTE" 6540 COLOR 2,0:LOCATE 0,9:INPUT"CHOIX :

";CH\$ 6550 IF CH\$="C" THEN S\$="CASS:":RETURN 6560 IF CH\$="D" THEN S\$="0:":RETURN 6570 L1=9:GOSUB 1500

6570 L1=9:GOSUB 1500 6580 GOTO 6540 6750 COLOR 1,0:LOCATE 0,20:PRINT B\$; 6760 NDT=NDT-1 6770 COLOR 0,1:PRINTUSING" ###";NDT 6780 RETURN 7000 CLS:SCREEN 1,0,0:NDT=0 7010 ATTRB 1,0:LOCATE 10,0:PRINT"SAUVEGA

7015 BS="DONNEES A SAUVER :" 7010 BS="DUNNEES H SHOVER :
7020 ATTRB 0,0
7030 GOSUB 6500
7040 MS==":RESTORE:FOR I=1 TO 3:READ A:I
F A=46 THEN A=45
7050 MS=MS+CHR\$(A):NEXT I:PFS=M\$
7060 LOCATE 10,15:PRINT*NOM DU FICHIER :

Suite page 21

MISTER PLOUFY

Ou la vie mouvementée d'un passeur AUSTRALIEN en Mode d'emploi:
Créez une ligne 1 REM de 1155 Octets et rentrez les codes machi

nes à l'aide de la routine située en 9100. La vitesse du jeu peut-être réglée différemment aux lignes 80 et 90

dans la mesure ou les valeurs pokées ne dépassent pas 255 pour l'adresse 25440 et 1 ou 2 pour l'adresse 25441.

Michel CHANAUD. Pour le reste les, les règles sont dans le programme.

CHOIX DE LA VITESSE PRESENTATION DU JEU MISTER PLOUFY), CLAVIER ((67890 QUERT ZXC M. BON COURAGE ET RESTEZ CALM

ANAUD. Pour le reste les, les règle

ANAUD. Pour le reste les, les régle

ANAUD. Pour le reste les, les régle

ANAUD. Pour le reste les, les régle

ANAUD. Pour le reste les les régle

ANAUD. Pour le régle

ANAUD. Pour le reste les les régle

A

PRINT AT 9,13;",","NIVEAU
DEMENT"
FOR I=1 TO 5
PRINT TAB 9;"."
NEXT I
PRINT TAB 9;"."
PRINT TAB 9;"."
IF INKEYS: "" THEN GOTO 52
LET NS=INKEYS
IF NS("0" OR NS)"9" THEN GO PRINT AT 6,10; "SCORE = ",SC 130 PRINT , , TAB 10, "NIVEAU= "+N PRINT AT 15,0; "APPUI SUR :"

"IN =>CHANGEMENT DE NIVEA
,"AUTRE =>MEME VITESSE"

IF INKEY8:"" THEN GOTO 150

IF INKEY8:"" THEN GOTO 150

IF INKEY8:"" THEN RUN 35

GOTO 30

REM

1030 PRINT AT 1,22;",","OUAND UD
1030 PRINT AT 1,22;",","OUAND UD
1040 PRINT PET CE JOB"
1040 PRINT PET PASSEUR SUR UNE
PET ITE RIVIÉ"
1050 PRINT TAB 31;","RE AUSTRA
LIENNE, VOUS AVEZ PENSE"
1055 PRINT ,"OUE UN DOLLAR PAR
PASSAGE"
1050 PRINT TAB 2;",",TAB 26;",",
"C""ETAIT DROLEMENT BIEN PAYE"
1070 PRINT ,"POUR UN BOULOT AU
GRAND AIR,"
1080 PRINT ,"SYMPATHIQUE ET PAS GRAND AIR,
1080 PRINT , "SYMPATHIQUE ET PAS
CREVANT." TAB 14;"," "ET EN PL
US, C""ETAIT LE PRINTEMPS"
1095 PRINT , " OR, LA-BAS, LE P
RINTEMPS ..."
1100 PRINT AT 21,30;" . "SYMPATHIQUE ET PAS

IF IN INKEY \$=" " THEN GOTO 1110 EST LA MIGRAT

520 IF INKEYS ()"" THEN GOTO 222 1530 PRINT AT L-1,C;" "; TAB C-1;

LET L=L-1 LET C=C+1 NEXT J PRINT AT 19,10; "MISTER PLOW

1610 PRINT AT L-1,C," ", TAB C-1;

LET C=C+1 LET L=L+1 NEXT J PRINT AT 19,10, "MISTER PLOU

1650 NEXT 1 1660 GOTO 1480 2220 CLS 2230 PRINT ,,TR 2240 PRINT

TAB 9, "MASDEGHUKL &

" GAUCHE (= 10 2270 PRINT TAB

2280 PRINT AT 12,0,"SI VOUS PASS EZ 100 KANGOUROUS" 2290 PRINT TAB 4,",", "CONSECUTI VEMENT, VOUS OBTENEZ" 2300 PRINT, "TROIS VIES, EN CON TREPARTIE,", "TROIS VIES, EN CON TREPARTIE,", "LA VITESSE AUGMENT ERA UN PEU"

" THEN GOTO 236 IF INKEYS="" THEN GOTO 2378

IF INKEYS="" THEN GOT CLS RETURN REM RAND USR 8282 SAUE "PLOUFE" REM 591PLOUFY RUN FOR I=16516 TO 17663 INPUT A POKE I,A SCROLL PRINT I,A NEXT I



Les méchants GOBELINS ont dérobé le talisman de l'ancienne cité KASHAI. Ce joyau magique brille désor- VAR: 26 PRG: 1688 mais au fond de leur sombre grotte, aurez-vous la vaillance de ramener cette merveille à votre peuple ?

Laurent BOIGEY

Mode d'emploi: Faire VAC et rentrer les variables suivantes :

= "DESERT" R\$ = "RIVIERE" Déplacements 8 vers le NORD. 6 vers l' EST, 2 vers le SUD, 4 vers l' OUEST Coordonnées (0.4): la cité, (0.8): source, (9.1): donjon, (14.9): gouffre, (14.8): gouffre,

5 00

(15,8): gouffre. Vous disposez de 60 points de vie en début de partie. Vous pourrez trouver des objets qui vous aideront dans votre enquête, mais pour ceci, il vous faudra voyager longtemps et gare aux mauvaises ren-

P5: 283 STEPS 18 U=IHT (RAN#*18) +19 15 PRT "IL FAUT CO MBRITRE" 28 B=INT (RAN#*4): Z=INT (RAN#*4): P8: 98 STEPS

30 IF D(60; IF Z=0; PRT "YOUS LE RA TEZ": 60T0 28

32 IF 0268; IF B=0; PRT "IL YOUS RA TE":60T0 20 48 IF D(68: PRT "YO US LE TOUCHEZ": U=U-Z:PRT "LUI: P9: 1303 STEPS 50 IF D≥60;PRT "IL YOUS TOUCHE": A =A-B: PRT "YOUS:

2 PRT "FX-782P" 8 R=68: X=0." 60 IF A±0:PRT "YOU10 A=60:X=0:Y=4:L= S ETES MORT":EN INT (RANG+7)+2: S=INT (RAH##3):

78 IF U±0;PRT "VOII S L AYEZ TUE":R11 P=IHT (RRH#+3)+ ET 7 88 GOTO 28 1 IF E\$=R\$: IF D=8 29 E\$="" 2 IF E\$=R\$; IF D=240 IF D=8; Y=Y+1 :Y=Y+1 50 IF D=2:Y=Y-1 3 IF E\$=R\$; IF D=660 IF D=6; X=X+1 ; X=X-1 70 IF D=4; X=X-1

4 IF E\$=R\$: IF D=471 N=IHT (RAN##18) :X=X+1 5 E\$="": RET 1 WAIT 30: PRT "---ADVENTURE-LAND D 5 #8 INT (RAN#*20)+1
---", CSR 5:"(C) 80 IF Y=0:IF X±6:E 130 IF Y±2:IF X=12: 180 IF Y=8:IF X±1:I

85 IF \$=R\$:6SB #8

\$=1\$ F Y=5;E\$=R\$:658 7 88 88 18 12 IF F=15; IF 6=9; 188 IF Y=2; IF X±4; I 158 IF Y±2; IF X=14;

Y=4;E\$=R\$:658 #8 \$=[\$: IF N=5:6SB #5

#8 F Q\$="#": PRT "Y E\$=H\$

E\$=H\$

115 IF X=7; IF Y=7; I 165 IF X±14; IF X±15 TRQUE":658 05 F Y±5; E\$=R\$:658 ; IF Y=6; E\$=R\$:6 240 IF X=18; IF Y=5; 75 IF X=0:1F Y=4:1120 IF Y=0:1F X=11: 170 IF Y=9:1F X±5:E

X±3:1F Y=6:E 135 IF

B #8 110 IF Y=2: IF X=1: E 160 IF Y±3: IF X=15: E\$=H\$ SB #8 \$=H\$

F X42:E\$=H\$

E\$=H\$

X=18:1F Y=6: 198 IF Y=8:1F X=4:E E\$=R\$:6SB #8 \$=H\$ INT (RRH#+7)+2: 98 IF Y=1:1F X45:E148 IF Y41:1F X=13: 288 IF X=L:1F Y=S:K \$="CLEF":PRT K\$ 0=1NT (RANG*11) 95 IF X23:1F X45:1145 IF X218:1F X413 218 IF X=9:1F Y=1:E \$="DOHJON": IF K 270 \$=""; \$="LAISSEZ ; IF Y=4; E\$=R\$:6

-PASSER":PRT \$ 295 IF X=15: IF Y=9: 238 IF X=10; IF Y=5; IF J\$=""; PRT "L E PASSEUR VS AT IF B\$\$";PRT "V S TRAYERSEZ ... 250 IF X=0; IF Y=P; C

298 IF E\$=""; PRT "K ="; X; " Y="; Y; " ! RHITE" 299 IF E\$="";PRT "X ="; X; " Y="; Y; " \$="CORDE":PRT C ":E\$ 302 E\$="":60T0 300 INT (RAN\$*20)+1 260 IF X=14; IF Y\u00e48; IF Y=8; IF X\u00e41; IF Y\u00e48; IF X=14; IF C\$=""



MORT ... ": END

T\$="0": IF C\$=""

PRT "YOUS ETES

MORT...":END IF T\$="+"; IF C\$

*""; PRT "UN SOU FFRE...", "YOUS

EN SORTEZ. ":T\$=

PRT "YOUS AVEZ

LA PIERRE": Q\$="

261 IF X=15; IF Y=8;

\$=[\$

1984"

Découvrez les joies de la spéléologie sans risque et sans dépense. Un programme à ne pas manquer.

François FRANDON

Mode d'emploi :
Chaque outil est doté d'un poids qui influencera directement votre
porte d'énergie au long du parcours.
Des vivres sont également disponibles au départ. Chaque unité de
nourriture consommée au cours du trajet apporte un supplément
d'énergie de 25.

d'energie de 25.
Au départ :
- Le niveau de vie = 1000
- Le niveau d'énergie = 130 (il ne pourra jamais être > à 130 même en consommant des vivres dès le départ)
L'énergie baisse en fonction de la charge portée et de la difficulté des passages

La vie baisse relativement à l'énergie.



```
60 CALL CLEAR
70 CALL SCREEN(14)
80 FOR I=10 TO 22
90 READ L
100 FOR J=2 TO 15
    110 CALL HCHAR (J-1,I,32)
120 CALL HCHAR (J,I,L)
130 NEXT J
140 I=I+1
150 READ L
   160 IF I=23 THEN 230
170 FOR J=23 TO 15 STEP -1
180 CALL HCHAR(J+1,I,32)
190 CALL HCHAR(J,I,L)
200 NEXT J
    210 NEXT I
220 DATA 83,80,69,76,69,79,76,79,71,73,6
7,73,69,76
230 FDR I=31 TD 23 STEP -1
 7,73,69,76
230 FOR I=31 TO 23 STEP -1
240 CALL HCHAR(14,I+1,32)
250 CALL HCHAR(14,I,L)
260 NEXT I
270 CALL SOUND(800,-8,0)
280 CALL SOUND(10,-1,0)
290 CALL HCHAR(14,23,32)
300 CALL HCHAR(14,23,32)
300 CALL HCHAR(15,23,L)
310 CALL SOUND(2000,262,5,330,5,392,5)
320 PRINT "ACTION"," TOUCHES";"": "AVAN
CER"," D": "MONTER"," E": "DESCENDRE",
" X": "ALLEGER"," A":
330 PRINT "MANGER"," M": "BOIRE"," B"
:"SUIVI EVENTUELLEMENT DU CODE DUTIL POU
R E,D(LAC),X,A"
340 PRINT ""**: "OUTIL"," CODE": "": "PIOLE
T"," 1": "CORDE"," 2": "PITONS"," 3"
:"MARTEAU"," 4': "LAMPE"," 5"
350 PRINT "RADEAU"," 6": "MAINS NUES","
O": "OBSERVEZ BIEN LE PARCOURS
QUI S
'AFFICHERA IL VOUS AIDERA DANS";
360 PRINT " VOTRE CHOIX D'OUTILS"
370 CALL KEY(0,RET,ETAT)
380 IF ETAT=0 THEN 370
370 CALL KEY(O,REI,ETAT)
380 IF ETAT=O THEN 370
390 CALL CLEAR
400 CALL CHAR(37, "C7CFCFE7E7E7E7E7")
410 CALL CHAR(38, "030303030303030303")
420 CALL CHAR(38, "030303030303030303")
430 CALL CHAR(42, "8040402116109101")
440 CALL CHAR(35, "E7C361163CS3E703")
450 CALL CHAR(96, "S5FFFFFFFFFFFFFF")
460 CALL CHAR(97, "FFFFFFFFFFFFFFF")
470 CALL CLOR(7, 9, 5)
480 CALL CHAR(104, "CFC7CFBF8F000080")
470 CALL CHAR(105, "FFFFFFFFFFFFF")
500 CALL CLOR(10, 5, 2)
510 CALL CHAR(40, "")
520 CALL CLOR(40, "")
530 CALL CHAR(41, "00060740600010C0")
550 DIM COL(80), LIG(80), DUTIL(6), PS(4)
550 CALL CHAR(36, "3F3F9FDFEFF7F7B")
550 CALL CHAR(37, "BFF7FDFEFF7F7B")
550 CALL CHAR(38, "BFF7FDDFEF77F7B")
560 RANDOMIZE
570 CALL CHAR(33, "BFF7FDDFEF77F7B")
580 FOR I = 3 TO 8
590 CALL CLOLOR(1, 8, 1)
600 NEXT I
610 CALL SCREEN(2)
620 CALL COLOR(1, 5, 2)
     380 IF ETAT=0 THEN 370
 630 VIE=1000
    740 C=C+1
750 IF C=32 THEN 1080
760 CDL(NC)=C
770 LIG(NC)=L
  770 LIG(NC)=L
780 NEXT I
790 D=1
800 M=1
810 GDTD 700
820 IF M=0 THEN 700
830 CALL SOUND(10,-1,0)
840 R=INT(RND*2)+1
850 FOR I=1 TD R
840 IF L=1 THEN 1040
870 NC=NC+1
880 L=L-1
    880 L=L-1
890 CDL(NC)=C
900 LIG(NC)=L
910 NEXT I
    930 GOTO 700
940 IF D=0 THEN 700
950 CALL SOUND(10,-2,0)
      960 R=INT(RND*2)+1
     970 FOR I=1 TO R
980 IF L=24 THEN 1060
990 L=L+1
      1000 NC=NC+1
     1010 COL(NC)=C
1020 LIG(NC)=L
1030 NEXT I
      1040 M=0
```

1050 GOTO 700

1060 D=M=0 1070 BUTU 700 1080 CDL(NC)=32 1090 LIG(NC)=L 1100 FOR J=1 TO NC 1110 CALL HCHAR(LIG(J),COL(J),33)

```
1640 GDTO 2530
1650 VIVRE=VIVRE-1
1660 ENERGIE=ENERGIE+25
1670 IF ENERGIE
    1690
1690 ENERGIE=130

 1680 ENERGIE=130

1690 CALL SOUND(500,-3,0)

1700 T=STR*(VIVRE)

1710 X=21

1720 Y=28

1730 GOSUB 4110

1740 GOTO 1860

1750 GOTO 1560

1760 IF EAU=0 THEN 1560

1770 EAU=EAU-1

1780 ENERGIE=ENERGIE+10
   1780 ENERGIE=ENERGIE+10
   1790 IF ENERGIE<130 THEN 1810
1800 ENERGIE=130
1810 CALL SOUND (500,-1,0)
  1820 T$=STR$(EAU)
1830 X=22
1840 Y=28
1850 GDSUB 4110
 1850 GOSUB 4110
1860 T$=STR$(ENERGIE)
1870 X=3
1880 Y=12
1890 GOSUB 4110
1900 IF MONT=1 THEN 2530 ELSE 1560
1910 IF LAC=0 THEN 1960
1920 IF LAC=1 THEN 2240
1930 LAC=0
1940 ENERGIE=ENERGIE-INT((PDIDS+1)/4)
1950 GOTU 1970
1940 ENERGIE=ENERGIE-INT((POIDS+1)/4)
1950 GDT0 1970
1960 ENERGIE=ENERGIE-INT((POIDS+1)/8)
1970 VIE=VIE-(INT(800/ENERGIE))
1980 GDT0 3870
1990 CALL SOUND(60,2000,0)
2000 CALL KEY(0,RET,ETAT)
2010 IF ETAT=0 THEN 2000
2020 IF (RET<>53)*(RET<>50)*(RET<>51)*(R
ET<>52)*(RET<>53)*(RET<>54)*THEN 2000
2030 OUTIL(RET-48)=OUTIL(RET-48)-1
2040 IF OUTIL(RET-48)>=0 THEN 2070
2050 OUTIL(RET-48)=0
2060 GDT0 1560
2070 T$=STR$(OUTIL(RET-48))
                   T$=STR$ (OUTIL (RET-48))
 2080 X=14+(RET-48)
 2090 Y=25
2100 GOSUB 4110
2110 POIDS=POIDS-(PS(RET-48))
 2120 X=1
2130 Y=12
2140 T$=STR$(POIDS)&" "
2150 GOSUB 4110
 2160 GOTO 1560
2170 IF LAC=2 THEN 1560
2180 IF LIG(F+2)<>LIG(F)THEN 1560
2190 IF INT(RND*4)+1=3 THEN 2200 ELSE 15
```

60 2200 CALL HCHAR(22,15,96,3) 2210 CALL HCHAR(23,15,97,3) 2220 LAC=1 2230 GOTO 1560

```
2240 CALL SOUND(30,-1,0)
2250 CALL KEY(0,RET,ETAT)
2260 IF ETAT=0 THEN 2250
2270 IF RET=48 THEN 2320
2280 IF RET<>54 THEN 2250
2290 IF OUTIL(6)=0 THEN 2320
         2300 LAC=2
2310 GOTD 1940
2300 LAC=2
2310 GUTD 1940
2320 ENERGIE=ENERGIE-19
2330 LAC=0
2340 GUTD 1970
2350 REM MONTEE
2360 IF MONT=1 THEN 2960
2370 PRINT "*************!!!"
2380 PRINT "***********!!!"
2390 PRINT "*********!!!*"
2400 PRINT "*********!!!*"
2410 PRINT "*********!!!*"
2410 PRINT "********!!!**"
2420 PRINT "********!!!**"
2430 PRINT "********!!!**"
2430 PRINT "**!!***"
2440 PRINT "**!!***"
2430 PRINT "*!!!***"
2450 PRINT "!X!!!!*!!*!!*"
2450 PRINT "!X!!!!*!!*"
2500 PRINT "!X!!!!*!!*"
2500 PRINT "!X!!!!*!!*"
2510 PRINT "!X!!!!!*!!**"
2520 GOSUB 4170
2530 CALL KEY(O,RET,ETAT)
2540 IF ETAT=0 THEN 2530
2550 IF (RET<>69)*(RET<>77)THEN 2530
2550 IF RET=69 THEN 2530
2590 MONT=1
2600 GUTD 1620
       2590 MONT=1
2600 GOTO 1620
2610 CALL KEY(0, RET, ETAT)
2620 IF ETAT=0 THEN 2610
         2630 MONT=1
      2630 MONT=1
2640 IF RET=51 THEN 2890
2650 IF RET=49 THEN 2700
2660 IF RET=48 THEN 3120
2650 IF RET=49 THEN 2700
2640 IF RET=88 THEN 3120
2670 GDTD 2610
2680 CALL SDUND(30,-1,0)
2690 GDTD 3120
2700 IF OUTIL(1)=0 THEN 2610
2710 ENERGIE=ENERGIE-INT((PDIDS+1)/4)
2720 IF ENERGIE=50 THEN 2870
2730 CHU=INT(RND*(3-(-5+INT(ENERGIE/10)))
)+1)+(-5+INT(ENERGIE/10))
2740 IF CHU>O THEN 2870
2750 CALL CLEAR
2760 FOR BOU=1 TO 30
2770 CALL SDUND(30,2000-(30*BOU),BOU)
2780 NEXT BOU
2790 CALL SDUND(600,-5,0)
2800 VIE=VIE=200
2810 FOR T=1 TO 10
2820 IF COL(P-T)<>COL(P)THEN 2840
2830 NEXT T
2840 P=(P-T)
2850 M=0
2860 GDTD 3780
2870 VIE=VIE=INT(800/ENERGIE)
2880 GDTD 3870
2890 IF (OUTIL(3)>0)*(OUTIL(4)>0)THEN 25
10
2900 GDTD 2610
       10
2900 GDTD 2610
      2910 ENERGIE=ENERGIE-INT((POIDS+1)/7)
2920 OUTIL(3)=OUTIL(3)-1
2910 ENERGIE=ENERGIE-IN((FOIDS+1)//)
2920 PUTIL(3)=DUTIL(3)-1
2930 POIDS=POIDS-PS(3)
2940 IF ENERGIE>15 THEN 2870
2950 GOTO 2730
2960 PRINT "******!!!!*****"
2970 PRINT "******!!!!*****"
2990 PRINT "*****!!!!*****"
3000 PRINT "*****!!!!******"
3010 PRINT "*****!!!!******"
3010 PRINT "*****!!!******"
3020 PRINT "****!!!******"
3030 PRINT "****!!!******"
3040 PRINT "****!!!*******"
3050 PRINT "***!!!!*******"
3060 PRINT "***!!!!*******"
3060 PRINT "***!!!!*******"
3060 PRINT "**!!!!********"
3070 PRINT "***!!!!********"
3080 PRINT "**!!!!********"
3090 PRINT "**!!!********"
3100 PRINT "**!!!*********"
3110 GOTO 2520
3120 CHU=INT((ENERGIE-INT((POIDS+1)/3)
3140 IF CHU=1*THEN 2750
3150 VIE=VIE-INT(800/ENERGIE)
3160 GOTO 3870
3170 REM DESCENTE
```

```
3370 CALL SOUND(20,-1,0)
3380 IF LONG=0 THEN 3450
3390 LONG=LONG-1
 3390 LONG=LONG-1
3400 ENERGIE=ENERGIE-INT((POIDS+1)/6)
3410 VIE=VIE-INT(800/ENERGIE)
3420 IF LONG>0 THEN 3870
3430 CALL SQUND(300,-3,0)
3440 GOTO 3870
3450 CALL KEY(0,RET,ETAT)
3460 IF ETAT=0 THEN 3450
3470 IF (RET<>50)*(RET<>49)*(RET<>48)THE
  N 3450
  N 3450
3480 IF RET=48 THEN 3630
3490 IF RET=50 THEN 3560
3500 IF DUTIL(1)=0 THEN 3450
3510 CHU=INT(RND*15+PDIDS)-PDIDS
3510 CHU=INT(RND*15+P0IDS)-P0IDS
3520 IF CHU<0 THEN 3680
3530 ENERGIE=ENERGIE-INT((P0IDS+1)/5)
3540 VIE=VIE-INT(800/ENERGIE)
3550 GOTO 3870
3560 IF DUTIL(2)=0 THEN 3450
3570 LONG=3
3580 DUTIL(2)=0UTIL(2)-1
3590 P0IDS=P0IDS-P5(2)
3600 ENERGIE=ENERGIE-INT((P0IDS+1)/6)
3610 VIE=VIE-INT(800/ENERGIE)
3620 GOTO 3870
3630 CHU=INT(RND*(2+INT((20*P0IDS/ENERGIE))))-INT((20*P0IDS/ENERGIE))
3640 IF CHU<=0 THEN 3680
3650 ENERGIE=ENERGIE-(P0IDS+1)
3660 VIE=VIE-INT(800/ENERGIE)
3670 GOTO 3870
3680 VIE=VIE-200
3680 VIE=VIE-200
3690 CALL CLEAR
3700 FOR BOU=1 TO 30
3710 CALL SOUND(30,2000-(50*BOU),BOU)
3720 NEXT BOU
3730 CALL SOUND(600,-6,0)
3740 FOR DESC=1 TO 10
3750 IF CDL(P)<>COL(P+DESC)THEN 3770
3750 NEXT DESC
3770 P=P+DESC-1
3780 PERT=INT(RND*6)+1
3790 IF OUTIL(PERT)=0 THEN 3780
3800 OUTIL(PERT)=OUTIL(PERT)-1
3810 POIDS=POIDS-PS(PERT)
3820 ENERGIE=ENERGIE-10
   3680 VIE=VIE-200
3810 POIDS=POIDS-PS(PERT)
3820 ENERGIE=ENERGIE-10
3830 PRINT "VOUIS AVEZ CHUTE AU FOND
DE LA CREVASSE": "ET DANS VOTRE CHUTE
VOUS AVEZ PERDU UN DUTIL "
3840 FOR TEMPO=1 TO 2000
3850 NEXT TEMPO
3860 MONT=0
3870 IF P+1=NC THEN 3890
3890 NEXT P
3890 REM SORTIE
3700 FOR S=200 TO-1000 STEP 20
3710 CALL SOUND(50, S, 10)
3720 NEXT S
3730 CALL CLEAR
 4020 PRINT "":"VOUS ETES SORTI ";
4030 IF ENERGIE>70 THEN 4090
4040 IF ENERGIE>50 THEN 4070
4050 PRINT "TRES FATIGUE"
4060 GOTO 5250
4070 PRINT "EN BONNE FORME"
4080 GOTO 5250
4090 PRINT "EN PLEINE FORME"
4100 GOTO 5250
4110 REM S.P ECRIT.
4120 FOR K=1 TO LEN(T$)
4130 CALL HCHAR(X,K+Y,ASC(SEG$(T$,K,1)))
4140 NEXT K
4150 CALL SOUND(8,-1,0)
4160 RETURN
  4160 RETURN
  4170 REM ROUTINE
4180 T$="POIDS :"&STR$(POIDS)
4190 X=1
  4200 Y=3
  4210 GDSUB 4110
4220 T$="VIE
4230 X=2
4240 Y=3
  4250 GDSUB 4110
  4260 Ts="ENERGIE :"&STR$(ENERGIE)
4270 X=3
4280 Y=3
  4290 GDSUB 4110
  4300 T$="ACTION : ?"
4310 X=5
4320 Y=3
  #330 GOSUB 4110
4340 X=15
  4340 X=15
4350 Y=17
4360 T$="PIQLET :"&STR$(QUTIL(1))
   4370 GOSUB 4110
                                                                                                                 Suite page 25
```

3340 CALL KEY(0,RET,ETAT) 3350 IF ETAT=0 THEN 3340 3360 IF RET<>88 THEN 3340

Un bon graphisme pour un jeu très populaire. Les deux joueurs s'affrontent à armes égales, mais attention, l'ordinateur contrôle la légalité de vos coups.

Philippe JACQUOT

A suivre :

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

100 REM *** PRESENTATION *** 101 GRAPHICS 18:POSITION 7,5:? #6;"EEHEC S": IF PEEK(203) = PEEK(106) - 8 THEN GOTO 30 200 REM *** CARACTERES *** 201 A=PEEK(106)-8:RESTORE 260:FOR I=0 TO 185:READ J:POKE 1536+I, J:NEXT I:X=USR(1 536):RESTORE 204 202 READ C: IF C(0 THEN POKE 203, A:GOTO 3 00 203 FOR B=0 TO 7:READ D:POKE A*256+(8*C) +B, D:NEXT B:GOTO 202 204 DATA 59,0,0,0,0,0,0,0,255 205 DATA 60,255,0,0,0,0,0,0,0 206 DATA 61,1,1,1,1,1,1,1,1 207 DATA 62,128,128,128,128,128,128,128, 128 208 DATA 64,255,255,255,255,255,255, 255 209 DATA 77,0,0,25,25,31,31,7,7 210 DATA 78,0,0,152,152,248,248,224,224 211 DATA 79,7,7,7,31,31,0,0 212 DATA 80,224,224,224,224,248,248,0,0 213 DATA 108, 255, 255, 230, 230, 233, 229, 251 , 251 214 DATA 109, 255, 255, 103, 103, 151, 231, 223 ,223 215 DATA 110, 251, 251, 251, 251, 231, 224, 255 , 255 216 DATA 111, 223, 223, 223, 223, 231, 7, 255, 2 55 217 DATA 73,0,0,0,1,3,7,15,15 218 DATA 74,0,0,64,224,240,248,240,248 219 DATA 75,31,30,28,4,1,3,0,0 220 DATA 76,240,248,112,224,240,248,0,0 221 DATA 104,255,255,255,254,253,251,247 ,247 222 DATA 105, 255, 255, 191, 95, 239, 247, 239, 223 DATA 106, 238, 237, 227, 251, 254, 252, 255 , 255 224 DATA 107, 239, 119, 175, 95, 239, 7, 255, 25 225 DATA 69,0,0,3,7,15,15,15,7 226 DATA 70,0,0,0,128,192,192,224,224 227 DATA 71,7,3,1,1,15,31,0,0 228 DATA 72,224,192,128,128,240,248,0,0 229 DATA 100,255,255,252,251,247,247,247 , 251 230 DATA 101,255,255,255,127,191,191,223 231 DATA 102,251,253,254,254,241,224,255 232 DATA 103,223,191,127,127,143,7,255,2 55 233 DATA 65,0,0,3,3,1,1,1,3 234 DATA 66,0,0,192,192,128,128,128,192 235 DATA 67,3,3,3,3,15,31,0,0 236 DATA 68,192,192,192,192,240,248,0,0 237 DATA 96, 255, 255, 252, 253, 254, 254, 254, 238 DATA 97,255,255,63,191,127,127,127,1 91 239 DATA 98, 253, 253, 253, 253, 243, 224, 255, 240 DATA 99,191,191,191,191,207,7,255,25 241 DATA 81,0,0,17,17,25,25,27,31 242 DATA 82,0,0,136,136,152,152,216,248 243 DATA 83,31,31,31,15,15,7,0,0 244 DATA 84,248,248,248,240,240,224,0,0 245 DATA 112,255,255,238,238,230,230,229 , 235 246 DATA 113,255,255,119,119,103,103,167 ,215 247 DATA 114,239,239,239,247,247,248,255 , 255 248 DATA 115,247,247,247,239,239,31,255, 249 DATA 85,0,0,1,7,7,1,1,3 250 DATA 86,0,0,128,224,224,128,128,192 251 DATA 87,15,31,31,31,15,7,0,0 252 DATA 88,240,248,248,248,240,224,0,0 253 DATA 116,255,255,254,249,249,254,254 , 253 254 DATA 117,255,255,127,159,159,127,127

255 DATA 118,253,239,239,239,247,248,255

256 DATA 119,207,247,247,247,239,31,255,

260 DATA 104,162,255,134,204,162,151,134

,205,162,255,134,206,162,223,134,207,160

261 DATA 208,247,166,204,202,134,204,166

,205,232,134,205,166,206,202,134,206,166

262 DATA 224,227,208,219,96,104,162,255,

134, 203, 162, 145, 134, 204, 160, 127, 169, 0, 20

263 DATA 203, 202, 134, 203, 166, 204, 232, 134

,204,160,0,224,148,208,233,96,104,169,25

5,162,0,157,32,146,232,224,8,208 264 DATA 248,162,0,157,168,146,232,224,8

,208,248,162,0,157,48,147,232,224,8,208,

0,200,177,206,145,204,192,255

,207,232,134,207,160,0,169,0

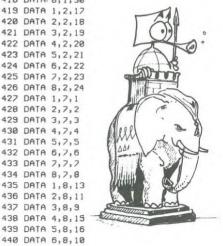
0,127,203,192,255,208,249,166

, 255

255

257

248, 162, 0, 157, 184, 147, 232, 224, 8 265 DATA 208,248,169,3,162,0,157,192,145,232,224,8,208,248,169,12,162,0,157,200, 145, 232, 224, 8, 208, 248, 169, 48, 162 266 DATA 0,157,208,145,232,224,8,208,248 ,169,192,162,0,157,216,145,232,224,8,208 248,96 300 REM *** INITIALISATION *** 301 DIM G(8,8):FOR A=1 TO 8:FOR B=1 TO 8 (A+B)/2=INT((A+B)/2) THEN G(A,B)=1:G :IF OTO 303 302 G(A,B)=0 303 NEXT B:NEXT A 304 DIM GR(8,8):FOR A=1 TO 8:FOR B=3 TO 6:GR(A,B)=-1:NEXT B:NEXT A 305 P=1:A0=5:B0=5:NE=0 306 DIM CNT(32), PH(32), PU(32): FOR A=1 TO 32:CNT(A)=0:NEXT A 307 DIM PEP(15), LEP(15): FOR A=0 TO 15:PE P(A)=0:LEP(A)=0:NEXT A 308 DIM CAP(11):FOR A=0 TO 11:CAP(A)=0:N EXT A 309 DIM QI(11,8) 310 DIM ECHEC(1):FOR A=0 TO 1:ECHEC(A)=0 :NEXT A 311 DIM CO(7),LI(7) 400 REM *** GRILLE *** 401 GRAPHICS 0:SETCOLOR 2,0,0:POKE 752,1 :POKE 756, PEEK (203) 402 FOR A=12 TO 27:POSITION A,3:? "[":PO SITION A,20:? "\":NEXT A 403 FOR B=4 TO 19:POSITION 11,B:? "]":PO SITION 28,B:? "^":NEXT B 404 FOR B=1 TO 8:FOR A=1 TO 8:ON G(A,B)+ 1 GOSUB 502,501:NEXT A:NEXT B 405 FOR A=13 TO 27 STEP 2:POSITION A,2:? CHR\$(64+(A-11)/2):POSITION A, 21:7 CHR\$(64+(A-11)/2):NEXT A 406 FOR A=5 TO 19 STEP 2:POSITION 10,A:? 9-(A-3)/2:POSITION 29,A:? 9-(A-3)/2:NEX 407 FOR I=1 TO 32:RESTORE 410+I:READ A,B , W:GR(A,B)=W:PH(W)=A:PU(W)=B:GOSUB 503:N EXT I 408 POSITION 2,2:? "BLANCS":POSITION 32, 2:? "NOIRS" 409 GOTO 600 411 DATA 1,1,29 412 DATA 2,1,27 413 DATA 3,1,25 414 DATA 4,1,31 415 DATA 5,1,32 416 DATA 6,1,26 417 DATA 7,1,28 418 DATA-8,1,30 419 DATA 1,2,17 420 DATA 2,2,18 421 DATA 3,2,19 422 DATA 4,2,20 423 DATA 5,2,21 424 DATA 6,2,22



427 DATA 1,7,1

428 DATA 2,7,2

429 DATA 3,7,3

430 DATA 4,7,4

431 DATA 5,7,5

432 DATA 6,7,6

433 DATA 7,7,7

434 DATA 8,7,8

437 DATA 3,8,9

441 DATA 7,8,12

442 DATA 8,8,14

AUANT CTRI

514 DATA 1

515 DATA 1

516 DATA 1

517 DATA

518 DATA

500 REM *** DESSINS *** 501 POSITION 2*A+10, 2*B+2:? ", "; ", "; "="; +";"+";",";",":RETURN 502 POSITION 2*A+10,2*B+2:? ",";",";"="; 503 WY=G(A,B) 504 RESTORE 510+W:READ U 505 IF WY(>INT(W/17) THEN U=U+95 506 POSITION 2*A+10,2*B+2:? CHR\$(U);CHR\$(U+1);"=";"+";"+";CHR\$(U+2);CHR\$(U+3) 507 RETURN 511 DATA 1 512 DATA 1 513 DATA

480 REM POUR LES LIGNES 501,502,506

482 REM ENTRE PARENTHESES

481 REM TAPEZ CTRL+LE SIGNE INDIQUEE

484 REM LIGNE 502 TAPEZ , EN VIDEO-IN

483 REM POUR LES SIGNES + ET = TAPEZ ESC

519 DATA 5 520 DATA 5 521 DATA 9 522 DATA 9 523 DATA 13 524 DATA 13 525 DATA 17 526 DATA 21 527 DATA 129 528 DATA 129 529 DATA 129 530 DATA 129 531 DATA 129 532 DATA 129 533 DATA 129 534 DATA 129 535 DATA 133 536 DATA 133 537 DATA 137 538 DATA 137 539 DATA 141 540 DATA 141 541 DATA 145 542 DATA 149 600 REM *** PLAYER MISSILE *** 601 C=PEEK(106)-16:D=256*C:POKE 54279,C: POKE 53277,3:POKE 559,46:X=USR(1593) 602 X=USR(1630):POKE 53260,255 700 REM *** TOUR DE JEU *** 701 PRENPA=0:ROQ=0:COUP=COUP+1 702 P=ABS(P-1) 703 PAT=1:GOSUB 800:IF PAT>0 THEN GOTO 1 200 704 GOSUB 1300:IF STRIG(P)=0 THEN GOTO 7 705 GOSUB 1400:GOSUB 1600:GOTO 704 706 IF INT(W/17) (>P THEN GOTO 704 707 A1=A0:B1=B0:OK=1:GOSUB 900:IF OK>0 T HEN GOSUB 1700:GOTO 704 708 A=A1:B=B1:IF INT(W/17)>0 THEN CG=4:G OTO 210 709 CG=2 710 IF G(A1,B1)=0 THEN GOTO 712 711 G(A1,B1)=0:GOSUB 503:G(A1,B1)=1 712 BG=B1:AG=A1:GOSUB 1800 713 FOR H=240 TO 140 STEP -5:SOUND 0,INT (H/10)+20,10,3:NEXT H:SOUND 0,0,0,0

718 IF FIX>0 THEN PH(FIX)=-1:PU(FIX)=-1 719 GOSUB 1100: IF ATT(1 THEN ECHEC(R)=0: GOTO 2300 720 ROQ=0:0N ECHEC(R)+1 GOSUB 2900,2800 721 PH(W)=A1:PU(W)=B1:POKE 53247+BG,0:A= A1:B=B1:GOSUB 503 722 IF FIX>0 THEN PH(FIX)=A0:PU(FIX)=B0 723 GR(A1,B1)=W:GR(A0,B0)=FIX:A0=A1:B0=B 1:GOTO 704 800 REM *** TEST PAT *** 801 FOR W=1+16*P TO 15+16*P:IF PH(W) <0 T HEN GOTO 803 802 A1=PH(W):B1=PV(W):OK=1:GOSUB 900:IF OK=0 THEN PAT=0:W=15+16*P 803 NEXT W:W=W0:IF PAT=0 THEN RETURN 804 II=16+16*P 805 FOR CO=PH(II)-1 TO PH(II)+1:FOR LI=P U(II)-1 TO PU(II)+1:ARG=0:GG=P:GOSUB 330

714 GOSUB 1400:UAL=1:IF A0<>A1 OR B0<>B1

716 VAL=0:GOSUB 2000:IF VAL>=1 THEN GOTO

717 ATT=0:PH(W)=A0:PU(W)=B0:FIX=GR(A0,B0

715 IF STRIG(P) <>0 THEN GOTO 714

):GR(A1,B1)=-1:GR(A0,B0)=W:R=P

THEN GOSUB 1900

714

810 IF ARG=0 THEN PAT=0:CO=PH(II)+1:LI=P U(II)+1 811 NEXT LI:NEXT CO:RETURN 900 REM *** TEST IMMOBILISATION ***

901 IF INT(W-16*INT(W/17))>8 THEN GOTO 9 21 902 IF W>16 THEN GOTO 912 903 IF A1=1 OR B1=1 THEN GOTO 906 904 W1=GR(A1-1,B1-1):IF INT(W1/17)=ABS(P

-1) THEN OK=0:RETURN 905 PRENPA=0:MNEF=A1+6:MGEL=B1:GOSUB 100 4:IF PRENPA=1 THEN OK=0:RETURN 906 IF B1=1 THEN GOTO 908 907 W1=GR(A1,B1-1):IF W1=-1 THEN OK=0:RE

TURN 908 IF A1=8 OR B1=1 THEN RETURN 909 W1=GR(A1+1,B1-1):IF INT(W1/17)=ABS(P

-1) THEN OK=0:RETURN 4:IF PRENPA=1 THEN OK=0:RETURN 911 RETURN

912 IF A1=1 OR B1=8 THEN GOTO 915 913 W1=GR(A1-1,B1+1):IF INT(W1/17)=ABS(P -1) THEN OK=0:RETURN 914 PRENPA=0:MNFF=A1-2:MGFL=B1:GOSUB 100 4:IF PRENPA=1 THEN OK=0:RETURN

915 IF B1=8 THEN GOTO 917 916 W1=GR(A1,B1+1):IF W1=-1 THEN OK=0:RE TURN

917 IF A1=8 OR B1=8 THEN RETURN 918 W1=GR(A1+1,B1+1):IF INT(W1/17)=ABS(P

-1) THEN OK=0:RETURN 919 PRENPA=0:MNEF=A1:MGEL=B1:GOSUB 1004: IF PRENPA=1 THEN OK=0:RETURN 920 RETURN

921 RESTORE 930+INT(W-16*INT(W/17))-8:RE AD NB:FOR I=1 TO NB:READ S,T 922 IF A1+S<1 OR A1+S>8 OR B1+T<1 OR B1+ T>8 THEN GOTO 924 923 W1=GR(A1+S,B1+T):GOSUB 925:IF OK=0 T HEN TENB 924 NEXT I:RETURN 925 IF INT(W1/17) <>P THEN OK=0 926 RETURN 931 DATA 4,1,1,1,-1,-1,1,-1,-1 932 DATA 4,1,1,1,-1,-1,1,-1,-1 933 DATA 8;1,2,1,-2,-1,2,-1,-2,2,1,2,-1, -2,1-2,-1 934 DATA 8,1,2,1,-2,-1,2,-1,-2,2,1,2,-1, -2, 1-2, -1 935 DATA 4,1,0,-1,0,0,1,0,-1 936 DATA 4,1,0,-1,0,0,1,0,-1

937 DATA 8,1,0,-1,0,0,1,0,-1,1,1,1,-1,-1 938 DATA 8,1,0,-1,0,0,1,0,-1,1,1,1,-1,-1 ,1,-1,-1 1000 REM*** TEST PRISE EN PA ***

1001 IF COUP (2 THEN RETURN 1002 IF P=0 THEN MNEF=A0+7:MGEL=B1:GOTO 1004 1003 MNEF=A0-1:MGEL=B1

1004 IF PEP(MNEF)=COUP-1 AND LEP(MNEF)=M GEL THEN VAL=0:PRENPA=1 1005 RETURN 1100 REM *** TEST ECHEC ***

1101 S=16*ABS(R-1):FOR I=1+S TO 8+S 1102 IF PH(I) (0 THEN GOTO 1106 1103 IF PU(I) (>PU(32-S)+SGN(R-0.5) THEN GOTO 1106

1104 IF ABS(PH(I)-PH(32-S)) <> 1 THEN GOTO 1106 1105 ATT=1:NE=1:CO(0)=PH(I):LI(0)=PV(I) 1106 NEXT I:IF ATT=1 THEN RETURN

1107 FOR I=9+S TO 10+S:IF PH(I) (0 THEN G OTO 1114 1108 NH=PH(I)-PH(32-S):NU=PU(I)-PU(32-S) 1109 IF ABS(NH) (>ABS(NU) THEN GOTO 1114

1110 IF ABS(NH)=1 THEN ATT=1:NF=1:CO(0)= PH(I):LI(0)=PU(I):I=10+S:GOTO 1114 1111 J=SGN(NH):K=SGN(NV):FOR U=1 TO ABS(NH)-1 1112 IF GR(PH(I)-U*J,PU(I)-U*K)>=0 THEN

1113 NEXT U:IF U(500 THEN ATT=1:NE=ABS(N H):FOR U=0 TO NE-1:CO(U)=PH(I)-U*J:LI(U) =PU(I)-U*K:NEXT U

1114 NEXT I:IF ATT=1 THEN RETURN 1115 FOR I=11+S TO 12+S:IF PH(I) (0 THEN GOTO 1122

1116 NH=PH(I)-PH(32-S):NU=PU(I)-PU(32-S) 1117 IF ABS(NH)>2 OR ABS(NH) (1 THEN GOTO

1118 IF ABS(NU)>2 OR ABS(NU) (1 THEN GOTO 1122 1119 IF ABS(NH)=2 AND ABS(NV) (>1 THEN GO

1120 IF ABS(NH)=1 AND ABS(NV)<>2 THEN GO TO 1122

1121 ATT=1:NE=1:CO(0)=PH(I):LI(0)=PU(I) 1122 NEXT I:IF ATT=1 THEN RETURN

1123 FOR I=13+S TO 14+S:IF PH(I) (0 THEN GOTO 1134 1124 NH=PH(I)-PH(32-S):NU=PU(I)-PU(32-S)

1125 IF NH<>0 AND NU<>0 THEN GOTO 1134 1126 IF NH<>0 THEN GOTO 1130 1127 IF ABS(NV)=1 THEN ATT=1:NE=1:CO(0)=

PH(I):LI(0)=PV(I):I=14+S:GOTO 1134 1128 J=SGN(NU):FOR U=1 TO ABS(NU)-1:IF G R(PH(I), PU(I)-U*J)>=0 THEN U=500 1129 NEXT U:GOTO 1133

1130 IF ABS(NH)=1 THEN ATT=1:NE=1:CO(0)= PH(I):LI(0)=PU(I):I=14+S:GOTO 1134 1131 J=SGN(NH):FOR U=1 TO ABS(NH)-1:IF G R(PH(I)-U*J,PU(I))>=0 THEN U=500 1132 NEXT U

1133 IF U 500 THEN ATT=1:GOSUB 4000 1134 NEXT I:IF ATT=1 THEN RETURN 1135 I=15+S:IF PH(I) (0 THEN GOTO 1151 1136 NH=PH(I)-PH(32-S):NV=PV(I)-PV(32-S)

:IF ABS(NH) (>ABS(NU) THEN GOTO 1142 1137 IF ABS(NH)=1 THEN ATT=1:NE=1:CO(0)= PH(I):LI(0)=PU(I):RETURN 1138 J=SGN(NH):K=SGN(NU):FOR U=1 TO ABS(NH)-1

IF GR(PH(I)-U*J,PU(I)-U*K)>=0 THEN U=500

1140 NEXT U: IF U<500 THEN ATT=1:NE=ABS(N H):FOR U=0 TO NE-1:CO(U)=PH(I)-U*J:LI(U) =PU(I)-U*K:NEXT U:RETURN 1141 GOTO 1151

1142 IF NH<>0 AND NU<>0 THEN GOTO 1151 1143 IF NH<>0 THEN GOTO 1147 1144 IF ABS(NU)=1 THEN ATT=1:NE=1:CO(0)= PH(I):LI(0)=PV(I):RETURN

1145 J=SGN(NU):FOR U=1 TO ABS(NU)-1:IF G R(PH(I),PU(I)-U*J)>=0 THEN U=500 1146 NEXT U:GOTO 1150 A SUIVRE...

BIDOUILLE GRENOUILLE

Penché devant son traitement de textes, il sue sang et eau, assailli de doutes quand à la qualité de ce qu'il écrit. Pauvre Jean-Louis. Après un bref coup d'oeil sur son écran, il appuie rageusement sur la flèche de gauche et va corriger un mot qui lui semble douteux. Il se re-prend, remet le mot, puis le réenlève. Après tout, personne n'est sensé savoir qu'un thrips est un insecte archiptère, et ces cons de la rédaction vont encore enlever le H en croyant à une faute d'inattention. C'est dur, d'être le créateur de Pépé Louis. Pourtant, il est sûr, il sent au fond de lui qu'il tient quelque chose de grandiose, de formida-ble. Malgré les reproches qu'on lui fait, malgré les accusations de copie dont on l'assaille, malgré son style changeant au fil des épisodes, il sent confusément que c'est lui qui a raison. Et manicheïsme ou pas, il continuera dans la voie qu'il s'est tra-

Du moins, si on veut bien le laisser tranquille. Le téléphone qui sonne, maintenant. Bien sûr a branché son répondeur, mais sa conscience professio-nelle le harcèle et lui commande

de répondre lui-même.
D'abord, il ne comprend pas.
Commodore ? Mais il n'a pas de
Commodore ! Stix ? Mais il n'a
pas ce programme ! Mais l'autre
insiste, lui répète trois fois la même chose, lui enjoint de noter soigneusement. Et comme dans un rêve, il note.

Pour faire une copie de sécurité de Stix, il faut taper LOAD",

10(un espace)SYS2063:RFM et sauvegarder. Pour augmente le nombre de vies, POKE 2337, N , où N est le nom-bre de vies désiré moins un. un temps illimité avoir taper:

POKE 2444,238:POKE 2445,45: POKE 2446,75:POKE 2447,234: POKE 2448,234

L'autre continue, parle, dit qu'il s'appelle Looker, et Jean-Louis note, note tout sans pouvoir ré-fléchir. Il a été dérangé en pleine création, il éprouve ce sentiment bien particulier que connaissent ceux qui créent lorsqu'on les interrompt. Il s'accréent croche à une idée ténue, arach-néenne et fait son possible pour ne pas qu'elle se brise. Alors il inscrit automatiquement, répond par des onomatopées. L'autre raccroche

Le déclic le sort brutalement de sa rêverie. Il fallait s'y attendre: il ne se rappelle plus de ce qu'il avait en tête. Rageur, il éteint son ordinateur et se rabat sur le courrier du matin.

Une grande enveloppe lui attire l'oeil. Il l'ouvre sans précautions, en mordillant sa moustache en mordillant sa moustache avec sa lèvre inférieure, signe de nervosité. Il grommelle. C'est son grand défaut: il parle tout seul. Quand il s'en aperçoit, il se justifie par un "ça y est, voilà que je parle tout seul, je deviens fou", au cas où quelqu'un l'aurait entendu. Cette nisso, il ne le dit entendu. Cette fois-ci, il ne le dit pas car il sait qu'il est seul: son fils est à l'école et sa femme au

Le contenu de l'enveloppe l'intrigue: un immense plan, accom-pagné d'une lettre de deux pages signée Jérôme Beretti. Il accorde un bref regard au plan s'empare de la lettre.

'Je viens d'acheter Knight Lore pour Spectrum. Le jeu est telle-ment bon que j'ai établi un plan des lieux que je joins à cette let-tre. Je t'envoie également une liste de 40 des personnages que l'on rencontre dans Doomdark's Revenge. Elle est divisée en trois colonnes: la première contient le nom du personnage, la seconde les sentiments qu'il éprouve à l'égard de Luxor et la troisième le nom de son ennemi. Dans la seconde, lorsque oui/non apparaît, cela signifie qu'il accepte de combattre si

В	ARBARI	AN
NOM kahudrag varatrarg kahudrak avorthun thorthak careneon torinarg firak varangrand anvortheon thangrad lorangrorn carormand	AMI oui non oui/non oui non oui non oui/non oui/non oui oui	glortheon thorag ulformane thigrak thigrak

oui	varangrand
oui	shareth
oui	shareth
oui	sobotharg
oui	berorthim
non	imgarorn
oui	ganomarg
oui	shareth
	oui oui oui oui non oui

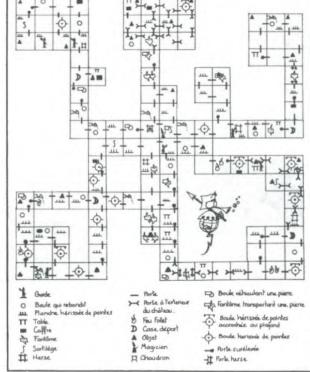
DWARVES

ICELORD

thigrand imorthorn thormand tororthane oui/non berormorn oui imorthesh thorthand oui carorthand oui imgormand oui/non imgorthand oui lorangrim oui tharand non imgormiel oui berormane oui carorthane oui/non orildrane oui/non carorthorn non

FEY

code au hasard dans Bidouille-Grenouille, celui de Pic et le compose. Arrivé sur la page d'accueil, pris d'une subite impulmalirang shareth kahangrorn sion, il presse deux fois Retour, et les mots "Centre Neptune enmalormun trez votre code d'accès" appa-raîssent. Toujours au hasard, il kahangriel lorelorn tape SIS et Envoi. Il aurait aussi bien pu taper Noe, ou Grégory, ou n'importe quoi d'autre. Mais à sa grande surprise, il rentre. Il talormang imgorarg glireon imgaril regarde l'écran un instant, puis appuie sur Connexion/fin. Il compose le 615 91 77, et es-saye les nouveaux services dont anuarom kahudrak zarashand glormarg on lui a parlé: Antigel (code ANTI), sur lequel il y a des salons qui ressemblent fort aux shareth varormane



J'espère que ces renseignements t'aideront...

Jean-Louis enlève ses lunettes et les essuie d'un coin de che-mise distrait. Il se trouve dans un état second, un peu comme lorsqu'on prend un médicament contenant de la pirine et de l'alcool. Il repousse d'un coup de coude la pile de lettres et rap-

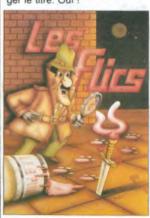
proche son Minitel. Il l'ouvre, l'allume et de la main gauche s'empare d'un ancien numéro de l'Hebdo. Il pioche un

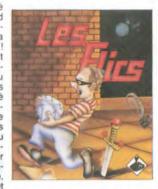
forums de SM, Reso, comprend une messagerie en direct très originale, Gretel, qui vient d'obtenir l'autorisation de passer sur la tarification kios-

Mais il se lasse vite, et éteint son appareil. Il rallume sombre-ment son ordinateur et recharge sa disquette de textes. Il doit continuer sa mission, continuer à écrire les aventures de Pépé Louis, continuer envers et contre tous...

QUAND CINÉMA ET INFORMATIQUE SE FACHENT

Lorsque PSS a commercialisé son logiciel Les Flics , United Artists (célèbre maison de production cinématographique) vu rouge... Ou plutôt rose ! Pensez donc: le héros aurait eu un air qui semblerait s'approcher d'une esquisse du sourire de Peter Sellers et des traces suspectes de félidé ayant franchi un obstacle constitué d'un pot de peinture rose s'accumoncellent devant yeux ébahis et éberlués du héros sus-cité. U.A. a simple-ment accusé PSS de se servir de la Panthère Rose pour vendre son logiciel. Du co changement de jaquette commercialisation, sans changer le titre. Ouf !





Pour ce qui concerne le soft, en existe actuellement une version MSX, une Spectrum et une Commodore. La panthère rose (ce superbe diamant fruit de toutes les convoitises) est planqué quelque part en ville. D'un bond prodigieux dans votre véhicule, vous parcourez rues et immeubles à la recherche d'indices et d'armes pour prendre possession de ce bijou. A tout instant vous aurez des flics motorisés ou à pied aux trousses: un thriller palpitant comme le cinéma nous en offre rarement et l'industrie logicielesque quasiment jamais. Vous pouvez y aller a cette séance, elle projette l'action sur votre téléviseur en permanent et ne manque pas d'inté-

APRES LA C.A.O., L'E.A.O., LE D.A.O... LA R.E.A.O.!!!

Commencent à nous les briser avec leurs sigles. La nouvelle mode, c'est de coller du AO partout. AO= Assisté par Ordinateur. On dirait que plus per-sonne ne peut rien faire sans être Assisté par un Ordinateur Les gens sont vraiment handicapés. Bon. Alors la REAO est une des activités de CAR-RIERE ET DEVELOPPEMENT (association loi de 1901) qui a vocation d'aider cadres au chômage à faire de la Recherche d'Emploi Assis-tée par Ordinateur. On voit pas trop ce qu'ils entendent par là

mais il paraît que c'est très à la mode le vous donne l'info. et vous en faites voulez. Contact de l'associa-



Carrière et Développe-52bd 75003 Paris. TEL:887.03.68

sécurité évidentes. Pour les

POUEME

Deux livres chez Hachette viennent de sortir. Jacques Bessières est l'auteur

du premier A ce nom, point n'est besoin de sourire

Puisque c'est un champion des

C'est bien de la télé-informati-Et des nombreux réseaux télé-

phoniques Que son bouquin traite, mais ce peul (1) Ne parle pas que de l'Apple.

Spécialisé dans les cartes et les modems

Avec onction et componction il est écrit Et certes, c'est un sujet qu'il

Puisque la compréhension en

Jetons un coup d'oeil au sommaire De quoi s'aperçoit-on avec sur-

Aux débutants ce livre est clair Et leur évitera de nombreuses crises

De nerfs, aïe la coupure du

L'Apple-Tell est disséquée La Novation bien expliquée Et le minitel sous nos yeux est

Et là, je craque. Deuxième livre de la collection Hachette: Et là. L'utilisation de l'Amstrad CPC 464 de lan Sinclair. Comme d'habitude chez cet auteur, le bouquin est très abordable et compréhensible par tous. Les exemples donnés sont clairs et très bien commentés. Seul point noir: lan Sinclair est quelqu'un de très rigolo mais la tra-duction laisse de côté tous les gags qui devaient émailler la version originale. Reste un ouvrage clair, bien fait et intéres-sant. Ceci dit, le prix de 125 francs est peut-être plus dicté par l'opportunisme que par la réalité du marché.

fait, j'ai pas réussi à le caser dans le poème, mais le bouquin de Jacques Bessières vaut 145 francs. Même peine, même motif.

peul: peuplade d'afrique. (2



COMMODORE EST NAVRANT!

La rumeur des mauvaises langues: Commodore ne pourra pas livrer ses C128 sur le marché européen avant la fin de l'été.

Les dénégations de Commodore: Si si, c'est toujours prévu pour la fin du printemps.

commentaire de l'hebdo: Dis, Gillot-Pétré, à quoi on reconnaît le printemps de l'été ? Aux hirondelles ?



SANS PATÉ, MARCONI PERD LA BOULE

Marconi n'a rien a voir avec son homonyme et ancêtre. Dans le cas présent, il s'agit société d'électronique anglaise créatrice d'un nou-veau Track Ball, le RB2. Celuici se connecte directement (sans interface) sur Commocommercialisé avec un logiciel de dessin pour environ 60 £ et ne fonctionne qu'avec les programmes qui lui sont desti-nés (Eddy 2 pour MSX ne le reconnaît pas, par exemple). Il offre une boule de 5,5 centimètres de diamètre, envoyant deux cents impulsions micro pour une rotation complète, et de trois boutons de commande programmables. Actuellement une dizaine de logiciels utilisant ce track ball



track ball RB2

existent dont deux ou trois jeux d'arcade, deux logiciels de dessin et quelques program-mes éducatifs. Bref. ne vous précipitez pas dessus, c'est encore une extension à durée de vie très limitée

CAT : UN DROLE DE CHAT

D'abord. i'ai cherché les oreilles et j'ai trouvé deux boutons. Ensuite j'ai cherché son dos doux et rond et j'a trouvé une grosse boule qui n'amasse et mousse. Enfin j'ai cherché la queue et j'ai trouvé un fil bizarre avec une drôle de prise au bout.



Le Cat est le track-ball des-tiné au MSX. Ses logiciels d'applications sont Eddy 2, Music Editor (MUE) et un flipper d'enfer dont le nom reste secret pour des raisons de

deux premiers, comme leur nom ne l'indique pas forcé-ment, il s'agit de deux utilitaires l'un destiné au dessin et l'autre à la création musicale, pour le flipper ne flippez pas c'en est un. Le Cat se branche sur une des deux entrées joystick du MSX. Son confort d'utilisation est optimum quel que soit la taille de la main qui l'utilise. Les deux boutons de contrôle permettent une utilisation rapidement automatique, sans réflexion inutile à fournir. Un bon péri-phérique pour le MSX qui vous coûtera environ 600 Tout ce que l'on peut regretter, c'est le manque dramatique de logiciels utilisant cette extension.

POUR LES PROS

sionner: Tandy (les ordina-teurs) et Birdy's (les program-mes) viennent de signer un accord de commercialisation des programmes du second par le premier, et mon tout dit maman. Les logiciels en question (gestion de stocks, de gé-rance d'immeubles, de paye analytique, rien que du rigolo) ont été adaptés pour être compatibles avec les micro-or-dinateurs Tandy (heureuse-ment) et ne seront distribués



en France, en Belgique Allemagne que dans les magacette chaîne. Charlie, je vous reçois cinq sur

CHANGER DE NIVEAU, PAS DE MICRO

9 Adventure, jeune so-Level anglaise, s'est spécialisée (dès la naissance) dans les jeux d'aventures. Inattendu compte tenu de son nom. n'est-ce pas? Pour chacun des logiciels décrits ci-desvous pourrez trouver prochainement des versions pour Amstrad, BBC, Spectrum, Commodore 64, MSX, Elan, Memotech et Atari. Enfin une société qui s'attaque à tous les gâteaux à la fois!
Colossal Adventure sort di-

rectement de l'oeuvre de J.R.R TOLKIEN "Le Seigneur Des Anneaux" et vous emporte à travers un dédale souterrain de plus de trois cents cavernes peuplées de Troll, nains et

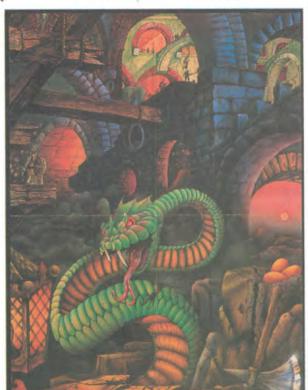
peuplées de Iroll, nains et autres chevaliers noirs. Une angoissante aventure... en texte malheureusement.

Adventure Quest poursuit l'aventure débutée avec le logiciel ci-dessus. Vous devez cette fois-ci découvrir la Vieille Route de la Tour Sombre. Nauf régions désolées ou sur-Neuf régions désolées ou sur-peuplées à traverser avant d'atteindre le dernier combat contre Agaliarept.

Dungeon Adventure est le troisième volet de la trilogie de la Terre du Milieu (encore Tol-kien). Encore une fois le nombre de lieux à visiter dépasse les deux cents, mais où est donc passé le graphisme? Malgré tout, des scénarii parfaitement conçus et réalisés permettront aux fanatiques des jeux d'aventure de passer quelques mois à plancher.

Snowball, premier titre d'une trilogie de science-fiction, vous entraîne à la tête d'un vais-seau contenant deux millions d'humains congelés en vue de la colonisation de la planete Eden. Mais comment y arriver à travers ce chemin de sept mille planètes ? A vous de le

résoudre ! Return To Eden continue l'aventure du capitaine du



Snowball. Vous aurez a vaincre les mille dangers de la pla-nète Eden et de sa jungle maléfique avant de décongeler votre cargaison. Le troisième volet de l'aventure n'est pas encore écrit, alors patience...

LEVEL 9 ADVENTURES

Lords of Time : et encore une aventure où les méchants veu lent mettre le souk dans le temps et où le gentil (vous) est chargé par le Maître du Temps de donner un bon coup de balai dans ce tas de vilains.

Emerald Isle le premier jeu

graphique de la maison. Plus de cent cinquante images vous dépeindront le monde infernal d'une île dont vous désirez absolument vous échapper.

The Saga Of Erik The Viking sort des oeuvres littéraires de Terry Jones (de Monthy Py-thon). La quête authentique thon). La quete autremitique d'un Viking à la poursuite des Chiens Combattants. Epoustouflant, même sans l'aide des magiciens et autres dragons en ballade dans cette histoire.

VOUS AVEZ BROCCOLI?

Les droits du prochain James Bond, From a View to a Kill, viennent d'être achetés par Domark, célèbre maison d'édi-tion britannique. Le joueur devra se battre contre ses adversaires dans les mêmes conditions que le héros dans le film. Les ordinateurs sur lesquels tournera ce jeu sont Spectrum, CBM 64, Amstrad et plus tard MSX, IBM PC et

J'aimerais bien voir l'adaptation micro du dernier Bergman.



UNE QUESTION, **UNE REPONSE**

Verra-t-on bientôt en France les quatre titres qu'Activision vient de sortir pour MSX? C'était la question. Oui, ils sont désormais en vente. C'était la réponse. Il s'agit de Pitfall II, River Raid, Beamrider et Hero



PROGRAMME ANTI-THÉ

Un projet de loi vient d'être présenté à la Chambre des Lords en Angleterre, visant à protéger les auteurs et les éditeurs de logiciels. Ceux-ci esti-ment à 150 millions de livres (plus d'un milliard et demi de nouveaux francs) la perte occasionnée par les pirates de tous poils, mais surtout les professionnels qui dupliquent les programes à grande les programes à grande échelle. Les pirates, de leur côté, pensent qu'on devrait continuer à les laisser faire: le contraire serait étonnant. Ce resiet delt étables la protection. projet doit établir la protection de toutes les formes de logiciels, qu'il soit sorti ou non avant le vote de la loi. Le problème est le doute qu'il sub-siste sur la possibilité de copyrighter une propriété intellectuelle. Cette loi permet righter trait notamment à la police d'utiliser des moyens légaux pour poursuivre les pirates, comme les descentes dans les magasins, chez les particuliers et la baston pour faire avouer où t'as mis la copie de Lode Runner, petit salopard, j'vous

jure Monsieur l'Agent c'était une copie anti-thé purement réservée à l'usage privé du co-

Etant donné que les anglais ont depuis trois ans une loi punissant les copies de cassettes vidéo et que nous n'en avons pas encore, on va pouvoir faire des copies anti-café pendant encore un bon bout de temps.



BUBBLE BUS, C'EST VRAIMENT NUL!

Vous ne pouvez pas imaginer à quel point c'est nul: un vrai scandale. Bon, d'accord je me suis un peu énervé, mais après avoir chargé cinq des apres avoir charge cinq des derniers titres importés en France par MCC je craque. D'entrée de jeu, pas un seul logiciel ne contient une idée originale: Flying Feathers c'est une chasse au canard c'est une chasse au canard où on vous prend pour un pi-geon, **Bumping Buggles** est pompé sur Burnin Rubbers lui-même piqué sur Spy Hun-ter, **Hustler** ressemble à un billard mais j'ai encore des doutes, **Kick Off** vous invite

les oiseaux qui passent, et ce pour les ampêcher de vous voler les cinq malheu-reux poissons qui traînent au fond de la mare.

- Bumping Buggles décrit la vie passionante d'un pilote de buggy qui doit franchir le maximum de kilomètres sans tomber dans le fossé.

- Huetler vous fait pénétrer.

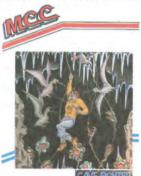
- Flying Feathers vous place au fond d'une barque d'où vous devez tirer sur tous

 Hustler vous fait pénétrer dans le monde louche et parfois sordide des arrière-salles de bistrot où les parties de billard se finissent dans un bain de sang, mais dans le cas de ce logiciel c'est plutôt dans une pluie de compo-sants électroniques que la fin arrivera après avoir balancé le micro dans la télé. - Kick Off vous laissera en plan dans la première salle

du café ci-dessus, autour du baby-foot. Si vous pratiquez le sport en question à deux joueurs, vous devrez changer de joystick en milieu de parvous voulez conserver la même équipe durant tout match.

Cave Fighter vous fera vi-

siter des catacombes fort mal fréquentées où vous devrez pratiquer la marche dans les



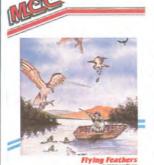
complètement injouable et Cave Fighter est une copie conforme de Spelur complètement ringarde. Spelunker faut quand même reconnaître un aspect positif à tous ces logiciels: les musiques des pages de présentation sont superbes, utilisant pleine-ment les capacités sonores du C64. Mais après l'introduction vous pouvez jeter les softs sans la moindre hésita-tion! Reprenons les titres un

Kick-Off

mais

baby-foot

conforme



airs si vous voulez changer de quartier. Un jeu angélique en un mot, si vous appréciez la mauvaise gestion des lutins, du son et du gra-phisme.

On se demande vraiment pourquoi MCC s'est lancé dans la traduction de ces titres en français, ou plutôt dans la francisation de la notice puisqu'ils n'ont pas dé-passé ce stade. Bref, évitez impérativement ces logiciels si vous n'avez pas envie d'aller poser des bombes du côté de MCC.

CHANGE PAS DE MAIN. JE SENS QUE ÇA VIENT!

Ce coup-ci, les revendeurs anglais ont fait très fort. Echaudés par les baisses de prix de tous les ordinateurs depuis trois semaines, ils ont devancé Commodore et proposent le C16 pour l'équivalent de 800 francs au lieu des 1500 francs recommandés par le fabricant Réaction de ce dernier: "nous ne comprenons pas, ce n'est pas une décision qui vient de nous, ils vendent leurs stocks moins cher pour pouvoir bénéficier d'un roulement d'argent permanent". Réaction de Tramiel, cet inné-

narrable gagman qui nous fera toujours autant rire, l'Atari

800XL sera désormais vendu avec un lecteur de cassettes et 3 cassettes dont Pole Position.

Réaction d'Apple: le Macintosh sera désormais bradé à 500 francs (non, je blague).



BIDAILLE, GRENAILLE

fichu Mick Bidouille farfouille, dépouille et tripatouille tout ce qui touche à la communication, au minitel et aux ser-veurs. Pour une fois j'ai réussi à le doubler pendant qu'il cuvait sa cuite de la semaine dernière. Comme je suis complètement faux-cul, j'em-piète sur ses plates-bandes et je vous présente en avant-première un bouquin qui fera les délices des drogués de la communications. Tous les gars qui se font une ligne de serveur avant d'aller se coucher sont concernés :"VIDEOTEX, sont concernes : VIDEOTEX, possibilités et applications" est une mine de renseignements pratiques. Ce livre publié par les Editions de l'Organisation

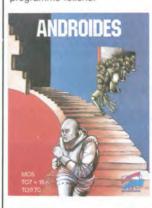
n'a que deux défauts; premièrement il date d'il y a 6 mois. Et depuis, pas mal de choses ont changé. Secon-



dement il vaut 98 francs. qui fait au moins soixante francs de trop. Deux mots sur les auteurs: Jean-Luc Van Impe est conseil en études et communications, ce qui (ne) veut tout (rien) dire, et Bruno Scweiger est ingénieur aux Télécommunications, donc bran-

QUAND INFOGRAMES PÈSE DES TONNES

Dans la grande série des planullissimes, Infogrames vient de prendre une sérieuse option pour le podium, se metbotton pour le podidin, se mer-tant ainsi en compétition avec Bubble Bus. Avec son pro-gramme **Androïdes** ce sacré éditeur a failli décimer les trois quarts de la rédaction à coups de crises cardiaques et autres infarctus. Rendez-vous compte: ils ont osé copier et massacrer Lode Runner, notre programme fétiche.



une a une étapes de cet assassinat. Premier point, on se demande où est passé le merveilleux héros la démarche si souple que

tant de fanatiques dirigeaient d'un joystick sûr au travers des labyrinthes appeliens et commodoriens. Il est tellement minuscule que j'ai dû mettre mes lunettes en plus de mes lentilles pour le trouver sur l'écran. Deuxième facette de l'horreur: lorsque vous défon-cez le sol à grand renfort de laser, c'est pour emprisonner un adversaire, pas pour lui permettre de changer d'étage (comme c'est le cas dans Androïdes). Troisième top: les cent cinquante tableaux de Lode Runner ont singulière-ment réduit au lavage puisqu'il n'en reste que dix.

Mais soyons bons joueurs L'éditeur de tableaux a été soigneusement conservé, ce qui permettra aux fanatiques de recréer les tableaux manquants. Il ne reste à regretter que le manque de finition des graphismes et le manque de célérité très génant. Enfin, il paraît certain que ce travail est une re-création sur une idée connue et non pas un pom-page: l'algorithme de poursuite ne ressemble pas à celui de Lode Runner. Dernier point positif, compte tenu des logiciels actuellement proposés pour Thomson, Androïdes se situe dans une moyenne fort honorable sans être parmi les meil-

VACHEMENTO

Télérama et Ediciel lancent un concours dont voici le thème: écrire un bon logiciel.



HIPPOJOYST

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.



SHIFT EDITIONS, 27 rue du Général Foy 75008

Nom .. Prénom.

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 ré-cupérer des fragments de cristal dans le labyrinthe qui est le lieu à la mode pour tous les monstres branchés de la galaxie! 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 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 a tour explorateur, espion, égyptologue, cosmonaute, super-hé-ros et victime du célèbre docteur Paranaud. Si vous arrivez au bout de ces six casse-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 malheureusement 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 grandes 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, guidez Al'bert et Kong dans leur pyramide favorite, jouez à un jeu de balle en-tièrement nouveau, construisez d'énormes murs avec votre grue de chantier et régalez-vous avec de la te-quila : plus vous en buvez, plus vous désamorcez facilement les bombes de "Caramba"! Six super-programmes 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 statégie avec "Mineur" où vous pourrez organi-ser des compétitions jusqu'à 5 ioueurs. L'aventure enfin avec "L'inca d'or", un fabuleux jeu graphique en 3 dimensions. 6 super-programmes pour 120 francs.



Des jeux, de l'électricité et du plaisir, voilà de quoi faire frétiller les électrons dans votre M05 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 insupportable, 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 votre M05 n'en croira ses jeux!

REGOOGICIEL!

SOFTWARE

6 programmes de jeu pour ORIC 1/ATMOS

		-	*
-		12	×
ROFI	TWARE		*
	- 1	-	×
program	nmes de je r ZX 81		*
pou			*
			*
			*
Feu a d'or	Moto Puzzle		*
neur	Village ha	nte	w.
X 81	N'	1	4
., .,			*
			- 16

Adresse		
Code postal Ville		
ORIC Nº 4		120 F
ORIC Nº 5		120 F
SPECTRUM Nº 1		120 F
TEXAS Nº 4 ZX 81 Nº 1		120 F
MO5 N° 1	H	120 F
MO314-1		1501
- REGLEMEN	AIOL TI	T:,00

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! de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent: nous organisons un concours perma-nent tous les mois et tous les trimestres! Et avec des prix dignes des programmes que

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

Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRAN-CAIS. 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 grammes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les explications néces-

Nom

Prénom Age : Adresse

Nº téléphone

saires à l'utilisation de ce programme. Bonne chance!

Rèalement:

ART.1: HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimes-trielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre. ART.2: Ce concours est ouvert

à tout auteur de logiciel quelque soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation dé-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 trimestriels

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

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

ART.7: Le présent règlement a été déposé chez Maître Jauna-tre 1 rue des Halles 75001 PARIS.

ART.8: HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre 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

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 diffusés

CI RADIO DEULIGNE

En direct du salon de notre appartement, nous émettons aujourd'hui à l'intention de tous les fanatiques de deulignes. Nous savons déjà que tout le monde dans l'im-meuble nous capte très bien, à vous amis du HLM d'en face de nous dire si vous nous recevez. Merci

Accessits du jour, montez sur le podium. Non ! Pas sur

Jean-Marc CAZALE trouve l'écran de sa télé tout triste, alors il y a remédié subtilement: admirez le travail !

Listing COMMODORE 64

FORI=0T08:READA:POKE828+I,A:NEXT:DATA1 62,255,202,142,32,208,208,250,96 2 SYS828:G0T02



Cyril RIVAULT a dû, dans une vie antérieure, travailler du marteau-piqueur... Et il lui en reste quelque chose !

▼ Listing AMSTRAD

10 MODE 0:PEN 12:LOCATE 1,12:PRINT "PARKINSON'S DISEASE":LOCATE 3,16
:PRINT "IS WATCHING YOU":FOR I=1 T
0 2000:NEXT:OUT 255,8:OUT 256,1 20 GOTO 20: REM BREAK & OUT 256,2



Jacques GIRARD n'ignore rien de la masturbation interlectuelle. La preuve, il vous offre son "masse-cerveau"

▼ Listing TRS 80

1 CLS:PRINT:X\$=STR\$(RND(9E3)+1E3):FORK=1T01E4:PRIN T,CHR\$(27)B;M:R\$(1)=X\$:INPUTA:M=0:B=0:IFA<1E3ORA)=-1E4THENB=9:NEXTELSER\$(2)=STR\$(A):C=C+1:FORI=2T05: FMID\$(X\$, I,1)=MID\$(R\$(2),1;1)B=B+1F0RJ=1T02:R\$(J) =LEFT\$(R\$(J),I-1)+* "+RIGHT\$(R\$(J),5-I):NEXTJ,IELS

=LET*(R*(J), 1-)/*
ENEXT

RANDOM:IFB=4THENPRINT*GAGNE EN "C"COUPS*ELSEFORI
=2T05:FORJ=2T05:As=MIDS(R*(1), 1, 1):IFAs=" "THENNEX
TJ,1, KELSEIFAs=MIDS(R*(2), J, 1)THENM=M+1:R*(1)=LEFT
\$(R*(1), 1-1)+" "+RIGHT*(R*(1), 5-1):R*(2)=LEFT*(R*(2), J-1)+" "+RIGHT*(R*(2), 5-J):NEXTJ, I, KELSENEXTJ, I



Sténhane CAFFINET à enu de son dernier seiour sur Mars, nous offre un film de son voyage de retour. Eprouvant!

00C0706B3F70C000101010102B3B7C44"):: OR I=2 TO 15 :: CALL SPRITE(#I.96.11.I*1

0,0,9,14,6,3

0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1,0,0,9,14,6,3

1, LSE 2

Grand gagnant de l'épreuve, pour cette semaine, Bruno de la BOISSERIE nous propose de quoi préparer ses nerfs aux chocs les plus violents. Après quelques heures de pratique de son jeu, vous ne pourrez que garder

▼ Listing CANON X07

1 PRESET(W, Y): A=STICK(O): Y=Y-(A=5) +(A=1)-(Y(1)+(Y>30):W=XMOD118:PSET (W, Y): X=X+1

2 IFPOINT (W+1, Y) THENPRINTX "Pts": EN DELSEG=RND(1) *118: J=RND(1) *32: PSET (G, J): GOTO1



Karim SEGOVIA remporte tranquillement une victoire, dans la catégorie humour gras. Admirez.

▼ Listing THOMSON

Listing TEXAS
1 CLS*CLEAR,,9:DEFGR*(1)=0,60,252,60,124,60,16,56:DEFGR*(2)=120,248,248,250,250,
1 X=184 :: CALL SCREEN(2):: CALL CHAR(96 250,122,250:DEFGR*(3)=250,250,126,66,66,66,66,00)
."00C070483F70C00010101028387C44"):: F 126,66,66:DEFGR*(4)=1,1,3,6,4,4,66:DEF 126,66,66:DEFGR\$(4)=1,1,3,6,4,4,4,60:DEFGR\$(5)=0,0,1,2,12,15,12,6:DEFGR\$(6)=0,0,0,9,14,6,3

Ciao et à la prochaine...





(NDLNC : Eh les mecs j'ai quelque chose à vous demander. Voilà, vu que ça fait bientôt un mois que je m'appelle la nouvelle claviste, j'aimerai bien changer mais je sais pas comment je vais m'appeler, alors soyez sympa creusez-vous la tête et trouvez-moi un autre nom, merci !!).

AMSTRAD

Cherche toute sorte de program-mes. Marc POINSOT. 62, Rue mes. Marc POINSOT. 62, Rue Emile Coué 54000 NANCY.

CHERCHE possesseur d'AMS-TRAD pour échange de logiciels et d'idées. Richard GUILet d'idées. Richard GUIL-LAUME. 42 bd. Carnot 21000 DIJON. Tel (80) 65 46 96.

CHERCHE possesseur d'AMS-TRAD pour échanger des pro-grammes, des idées, des trucs, etc...Je possède déjà de nom-breux programmes. R.GOUDOT. 8 Allée de la verdurette 54520 LASCON.

Salut les petits. En un seul mot je possède un paquet de jeux sur AMSTRAD. Je désire les échanger contre d'autres. Georges de la jungle (ce n'est pas une plaisanterie). Tel : 057 00 97. (NDLNC: Moi Jane, pourquoi toi insinuer que georges de la jungle être plaisanterie, la prochaîne fois moi faire bouffer toi par lion d'hebdogiciel). VENDS AMSTRAD couleur. cause double emploi, tout neuf dans l'emballage :4500F (à dé-battre).Patrick BLUM. 64100 battre).Patrick BLUM. 64100 STRASBOURG. Tel :(88) 34 76

ATARI

VENDS ATARI VCS + manette + Super Cobra + Defender : 525 F. Franck KEBCI. 3 rue du hameau 78500 SARTROU-

CHERCHE magnétophone pour ATARI. Raphaël CHAUDRIN. 25 rue de la Mairie 91270 VI-GNEUX S/SEINE. Tel: 942 85

VENDS cartouches ATARI 2600 (15 environ) : 100 F. pièce. Tel: 16 1 533 93 72.

VENDS ATARI 2600 + 11 K7 -2 poignées + mini clavier à 12 touches avec emballages, notices : 2300 F. EN CADEAU une TV. NB. ou 3 jeux électroniques. Tel: 806 80 78. Arès 17H30.

CHERCHE pour ATARI 800 XL et 600 XL toutes sortes de pro-grammes. Sacha CUSKOVIC. rue Lemercier PARIS.

VENDS ATARI 400 + lecteur de cassettes + 3 cassettes initia-tion à la programmation + basic + 2 jeux + 1 manette. Le tout pour 3000F. Mr Jean LAMPA-ZONA. 29, avenue de la grande terre, Résidence du parc. 13770 VENELLES Tel :16(42)61 09 71

VENDS ordinateur jeux ATARI + 9 cassettes (Decatlon, Pole position, Tennis, Tukankham, popeye etc...) + 2 joysticks. Ex-cellent état : l'ensemble 1500F position. Valeur 3000F. Tel: (20)70 16 VENDS ATARI 400 PERITEL avec magnéto 1010 + Basic + livres + 15 livres + 15 logiciels : prix à débattre. Tel : 227 91 34 après 18 heures.

ACHETE bas prix lecteur de dis-quette pour ATARI 800/800 XL. Faire offre par tel. au (91) 90 52

VENDS ATARI 800 XL + magnéto + K7 Autoformation Basic 1,2,3, + logiciels dimension x + Forbidden Forest + Zeepelin + Pythagore + Matuvu + manette + livres : 3500 F. Tel: 989 11 22. Après 20H.

VENDS VCS ATARI 2600 + 11 K7 + prise de branchement + 2 poignées : 2300 F. + en cadeau 3 jeux électroniques en parfait état avec notice. Tel: 806 80 78. (NDLNC: Dis dont t'es généreux toi, c'est pas souvent qu'on fait des cadeaux comme ça ! Au fait en parlant de cadeau si tu à envie d'en faire à ce point là, penses à moi !!!).

VENDS ATARI VCS + manettes + Super Cobra + Defender : 525 F. Franck KEBCI. 3 rue du 78500 SARTROU-

COMMODORE

VENDS pour COMMODORE C64D drive 1541 sous garantie + nombreux programmes + autoformation au basic tomes 1 et 2. Tel: 882 06 61 après 19H.

VENDS CBM 64 Pal + lecteur de disquettes 1541 + fiche péri-tel + livres + nombreux programmes (jeux, utilitaires). M. PAYE. 428 rue Lefebvre d'Orval 59500 DOUAI. Tel: (27) 98 40

VENDS COMMODORE 64 moniteur monochrome vert, (Zenith) + magnéto K7 commodore + manette + jeux : 3500 F. Tel: 794 71 99. Demander Fabien. VENDS COM 64 + magnéto 4 K7 + 1 joystick + 1 psi : 3000 F. Jean Marc VITRANT. 30 rue de la commune de Paris 59610 FOURNIES. Tel: 60 63 34 après

ECHANGE pour COM 64 divers programmes et VENDS (ou échange) Zaxxon: 150 F. entièrement neuf. Jean Marc VAR-NET. 35 BD Gambetta 38110 LA TOUR DU PIN. Tel: (74) 97 62.(NDLNC: Merci de l'inquiéter pour mon boulot mais rassure -toi j'en manque pas).

VENDS COM 64 + lecteur de K7 + Quickshot 2 + livre + revues + programmes : 2500 F. L BOUMEDDANE. 9 avenue de la Redoute 92600 ASNIERES. Tel: 798 86 39.

VENDS COM 64 + magnéto + cordon péritel + 400 logiciels haut niveau. JF. HERRY. 43 rue Chaude 78240 CHAMBOURCY.

VENDS magnéto CBM 64: 280 F. en cadeau : 2 K7 jeux, port compris VENDS nombreuse compris VENDS nombreuse revues Info, liste sur demande. Xavier MAUDET. BP № 8 79700 MAULEON.(NDLNC: Encore un cadeau, et moi alors! On m'en fait jamais des cadeaux à moi!

VENDS COMMODORE 64 + lecteur de k7 + joystick + nom-breux programmes (jeux, utilitaires) + livres + cordon péritel : 3000 F. Tel: (3) 033 09 16.

A SAISIR COM 64 + lecteur de disques + lecteur de K7 + 10 disques : 6600 F. Tel: (37) 31 14 78.

ETUDIANT désespéré CHER-CHE généreux donnateur de COM 64 contre petit TI 51 II. Stéphane LESERGENT. ST HI-LAIRE sur Risle "le Futel" 61270

VENDS console CBS + 6K7 (buck-rodgers, cosmic advenger etc...) + module Turbo + manettes High score: 1390F ou echange contre ATARI 800XL.

Eric LEFORESTIER Tel: 725 29

CBM 64 je cherche jeux ou utili-taires sur K7 ou 1541. Possède un grand choix pour èchange. Demander Mickaël au 376 90

VENDS COM 64 (sécam) + magnéto K7 + 1 livre initiation gnéto K7 + 1 livre initiation Basic sur Commodore + 1 livre programmes + en prime Hebdo-giciel divers : 4500F le tout .Vé-ronique GODLIN 4, rue de Créau 33000 BORDEAUX Tel : 16(56) 44 09 95.

CBM 64 cherches astuces, idées et échanges programmes de jeux et utilitaires. Demander Eric au (88) 38 58 56.

CBM 64 Echange nombreux programmes. Mr Pascal MI-CHEL 61 rue Charles de Gaulle 54121 VANDIERES Tel: (8) 381

VENDS CBM 64 + doc français + lecteur de cassettes + cáble péritel + 50 programmes (Tool 64-Defender-Pole position etc...) Valeur 8000F vendu 3500F. Valeur 8000F vendu 3 Tel: 433 66 70 après 20h.

VENDS console CBS + 4 cassettes dont Tarzan, Décathlon, Venture et Donkey kong + adapteur antenne. Garantie jus-qu'en aout 85 : 2200F ou sans adaptateur 1900F valeur 2700F. Mr LETY 19, rue Combajeon 69230 ST GENIS LAVAL Tel: (7) 856 13 27

CASIO

VENDS imprimante traceur 4 couleurs CASIO F 1011 : 1000 Jean LAVERGNE. 16 rue des ordeliers 86000 POITIERS. Cordeliers Tel: 49 41 02 61

VENDS CASIO PB 700 sous garantie + manuel + housse + 1 livre "La découverte du PB 700" + 2 livres de programmes : 1500 F. ou ECHANGE contre CANON X07. Tel: 532 30 42

VENDS PB 100 CASIO + extension mémoire + interface K7 + livres + programme "Pilot": 600 F. Bruno DOBIGNY. 148 bis rue Maurice Rigolet 91550 PARAY VIEILLE POSTE. Tel:

VENDS CASIO FP 200 : 1500 F. Tel: 722 18 81.

CANON

VENDS CANON X07 20K encore sous garantie, avec accessoires: 2500F. Georges BASSES. 67,69 rue de la colonie 75013 PARIS. Tel: 580 92

VENDS CANON X 07 16K + Interface K7 + 20 programmes + doc + alimentation optionnelle + nombreux listing Basic et langage machine. Le tout 2200F. J PAUMIER 17 avenue nationale 91300 MASSY. Tel :011 87 74.

VENDS CANON X07 + CHIPS 8K (neuf) + 3 manuels CANON + 50 programmes (K7 et List),(utilitaires, jeux) + nombreux programmes en LM (ass., désass., util.,) + doc sur le LM du Z 80 + emballages + garanties : Le tout 2500F. Stéphane BAUDET. 5 rue des Vignes 77470 TRILPORT. Tel: 434 49 10 après 18h.

VENDS CANON X07 8K + 4K + alimentation secteur + cordon K7 + nombreux programmes (avec HEBDOGICIEL) + cas-sette HEBDOGICIEL SOFT N° 1 : 2000F. J-P BAILLON. 39, rue Emile Male 03400 YSEVRE. Tel: (70)46 07 91.

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" !".

NOTICE EN FRANCAIS

HESS!

ELEKTRO STORM

SPECTRUM

BLADE ALLEY

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

CENTI-BUG

Centi = centi, bug = pi PEDRO Toi grand jardinier, n

manger fleurs à toi, toi ZOOM

Beau, très beau. Dur, t sionnant, un vrai jeu de STONKERS

La guerre à deux, c'e drôle que tout seul.

ALCHEMIST

A la poursuite de la pie perdrez plus d'une foi

BEAR BOVVER

A la poursuite de la pile perdue pour votre camion électrique. (aussi sur Commodore) JAWZ

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

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 !

Vite et bien à l'assaut des galaxies ennemies.

60 FRANCS ? CA VA PAS LA TETE !

ZX 81

à vos puits de pé-

puissance. A vous la

porte quel Space In-

sur ZX! (aussi sur

a existe. La preuve!

DORE

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

ORIC

LIGHT CYCLE

Des motos et des hommes dans un univers électromagnétique. Des vibrations angoissantes assurées.

Votre vaisseau dispose de quoi faire sauter la moitié de la galaxie, mais vous devez d'abord traverser ces putains de champs d'astéroïdes. 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.

SCUBA DIVE

Les huîtres c'est bon pour le palaie, mais les perles c'est passire meilleur pour le porteperles c'est escer monnale. Epuisé!

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 quelques têtes nucléaires pour protéger votre "Home sweet home". Une chance, non ?

LA REVANCHE DE DRACULA

Que vous tuiez les loups-garou, les ou les goules, le même con resonnera annon-çant vote disparition prochaine: AHOOOOUUUUU! Epuisé!

LE GEANT DE GLACE

N'a pas des pieds d'argile mais si vous vous appeles David vous l'aurez ce Goliath. Epuisé!

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



NOTICE EN FRANÇAIS



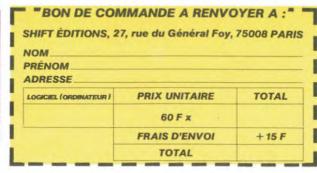




NOTICE EN FRANCAIS













VENDS MSX CANON V20, 64K + magnétophone + cordons (péritel et magnéto) + cassette + livres. Le tout 3500F. Tel :16(57)51 62 59.

VENDS CANON X07 (20K Ram) + carte programme moni-teur/désassembleur (XP-140) + cordon cassette (XC-910) + alimentation secteur (AD4-2) + 5 manuels d'origine + désassem-blage de la R.O.M Basic + nombreux programmes sur K7 (jeux, maths, utilitaires) + 4 pro-grammes de POCKET-SOFT (graph, calc, fichier) + nombreuses astuces. Le tout en bon état pour 2500F. Tel : 287 34 53 (après 18h).

VENDS CANON X07 neuf (01/85) + carte scientifique XP-150F (8K ROM/4K ROM) + cordon K7 + secteur + 3 manuels + 2 livres de programmes + 2 K7 logi'stick (jeu/fichiers) + k7 Hebdogiciel + 2 livres sur le basic + programmes hebdogiciel 39 à 70 + 20 autres programmes + 40 revues micro. Valeur 4000F vendu 2000F. Mr Reza ELGHAZI 85 bis, bld Suchet 75016 PARIS chet 75016 PARIS.

VENDS Configuration CANON X07 comprenant: X07 + extension carte mémoire 8K + alimentation + table traçante 4 couleurs + câble interface cassettes + programmes manuels et emballages d'origine fournis (3/85) : 3500F. Pierre LTZ. Tel: 763 87 85 après 20h.

SHARP

VENDS SHARP PC 1500 + module 8K. Parfait état. Notice anglaise et française. Housse. Nombreux programmes fournis : 1400F. Tel :(93) 85 49 50. Guillaume.

VENDS SHARP PC 1212 + Imprimante SHARP CE 122 + Documents initiation au basic + adapté et programmes scientifi-ques (facultatif) :700F (achat janvier 84, neuf). Mr FLATTOT Christian, 9 rue Gambetta 83400 HYERES ou téléphoner au ou téléphoner au 16.(94) 35 62 58.

VIC 20

VENDS VIC 20 + cartouche : 1200 F. ou avec 4 cartouches : 1500 F. Tel: 971 73 84.

VENDS VIC 20 + lecteur de K7 programmes + 2 livres : 1300 Tel: (42) 71 46 92.

VENDS VIC 20 unité centrale + lecteur K7 + livres et K7 "initiation au basic" + 1 K7 de jeux : 1600 F. Tel: (16 33) 61 01 99 aux heures de repas unique-ment le week-end.

CHERCHE possesseur de VIC 20 pour échange d'informations diverses. V. GRASSIN. 23 rue de Rhéas 79300 BRESSUIRE. Tel: 16 (49) 78 18 60.

VENDS VIC 20 + magnéto K7 + 2K7 (30 programmes utilitai-res et jeux) + 1er tome autofor-mation au basic + listing : 1500 F. + joystick Spectravidéo : 80 F. + extension 16 K : 450 F. + 2ème tome autoformation au basic : 400 F. Lode Runner : 140 F. + Radar Ratrace (module): 200 F. + Penny Slot: 120 F. + Galaxzions: 120 F. dule) . 200 F. + Fellily Slot . 120 F. + Galaxzions : 120 F. + livre "les grands classiques du jeu pour votre VIC 20" : 70 F. ou le tout : 3000 F. à débattre . Philippe BOUQUET. 133 avenue des Lilas 59850 NIEPPE. Tel: (20) 48 63 20. (NDLNC : Eh. c'est plus une annonce, c'est un roman ton truc là! C'est pas parce que c'est gratuit qu'il faut en profiter!).

BROTHER 1009 ayant des diffi-cultés de cohabitation avec VIC 20, RECHERCHE jumelle ayant même déboires sentimentaux face aux carences de l'agence matrimoniale Brother et de ses entremetteurs (Jaille Rouens). tel: (35) 94 91 58 après 17h30 (NDLNC Pour le courrier du coeur tu t'es trompé d'adresse, l'Hebdo c'est un journal pas une maison de rendezVENDS EXT.16 K pour VIC 20 :400F. Port compris. Mr JOSSE-LIN. Belloy 60490 RES-SONS MATZ. TEL :(4) 485 01

VENDS pour VIC 20. ext. sup-expander (3 KO + commandes graphiques) état neuf :300F; ext.32 KO, état neuf : 600F. P.Yves CHABROL. 27,av. Aristide BRIAND 65000 TARBES. Tel:(62) 32 17 99.

VENDS VIC 20 + magnéto K7 + manette de jeu + 40 jeux sur K7 + cartouche "Sargon II chess" + manuel + la décou-verte du VIC 20 + TV. NB.: 2300 F. Tel : (16 25) 05 71 46.

CHERCHE tous programmes pour VIC 20 + 16 KO s'adres-ser 15 allée des peupliers 62600 BERCK PLAGE

VENDS VIC 20 SECAM + péritel + 8K + prise magnéto + autoformation Basic (livre + 2 K7) + 2 livres de jeux : 2000 F. Dourouni FAOUZZI. 29 avenue Henri Barbusse 93120 LA COURNEUVE. Tel: 838 23 15.

VENDS VIC 20 + magnéto K7 + jeux + 4 livres + autoforma-tion Basic : 1000 F. Tel : (16 7)

VENDS VIC 20 module de jeux ALIEN + ménagerie + adven-ture land + pirate cove + aven-ger : le tout 500F. Tel : 241 81 65 après 18h.

VENDS VIC 20 secam + péritel + extention 16 K + cartouches jeu : Moon Patrol, Lode runner, Cosmic cruncher + livres de programmes pour VIC 20 + cassettes + programmes du programmes commerce sur cassettes + plan pour mettre 1 magnéto standard sur le VIC 20 : le tout 2600F. Tel: (80)41 31 11. Rodolphe.

VENDS VIC 20 Etat neuf + magnétocassette + manette Quick shet 3 + 4 jeux + manuel : 2500F (à débattre).

VENDS VIC 20 Pal/sécam sous garantie + ext 16 ko + livres + modules + (rond race, lode run-Valeur 3500F vendu ner): Valeur 3500F vendu 2200F et Vidéopac avec écran incorporé + joysticks + 7 car-touches (valeur 2700F) vendu 1500f. Mr THUILLIER 1500f. Mr Tel :(4)441 18 24.

VENDS VIC 20 Sécam (6 mois), je donne en cadeau 2 livres + cassettes + 1 module. Vends
Ext. 16k + modules de jeux:
Star Battle, Centipède, Sargon 2
chess, Golf, the count, Cosmic
Cruncher + 1 cassette: Race fun. Le tout ou séparémment à un prix très intéressant à débat-tre. Tel :(85)36 08 01 heures de

VENDS VIC 20 (12/82) + IF Sécam + 8K + magnétophone joystick + 5 cassettes jeux et divers + 9 livres sur le VIC: 3000F (valeur: 4500F) J RI-CHER 8, rue Delzons 15000 AURILLAC. Tel:(71)64 34 04. 9 livres sur le VIC

VENDS VIC 20 Péritel peu servi, excellent état, + magnéto K7 + livre programme de jeux + 2 cassettes + autoformation Basic : 1850F. Franck MENA-GER 56, Le Vivier 59600 MAU-BEUGE. Tel : (27)62 29 72.

VENDS pour le VIC 20 une extension Vixen (16 K, 8K, 3K dans le même boîtier) + magnéto + K7 de jeux (Snake pit, Trakk arcadia) + 1 joystick. Le tout en bon état cédé pour 900F. Yvan RICHARD 8, rue Euclide 44800 ST HERBLAIN. Tel:86 31 36.

VENDS VIC 20 sous garantie (6 mois) + moniteur monochrome vert KAGA + 4 K7 jeux (echec, flight solo) + 3 livres + magnéto cassette + extension 16 K + cartouche programmer's aid carte permettant le branchement de plusieurs cartouches d'extention en même temps. Le tout :2800F. Tel : 750 98 26. (soir) Mr Franck LAMAS 743 avenue R Salengro 92370 CHA-

VENDS VIC 20 (garantie jusqu'à 2995F (valeur 3600F) avec lec-teur enregistreur K7 + cours basic + joystick + cartouches:

AE, Seafox, Cosmiads, Bewitched + nombreux programmes offerts. Demander Mickaël au 16 (21) 45 17 35 après 17h.

VENDS pour VIC 20 SEIKO GP100VC état neuf:1900F. SARGON 2:200F. ALIEN et OMEGA RACE 150F. LAR-SONNEUR 28 bld E.GENEVOIX 93230 ROMAINVILLE. Tel: 844 04:22

VENDS pour VIC 20 carte 32 K possibilité 3K, 8K, 16K, 32K, passage de 40 colonnes pour VIC 20 : 700F. Mr J.M BOU-CHEZ. 104, rue J.LEBAS 59150 WATTRELOS. Tel: 16 (20)02 95 13 après 18h.

TO7

Recherche manettes de jeux pour TO7. Hervé CASSOLY Tel: (58) 79 56 79.

VENDS pour TO7 logiciels: World War: 50F, Pingo: 50F, Chasseur Oméga: 50F, Eliminator: 70F, Oulsard 2: 90F, Yeti: 90F, FBI: 120F. Cède tout pour: 450F. Frédéric au (1) 645 33 07.

CHERCHE à échanger des programmes pour TO7 avec ou sans extension 16 ko mémoire. M.P DRILLON 1 bis, avenue de la Solis 13600 LA CIOTAT.

VENDS TO7 (UC) + magnéto + cours basic + adaptateur péritel + mélodia + 3 livres + documents + logs sur cassette état neuf sous garantie : 3000F. TRAPET Raphäel 212 rue de Romainville 93260 LES LILAS. Tol. 84, 70, 16 Tel: 843 70 16.

Nouveau club informatique de la région Brestoise recherche pos-sesseurs de TO7-70 (ou TO7) pour échanger programmes S'adresser à Mr Yvan MICHEL 8 rue de Bourgogne 29215 GUI-

VENDS pour CANON X07, 2 cartes mémoire 4 Ko (garanties): 450F + livres de programmation du Z80 de Rodnay Zaks collection Sybex: 140F. Mr CRAME Antoine, 17, rue A.FRANCE 69120 VAULT en VELIN. Tel : (7) 880 94 47.

VENDS CANON X07 pour cartes fichiers (XP-110F) graphi-que (XP-130F) et table (XP-120F). Pour le prix de 1100F les trois ou 400F l'une. S'adresser à Mr BLANCHARD 80 rue Jean Durand 93240 STAINS. Tel: 826 67 32.

VENDS Interface télé couleur péritel pour CANON XO7 + Ali-mentation : 1400F URGENT. GUILLEMOT Daniel. 412 16 33 après-midi ou soir.

VENDS CANON X07 + Imprimante X-710 + cordon secteur + cordon magnéto + alimenta-tion X07 + carte extention 8 Ko + manuels d'utilisation + cas-+ manuels d'utilisation + cas-settes de jeux : 4000F. Nicolas FUMERON 165 avenue Daumesnil 75012 PARIS. Tel:340 47 06 après 20h.

VENDS TI99 4A très bon état (12-83) avec modules de jeux, mini mémoire + manuel assemmini mémoire + manuel assembleur, câble K7, nombreux programmes sur K7, interface RS 232 C, livres avec trucs et programmes + poignées : 2800F à débattre. Eric LEROY, 7, rue Notre Dame des Vignes 77120 COULOMMIERS. Tel: (6) 403 52 05. Après 18H.

STOP AFFAIRE! VENDS micro ordinateur TI99/4A + Interface sécam france + manettes de jeu : 1200F (valeur 2350F), ex-tention mémoire 32 K externe : 800F (valeur 1340F). Fabrice PERAUDEAU. 10 Square Square G.PAJOT 85300 CHALLANS

VENDS TI99 avec modules (basic étendu, mini mémoire, gestion familiale, parsec, TI invaders) + joysticks + câble cassette + câble TI pour moniteur

(Conduite du TI99 (Willard), Problèmes et solutions en basic (Lévy), Pratique du TI (édition (Levy), Pratique du 11 (edition Radio), Initiation au language assembleur du TI99) Le tout: 12500 FB ou 2000 F.Raymond BRASSEUR, 124 rue de la sta-tion 7078 LE ROEULX BELGI-QUE. Tel: 064 66 37 02.

VENDS TI99 4A (12/82) + 5 modules (basic étendu, Parsec, Echecs, Demon attack, Music maker) + 5 livres : "jeux et pro-grammes pour l'ordinateur famiial Texas Instruments" Tome en basic simple et tome 2 en basic étendu, "la conduite du TI99/4A", "Pratique de l'ordina-teur familial Texas Instruments", "50 programmes TI99/4A Texas Instruments" + un double câble de liaison cassette. Le tout :2500F au lieu de 4000F. Tel :16 (7) 885 32 01. Demander

POUR TI99/4A VENDS module "Number Magie": 500 FB. Tel :02 762 97 73 entre 17h et 20h.BELGIQUE.

GAG ? ... NON ... PUB!

VIDEOTROC

VENTE - ECHANGE - DÉPÔT DE TOUT MATERIEL VIDEO ET MICRO-INFORMATIQUE - LOCATION DE JEUX

NOS PRIX NEUFS!

MONITEUR COULEUR : 2490 F ATARI 800 XL SECAM : 1700 F 10 DISQUETTES NASHUA : 145 F

+ moniteur couleur : 4 490 F + moniteur monochrome : 299 Joystick QUICK SHOT II : 120 F

LECTEUR DISQUETTES + 1 jeu : 2890 F Moniteur Ecran Ambre : 950 F MSX CANON V20 : 2990 F Imprimante BROTHER , cordon : 2790 F OF ORIC ATMOS : 1580 F 2990 F CONSOLE COLECO CBS : 990 F CBM 64 PAL + 1 jeu = 2490 F CBM 64 Pèrirel + 1 jeu = 2890 F

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H 00

89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS tèl.: 342.18.54

mètro : 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

75019 PARIS

5 490 F SINCLAIR QL SPECTRUM + 1 900 F CBM 64 + Lect. K7 2 990 F 1 690 F ORIC ATMOS 2 990 F AMSTRAD VERT

Tél.: 201.22.34 - 201.46.09

LES BOUTIQUES DES BRANCHÉS CÂBLÉS

RECTION

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

> 117 avenue de Villiers 75017 PARIS 766.11.77

163 avenue du Maine 75014 PARIS 541.41.63

EXCEPTIONELLE OFFRE sur présentation de cette annonce hector/ hector/ Coffret micro-loisirs Coffret Loisirs-Plus Micro 48 K avec Micro 16 K avec Basic et moniteur internes Basic III interne + 3 programmes + 3 programmes 3.290F + 2 poignées + 2 livres + 2 poignées + 1 livre 1.990F Port et

.... 150F

emballage en sus

40, rue de la république VIDEOSON 91150 ETAMPES - Tél. (6) 494.46.49 Mardi au Samedi 9h - 12h, 14h 15 - 19h 15

emballage en sus 1501

4.990F

3.990F

L'EXPERIENCE MICROPUS

La Maison de l'Informatique

MICRO-ORDINATEURS PERSONNELS:

- ORIC - SINCLAIR

- ALICE - ELECTRON - MSX

- THOMSON - COMMODORE - LAZER

- CANON

- AMSTRAD - EXEL 100 - 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

Dans la limite des stocks disponibles

OUAF! OUAF! **OUAF!**

Festival du Film d'Humour, **CHAMROUSSE 85.**

Alors voilà, ça fait 10 ans maintenant que y a des p'tits rigolos qui s'amusent à faire un Festival du Film d'HHHHumour à Chamrousse, à 30 km année. Grenoble. Cette c'était du 11 au 16 mars. Bonjour le ski, les gonzesses, la bronzette et le whisky, et par hasard des films qui trainent dans une salle de projo qui de Mathusalem ou du Apple 1, au choix.

On est arrivé comme des fraises, Pidouzzz et moi, Clou, sympas, cools, avec tout l'matos dans la valise, comme de bons VRPs de l'HHHHebdo qu'on est. Après s'être cogné 12 longs-métrages et 11 12 longs-métrages et 11 courts, j'vous dis pas comme on avait les yeux en choux-fleur. M'enfin y'en avait qu'étaient franchement biens, et d'autres, euh..., enfin bon vous pigez. De toutes manières, nous étions là en consommateurs et quand le verdict final est tombé, on avait qu'à la fermer et applaudir. Bon le v'là c'palmarès:



Grand Prix du Film d'Humour THE MISSIONARY de Richard LONCRAINE et Michael PALIN

(des Monty Python). GB. Ca c'est sûr que pour l'hu-mour, c'est lui qui remporte la palme, mais avouons que les ceusses qu'apprécient pas trop l'humour britiche à la sauce à la menthe avec un nuage de lait, eh ben y risque d'être déçus. En tous cas, nous on aime et on est hachté d'accord avec eux, hein Axx ?



de la Critique: VRC HNI (LE VOLEUR VRCHNI **PRCHNI** PRAGUE) de Ladislav SMOL-JAK. TCH.

Ah ben ouais, évidemment, que s'il l'avait pas eu c'est qu'il aurait eu le Grand Prix. D'ail-leurs, c'est lui qui l'avait (il a été projeté le 12 au matin) jusqu'à la projo du vainqueur, le 15 au sori, l'à aussi bénédie. 15 au soir. Là aussi, bénédiction HHHHebdogici elienne.



Prix du Public: HEAVEN HELP US (LES COEUR ?) ENFANTS DE de Michael DIN-NER. USA. Dites, vous voulez vraiment qu'on vous dise la même chose à chaque fois, ou bien on arrête les frais ici? Parce que si vous y tenez, ben nous on continue, hein. Ca nous dérange pas trop. Allez, on va quand même dire qu'ya un film télé MAESTRO. q d'Anter qu'aurait aussi bien pu le mériter.



édito

Ca y'est on est rev'nu d'nos vacances à Chamrousse avec Pidouzzz. On s'en est mis plein les mirettes d'images (3 longs et 3 courts métrages par jour) et de neige. Non, en fait c'est des bobards, on était pas en vacances, on a bosse, pour vous les p'tits amis. Nous, au moins, on va chercher l'infor-mation à la base, dans les hauteurs. Cette semaine on vous donnera notre avis sur le palmarès du Festival et la s'maine prochaine des films qui sont pas dedans, et qui

l'auraient peut-être mérité Sinon en c'qui concerne les films de la semaine, ben vu qu'ya l'festival, j'ai pas eu assez de place pour tout mettre, alors comme d'habitude ça se chevauchera sur 2 semai-

LES SPECIALISTES est bien. donc vous pouvez oublier le préjugé défavorable dù à la pub, LA RIVIERE, encore un film agricole ricain, mais sur-tout LA NUIT PORTE-JARRE-TELLES, alors la super film français. C'est pas BRAZIL, que vous avez vu bien en-tendu, mais c'est quand même hachement bien. Vu ?

LES SPECIALISTES



Avec Gérard LANVIN, Bernard GIRAUDEAU et tiane JEAN. 1H40 . Fr. Chris-

d'affichage Méga-campagne nationale (vous avez du r'marquer), 62 salles PARIS, 480 copies tirées et louées. Dans la série "nous aussi on peut faire du gigantesque" voici... LES SPECIALISTES.

vous êtes passés à côté de cette campagne de pub, c'est ou parce que vous rev'nez d'un voyage de 3 ans au Ba-louchistan Inférieur à droite après la pharmacie, ou que vous êtes en passe de devenii le prochain Einstein de l'ordinateur et que vous ne levez pas le nez de votre bécane. Et encore là je limite les possibilités, de toutes manières, 'doit pas y en avoir beaucoup d'autres, ah si, si vous causez pas l'françois, z'aurez du mal à tout comprendre (less specha-listssss, comme vous voyez ça change du tout au tout en An-

Pour sûr, vous vous demandez pourquoi tout ce tapage autour du film, non? Eh ben disons qu'une des raisons, c'est que c'est un film "Christian Fech-ner", la même boîte de produc' que "Marche à L'Ombre", plus d'1.250.000 entrées Paris en 20 semaines, pas mal. Alors

les mecs y s'sont dit : "1. Lanvin + Blanc (dialogues du film) = \$ \$ \$ \$ 2. Giraudeau = \$ \$ \$ \$

3. Histoire de casse de haute voltige, genre "Mélodie en sous-sol" ou "Topkapi" = \$ \$ \$

Si avec tout ca on arrive pas à faire de la thune, c'est qu'on est vraiment des noeuds, mais puisqu'on sait jamais c'qu s'passe dans la tête des gens, on va les arroser de pub, et comme ça ils courront tous le voir, comme pour Marche à l'Ombre. Sans compter que sur

Prix de la Meilleure Image (comprenez par là "photogra-phie", qu'est-ce qu'on fait pas

BUDDY

être snob!):

vés à dépasser le 132 ême ni-veau de LODE RUNNER. C'est lui qu'a tait CERTAINS L'AJMENT CHAUD. LA GAR-

de

pour

USA.

ce film on avait pas fait une campagne de pub particulière, donc si on en avait fait, on aurait certainement gagné encore plus de fric." Ca vous dégoûte ces calculs ?

Faut pas, après tout le cinéma c'est une histoire de gros sous, 12 millions de Francs lourds, en moyenne pour faire un film. Ce fric-là, on le dépense ni pour les beaux yeux du public,

ni au nom de l'Art. Christian Fechner est un homme d'argent. Mais c'est aussi un homme qui aime le cinéma, sinon on ne lui aurait jamais confié la direction de Gaumont qu'il vient de quitter. Moralité, Marche à l'Ombre est un très bon divertissement, et LES SPECIALISTES aussi. enfin j'vous cause du film luimême

Je sais bien que ce genre de début avec moi laisse plutôt présager un mauvais film, eh ben lå, non !

super! Franchement, avec toute la pub qui nous mettaient sur le dos, j'avais des doutes. Pourtant je savais bien que Giraudeau et Lanvin étaient de bons acteurs et vu qu'ils ont le vent en poupe qu'ils n'accepteraient pas n'importe quel script, mais quand même. Eh ben tout faux le père CLOU (just call me Alice 90) ! Si j'ai cité plus haut "Mélodie en Sous-sol" et "Topkapi" c'est pas pour des prunes, ou des cacahouètes (en vente cette salle), parce que l'histoire est similaire, 2 déte-nus en cavale qui décident de faire un casse "impossible" Mais impossible n'est pas fran cais! (Mais où vais-je chercher tout ça!) car ce sont des spé-cialistes, cong! Faut voir Lanvin tripatouiller un micro pour foutre en l'air le système de sécurité, épatant !

Voilà, pour les parisiens et consors je signale qu'il passe au Kinopanorama.

40

EN ROUGE, d'après UN ELE-PHANT CA TROMPE ENOR-MEMENT).

SAC DE NŒUDS de Josiane BALASKO

12

13 14

15 16

17

18

box office

APRES LA REPETITION LES FAVORIS DE LA LUNE

PERIL EN LA DEMEURE LA VIE DE FAMILLE

LES SAINTS INNOCENTS

LES SAISONS DU COEUR LE THE A LA MENTHE LA DECHIRURE

LOUISE L'INSOUMISE

RAS LES PROFS SOLDIER'S STORY

LES SPECIALISTES

ROUGE GORGE

LA RIVIERE

PIANOFORTE SAC DE NOEUDS

A LA RECHERCHE DE GARBO 16/20 ANOTHER COUNTRY 15/20

BRAZIL



Avec Isabelle HUPPERT, Josiane BALASKO (comme la grotte) et Farid CHOPEL et puis ya aussi COLUCHE qu'arrête pas de faire des "participations amicales" dans plein de films ces temps-ci. 1H27. Fr. ces

Si y en a qui trouvent qu'on voit trop la mère Huppert sur les écrans, y zont qu'à s'tirer et pas nous faire chier. Non mais! Bon, maintenant que les géneurs sont gens de bonne compagnie au bou-lot ! partis et que nous sommes entre

Isabelle Huppert en comique, épa-tant, non ? Si, si j'vous assure elle a un rôle comique. Elle est la flic, allumeuse

s'en rend pas compte, la salope ! Balasko, elle qui a fait la prouesse d'écrire, de réaliser et de jouer, est la voisine du d'sous qu'a touché le fond depuis déjà pas mal de temps et qui essaie de se suicider. Et pan v'là Huppert qui dé boule poursuivie par son mari beurre comme un p'tit LU, y s'foutent sur la gueule, et alors qu'Isabelle nettoyait son couteau de cuisine à dépecer les orang-ou tangs, le coup part et elle laisse le mari su'l'carreau, dur! Que faire? Et les v'là qui s'tirent toutes les deux comme des grandes, en cavale comme dans les films, à braquer des mecs avec le flingue du flic. Hop (hip, toutes les frères et tous les soeurs!) elles récupèrent Chopel, évadé contre son gré qui veut à tout prix retourner en taule. Et pis comme la maison poulaga lui fait aucun crédit, y s'barre avec les gonzes-ses. Ca ce n'est que le début du film, c'est vous dire si y a du mouvement ! Généralement quand

18/20 17/20

17/20

16/20

16/20

16/20

15/20

15/20

15/20

14/20

14/20

14/20

14/20

14/20

14/20

14/20

14/20

comme pas deux, et en plus elle

l'histoire du film c'est que ça m'a plu, vous savez donc à quoi vous en t'nir, hein ?

Avant d'partir, un truc rigolo c'est qu'ya trois fins dans le film, éton-nant, non ?

LA NUIT PORTE-JARRETELLES de Virginie THEVENET



Avec Jezabel CARPI, Ariel GENET, Caroline LOEB et Arielle DOMBASLE. 1H25.

Ah ben ça c'est un film qui fait plaisir à voir. Si j'avais osé faire un film de cet acabit, je n'aurais certainement pas fait

mieux, bien au contraire. Le titre est épatant, 'trouvez pas ? C'est toujours difficile de trouver un titre pour un film. On peut passer des semaines maisons duc'/distribution à en chercher un. Lá, je n'sais pas qui a eu cette idée fantastique, mais masseu, ça m'en bouche un sacré coin. On ne pouvait pas

choisir mieux.
Tout le film est dans le titre, c'est une sorte d'initiation au sexe d'un jeune mec de 17 balais par une nana de 23 ans. Vous gourrez pas, c'est le jeune type qui est initié au cours de ce voyage noctume dans le "Gai Paris"

Ach! Paris, vemmes ! Bigalle ! Rue Zaint-Denisss ! Le Bois de Boulogne ! Fraulein, vous danzerez bien avec boi zette dernière bien avec boi zette dernière waltz!!

Alors y s'baladent dans les bars à strip-tease, elle s'achète une guépière dans un sex-shop, etc... Et Virginie THEVE NET nous raconte ça avec une désinvolture qui laisse pantois. C'est d'un cool! Mais cooool man

Jamais je n'avais vu un film où on parle de façon si naturelle de cul.

SEX IS GOOD FOR YOU! Faire un premier film pareil et en tenant un tel discours tient de la gageure, merde, c'est vraiment bien! On pourra dire tout ce qu'on veut sur la tech-

nique, mais on s'en fout, parce que le fond est tellement rigolo et nouveau (rare) que la forme eh ben vous savez c'que j'en fait ?

En tout cas voilà qui mettra plus d'un macho dans la douna, c'est la gonzesse qui tire toutes les ficelles de l'aventure et le mec il est tout gentil, tout mignon, même qu'il attendrit la gonzesse qui, manque de pot, en tombe amou-reuse à la fin.

Si certains d'entre vous s'emmerdent pendant la scène nale, partez pas : le mot de la fin est eng'zneu!

Prix du Court Métrage, An-tenne 2: LA FIEVRE MONTE A CASTELNAU de Patrice

ROLLET. Fr. Bof, la qualité des courts en général était très bonne, à part un mauvais, mais celui-là, c'était pas l'meilleur. Juste bien. Le scenar est complètement classique alors que tous les autres avaient une histoire originale. C'est un peu dommage.

Bon comme on a plus de place, on vous parlera des autres la s'maine prochaine. Surtout des courts, parce que c'étaient vraiment eux qui mé-ritaient le déplacement. On vous causera aussi de BIANCA, qui à notre avis n'avait pas sa place dans ce Festival, mais qui est un petit bijou, un nouveau cinéaste rital, ça fait toujours plaisir. Salut. CLOU + PIDOUZZZ

in

LA RIVIÈRE de Mark RYDELL



Avec Sissy SPACEK, Mel GIBSON et Scott GLENN. 2H02.USA.

Et encore un film de campagne ricain. Et dire que le réa de ce film croyait faire un truc différent en écrivant son histoire de fermiers! Vaste ri-golade! Enfin y sont bien gentils ces Ricains, non? Et en-core, j'ai pas encore vu le troisième film du genre: core, jai pas ericore voi retroisième film du genre : COUNTRY, avec Jessica LANGE et Sam SHEPPARD. Déjà, Mel Gibson et Sissy Spacek ça en jette pas mal. L'histoire c'est pratiquement la même pour tous ces films : même pour tous ces films nos héros fermiers arriverontils à garder cette terre de leurs ancêtres que tout le monde es-saie de leur racheter ? Dans

Les Saisons Du Coeur, c'était du coton, ici c'est du maïs. Oh yeah ! Corn pickin' blues ! Alors qu'est-ce que vous voulez que j'vous dise, hein ? Que c'est bien ? Que c'est le couple de l'année, depuis qu'An-thony et Cléopatre, non, esscusez-moi, Stéphanie c'est fini, comme Capri? OK, d'accord, j'vous l'dis. C'est bien fait, on s'emmerde pas à 100 sous de l'heure. On passe un moment agréable à voir Sissy, royale, se faire broyer le bras par une vilaine machine agricole qui n'était pas bien apprivoisée, ou

Mel (toi de c'qui l'regarde) se faire foutre sur la gueule par des mecs qui l'accusent de voler leur taff. Enfin, un film cool, quoi. Quand même j'ai une grosse, mair alors très grosse critique à faire à ce film c'est que le réa s'est amusé à montrer les grévistes, quels qu'ils soient, comme des mecs qu'ont tort, puisque Gibson se fait taper dessus par des grévistes alors que lui bosse dans leur usine

occupée, c'est bien une idée de patron, ça, de faire tourner la boite coûte que coûte avec des "jaunes" s'il le faut. Et ça c'est une idée qu'elle me plaît pas du tout. C'est vraiment ricain comme

point de vue, ça. Il faut travail-ler pour mériter quelque chose. Non pas que je pense fonciè rement le contraire, mais enfin j'estime que tout le monde a le droit de dire c'qu'il pense, même s'il est syndicaliste, noir ou troglodyte des vallées du Yemern du Sud (cherchez pas dans votre encyclopédie en 75474 volumes, c'est juste un délire). Moralité, si vous êtes payés pour bosser, vous avez pas à demander de meilleures conditions de travail. Bosse et tais-toi. Un peu douteux, vous trouvez pas ? Même si vous ne travaillez pas, vous devriez y réfléchir. Bien sûr au canard, on est très proche des conditions de travail idéales, mais même chez nous il y a des revendications inassouvies, du genre : déjeuner quame Maxim's, danseuses nues et distrayants penspectacles distrayants pen-dant les heures de travail, magnétoscope à disposition, Rolls pour tous les rédacteurs

tentialistes nous aussi. Bon j'arrête de déconner. C'est pas mal quand même, allez. De toutes manières, chuis trop bourré pour dire autre chose sur ce film.

et eau et gaz à tous les étages. Comme quoi nous ne

sommes pas exempts de ces

revendications hautement exis-

PS : Sachez que Sissy Spacek (c'est encore mouillé) vit réellement dans une ferme avec son mari et son gosse, c'qui fait que le changement d'ambiance n'a pas été trop dur pour elle.

CONNIERE, 7 ANS DE RE-FLEXION. SPECIALE DER-NIERE et c'est pas fini. Bref, des super-films, mais celui-là il Billy WILDER Là, en revanche, on achète pas. Si c'est pour faire plaisir à WILDER qu'ils lui ont donné. oes super-lims, mais celul-la il aurait peut-être pu s'abstenir. Oh c'est pas nul comme film, mais encore une fois, les Ri-cains n'arrivent pas a mettre franchement il en avait pas be-soin. WILDER, si vous connaissez pas, c'est que vrai-ment vous sortez jamais après en scène des histoires françai-ses. l'histoire est de Francis VEBER (voir le plantage de Gene WILDER avec LA FILLE la reunion du Microtel, ou que vous n'étes toujours pas arri-

Ames sensibles, cette semaine vous pouvez vous coucher tot. a quasiment rien pour vous. Entre une succession de WESTERNS sanglants. POLARS violents. ESPIONS magouilleurs et autres INTEL-LOS-PSYCHOS obscurs. Il n'y que BERTUCELLI qui sauve l'honneur. Oh vous écraserez bien une petite larme pour la petite GIRARDOT et son cancer du Mardi, mais là c'est différent, c'est pour des bon sentiments. Moral, ou presque

Les autres vous êtes gâtés. Y'a pas à dire, il y en a pour tous les goûts. VIOLENCE. tous les goûts. VIOLENCE DEPRAVATION, ESCROQUE DROGUE, FANATISME, RACISME RELIGIEUX. PROSTITUTION... Quelle pa-

lette. Ce serait-y que vous aimez ça pour qu'on vous en donne autant ? Est-ce bien raisonnable?

Franchement, vous ne prefèreriez pas un Bambi, un Mary Popin's, ou encore un petit Blanche neige? Pourtant, le romantisme, la poésie et les bons sentiments, ça c'est beau et pur. Honnête quoi... Vous ne voulez vraiment pas ? Vous optez définitivement pour la crasse, la saloperie et la méchanceté ? Qu'est-ce que vous avez raison. Parce qu'en plus ça fait des bons films.

Moi je vous le dis, LE VICE v'a que ça de vrai. Pour la peine vous me direz 3 Patés et 2

PIE XII.



EMPIRE DES SENS

chaleur et poussière



Votre chef de bureau vous fait chier, votre concierge vous tire la gueule, les traites de Canal + s'accumulent, la tête de Jean-Claude Bourret vous donne des boutons, bref la dé-prime est au coin de la rue. Pas de panique, le remède est là. Du réve, de l'évasion, de l'EXO-TIS-ME: l'Inde. Pas celle d'hier style Renoir (Le Fleuve) mais la vraie l'éternelle celle grand papa avec les phants enturbannés, les maharanis et le Grand Cornac

Anne, jeune reporter à la BBC. part en INDE à la recherche du passé d'une de ses gran-des tantes, Olivia, objet d'un scandale dans les années 20. Refaisant pas à pas le même parcours que celui de son aïeule, elle va revivre le passé au présent, poussant l'identification jusqu'à ses extrêmes. Leurs émois érotiques (et moi, et moi, et moi) pour les hin-



dous (700 millions de . .) aboutiront à des marmots. Mais que fait Le Pen

Ce parcours initiatique, géographique et et hnographique, est mené avec intelligence et sensibilité. L'évocation riches heures de l'empire des Indes est un album d'images La confrontation superbes. entre l'univers étriqué, mesquin et rigide de la bourgeoisie coloniale et le monde magique, mystérieux et fastueux des maharadiahs est un tel délice que j'en salive encore.

Diffusion le 27 à 23h 10 sur C + .



LA VIEILLE DAME ET L'ARGENT

tueur de dames #

Film de A MACKENDRIK (1955) avec Peter SELLERS et Alec GUINNESS

J'espère que ce film ne donnera pas de mauvaises idées à certains d'entre vous qui cherchez une chambre à louer. Voici donc une brave vieille dame, gentille, qui s'ennuie un peu dans sa grande maison vide depuis la mort de son mari. Quelles solutions s'of frent à elle ? Changer de maison. mais pour une femme certain âge c'est pas si évident (de sagesse). Alors reste la dernière solution: louer une de ses chambre à des sociables, aimables (et leur orchestre). genre vous quoi -enfin j'éspère-. Mais quand on veut être gentil, on fait généralement avoir. C'est le cas de notre petite grand mère. En effet les mère. En jeunes qu'elle acueille ne sont d'immondes voyous (beurk!) qui complotent un hold up. Et le coup réussi. vous savez ce qu'ils deman-dent à la vieille? Je vous le donne en mille : C'est elle qui va aller récupérer la malle qui contient l'argent à la consigne.



'Vous pouvez continuer.

Mais futée la vieille, elle pige très vite la magouille, et elle décide de mettre le magot sous clé et d'aller prévenir la police. Les mecs y font la gueule et ils déclarent d'un commun accord : IL FAUT L'E-LI-MI-NER. Mais ils sont choux ces voyous, y'en a pas un qui lui veut du mal à la grand Alors ces cons ils rent et ils laissent l'argent à la vieille, qui dit merci et qui se barre. Vous avez vu le coup. cette vieille bonne femme qui se fait du fric sur le dos des jeunes qui crèvent la faim. Vraiment c'est honteux ! Moi je vous le dis. les vieux faudrait les tuer à la naissance.

Diffusion le 26 à 20h35 sur



curiosités:

CAP CANAILLE

Un film de J-H ROGER et J. BERTO (1982) avec J. Berto, J-C. Brialy, B. Lafont et R.

Ce film qui se passe dans le sud (Marseille), sent bon la Provence. Il est construit sur la recette de la bouillabaisse selon Tante Augustine. Mais quoi. quoi. piffusion, le 25 sur FR3.

de tout, trop de numéros de comédiens, trop de seconds rôles, trop d'histoires qui s'en-tropières (mafie tremêlent (mafia. drogue. meurtres...). Bref pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué. Au départ, il y avait tous les éléments pour réussir le plat, mais les cuisiniers trop soucieux de bien faire, ont oublie l'assaisonnement. Insipide



Lundi 25 Mars

20h30 C + : TOUT LE MONDE PEUT SE TROMPER

(Merci pour le renseignement)
20h35 FR 3 : CAP CANAILLE (voir CURIOSITES) 20h35 TF 1 : LE TRAIN SIFFLERA 3 FOIS (voir CURIOSITES)

: LE GRAND ECHIQUIER avec Patrick

DUPOND. ETOILES ET TOILES (Spécial 100ème) 22h00 TF 1: 23h00 FR 3 : THALASSA (magazine qui a le vent en poupe)

Mardi 26 Mars

: LA CHEVRE (sans Bééélmondo) : Dr FRANCOISE GAILLAND (Girardot 20h30 C + : 20h35 FR 3 :

ENIGMES DU BOUT DU MONDE 20h35 TF 1: TUEURS DE DAMES (voir article) \$\overline{x}\$ LA PASSION DE LA VIE n° 4 20h35 A2 : 21h35 TF 1 : RONDE DE NUIT (voir CURIOSITES) 22h05 22h25 TF 1 : TINTAM'ARTS: Special erotique ?

Mercredi 27 Mars

DALLAS (Le chateauvallon americain) LA CINQUIEME VICTIME (Intrigue à 20H35 FR 3:

LA MER DU TEMPS PERDU (flànerie 20h35 A2 STUNT MAN (la guerre mène à tout)

21h00 C ROMANS D'AMOUR :reportages ENQUETE SUR UNE PAROLE DON-21h30 TF 1 22h00 A2

NEE (voir article) ○ 22h35 FR 3 : LES MEDICALES : Maladies de la vi-

22h35 TF 1 : COTE D'AMOUR (La bourse qui rocke) CHALEUR ET POUSSIERE (voir article)

Jeudi 28 Mars

20h35 C + : LA VICTIME (non à la vivisection)
20h35 FR 3 : YVETTE (dramatique du mal passant)
20h35 TF 1 : AU NOM DE TOUS LES MIENS N° 8
A2 : LE MUR DE LA HAINE n° 2 (kif-kif

21h30 TF 1 : INFOVISION (magazine d'actualités) 21h35 A2 : CARTE DE PRESSE : Mourir à fond la

21h45 C + : LES DESIRS DE MELODY IN LOVE

Vendredi 29 Mars

CHATEAUVALLON 20H35 A2

20h35 FR 3: VENDREDI 20h35 TF 1: LE JEU DE LA VERITE avec A. Girar-

21h00 C + : LE DEUXIEME SOUFFLE (1966), super-

film (polar) de J-P Melville avec L.
Ventura, P. Meurisse et R. Pellegrin.
APOSTROPHES (réussir au féminin)
D'AMOUR ET D'EAU CHAUDE 21h50 TF 1:

DECIBELS DE NUIT (Rock it)
HAUTE PEGRE (voir article) △
LES FILLES DE GRENOBLE (ne valent 22h10 FR 3: 23h00 A2

pas celles de mon pays)

Samedi 30 Mars

20h35 TF 1 : LE TUEUR DU DIMANCHE 20h35 A2 : 20h35 FR 3 : CHAMPS ELYSEES (michou's paradise) DISNEY CHANNEL

DROIT DE REPONSE 22h15 A2 : LES ENFANTS DU ROCK (Sex Ma-

22h15 FR 3 : DYNASTIE

Dimanche 31 Mars

20h35 A2 : LE GRAND RAID (c'est mou tout ça) 20h35 TF 1 : LES 7 MERCENAIRES

20h35 FR 3: ARCHITECTURE ET GEOGRAPHIE SACREE

FEMMES DE PERSONNE (1983), film (comédie) de C. Frank avec J-L. Trinti-gnant, M. Keller, C. Cellier, F. Cottencon

et P. Leotard. 21h35 A2 : AU DELA DU CHAGRIN ET DE LA DOULEUR (preparez vos mouchoirs)
22h30 FR 3: L'AVENTURE DE Mme MUIR (voir arti-

22h55 C + : DEMENTIA 13 (1963), film (suspense)

de F. F. Coppola

LE TRAIN SIFFLERA 3 FOIS

Film de Fred Zinnemann 952) avec Gary Cooper

Cette semaine, on se rend compte que l'innovation au niveau du western se fait rare (manque de moyens oblige) cà a beau être un classique du genre, après une vingtaine de diffusions on commence a se lasser. Enfin. pour ceux d'entre vous qui ne l'ont pas encore vu, jetez vous dessus. c'est excellent.

Diffusion le 25 à 20h35 sur



téloche

LA LETTRE PERDUE

enquête sur une parole donnée O

Téléfilm de P. Koralnik avec Francois Périer et Bernard

A la suite d'un entretien avec Ranjard, un escroc brillant (grâce à Ultra-Brite), J. Alvarez, contrôleur des impôts, est pris d'un raptus (famille des virus psy qui entrent sans frap-per). Lequel le conduit à Lyon en transe, en nage mais en train, où il se terre (arable) un trou à rat pendant deux semaines. La vision de son portrait à la une des journaux le tire ailleurs de ses visions. Affolé par son comporte-ment, il entreprend une ment. psychanalyse avec le grand docteur Legrand.

Affalé sur un divan, il plonge dans son passé (splash), raconte les traumatismes de son enfance (il n'a pas connu Pampers) et entrevoit la vérité. Al-leloura, il est sauvé. Le fondement de sa personnalité était vicié à la base, il s'identifiait au Christ. Grâce à Dieu (et Freud est son prophète) il retrouve la paix. Amen.



Bon sang mais c'est bien

C'est du très bon téléfilm, sobre, austère, magistralement interprété par 2 comédiens au summum de leur art. Le scénario est solide, original, le personnage intéressant, le cheminement du travail psyoriginal, le chanalytique crédible.

Alors où est le défaut ? Dans l'excès de qualités. La perfection de cette fiction provoque une identification intense avec le héros, d'où une sensation de malaise permanent, de remise en cause personnelle. Bourdon garanti, à consommer au bourbon soda. Diffusion le 27 à 22h00 sur



haute pègre A

Film de E.LUBITSCH (1932)

LES ARNAQUES

Quand yous mettez plusieurs requins dans le même bassin, que vous leurs donnez à manger pour un seul, qu'est-ce qui se passe? Ils se tapent sur la gueule, ça va de soi. Imaginez de plus, plusieurs requins fe-melles enfermées avec un seul mâle à la saison des amours Bonjour le carnage. Eh bien ce film, c'est pareil

Gaston et Lily forment un couple de voleurs de grande classe (tous risques). Après avoir fait de très bonnes affaires à Venise, ils arrivent à Paris. Gaston se fait engager comme secrétaire par une milliardaire, Mme Colet, propriétaire d'une marque de par fums, dans l'espoir de la dévaliser. Mais bientôt une inamoureuse se noue trique entre eux. Gaston, partagé entre ses 2 croqueuses de ne sait plus où donner de la tête (une femme ça va, femmes bonjour dégats).



"J'ai un cil dans l'oeil"

Ce film, plus qu'une étude Dar-winienne du comportement de l'homme, est une comédie américaine du meilleur cru (le champagne est millesimé). On peut l'appeller comédie légère, comédie policière, ou comédie vaudeville, il n'en reste qu'une chose, c'est une COMEDIE. Rebondissements en tous genres, quiproquos rocambo-croquignolesques, interpréta-tions superbes, le tout est mené tambour battant, tel un match de ping pong passé en accéléré. Un petit joyau.

Diffusion le 29 à 23h00 sur



MINIMUIR

l'aventure de Mme Muir *

Film de J. Mankiewicz (1947) avec Gene Tierney, Rex Harrison et Georges Sanders.

Pellicule inclassable. Un classique à ranger quelque part entre MA FEMME EST UNE SORCIERE de René Clair et PETER IBETTSON d'Henri Hathaway. Pour les non-ciné-philes je précise, il s'agit d'une catégorie aujourd'hui disparue: la Comédie Fantastique. You said WOT? C'est un genre qui associe les atouts propres de la comédie (mécanique du rire, personnage type, réparties cin-glantes...) et les qualités origi-nales du fantastique (magie, surréalisme, non-sens...).

Madame MUIR, jeune veuve très séduisante (Gene Tiervit retirée au bord de la mer, avec sa petite fille et leur domestique. Le fantôme du capitaine Gregg, ancien proprié-taire de la maison hante les



lieux ou Mme Muir s'est installee. Une idylle s'ébauche entre la nouvelle locataire et le loup de mer revenu de l'au-delà (Moi Jane, vous Gregg).

Pur chef-d'oeuvre Tendre ironique, délicat, déconcertant à l'image de la vedette principale (Moi j'aime, vous Tierney). Diffusion le 31 à 22h30 sur

RONDE DE NUIT

Gérard Lanvin, Eddy Mitchell

Pâle copie de Starsky et Hutch A éviter malgré des ac-teurs sympathiques. Hebdogiciel vous en donne toujours plus, avec cette photo vous avez vu l'essentiel du film (gain: 90 mn avec votre jeu fa-

Diffusion le 26 à 22h05 sur



es pas bavard, mon bichon

C'est nouveau, ça vient de sortir

POURQUOI PAS LE MERITE AGRICOLE ?

Vismo lance la collection d'été "Vislog", sous la forme d'un nouveau magasin situé très exactement à l'endroit du premier (Bd de Reuilly à Paris), la partie ordinateurs restant Bd Beaumarchais. On assistera Beaumarchais. On assistera entre autres à la présentation

de nouveaux logiciels, éven-tuellement à leur vente, avec



ordinateur seront exposées. Originalité: le magasin entier sera consacré au soft. Mais tout ceci ne serait qu'une manoeuvre: jaloux d'Yves St Lau-rent, il cherche en fait à se faire attribuer la légion d'hon-neur. Ah ah, découvert.

LE SALON DE L'IMAGE ET DU SON

Eh bien si, on les distingue, parfaitement, même. Ne serait-

ce pas le nom de la version avec un lecteur de disquettes intégré ? Réplique d'Amstrad (décidement très bon comé-

dien):

de PARIS, avec PLEIN D'EX-POSANTS. 1985. 1h30 si vous êtes résistants.

Bonjour, c'est CLOU, Comme 'ai pas assez de place dans la page cinoche, je viens faire une incursion dans le domaine de mes petits camarades. Surtout pour vous causer du film dont à propos duquel que je vais: "Le Salon De L'Image Et Du Son". Y a pas à dire, ça c'est du salon, madame. Même si on ne parle pas assez des mammas qui ra-massent du coton, oï, et de

Remarquez, moi j'y allais surtout pour la technique, paske je suis super branché, vous le savez, mais c'était surtout le son que j'ai vu. Même Georges Amstrad qui apparaissait dans un petit rôle exposait aussi des chaînes hifi.

A propos de lui, matez un peu la photo ci-dessous: ne distin-gue-t-on pas les mots "CPC 664", sur ces superbes dis-kouettes?



"non, c'est le nom du dans certains pays". Bravo, Georges. L'unique acteur (les acteurs, c'est des béééétes) à prester (faire une prestation, accro-chez-vous à vos dicos, je décolle) dans le seul domaine de

Je voudrais pas incartader dans le domaine de mon camarade et cher collègue Bom-byx, mais il apparaît dans le sous l'habile pseudonyme "Albert Téhèfun". Vous le reconnaitrez facilement, c'est celui qui est toujours avec Da-

niel Thomson. Et attention: en première partie, un super court-métrage, "Parigraph". C'est un pti dessin anime (non, je ne ferais pas de jeu de mots) avec tout plein



la micro, c'est Alain Commodore. Une présence formida-ble. Chuis sympa avec lui paske j'attends son prochain film, "la revanche du 128". Vous êtes priés de remarquer

la présence pour la première fois à l'écran de Farid Visio-phone, paske c'est un copain à moi. Si vous r'gardez bien l'en-luminure que je joins, vous verrez même sa tête sur d'images de synthèse de la so-gitec, de la CCETT, de tout plein de boîtes qui se montent pour prendre le créneau d'aspour prendre le creneau d'as-saut. Mais c'est pas le même film, et faut payer deux fois. Heureusement, vous m'connai-ssez, chuis entré par la sortie. Voilà. Et les 4 autres parties du film ? Ben chais pas, j'con-naissais pas les acteurs, et puis c'était en VO et ch'com-prends pas l'étranger. Oï.

Suite de la page 1

pendant 24 mois. Le premier jour du 25ème mois, la pile au lithium qui alimente le bastringue pousse un "Arrrgh!" et passe du stade actif au stade Kaputt. Mais vous pouvez faire quelques DELETE avant.

Cinquième intérêt: ca ne coûte que 590 francs.

Sixième intérêt: Ca existe ni sur Thomson ni sur Amstrad. C'est même comme qui dirait une exclu-sivité presque complètement exclusive si Canon l'avait pas fait avant mais comme le XO7 de Canon n'est pas un ordinateur de table, alors



Huit milliards neuf cent quarante et un mille millions sept cent cin-quante sept mille six cent trentième intérêt: Exelvision va en vendre un paquet, va placer le fric gagné et va récupérer des intérêts à faire sourire un banquier en fin de carrière

COMMUNICATION EN VEUX-

Cette boîte-là se rentre aussi dans un trou de derrière, mais pas le trou de derrière de tout à l'heure, un autre trou de derrière plus large à côté du premier petit trou de der-Et elle possède elle-même quatre trous de derrière: le premier trou de derrière s'occupe de la norme RS 232 C, le deuxième trou de derrière se charge de la norme

centronics, un autre trou de derrière prend en charge l'incrustation vidéo et le dernier petit trou de derrière se charge du téléphone.

Avec les deux premiers connec-teurs, pas de problème, vous connaissez: ça agite les bits des im-primantes. L'incrustation vidéo est moins connue puisqu'elle est desti-née à travailler en interactif avec des émissions de télé dont on a pas encore vu le début du commence-



ment. En attendant, vous pouvez vous définir une fenêtre de travail sur votre écran et regarder en même temps Dallas ou Guy Lux. Le dernier connecteur est le plus inté-ressant, c'est celui du modem qui vous ouvre les vraies portes de la communication informatique et télématique. Le logiciel en cartouche qui est livré avec ce module trans-forme, en plus, l'EXL 100 en Mini-tel avec des fonctions intelligentes telles qu'appel automatique de sercopie d'écrans ou garde de pages graphiques sur cas-sette, disquette ou Exelmémoire. Génial ! Et les prix ? Hélas, au vu de telles performances il était difficile aux gens d'Exelvision de rester raisonnables, très difficile quand un matériel équivalent chez la concurrence coûte plus de 5000 francs. Et pourtant, ils l'ont fait! Ils ont résisté à la tentation de s'en mettre plein les poches sur le dos de la nouveauté. 1090 balles, ça ne coûte QUE 1090 balles! Ce ne sont plus des Exelvisions que j'ai, ce sont des mirages, des éléphants roses!



PARDON ? QU'OUIS-JE ? AN-

Je sais, c'est de très mauvais goût de se moquer des sourdingues. Surtout qu'ils peuvent lire l'HHH-Hebdo puisqu'ils ne sont pas aveu-gles. J'espère qu'ils sont aussi muets, comme ça ils ne pourront



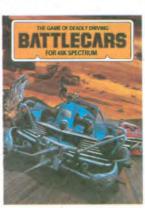
pas gueuler ! Bon, alors, ANTIOPE, vous devez connaître: de temps en temps quelques émissions sous-titrées pour les malémissions sont les mal-entendants. C'est marrant cette manie actuelle de ne plus appeler les choses par leur nom, on dit malau lieu de sourds homme de couleur au lieu de noir pourquoi pas mal-comprenant lieu de crétin, mal-beau au lieu de laid, mal-coiffu au lieu de chauve ou mal-jeune au lieu de vieux ? Ces néologismes primaires sont probablement créés par des mal-compre-nants qui cachent leur racisme la tent et leur peur des handicaps derrière des fausses pudeurs qui creusent le fossé au lieu de le combler. Bon, c'est pas tout, où en étais-je, ah oui, Antiope. Alors le sous-titrage de quelques films et de quelques émissions ainsi que les

N'entrez pas dans la boutique de jeux

Games Workshop a dévoilé au public trois nouveaux titres, pas plus tard que récemment. Les démonstrations se sont déroulées sur Spectrum et Commodore, mais ils jurent leurs grands dieux que l'Amstrad et l'Apple ne devraient pas être oubliés.

Battle Cars m'a convaincu d'être un fou de la route tel Mad Max. Vous partez au vo-lant de votre bagnole, mieux équipée que trois chars d'as-saut, pour défoncer tout ce qui saut, pour detoricer tout ce qui se trouve à portée de vos armes. Dans le style "je casse et je rigole", le produit vaut dix fois plus que n'importe quel jeu de l'espace.

Day s'adresse uniquement aux fondus de jeux de straté-gie: le débarquement allié en Normandie en 44 forme la toile fond de ce logiciel, fort bien réalisé d'ailleurs, mais souf-frant d'inconvénients irrémédiables à mes yeux: trop de para-mètres sont incontrôlables mètres sont incontrôlables dans cette attaque et la vitesse de jeu vous permet de boire votre café et de regarder la télé sans que vous ratiez la moindre infime parcelle du jeu.



Tower Of Despair sera le ieu de rôle (en solitaire) de la mai son pour cette saison. Les gra-phismes sauvent de l'oubli ce logiciel sans analyse syntaxi-que (ce qui est fort génant, yous en conviendrez, pour un ieu ou tout passe par le voca bulaire).

Comme on dit par chez nous, Games Workshop est en progrès (les logiciels tentent d'être originaux) mais peut mieux

BERNOUILLI STRIKES BACK

Trade For The Bubble Gum And The Basket Ball Little League United In The Best Possi-ble Way Rock'N'Roll Waow Waow (le vrai nom de la société ne comporte que 4 mots, éliminez les intrus) commercia lise en France un ingénieux dispositif permettant de sauvegarder 5 mégaoctets sur une disquette de 5 pouces 1/4 pour le Macintosh. Le temps d'accès à la disquette est de 50 millisecondes, ce qui est re-

marquable, sinon unique pour

pages de texte qui sont diffusées

dans la journée peuvent passer par un autre boîtier très semblable au

précédent. Il comprend les mêmes

l'instant. Le prix est de plus de 30.000 francs, ce qui l'est moins. Le tout est en technologie Bernouilli, qui est un très bon standard, mais malheureusement peu répandu.



Suite de la page 28

Le bonhomme est un coriace. Je vous trace son portrait en deux mots pour que toutes les finesses du récit ne vous échap-pent pas. Tramolo a débuté comme marchand de bouliers à Pékin dans les années cinquante. Grâce à ce petit pécule il est revenu chez les Yankees où il a monté une entreprise de calculettes prospère. ment du grand boum de la micro-informatique, Tramolo

Depuis, chez Commodeur, on dit que "Jack Atrahi". Ce mau-vais calembour est pourtant de mise, car Tramolo a promis la mort d'Appoil et de Commodeur. Sont pas des tendres dans l'in-formatique.

prouve que côté système D on

APPEL A TOUS: PERSONNE

N'A PUBLIE DE BON PRO GRAMME SUR MACINTOSH

ENVOYEZ NOUS VOS OEU-VRES EN BASIC OU EN AS

SEMBLEUR 68000 POUR VOIR CE QUE VOUS ETES CAPABLES DE FAIRE!!

se débrouille pas mal ici.

Macworld:

UNE REVUE

(complètement)

NULLE

Du fin fond de chez Domini-

que, autour d'une table encom brée de bouteilles et de verres, je jette un coup d'oeil torve sur

le monde qui nous entoure. Cette semaine, j'ai feuilleté

pour vous la revue (améri-caine) Macworld qui, comme

son nom l'indique, est consa-crée au monde du Macintosh.

155 pages de luxe encom-brées de publicités. A part ça

RIEN. Pas le moindre soupçon de listing, de programme, d'ou-

de istilig, de programme, d'ou-tils, d'astuces, de trucs. Rien de ce qui serait susceptible d'intéresser les possesseurs de Macintosh désireux de sor-

tir des sentiers battus. Ca ne vaut vraiment pas le coup de dépenser 65 francs, les gars,

j'ai mes sous en travers de la gorge. Pour tout vous dire, j'ai

rouvé dans une revue fran-

caise dédiée aux ordinateurs

Apple un programme Basic tournant sur Mac. Ce qui

Au moment où je vais pousser la porte en verre fumé, un jeune vendeur de journaux à la criée passe dans la rue en braillant sous sa casquette écos-

Washing-Ma-"Demandez le Washing-l' chine-Post! Mick Bidouille



était sur les rangs. C'est exacte-ment de cette façon qu'il s'est fait engager chez Commodeur, la célèbre firme des ordinateurs qui puent. Mais des différences de vue avec les patrons de Commodeur n'ont pas tardé à faire surface. Et Tramolo n'est pas le genre de garçon à qui l'on en compte. Il a donc fait ses valises et a racheté la société Atrahi qui battait de

toute la vérité sur l'affaire du Gang des Puces !"

Je manque d'avaler mon dentier de travers et je gaule le singe hurleur avec ma canne pour lui soutirer l'édition spéciale

(Ne manquez pas la suite dans le prochain Hebdo, ne rongez pas vos ongles, ne passez pas par la case départ...)



On finit en musique avec le dernier boîtier, Exeldrums, boîte à rythmes stéréo digitale développée en collaboration avec Hohner. Ca se bran-che encore une fois derrière la console, ça balance terrible avec 17 instruments de percussion différents, 6 canaux simultanés, 16 rythmes pré-programmés, 54 séquences programmables et 8 pistes d'enchaînement de séquence. Tzing! 1090 francs.

J'AI OUBLIE L'IMPRIMANTE

Française, graphique, 80 colonnes mémoire tampon 2 Ko. 350 mémoire tampon 2 Ko. 3500 francs. En plus il faut une interface. une de celles que nous venons de voir ou une plus simple avec série et centronics à 600 francs. Cher.



CONCLUSION

Ceci est la conclusion de l'article car pour qu'un article soit digne du nom d'article il lui faut une conclu-





























George MEURISSE et son CANON XO7 vont remplacer efficacement votre vieille calculatrice usée.

Ce programme (12516 octets) offre un grand nombre de fonctions et peut-être utilisé dès la classe de seconde, il est particulièrement adapté aux classes de terminale C et D.

Après RUN, le début du programme s'affiche, entrer alors un = pour obtenir la suite des options ou entrer directement la première lettre de l'option choisie.

Option: (lettre à rentrer pour utiliser le programme)

Du second degré (2) Equation différentielle (D) Factorisation Suite (S)

Equation (E)

 $U_n = f(n)$ $U_{n+1} = f(U_n)$ $U_{n+2} = f(U_{n+1}, U_n)$

Le programme sur les suites calculent le

Complexe (C) Racine nième (R)

Equation (E)

Fonction (F) y = f(n) (1)y = f'(n) (2) y = f''(n) (3) y = F(n) (4)f(n) = 0 (5)

 $(ax^2 + bx + c = 0$, a, b, $c \in \mathbb{R}$, $x \in \mathbb{C}$) (ay'' + by' = 0, a, b, $c \in \mathbb{R}$) (division de polynomes) (R = réel . C = complexe) ex: Un = 3n ex: $U_{n+1} = U_{n/2}$ ex: $U_{n+2} = 2U_{n+1} + U_n$ (entrer 2U2 + U1)

6

nième terme ainsi que la somme en nième (racine n'ième d'un nombre complexe) $(ax^2 + bx + c = 0$, a, b, c, $x \in \mathbb{C}$)

10 fonctions peuvent être programmées simultanément. Pour le cal cul de l'intégrale

la borne infinie est symbolisée par I : /

intégrale de a à + l'infini.

1210 N=N+0:0=2:G0T01190

\$+STR\$(X)+B\$+STR\$(Y)+")"

\$+STR\$(X)+B\$+STR\$(Y)+")"

3000 INPUT 2nd degre, tielle,factorisa-tion";A\$ 3010 B\$=LEFT\$(A\$,1)

1910 GOTO2000

0102000

2000 RETURN

1220 RETURN 1900 R\$(J)=D\$+STR\$(G)+B\$+STR\$(H)+C

920 R\$(J)=D\$+STR\$(G)+B\$+STR\$(H)+C

1930 GGT02000 1940 Rs(J)=Ds+STRs(G)+Bs+STRs(H)+C s+STRs(W)+")*:GGT02000

1950 R\$(J)=D\$+STR\$(C)+C\$+STR\$(X)+B

\$+STR\$(Y)+")":GOTO2000 1960 R\$(J)=D\$+STR\$(G)+B\$+STR\$(H):G

2nd degre, diffe-ren

de - l'infini à b. Pour le calcul de f(n) = 0 deux méthodes de calcul sont utilisées (Newton et Dichotomie).

Trigonomètrie (T)

Matrice (M)

Probabilité (P)

Calcul (C)

Statistique (S)

Graphe (G)

Développement (D)

HEN4450

4660 SN=A+B:U1=A:U2=B:FORI=2TON 4670 T=FNUN(U2,U1)

4680 U1=U2:U2=T:SN=SN+T

Transforme un complexe sous la forme trigonomètrique [p,0] en un complexe sous la forme algébrique :a + ib.

Résolution de système (n équations à n inconnues) (R) Déterminant (D) (matrice carrée).

Factorielle (F) Arrangement (A) Combinaison (C)

Fraction (F): refractionnalise un nombre 1,050210063 donne

5 V 3

Nombre premier (N): donne tous les facteurs premier (v). donné lous les facteurs premiers d'un nombre. Exposant (E): calcul xⁿ pour n très grand ppcm et pgcd (P): calcul du PPCM et PGCD de deux nombres.

Calcul avec une variable (moyenne, va-

riance, écart type). Calcul avec 2 variables (moyenne de n.y. variance de x, de y...,) droite d'ajustement. developpement de (x + y) n et (x - y) n si n = 2 $(x + y)^2 = x^2 + 2xy + y^2$,

Dessine la courbe sur l'écran. Le programme détermine le repère pour optimiser la place disponible.



MATHEMATIQUES sur CANON X-07

110 PI=3.14159267358979:E=EXP(1) 120 DEFFNC(X) = -ATN(X/SQR(1-X*X))+P 130 CONSOLE,,,0,1 190 KEY\$(1)="runRUN"+CHR\$(13) 200 INPUT" Equation,Suite,Com-plex e,Fonction,==>";A\$ 210 B\$=LEFT\$(A\$,1) 220 IFB\$="E"THEN3000 230 IFB\$="S"THEN4000 240 IFB\$="C"THEN5000 250 IFB\$="F"THEN6000 270 GOTO100 300 INPUT*Trigonometrie,Matri-ce,P Tobabilite,==>";A\$
310 B\$=LEFT\$(A\$,1)
320 IFB\$="T"THEN7000
330 IFB\$="M"THEN8000
340 IFB\$="P"THEN8000
350 IFB\$="="THEN400 360 GOTO100 400 INPUT*Calcul,Statistique, deve loppement, Graphe ";A4 410 IFA\$="C"THEN9400 420 IFA\$="S"THEN9800 430 IFA\$="D"THEN7500 440 IFA\$= "G"THEN4750 450 GOTO100 900 Ks=INKEYs; IFKs=""THEN900ELSERE TURN 980 NEXTJ 1000 FORJ=1TOM:GOSUB1001:NEXTJ:RET 1001 AS=CHRS(160):BS="*"+AS:CS="/(1002 IFR(J) (OTHENDS="-"ELSEDS="" 1003 R(J)=ABS(R(J)) 1004 1FR(J) = INT(R(J)) THENRS(J) = DS+ STR\$(R(J)):RETURN 1005 D=R(J)*R(J):IFABS(D-INT(D)) (= 1E-9THEND=INT(D) 1010 IFD=INT(D) THENB=D:GOSUB1130:G

3020 IFBs="2"THEN3200 3030 IFBs="D"THEN3400 3040 IFBs="F"THEN3700 3050 GOTO100 3200 INPUT a="; A 3210 INPUT"b=";B 3220 INPUT"c=";C 3230 F=2*A: D=B^2-4*A*C 3240 IFD(OTHEN3320 3250 R=(-B-SQR(D))/F:S=(-B+SQR(D)) 3260 PRINTCHR\$(241)+"=";D:GOSUB900 :PRINT"x'=";R:GDSUB900 3270 PRINT"x''=";S:GOSUB900:GOTO10 M=3:DIMR(3):DIMR\$(3) 3340 R(1) = -D:R(2) = -B/F:R(3) = SQR(-D)3360 PRINTCHR\$(241) + "= " + R\$(1): GOSU 3370 PRINT"X'="+R\$(2)+"-i("+R\$(3)+ ")":GOSUB900 3380 PRINT"X''="+R\$(2)+"+1("+R\$(3) 3390 GOSUB900:GOTO100 3400 PRINT"ay''+by'+cy=0":A\$=CHR\$(244):B\$=CHR\$(245) 1020 G=D:H=G:I=INT(H):GOSUB1070:C= 1030 IFC(>INT(C)ANDW(>INT(W)THEN10 35ELSE1040 2441.BB=CHRBE(243) 3405 INPUT*a,b,c :";A,B,C:PRINTAS+ " et "+BS+" reels" 3406 INPUT*Conditions initiales :" 1035 GOSUB1130:GOSUB1180:GOTO1920 1040 IFC(>INT(C)ANDW=INT(W)THEN104 5ELSE1050 ;G\$:IFG\$(>"0"THEN3408 3407 INPUT"y(o)=";Y0:INPUT"y'(o)=" 1045 GOSUBI130:GOTO1940 1050 IFC=INT(C)ANDW()INT(W) | HEN105 3408 IFA=0THEN3500 3410 D=B^2-4*A*C:R=SQR(ABS(D)):R1= (-B+R:/2/A:R2=(-B-R)/2/A 1055 GOSUB1180: GU:U1730 1060 R\$(J)=u=+5TR\$(C)+"/"+STR\$(W): 3415 R1=INT(R1*1E8+.5)/1E8:R2=INT(GOTO200G 1070 IFADC:G-INT(G))(=1E-9*ABS(G)T R2*1E8+.5)/1E8 3420 IFD>0THEN3440 3425 IFD=0THEN3460 HENB=INT (G): E=1: GOTO1120 1080 A=1:B=I:D=0:E=1 1090 H=1/(H-I):I=INT(H) 3435 IFD(OTHEN3480 3440 PRINT'v(x)="+A#+"e^(x(";R1;"))+"*B#+"e^(x(";R2;"))" 3441 IFG#(>"O"THEN3445ELSEGDSUB900 1100 C=B*I+A:A=B:B=C:F=E*I+D:D=E:E 3442 C1=(W0-Y0*R2)/(R1-R2):C2=Y0-C 1110 IFABS(G-C/F) >1E-9*ABS(G)THEN1 1120 RETURN 1130 G=1:H=B:N=2:0=1 3445 GOSUB900:GOTO100 1150 Q=H/P:IFINT(Q)=QTHENG=G*N:H=Q 3460 PRINT" v(x) = ("+A\$+"+"+B\$+"x) +(:GOTO1150 1160 N=N+0:0=2:G0T01140 1170 RETURN 3461 IFG\$(>*0"THEN3465ELSEGOSUB900 3462 C1=W0-R1*Y0:C2=Y0 1180 X=1:Y=E:N=2:0=1 3463 PRINTAS+"="+STR\$(C1):PRINTBS+ 1190 P=N*N:IFP>Y/2THEN1220 1200 Q=Y/P:IFINT(Q)=QTHENX=X*N:Y=Q 3465 GOSUB900: GOTO100 :GOT01200 3480 C=-B/2/A:D=R/2/A:C=INT(C*1E8+

3485 D=INT(D*1E8+.5)/1E8 3490 PRINT"v(x)=e^(x(";C;"))*("+As +"(cos(";D;")x)+"+Bs+"(sin(";D;")x 3491 IFG%()*O*THEN3495ELSEGOSUB900 3492 C1=(WO-C*YO)/WO:C2=YO 3493 PRINTA\$+"="+STR\$(C1):PRINTB\$+ "="+STR%(CZ)
3495 GOSUB900:GOTO100
3500 R=-C/B:PRINT"V(x)="+A%+"e^(x(
";R;"))":GOSUB900:GOTO100 ';k;'))':GUSUB900:GUT0100
3700 PRINT"calcul de p(x)/p'(x)"
3705 INPUT"degre de p(x):";M:INPU
T"degre de p'(x):";N
3710 IFN:MTHEN3700 3710 PRINT*coef. de p(x)"
3714 PRINT*coef. de p(x)"
3715 DIMU(M),V(N),Q(M-N):FORI=MTOO
STEP-1:PRINT*coefficient de"
3720 PRINT*x^(";|;")=";:INPUTU(I):
NEXTI:PRINT*coef. de p'(x)"
3725 FORI=NTOOSTEP-1:PRINT*coeffic ient de" 3730 PRINT*x^(";I;")=";:INPUTV(I): NEXTI:FORI=OTOM 3735 U(I)=U(I)*(V(N)^(M-N+1)):NEXT I:FORL=OTOM-N 3740 @(M-N-L)=U(M-L)/V(N):FORK=LTO 3745 U(M-K)=U(M-K)-V(N+L-K)*Q(M-N-L):NEXTK,L:D=V(N)^(M-N+1) 3750 PRINT*quotient de p(x)/p'(x) 3760 F=M-N-L:PRINT"(";Q(F);"/";D;")x^";F;A\$:IFL=1THENA\$="" 3765 GOSUB900:NEXTL:PRINT*reste :" :A\$="+":FORI=N-1TOOSTEP-1 3770 PRINT"(";U(I);"/";D;")x^";I;A \$:GOSUB900:IFI=1THENA\$="" 3775 NEXTI:GOTO100 4000 PRINT*Un=f(n) 4010 PRINT "Un+1=f (Un) 4020 PRINT*Un+2=f(Un+1,Un) (3)* 4030 INPUT*Choix*;I 4040 ONIGOTO4100, 4300, 4600 4100 INPUT "Nouvelle Suite (O/N)"; A 4110 KEY\$(1)="runRUN4130"+CHR\$(13) 4120 IFA%="0"THENLIST4130ELSE4130 4130 DEFFNUN(N)= 1/2^(N) 4140 INPUT"n=";N:JFN<>INT(N)ORN<1T HEN4140 4150 LINEFNIIN(N) 4160 SN=0:FORI=1TON 4170 SN=SN+FNUN(I) 4180 NEXTI 4190 PRINT"U(";N;")=";UN:GOSUB900 4200 PRINT"S(";N;")=";SN 4210 GOTO4140 4300 INPUT "Nouvelle Suite (D/N)";A 4310 KEY\$(1)="runRUN4330"+CHR\$(13) 4320 IFA%="0"THENLIST4330ELSE4330 4330 DEFFNUN(UN)= UN/2 4340 INPUT*U(1)=";U1 4350 INPUT"n=" : N IENC THT (N) OF 4370 IFN=1THENPRINT "U(1)=";U1:GOTO 4380 UN=U1:SN=U1:FORI=1TON-1 4410 NEXTI: PRINT"U(";N;") = ";UN: GOS UB900 4420 PRINT"S(";N;")=";SN:GOSUB900 4430 GOTO4350

4690 NEXTI 4700 PRINT*U(";N;")=";U2:GOSUB900 4710 PRINT*S(";N;")=";SN 4720 GOTO4650 4750 ONERRORGOTO4890 4755 INPUT*Nouvelle fonction (O/N) 4760 KEY\$(1)="gtoGOTO4750"+CHR\$(13 765 IFAS="0"THENLIST4770ELSE4770 4770 DEFFNF(X)= SIN(X) 4774 PI=3.14159265358979;E=EXP(1) 4775 INPUT bornes (a,b] a=*;A:INPU Tb=*;B:IFB<-ATHEN4775 4780 C=(B-A)/119:DIMD(119):H=A:F=F NF(A):G=F:SU=F:IN=G 4785 FORI=OTO118:D(I)=FNF(H):H=H+C 4790 IFD(I))FTHENSU=D(I):F=D(I) 4795 IFD(I)(GTHENIN=D(I):G=D(I) 4800 NEXTI:CLS:G=(SU-IN)/32 4805 IFSU*IN>OTHEN4815 4810 F=ABS(IN/SU):Y=32/(F+1):LINE(4820 X=-A/C:LINE(X,0)-(X,31) 4825 IF (SU*IN) = OTHENR = (SU*IN) / 1E9: SU=SU+R: IN=IN+R 4830 F=((SU*IN>0)*SU/G)+((SU*IN(0) 4835 FORI=OTO118: J=ABS(D(I)/G+F):P SET(I,J):NEXTI 4840 GOSUB900:CLS:GOTO100 4890 RESUMENEXT 5000 INPUT" Racine Nieme, Equa-tio 5010 BS=LEFTS(AS, 1) 5020 IFB\$="R"THEN5200 5030 IFB\$="E"THEN5500 5040 GOTO5000 5200 PRINT"z=a+ib" 5210 INPUT"a=";A 5220 INPUT"b=";B 5230 INPUT" Ext 5230 INPUT Extraction la puissance : ";G 5240 P=SQR(A^2+B^2) 5250 C=A/P:D=B/P 5260 E=C:IF,(C=1)OR(C=-1)THENE=0 5270 F=-FNC(E)*(D<>0)*SGN(D)-(D=0) *(C=-1) *PI 5280 H=G+1: V=H: DIMR(H): DIMR\$(H):FO 5300 NEXTI:R(H) = (A^2+B^2) 5310 M=H:GOSUB1000 5330 As="^(1/"+STR\$((V-1)*2)+"),": 5330 As=" ~; Bs=Rs(V)+As 5340 FORI=1TOV-1) + " * (" + R\$ (I) + ")] " 5360 GOSUBPOO: NEXTL: GOTOLOG 5500 PRINT " (a+ib) z ~ 2+(c+d1) z+e+if= INPUT "a="; A: INPUT "b="; B: INPU 5510 INPUT "d=";D:INPUT "e=";E:INPU 5530 R=C^2-D^2-4*A*E-4*B*F:1=2*C*D

-4*A*F-4*B*E 5540 G=SQR(R^2+I^2):X=(G+R)/2:Y=(G 4610 KEY\$(1)="runRUN4630"+CHR\$(13) 4620 IFA\$="0"THENLIST4630ELSE4630 -R)/2 4630 DEFFNUN(U2,U1) = U2+U1 4640 INPUT"U(1) = ";U1:INPUT"U(2) = "; 5550 IFI >= OTHENM=SQR(X): N=SQR(Y): V U2:A=U1:B=U2 4650 INPUT"n=";N:IFN<>INT(N)ORN<2T 5560 IFI(OTHENV=SQR(X):N=SQR(Y):M= -V: W=-N 5570 J=2*(A^2+B^2) 5580 H= (A*M+N*B-D*B-A*C) /J: S= (A*N+ B*C-A*D-B*M)/J 5585 K=(A*V+W*B-D*B-A*C)/J:L=(A*W+ B*C-A*D-B*V)/J 5590 DIMR(6):DIMR\$(6):M=6:R(1)=R:R (2)=I:R(3)#H 5600 R(4)=S:R(5)=K:R(6)=L 5610 GOSUB1000 5620 PRINTCHR\$(241)+"="+R\$(1)+"+i("+R\$(2)+")":GDSUB900 5630 PRINT"z'="+R\$(3)+"+i("+R\$(4)+ ")":GOSUB900 5640 PRINT"z"'="+R\$(5)+"+i("+R\$(6) 5650 GOTO100
6000 PRINT Etude de fonction (0/
6010 INPUT "Liste des fonctions (0/
N) : ";A\$:IFA\$="O"THENLIST@60306020 INPUT "Numero de fonction: ";A
6030 IFA=ITHENDEFFN F(X)= 1/(X*X) 6040 IFA=2THENDEFFN F(X)= X+2 6050 IFA=3THENDEFFN F(X)= X+3 6060 IFA=4THENDEFFN F(X)= X+4 6070 IFA=5THENDEFFN F(X)= X+5 6080 IFA=6THENDEFFN F(X)= X+6 6090 IFA=7THENDEFFN F(X)= X+7 6100 IFA=8THENDEFFN F(X)= X+8 6110 IFA=9THENDEFFN F(X)= X+9 6120 IFA=10THENDEFFN F(X)= X+ 6125 IF (A(1) OR (A)10) OR (A() INT (A))7 HEN6000 6130 PRINT"y=f(x) y=f'(x)
''(x) y=F(x) f(x)=0" 6140 INPUT"Choix (1 a 5):";A 5):";A 6160 IFA=1THEN6300 6170 IFA=2THEN6350 6180 IFA=3THEN6400 6190 IFA=4THEN6500 6200 IFA=5THEN6700 6210 GOTO6140 6300 INPUT"x=";X:PRINT"f(";X;")="; FNF(X):GOSUB900:GOTO6300 6350 INPUT"x=";x:E=1E-9:S=(FNF(x+E)-FNF(x-E))/(2*E) 6360 PRINT"f'(";x;")=";S:GOSUB900: 6400 INPUT"x=":X:E=1E-3 6415 S=(FNF(X+2*E)+FNF(X-2*E)-2*FN F(X))/(4*E^2) 6420 PRINT"+"'(";X;")=";S:GOTO6400 6430 GOTO6410 6500 PRINT"Integration":DIMR(1):DI MR\$(1):DIMZ(5):DIMW(5) 6510 D=0:INPUT borne a=";A\$:INPUT" borne b=";B\$ 6520 A=VAL (A\$) : B=VAL (B\$) 6550 Z(5)=.1252334085:Z(4)=.367831 4989:Z(3)=.5873179543 6560 Z(2)=.7699026742:Z(1)=.904117 2564: 2(0) = . 9815606342 2384.2(0)=.9813808342 6570 W(0)=.04717533639;W(1)=.10693 93259:W(2)=.1600783285

A SUIVRE ...

6580 W(3)=.2031674267:W(4)=.233492



4600 INPUT "Nouvelle Suite (D/N)"; A

Formation à l'assembleur

COURS D'ASSEMBLEUR F

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

Cette semaine le 6510 du COMMODORE 64 en prend plein la mémoire. La semaine prochaine ce sera le tour du Z80 du 7X 81

Jusqu'à présent, les cours pratiques suivants ont été publiés:

 N° 55 \rightarrow ZX 81 N° 56 \rightarrow ZX 81

N° 57 → ORIC 1, ATMOS

Vous vous souvenez certaine-ment du principe de fonctionne-ment de la bascule J-K. Lorsque les deux entrées J et K sont à un, la bascule change d'état sur un front descendant de l'horloge. Or comme vous n'avez pu manquer de le remarquer sur le schéma fonctionnel du comp-teur, l'horloge qui synchronise toutes les opérations pour le micro-processeur n'intervient que pour la première bascule. Pour les trois autres, c'est la sortie Q qui tient lieu d'horloge. En pratique, ce procédé ouvre la perspective du principe de la di-vision de fréquence. En effet, la bascule A change d'état sur chaque front descendant de CK. La fréquence de l'horloge est donc divisée par deux. Or c'est la sortie de A (Q) qui sert d'hor-loge à la bascule B. Pour la bascule B, le même phénomène se répète et le changement d'état se déroule à une fré-quence deux fois moindre de celle de A. Qu'est-ce à dire en

Reprenons la numérotation des pattements de l'horloge sur le chronogramme du compteur. chronogramme Dans le tableau ci-dessous nous allons porter les différentes valeurs que nous aurons sur les quatre sorties A, B, C et D.

pratique?

TABLEAU DES VALEURS DES

CK	D	C	В	A
1	0	0	0	1
2	0	0	1	0
3	0	0	1	1
4	0	1	0	0
5	0	1	0	1
6	0	1	1	0
7	0	1	1	1
8	1	0	0	0
1 2 3 4 5 6 7 8 9	0 0 0 0 0 1 1 1 1 1 1 1	0 1 1 1 1 0 0 0 0 1 1 1 1	1 1 0 0 1 1 1 0 0 0 1 1 1 0 0 0 1 1 1 0 0 0 1 1 0 0 0 0 1	1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1
10	1	0	1	0
11	1	0	1	1
12	1	1	0	0
13 14 15	1	1	0	1
14	1	1	1	0
15	1	1	1	1
16	0	0	0	0

Vous vous rendez compte maintenant que la mise en place d'un compteur ne nécessite rien de plus qu'une bascule J-K par bit de comptage. Ainsi si vous vou-lez pouvoir compter de 0 à 127, vous aurez besoin de sept bits. donc de sept bascules J-K.

Après toutes ces considérations purement matérielles qui nous ont occupées durant ces dernières semaines, nous allons en venir à un nouveau chapitre de

TRANSITION

jusqu'à présent. Nous avons. voyagé dans deux univers bien distincts que nous allons tenter de réunir à partir de dorénavant Si l'un vous a paru bien esseulé (tous les derniers numéros consacrés à la conception hard N° 58 \rightarrow APPLE N° 59 \rightarrow TO7, TO7 70 N° 60 \rightarrow COMMODORE 64

 N° 61 \rightarrow ZX 81 N° 62 \rightarrow ORIC 1, ATMOS

N° 63 → APPLE N° 64 → TO7, TO7 70 N° 65 → COMMODORE 64 N° 66 → ZX 81 N° 67 → ORIC 1, ATMOS N° 68 → APPLE N° 68 → APPLE

N° 69 → TO7, TO7 70 N° 70 → COMMODORE 64

 N° 71 \rightarrow ZX 81 N° 72 \rightarrow ORIC 1, ATMOS

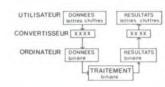
N° 73 → APPLE N° 74 → TO7, TO7 70

ware) hors de son contexte, vous vous rendrez compte de la logique intrinsèque de l'évolution suivie dans ce cours. En effet, même si la connaissance des circuits que nous avons regardés vous paraît superflue, leur étude nous a permis de nous pénétrer de la logique à appli-quer lorsque l'on pratique l'art et la science informatique. L'autre partie vous a sans doute paru plus directement applicable dans vos démêlés avec le langage machine. Certes, elle l'était, mais nous ne nous sommes pas encore posé certaines des ques tions fondamentales dans l'utilisation d'un ordinateur. Nous allons nous en poser certaines, maintenant.

QU'EST-CE QUE L'INFORMA-TION ?

Vous vous souvenez sans doute possible des multiples types de représentations que nous avons vues, revues et disséquées il y a quelques temps. Nous sommes encore aujourd'hui ca pables de transformer un nombre de base 10 en base 2, 8 ou 16, nous pouvons coder n'importe quelle lettre sous forme de série de chiffres binaires. Mais pourrions-nous affirmer perce-voir la nature et la nécessité de toutes ces manipulations.

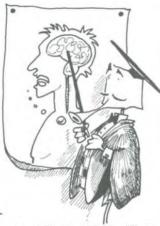
schéma qui suit va vous éclairer sur ce qu'est l'informati-que, non pas pour l'utilisateur, mais pour le concepteur de systèmes. Le problème que doit résoudre cet homme est de rendre simple ce qui ne l'est pas. Re



CIRCULATION ET TRAITE-MENT DE L'INFORMATION

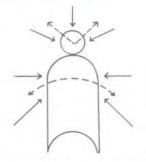
Toute la première partie du cours nous a permis de créer les outils nécessaires à la traduction des données en informations manipulables par un calculateur et la reconversion des résultats en un langage compréhensible de l'utilisateur. Cet ensemble d'opérations est réalisé par l'ordinateur. Mais, comme nous l'avons vu dans la seconde partie du cours, nous pouvons recréer une quelcon-que fonction logique à l'aide de circuits électroniques. Tout le problème se situe maintenant au niveau de l'utilisation de ces circuits coordonnée aux différents traitements des données et des ie l'ai appelé plus haut, sera résolu par la partie "logicielle" d'un ordinateur, que ce soit sous forme de programmes en mémoires mortes ou sur d'autres

Nous devons d'abord établir une hiérarchie des raisonnements pour correctement "sentir" ce dont est capable un ordinateur.



La meilleure méthode d'illustration est encore la représentation sous forme de schémas.

MULTIDI MENSIONNEL



Seul l'humain peut actuellement prétendre à ce niveau et cette qualité de raisonnement. Son cerveau est alimenté en permanence par des informations en provenance de ses cinq sens. Le cerveau est lui-même une sorte de calculateur géant capa-ble de traiter ces informations à très grande vitesse (cette image cerveau est d'ailleurs contestée par les biologistes, mais elle offre l'avantage d'être simple).

RAISONNEMENT BIDIMENSIONNEL



Ce type de raisonnement était jusqu'à quelques années exclusivement du ressort de l'humain. Depuis peu, des calculateurs de type "vectoriel" se sont dévelop-pés (Cray 1, VAX...) qui sont capables de traiter plusieurs infor-mations simultanément, à la condition que les différents cal-culs en cours s'effectuent dans recherche d'un commun.

DEBUT	Naitre
P1	si réveil sonne alors P3 sinon P2
P2	Dormir aller P1
Р3	se lever se laver travailler
P4	si 17 heures alors P6 sinon P5
P5	travailler aller P4
P6	tant que non mort alors P sinon F
	1



L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine ... sur CBM 64

Un cours de plus ! C'est le quatrième et le dernier, non, non, aïe, heu... Ce n'est pas le dernier, il ne faut pas vous énerver comme ça! C'est promis, il y en aura d'autres.

Je suis desoie, mais vous allez devoir souffrir, le journal décline toute responsabilité en cas de suicide du lecteur, le sujet de la semaine sera: les différents modes d'adressage. Adressage ? Mais oui! Dans

une semaine, vous serez capable de travailler dans un chenil, à moins que votre Commodore adoré ne vous ait croqué une main, vous savez, le dressage de ces petites bêtes demande

de la concentration.

Pour revenir à l'informatique. nous pourrions dire qu'un mode d'adressage est un moyen d'accéder à un point de la mémoire donné ou, autrement dit, une

trois premiers modes d'adressage ne sont pas des moyens d'accès à proprement

l'adressage implicite: les instructions le concernant prennent un octet de mémoire et aucune donnée complémentaire ne leur succède. Par exemple INX incrémente la valeur contenue dans X (ajoute 1 dans la case mémoire de X).

- l'adressage accumulateur: il ressemble à l'adressage implicite mais n'agit que sur l'accumulateur, d'où le nom. ROL est une instruction qui provoque une rotation des bits de A d'un rang vers la gauche, c'est à dire que le bit 7 prend la valeur du bit 6, le bit 6 celle du 5, le bit 5 celle

 l'adressage immédiat est codé sur deux octets, le premier contient le code de l'instruction, le second une constante. Si vous prenez le listing du dernier cours, vous voyez que la première instruction est LDA # \$ 40, le symbole # indique à l'assembleur qu'il s'agit d'un adres-sage immédiat et le \$ précise que la valeur qui suit est en hexadécimal. Le premier octet contient alors A9 (soit le code de LDA #) et le second 40 (équivalent à \$ 40).

 l'adressage direct: nous utilisons maintenant trois octets. Le premier concerne toujours le code de l'instruction, le second et le troisième contiennent un nombre codé sur deux octets soit seize bits. Ce mode permet alors de "balayer" la mémoire to-tale de 65536 octets. JMP \$ A000 réalise un saut à l'adresse soit l'équivalent d'un GOTO A000 basic.

l'adressage en page zéro: très proche de l'adressage direct, ce type possède les mêmes instructions mais qui agissent seulement sur la page zéro. Mais qu'est-ce que la page zéro? C'est la zone mémoire comprise entre les adresses 0 et FF (soit 256 octets). L'adressage direct est donc codé sur deux octets le premier contenant toujours le code de l'instruction et le second le numéro de l'octet concerné. LDA \$ 00 charge A avec la valeur de la case mémoire 0.

comparaison avec l'adressage direct est un gain évident de mémoire (deux octets contre trois) ainsi qu'une diminu tion du temps d'exécution du programme (même en langage machine vous pouvez accélérer votre programme).

- l'adressage direct indexé: déjà vu la semaine dernière, les inssage direct (vous l'aviez deviné) auxquelles on ajoute un des ajoute un des deux registres d'index X ou Y LDA \$ 0000, X est l'exemple parfait: si X = \$ 05 alors l'accu-mulateur sera chargé avec la valeur de l'octet \$ 0000 + \$ 05 \$ 0005 (si la case mémoire \$ 0005 contient la valeur \$ AE alors l'accumulateur cor cette même valeur \$ AE).

Si vous souhaitez remplir une zone mémoire de 100 octets (à partir de \$ 1000, par exemple) avec une seule valeur, il vous suffira de faire varier la valeur de X de 0 à 99, avec à l'intérieur de cette boucle l'instruction STA \$ 1000, X.

 l'adressage direct indexé en page zéro: encore un mélange! Le nom de ce mode devrait déjà vous indiquer son sens spirituel profond. Eh oui! Toujours le gain de place et de temps, c'est un adressage direct indexé croisé avec un adressage en

page zéro (après le dressage, voici la reproduction). STA \$ 00, X avec X = \$ 05 et A = \$ FF met en \$ 0005 la valeur FF (\$ 00 + \$ 05 = \$ 05 !).

 l'adressage relatif: pour ces chers programmeurs basic, prenez votre manuel commodore et regardez les instructions IF ...

THEN GOTO ... (page 37 du manuel anglais), pour les autres (les fous de LM) il est utilisé uniquement par les instructions de branchement conditionnel, c'est dire pour le résultat d'un test. Mettons que vous désiriez tester le contenu d'un registre, puis quand ce test est affirmatif ef-fectuer un JUMP (équivalent de GOTO). La séquence sera alors la suivante:

BEQ \$ C000 Compare X à \$ FA, si égalité alors saut à \$ C000. L'instruc-tion BEQ est utilisée en adres-

 l'adressage indirect: c'est celui qui concerne les sauts incondi-tionnels et cet adressage est sans aucun doute le plus fourni en instructions: il en possséde en tout et pour tout une: JMP (qui, comme vous avez dû le voir préçèdemment, réalise l'équivalent d'un GOTO). Seulement ce JMP est très spécial, car contrairement à celui de l'adressage direct l'adressage direct l'adressage direct l'adressage de l'adressage direct. l'adresse effective de saut est donnée par le contenu de l'adresse spécifiée dans l'opérande (l'opérande est le nombre de seize bits qui suit le códe de l'instruction). La syntaxe en est: JMP (\$ 3000). Ce sont les parenthèses qui spéci fient un adressage indirect. en \$ C000 nous trouvons \$ 00 et en \$ C001 \$ 20, le saut sera fait en \$ 2000 avec l'instruction ci-dessus.

Vous aurez sans aucun doute noté, remarqué et souligné le fait que le stockage du nombre \$ 2000 (par exemple) se fait dans l'ordre "octet de poids fai-ble" (\$ 00), puis "octet de poids fort" (\$ 20). Cette règle est tou-jours vraie pour des adresses.

rence. Pour exemple: X = \$ 05. Le 6510 prend les valeurs aux adresses X + \$ 10 et X + \$ 10 + 1, soit \$ 15 et \$ 16. En sup-posant que ces deux adresses contiennent respectivement AF et E8, l'accumulateur sera chargé avec la valeur de la case mémoire d'adresse \$ E8AF.

l'adressage post-indexé indirect: c'est le frère du précédent adressage. Seules trois différences l'en démarque. La syntaxe change: LDA (\$ 10), Y. La séquence que suit le processeur se décompose alors de la manière suivante: il regarde le contenu des octets \$ 10 et \$ 11. A ce contenu (suivant la règle poids faible en premier, poids fort en second) il ajoute la valeur contenue dans Y. Finalement, il charge dans l'accumulateur la valeur trouvée à l'adresse obtenue par les opéral'adresse obtenue par les opérations précédentes.

Supposons qu'à l'adresse \$ 10 nous ayons \$ 9E, et à \$ 11 nous ayons \$ A1. Le registre Y contient pour sa part \$ 01. Le processeur rencontre l'instruc-tion: LDA (\$ 10), Y. Il trouve tout d'abord l'adresse \$ A19E, puis il y ajoute la valeur de Y, soit: \$
A19E + \$ 01 = \$ A19F. Il chargera alors dans l'accumulateur valeur contenue dans l'octet d'adresse \$ A19F.

Et voilà ! C'est fini. Nous venons de passer en revue les diffé-rents modes d'adressage du 6510, si vous désirez les compter il va falloir enlever une de vos chaussure ainsi qu'une chaussette afin de pouvoir trouver un onzième doigt (je pense que vous possédez cinq doigts à chaque main et 2 x 5 = 10, or il y a onze modes, j'ai donc pensé à vos pieds).

Cependant, si vous comptez deux modes pour le direct indexé (X et Y) et deux autres pour le direct indexé en page zéro (encore Y et X) cela fait comme par magie treize modes et ne voulant pas me mettre à et ne voulant pas me mettre à dos les superstitieux je ne parle rai pas de treize modes mais de onze. Na!

Je ne sais pas si la digestion du dernier cours fut bonne, mais en tout cas vous êtes gâtés! Et maintenant la petite application du cours du jour.

LISTING Assembleur.

3000	A0	99		LDY	#\$00
3002					
3004	AØ	04		LDY	#\$04
3006	84	FC		STY	\$FC
					##9E
300A					
300C	90	R1		LDY	#非円1
300E					
3010	80	00		LDY	#\$00
3012	B1	FD		LDA	(\$FD), Y
3014	91	FB		STA	(#FB), Y
3016	99	00	D8	STA	\$D800, Y
3019	C8			INY	
301A	CØ	CC		CPY	#\$CC
301C	DØ	F4		BNE	\$3012
301E	99			BRK	\$3012

Pour ceux qui n'ont pas encore programme d'assemblage entrez le listing basic suivant.

▼ LISTING Basic

5 PRINTCHR\$(14): REM POUR PASSER EN MINUSCULES ! 10 FORF=12288T012318:READA:POKEF,A:B=B+A:NEXT 20 IFB=5000THENSYS12288:END

30 PRINT"IDIOT!, ERREUR DE DATA !!

50 DATA160,0,132,251,160,4,132,252,160,158,132, 253,160,161,132,254,160 DATA0,177,253,145,251,153,0,216,200,192,204,

l'adressage pré-indexé indirect: un nouveau croisement, cette fois entre indirect et indexé. La syntaxe ressemble à cela: LDA 10, X). Le principe en est re-

lativement simple: le contenu de X est additionné à l'adresse \$

10 et le résultat sert de réfé-

208,244,96

Avant de lancer le programme, passez en mode miniscules (touche SHIFT + C=). Le programme peut n'utiliser que 17 octets: à vous de découvrir comment! La solution la pro-

Sébastien MOUGEY

==la page pédagogique

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

Des Alliens comme s'il en pleuvait, des dan gers à tous les coms de la galaxie, de l'action et du sang-froid voilà ce qui vous guet le des que vous prendrez les commandes de votre vaisseau

WHISTLER'S BROTHER

Votre petit frere a la bougeote. Sa pre-sence vous est pourfant indispen-sable pour vous balader dans ce fichu dedale d'echaffaudages et autres mats de bateaux.

LORDS OF MIDNIGHT

er la tache. Un jeu d'aventure apprentissage fastidieux le

Les cafacombes profondes vous atti-rent irresistiblement? Bonne route alors, mais préparez-vous aux atta-ques sournoises des fantômes et au-tres chauve-souris

BLUE MAX

XAVIOR

Plus vite, toujours plus vite! Des kilomètres de pièces à fond les manettes. Heureusement, pas de radar à l'honzon et le compteur qui s'envole. Waow, c'est le pied REALM OF IMPOSSIBILITY.

nouveau

BEACH HEAD
Cane veut dirent lête plage, ni tête de nœud mais tête de pont. Vous devez doncen êtablir une du côté du Japon histoire de leur mettre dans le dos à ces ent... de Japs

COBRA PINBALL

Beau comme un camion" vous connais-sez "Splendide comme un flipper" vous allez l'apprendre avec ce super soft de course Du massage et du bourrage en quantité, d'accord, mais aussi en qualité

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE

Bande de petit salopards, vous n'étes pas là pour frimer! C'est la guerre, et maigré les ennemis qui nous canardent, if faut aller réparer ce sacré pon! Le premier qui crie "Maman" a mon pied aux lesses!

SABRE WULF
Dites

Dites-le avec des fleurs ! Elles vous se-ront bénétiques dans ce labyrinthe délirant où rhinocèros et chevaliers se ligueront pour vous achever au plus

SPACE SHUTTLE SIMULATOR

Partez à la recherche du satellite de-faillant et ramenez-le entier sur Terre. Un bon exercice de style pour tous les maniaques du yoga informatisé. HYPER BIKER

Plus vélo que ca, tu pédales dans la chou-croute. Plus de six participants, tu prends la queue. Plus beau que lui j'y crois pas. Na !

AIRBUS (MO5)

Si vous avez la mégalo galopante, précipi-tez-vous l'Amiral Fletcher, c'est vous! A votre casquette

3D FONGUS

Le Paris-Dakar en avion, ça vous dit ? C'es tout pareil, on perd la piste, on s'emplaton ne des rhinocèros, mais on se marre bien

HOVER BOVVER

se, mais alors vraiment super belle. Et imaginez que que vous pouvez subrepticement utiliser une superbe

ULTIMA ZONE

in hyper-rapide, dans lequel les aliens ont pour le moins des réac-irres l'Langage machine, œut corse.

DOGEY (ca, c'est original ! Et de plus, bien fait. Un petit chien (dont tout le monde s'a de à dire qu'il est adorable) doit traverser une forêt semée d'embûches. Aic à éviter les pièges qui parsément son chemin.

MISTER ROBOT AND HIS ROBOT FACTORY

Conquistadores, partez à la découverte de l'Amérique, ou d'un autre continen génére à leafoirement par le programme. Jouissez des qualités exceptionnelles de ce jeu d'aventures et de stratégie. JAMAS ennuyeux.

TALES OF THE ARBIAN NIGHTS

L'Inflâme vigit vent d'enlever votre sour , à vous preux chevalier de partir às a rescousse au long d'un pénple de plusieurs nuits, affrontant les dangers de l'Arbie des mille et une nuits. Deux versions vous sont proposées. Tune avec les textes (sympas mais pas indispensables) en français à 175 F; l'autre à 95 F, avec les textes en anglais. A vous de choisir !

CHINESE JUGGLER

MATCH POINT z, liftez, passing-chotez et tout cela en 3 D, la sueur en moins

STANLEY

ATIC ATAC

eau! Pas de panique, la 3D vous permet la visite guidée en compa héros lavon : manicien, combattant ou chevalier. PULSAR II

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

RIGEL

PSYCHIATRIC

omme ca car il faudrait être fou pour dépenser plus



L'ANGLE D'OR Super-génial-extra, le petit dernier de Logiciels casse la baraque, c'est du logiciel d'aventure, ça c'est de l'animation! Si rous n'avez p 180 balles, sautez un repas ou deux et jouez à jeun ! Une critique ? tout petit pau plus rapide et il était parfait !

CREETI
Sans aucun doute possible, le meilleur jeu rapide pour Ti/99. Les deux premiers degrés de difficulté sont déjà hyper-marrants, ensuite c'est du délire : voire petit bonhomme qui doit déjà passer as vie à sauter de case en case, à éviter les scorpions, les serpents, les gobules verts à l'unettes et les pierres qu'on fui lance, doit en plus réflechir pour faire varier la couleur des cases sur lesquelles il atterrit, et pas dans n'importe quel sens, s'il vous plaît!

PAINTING JOE Un coup de blanc, ça va. Trois coups de rouge. Bonjour les pinceaux (

RAID OVER MOSCOW.

d'aventure particulierement virginier.

DRIVING DEMON

Pilotage d'une voiture de course avec changement de vitesse, accélérateur, compte-tour et radar pour voir ce qui se passe devant, sur la piete. Très realiste, graphisme correct.

MANOIR DU Dr GENIUS

Pas sympa le docteur génius, il en veut à votre peau. Tachez de ne pas vous perdre dans les 24 pièces de cette baraque, ça explose et ça monstre dans tous les coins 1 Graphisme moyen mais les logiciels d'aventure français pour Spectrum ne courent pas les rues...

iez peu connu, ce jeu d'aventure est parrait: graphiame, ammatium, inario... Avant d'acquérir la maîtrise de ce jeu vous serez plus d'une i dévoré par un énorme serpent qui apparaît dans le noir avec un at de zoom fabuleux. Au secours ! En anglais, of course.

ONE-ON-ONE (Dr J & Larry Bird)

Epoustouflant 1 Le plus beau jeu de baskett jamais réalisé : dribble sequires, feinte, panier, les conditions réelles du jeu sont recons tuées avec une exactitude parfaite. Jeu à deux ou contre l'ordinate avec arbitrage impartial et une foule d'ôptions et de dégré de dif

HARD HAT MACK

ARD HAT MACK

Yous avez sur la tâte un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va

ous être utile ! Même si les clefs à molette, les marleaux piqueurs et

ao rite entre de ca drôle de chantier. Une chose est certaine | avait

te mourir, vous aurez bien rigolé!

NIBBALL CONSTRUCTION

Aagnifique ! Yous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés

vec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Yous choisissez les

jumpers, les drop-targets, les couloirs, les spéciaux. Vous définissez

as points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Yous

lécidez de la couleur, de la forme, de l'inclinaison, ... Tilt!

CHOPLETER Pilote d'hélicoptère au Viet-Nam, ça devait pas être de la tarte ! ici, en plus des tanks et des avions de chasse qui vous en veulent, vous avez droit aux projectiles des satellites. Très beau graphisme, pilotage précis, un super l'ogicie! LOMBRIX

Plus rapide et plus beau, tu meurs. En prime, un éditeur de tableaux d'enter, pour ce wonder, serbent

SCORPIRIES

co-ron set un jeu d'échecs ? Oui. C'est un jeu d'arcade ? Oui. C'est un jeu sventure ? Oui. Affrontez votre adversaire sur chaque case de l'échi-ier avec armes et magies diverses. Interminable ! VOX Il ne lui manqua-l que la parole Maintenant, il l'a ! Vive le MO5 qui côse

anque le plus a votre chien votre chat ou votre Spectrum ? La ui donc de quoi repondre indre la planète rouge sans dommage a bord de votre n nsable pour les amoureux des grands espaces

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

KILLER WATT clairage électrique ça me rend nerveux, et vous ? Moi, les lampes qui pen-nt au bout de leur fil, j'airne pas, et vous ? Alors, faisons front commun et

SIMULATEURS DE VOL AND C°

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

EPIDEMIE

KABBH: KALL Un lapin qui monte, qui monte et qui alme les carottes. Renards, belet-tes et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le parcours est truffé de terriers où-se cacher l'Très bon graphisme. 3D MOVER

TENDRE POULET

COBRA

AXIS ASSASSIN

WIMPY

REVENGE OF THE MUTANTS CAMELS

Vous n'êtes pas prioritaire partout (malgré la sirène) et les çarrefour sont de plus en plus dangereux, sans parler des traversées de voie ferrées. Il vous faudra pourtant parcount la ville et récupérer les mala des pour les déposer à l'hôgital. Et dépêchez-vous, vous conduise une ambulance qui pourrait bien se transformer en corbilland ! Bo

HOBBIT

LE VOYAGEUR DU TEMPS

CONAN

SOFT-PARADE®

\$10x24"UEETESS			C STATE
APPLE			
1 CONAN 2 LODE RUNNER	DISK	A J M	350 300
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	AJM.	275
4 BRUCE LEE 5 SKYFOX	DISK	AJM.	265 395
6 SUMMER GAMES	DISK	AJM.	440
7 PARANCIAK 8 DALLAS	DISK	FVR.	350 265
9 EPIDEMIE	DISK	FVR.	350
10 AXIS ASSASSIN 11 ONE-ON-ONE	DISK	AJM	380 380
12 AZTEC	DISK	A J M	350
13 FLICHT SIMULATOR II 14 MASK OF THE SUN	DISK	AJR	490
15 IFR, SIMULATEUR DE VOL	DISK	FJR	290 380
16 PINBALL CONSTRUCTION 17 CHOPLIFTER	DISK	MLA	380
18 HARD HAT MACK	DISK	A J M	380
COMMODORE 64			
1 REALM OF IMPOSSIBILITY	DISK	AVM.	380
2 LODE RUNNER	MODULE	AJM	380
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP 4 SEVEN CITIES OF GOLD	DISK	AVM.	275 380
5 RAID OVER MOSCOW	К7	AJM.	145
5 SUMMER GAMES 7 BATTLE FOR MIDWAY	DISK/2 K7 DISK/K7	AJM.	280/200
8 GHOSTBUSTERS	DISK/K7	AJM.	250/149
9 BRUCE LEE 10 SPELUNKER	DISK ou K7 DISK	AJM.	230
11 HYPER BIKER	К7	FJM.	90
12 WHISTLER'S BROTHER 13 MR ROBOT	DISK K7	AJM.	275 160
14 DECATHLON	DISK/K7	A J M .	230/130
15 BEACH HEAD 16 BLUE MAX	K7 K7	AJM.	145
17 PSYTRON	K7	ARJ.	140
18 MASK OF THE SUN 19 VOYAGEUR	DISK K7	AVR.	340 145
20 CHINESE JUGGLER	K7	A J M .	95
21 DALLAS 22 HOBBIT	DISK K7	AVR.	220 210
23 REVENGE OF THE MUTANTS CAMELS	K7	AJM.	100
24 HOVER BOVVER	K7	AJM.	120
25 KILLER WATT 26 ZENJI	K7	AJM.	120
27 AXIS ASSASSIN	DISK	MLA	380
28 ONE-ON-ONE 29 ARABIAN NIGHTS	DISK K7	AJM.	380
30 FLIGHT SIMULATOR II	DISK	AJR.	490
31 PINBALL CONSTRUCTION 32 CHOPLIFTER	DISK	AJM	380
33 HARD HAT MACK	DISK	AJM	380
34 ARCHON	DISK	M L A	380
VIC 20			
1 CHOPLIFTER 2 A.E.	MODULE	AJM.	150
	MODULE	A 3 m	100
ORIC 1 / ATMOS			
1 3D FONGUS 2 AIGLE D'OR	K7	FJ .	140
3 MR WIMPY	K7	FJ .	95 120
4 DOGGY 5 SUPER JEEP	K7	FJ .	140
6 НОВВІТ	K7	AVR	210
7 COBRA PINBALL 8 FRELON	K7	FJ .	140
9 LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE 10 BIG BASTON	K7	FV .	160
11 PSYCHIATRIC	K7	FJ ·	120
12 TENDRE POULET 13 LANCELOT	K7	FVR	120
14 TERMINUS	K7	FJ .	150
15 ULTIMA ZONE	K7	AJ .	95
16 MISSION DELTA	K7	FJR	95
SPECTRUM		2.6	
1 XAVIOR 2 MATCH POINT	K7	AJM.	70 95
3 SABRE WULF	K7	AJ .	140
4 UNDERWORLDE 5 BEACH HEAD	K7	AJ .	135 150
6 LORDS OF MIDNIGHT	K7	A V .	100
7 ATIC ATAC 8 PSYTRON	K7	AJM.	95 90
9 HOBBIT	K7	AVR .	210
10 PAINTING JOE 11 LOMBRIX	K7	FJ ·	75 95
12 VOX	K7	FL .	180
13 3D MOVER 14 INTERCEPTEUR COBALT	K7	FL .	180 95
15 MANOIR Dr GENIUS	K7	FAR	140
TEXAS TI/99			
1 O'BERT	MODULE	MLA	100
2 LUNAR LANDER 3 DRIVING DEMON	K7 MODULE	F J M A J M	95 110
4 AMBULANCE	MODULE	MLA	110
5 RABBIT RAIL	MODULE	MLA	110
THOMSON			
SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TO COMPATIBLES MOS, TO7 AVEC EXTER	OUS CES LOG	ICIELS SONT	
1 FBI	K7	AJM.	190
2 INVASION 3 AIRBUS MO5	K7 Module	FJ ·	155 475
4 ELIMINATOR	K7	FJM.	120
5 PULSAR II 6 STANLEY M05	K7	FJM.	140
7 SPACE SHUTTLE SIMULATOR M05		FRJ.	260
8 VOX 9 YETI	K7 K7	FL ·	180
10 LABYRINTHE SURVIE	K.7	FVM.	190
11 BACKGAMMON	K7	я .	170
ZX 81			
1 RIGEL	K7	FJ ·	95 75
2 SCORPIRUS 3 INTERCEPTEUR COBALT	K7	FJ ·	75 95
4 CROCKY 5 COBRA		A J	85
JOONA	K7	FJ .	80

RUSTINE

plutôt votre spectrum dans le vent avec ce créateur de

Luc DE BOIS

Mode d'emploi:

Le listing 1 n'est qu'un programme de présentation.

Le listing 1 n'est qu'un programme de presentation.

Le listing 2 est un programme de démonstration.

Le listing 3 contient la routine en language machine permettant de gérer 256 lutins en, environ 1/7ème de seconde.

La routine occupe 255 octets. Il est alors intéressant de la loger dans la mémoire tampon de l'imprimante (c'est ce qui se passera si vous suivez les instructions du programme RUSTINE). Elle n'occupera donc pas de place dans la zone mémoire des programmes basic. Cependant il est alors impossible d'utiliser l'imprimante. Si les instructions LPRINT, LLIST, COPY, vous sont absolument nècessaires il est obligatoire de les stocker ailleurs dans la mémoire.

cessaires, il est obligatoire de les stocker ailleurs dans la mémoire. Par contre, les caractéristiques mêmes des lutins sont stockées dans la zone des programmes basic. Le meilleur endroit serait, juste avant les caractères redéfinis. Le programme suivant vous indiquera l'adresse voulue et la stockera dans la routine, ainsi que le nombre

de lutins désirés.

Ne soyez plus envieux des autres machines, mettez 10 INPUT "48 KO ou 16 KO ?"; K:INPUT "nombre Lutins, (< 256)";

20 IF K = 48 THEN LET B = 65367

30 IF K = 46 THEN LET B = 65367 30 IF K = 16 THEN LET B = 32599 40 LET A = B - 24 * N 50 POKE 23298, (INT (A1256)) : POKE 23297, (A-(INT (A1256)* 256)) : POKE 23300,N 60 PRINT A

Description des 24 octets utilisés par chaque lutin

Choisir le (ou la) composition de mouvement. Placer 1 dans les cases désirées : 0 dans les autres. Faire PRINT BIN (le nombre de 8 chiffres). Ce sera cette valeur qsu'il vous faudra placer dans cet

octet. Si aucun mot désiré faite 0.

- 2ème et 3ème octets : ordonnée / abscisse
Si ord > 21 alors ord = 0. Si ord > 130 alors ord = 21 (de même

Si otd < 0)
Si abs > 31 alors abs = 0. Si abs > 130 alors abs = 31 (de même c'est cette valeur finale qui sera rentrée.
si abs < 0)
- 17ème, 18ème, 19ème, 20ème, 21ème, 22ème, 23ème, 24ème

- 4ème, 5ème, 6ème, 7ème, 8ème, 9ème, 10ème, 11ème, 12ème, 13ème, 14ème octet

Utilisés par le programme. Il est impératif de faire un premier RAN- la même façon que les UDG.

DOMIZE USR 2396, si on utilise pour la première fois ce lutin. Ainsi les valeurs de ces octets s'ajusteront correctement. Ne vous affolez pas! Un carré noir s'affichera à (0,0) ou peut-être ailleurs. Il n'en

15ème octet : façon d'afficher

Si le lutin passe dessous, il faudra donner 0 comme valeur.
Si le lutin passe dessus mais avec le FLASH, BRIGHT et PAPER du caractère, il faudra donner la valeur 100.
Si le lutin s'affiche avec toutes les couleurs demandées, il faudra

donner n'importe quelle autre valeur.

- 16ème octet : attribut du lutin

+ 0 si pas de bright, sinon 128.

+ 0 si pas de flash, sinon 64.

+ 8 * couleur papier

+ couleur encre

C'est sette valeur finale qui sera rept

Ce sont les octets du dessin du lutin. On leur donne des valeurs, de

LISTING 1 10 PAPER 0: BORDER 0: CLS
20 PRINT AT 4,0, INK 5; "CE PRO
20 PRINT AT 4,0, INK 5; "CE PRO
30 PRINT AT 4,0, INK 5; "CE PRO
30 PRINT AT 4,0, INK 5; "CE PRO
30 PRINT AT 5,0 INK 5; "QUI CHARGER
INK 1, DEMONSTRATION PR
INT AT 6,0 INK 5; "QUI CHARGER
1: IN A DONC AUCUNE UTLLITE
1: IN A 1 LES PROGRA
MHES NECESSAIRES SONT: "PRINT AT
114,0 INK 5; "LE PROGR."; INK
115 PRINT AT 16,0; INK
116 PROGRAME PRINT AT 16,0; INK
116 PROGRAME ACCUMENTION
116 PRINT AT 20,0 INK 6; "GEP
116 PRINT AT 20,0 INK 6; "GEP
116 PRINT AT 20,0 INK 6; "GEP
116 PRINT AT 20,0 INK 6; "ARRE
117 PRINT AT 20,0 INK 6; "ARRE
117 PRINT AT 20,0 INK 6; "ARRE
118 PRINT LISTING 2

1 REM DEMONSTRATION DU PROG. RUSTINE ECRIS PAR LUC DE BOIS SUR SPECTRUM 16 KO 2 REM SHEET NOT 10 NO 3 REM SCHARGEMENT DU CODE 4 LOAD ""CODE 5 GO SUB 9999 6 REM STAPPESSION DECOR 7 PAPER 5: INK 5: BORDER 0: 10 PRINT AT 1,4; PAPER 7; 20 PRINT AT 2,1; PAPER 7;

30 PRINT AT 3,1; PAPER 7;" 40 PRINT AT 4,3; PAPER 7;"

.. 50 PRINT AT 5,20; PAPER 7;" AT 6.29; PAPER 0; """; AT 6.29; PAPER 0; """; 70 PRINT AT 7.2; PAPER 0; "" 1, AT 7.27; PAPER 0; "INK 30 PRINT AT 8,1; PAPER 0;"
";AT 8,24; PAPER 0; INK 2;" "; AT 8,24; PAPER 0; INK 5; "

90 PRINT AT 9,0; PAPER 0; "

100 PAPER 0; "

10 150 PRINT AT 14,0; PAPER 0; INK 0 160 PRINT AT 15.0; " PAPER 6; INK 8; " PAPER 8; INK 8; " PAPER 9; INK 8; " PAPER 9; INK 4; INK 8; INK 8; INK 8; INK 9; INK 4; INK 9; INK 9; INK 4; INK 9; INK 9; INK 4; INK 9; IN 170 PRINT AT 16.0. PAPER 6; INK 0; INK 10; INK 1, PAPER 10; INK 1, 190 PRINT AT 18,0;" "; INK 0

PAPER 6: " PAPER 0; INK 4; " INK 4; " PAPER 0; INK 9; " INK 4; " PAPER 0; " 195 PRINT AT 19,0; PAPER 07 INK
6; INK 07 PAPER 07 INK
200 PRINT AT 20,0; PAPER 4; INK
0 PRINT AT 20,0; PAPER 4; INK
0 PRINT AT 21,0; PAPER 4; INK
210 PRINT AT 21,0; PAPER 4; INK 210 PRINT AT 21,0; PAPER 4;"

9000 REM #INITIALISATION

9001 REM *MOUVEMENTS LUTINS.

9003 LET #WILTS2024 LET #WIS=32

120 PRINT AT 21,0; PAPER 4;"

9003 LET #WITS2024 LET #WIS=32

9005 REM .COORDONKES.

9006 REM .COORDONKES.

9007 LET abs2=32050 LET abs3=32

9007 LET abs2=32050 LET abs3=32

9007 LET abs2=32050 LET abs3=32

9010 REM .DATA MUT LUTIN 2.

9008 REM .MODE D.IMPRESSION.

9009 REM .DATA MUT LUTIN 2.

9009 REM .DATA MUT LUTIN 3.

9009 REM .DATA MUT LUTIN 3.

9100 REM .DATA MUT LUTIN 3.

9112 LET 4=1

1 LET 4

LISTING 3

10 REM PROGRAMME RUSTINE POUR CREATION DE LA ROUTINE LUTINS 40 REM TOUTES LES INSTRUCTIONS SONT DANS LE PROG. 50 REM SONT DANS LE PROG.
50 REM SONT DANS LE PROG.
90 RESTORE
100 DATA 33.0,125,5,2,229,197,1
97,35,35,35,35,35,94,35,213,205
110 DATA 240,91,126,18,5,8,209,
205,215,91,35,126,15,20,16,250
120 DATA 14,11,9,19,16,224,193,225,229,197,197,125,35,66,35,94 23, 254, 32, 56, 10, 254
170 DATA 130, 156, 4, 30, 31, 24, 25
0.443, 114, 35, 115, 35, 114, 35, 115
180 DATA 135, 125, 33, 114, 15, 116
190 DATA 25, 125, 914, 31, 26, 11
19, 6, 8, 200, 200, 125, 914, 12, 193, 120, 194, 120, 19

ERRATUM sur SPECTRUM

CAP MAN du nº 66
Il manque les codes ma-chine. Tapez les lignes 8300 à 9199 et faites RUN. Entrez les codes machines. Tapez le reste du listing.

19 3 00 2 55 16 17 12 24 1 6 2



THOMSON TO7, **↓ TO7 70, MO 5.**

Suite de la page 5

";:INPUT NF\$

7070 NF\$=LEFT\$(NF\$,8)

7075 NDT=(4*ND*NR)+(6*ND)

7076 IF PF\$="" THEN NEW

7080 OPEN "0",\$1,5\$*NF\$*"."+PF\$

7090 PRINT #1,ND,NR,T,EC,EC1,T2,T\$

7100 FOR M=1 TO NR

7110 FOR K=1 TO ND

7120 PRINT #1,A(K,M)

7135 GOSUB 6750

7130 PRINT #1,A\$(K,M)

7135 GOSUB 6750 7130 PRINT #1, A*(K, M)
7135 GOSUB 6750
7136 PRINT #1, PO1(K, M)
7137 GOSUB 6750
7140 PRINT #1, X(K, M)
7150 GOSUB 6750
7160 NEXT K
7170 NEXT M
7180 FOR I=1 TO ND
7190 PRINT #1, NP*(I)
7195 GOSUB 6750
7200 PRINT #1, ND*(I)
7205 GOSUB 6750
7210 PRINT #1, P(I)
7220 GOSUB 6750
7221 PRINT#1, PO(I)
7222 GOSUB 6750
7223 PRINT#1, DE(I)
7224 GOSUB 6750
7223 PRINT#1, DE(I)

7225 PRINT#1,T(I)
7226 GOSUB 6750
7230 NEXT I
7232 CLOSE #1
7234 CLOLR #1
7234 CLOLR #1
7240 RETURN
8600 CLS:SCREEN 2,0,0
8005 PI=3.14159
8040 FOR I=1 TO ND
8050 PO(I)=180#P(I)/T2
8060 DE(I)=2#PI#P(I)/T2
8070 NEXT I
8080 II=0:X=0:Y=0
8085 IIF(220.100)-(305.100) 8085 LINE(220,100)-(305,100) 8090 FOR I=1 TO ND 8110 FOR I2=I1 TO II+DE(I) STEP 0.01 8120 X=COS(I2)*85+220 8130 Y=SIN(I2)*85+100 8140 PSET(X,Y) 8140 PSET(X,Y)
8150 NEXT I2
8160 II=I1+DE(I)
8165 LINE(220,100)-(X,Y)
8170 NEXT I
8180 FOR I=1 TO ND
8190 LOCATE 0,I+4:COLOR 3,0:PRINTUSING"#
#";I;:COLOR 6,0:PRINTUSING " ##.##";PO(I
);:COLOR 7,0:PRINT" %"
8200 NEXT I
8210 LOCATE 0,I:COLOR 7,I:PRINTT\$:COLOR ,0 8215 CO1=0:CO=0 8220 FOR I=1 TO ND 8225 CO=CO1 8230 CO1=CO1+DE(I) 8235 CO2=(CO+CO1)/2 8240 CO3=COS(CO2)*85+220

8250 LI3=SIN(CD2)*85+100 8280 I\$=STR\$(I):1\$=RIGHT\$(I\$,LEN(I\$)-1) 8290 LOCATE CO3/8,LI3/8:COLOR 3:PRINTI\$ 8300 NEXT I 8400 COSUB 1600 10050 DATA 89,46,84,79,78,68,69,78,73,69 10500 A1\$(1)=CHR\$(27)+"F"+": HISTOGRAMME 10510 A1\$(2)=CHR\$(27)+"F"+": HISTOGRAMME AYEC CUMUL" 10520 A1\$(3)=CHR\$(27)+"F"+": HISTOGRAMME EN POURCENTAGE" 10530. GOSUB 20000 10535 FOR I=1 TO 3:LOCATE 0,10+I*2:COLOR 3:PRINTI;A1\$(I):NEXT I 10540 ATTRB 1,1:COLOR 1,0:LOCATE 15,5:PR INT"MENU :";:COLOR 7:PRINT" 3":ATTRB 0,8 10545 LOCATE 35,19:COLOR 7,4:PRINT"STOP" :COLOR,0 10550 LOCATE 20,23:COLOR 5:PRINT"CHOIX: 500 10600 ON CH GOSUB 30000,9,3000 10610 GOTO 10530 11000 A1\$(1)=CHR\$(27)+"F"+": COURBE" 11010 A1\$(2)=CHR\$(27)+"F"+": COURBE AVEC 11010 A1\$(2)=CHR\$(2/)+"F"+": COURBE HYEC CUMUL" 11020 GOSUB 20000 11030 ATTRB 1,1:COLOR 1,0:LOCATE 15,5:PR INT"MENU :";:COLOR 7:PRINT" 3":ATTRB 0,0 11032 FOR I=1 TO 2:LOCATE 0,10+I*2:COLOR

3:PRINTI;A1\$(I):NEXT I 11835 LOCATE 35,19:COLOR 7,4:PRINT"STOP" :COLOR,0 11848 LOCATE 28,23:COLOR 5:PRINT"CHOIX: 11050 CH\$=INPUT\$(1) 11070 IF CH\$=CHR\$(2) THEN GOTO 500 11080 CH=VAL(CH\$) 11090 IF CH<1 OR CH>2 THEN L1=23:GOSUB 1 11100 ON CH GOSUB 2500,5000 11110 GOTO 11020 11500 A1\$(1)=CHR\$(27)+"F"+": CAMEMBERT" 11510 A1\$(2)=CHR\$(27)+"F"+": CAMEMBERT E 11510 A1\$(2)=CHR\$(27)+"F"+": CAMEMBERT E N POURCENTAGE" 11520 GOSUB 20000 11530 ATTRB 1,1:COLOR 1,0:LOCATE 15,5:PR INT"MENU :";:COLOR 7:PRINT" 3":ATTRB 0,0 11532 FOR I=1 TO 2:LOCATE 0,10+I\$2:COLOR 3:PRINTI;A1\$(I):NEXT I 11535 LOCATE 35,19:COLOR 7,4:PRINT"STOP" :COLORD.0 11540 LOCATE 20,23:COLOR 5:PRINT"CHOIX:

"
11550 CH\$=INPUT\$(1)
11570 IF CH\$=CHR\$(2) THEN GOTO 500
11580 CH=VAL(CH\$)
11590 IF CH(1 OR CH)2 THEN L1=23:GOSUB 1
500
11600 ON CH GOSUB 40000,8000 11600 ON CH GUSUS 40000,0000 11610 GOTO 11520 20000 CLS:SCREEN 2,0,0:LOCATE 0,0,0 20001 LINE(4,7)-(99,7),6 20002 LINE(4,17)-(99,17),6 20003 LINE(4,8)-(99,8),4 20004 LINE(4,16)-(99,16),4 Suite pag

Suite page 24

JOUEZ AVEC LE (J) DYSTICK OU AVEC

1000 IFZ\$="C"THENVI=OELSEIFZ\$="J"T

1010 CLS:LOCATE10,10:PRINT"* G A L

1020 LOCATEO, 20: INPUT "INSTRUCTIONS

1030 CLS: LOCATE10, 0: PRINT * G A L

1040 LOCATEO, 5: PRINT" VOTRE MISSIO

N EST D'ALLER CHERCHER UNE CAISSE

1050 PRINT" Il ne faut pas se cogn

er contre les parois ni se faire p

ercuter par les fusees."
1060 PRINT" Au second tableau fait

es le plein defuel en vous posant

sur le reservoir, allez chercher la

ein et remontez au pre-mier tablea

1070 PRINT"Allez deposer votre cai

sse dans le puits a gauche :C'ES T GAGNE!!!.."

1110 '-----PERDU-----

1130 SCREENO: LOCATEO, 10: PRINT "PERD

1140 FORN=1T010:COLOR1:FOR0=1T0100

:NEXT:COLOR12,1,1:FORO=1T0100:NEXT

1150 LOCATEO, 20: INPUT "VOULEZ VOUS REJOUER (O/N) "; 0\$

1160 IFOS="0"THENBEEP:RUNELSEIFOS=

1200 '-----GAGNE-----

1220 IFV=1THENPRINT"BRAVO. VOUS AVE

VOTRE MISSI

1210 LOCATEO, 10: SPRITEOFF

Z BRILLEMENT REUSSI

U, VOUS AVEZ ECHOUE DANS VOTRE

MISSION"

1080 IFINKEY\$<>" "THENRETURN

(O/N) "; O\$: IFO\$="N"THENRETURN

DE VIVRES AU FOND DE LA

E (C)LAVIER"; Z\$

HENVI=1

LERY *

LERY *"

caisse, revenez,

1090 GOTO1080

1100

1120 '

: NEXT

1190

"N"THENEND

1170 GOTO1160

1180 SCREENO

Société de transport MSX cherche homme courageux, doué d'un sens aigü de l'économie, pour mission réclamant de l'audace, des réflexes et de la délicatesse.

Vincent et Daniel MARZIN

1+60

1+60

Mode d'emploi

20 GOSUB990

40 '

140 '

170 '

190

A=100

FEDC"

250 '

270

10),7:NEXT

EGOSUB830

)),6:NEXT

0+N, 100), 1: NEXT

10 CLS: DEFINTA-Y

256):DIMB(256):ZB=1

:NEXT:SPRITE\$ (0) =F\$

Ce jeu comporte 3 tableaux, des réserves de FUEL limitées et une par appui sur la barre d'espace, la pesanteur se chargeant du reste. Bon courage!

30 COLOR12, 1, 6: SCREEN2, 2: SPRITEON:

ONSPRITEGOSUB470: M=248: J=120: DIMA(

50 '---- DATAS POUR LES SPRITES---

70 DATAO, 2, 62, 248, 62, 2, 0, 0

80 DATA0, 2, 62, 248, 62, 2, 0, 0

90 DATAO, 2, 62, 248, 62, 2, 0, 0

100 DATAO,0,24,60,60,126,90,195

5, 195, 165, 153, 153, 165, 195, 255

110 DATAO,0,24,60,60,126,90,195,25

130 '---- DEFINITION DES SPRITES--

150 FORD=1T04:B\$="":FORN=1T08:READ

A: B\$=B\$+CHR\$(A): NEXT: SPRITE\$(D)=B\$

160 FORN=1T016:READE:F\$=F\$+CHR\$(E)

180 '---- DESSIN DU 1er TABLEAU----

200 Z=RND(-TIME):X=30:Y=60:M=248:Z

210 PLAY*T7003L12G04CCDECED03G04CC

DEGGDBAGCO3CEBAABBADEFGCCCDEFGABAG

220 FORN=1T0256:B(N)=INT(50*RND(1)

):A(N)=INT(50*RND(1)):LINE(N.192)-

(N, 162-A(N)), 6: LINE(N, 0) - (N, 10+B(N

230 FORN=1T011:LINE(230+N, 192)-(23

260 '----- 1er TABLEAU-----

300 FORN=1TOZA:LINE(30+N,5)-(30+N,

310 IFV=OTHENPUTSPRITE4, (X,Y), 4ELS

320 PUTSPRITE1, (M, 0), 9: PUTSPRITE2,

(J,L),12:PUTSPRITE3,(J+60,L-5),13

240 LINE (220, 190) - (250, 192),,B

280 O=INT(50*RND(1))+50:Q=0

290 L=INT(50*RND(1))+60:Q=0

330 M=M-6:J=J-6:D=STICK(VI)

1er tableau:

350 IFJ=2THENJ=248:L=INT(50*RND(1)

380 IFPOINT(X+3, Y+3)=60RPOINT(X+4,

Y+3)=60RP0INT(X-1,Y+8)=60RP0INT(X+

420 LINE(230-(200-ZA),5)-(230-(200

430 IFZA>OANDSTRIG(VI)THENY=Y-3:ZA

470 FORN=1T013:SOUNDN,185:NEXT:FOR

490 '----DESSIN DU 2eme TABLEAU---

510 SCREEN2:SPRITEOFF: M=176:K=125

D65L60D40L60U70L40D70L40D50"

520 A\$="C4D3OR40D30L55D2OR15U1OR30

530 B\$="C6D30L20D75R45NU15L60D40L3

540 PLAY"04L18AL6GL18EL6C03L18AL6G

L18CL6E03L18GL6AL1804CL6E04L18GL6A

O6L18AL6GL18EL6C05L18AL6GL18CL6E05

L18GL6AL18O6CL6EO6L18GL6AO2L18AL6G

L18EL6C01L18AL6GL18CL6E01L18GL6AL1

550 PSET(210,0): DRAWA\$: PSET(200,0)

560 PAINT (250,0),6:LINE (200,0)-(21

570 PSET (220,58),6: DRAW "C15U5R3BD2

L3BF3BR2NU5R3NU5BR2NR3U3NR2U2R3BR2

580 X=202: Y=3:LINE(25,190)-(45,192

600 '----- Zeme TABLEAU-----

620 FORN=1TOZA/2:LINE(50+N,185)-(5

0+N, 190), 7: NEXT: IFV=1THENRETURN

0,0),12:LINE(200,1)-(210,1),12

450 IFPOINT(X, Y+8)=12THEN510

N=1T01000:NEXT:GOSUB1130

360 IFV=1THENGOSUB830

370 IFV=1THEN390

7, Y+8) =6THEN470

410 Y=Y+2

-ZA),10),1

460 GOTO310

=ZA-ZB

480 '

500

),11,B 590'

390 IFD=3THENX=X+2

400 IFD=7THENX=X-2

440 IFZA<=20THENBEEP

OU70L70D70L40D50"

802CL6E02L18GL6A"

:DRAWB\$: PAINT (0,0),6

D5R3BR3D2U9NL24U1L24D10"

Votre vaisseau bleu, situé à gauche de l'écran, doit atteindre le fond du puit situé à droite, en évitant si possible les fusées, les stalactites et les stalagmites de la grotte. 2ème tableau

Yous devez tout d'abord effectuer le plein de fuel en vous posant sur la réserve, puis vous faufiler jusqu'à la plateforme en bas à gausur la réserve, puis vous faufiller jusqu'à la plateforme en bas à gau-che. Vous chargez alors un précieux container et effectuez le chemin inverse sans oublier de faire le plein au passage

Sème tableau :

Vous évoluez : dans le même décor que le premier tableau avec seule vie (dur!). L'emploi des touches est conseille. Le déplacement Vous évoluez dans le même décor que le premier tableau avec gauche-droite s'effectue à l'aide des touches ← et → et l'ascension obligation de déposer votre chargement au fond du puit à gauche.

340 IFM=2THENM=248:0=INT(50*RND(1) 650 IFPOINT (X+3, Y+3) = 60RPOINT (X+4,

> 7. Y+8) =6THEN470 660 IFV=1THENGOSUB830

670 IFPOINT(X, Y+8)=11THENW=1:GOSUB

Y+3)=60RPOINT(X-1,Y+8)=60RPOINT(X+

680 IFPOINT(X,Y)=12THEN900

690 IFW=OTHENY=Y+2

700 W=0

710 IFZA>OANDSTRIG(VI)THENY=Y-3:ZA =ZA-1

720 LINE(M-(K-ZA/2), 185)-(M-(K-ZA/ 2),190),1

730 Z=STICK(VI):IFZ=3THENX=X+1

740 IFZ=7THENX=X-1

750 IFPOINT(X, Y+8) = 15THENZA = 250: Y=

Y-2:GOSUB620

760 IFV=1THEN660

770 IFZA<=20THENBEEP

780 GOTO630 790

800 '-- Zeme TABLEAU AVEC LA CAISSE

810 820 ZA=400:V=1:GOSUB620:Y=181:PUTS

PRITE4, (X, Y-1), 1:M=251:K=200 830 PUTSPRITEO, (X,Y),4

840 IFPOINT(X+3, Y+3) = 60RPOINT(X+4,

Y+3)=60RP0INT(X,Y+16)=60RP0INT(X+7 Y+16) =60RP0INT(X, Y+8) =60RP0INT(X+ 7, Y+8) =6THEN470

850 IFPOINT(X,Y+16)=14THEN1180

860 RETURN 870

880 '---ler TABLEAU AVEC LA CAISSE

890 ' 900 SCREEN2:FORN=1T0256:LINE(N,0)-

(N, 10+A(N)),6:LINE(N, 192)-(N, 162-B (N)),6:NEXT:X=232:Y=170 910 FORN=1T011:LINE(230+N, 192) - (23 0+N, 100), 1:LINE(30+N, 192) - (30+N, 10

0),1:NEXT 920 LINE(25,190)-(45,191),14,B 930 SPRITEON: IFFU>100THENZA=100: ZB

=.5 940 LINE(220,190)-(250,192),,B

950 GOT0300

960 970 '----INSTRUCTIONS-----

980 '

990 COLOR12,1,1:INPUT"VOULEZ VOUS

TI99 BASIC ETENDU

Suite de la page 2

1090 DISPLAY AT(10,1):"r w r trr" 1100 DISPLAY AT(11,1):"r r r wjzr r" 1110 DISPLAY AT(12,1):"r r w wjrjw z rs 1120 DISPLAY AT(13,1):"r r tr trrru rjru

1130 DISPLAY AT(14,1):"r r r 1140 DISPLAY AT(15,1): "r rs r 2rr w r" 1150 DISPLAY AT(16,1):"r rr r zrrrrutrjw

1160 DISPLAY AT(17,1): "r rr rjr 1170 DISPLAY AT(18,1):"r ru trrsjj jjrr

1180 DISPLAY AT(19,1):"r r trrrr zrrru 1190 DISPLAY AT(20,1):"rjr j tr 1200 DISPLAY AT(21,1): "rru v tsj v jjw

1210 DISPLAY AT(22,1): "ru rsjr 1220 DISPLAY AT(23,1):"rjjjjjjzujj w rsjjjjzrrrr" 1230 DISPLAY AT(24,1):"rrrrrrrrrrrrrrrr

1240 RETURN

1250 DATA 200,440,200,494,100,523,100,52 3,10,33333,100,523,100,523,200,494,200,4 40,200,393 1260 DATA 200,440,200,494,200,440 1270 RESTORE 1250 :: FOR I=1 TO 13 :: RE AD DU.NO :: CALL SOUND (DU, NO, 0, 110, 20, 20

0,20):: NEXT I :: RETURN 1280 DATA 200,440,200,494,100,523,100,52 3, 10, 33333, 100, 523, 100, 523, 200, 494, 200, 4 40.200.393

1290 DATA 350,494,200,440 1300 RESTORE 1280 :: FOR I=1 TO 12 :: RE AD DU,NO :: CALL SOUND(DU,NO,0,110,20,20

0,20):: NEXT I :: RETURN 1310 DATA 200,440,200,494,200,523,200,49 4,200,523,200,587,200,523,300,587,600,65

640 PUTSPRITE4, (X,Y),4

630 IFV=1THEN660

1320 RESTORE 1310 :: FOR I=1 TO 9 :: REA D DU,NO :: CALL SGUND(DU,ND,0,110,20,200,200):: NEXT I :: RETURN
1330 CALL SPRITE(#3,98,13,122,8):: RETUR

1340 CALL SPRITE(#3,98,13,122,8,#4,100,1

1340 CALL SPRITE (#3, 98, 13, 122, 8, #4, 100, 1 1,57, 242):: RETURN 1350 CALL SPRITE (#3, 98, 13, 122, 8, #4, 100, 1 1,57, 242, #5, 102, 9, 165, 8):: RETURN 1360 CALL SPRITE (#3, 98, 13, 122, 8, #4, 100, 1 1,57, 242, #5, 102, 9, 165, 8, #6, 104, 8, 90, 242)

RETURN ### 3EME TABLEAU ###

1370 !### 3EME TABLEAU ###!
1380 GDSUB 770 :: GDSUB 1330 :: RETURN
1390 !### 4EME TABLEAU ###!
1400 GDSUB 1010 :: GDSUB 1330 :: RETURN
1410 !### 5EME TABLEAU ###!
1420 GDSUB 770 :: GDSUB 1340 :: RETURN
1430 !### 6EME TABLEAU ###!
1440 GDSUB 1010 :: GDSUB 1340 :: RETURN
1450 !### 7EME TABLEAU ###!

1460 GOSUB 770 :: GOSUB 1350 :: RETURN 1470 !### BEME TABLEAU ###! 1480 GOSUB 1010 :: GOSUB 1350 :: RETURN 1490 !### 9EME TABLEAU ###!

1500 GOSUB 770 :: GOSUB 1360 :: RETURN 1510 !### 10EME TABLEAU ###! 1520 GOSUB 1010 :: GOSUB 1360 ::

1530 !### 11EME TABLEAU ###! 1540 CALL BEST 1550 GOSUB 1270 :: GOSUB 1300 :: GOSUB 1 270 :: GOSUB 1320

1560 SC=18860 :: CALL FAUSE(300):: GOSUB 680 :: GOTO 240 1570 V=V+1 :: IF V>4 THEN V=4

1580 CALL DELSPRITE(ALL):: FOR I=0 TO 50 :: SC=SC+10 :: DISPLAY SIZE(6)AT(2,22): USING ":#####":SC :: CALL SOUND(10,550,1 0):: NEXT I

O):: NEXT I 1590 FOR I=4 TO 24 :: DISPLAY AT(I,1):"d dddddddddddddddddddddd" :: CALL SOU ND(-10,-5,5):: NEXT I :: RETURN 1600 SUB FAUSE(Z):: FOR N=1 TO Z 1610 NEXT N :: SUBEND 1620 SUB REDEF

1630 DATA 007E42427E4242,007C447E42427E, 007E424040427E,007E22222227E,007E407040 407E

1640 DATA 007E4070404040,007E42404E427E 0042427E424242,007E080808087E,0002020202 427E

1650 DATA 004C5060504846.0040404040407E. 007E4A4A4A4A242,007E424242424242,007E424242 427E,007E42427E4040 1660 DATA 007E42424A467E,007E42427E4846

007E407E02427E,007E0808080808,0042424242 1670 DATA 00424244485060,0042424A4A4A4E.

00422418182442,0042427E02427E,007E040810

AD A\$:: CALL SOUND(-200,150+I,I):: CALL CHAR(I+64,A\$):: NEXT I

1690 DATA 007E464A52627E,00060A12224202, 007E027E40407E,007E021E02027E,004042427E 0202,007E407E02027E

1700 DATA 0076407E02427E,007E0408102040, 0076427E4227E,0076427E02027E 1710 RESTORE 1690 :: FOR I=1 TO 10 :: CA LL SDUND(-200,500,I):: READ A% :: CALL C HAR(I+47.A%):: CALL SCREEN(I*1.5):: NEXT

I :: SUBEND 1720 SUB DIE2 1730 CALL CHAR(128, "COA0708884828181", 12 9, "818182848890A0C0", 130, "04040404040404

7/30 CALL CHAR(128, "C0A0908884828181",12 9, "818182848890A0CO",130, "040404040404040 04",131, "000102040810203F",132, "20100804 02010000")

740 CALL CHAR(133, "C3", 134, "00000000000 08063", 135, "FF48484848484848", 136, "48484 848484848FF")

1750 SUBEND 1760 SUB DIE(PO,PL,KK):: CALL COLOR(13,1 1,14,1,1)

1770 CALL HCHAR(PO,PL,128):: CALL HCHAR(PO+1,PL,129):: CALL VCHAR(PO,PL+1,130,2) :: CALL HCHAR(PO,PL+2,131):: CALL HCHAR(1780 CALL HCHAR (PO, PL+3, 133):: CALL HCHAR (PO+1, PL+3, 134):: CALL HCHAR (PO, PL+4, 13

5):: CALL HCHAR(F0+1,FL+4,136) 1790 CALL COLOR(13,KK,1,14,KK,1):: SUBEN

1800 SUB TIR :: FOR I=1 TO 3 :: FOR P=30

1810 CALL SOUND (-10, -5, P):: NEXT P :: NE XT I :: SUBEND SUB TITRE

1830 DISPLAY AT (23,3): "COPYRIGHT

1840 DISPLAY AT(18,1): "REALISATION : FRE

DERIC HOUDE" 1850 DISPLAY AT(20,1): "DISTRIBUTION PAR HEBDOGICIEL'

1860 SUBEND 1870 SUB TOUCHE 1880 CALL KEY(0,I,K):: IF K=0 THEN 1880 1890 FOR I=1 TO 24 :: CALL SOUND(-1000,3 00,I):: DISPLAY AT(I,I): :: NEXT I :: SU

1900 SUB MUSIQUE 1910 DATA 100,392,100,440,100,392,100,44
0,100,33333,100,392,100,440,100,349,150,
440,200,392

1920 RESTORE 1910 :: FOR I=1 TO 10 :: RE AD A,S :: CALL SOUND(A+100,S-100,0,S-105,5,S-110,10):: NEXT I 1930 SUBEND

1940 SUB BEST 1950 CALL CLEAR :: CALL DIE(1,15,13) 1960 DISPLAY AT(5,2):"FIN DE TOUS LES TA BLEAUX 1970 DISPLAY AT (7,2): "VOUS VENEZ DE PULV

1980 DISPLAY AT(9,1): "LE RECORD AVEC 188 60 POINTS.

1990 FOR I=0 TO 500 STEP 10 :: CALL SOUND (-60,110+(1.5*I),I/50,330+I,I/25,610-I. 1/20)::

I/20):: NEXT I 2000 DISPLAY AT(12,3):"BRAVD" :: DISPLAY AT(14,2):"DIE2 N'A PLUS DE SECR

2010 DISPLAY AT(16,5):"FOUR VOUS "
2020 FOR I=500 TO 0 STEF -10:: CALL SOU
ND(-60.110+(1.5*I),I/50,330+I,I/25,610-I

,1/20):: NEXT I 17207:: NEXT 1 030 DISPLAY AT(19,1):"UN AUTRE JEU ?[0/]" :: ACCEPT SIZE(2)AT(23,10):0\$

2040 IF 0\$="0" OR 0\$="0" THEN CALL CLEAR :: CALL SCREEN(3):: RUN "CS1" 2050 IF 0\$="N" OR 0\$="n" THEN 2070 2060 CALL SOUND(200,110,0.-8,0,400,0):: 5010 2030 2070 SUBEND

22





GROTTE"

refaites le pl





Inspiré d'un jeu de formes chinoises ce programme vous propose de reconstituer certaines figures à l'aide de 7 formes géométriques.

J. Louis LEROY



0 POKE618,10 G0105000 10 G0T050500 19 REM 19 REM 20 REM PRESENTATION DES FIGURES 21 REM 23 REM 24 REM FIGURE 1 CHOI 25 REM 26 CURSET30.8.1 GOSUB

27 REM 28 REM FIGURE 2 CHOI 29 REM 30 CURSET28,72,1 GOSU 31 REM 32 REM FIGURE 3 CHOI

X 33 REM 34 CURSET12.160.1.GOS UB20200 35 REM 36 REM FIGURE 4 CHOI

X 37 REM 38 CURSET120,40,1:W4= 112:Z4=48 GOSUB20300 39 REM 40 REM FIGURE 5 CHOI

X 41 REM 42 CURSET128,120,1 GO SUB20400 43 REM 44 REM FIGURE 6 CHOI

45 REM 46 CURSET184,48,1 W6= 47 REM 48 REM FIGURE 7 CHOI

49 REM 50 CURSET174,120,1 GO SUB20600
52 G(1)=20 H(1)=40 K(
6)=70 CURSET62 48 .0 C
HRR49,0.1
53 G(2)=20 H(2)=120 K
(1)=105 CURSET62 120 .
0 CHRR50.0.1
62 =163 CURSET62 184 .
0 CHRR51 .0 .1
55 G(4)=102 H(4)=96 K
(3)=117 CURSET144 .96 .
0 CHRR52 .0 .1

0: CHAR52: 0:1 56 G(5)=102: H(5)=164 K(4)=114: CURSET144:16 4.0 CHAR53.0.1 57 G(6)=180 H(6)=92 K (5)=181 CURSET222.92.

(5)=101:CURSE1222.92. 0:CHARR4.0.1 58 G(7)=180:H(7)=160: K(6)=32:CURSET222.160: .0:CHARE55.0.1 59 FOR1=1107:FORJ=0TO 6:CURSETG(1)+6EJ.H(1) .0:CHARK(J).0.1:NEXTJ

REM CHOIX DE LA F REM 65 CLS PRINT PRINT QUELLE FIGURE CHOISISSE

GETFS:F=VAL(FS)

IFF(10RF>7THEN65

HIRES:P=255:PRINTC

80 HIRES P=255 PRINTC HRM(17)
81 PRPER4:INK7
86 DM="0" X=0 Y=0 H=0
FOREHITO:X(1)=0 Y(1)=0 HK1
1=0 HK1)=0 H(1)=0 HK1
1=0 HK1 X=0
90 ONFGOTO22000.22100
22200.22300.22400.22
500.22500
99 REM
100 REHRFFICHAGE
101 REM
105 X0=52 Y0=0 H0=1 H
32:C=0 GOSUB15000
110 X0=80 Y0=44 H0=3
110 X0=80 Y0=44 H0=3
110 X0=80 Y0=44 H0=3

32:C=0:GOSUB15500 1 CURSET72,44,0:CHA 3,0,1 R50,0,1 115 X0=32 Y0=44 R0=7 L=16 C=0 GOSUB16000 116 CURSET36.42.0 CHR R51.0.1 120 X0=72 Y0=88 R0=5

=16:C=0:GOSUB16500 L=16 C=0 GOSUB16500 121 CURSET69,79.0 CHA R52,0.1 125 X0=28 Y0=68 A0=2-L=22 C=0 GOSUB17000 126 CURSET21,71.0 CHA R53,0.1

R53.0.1
130 X0=28:Y0=40:A0=3
1=16:C=0:GOSUB17580
131 CURSET19.32:0:CHA
R54.0.1
135 X0=52:Y0=64:A0=1
135 X0=52:Y0=64:A0=1
136 CURSET50.54.0:CHA
R55.0.1
199 REM CHOIX DE LA
PIECE

200 REM CHOIX DE LA PIECE 201 REM 205 IFB(1)+B(2)+B(3)+ B(4)+B(5)+B(6)+B(7)=2 8THEN51100 207 CLS:PPINT PRINT'O UELLE PIECE ESSAYEZ-V 0US ?". GETMS 208 IFB(VAL(MS)) X:00TH EN200

218 IFRSC(MB)×490RASC (MB)×55THENA280 212 DB="8" 213 FORI=11028 SOUND1 4289.15-PLRY9.8.4.6 214 MAITI PLRY10.8.2.8 214 MAITI PLRY10.8.2.8 215 ONRSC(MB)-48GOTU1 080.1198.1298.1398.14 091.1500.1690 299 REM 308 REM DEPLACEMENT 301 REM 305 CLS-PRINT PRINT*D EPLACEMENT 312 IFPEEK(#288 :=#HCH NDPEKK #289)=#BAHANIX0 >807HENX=5: GGT0410 315 IFPEEK(#298)=#BAH NDPEEK(#289)=#BAHANIX0 >807HENX=1: GGT0410 317 IFPEEK(#298)=#BAH NDPEEK(#299)=#BAHANIX0 201 IFPEEK(#298)=#BAH NDPEEK(#299)=#BAHANIX0 320 IFPEEK(#298)=#BAH NDPEEK(#299)=#BAHANIX0 21 IFPEEK(#298)=#BAH NDPEEK(#299)=#BAHANIX0 21 IFPEEK(#298)=#BAH NDPEEK(#299)=#BAHANIX0 320 IFPEEK(#298)=#BAH NDPEEK(#299)=#BAHANIX0 321 IFPEEK(#298)=#B9GA NDPEEK(#299)=#B9GA NDPEEK(#299)

325 IFPEEK(#208)-#90A
NDPEEK(#208)-#958ND/W
>38THENY=-1:G0T0418
327 IFPEEK(#208)-#80A
NDPEEK(#208)-#80A
(202THENX=5:G0T0418
338 IFPEEK(#208)-#80A
NDPEEK(#209)-#39HND/W
(202THENX=1:G0T0418
335 IFPEEK(#209)-#91T
HENA=1:G0T0418
348 IFPEEK(#208)-#92T
HEN2080

340 1FFEEK #208 >=#82T HENN#1 GOTO3000 350 1FPEEK #208 >=#8ET HENH#1 GOTO3000 350 1FPEEK #208 >=#8ET HENHIRES PRINTCHR#(17) GOTO20 355 1FPEEK #208 >=#9ET HENHIRES #208 >=#9ET

360 IFPEEK(#200)=#83T HENHIRES: TEXT: PRINTCH R#(6):END 365 IFPEEK(#208)=#86T HEN24000 485 IFPEEK(#288)=#388

10 400 IFPEEK(#200)=#38A NDPEEK(#200)=#A4THEN3

10 418 ONRSC(Mm)-48GOSUB 15080.15580.16980.165 90.17608.17500.18000 415 GOTO310 999 REM 1000 REM PIECE 1 1001 REM

1001 REM 1010 P=15 X0=52 Y0=8 80=0:L=32:X=0:Y=0:C=0 :G0SUB15000 1020 P=255:X0=162:Y0= 50 A0=1 GOSUB1500 1030 GOTO300

REMPIECE 2 REM P=15:X0=88

1101 REM 1110 P=15:X0=88:Y0=44 :R0=3:L=32:X=0:Y=0:C= 0:GOSUB15590 1120 GOT01020 1129 REM 1290 REM PIECE 3 1201 REM 1201 REM 1210 P=15:X0=32:Y0=44

1201 REM
1210 P=15: X0=32: Y0=44
A0=7: L=16: X=0 Y=0: C=
0: GOSUB16000
1229 GROT10120
1229 GROT10120
1239 REM
1310 P=15: X0=72: Y0=6M
A0=5: L=16: X=0 Y=0: C=
0: GOSUB16500
1320 GROT10120
1329 GROT10120
1320 GROT10120
1491 FEM
1410 P=15: X0=28 Y0=68
1600: L=22: X=0 Y=0 C=
0: GOSUB17500
1500 REM P1ECE 6
1501 REM
1510 P=15: X0=28 Y0=40
A0=3: L=16: X=0 Y=0: C=
0: GOSUB17500
1520 P=255: X0=162: Y0=
40: A0=1: GOSUB17500
1530 GROT300
1539 GROT300
1530 GROT300

40: MG=1: GOSUB10000
1530 GOTO300
1999 REM
2000 REM PIECE BOHNE
2001 REM
2005 MUSIC1.3.1.1500
MUSIC2.3.5.1500 MUSIC
3.3.6.1500
2006 PLRY7.0.7.0 MRI
100 PLRY0.0.0.0
2010 I=VRL(MB) B(I=I)
2020 ONIGOTO2100.2150
.2200 .2250.2300.2350.
2400
2099 REM
2100 REM PIECE I

2101 REM 2110 X/1 >=X0 Y/1 >=Y0

2149 REM 2150 REM PIECE 2 2151 REM 2160 X(2)=X0-Y(2=Y0-2170 GOSUB15500 2190 GOTO2500 2199 REM 2200 REM PIECE 3 REM

2210 X(3)=X0 Y(3)=Y0 R(3)=R0 (L(3)=L 2220 GOSUB16800 2230 GOTO2500 2240 REM 2250 REM PIECE 4 2251 REM 2260 X(4)=X0 (X(4)=Y0 2200 X 4 7400 T 4 7410 R(4)=R0 L(4)=L 2270 GOSUB16500 2290 GOTO2500 2290 REM 2300 REM PIECE 5 2301 REM 2311 REM 2312 X(5)=XX0 Y(5)=Y0

2318 XC5 = XC9 : YC5 = YO : RC5 = RO : LC5 = L 2328 GOSUB : 7080 2338 GOTO2500 2349 REM 2350 REM PIECE 6 2351 REM 2350 REM PIECE 6 2351 REM 2360 XC6 = XC9 : YC6 = YO : RC6 = XC6 = XC9 : YC6 = YO : 2370 GOSUB : 7500 2380 GOTO2500 2399 REM 2400 REM PIECE 7 2401 REM 2410 XC7 = XC9 : YC7 = YO : RC7 = RO : YC7 = L 2428 GOSUB : 1800 2430 GOTO2500 2500 IFBC 1 = I = INDBC 2 : 2500 STONDER 6 = SENDBC 7 = XC9 : XC

2510 GOT0200 2999 REM 3000 REM PIECE MAUVA 15E 3001 REM 3005 PLRY1.0.0.0 FORI =4100T05000STEP5 SOUN

D1, I, 15 3006 NEXTI : PLAY0, 0, 0. 9 3010 ONASC(MW)-48GOSU B15000.15500.16000.16 500.17000.17500.10000 3015 P=255 3020 ONASC(MW)-49GOTO 3100.3150.3200.3250.3 300.3350.3400 309.3350.3400 3099 REM 3100 REM PIECE 1 3101 REM

REM X0=52:Y0=8:R0=1

L=32 3120 GOSUB15000 3130 GOTO200 3149 REM 3150 REM PIECE 2 3151 REM 3151 REM 3160 X0=88:Y0=44:R0=3 3140 GOSUB15500 3180 GOTO200 3199 REM 3200 REM PIECE 3

3201 REM 3210 X0=32:Y0=44:R0=7 1L=16 3220 GOSUB16000 3230 GOTO200 3249 REM 3250 REM PIECE 4 3251 REM REM X0=72:Y0=88:R0=5

L=16 3270 GOSUB16500 3280 GOTO200 REM PIECE 5 3301 3310 REM X0=28 Y0=68 R0=2

-L=22 3320 GOSUB17000 3330 GOTO200 3349 REM 3350 REM PIECE 6 3351 REM 3360 X0=28 Y0=40 R0=3 'L"16 3370 GOSUBI7500 3390 GOTO200 3390 REM 3390 REM PIECE 7 3401 REM 3410 X0=52 Y0=64 R0=1 'L"16 G0SUB18888

3439 GUTOZWO 15909 REM PIECE 1 15001 REM 15010 PRTTERNP 15015 IFAG=9THENAG=1 15020 ONAGCOTO15030.1 5040.15050.15060.1507 0,15090,15090,15100 15030 CO=1 SI=0 GOTO1 5110 15040 CO=22/32:81=22/ 32:GOT015110 15050 CO=0:SI=1:GOT01

19898 CO=-22/32 SI=22 15968 CO=-22/32 SI=22 /32 GOT015118 15978 CO=-1 SI=9 GOT0 15118 15988 CO=-22/32 SI=-2 2/32 GOT015118 15989 CO=8 SI=-1 GOT0 15090 CO=0 SI=-1 GOTO 15110 15100 CO=22/32 SI=-22 /32

RAWL*CO,L*SI,C *(CO+SI),L*(CO-15120 DRAWL*(SI -SI),C L*(CO+SI),C:DRAN2*L*C 0.2*L*SI,C 15125 IF(M=1 ANDX0>89

REM G0T015000 REM PIECE 3 16000 16001 16010 REM G0T015000

16010 GOT015000
16499 REM
16500 REM PIECE 4
16501 REM PIECE 4
16501 REM
16510 GOT015000
16999 REM
17000 REM PIECE 5
17001 REM
17010 PATTERNP
17015 IFA8=9THENR0=1
17020 ONABCOT017030.1
7040.17050.17060.1707
17030 CO=1.SI=0.GOT01
7110
17050 CO=22.32.SI=22.32.GOT017110
17050 CO=0.SI=1.GOT01
7110

68 CO=-3/4 SI=3/4 GOT017110 17070 CO=-1:SI=0:GOT0 17110 0 CO=-3/4:SI=-3/4

GOT017110 17090 CO=0:SI=-1:GOT0 17110 CD=3/4:SI=-3/4
17110 CDRSETX0,Y0,0:D
RRML*CO.L*SI.0:DRRN-L
(CO+SI).L(CO-SI).C

#(CO+SI).L#(CO+SI).C
17120 DRAML#(SI-CO).
#(CO+SI).C DRAMZ#L#C
0.2#L#SI.C
17125 IF(M=1 ANDX0)89
90RP=15TMENRETURN
17130 IFC=1TMENRETURN
17130 IFC=1TMENRETURN
17130 GDT017920
17499 REM
17500 REM PIECE 6
17501 PRTTERNP
17515 IFA0=9TMENRET
17520 ONR0COTO17530.1
57540.17550.17560
17530 CO=1.SI=0.XD=-3
2.YD=36.GOTO1761
17540 CO=22/32.SI=22/
23.XD=-33.YD=-11.GOTO
17518 CO=6.SI=1.XD=-1
17558 CO=6.SI=1.XD=-1
17558 CO=6.SI=1.XD=-1 CO=0:SI=1:XD=-1

6:YD=-32:GOTO17610 17560 CO=-22/32:SI=22 /32:XD=11:YD=-33:GOTO 17610 17610 17570 CO=-1:SI=0:XD=3 2:YD=-16:GOT017610 17580 CO=-22/32:SI=-2 2/32:XD=33:YD=11:GOT0

7590 CO=0 SI=-1 XD=1 17690 C0=22/32:SI=-22 /32:XD=-11:YD=33 17610 CURSETX0,Y0,0:D 17610 CURSE 180, Y0, 0:0 RANLECO, L*SI, C:DRAN-L *(CO+SI), L*(CO-SI), C 17620 DRANXD+L*SI, YO-L*CO, C:DRAN-L*CO-XD, -L*SI-YD, C:DRAN2*L*CO,

2#L#SI.C 17625 IF(M=I ANDX0>89)ORP=15THENRETURN 17630 IFC=1THENRETURN 17648 X8=X8+X: Y8=Y8+Y

17640 X0=X0+X170=1 -A0=A0+A1-C=C+1 17650 GOTO17515 17999 REM 18000 REM PIECE 7 18001 REM 18010 PATTERNP 19815 IFR8=3THENR8=1 18828 ONA9GOTO18838.1 9848 19838 CO=1:SI=8:GOTO1 8118 18848 CO=22/32 SI=22/

18118 CURSETXA, YA. A.D. RAWL*CO,L*SI,0,DRAW-L *(CO+SI),L*(CO-SI),C #CCD-SI).L#CCD-SI).C #CCD-SI).L#CCD-SI).C #CCD-SI).C.CDRHAL#CCO +SI).L#CSI-CO).C #CCD-SI).C #CCD-

ENT 19001 REM 19003 XA=X0 YA=Y0 AA= A0 LA=L 19004 PLAY1.0.0.0 19005 FORI=1T07 P=255

19006 FORR=0105 MUSIC 1.R.1.1500 NEXTR 19010 IFX(I)=0THEN190

19020 X0=X(1) Y0=Y(1) 19020 X0=X11 (5=1) 19030 ONIGOSUB15000.1 5500,16000,16500,1700 19045 PLRY0.0.0.0 19050 X0=XR:Y0=YR R0= RR:L=LR

AA:L=LA 19960 GOTO300 19999 REM 20000 REM FIGURE 1 20001 REM 20005 DRAN16.0.1 DRAN 16.16.1 20015 DRAW-16.16.1 DR AW-16.0.1 20025 DRAW-16.-16.1 D

RAW16,-16,1 20045 RETURN

20045 RETURN
20099 REM
20190 REM FIGURE 2
20191 REM
20195 DRAM-8.0.1-DRAM
8.8.1 DRAMS.8.1
20110 DRAM-8.0.1-DRAM
16.16.1-DRAMS.8.1
20115 GOTO20125
7069 R8.8.1-DRAM16.0
1-DRAMS.-8.1
1-DRAMS.-8.1
1-DRAMS.-8.1
20125 DRAMS.-8.1
20125 DRAMS.-8.1
20125 DRAMS.-10.1-DRAM16.0
1-DRAMS.-10.1-DRAM16.0
1-DRAMS.-10.1-DRAM16.0
1-DRAMS.-10.1-DRAM16.0
1-DRAMS.-10.1-DRAM16.0
20125 DRAMS.-10.1-DRAM16.0
20125 DRAMS.-10.1-DRAM16.0
20125 DRAMS.-10.1-DRAM16.0
20125 DRAMS.-10.1-DRAM16.0
20126 DRAMS.-10.1-D

AN0,5,1 20215 DRAN33,0,1:DRAN 0,22.1 20225 DRAH-33.0.1 DRA W0,5.1 DRAW-16.-16.1

W8.5.1 DRAW-16.-16.1 20245 RETURN 20299 REM 20300 REM FIGURE 4 20301 REM 20305 DRAW24,24,1 DRA W-24,24,1 DRAW-24,-24

,1 20315 DRAW24.-24.1 CU RSETW4.24.1 DRAW5.5.1 20325 DRAWB.22.1 DRAW -5.5.1 DRAW6.-32.1 20345 RETURN 20399 REM 20400 REM FIGURE 5 20401 REM 20405 PREMIS.15.1 DRAW

20405 DRAW16.16.1 DRA W-16,16,1 DRAW3,3,1 20415 DRAW-22,0,1 DRA W3,-3,1 DRAW-16,-16,1 20425 DRAW16,-16,1 DR

20425 DRRN16,-16.1 DR ANN. 8.1 DRRNNS,-0.1 20445 RETURN 20449 REM 20599 REM 20590 REM FIGURE 6 20501 REM 20505 DRRNNS,1 DRRNNS 8.1 DRRNNS,4 1 DRRNNS 9.6 1 DRRNNS,4 1 DRRNNS 1.6.1 DRRNNS,-1 DRRNNS,1 DRRNNS,1 DRRNNS,-0.1 DRRNNS,-0.1 DRRNNS,-0.1 20515 DRRNNS,-0.1 DRRNNS,-0.1 20520 DRRNNS,-0.1 DRRNNS,-0.1 20525 DRRNNS,-0.1 DRRNNS,-0.1 20535 DRRNNS,-0.1 DRRNNS,-0.1 20535 DRRNNS,-0.1 DRRNNS,-0.1 20535 DRRNNS,-0.1 DRRNNS,-0.1 20535 DRRNNS,-0.1 DRRNNS,-0.1 20536 DRRNNS,-0.1 DRRNNS,-0.1 20536 DRRNNS,-0.1

REM DRAW32.0.1 DRAW

N0,12,1:DRAN12,0:1 20625 DRAN-5,-5,1:DRA W16,-16,1:DRAN0,32,1 20635 DRAN-34,0:1:DRA W0.-33.1 20645 RETURN 21999 REM 22000 REM FIGURE 1

EU 22001 REM 22005 CURSET100,120.1 CURSET140.88.1 22010 CURSET140.152.1 CURSET152.1 22015 CURSET172.88.1 CURSET172.152.1 22020 CURSET172.152.1 22020 CURSET40.140.1 22035 GOSUB20000, 22000 GOTO100 22009 REM 22100 REM FIGURE 2 J EU

22101 REM 22105 CURSET162.80.1 CURSET162.64.1 CURSET 146.80.1 22110 CURSET178.80.1 CURSET130.112.1 CURSE T196.112.1 22115 CURSET130.144.1 CURSET196.144.1 CURS ET146.160.1 22120 CURSET178.160.1 22125 CURSET52.136.1 22130 GOSUB20100 22135 GOTO100

22199 REM 22200 REM FIGURE 3 J EU 22281 REM 22285 CURSET100.140.1 1-CURSET132.100.1 22210 CURSET132.172.1 1-CURSET198.118.1 22215 CURSET198.162.1 22220 CURSET12.440.1 22225 CURSET12.440.1 22225 GOSUB20200 22230 GOTO100 22299 REM FIGURE 4 J

EU 22301 REM 22305 CURSET162.00.11 CURSET210.120.1 22310 CURSET162.176.1 CURSET114.128.1 22315 CURSET52.136.11 M4-44.24=144 22325 GOTU100 22325 GOTU100 22325 REM 22400 REM FIGURE 5 JEU

22401 REM 22405 CURSET178,90,1: CURSET146,90,1:CURSET 22410 CURSET210,122,1 CURSET140,160,1 CURS

ET184,160,1 22415 CURSET60,128,1 22428 GOSUB20400 22425 GOTO100 22499 REM FIGURE 6 J

22501 REM 22505 CURSET136,60,1 CURSET120,76,1 CURSET

CURSET120.76.1:CURSET 152.76.1 22510 CURSET116.104.1 CURSET116.136.1:CURS ET176.109.1 22515 CURSET132.152.1 CURSET196.152.1:CURS ET219.135.1 22520 CURSET24.120.1 M6=50.26=166 22525 GOSU020500 22539 GOTU100 22599 REM 22600 REM FIGURE 7 J EU

EU 22601 REM 22605 CURSET120,80,1: CURSET184,80,1:CURSET 22610 CURSET186,146,1 CURSET120,146,1 22615 CURSET20,136,1 22620 GOSUB20600 22625 GOTO100

23999 REM 24000 REM SOLUTION 24881 REM 24001 KEM 24010 ONFGOTO24100,24 200,24300,24400,24500 ,24600,24700

24099 REM 24100 REM FIGURE 1 S 24101 REM 24105 PRTTERN170

24110 CURSET72,156,1: DRAW-32,0,1:DRAW16,-1 6.1 24120 CURSET56.172.1: DRAW-24.-24.1:DRAW0.1 6,1 24130 CURSET40,140,1

24139 CURSET40.148.11
PRNAMB.8.1
24140 CURSET40.172.11
DRNAMB.-16.1
24150 GOTO25000
24199 REM
24200 REM FIGURE 2 S
OLUTION
24201 REM
24205 PATTERN170
24210 CURSET52.136.11
DRNAMB.32.1 DRNAM16.-16

24220 CURSET36.152.1 DRAW16.16.1 DRAW16.0 1 24230 CURSET52,168,1

DRAM-8.8.1 24248 CURSET36.168.1 DRAM8.-8.1 24258 GOTO25000 24299 REM 24300 REM FIGURE 3 S OLUTION

24301 REM 24305 PATTERN170 24310 CURSET20,129,11 DRRM22,22,11 DRRM0,-11 .1 DRAW-11 -11 .1 24320 CURSET39 .140 .1 DRRH22.0.1 24330 CURSET50.140.1 DRRH11.-11.1 24340 CURSET28.129.1

24340 CURSET28.129.11
DRAMB.22.1
24350 GOTO25000
24399 REM
24489 REM FIGURE 4 S
OLUTION
24481 REM
24485 PRTTERN170
24410 CURSET52.136.11
DRAMB.16.1
24428 CURSET60.144.11
DRAMB.32.1 DRAM-8.-8.1 24430 CURSET49.149.1: DRAW11.11.1:DRAW-11.1

.1 4440 GOTO25000 24449 GDT0Z5000 24499 REM 24500 REM F[GURE 5 S OLUTION 24501 REM 24505 PRTTERN170 24510 CURSET60.120.1 DRRHW0.32.1 DRRHW-16.-1 5.1

6.1 24520 DRAMB, -8.1 CURS 24520 DRAMB.-8.1 CURS ET32.152.1 DRAM-8.8.1 24530 DRAMB.-16.1 DRA M-8.-8.1 DRAMB.16.1 24540 GOTO25000 24599 REM 24600 REM FIGURE 6 S 24605 PATTERN170 24610 CURSET14,142,17 DRAMB.8,17 DRAMB,16.1 24620 DRAW16,-16.17 DR AN6.6.1 24630 CURSET22.150.1 DRANO.-16.1 DRAN16.1

.1 24640 GOTO25000 24699 REM 24700 REM FIGURE 7 S 24700 RET OLUTION 24701 REM 24705 PRTTERN170 24710 CURSET28:136:1 DRRN11:11:1 DRRN-11

1.1 24720 DRAW11.0.1 DRAW

24720 DRRMII.0.1 DRRM II.11.1 24730 CURSET39.14/.1 DRRM0.22.1 24740 CURSET61.169.1 DRRM-II.-11.1 25000 CLS.PRINT.PRINT "VOULEZ-VOUS ESSRYER DE NOUVERU 7(0/N)" 25018 GOTO51125 49999 REM 50000 REM PRESENTATI ON

SOUND1,50-1,12 50090 SOUND 50090 WAITS 50100 NEXTI 50110 WAIT20 SOUND1 . 0

50120 Qmm Par Jean Lo uis LEROY Nov. 1984 50130 PLOT4,25.08 50199 REM 50200 REM AIR MUSICA

50201 REM 50201 REM 50210 REPEAT 50220 READQ 50230 IFQ=13THEN50250 50240 IFQ=0THEN50290 50245 MUSICI,4,0,10

91es du Jeu" 50520 PLOT4,22,"-2 Je u direct" 58538 GETC# C=VAL(C#) 58548 IFC(10RC)2THEN5

50540 IPC-10-0510 50550 ONCGOTO50600-50 560 50560 HIRES PRINTCHR® 50550 HIRES:PRINTCHRS (17):GOTO20 50599 REM 50690 REM REGLES 50601 REM 50610 CLS:PAPER2:INK4 50620 PLOT3,1.12 50630 Y#="REGLES DU J

50640 PLOTII.I.Y# 50660 PRINT PRINT PRI 50670 PRINT"TANGRAM # un Jeu chinois dor t les"
50690 PRINT"origines
remontent a 300 ans a
vant"

18698 PRINT" Jesus Chr ist." 50753 PRINT"Le but du Jeu est de realiser des "
50710 PRINT"figures a
Partir des modeles.P

50720 PRINT"cela vous disPosez de 7 Pieces qui" 50730 PRINT"sont: -2 9rands triangles " 50740 PRINT" -1 triangle moven" 50750 PRINT"

petits triangles" 50760 PRINT" carre" 50778 PRINT" -1 Parallelogramme" 50700 PRINT PRINT"Att ention chaque figure utilise les "

ERRATUM sur ORIC BOITE A RYTHME du nº 73 Si vous trouvez que le pro-gramme Boîte à Rythme de Mr ROSSI ne fait pas beaucoup de bruit, c'est normal, il avait une inversion entre les lignes 16 et 18.

16 K=0:K1=#FAFA:K2=#F B10 GOT020 18 K=1 : K1=#FB14 : K2=#F

50790 PRINT"7 Pieces. 50795 PRINT PRINT PRI NT PRINT PRINT 50800 PRINT PRINT PRI NT APPUYER SUR UNE TO

UCHE" 50805 GETT®:IFT®<>""T HEN50810 50810 HIRES:POKE618.1

30810 MIRES:POKE618.1
0
05815 CURSET12.8.0 DR
RM464.0.1 DRRM0.64.1 DRRM0.66.1 DRRM0.66.1

rquerez que les Piece

s ne "
50860 PRINT'sont Pas choisies au haşard." 50865 MRIT400 CLS 50866 PRINT'En effet lorsqu'elles sont as emblees" 50867 PRINT'celles-ci

fait."
50868 WAIT400:CLS
50869 PRINT
50878 PRINT"APPUYER S
UR UNE TOUCHE"
50753 GETV#:IFV#<?"T HEN50880 50873 GETV#:IFV#<>""T

HEN50000 50000 TEXT POKE610,10 50005 FORI #8T05 POKE4 8039-1,32 NEXTI 50000 PLOT3,1,12 50000 Ym="REGLES DE D EPLACEMENT" 50910 PLOT11,1,Y8 50920 PRINT:PRINT:PRI

NT PRINT Utiliser les fleches Pour le depl ace-" 50930 PRINT"ment. APPU yer sur la touche SHI FT de" 50932 PRINT"9auche en meme temps que sur u

meme temps que sur u
ne" 30933 PRINT"fleche Po
ur un deplacement rap
ide."
50934 PRINT
50935 PRINT"Touche R
= rotation de 45 degress"

protation de 45 degres"

58948 PRINT"Touche B

Piece bonne"

58958 PRINT"Touche M

Piece mauvaise"

58958 PRINT"Touche A

annulation totale"

58958 PRINTTouche

annulation du jeu"

58968 PRINT"Touche Le affiche de pouveau

les " 50965 PRINT"traces qu i auraient pu etre ef facees"
50970 PRINT"lors du d
eplacement d'une Piec 50975 PRINT"Touche S

= affiche la solution

affiche de nouveau

50900 PRINT PRINT PRI NT"Les Points donnent l'emplacement ou" 50985 PRINT"vous deve z realiser la figure. 50989 PRINT PRINT PRI

NT PRINT 50990 PRINT APPUYER S UR UNE TOUCHE" 50995 GETX# IFX#<>""T 50995 GETX® IFX®
"THEN51000 TEXT INK® HIRES
IPRINTCHR®(17) GOTO20
51000 REM FIN
51100 REM FIN
51110 PRINTLR FIGURE
EST TERMINEE, VOULEZVOUS EN"
51120 PRINT FSSSYER III

VOUS EN"
51128 PRINT"ESSAYER U
NE AUTRE? (0/N)"
51125 MAITI50
51130 GETOM: IFOM="0"T
HENHIRES: PRINTCHR#(17
)(GOTO20
51140 IFOM="N"THENTEX
T: PRINTCHR#(6): END
51150 GOTO51130
60000 FORI=1280T01350

60010 IFPEEK(1)=157TH ENPOKEI+1,27:POKEI+2, 60020 NEXTI



Dans un décor lunaire Un engin téméraire Poursuit avec fureur Son chemin vers ailleurs

Yves BURGALIERES

Mode d'emploi:

Ce jeu tourne sur des CANON de toutes configurations mémoires. et nous tenons à vous signaler qu'il est assez...ETONNANT! Tout d'abord, tapez le programme MOON 1 en prenant soin de bien

vérifier les DATA et sauvegardez-le: Tapez ensuite MOON 2 avec Le saut de tout obstacle vous octroie 60 points et chaque tir réussi un soin extrême et sauvegardez-le à la suite du premier.

Chargez le premier programme et attendez après RUN. l'apparition du curseur pour charger le second

Vous possédez 3 tanks au début du jeu et pouvez en acquérir un autre tous les 5000 points. Le tir vertical et horizontal de vos canons lasers, s'effectue par appui sur la barre d'espacement. Vos déplacements droite, gauche s'effectuent à l'aide des touches -- et--- et le saut de votre tank par 1

Pendant le déroulement du jeu. l'indicateur numérique en haut à droite de l'écran vous signale la température de vos canons gra-duée en centaine de degré Celsius.

A chaque tir, cette température augmente de 100° C. a 900° C. l'indicateur de surchauffe vous signale qu'il est temps d'arrêter l'indicateur les frais. Quelques instants sans tirer permettront à cette température de redevenir normale.

ERRATUM sur CANON XO7 EUDIPE du nº 72

L'imprimante fait des siennes, la prochaine fois c'est la

3020 DATA67,68,74,28, 43,29,5F,31,39,38,35 3040 DATA61,6E,5F,53, 74,65,70,68,61,6E,65



LISTING 1

10 REM (Moon 1 > By Y.Burgalieres 28 Rue Dupont de l'Eure LOUVIERS

20 CLEAR50, 6499: H=6500: GOSUB150: GO SUB30: GOSUB30: GOTO110 30 POKEH, 254: POKEH+1, 253: POKEH+2,

0:H=H+3

40 READA: IFA=OTHENPOKEH, 0: POKEH+1, 0:H=H+2:RETURN ELSEIFA=1THEN70 50 FORI=144T0150STEP2:POKEH, A:POKE

EXT: GOTO40

70 POKEH, 251: READA: POKEH+1, A: POKEH +2, 157: POKEH+3, A+32: POKEH+4, 156 80 POKEH+5, A+64: POKEH+6, 156: POKEH+

7.253: H=H+B: GOTO40 90 DATA 37,38,39,40,41,42,43,44,76 ,77,1,77,45,45,0

100 DATA 116,115,82,81,48,47,78,77

110 H=7000: A=137: B=136: C=0: Y=4: GOS

130 A=138:B=139:C=136:Y=4:GOSUB580 140 A=140:B=0:C=0:Y=3:GOSUB580:A=1 41:GOSUB580:A=143:GOSUB580:GOTO680 FONT\$(128)="0,0,28,124,252,10

FONT#(129)=*128,128,192,252,24 0,144,8,192

FONT\$(130)="0,0,28,124,252,48 180 FONT#(131)=*128,128,192,252,24

0,192,8,144* 190 FONT\$(132)=*0,0,28,124,252,24, 128,76*

200 FONT#(133)=*128,128,192,252,24 0,96,0,48

210 FONTs(134)=*0.0.28,124,252,76,

220 FONT#(135)=*128,128,192,252,24 0,48,0,96° 230 FONT#(136)=*252,252,252,252,25

2,252,252,252 240 FONT#(137)=*0,4,132,204,236,25

2.252.252 250 FONT#(138)=*0,128,192,192,224, FONT#(139)=*4,4,12,28,60,60,1

24,252* 270 FONTs(140)="8,112,8,0,8,112,8,

280 FONTs(141)=*16,48,56,120,120,1

24,252,252° 290 FONT#(142)=*12,60,60,60,124,12 4,252,252* 300 FONT#(143)=*128,240,240,248,24

8,252,252,252 310 FONT#(144)=*12,20,32,64,32,20,

12,0" 320 FONT\$(145)="224,16,136,124,136 ,16,224,0"

330 FONT#(146)="0,4,8,16,8,4,0,0" 340 FONT#(147)=*128,64,32,16,32,64 ,128,0*

FONT#(148)=*12,16,32,124,32,1 360 FONT# (149) = "224, 80, 136, 4, 136, 8

370 FONT#(150)="12,8,8,12,8,8,12,0

380 FONT#(151)="224,32,32,224,32,3 390 FONT#(152)="0,0,0,0,0,0,28,124

400 FONT\$(153)="0,0,0,0,128,128,1 410 FONT#(154)="252,48,0,100,0,0,0 0.00 430 FONT\$(156)="32,32,32,32,32,32,32

440 FONT#(157)="0,136,168,216,168,

136,168,32° 450 FONT#(158)=*4,136,80,56,112,40

,68,128 460 FONT#(159)=*144,72,36,144,72,3

6,144,72* 470 FONT#(224)=*252,204,180,180,18 0.180.204.252*

480 FONT\$ (225) = "252, 236, 204, 236, 23 6,236,196,252 490 FONT# (226) = 252, 204, 180, 244, 23

500 FONT#(227)=*252,132,244,236,24 4,180,204,252*

2,132,236,252

520 FONT#(229)=*252,132,188,140,24 1,180,204,252

530 FONT\$(230)=*252,228,220,188,14 0,180,204,252 0,220,220,252

550 FONT# (232) = "252, 204, 180, 204, 18

560 FONT#(233)=*252,204,180,196,24 4,244,204,252° 570 RETURN

580 POKEH, 254: POKEH+1, 252: POKEH+2, 0:H=H+3:D=116-32*(Y=4) 590 FORI=OTO21:IFI>1 ANDC<>OTHENPO KEH, D-I+2: POKEH+1, C: H=H+2

600 IFI(20THENPOKEH, D-I:POKEH+1, A: 610 IFI(21 ANDI)O ANDB()OTHENPOKEH D-I+1:POKEH+1.B:H=H+2

620 IFI=O ANDBC >OTHENPOKEH, 253: H=H 630 IFI=19 ANDB(>O ANDC=OTHENPOKEH

, 252: H=H+1 640 IFI=19 ANDB()O ANDC()OTHENPOKE

650 IFI=1 ANDC<>OTHENPOKEH.251:H=H AAO IFI=20 ANDC<>OTHENPOKEH, 252:H=

670 NEXT: POKEH, 0: POKEH+1, 0: H=H+2: R ETURN

680 T=0: I=730: J=0: H=7500 690 READAS: V=VAL ("&H"+AS): IFV(256T HENPOKEH, V: T=T+V: H=H+1: GOTO690 700 IFV()T ANDV()32767THENCLS:PRIN

T*Erreur Ligne*;I+J#10:END 710 IFV<>32767THENJ=J+1:T=0:G0T069

720 FORT=6907T06936: POKET, 45: NEXT: FORT=6901T06906:POKET,O:NEXT:END 730 DATA D5,7E,23,FE,FF,20,7,3E,3, FD,77,2,18,F3,FE,FE,20,4,3E,0,18,F

740 DATA FE.FD. 20.7.3E.2.FD. 77.0.1

750 DATA 20,4,3E,3,18,EB,FE,0,28,2 ,FD,46,0,4E,E5,C5,F5,CB,3F,CB,3F 760 DATA 3F, CB, 3F, CB, 3F, 6F, F1, CB, A

CB, B7, CB, BF, 67, CD, FD, 1D, C1, E1, 23 770 DATA 23,10,DF,5,2B,D1,EB,73,23 72,CO,EB,7E,FE,O,EB,CO,23,36,0,C9

780 DATA 21,16,10,3E,7,F5,5E,23,56 23,E5,FD,E1,7E,FE,0,28,26,23,7E,F

790 DATA 28,3,35,18,14,FD,7E,2,77, 28, 28, 28, EB, CD, 4C, 1D, 28, 4, 23, 23, 18

800 DATA 3,23,36,0,23,23,F1,3D,FE,

810 DATA FD. 1D. E1. 18. E6. 3A. 3F. 1D. F E,FO,28,9,C6,1E,32,3F,1D,D3,F2,18,

820 DATA ED. 5F. CB. 3F. CB. 3F. CB. 3F. C B, 3F, CB, 3F, CB, 3F, FE, 0, 20, 1, 3C, D3, F 3,3E,AE7

830 DATA 0.18.E0.E5.45.6C.26.0.2B. 840 DATA 20,49,79,FE,80,20,6,71,0,

0,C3,D,1F,FE,9C,CA,C,1F,FE,8E,3E,0 850 DATA 20.1D.21.E3.1C.0.0.3E.1.0 0,C3,F7,1F,23,10,FD,FD,75,FE,FD,8

860 DATA 74, FF, FD, 36, 1, 0, FD, 36, 2, 0 2A, 46, 1D, 11, 32, 0, 19, 22, 46, 1D, FD, 7 7,0,6BE

870 DATA E1, C3, 5B, 1F, E1, C3, 12, 1F, 0

880 DATA C9.FE.O.20.3.77.E1.C9.FE. 8E,20,1A,7E,FE,80,38,C,FE,88,38,E2 ,FE,BAF 890 DATA 98.38.4.FE.9C.38.DA.7E.FE

9C,CA,80,1E,C3,C,1F,FE,8F,28,E2,F E, 8D, C10 900 DATA 28.DE.FE.8C.28.DA.FE.89.2 0,10,E5,AF,ED,52,7E,E1,FE,80,38,DD

910 DATA 88.38.83.18.07.FE.8A.28.E C,FE,88,28,E8,FE,9C,C2,C,1F,7E,6,4 AA6 920 DATA 1E.90.1D.BB.CA.4B.1F.10.F

P,FE,88,C2,9E,1E,CD,1E,1F,C1,FD,E5 , O, A74 930 DATA 23.23.E5.FD.E1.21.5D.1B.3

E,2,CD,36,1F,FD,E1,C9,71,E1,CD,31, C2, ABD 940 DATA C9.AF.D3.F3.32.3F.1D.OE.9

E,CD,31,C2,C9,21,16,1D,6,7,23,23,7 E. 826 950 DATA FE,0,20,3,28,28,09,23,23, 23,10,F1,21,F0,FF,C9,C5,F5,4,4.3E.

15,898 960 DATA 90.47.F1.FE.1.28.2.CB.20 CB, 20, 4, C3, 5E, 1E, D1, DD, E1, C1, E1, 23

970 DATA 23.5.E5.C5.DD.E5.D5.C3.80 1E,7D,FE,3,C2,12,1F,3E,1,32,48,1D 980 DATA E5,6,14,21,30,2,7E,FE,0,2

0, 2, 36, 20, 23, 10, F6, 3A, 44, 1D, E1, 4F 0,C6,6,10,FC,F5,CD,83,C9,6,14,CD,D

1000 DATA 1F,C1,CD,DC,1F,6,13,CD,D C, 1F, C1, CD, DC, 1F, 45, 3E, FB, C6, 8, 10,

1010 DATA 7FFF

LISTING 2

10 REM (Moon 2) By Y.Burgalieres 28 Rue Dupont de l'Eure 27400 LOUVIERS

20 IFPEEK (6891) <> 25THENFSET2407: GO

30 CLS:PRINT" (Moon Patrol) y Y.Burgalieres 85°; 40 POKE6900,3:POKE5908,233 50 EXEC5800:FORI=21TOOSTEP-3:CIRCL

E(PEEK(7492) #6-6, PEEK(7493) #8-2) . I

70 S=S+PEEK (7494) +PEEK (7495) #256: D =INT(S/5000):D=D-V:V=V+D:A=STR#(S

1:GOSUB740 CONSOLEO, 4: LOCATE2, 0: POKE5908, P

EEK (7483) : EXECNHOURD 90 PRINT*Score : *| B\$|:LOCATE2,1 100 POKE6900, PEEK (6900) -1+D:H=PEEK (6900): As=STRs(H): GOSUB740

110 PRINT*Tanks : ";B\$
120 J=INT(RND(1)*2):OUT243,J:IFINK

EY\$() * * THENIFH=OTHEN140ELSE50 130 FORI=0T0255STEP10:0UT242, 1:NEX

140 BEEPO, 1: GOSUB250: IFS(=S(2) THEN 230ELSEIFS(=S(0) THEN180 150 J=0:H=3:T=19

160 FORT=OTOH: PORE6906-1, PEEK (6904 -I):NEXT 170 FORI=OTOT: POKE6936-1, PEEK (6926

-I):NEXT:GOT0190 180 IFS>S(1)THENJ=1:H=1:T=9:GOTO16

190 LINEINPUT NOM :" | AS 200 As=As+*---*: POKE6901+J*

2,S-INT(S/256)#256 210 POKE6902+J#2, INT (S/256):FORI=0 T09: POKE6907+J#10+1, ASC (MID# (A#, It

220 NEXT:GOSUB250 230 PRINT*Encore?* 240 A%=INKEY%:IFA%=*0*THENRUNELSEI FAS="N"THENCLS: ENDELSE240

250 CLS: T=6907: FORI=0T02: B=6901+I# 2:S(1)=PEEK(B)+PEEK(B+1)#256:LOCAT 260 PRINTI+11:FORJ=OTO9:PRINTCHRS(

270 GOSUB740: PRINTB#1: NEXT: LOCATEO O: RETURN 280 I=340:J=0:H=8104:GOSUB290:J=J+

1:H=5800:GOSUB290:J=J+1:H=6878:GOS UB290: RUN

300 READAS: V=VAL ("&H"+AS): IFV(256T HENPOKEH, V:T=T+V:H=H+1:GOTO300 310 IFV<>T ANDV<>32767THENCLS:PRIN

T*Erreur Ligne*: I+J*10:END 320 IFV<>32767THENJ=J+1:T=0:G0T030

330 RETURN 340 DATA 47.CD.DC.1F.3A.48.1D.FE.1 ,CA,12,1F,FE,2,C8,3E,2,32,48,1D,ZE 775

350 DATA 1.3A.44.1D.3D.67.18.85.3A 48, 1D, FE, 1, C8, 3E, 2, 32, 48, 1D, 2E, 3, 360 DATA 44,1D,C6,5,67,D6,5,18,9E,

CD, CO, C9, 78, D3, F1, 3E, 2, D3, F5, C9, A8 1,EC,1A, D5, C5, C3, 37, 1F, A62

380 DATA 7FFF 390 DATA 3E,2B,CD,28,E4,18,12,21,1 4,2,6,3C,36,20,23,10,FB,6,14,36,88

400 DATA 23,10,FB,C9,CD,AF,16,21,4 1,E,88,6,14,C5,CD,31,C2,C1,24,10,

410 DATA F8, AF, 21, 4A, 1D, 6, 35, 77, 2B 10.FC, 3E, E0, 32, 49, 1D, 3E, 5, 32, 44, 1 420 DATA 3E,3,32,45,1D,32,43,1D,3E

,F0,32,3F,1D,18,8,30,2C,33,2C,2C,3 430 DATA 30,0,21,F6,16,CD,43,E2,21 ,3,4,E,80,CD,31,C2,24,E,81,CD,31,7

D, 3E, 2C, CD, 28, E4, CD, CO, C9, AF, D3, FO

DATA CO,C9,1,1,1,11,0,0,CD,39, 17,3E,FE,D3,F4,C3,91,17,CD,C0,C9,9 3. DD. 21. 88. 17. DD. 72. 0. DD. 73. 1. 21. 0 ,2,1,833 470 DATA FF,FF,3E,FE,CD,8A,17,18,1 0, DD, 56, 0, CD, 8A, 17, 18, 8, DD, 5E, 1, CD

,28,8,15,28,E5,B7,ED,4A,20,F0,DD,5

490 DATA 14,C8,DD,SE,1,1D,C8,18,C1 .O.O.EE.FE.D3.F4.C9.O.1.3E.27.21.8 F,17,97F 500 DATA 6,2,E,1,11,3E,1D,CD,2F,C9

.1A.21,44,1D,11,45,1D,F5,CB,67,28, 510 DATA FE,3,20,25,3E,2,12,18,1A,

CB, 5F, 28, D, 7E, FE, 3, 28, 6, 1A, FE, 3, 20 520 DATA F1,F5,CB,57,28,D,1A,FE,3,

20,6,7E,FE,B,28,1,34,F1,F5,CB,77,2 530 DATA 1A, FE, 3, 20, 5, 3E, 1, 32, 41, 1

D.F1.CD.3F.CO.3A.45.1D.FE.3.20.26. 540 DATA 1D, 7E, 3C, 3C, FE, 8, 20, 1, AF,

77, CB, FF, 2E, 3, CD, 6, 18, 18, 4D, 4F, 3A, 550 DATA 3D, 67, C5, CD, FD, 1D, C1, C, 24 CD, FD, 1D, C9, 21, 3C, 1D, 7E, 3C, 77, CB,

560 DATA 4F, 28, 19, 3E, 80, 2E, 2, CD, 6, 18,3A,3C,1D,FE,3,20,24,21,44,1D,7E,FE,B,64A

570 DATA 28,1C,34,18,19,FE,5,20,7, 3E, 3, 32, 45, 1D, 18, B6, 3E, 9A, 2E, 3, CD, 580 DATA 3E,98,2E,2,CD,6,18,21,3A,

1D, 35, 7E, 23, FE, 0, 7E, 20, 5, FE, F7, 28, 590 DATA 21,42,10,35,8E,DA,E6,18,A F, 77, CD, 1E, 1F, 78, FE, 1, 28, 1A, 5, C5, 3

600 DATA 87,80,4F,6,0,E5,D1,23,23, 23, 23, 23, E5, ED, BO, E1, C1, CD, 23, 1F, 1

610 DATA CD. 1E, 1F, 78, FE, 0, 28, 4F, ED 5F, E5, D1, 23, 23, E5, FD, E1, FE, 24, 30, 620 DATA 58,18,18,30,FE,48,30,5,21

AF, 18, 18, 27, FE, 6C, 30, 5, 21, 6, 1C, 18 630 DATA 90,30,5,21,87,10,18,15,FE

84,30,5,21,84,1C,18,C,FE,DA,30,5, ,2A,46,1D,11,3C,0,19,22,46,1D,3A,4 1,1D,3E6

650 DATA 32,40,1D,FE,1,20,35,3A,4A ,1,0,603 660 DATA 5,24,C5,CD,FD,1D,C1,10,F8

E1, 2E, 1, CD, FD, 1D, 21, 4A, 1D, 7E, 3C, F 670 DATA 20,2,C6,2,77,AF,32,41,1D, CD, B7, 1F, 32, 40, 1D, CD, B7, 1D, 3A, 40, 1

680 DATA 2,21,39,10,20,7,36,0,CD,C 5,1F,18,11,35,7E,FE,E0,20,B,36,0,2

690 DATA 7E,FE,0,28,1,35,CD,AF,16, 21,4A,1D,7E,FE,A,D2,DE,1A,C6,E0,O 700 DATA 77, AF, 28, 77, CD, 9E, CE, C3, 9

710 DATA 7FFF 720 DATA AF, D3, F3, 32, 3F, 1D, 32, 41, 1 D, 3E, 9F, C3, 59, 19, E1, 23, C3, DF, 1D, 86

730 DATA 7FFF 740 Bs=" ":FORJ=2TOLEN(As):Bs=Bs+C HR\$(176+ASC(MID\$(A\$,J,1))):NEXT:RE TURN

THOMSON TO7, TO7 70, MO 5.

Suite de la page 21

8, LB80000180, LB80000100 20510 DEFGR*(2)=1800000000, 1800000011, 18

00000000, &B00000000, &B00000011, &B0000010

20600 DEFGR\$(11)=&B10101000, &B10010100 B18810100, &B10001010, &B01001010, &B001010 01. &B11000110, &B00000000 11000110,&B00000000 CY1\$=GR\$(1)+GR\$(2)+GR\$(3)+GR\$(4) CY2\$=GR\$(5)+GR\$(6)+GR\$(7)+GR\$(8) 20630 CY35=GR\$(9)+GR\$(10)+GR\$(1 20640 RETURN 30000 CLS:SCREEN 2,0,0 30010 PQ=2:8=-8:D=0 30020 LINE(124,160)-(319,160),7 30030 GOSUB 1150 38848 RE\$=IMPUT\$(1) 30050 ME-JAL(RES) 30050 ME-JAL(RES) 30060 IF M(1 OR M)NR THEN 30040 30070 FOR K=1 TO ND 30000 A=A(K,M)#152/EC 30085 D=D+A 30090 FOR I=0 TO A 30130 LINE(128+B,160-I)-(136+B,160-I),C(7) 30140 LINE(137+B,160-I)-(140+B,155-I),4 30150 IF I=0 THEN LINE(139+B,160)-(141+B,160),7 30160 NEXT I

20580 DEFGR\$(9)=&B00100011.&B01000101.&B

01001001, \$B10010100, \$B10010100, \$B1001001 1, \$B01100000, \$B00000000

30210 FOR I=0 TO 3 30220 LINE(128+I+B,160-I-D)-(136+I+B,160 LINE(128+I+B,160-I-D)-(136+I+B,160 LINE(128+I+B, 159-I-D)-(136+I+B, 159 B=B+16:D=0 NEXT GOSUB 1150 GOSUB 1600 30240 30255 905UB 1600 30255 90=0 30255 IF R\$=CHR\$(12) THEN 3000 30266 RETURN 40000 CLS:SCREEN 2,0,0 40005 PI=3.14159:II=0:I2=0:P0=2 40006 GOSUB 1265 RES=INPUTS(1) 40808 M=VAL(RE\$) 40809 IF M(1 OR M)6 THEN 40807 40810 COLOR 2 40828 LINE(220,100)-(305,100)

11=11+DE1(1, M) LINE(220, 100) - (X, Y) 40173 MEXT I 40180 FOR K=1 TO ND 40190 LOCATE 0,K+4:COLOR 3,0:PRINTUSING* ## ";K;:COLOR 4,8:PRINTND\$(K);:COLOR 6,8 :PRINTUSING " ##.##";PO1(K,M);:COLOR 7,8 40210 LOCATE 0,1:COLOR 7,1:PRINTTS:COLOR ,00 40220 LOCATE 0,3:COLOR 1,7:PRINT*RELEVE* ;M;":";NR\$(M):COLOR,0 40240 CO1=0:CO=0 40250 FOR I=1 TO ND 40260 CO=CO1 40270 CO=CO1+DE1(I,M)
40270 CO1=CO1+DE1(I,M)
40280 CO2=(CO+CO1)/2
40290 CO3=CO5(CO2)#85+220
40300 LI3=SIM(CO2)#85+100
40310 IS=STR\$(I):I\$=RIGHT\$(I\$,LEN(I\$)-1)
40320 LOCATE CO3/8,LI3/8:COLOR 3:PRINTI\$ 40330 NEXT I 40530 REAL 1 40580 GOSUB 1600 40550 IF R\$=CHR\$(12) THEN 40000 40560 PQ=0 40570 RETURN 0

EXELABYRINTHE

Réfléchissez à deux fois avant de franchir l'entrée de ce labyrinthe, les épreuves qui vous y attendent risquent d'avoir raison de votre équilibre.

Alain BARBIER

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

Mode d'emploi

I EXELUISION EXL 100

Ne le cherchez pas, il s'est lui aussi perdu dans le labyrinthe.

```
PROGRAMME EXELABYRINTHE
                      ! PAR ALAIN BARBIER
7 |
8 CLS "BGb":CALL COLOR("OBG")
9 LOCATE (3,8):PRINT "PROGRAMME EXELABYRINTHE":LOCATE (5,17)
10 PRINT "ECRIT":LOCATE (7,11):PRINT "PDUR VOTRE PLAISIR":LOCATE (9,9)
11 PRINT "POUR EPROUVER VOS NERFS,":LOCATE (11,5)
12 PRINT "VOTRE SANG-FROID,VOTRE MEMDIRE":LOCATE (13,5)
13 PRINT "ET VOTRE SENS DE L'ORIENTATION":LOCATE (15,18):PRINT "PAR"
14 CALL COLOR("OBGLH"):LOCATE (17,7):PRINT "AALLAAIINN BBAARRBBIIEERR"
15 LOCATE (18,7):PRINT "AALLAAIINN BBAARRBBIIEERR"
16 K=50888:RESTORE 18:FOR A=1 TO 7:READ L6:GOSUB 336:NEXT A:CALL EXEC(50688)
17 K=50888:RESTORE 270:FOR A=1 TO 4:READ L6:GOSUB 336:NEXT A
18 DATA "984F0A78080A739009F80A","M43624233C32B0C5D2F0344FCC5ACBDCCD2288EA120F"
19 DATA "E5508B254FAA93951A9538A81815CE9C5C2FAB0DC36631BC18772E58450F6A5CB86C15"
20 DATA "33A82A22277593CE0C3890276098234173638259RCA9C955DB46ABAOC5721DDEAA53345"
                       DATA "33AB2A2277539CEOC383D27609B23417363B253BCA9C35EDB46ABAOC5721DDEAA53345"
DATA "844AA9BA325774A7A50CC6D50CD2342AF2364AED9CEA609BD9E45168BD6A518525AEF7"
DATA "BA55851798B31C851325E6326AF46D964519ABC14A6393D96A72AECCC4569939B83251B9"
DATA "65E6E82A446C25025863464008A508883AEDFF01"
                2 DATA "BA5585179831C85132566326AF 46D964919ABC1A6393D96A72AECCC45699398832518
1 DATA "6566682A446C25025863464008A508883AEDFF01"
1 PAUSE 4:CLS "bMb"
5 CALL CHAR(39,"00103070FF703010")
5 CALL CHAR(40,"00080C0EFF0E0C08")
7 CALL CHAR(41,"00081C3EFF08080808")
8 CALL CHAR(41,"00081C3EFF08080808")
9 CALL CHAR(42,"00080808087F3E1C08")
9 CALL CHAR(42,"00080808087F3E1C08")
9 CALL COLOR("0bMLHF")
1 DLOCATE (11,7):PRINT "EEXXEELLAABBYYRRIINNTTHHEE":LOCATE (12,7)
1 PRINT "SUIVEZ LES INSTRUCTIONS"
2 PRINT "SUIVEZ LES INSTRUCTIONS"
3 L4=""VOUS POURREZ UTILISER LES TOUCHES...":GOSUB 243
4 CALL COLOR("0HM"):LOCATE (18,9):PRINT CHR$(40)
5 L0CATE (18,20):CALL COLOR("1BW"):PRINT CHR$(40)
5 L0CATE (18,20):CALL COLOR("1BW"):PRINT CHR$(40)
8 L*=" DEPLACEMENT A GAUCHE ":GOSUB 243
9 LOCATE (18,20):CALL COLOR("1BW"):PRINT CHR$(41)
1 L*=" DEPLACEMENT A GAUCHE ":GOSUB 243
9 LOCATE (18,20):CALL COLOR("1BW"):PRINT CHR$(41)
1 L0CATE (18,20):CALL COLOR("1BW"):PRINT CHR$(42)
2 L*=" DEPLACEMENT TOUT DROIT ":GOSUB 243
9 CALL COLOR("0HM"):LOCATE (18,20):PRINT "
4 L*=" BARRE ARRIERE ":GOSUB 243
5 CALL COLOR("0BW"):LOCATE (18,19):PRINT "
6 L*=" BARRE D'ESPACEMENT POUR TIRER ":GOSUB 243
5 CALL COLOR("0BW"):LOCATE (18,19):PRINT "
6 L*=" BARRE D'ESPACEMENT POUR TIRER ":GOSUB 243
5 CALL COLOR("0BW"):LOCATE (18,19):PRINT "
6 L*=" ESCAPE POUR RECOMMENCER A ZERO ":GOSUB 243
5 CALL COLOR("OBW"):LOCATE (18,19):PRINT "
6 L*=" ESCAPE POUR RECOMMENCER A ZERO ":GOSUB 243
5 CALL COLOR("OBW"):LOCATE (18,19):PRINT "
7 CARRECTERES SPECIAUX
                                   CARACTERES SPECIAUX
                             CALL CHAR(1,"230D35474B1122240B0B")
                            CALL CHAR(2,"C3FE783160F84C8780")
CALL CHAR(3,"E28FFF470145EEF8")
CALL CHAR(4,"E8F4E2E2C28010109080")
CALL CHAR(5,"0000001F212020001126")
```







PROGRAMME 89 |
90 DH Z\$(27,27)
91 CLS "bGb":CALL COLOR("OGbILH"):LOCATE (4,1)
92 PRINT "CCHHOOIIXX DDUU LLAABBYYRRIINNTTHHEE":LOCATE (5,1)
93 PRINT "CCHHOOIIXX DDUU LLAABBYYRRIINNTTHHEE":LOCATE (9,1)
94 PRINT "CH-PPETTIITT , 22--GGRRAANNDD":LOCATE (10,1)
95 PRINT " 11--PPETTIITT , 22--GGRRAANNDD":LOCATE (14,1)
96 PRINT " 33--":CALL COLORE (15,1) PRINT " 33--":CALL COLORE (14,1)
97 LOCATE (14,7):PRINT " DEMONSTRATION AUTOMATIQUE":LOCATE (15,7)
98 PRINT " DEMONSTRATION AUTOMATIQUE":LOCATE (17,1)
99 PRINT " AU COEUR DU GRAND LABYRINTHE":LOCATE (18,1)
100 PRINT " AU COEUR DU GRAND LABYRINTHE"
101 CH\$=KEY\$:CH=ASC(CH\$) 95 PRINT " AU COEUR DU GRAND LABYRINTHE":LOCATE (18,1)
100 PRINT " AU COEUR DU GRAND LABYRINTHE"
101 CH\$=KEY\$:CH=ASC(CH\$)
102 IF CH:49 OR CH:51 THEN 101
103 IF CH:49 OR CH:51 THEN RESTORE 169:GOTO 105
104 IF CH=50 OR CH=51 THEN RESTORE 155:MX=65:NO=0
105 FOR I=1 TO MX:READ L\$:E=ASC(SEG\$(L\$,1,1))-48
106 F=ASC(SEG\$(L\$,2,1))-48:Z\$(£,F)>=SEG\$(L\$,3,8):NEXT I:A=0:B=0:C=0:E=2:F=1
107 L\$="BI VOUS PASSEZ LA PREMIERE PORTE...":CLS "BGG":GOSUB 243
108 L\$="VOUS SEREZ ENFERME DANS UN LABYRINTHE":CLS "BRR":GOSUB 243
109 L\$="A VOUS D'EN SORTIR,HAHAHAH-".":CLS "BMM":GOSUB 243:GOSUB 200
110 IF CH=51 THEN GOSUB 343 ELSE I=ASC(KEY\$):IF I=27 THEN GOTO 30
111 IF I=128 OR I=129 OR I=130 OR I=131 THEN GOTO 112 ELSE GOTO 110
112 I=2:I=255:TCH=IIG=ASC(SEG\$(Z*(E,F),I=1,1))-48:FIG=ASC(SEG\$(Z*(E,F),I,I,1))-48
113 IF FIG=0 THEN L\$="CHOISISSEZ UNE DIRECTION POSSIBLE":GOSUB 243:GOTO 110
114 IF FIG=11 THEN L\$="CECI EST UNE ILLUSION":GOSUB 243:FIG=2
116 IF FIG=12 THEN L\$="CECI EST UNE ILLUSION":GOSUB 243:FIG=2
116 IF FIG=13 AND C=0 THEN L\$="VOUS TROUVEZ UNE CLEF":CLS:GOSUB 243:C=1:FIG=4
117 IF FIG=13 AND C=1 THEN FIG=4
118 IF FIG=14 THEN FIG=3 117 IF FIG=13 AND C=1 THEN FIG=4

118 IF FIG=14 AND C=1 THEN Ls="ICI ON PERD SES CLEFS":CLS "BWW":GOSUB 243:C=0

119 IF FIG=14 THEN FIG=3

120 IF FIG=15 AND C=1 THEN Ls="ICI ON PERD SES CLEFS":CLS "BWW":GOSUB 243:C=0

121 IF FIG=15 THEN FIG=4

122 IF FIG=17 AND B=0 THEN Ls="UOUS TROUVEZ UNE ARME":CLS:GOSUB 243:B=1:FIG=3

123 IF FIG=16 AND B=0 THEN Ls="UOUS TROUVEZ UNE ARME":CLS:GOSUB 243:B=1:FIG=2

124 IF FIG=16 AND B=1 THEN FIG=2

125 IF FIG=17 AND B=1 THEN FIG=2

126 IF FIG=18 AND A=1 THEN FIG=2

127 IF FIG=18 AND A=1 THEN FIG=3

129 IF FIG=19 AND A=1 THEN FIG=3

129 IF FIG=19 AND A=0 THEN Ls="UOUS TROUVEZ UN CODE":CLS:GOSUB 243:A=1:FIG=3

130 IF (FIG=20 OR FIG=21)AND C=0 THEN Ls="IL FAUT UNE CLEF":GOSUB 243:GOTO 110

131 IF (FIG=20 OR FIG=25)AND A=0 THEN Ls="IL FAUT UNE CLEF":GOSUB 243:GOTO 110

132 IF FIG=21 AND C=1 THEN C=0:FIG=2

135 IF FIG=22 AND C=1 THEN C=0:FIG=2

136 IF FIG=23 AND C=1 THEN C=0:FIG=3

137 IF FIG=25 AND A=1 THEN A=0:FIG=3

138 IF FIG=25 AND A=1 THEN A=0:FIG=3

140 IF FIG=26 THEN Ls="SOYEZ SYMPA JOUEZ AVEC NOUS":GOSUB 243:GOTO 110 140 IF FIG=26 THEN L\$="SDYEZ SYMPA ... JOUEZ AVEC NOUS": GOSUB 243:GOTO 110
141 IF FIG=20 AND C=1 THEN 145
142 ON FIG GOSUB 200,208,215,222,231,257,285,297,306,317
143 IF L\$="MORT"THEN CLS "WBB": CALL COLOR("ORBH"): GOTO 146 143 IF L6""MORT"THEN CLS "WBB":CALL COLOR("ORBH"):GOTO 146
144 F=E:E=G:GOTO 110:END
145 GOSUB 326:CLS "BMM":CALL COLOR("OBYH")
146 LOCATE (11,6):PRINT "VOULEZ-VOUS REJOUER ? [O/N]":LOCATE (12,6)
147 PRINT "VOULEZ-VOUS REJOUER ? [O/N]"
148 L6=KEY8:IF L6="O"THEN 90
149 IF L6()"N"THEN 148
150 LOCATE (14,17):PRINT "AU REVOIR":LOCATE (15,17):PRINT "AU REVOIR"
151 PAUSE 6:CLS "BCC":END GRAND LABYRINTHE DATA 212300J000,23D0002300,32:7001244,34001244:7,371244:700,73I:003300 DATA ?:H3004:00,48A5439800,4598003543,8449003400,8934004900,5436982400
DATA 5800369884,5584003698,5587):2500,672500877:,6:00873:25,7650002600
DATA :68J:74500,:7008J:796,:J76008J:7,J1:1002:00,J1(:004100,TJ005HBJ87
DATA :H87009HBJ,179HBJB700,7150003100,H13F002100,HF21003F00,FG7H001G6E 160 DATA FH1GEE7H00,FE001GEE7H,GFG)002F00,G)SFF004>00,FE2D004F00,ED4F002D00
161 DATA FH1GEE7H00,FE001GEE7H,GFG)002F00,G)SFF004>00,FE2D004F00,ED4F002D00
162 DATA BE1C006E=-,D=005E4=1C,DC6E==1C00,CDEA003D00,CAFD002A00,AC78001C6B
162 DATA A8001C6879,A@1C687@00,@53A004500,@A45003A00,BA4;004A00,B;4A004;00
163 DATA 3800877881,3781,00879,9;87782;00,7950002390,;31(0033968,;800C36B1(
164 DATA ;(C9581(00,<;E=003;00,<=F;002=00,=)1(=D2)00,=(@)001(=D,=D001(4D@)
165 DATA >=87003=1G,>G003=1G87,>7A=1G8700,7>50003>00,4300A54398

A SUIVRE...

TI 99 BASIC SIMPLE

CALL CHAR(27,"FCFCFEFEFFFFFFFFFFFFF

83 CALL CHAR(35,"7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F") 84 CALL CHAR(36,"FFFFFFFFF") 85 CALL CHAR(37,"FFC3810000000081C3C3")

"00000000FFFF") CALL CHAR(13,"00000000FEFE745444")
CALL CHAR(14,"00021F083F35717F70")

"0002FE")
"007978636363637879"

CALL CHAR(12)

CALL CHAR(15)

64 CALL CHAR(15,"0000FF10FB")



4380 T#="CORDE :"%STR#(OUTIL(2)) 4390 X=16 4410 T#="PITONS :"#STR#(OUTIL(3)) 4420 X=17

T&# "MARTEAU: "&STR# (DUTIL (4)) Ts="LAMPE : "&STR# (OUT (L (5)) SOSUB 4110 Te="RADEAU :"&STR#(DUTIL(A)) T&#"NOURRITURE: "&STR# (VIVRE) X=21 GOSUB 4110 T\$="EAU 1"SSTR# (EAU) 4570 I=22
4580 GOSUB 4110
4590 RETURN
4600 PRINT "VOICI LES DUTILS DUI SONT A
VOTRE DISPOSITION"
4610 PRINT "":"":"PIDLET 3KG":"CORDE
2KG":"PITONS IKG LE LOT": "MARTEAU IK
6":"LAMPE IKG":"RADEAU 3KG"
4620 PRINT "":"VINRES:"FAUD":"":"ATTENTI
ON NE VOUS CHARGEZ PAS TROP ":""
4630 PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE POUR
COMMENCER VOTRE PAOUETAGE"
4640 CALL KEY(O,RET,ETAT)
4650 IF ETAT=0 THEN 4640
4660 CALL CLEAR 4570 X=22 4670 PRINT "TAPEZ LE NOMBRE QUE VOUS EN PRENEZ OU ZERO SI AUCUN": "": ""
4680 INPUT "PIOLET : ": 0
4690 OUTIL(1)=0 4660 CALL CLEAR

4430 BOSUB 4110

4700 POIDS=POIDS+0+3
4710 PRINT "POIDS=":POIDS
4720 INPUT "CORDE :":0
4730 OUTIL(2)=0
4740 POIDS=POIDS+0+2
4750 PRINT "POIDS=":POIDS
4750 PRINT "POIDS=":POIDS
4760 POIDS=POIDS+0
4760 POIDS=POIDS+0
4760 PRINT "POIDS=":POIDS
4800 INPUT "MARTEAU :":0
4810 OUTIL(4)=0
4820 POIDS=POIDS+0 4820 POIDS-POIDS+Q 4830 PRINT "POIDS-"IPOIDS 4840 INPUT "LAMPE :":Q 4850 DUTIL (5)=0 4860 POIDS=POIDS+0 4870 PRINT "POIDS="IPDIDS 4880 INPUT "RADEAU :":0 4890 DUTIL (6) =0 4900 POIDS=POIDS+Q*5 4910 PRINT "POIDS=":POIDS 4920 INPUT "NDURRITURE 3KG LA RATION":Q 4930 VIVRE=Q 4940 POIDS=POIDS+3+0 4950 PRINT "POIDS=":POIDS 4960 INPUT "EAU EN LITRES":0 4980 POIDS=POIDS+0 4990 CALL CLEAR 5000 PS(1)=3 5010 PS(2)=2 5020 PS(3)=1

I PETIT LABYRINTHE

5030 PS(4)=1 5040 PS(5)=1 5050 PS(6)=5 5080 CALL CLEAR
5090 IF DUTIL (5) =0 THEN 5:30
5100 IF VIE=0 THEN 5:70
5110 PRINT "VOUS AVEZ SUCCOMBE PENDANT
L"EFFORT": "": "VOUS AVEZ TOUT DE MEME
PARCOURU": IP! "KH DE BALERIE" 5120 GOTO 5180 5130 PRINT "VOUS N'AVEZ PAS DE CHANCE D'AVOIR PERDU VOTRE LAMPE DANS VOTRE C 5140 PRINT "COMMENT VOULEZ-VOUS Y VOIR CLAIR MAINTENANT 7"1"ALLEZ 1 JE DIS QUE VOUS ETES MORT" 5150 PRINT "CA VOUS EVITERA DE SOUFFRIR 1: "PS IL FALLATT AVOIR 2 LAMPES" S160 BOTD 5180 5170 PRINT "YOUS ETES TOMBE DEFINITIVE -MENT AU ":P1" "Imme KM" 5180 FOR I=1 TO 10 5190 READ A.B. 5200 CALL SOUND(A,B,O) 5210 CALL SOUND(10,10000,30) 5220 NEXT I 5230 DATA 400,131,350,131,40,131,400,131 300,156,40,139,400,131,300,131,1,131,10 5240 PRINT "":"VOUS ETIEZ A "INC-PI" KM DE LA SORTIE" 5250 GOTO 5250

AMSTRAD SOUS-MARIN Alors que vous voguiez tranquillement dans les eaux du Pacifique à bord de votre sous-marin, un bateau ennemi vient vous chercher les coups. Ne vous laissez pas faire et envoyez par le fond ce "casse-pieds" ! Eric BOUGOGNE Mode d'emploi: Ne le cherchez pas, il est dans le programme ! 970 TAGOFF: CLS: LOCATE 5,10: PRINT" 1380 FOR i=1 TO 4: READ touch(i): REO touch(i): REO touch(i): READ touch(i S O U S - M A R I N .&FF.&0 Eric BOURGOGNE AMSTRAD C 450 SYMBOL 246,&0,&0,&0,&0,&0, 20 REM combien de capitaines..." (i):PRINT #1,1;:NEXT 464 &FF, &0 30 REM ATTENTION: Les couleurs son 460 SYMBOL 247, 80, 80, 80, 80, 80, 80.8 LOCATE 1.23 1390 an9bat=4*INT(90*RND):WINDOW # choisies Pour le moniteur monoch F8,80 2,17,35,6,6 980 FOR i=1 TO 1000: NEXT: END rome si vous avez la couleur modif 470 ss=CHRs(244)+CHRs(245)+CHRs(24 990 REM-navigation en surface-iez la ligne 40: (ink 0 = la mer, in 6)+CHRs(247) 1000 TAGOFF: CLS: INK 0, 10: INK 3 1400 REM boucle 3,20 1410 MOVE 0.0: DRAW 26*COS(angle+90 k 1 =le sous marin, ink 2 =le sable 480 REM dessin du bateau INK 2.25 BORDER 10:PAPER 0:PEN 1), 26*SIN(angle+90), 0 490 SYMBOL 255, &E, &4, &E, &IF, &FF, &7 1010 PRINT" Vous etes maintenant en 1420 IF INKEY(8)=0 THEN IF INKEY(0 40 MODE 1: INK 0.7: INK 1.0: INK 2.15 F.&3E.&1C torPiller le bate)=0 THEN an9bat=an9bat-4 ELSE an91 surface. Pour BORDER 7: PEN 1: PAPER 0 500 bateaus=CHRs(213)+CHRs(143)+CH yous devez suivre la demanche e=an9le+4 50 REM Presentation 1430 IF INKEY(1)=0 THEN IF INKEY(0 R\$(143)+CHR\$(143)+CHR\$(212) 1020 PRINT PRINT"1/ Reperer le bat)=0 THEN an9bat=an9bat+4 ELSE an91 Bienvenue a bord" 510 REM sons 520 ENV 3,5,-2,20 PRINT PRINT eau en faisant tourner le Periscop e=angle-4 70 PRINT: PRINT" Vous voici commanda 530 e a l'aide des touches "+CHR\$(242)1440 MOVE 0.0:DRAW 26*COS(an9le+90 tableau=1:GOSUB 740 nt a bord d'un sous-"),26*SIN(angle+90),2 540 TAG: PLOT -1,-1,1 : x=320: y=200 +"et"+CHR\$(243)+" un schema du so 80 PRINT PRINT marin, quelque Part 1450 diff=MIN(angle-angbat,angle+3 xbaT=2000*RND-700 us-marin vous indique l'angle 60-an9bat): IF diff(-180 THEN diff: 550 REM boucle de rotation du Periscope" 60-an9bat):IF diff(-180 THEN diff= 1030 PRINT PRINT"2/ Yous avez deux MAX(an9le-an9bat,an9le+360-an9bat) 90 PRINT: PRINT"claires du Pacifiqu 560 moteur=0 torfilles a l'avant et deux a l'a rriere,il faut faire Pivoter le so e.malheureusement" 570 IF INKEY(0)=0 THEN dy=dy+0.1 100 PRINT: PRINT" vous n'etes pas se 1460 CLS#2: IF ABS(diff)>36 THEN 14 ul:un bateau ennemi us-marin Pour qu'il soit dans l'ax 80 edu bateau. Utisez Pour cela la to 1470 LOCATE #2,10+diff/4,1:PRINT # uche "+CHR\$(240)+" en meme temps q 2,CHR\$(255) 580 IF INKEY(2)=0 THEN dy=dy-0.1 110 PRINT:PRINT"quadrille le secte 590 IF INKEY(8)=0 THEN dx=dx-0.12 ur, il vous repere" moteur=1 120 PRINT PRINT grace, au bruit de laterales 1480 IF Pare(>0 THEN GOTO 1530 600 IF INKEY(1)=0 THEN dx=dx+0.1:m u'une des fleches 1490 FOR i=1 TO 4 1500 IF INKEY(touch(i))=0 AND tire vos moteurs et vous' oteur=1 130 PRINT: PRINT"envoie des grenade 1040 PRINT: PRINT"3/ si vous etes b 610 dx=dx*0.98:dy=dy*0.98 620 x=x+dx:y=y+dy/3 ien Positionne (bateau dans le vis (i)=0 THEN LOCATE #1,c(i)+1,l(I):P 630 IF x>640 OR x<-64 THEN GOSUB 7 eur, Periscope tourne vers l'ava EN #1,2:PAPER#1,1:PRINT #1,"P";:Pa sous-marines qui" 140 PRINT: PRINT"sont reglees Pour exploser a la Profonnt ou vers l'arriere) armez un tub re=i 150 PRINT: PRINT "deur ou vous vous 640 IF y>410 THEN GOTO 99 650 IF y<40 THEN GOSUB 830 1510 NEXT THEN GOTO 990 elance-torPille avec une touche du trouvez; sauf si vous" 1520 GOTO 1400 Pave" IF INKEY(9)(>0 THEN 1400 160 PRINT: PRINT"etes Pose sur le f 660 MOVE x, 9 : PRINT s\$; 1050 PRINT"numerique (attention: ond de sable.' tubes 1 et 2 a l'avant, 3 et 4 a l'arriere). Pressez copy et vou 670 IF moteur=1 THEN dxbat=5*SGN(x 1540 LOCATE #1,c(Pare)+1,l(Pare):P 170 PRINT : PRINT" taPez un -xbat):SOUND 2,3000,5,4 RINT #1." copy et vou 690 xbat=xbat+dxbat: MOVE xbat,408 s verrez Partir la torPille"
:PRINT bateau\$; 1060 PRINT:PRINT" 1550 ENV 2,2,0,1,14,-1,7 ENT 3,30. e touche" 1,3:SOUND 2,0,-1,15,2,3,1 180 REM animation Presentation Presse TAG: PLOT -2,-2,2 1560 ORIGIN 408,300 690 GOSUB 870 7 'P' 200 FOR x=-170 TO 640 STEP 4:MOVE 700 GOTO 550 x,360:PRINT" sous-marin"; IF INKEY 710 REM sub de changement de table 1070 IF INKEYS<>"P" AND INKEYS<>"P 1570 REM conditions Pour lancement THEN 1070 visible THEN NEXT 1580 IF pare=1 AND angle=0 THEN 16 40 'lancement a gauche 1080 REM dessin du Periscope 720 IF x>640 THEN x=0:xbat=xbat-64 1090 PAPER 1:CLS:PAPER 0 210 TAGOFF IF INKEYS="" THEN 220 0:tableau=tableau-1:IF tableau=-1 1590 IF Pare=2 AND angle=0 THEN 16 1100 ORIGIN 408,300:BORDER 0 1110 FOR Y=-100 TO 30 STEP 2 230 CLS THEN tableau=2 90 'lancement a droite 240 LOCATE 1,7:PRINT"Le sous-marin 730 IF x<-64 THEN x=600:xbat=xbat+ x=150*SQR(1-(9/100)^2) 1600 IF Pare=3 AND ABS(angle)=180 THEN 1690 'lancement a droite 1610 IF Pare=4 AND ABS(angle)=180 se deplace a l'aide des" 250 PRINT:PRINT"fleches.Vous remar 640: tableau=tableau+1: IF tableau=3 1130 MOVE x,y: DRAW -x,y,0 THEN tableau=0 1140 NEXT querez qu'il a une 740 REM sub de decor 750 CLS #3 1150 FOR y=30 TO 100 STEP 2 THEN 1640 'lancement a gauche 260 PRINT:PRINT"certaine inercie. 1620 tire(Pare)=1:Pare=0:n=1 1630 FOR i=1 TO 2000:NEXT:LOCATE 2 1160 x=150*SQR(1-(9/100)^2) Lorsqu'il sort de" 760 FOR J=0 770 PRINT:PRINT" | 1'ecran, la nouvell 770 MOVE 0.0 760 FOR J=0 TO 20 STEP 2 1170 MOVE x,9: DRAW -x,9,3 9:PRINT"rate":GOTO 1110 1180 NEXT e zone ou il se" 780 FOR i=0 TO 6 1640 1640 'lancement a 9auche 1650 FOR y=-98 TO 4 STEP 0.1 1190 DATA 150,0,-300,0,0,100,0,-20 280 PRINT:PRINT"trouve est visuali 790 DRAW 100*i+50,h(i+7*tableau)-j0,-80,5,0,-10,-40,5,0,-10,40,5,0,-10,80,5,0,-10,5,60,-10,0,5,30,-10, 1660 MOVE -4,9 DRAWR 9/15,0,2 see Pour 290 PRINT:PRINT"mettre de suivre \$ 800 NEXT i:NEXT J a Progression." 1679 NEXT 0,5,-30,-10,0,5,-60,-10,0 1200 RESTORE 1190 1210 FOR i=1 TO 10 -1,-1,1 1680 GOTO 1730 300 PRINT: PRINT"Pour detruire le b 820 RETURN 1690 'lancement a droite 1700 FOR y=-98 TO 4 STEP 0.1 ateau, il vous faut 830 REM sub de Pose au fond 1220 READ a READ b MOVE a, b 310 PRINT PRINT d'abord faire surf 840 IF y>h(x/100+7*tableau-0.5)+16 1230 READ a READ b DRAWR a.b.1 1710 MOVE 4,9 DRAWR -9/15,0,2 THEN RETURN ice. Vous receverez' 1720 NEXT 1240 NEXT 320 PRINT:PRINT"alors des instruct 850 dy=0:dx=0 250 REM dessin boussole 1730 REM verification de touche ions 860 RETURN 1260 ORIGIN 100,200:DEG 1740 tire(Pare)=1:Pare=0:n=1 330 PRINT PRINT" tapez un 870 REM sub grenades ss marines 1750 IF diff<>0 THEN LOCATE 24,9 P 1270 IF n=1 THEN 1400 880 IF EXPLOS=1 THEN EXPLOS=0:XBOM 1280 FOR x=-30 TO 30 STEP 4 B=XBAT+200*RND-60:YBOMB=400 1290 9=180*SOR(1-(x/30)^2) RINT"rate":GOTO 1110 1760 SOUND 7,0,3,15,,,15:SOUND 7,1 00,3,10:SOUND 7,0,-1,15,2,,10 1770 LOCATE 26,5:PRINT CHR\$(253); 340 REM 2e animation-Presentation 350 TAG: DEG 300 MOVE x,9 DRAWR 0,-2*9,0 890 YBOMB=YBOMB-6 : MOVE XBOMB, YB 360 FOR #=0 TO 90:MOVE 150+200*COS OMB 1310 NEXT (a),416-100*SIN(a):PRINT"sous-mari 900 IF YBOMB>Y AND ybomb>40 THEN P 1320 FOR a=0 TO 360 STEP 30:DRAW 3 n "::IF INKEYS="" THEN NEXT RINT CHR\$(144);:RETURN 0*COS(a),30*SIN(a),2:NEXT 1780 FOR i=1 TO 1000:NEXT 1790 CLS:WINDOW #1,5,35.8,18:CLS#1 0*C0S(a),30*SIN(a),2:NEXT RINT CHR\$(144); RETURN 370 IF INKEY\$="" THEN 370 910 PRINT CHR#(238); EXPLOS=1 1330 FOR x=-18 TO 18 STEP 4 MOVE x 1800 PRINT#1: PRINT#1, "bravo, vous e 920 IF XBOMB>0 AND XBOMB<640 AND 9 .-200: DRAWR 0.44-2*ABS(x).0: NEXT bomb<350 THEN SOUND 4.0.-1.10.3., 1340 REM tempoin tubes lance-torpil 380 BORDER 0 tes venu a bout ce geneur" ":PRINT#1, "de 390 REM fond 1810 PRINT#1: PRINT#1, "L'equipage 400 DIM h(22): RAD 30 410 FOR i=0 TO 22:h(i)=10*COS(I*I) 930 IF ABS(XBOMB-X-26)(30 AND ybom 1350 WINDOW #1,23,29,18,24:PAPER # ous adresse toutes " PRINT#1, "se 1,3:CLS #1::LOCATE #1,2,2:PEN #1,0 :PAPER #1,2:PRINT #1,"tubes"; b>40 THEN PRINT" ALE ALE !"; GOTO s felicitations" +10:NEXT 420 REM dessin du ss-marin 1820 PRINT#1: PRINT#1," 960 SYMBOL 244,80,80,80,80,81F,8F, 940 MOVER -16,0:PRINT " "; 430 1360 DATA 13,2,4,14,4,4,5,2,6,20,4 rejouer: 'run' RETURN 950 440 SYMBOL 245, &0, &0, &6, &6, &FF, &FF 1370 RESTORE 1360 960 FOR i=1 TO 2000 NEXT HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

MATERIEL UTILISE :

+ 40 F. pour 6 MOIS.

VOUS POUVEZ VOUS ABONNER AU TARIF PREFERENTIEL DE 420 FRANCS POUR 52 NUMEROS AU LIEU DE

52 x 10 = 520 FRANCS. ABONNEMENT POUR 6 MOIS: 220 FRANCS. Pour l'étranger: + 80 F. pour 1 AN

NOM: PRENOM:

ADRESSE :

BUREAU DISTRIBUTEUR:

Ce programme permet de lire directement sur la dis- L'un secteur quette les secteurs, de les désassembler, de recher-cher des caractères sur la disquette, etc. cher des caractères sur la disquette, etc..

Guillaume JOURET

Affiche une page mémoire vers \$ 6000

D Désassemble le secteur
6000: ABCD Mise en mémoire de caractères
6000: 1234 Mise en mémoire d'octets

FF- 1A Addition en hexadécimal
FF-1A Soustraction 6000: 1234 Mise en mémoire d'octets 16 = Transcrit le chiffre décimal en hexa 10\$ Transcrit le chiffre hexa en décimal FIN Fin du programme

I Video inverse N Vidéo normale ABCD Recherche ABCD sur la disquette 1A Multiplication



ONERR GOTO 6240 TEXT : HOME : VTAB 10: HTAB 10: PRINT "VEUILLEZ PATIENTE

Affiche une page mémoire vers \$ 60FF

Mode d'emploi

169,128,160,10,32, 217,3,96,0,58,1,96,1,0,17,15 ,32,128,0,96,0,0,1,0,0,96,1, 73,84,69,32,80,0,1,239,216,6

HIMEM: 24576 FOR 1 = 32768 TO 32804: READ A: POKE 1,A: NEXT 1 DIM UA(999): DIM CA(999):U =

15: DIM CH6(999) DATA 173,112 ,3,32,218,253, 96,76,44,174,76,60,174,0,0,0

,0,0,0,0,0 DATA 233,129,65,208,20,164, 63,166,62,208,1,136,202,138, 24,229,58,133,62,16,1,200,15 2,229,59,208,107,164,47,185, 61,0,145,58,136,16,248,32,26 ,252,32,26,252,32,208,248,32 83,249,132,59,133,58,76,149

190,255,164,52,32,167, 255, 132, 752, 160, 73, 136, 48, 75, 217, 204, 255, 208, 248, 192, 21, 208, 232, 165, 49, 160, 0, 198, 52, 3 2, 0, 254, 76, 149, 117, 165, 61, 32 1, 22, 248, 170, 189, 0, 250, 197, 64, 208, 19, 189, 192, 249, 197, 67, 208, 12

208,12 DATA 165,68,164,46,192,157 ,240,136,197,46,240,159,198, 61,208,220,230,68,198,53,240 ,214,164,52,152,170,32,74,24 9,169,222,32,237,253,32,58,2 55,169,161,133,51,32,103,253 ,32,199,255,173,0,2,201,160,

240,19,200 DATA 201,164,240,146,136,3 2,167,255,201,147,208,213,13 8,240,210,32,120,254,169,3,1 33,61,32,52,118,10,233,190,2 01,194,144,193,10,10,162,4,1 0,38,66,38,67,202,16,248,198 61,240,244,16,228,162,5,32,

52,118,132 DATA 52,221,180,249,208,19 ,32,52,118,221,186,249,240,1 3,189,186,249,240,7,201,164, 240,3,164,52,24,136,38,68,22 4,3,208,13,32,167,255,165,63 ,240,1,232,134,53,162,3,136, 134,61,202,16,201,165,68,10, 10,5,53

DATA 201,32,176,6,166,53,2 40,2,9,128,133,68,132,52,185,0,2,201,187,240,4,201,141,2 ,201,160,240,248,96,32,125,2 44,165,248,16,19,201,142,208,245,36,249,16,10,165,251,24

0,6,230 DATA 250,208,2,230,249,96, 169,0,133,249,133,250,96,255 ,255,255,255,255,255,255,255 ,76,146,117,166,51,224,221,2 00,7,104,24

FOR I = 848 TO 868: READ A:

POKE 1,4: NEXT 1
FOR I = 29952 TO 30320: READ
A: POKE 1,4: NEXT 1
HOME : VTAB :: HTAB 15: PRINT
LES SECTEURS DE 1 A F: VTAB
10: HTAB 6: PRINT *VOUS POW
ET :*

Z :" VTAB 13: HTAB 3: PRINT "1

LIRE UN SECTEUR*
UTAB 15: HTAB 3: PRINT *2
ENREGISTRER UN SECTEUR MEM \$6000°

VTAB 17: HTAB 3: PRINT *3 VOIRE LA MEM TAMPON ET CONT INUER*

GET A\$:A = VAL (A\$)

IF A = 3 THEN GOSUB 5000: GET

A\$: GOTO 170 230

A%: GOTO 170

IF A = 1 THEN HOME : GOSUB
5830: GOTO 5000

IF A = 2 THEN* HOME : GOSUB
5950: GOTO 5000

250 GOTO 210 ONERR GOTO TEXT : HOME GOTO 6240 5020 V = 1

5020 V = 1 5030 DE = 24576 5040 IF PR = 1 THEN PRE 1: PRINT CHRS (9)*40N* 5045 IF V = 22 THEN 5270 5050 D = DE: GOSUB 5540 5060 VTAB (V): HTAB 1: PRINT RS

5070 Q = 7 5080 P = 0 5090 FOR I = DE TO DE + 7 5100 IF DE > = 24832 THEN 5280

5110 IF DE < 24576 THEN 5030 5130 VA(P) = PEEK (1): POKE 880

,VA(P) 5140 UTAB (U): HTAB (Q) 5150 CALL 848

5160 Q = Q + 3 5170 NEXT I 5180 Q = Q + 1 5190 VTAB (V): HTAB (Q): FOR I =

1 TO 8
) IF VA(I) (31 AND VA(I))
0 THEN VA(I) = VA(I) + 64; NORMAL PRINT CHRS (VA(1)); 1 NORMAL : GOTO 5250 0 IF VA(1) = 0 THEN VA(1) = VA(1) + 64: NORMAL : PRINT CHRS

(VA(I));: GOTO 5250) IF VA(I) > 159 THEN VA(I) = VA(I) - 128: NORMAL : PRINT CHR\$ (VA(1));: NORMAL : GOTO

IF VA(1) > 127 THEN VA(1) = VA(1) - 64: FLASH : PRINT C (VA(1));: NORMAL : BOTO 5250

5240 PRINT CHRS (VA(I)); NEXT 1 V = V + 1:DE = DE + 8: GOTO 5040 PRE 0

5275 IF PR = 1 THEN PR = 0: GOTO 5030 5277 POKE 34,V 5280 VTAB V: HTAB 1: CALL - 86 8: PRINT "*";:A\$ = "" 5290 GET R\$: IF ASC (R\$) = 13 THEN

5370) IF ASC (R\$) = 8 AND LEN (A\$) = 1 THEN A\$ = **: VTAB (V): HTAB 2: CALL - 868: GOTO

5290
5310 IF ASC (R\$) = 8 THEN M\$ =
"": FOR I = 1 TO (LEN (A\$))
- 1:M\$ = M\$ + MID\$ (A\$,1,1
): NEXT I:A\$ = ":A\$ = M\$: VTAB
(V): HTAB 1: CALL - 868: PRINT
"": A\$; BOTO 5290
5320 IF ASC (R\$) = 21 THEN BOTO
"2990

5290 5330 PRINT R\$; A\$ = A\$ + R\$ IF AS = "," THEN DE = DE -336:V = 1: TEXT : HOME : GOTO

IF AS = "." THEN V = 1: TEXT

0 IF AS = "." THEN V = 1: TEX 1: HOME : 00TO 5040 0 GOTO 5290 0 IF AS = "L" THEN GOSUB 58 30: TEXT : HOME : GOTO 5000 0 IF AS = "!" THEN TEXT : HO : VTAB 23: HTAB 5: PRINT "PO UR CONTINUER FAITE 'SDYCAG'" POKE 35,22: VTAB 1: HTAB 1 CALL 30098: TEXT : 60TO 50 00

IF AS = "D" THEN UTAS (U) : HTAB 1: CALL - 868; INPUT
"A PARTIR DE :"; Y\$:Y\$ = Y\$ +
"L": TEXT : HOME :V = 23: GOSUB 5780: 80TO 5280

IF AS = "C" THEN UTAB (U) HTAB 1: CALL - 848: GOSUB : HTAB 1: CALL - 868: GOSUB 6140 0 IF A4 = "S" THEN GOSUB 59 50: GOTO 5280

IF As = "* THEN 5280

IF LEFTS (AS,1) = "/" THEN

GOSUB 6260:DE = NO: TEXT : HOME

GOSUB 6260:DE = NO: TEXT : HOM IV = 1: GOTO 5040) FOR 1 = 2 TO LEN (A6): IF MID6 (A6,I,I) = ";" OR MID6 (A6,I,I) = ":" THEN ECS = MID6 (A6,I,I):L = I: GOSUB 5600 5450 NEXT 1

5450 NEXT I
5460 IF RIGHTS (AS,I) = "=" THEN
DS = "": FOR I = 1 TO (LEN
(AS)) - 1:DS = DS + MIDS (A
\$,I,I): NEXT :D = VAL (DS): GOSUB 5540: UTAB (V): HTAB 2: CALL - 868: PRINT AS:RS: BET RS: BOTO 5280

UE: R*: UUTO 5280
) IF RIGHT\$ (A\$,1) = "\$" THEN
2\$ = "": GOSUB 6090; VTAB (V
): HTAB 2: CALL - 868: FOR
I = 1 TO LEN (A\$) - 1:2\$ =
2\$ " HID\$ (A\$,1,1): NEXT : PRINT
"\$";2\$;"=";D: GET R\$: GOTO 5 280

) FOR I = 1 TO LEN (A\$):06 =

MID\$ (A\$,I,I): 1F 05 = "*" OR

0\$ = "/" OR 0\$ = "-" OR 0\$ =

"+" THEN GOSUB 4900: GOTO 5 500

5490 NEXT 1 5495 1F As = "F" THEN GOSUB 80

00 5497 IF AS = "CD" THEN GOSUB 9

000 5500 IF AS = "FIN" THEN TEXT : IF AS = "PRE1" THEN PR = 1

5510 IF A6 = "I" THEN INVERSE 1C0 = 1: GOTO 5280 5520 IF A6 = "N" THEN NORMAL : C0 = 0: GOTO 5280

5530 GOTO 5280 5540 R1 = D:R\$ = " 5550 R2 = INT (R1 / 16) 5560 R3 = R1 - 16 * R2: IF R3) 9 THEN R3 = R3 + 55:R3\$ = CHR\$ (R3): GOTO 5580 5570 R3\$ = STER (R3)

5570 R36 = STR6 (R3) 5580 Rs = R3s + Rs: 1F R2 < = 0 THEN RETURN

5590 R1 = R2: GOTO 5550 5610 Ys = ** ":" THEN 5750 FOR I = 1 TO L - 1:YS = YS MIDS (AS,1,1): NEXT 1:YS

FOR 1 = L + 1 TO LEN (AS) 5640 CA = ASC (MIDS (AS,1,1))

5640 CA = ASC (HIDE (AP.1,17) 5650 IF CA = 00 THEN 5690 5660 IF CA (31 THEN CA = CA + 128: GOTO 5690 5670 IF CO = 1 THEN GOSUB 6070 : 90T0 5690 5680 IF CA (95 THEN CA = CA + 5490 D = CA: GOSUB 5540

5700 Ys = Ys + * * + Rs 5710 NEXT I GOSUB 5780 5720

5730 POP 5740 DE = DE - 168:V = 1: TEXT : HOME :CO = 0: GOTO 5040 5750 YS = **:YS = AS: GOSUB 5780 5760 POP 5770 DE = DE - 168:V = 1: TEXT :

5770 DE = DE - 1681V = 11 1601 HOME I GOTO 5040 5780 YS = YS + " N D9C6G" 5790 FOR I = 1 TO LEN (YS) 5800 POKE 511 + 1, ASC (MIDS (Y\$,1,1)) + 128 NEXT 1: POKE 72,0: CALL -

5820 RETURN 5830 VTAB (V): HTAB 1: CALL 868

5840 PRINT *LECTURE: 1: HTAB 10 5850 T = PEEK (32782): POKE 880 ,T: PRINT "PISTE :";: CALL 8 48: PRINT " PAR DEFAUT:";: INPUT R\$: IF R\$ = " THEN 5870 5860 Y\$ = "800E:":Y\$ = Y\$ * R\$: GOSUB

5780:T = PEEK (32782): POKE

880,T 5870 T = PEEK (32782): VTAB (V) : HTAB 1: CALL - 868: PRINT *LECTURE:*;: HTAB 10: PRINT *PISTE :*;: CALL 848: PRINT

5880 VTAB (V + 1): HTAB 10 5890 S = PEEK (32783): POKE 880 ,S: PRINT *SECTEUR :*;: CALL 848: PRINT * PAR DEFAUT:*;: INPUT RS: IF RS = " THEN 5

910 5900 Ys = "800F:":Ys = Ys + Rs: GOSUB 5780

5780
) HOME : VTAB (V): HTAB 1: PRINT
"LECTURE";: HTAB 10:T = PEEK
(32782): POKE 880,T: PRINT "
PISTE :";: CALL 848: HTAB 20
:S = PEEK (32783): POKE 880
,S: PRINT "SECTEUR :";: CALL 848

48
POKE 32790,01
CALL 32768
HOME : RETURN
VTAB (V): HTAB 1: CALL -868 PRINT "SAUVEGARDE:";; HTAB

5970 T = PEEK (32782): POKE 880 ,T: PRINT 'PISTE : ';: CALL 8
48: PRINT ' PAR DEFAUT: ';: INPUT
R8: IF R8 = " THEN 5990
5980 Y8 = '800E: '!Y8 = Y8 + R8: GOSUB

7780:T = "800E:TTS = TS * RS: GOS 7780:T = PEEK (32782): POKE 880;T 0 T = PEEK (32782): VTAB (V) : HTAB 1: CALL - 868: PRINT "SAUVEDARDE:";: HTAB 14: PRINT "PISTE :";: CALL 848: PRINT 6000 UTAB (V + 1): HTAB 14

6010 S = PEEK (32783); POKE 880 ,S: PRINT *SECTEUR :*;: CALL 848: PRINT * PAR DEFAUT:*;: 1NPUT R\$: IF R\$ = ** THEN 6 030

Ys = "800F:":Ys = Ys + Rs: GOSUB 5780 6030 HOME : UTAB (V): HTAB 1: PRINT

*SAUVEGARDE: "; I HTAB 14:T = PEEK (32782): POKE 880,T: PRINT *PISTE 1*;1 CALL 848: HTAB 2 6:S = PEEK (32783): POKE 88 0,S: PRINT *SECTEUR :*;1 CALL 848 POKE 32790.02

6040 6050 CALL 32768 HOME : RETURN

IF CA < 64 THEN POP : GOTO

6070 IF CA (64 THEN POP : GOTO 5690 6080 CA = CA - 64: RETURN 6090 D = 0: FOR I = 1 TO LEN (A 5) - 1 6100 Bs = MID\$ (A\$,I,I) 6110 IF B\$) *P* THEN B = ASC (B\$) - 55: GOTO 6130 6120 B = VAL (B\$) 6130 D = D * 16 + B: NEXT : RETURN

6140 UTAB (U): HTAB 1: CALL -

868 6150 SL = PEEK (32779):SD = SL / 16: POKE 880,SD: PRINT *CARA CTERISTIQUE :*;: HTAB 20: PRINT
SLOTE :;: CALL 848: PRINT
* PAR DEFAUT :*;: INPUT R*; 1F RS = " THEN 6180

) IF R\$ > "6" OR R\$ ("0" THEN 6140

6140
6170 R = VAL (R\$):R = R * 10:R\$
= STR\$ (R):Y\$ = "8008:":Y\$
= Y\$ + R\$: GOSUB 5780:SL =
PEEK (32779):Y\$ = "8019:":Y\$
\$ = Y\$ + R\$: GOSUB 5780:SD =
SL / 16: POKE 880,SD
6180 VTAB (V): HTAB 20: CALL 868: PRINT "SLOTE :";: CALL

848 0 VTAB (V): HTAB 29: CALL -868: POKE 34,V

8681 FUNE 6210 HOME 6210 UTAB (U + 1): HTAB 20: CALL - 868: PRINT *ORIUE :*;10R = PEEK (32780): POKE 880,DR: CALL 848: PRINT * PAR DEFAUT : 11 INPUT R\$: IF R\$ = "" THEN 6230

6220 Ys = "800C:":Ys = Ys + Rs: GOSUB 5780:Y\$ = "801A:":Y\$ = Y\$ + R\$: GOSUB 5780:DR = PEEK (3

2780): POKE 880, DR 0 VTAB (V + 1): HTAB 1: CALL - 848: VTAB (V): HTAB 31: PRINT "DRIVE :";: CALL 848: FDR 1 = 1 TO 1000: NEXT 1: RETURN 0 1F PEEK (222) = 77 THEN RUN 5000

5000 6250 Z = PEEK (222): PRINT Z: TEXT : END IF MIDs (As,2,1) = ":" THEN 6260

6620 0 IF MIDS (AS,2,1) () ";" THEN 5280

6280 NORMAL 6290 MS = **: FOR I = 3 TO LEN (AS):MS = MS + MIDS (AS,1,1): NEXT 6300 CA6 = **: FOR 1 = 1 TO LEN

3300 CAS = ": FOR I = 1 TO LEY (MS) 3310 CA = ASC (MIDW (MS,1,1)) 6320 IF CA = 32 THEN 6360 6330 IF CA = 0 THEN 6360 6340 IF CA (31 THEN CA = CA +

128: GOTO 6360) IF CO = 1 THEN GOSUB 6070 : GOTO 6360

6360 CA(I) = CA 6370 NEXT I

6390 CD = 0 6390 UTAB (V): HTAB 1: CALL -868: PRINT "A PARTIR DE LA P ISTE"; INPUT R% 6400 UTAB (V): HTAB 1: CALL -868: PRINT "A PARTIR DU SECT EID": INPUT C14

EUR": INPUT SIS U VTAB (V): HTAB 1: CALL -B&B: PRINT "JUSQUE LA PISTE"

;: INPUT RIS VTAB (V): HTAB I: CALL -868: PRINT *JUSQUE AU SECTEU R*:: INPUT S28 6430 R\$ = R\$ + * *:R1\$ = R1\$ + * *:S1\$ = S1\$ + * *:S2\$ = S2\$

6440 As = Rs: GOSUB 6090:P = D:A \$ = R1\$: GOSUB 6090:P1 = D:A \$ = S1\$: GOSUB 6090:S1 = D:A \$ = S2\$: GOSUB 6090:S2 = D

6450 S = S1 FOR I = P TO P1

IF S = S2 + 1 AND I = P1 THEN 6610 1F S = 16 THEN 6600

6490 POKE 32782.1: POKE 32783.S 6500 : VTAB (V): HTAB (1): CALL - 848

- 868
6510 GOSUB 5910
6520 NO = 24576
6530 IF NO > = 24831 THEN S = S + 1: GOTO 6470
6540 00 = PEEK (NO)
6550 NO = NO - 1
6560 IF 00 = CA(1) OR 00 = CA(1) + 128 OR 00 = CA(1) - 64 THEN FOR NC = 1 TO LEN (MS):00 = PEEK (NO + NC): IF 00 = CA(NC) OR 00 = CA(NC) - 64 THEN 6590
6570 NO = NO + 2: GOTO 6530
6580 NEXT NC

6580 NEXT NC 6590 VTAB (V): CALL - 868: HTAB 15: PRINT "TROUVER": FOR I = 1 TO 2000: NEXT I: RETURN

1 = 1 TO 2000: NEXT 1: RETURN 6620 Ms = **: CH = 0: FOR 1 = 3 TO

LEN (A\$):M\$ = M\$ + MID\$ (A \$,1,1): NEXT) FOR I = 1 TO LEN (M\$) STEP

6640 CH = CH + 1 6650 CHs(CH) = MIDs (Ms,1,1):CH s(CH) = CHs(CH) + MIDs (Ms,

I + 1,1): NEXT

0 FOR BC = 1 TO CH:A4 = CH4(
BC) + "."; GOSUB 6090:CA(BC) = D: NEXT BC

6670 UTAB (V): HTAB 1: CALL -868: PRINT "A PARTIR DE LA P

SSB: PRINT "A PARTIM DE DA P ISTE";: INPUT R6 0 VTAB (V): HTAB 1: CALL -868: PRINT "A PARTIR DU SECT EUR";: INPUT SI\$ 0 VTAB (V): HTAB 1: CALL -868: PRINT "JUSQUE LA PISTE" ;: INPUT R1\$

;: INPUT RIS 6700 VTAB (V): HTAB I: CALL -868: PRINT "JUSQUE AU SECTEU R*;: INPUT S28 6710 RS = RS + " *:RIS = RIS + " *:SIS = SIS + " *:S25 = S25 * "

R\$: GOSUB 6090:P = D:A # = R1\$: GOSUB 6090:P1 = D:A # = S1\$: GOSUB 6090:S1 = D:A # = S2\$: GOSUB 6090:S2 = D

6730 S = SI 6740 FOR I = P TO PI 6750 IF S = S2 + 1 AND I = P1 THEN 6890 6760 IF S = 16 THEN 6880 6770 POKE 32782,1: POKE 32783,S

6780 : VTAB (V): HTAB (1): CALL - 848

6790 GOSUB 5910 6800 NO = 24576 6810 IF NO) = 24831 THEN S = S + 1: GOTO 6750 6820 00 = PEEK (NO) 6830 NO = NO - 1 6840 1F 00 = CA(1) THEN FOR NC = 1 TO CH:00 = PEEK (NO + NC): 1F 00 = CA(NC) THEN 686

6850 NO = NO + 2: GOTO 6810 6860 NEXT NC 6870 VTAB (V): CALL - 868: HTAB 15: PRINT "TROUVER": FOR I =

1 TO 2000: NEXT 1: RETURN 6880 S = 0: NEXT 1 6890 VTAB (V): CALL - 868: HTAB 10: PRINT "PAS TROUVER": FOR 1 = 1 TO 2000: NEXT 1: RETURN

6900 NAS = "":NBS = "" 6910 FOR I = 1 TO LEN (A\$) 6920 RE\$ = MID\$ (A\$,I,1) 6930 IF RE\$ = 0\$ THEN 6960 6940 NAS = NAS + RES 6950 NEXT 1 6960 ZX = 1 + 1 6970 FOR I = ZX TO LEN (A\$) 6980 NB\$ = NB\$ + MID\$ (A\$,I,I) 6990 NEXT I 7000 AS = NAS + * *: GOSUB 6090:

NB: GOTO 7050 7020 IF OB = */* THEN RD = NA / NB: GOTO 7050 7030 IF OB = *+* THEN RD = NA +

NB; GOTO 7050 0 1F 08 = *-* THEN RD = NA -NB: GOTO 7050 7050 D = RD: GOSUB 5540:RHs = Rs

7060 PRINT "=\$";RH\$: GET R\$: RETURN

8000 VTAB (V): HTAB 1: CALL -848 HTAB 5: PRINT "FORMATAGE": FOR 1 = 1 TO 2000: NEXT 1: GOSUB 6140: UTAB (U): HTAB 1: CALL

868 8020 HTAB 5: PRINT "FORMATAGE D U DISK NO:";:DR = PEEK (327 80): POKE 880,DR: CALL 848 0 POKE 32790,4

8030 POKE 32/70, = 8040 CALL 32768 8050 UTAB (V): HTAB I: CALL -868: HTAB 5: PRINT "FORMATAG E COMPLET": FOR I = 1 TO 200 0: NEXT I: RETURN 9000 UTAB (V): HTAB I: CALL -868

OS*: FOR 1 = 1 TO 2000: NEXT O UTAB (V): HTAB 5: CALL 868: INPUT "SLOT ORIGINAL:"
|SO: HTAB 5: CALL - 868: INF
"DRIVE ORIGINAL:"|DO
0 UTAB (V): HTAB 5: CALL 868: INPUT "SLOT COPIE:"|SC - 868: INPUT

HTAB 10: PRINT *COPIE DU D

: HTAB 5: CALL - 868: INPUT *DRIVE COPIE :*;DC UTAB (V): HTAB 1: CALL -

868: VTAB (V + 1): HTAB 1: CALL - 868 9055 VTAB (V + 1); HTAB 1 9060 PRINT *METTEZ L'ORIGINAL D ANS LE DRIVE NO:";DO 5 FOR BT = 1 TO 2000; NEXT B

IF SO = SC AND DO = DC THEN

9077 0 UTAB (U): HTAB 1: CALL -868: PRINT *METTEZ LA COPIE DANS LE DRIVE NO: 10C 5 VTAB (V + 1): PRINT "APPUY EZ SUR UNE TOUCHE POUR CONTI

NUER";: GET A\$
9077 HOME
9080 FOR PI = 0 TO 2
9090 FOR SI = 0 TO 16 9093 Rs = STR\$ (P):1Y\$ = "800E:

"1Y\$ = Y\$ + R\$; GOSUB 5780:R

\$ = STR\$ (SE):Y\$ = "800F:":

Y\$ = Y\$ + R\$; GOSUB 5780

9095 IF SO = SC AND DO = DC THEN

UTAB (V + 1): CALL - 868: PRINT

"METTEZ L'ORIGINAL ET PRESSE

2 INE TOURNET. UTAB (U): NTAB

Z UNE TOUCHE": VTAB (V): HTAB

2 UME TOUCHE": VTAB (V): HTAI 38: GET AS 9100 R\$ = STR\$ (SO = 10):Y\$ = " 8008:"Y\$ = "\$0 19:"'Y\$ = Y\$ + R\$: GOSUB 5 780:Y\$ = "\$019:"'Y\$ = Y\$ + R 9120 POKE 32794,DO: POKE 32780,

DO UTAB (U): HTAB 5: PRINT "P ISE

9140 POKE 32790,01 9150 CALL 32768 9155 IF SO = SC AND 1F SO = SC AND DO = DC THEN VTAB (V + 1): CALL - 868: PRINT *METTEZ LA COPIE ET PRESSEZ UNE TOUCHE": UTAB (U): HTAB

38: GET AS 9140 Rs = STRs (SC = 10):Ys = *
8008:*1Ys = Ys + Rs: GOSUB 5
780:Ys = *8019:*1Ys = Ys + R
s: GOSUB 5780

.

POKE 32794,DC: POKE 32780, DC 9190 POKE 32790,02 9200 CALL 32768

OIL'S WELL de SIERRA ON-LINE pour APPLE, COMMODORE 64

Vous connaissez sans aucun doute la triste histoire de l'homme-paquet et de ses boîtes de pilules vitaminées, magnésiubismuthées, manganèrenversées. sées et surtout éparpillées, déversées, rejetées au travers de labyrinthes tous plus sinueux les uns que les autres. Ce sacré bonhomme d'homme-paquet devait devenir l'idole de toute une génération de fanatiques prêts à tout pour le sauver de divers inconvédu type fantômes autres balivernes pour grand-mères cacochymes et gâteuses. Basta! Le passé ne vaut pas le présent et, comme ma boule de cristal est actuellement en dérangement, mieux que l'avenir.

L'histoire exemplaire et mani-chéenne de la lutte d'homme-paquet contre les fantômes devait petit à petit ronger l'imagination de tous les créateurs de mondes parallèles. Ainsi de homme-paquet, on passa à humme-paquet, hamme-pequat, himme-pequot... Et j'en oublie de fort nombreux. Chacun, dans son délire, oubliait que ce qui est fait est fait et ne se refait pas à volonté, comme ça, en se contentant de recopier, pomper, plagier, pirater le travail des an-cêtres. Seuls, quelques travail-leurs solitaires sûrent s'abstraire de la fange des vilains et utiliser principe fondamental de Pac-Man (puisqu'il s'agit bien de lui) pour créer un monde génial et original, simple et beau, néces-sitant célérité et réflexion. Du père d'Oil's Well, la tradition n'a rien gardé. Mais de son Oeuvre... Tout est consigné dans le Grand Livre, celui sans lequel le lecteur hebdogicilien ne pourrait discerner entre la sombre machination fricquesque et le pur génie. Est extrait du G.L. la défi-

nition suivante, à l'article Oil's Well:

vous devez, tout comme .si dans Pac-Man, absorber un cer-tain nombre de pastilles réparties également dans des labyrindont la complexité vous laissera coi, en revanche votre schéma décisionnel se trouvera fort limité par des critères édic-tés par le Créateur:

1. Tes racines ne pourras aban-

2. Les aliens devras manger

Les pommes éviteras

Les vases consommeras Les pastilles absorberas toutes

pour de niveau changer 6. Ta durée de vie limitée sera. Malgré ces conditions fort res-trictives, vous sentirez le charme sournois de la stratégie s'empa-rer de votre cerveau, jusqu'à finalement vous empêcher de

dormir pour vaincre encore une fois les difficultés des huit tableaux..." DURALE

Durant cinq autres pages, le G.L. dérive et brode sur les extraordinaires plaisirs prêts à l'usage dans ce logiciel fabuleux. Vous aurez sans aucun doute possible envie de le posséder afin de tester votre résistance à ce charme insidieux. vous aurez raison: le jeu en vaut la boîte de douze chandelles.

RESUME DE DES **EPISODES**

L'Ombre Verte menace de tuer vingt jeunes femmes si on ne lui livre pas Steve Jobard, Jack Tramolo et Lord Sansclerc, les rois de l'Informatique. Pépé Louis tente de convaincre Steve Jobard, PDG d'Appoil, de venir à Paris. Jobard refuse. Pépé Louis se fâche !

7ème EPISODE: **BLACK JACK!**

-GET OUT SILLY OLD MAN!!
Alors là, je l'ai fait sortir de ses
gonds, le jeune PDG d'Appoil! Il
a les veines du cou gonflées
comme des merguez, et on dirait qu'il vient de boire un litre d'extrait de jus de piment. Il s'accroche des deux mains à son bureau en stratifié.

Si vous n'étiez pas un vieillard.

je vous ferais avaie béret! et heu...je...je...
L'a pas vraiment l'habitude de s'énerver, le gamin. Il cherche ses mots et fait mentalement l'inventaire de son répertoire français. Mais ça ne tipé du vocable. J'en profite pour taper de la canne sur son bureau. Par réflexe il retire vivement ses mains et retombe assis dans son fauteuil de PDG. On dirait un voleur de confiture en faute. J'assène alors mon dernier argument:

-Faut pas te laisser aller Jo-bard ! Rappelle-toi le bon temps, quand tu jouais la symphonie du fer à souder dans un garage avec ton copain Prozniok! avec ton copain Prozniok! C'était pas plus humain ça ? Tu voudrais me faire croire qu'un paquet de dollars t'a asséché le caractère et dévissé le ciboulot? Tiens, bouge pas une seconde.

Je farfouille dans les poches du gilet de velours noir que m'a légué mon grand'père. J'en sors quelques cure-dents, un vieux ticket de métro et mon permis de

conduire d'avant guerre qui est dans le même état qu'un ma-nuscrit tibétain. Finalement, je trouve ce que je veux, et je lui étale sous le nez un petit paquet de photos cornées, reliées par

un élastique de chaussette. - Regarde-ça, mon gars. Elles sont pas belles ces petites? Hein?

Il jette un coup d'oeil étonné. Cet imbécile me prend peut-être pour un vieux maquereau. Je martèle encore le bureau avec le pommeau de ma canne, et Jobard écarte son Macilémosh d'un geste de protection pres-que maternel.

Si tu ne viens pas à Paris, ces jolles jeunes filles risquent de se retrouver au Père Lachaise. L'Ombre Verte n'est pas un rigolo. Et je te signale au pas-sage que c'est lui qui a piraté la ROM de l'Appoil Deux-Oeufs en

Cette petite phrase sybilline sert de coup de massue. Je sens que c'est presque gagné, mais faut faire preuve de grandeur d'âme et ne pas trop enfoncer le

- Bon ! Je te laisse réfléchir et je te rappelle ce soir.

Sur ce, je ramasse mes affaires, ma dignité "mon honneur, mon béret et je l'abandonne au fin fond de son grand fauteuil de cuir, en proie à une étrange rêverie.

Dehors, c'est le ciel bleu de la Californie. Les baigneurs obèses dissimulent leurs herpès sous des tonnes de crème à bonzer(!). Moi le soleil m'emmerde. J'aime mieux les petits matins gris de Paris et les culs de bou-teilles qui brillent sur les zincs fraîchement nettoyés à l'eau de Javel. Ici, tout est synthétique. Même les palmiers ont l'air d'être en plastique. Y a du luxe et de la misère. Mais la pau-vreté aux Etats Unis, c'est comme les moutons sous les lits. On sait qu'ils existent, mais on ne doit pas les montrer

J'active un peu mes vieilles articulations bouffées par l'arthrite parce que j'ai un deuxième rendez-vous qui n'est pas piqué des hannetons. L'homme que je vais voir est un vieux renard. Sa réputation n'est plus à faire. Au-tant le tempérament de Steve Jobard est sujet aux fluctuations morales, autant je sais que mon prochain interlocuteur

Je peste contre la chaleur qui rend mes varices douloureuses et j'arrive devant un drôle d'im-meuble. La facade a été fraîchement repeinte, mais de la bâ-tisse émane une sensation de fragilité. En un mot, ça fait toc. On dirait un décor monté à la va-vite. Ah! De mon temps, on faisait de la belle construction en pierre de taille ! Au dessus du porche d'entrée

un néon clignotant bégaie. Je ne peux pas me tromper, je suis bien chez ATRAHI, et je vais voir son illustre patron: Jack TRAMOLO! Suite page 16 Suite page 16



E.BOULOGNE Secteurs
Page 27
Echec
Page 8
Moon Ramble APPLE G. JOURET ATARI P. JACQUOT CANON Page 24
Crazy Race
Page 3
Exelabyrinthe
Page 26
Aventure Land J. BURGALIERES COM 64 C. POIRIER EXL 100 H. BARBIER FX 702 P Page 12
Le dernier des sioux
Page 10
Gallery
Page 22 BUIGUEY HECTOR P. JOLY
MSX
V. et D. MANZIN
ORIC
JL. LEROY
SPECTRUM Tangramoric Page 23 Rustine L. DE BOIS TI 99 (bs) L. FRANDON TI 99 (be) F. HOUDE et E. BUZIN Page 21 Page 13 Die II Page 2 HI.CO.CA T07

Sous marin

Page 26

Page 11 Piano Page 10

Page 9

Petit Poucet

Mister Ploufy

AMSTRAD

Directeur de la Publication Rédacteur en Chef: Gérard CECCALDI

TONDENNIER

Y. TONDENNIEH
TRS 80
F. CAMBONNERO
VIC 20
E. DELUGE
ZX 81
M. CHANNAUD

Directeur Technique Benoite PICAUD

Michel DESANGLES Michael THEVENET

Secrétariat: Martine CHEVALIER

Maquette: Caroline CASSARINO Didier PERRIN

Dessins: Jean-Louis REBIERE

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

Distribution NMPP

Publicité au journal

Commission paritaire 66489 RC 83 B 6621

JARDIN S.A

CONSOLES ET ACCESS Micro-ordinateur TI 99/4A Pal 1100 F 🗆 500 F | 500 F | 95 F | 370 F | 350 F | Modulateur Secam France Modulateur Péritel Câble liaison magnéto cassettes Magnéto cassettes Texas Instruments Magnéto cassettes Lansay / Compteur et câble Imprimante Seikoscha GP 50 A Imprimante Seikoscha GP 500 2500 F 4 150 F 🗆 2 590 F 🗆 1 090 F 🗆 Imprimante Epson RX80 friction/traction Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire nterface parallèle extérieure pour TI 99 Interface série extérieure pour Brother pour TI 99 1 090 F 🗆 800 F 🗆 Extended Basic manuel français Manette de Jeux Super Joy à ventouse avec interface spéciale supportant 2 manettes Manette Quick Shot II à ventouse Tir bloqué 195 F 🗆

ROGRAMMATION 1 340 F 🗆 895 F 🗆 895 F 🗆 Extension mémoire 32K extérieure TI Logo nº 2 en français disponible (Module) ni mémoire livrable avril (Module)

K7 EPSILON/SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ÉTENDU

Lunar Lander 2 simulation de vois spatiaux 95 F 🗆 Lunar Jumper moto de l'espace Solar système pilotage à la carte en 3 dimensions 120 F 🗆 120 F Sum Games (les jeux olympiques) K7 Lunar Lander 2 + 2 K7 L'ensemble 260 F 🗆

EBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99

Nº 3 rubis sacré Basic étendu N° 4 6 jeux dont Dark Crystal Basic étendu N° 2 12 jeux dont Roland Garros Basic étendu

MODULES TEXAS ORGANISATION

avec adaptateur pour 2 manettes

Gestion privée 360 F

MODULES FUNWARE POUR TI 99/4

Rabbit Rail; Driving Demon; St nick; Ambulance 400 F 🗆

MODULES ROMOX POUR TI 99

 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. Anteater 9 niveaux - Un combat sans merci dans les galeries creusées par les combattants - Accélération foudroyante à partir du 7^e niveau.

partir du 7º níveau. • Rotor Raiders 9 níveaux - Pac-Man diabolique et en 100 F 🗆

• Hen Pecked 6 niveaux - Jusqu'à 10 ans un grand combat de

A VOS CONSOLES TI 99/4 basic étendu disponible



T.I. logo N° 2 disponible mini-mémoire

disponible avril.

BASIC ÉTENDU MANUEL EN FRANÇAIS

BASIC ÉTENDU

Module comprenant un langage de programmation renforçant le Basic du TI 99 . 40 commandes supplémentaires, accès au langage assembleur. (Entrées/sorties). Sous-programmes, stockage, spri-tes, traitement d'erreurs. Expressions logiques. LET multiple. Intro-ductions multiples. Accès à l'exten-sion 32 K.

MÉMOIRE 32 K extérieure nécessaire pour l'utilisation du basic

Elle est indispensable pour la programmation en logo. Si l'on possède la mini-mémoire ou l'assembleur, elle permet d'adresser des sousprogrammes en assembleur et de les exécuter.

LOT N° 1 INDISPENSABLE

USCD; Compiler Éditeur filer...

Module BASIC ÉTENDU manuel en français

K7 Basic par soi-même
K7 Lunar Lander 2 (simulation de vois

La carte P. code et les disquettes Pascal : USCD ; Compiler ; Assembleur linker ;





3300 F 🗆

MINI-MÉMOIRE

1 module + 1 cassette, compatible extension 32 K.

Ce module ne se contente pas de vous offrir 4 Ko de mémoire RAM (alimentée par pile) permettant la sauvegarde des programmes et données lorsque vous éteignez l'ordinateur...

Il a aussi :

PROGRAMMATION SUR DISQUETTES

Coffret périphérique Texas : origine U.S.A. comprenant le boîtier, le contrôleur.

et l'unité de disquette

 4 Ko de mémoire morte (ROM) et 6 Ko de mémoire morte graphique (G – ROM) contenant des utilitaires très intéressant :

accès possible à l'extension 32 K en TI basic;

chargement de programmesobjets écrits en assembleur, soit sur mini-mémoire, soit sur extension

utilisation de PEEK et POKE, appel de sous-programmes habituelle ment non accessibles;

recherche programme d'erreurs (Easy Bug - Debug). Avec la K7 : Assembleur ligne par ligne et programme de démonstration graphique (LINES) très puissant, "passez la surmultipliée" sur votre TI en vous affrant 4 K de RAM non volatile et les joies de l'Assem-



CONTRÔLEURS - LECTEURS DE DISQUETTES 360 Ko Carte contrôleur enfichable dans boitier périphérique

(compatible avec unités de disquettes Texas). Double face, double densifé, 360 Ko.

Unité de lecture de disquettes 5"1/4 SLIMLINE 360 Ko.

1/2 hauteur (2 lecteurs peuvent tenir dans le compartiment "disque" du boitier périphérique)

6300 F 🗆

BON DE	COMMANDE
TARIFS	MARS 1985

Prénom

Code Postal

Adresse

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 : \pm 30 F. Se renseigner pour les colls au-dessus de 5 kg ainsi que pour les expéditions à l'étranger.

65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS

Tél.: 325.68.88 - Télex: ETRAV 220064 F/1303 RAC. Livraison des produits disponibles sous 8 jours.

Demander la liste des modules de leux.



LOGO 2 (module)

230 F 🗆

Enseignez à votre ordinateur : formes, couleurs, musique,

procédures, caractères dessinés,

variables de tous genres, constructions grammaticales et arithmétiques... La tortue se déguise en souris

habile entre vos mains et vous développe logique et créativité journal de bord – sauvegarde

possible de tous supports, +

