M-1815-76-10 F

HEBDOGICIEL

le 1er hebdomadaire des programmes informatiques

ISSN-0760-6125

TOUT BAIGNE DANS L'HUILE !

APPLE : LE COMMENCEMENT DE LA FIN

CRACHEUR DANS LA SOUPE

Nous n'allons pas faillir à notre réputation de cracheur dans la soupe après avoir deblatéré sur le bide informatique français, nous nous attaquons aujourd'hui au très joli flop que semble nous préparer notre megalo-marque préférée, j'ai nomme Apple !

APPLE, TEXAS

Reparlons un peu de Texas, il y a maintenant plus d'un an que le TI 99 est arrêté, mais le rappel de son histoire va être très utile. Quand Texas a annoncé qu'il se retirait du marché de la micro-informatique, c'est bien évidement parce qu'il perdait du fric en pagaille sur ces produits. Les américains n'ont pas fait de détail : toutes les filiales de tous les pays ont stoppé en même temps la distribution de leurs ordinateurs familiaux, que le marché local soit rentable ou pas. Et, précisément, Texas France marchait du feu de Dieu. Jean-Michel Perbet, alors Directeur des ventes de Texas France (et passé depuis chez Sony), avait implanté les produits de la marque de façon magistrale et le chiffre d'affaires suivait sans problème. Ces excellents résultats n'ont évidemment pas empêché Texas de fermer sa filiale française pour ne plus se consacrer qu'aux calculatrices.

▲ *MACINTOSH*

QUATRE USINES EN VACANCES FORCEES

Aujourd'hui, que se passe-t-il chez Apple ? Le chiffre d'affaires mondial se casse la gueule bien comme il faut : des quelques 700 millions de dollars de l'année dernière, les prévisions pour cette année passe à 400 millions, 40 % de chute ! Les têtes pensantes du groupe foutent le camp en courant depuis l'annonce du départ de Steve Wozniak (co-fondateur d'Apple avec Steve Jobs) : parti le Grazziano Directeur financier, barré le Richardson Directeur des ventes, envolés les Directeurs de marketing de l'Apple II et de Lisa et, en plus, Markkula, un des plus gros actionnaires de la boîte, vend la quasi totalité de ses parts vite fait ! C'est tout mauvais, ça. Ca sent pas vraiment bon. D'autant plus que quatre usines du groupe (celle d'Irlande, celle de Singapour et deux Américaines) ferment leurs portes pendant une semaine pour cause de surstock.

BOULETTES

Comment Apple en est-il venu là ? Plusieurs événements se sont cumulés et pas des moindres.
D'abord, la gamme Apple II est vieille, très vieille et si nous considérons encore en France que ces engins ont leur avenir devant eux,

▲ *APPLE IIC*

les américains qui, par définition sont des consommateurs plus gloutons et plus avertis, pensent plutôt que les Ite et IIc l'ont dans le dos (leur avenir. Merci Pierre Dac).

AH ! LA BELLE IMAGE

Autre boulette : toute la politique marketing et promotion ont été axés sur le Macintosh et le IIe est passé du stade de vedette à celui de dernière roue du carrosse. Le peu de publicité auquel a eu droit cette gamme s'est axée sur le IIc, antithèse du IIe dont il ne reprenait que les défauts (gestion d'écran déplorable, micro-processeur dépassé) pour oublier ses rares qualités (convivialité des cartes, ouverture du système). Envolée la belle image de marque de la série II.

MACINTHEBABA

Bof, tant pis, on s'en fout, on a le Macintosh, la bête de course des années 90. Avec ce fabuleux engin, au diable le IIe ! Mais le problème c'est que le Macintosh n'est ni un ordinateur personnel ni un ordinateur professionnel. Il n'y a guère que les français pour balancer plus de 30.000 francs pour une machine qui n'a d'intérêt que pour les snobinards qui confondent l'informatique avec la bimbeloterie décorative. Les quelques 500.000 acheteurs mondiaux prévus pour 1984 se sont finalement retrouvés 150.000 y compris les personnalités qui, non seulement n'ont pas payé leurs machines mais, en plus, ont touché de forts beaux cachets pour en faire la promotion.

VOUS AVEZ DIT NOUVEAU ?

Enfin, pour corser le tout, il y a les nouveautés annoncées par les "petits confrères". Atari n'est vraiment pas gentil et, avant même qu'il ne sorte, le "Jackintosh" (nouvel ordinateur d'Atari attaquant directement le Mac avec la couleur et un prix inférieur de moitié) est presqu'aussi connu que le Macintosh, sans un rond de publicité ! Le nouveau Commodore, vraiment portable, avec un écran plat incorporé va se farcir le IIc avec un prix pas possible et le nouveau 128 Ko devrait bouffer le IIe grâce à une compatibilité avec les softs Commodore qui sont aujourd'hui presqu'aussi nombreux que ceux d'Apple.
L'arrivée des MSX japonais ne va probablement pas arranger grand-chose.

SNIFF

Et puis, ce qui est plus triste c'est que, pour une fois, je regrette presque ma méchanceté maladive. J'aime bien Apple et j'aurais vraiment du mal à me passer de mon vieux IIe tout pourri. Et, quand je vois des signes avant-coureurs de panique, ça me chagrine un peu (mais, rassurez-vous, pas longtemps). Les signes en question

RIEN NE VA PLUS !

PASSE ENCORE QUE LES PETITS FABRICANTS AIENT DES PROBLEMES MAIS

APPLE ET IBM !

LA HONTE !

sont l'annonce d'un "nouveau matériel" destiné à prévenir les attaques imminentes de la concurrence et qui n'est qu'un IIe "amélioré" : le IIe avec le micro-processeur du IIc avec quelques améliorations du graphisme. Sachant que l'autre nouveauté est Lisa rebaptisée Macintosh XL avec un grand coup de ciseaux dans le prix de vente, ça va être dur de lutter avec cette gamme de nouvelles nouveautés pas très nouvelles.

OPTIMISME BEAT

Allez, je termine sur une note optimiste : Apple est vraiment mal barré et Jean-Louis Gassée, l'efficace PDG d'Apple France ne pourra pas faire grand chose avec le chiffre d'affaires français qui, s'il est explosif ici, n'est qu'un pauvre petit pétard mouillé dans le manque à gagner mondial.

Suite page 16

IBM : LA FIN DU COMMENCEMENT

L'ANNONCE FAITE AU RAVI

Nous sommes maintenant habitués à l'annonce de catastrophes du style arrêt de production, fermeture d'usine, dépôt de bilan ou autre gâterie qui comble de joie les heureux propriétaires de ce micro qui n'existe déjà plus alors qu'ils n'ont même pas fini de lire le mode d'emploi.
Généralement, ce sont les petites boîtes qui trinquent, elles ont essayé avec les moyens du bord de lancer le produit qu'elles croyaient génial et qui n'est qu'un ersatz de plus.

Mais quand on prononce Apple, Atari, CBS, Commodore ou Texas, pas de problème : les géants ne se trompent pas, le joyeux consommateur peut dormir sur ses deux oreilles. Quant à IBM, le consommateur ravi peut même se procurer une troisième oreille : aucun début de commencement du moindre signe d'alerte n'est possible !

MON OEIL !

Bon, ben, raté ! Géant ou pas, Texas arrête son ordinateur familial, CBS jette son Adam aux orties, Atari se fait racheter pour une bouchée de hamburger, Commodore sort un nouveau modèle toutes les cinq minutes tellement il panique et Apple ferme ses conserveries de pommes (Voir article dans ce numéro). Qu'il soit petit David bidouille ou grand Goliath pognon, nul n'est à l'abri de ce mal qui les ronge : l'erreur de marquétingue.

SYNTAX ERROR

Mais IBM ? Syntax error ? Un peu, mon neveu ! C'est la semaine dernière que l'annonce officielle a été faite : IBM se retire du marché de l'ordinateur familial et stoppe la fabrication du PC Junior ! "Retrait provisoire", dit le communiqué, mais retrait quand même !

PAS DE SURPRISE

Vous vous souvenez probablement du PC Junior, il a suffisamment fait parler de lui lors de sa sortie, il y a plus de six mois. Hachette en avait acheté un au marché noir de New-York et il est resté exposé plusieurs semaines dans une vitrine de l'Opéra alors qu'IBM France niait jusqu'à son existence.
Clavier mou, fabrication asiatique, plastique toc, performances restreintes, catalogue de logiciels ultra-mince, prix exorbitant, rien de bien excitant et la carrière de la vedette tourne en eau de boudin : on garde la starlette pour le marché intérieur américain.
Les ventes suivent la qualité de la machine : nulles !

LE CHANT DU CYGNE

En janvier dernier, pendant le salon de Las Végas, IBM fait un petit lifting à son Junior, change son clavier, lui adjoint un moniteur couleur et vend le tout à 500 $, soit 50 % moins cher que le prix de départ ! On se doute bien que cette opération est destinée à écouler les stocks, mais comme IBM annonce la sortie imminente d'un nouvel IBM J compatible avec le Junior, personne ne se méfie et les queues de stocks partent comme des petits pains.

Suite page 16

CINOCHE-TELOCHE
Plein les mirettes, pages 14 et 15.

DEULIGNEURS
Les fainéants sont à la page 11

FORMATION A L'ASSEMBLEUR
Le prof et l'amateur éclairé vous attendent à la page 19.

ATCHA !
Cette semaine, EDIKA est en page 17.

BIDOUILLE GRENOUILLE
Ou comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon général ! Lire page 9.

C'est nouveau, ça vient de sortir :
L'actualité de la micro-informatique. Lire pages 9,10.

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

DES 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.

N° 76 29 Mars 1985

Allemagne 3,50 DM - Belgique 77 Frs - Canada 2,50 $ - Luxembourg 74 Frs - Suisse 3 Frs -

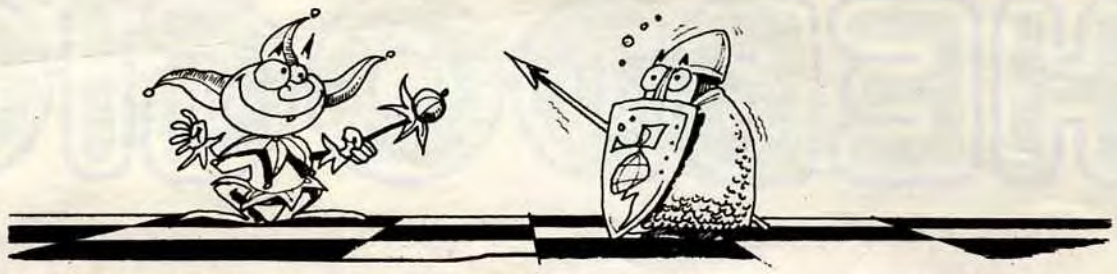
10F

ECHEC

ATARI

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



SUITE DU N° 75

```
1147 IF ABS(NH)=1 THEN ATT=1:NE=1:CO(0)=PH(I):LI(0)=PV(I):RETURN
1148 J=SGN(NH):FOR U=1 TO ABS(NH)-1:IF GR(PH(I)-U*J,PV(I))>=0 THEN U=500
1149 NEXT U
1150 IF U<500 THEN ATT=1:GOSUB 4000:RETURN
1151 IF ABS(PH(16+S)-PH(32-S))<2 AND ABS(PV(16+S)-PV(32-S))<2 THEN ATT=2:RETURN
1152 RETURN
1200 REM *** FIN DE PARTIE ***
1201 POKE 53248,0
1202 GRAPHICS 0:SETCOLOR 2,0,0:A=PEEK(560)+256*PEEK(561):POKE A+3,70:POKE A+6,6:POKE 752,1:? "  * ECHECS *"
1203 POSITION 5,7:? "ABANDON FORCE DU JOUEUR ";
1204 IF PAT>0 THEN ? P+1:POSITION 5,12:? "PAT REALISE PAR LE JOUEUR ";ABS(P-2):GOTO 1206
1205 ? ABS(P-2):POSITION 5,12:? "MAT REALISE PAR LE JOUEUR ";P+1
1206 POSITION 5,18:? "POUR ENTAMER UNE NOUVELLE PARTIE":POSITION 5,19:? "ENTREZ START"
1207 POKE 53279,0
1208 IF PEEK(53279)=6 THEN RUN
1209 POKE 77,0:GOTO 1208
1300 REM *** JOUEUR ***
1301 IF P=0 THEN POSITION 2,3:? "------":POSITION 32,3:? "      ":RETURN
1302 POSITION 2,3:? "      ":POSITION 32,3:? "-----":RETURN
1400 REM *** RECHERCHE CASE ***
1401 IF STICK(P)<>7 OR A0>=8 THEN GOTO 1403
1402 A0=A0+1:FOR H=1 TO 4:NEXT H:GOSUB 1500:RETURN
1403 IF STICK(P)<>11 OR A0<=1 THEN GOTO 1405
1404 A0=A0-1:FOR H=1 TO 4:NEXT H:GOSUB 1500:RETURN
1405 IF STICK(P)<>14 OR B0<=1 THEN GOTO 1407
1406 B0=B0-1:FOR H=1 TO 4:NEXT H:GOSUB 1500:RETURN
1407 IF STICK(P)<>13 OR B0>=8 THEN GOTO 1409
1408 B0=B0+1:FOR H=1 TO 4:NEXT H:GOSUB 1500:RETURN
1409 IF STICK(P)<>6 OR (A0>=8 OR B0<=1) THEN GOTO 1411
1410 A0=A0+1:B0=B0-1:FOR H=1 TO 4:NEXT H:GOSUB 1500:RETURN
1411 IF STICK(P)<>5 OR (A0>=8 OR B0>=8) THEN GOTO 1413
1412 A0=A0+1:B0=B0+1:FOR H=1 TO 4:NEXT H:GOSUB 1500:RETURN
1413 IF STICK(P)<>9 OR (A0<=1 OR B0>=8) THEN GOTO 1415
1414 A0=A0-1:B0=B0+1:FOR H=1 TO 4:NEXT H:GOSUB 1500:RETURN
1415 IF STICK(P)<>10 OR (A0<=1 OR B0<=1) THEN RETURN
1416 A0=A0-1:B0=B0-1:FOR H=1 TO 4:NEXT H:GOSUB 1500:RETURN
1500 REM *** SON RECHERCHE ***
1501 FOR H=1 TO 5:SOUND 0,180,14,3:NEXT H:SOUND 0,0,0,0:RETURN
1600 REM *** CLIGNOTTEMENT 1 ***
1601 POKE 77,0:W0=GR(A0,B0):W=W0:IF W<0 THEN GOTO 1606
1602 A=A0:B=B0:ON G(A0,B0)+1 GOSUB 501,502:FOR H=1 TO 5:G(A0,B0)=ABS(G(A0,B0)-1):NEXT H
1603 ON G(A0,B0)+1 GOTO 1604,1605
1604 G(A0,B0)=1:GOSUB 503:FOR H=1 TO 10:NEXT H:RETURN
1605 G(A0,B0)=0:GOSUB 503:FOR H=1 TO 10:NEXT H:RETURN
1606 A=A0:B=B0:ON G(A0,B0)+1 GOSUB 501,502:FOR H=1 TO 5:NEXT H:G(A0,B0)=ABS(G(A0,B0)-1)
1607 ON G(A0,B0)+1 GOSUB 501,502:FOR H=1 TO 10:NEXT H:G(A0,B0)=ABS(G(A0,B0)-1):RETURN
1700 REM *** MESSAGE IMMOBILITE ***
1701 POSITION 3,22:? "CETTE PIECE NE PEUT PAS BOUGER !!"
1702 FOR I=225 TO 120 STEP -4:SOUND 0,INT(I/4)+60,10,3:NEXT I
1703 FOR I=120 TO 225 STEP 4:SOUND 0,INT(I/4)+60,10,3:NEXT I:SOUND 0,0,0,0
1704 POSITION 3,22:? "                    ":RETURN
1800 REM *** PIECES CHOISIES ***
1801 POKE 703+BG-4*INT(BG/5),CG:POKE 53247+BG,88+8*AG:RETURN
1900 REM *** CLIGNOTTEMENT 2 ***
1901 POKE 77,0:IF GR(A0,B0)<0 THEN GOTO 1904
1902 A=A0:B=B0:G(A0,B0)=ABS(G(A0,B0)-1):GOSUB 503:FOR H=1 TO 8:NEXT H
1903 G(A0,B0)=ABS(G(A0,B0)-1):W=GR(A0,B0):GOSUB 503:FOR H=1 TO 10:NEXT H:W=W0:RETURN
1904 A=A0:B=B0:G(A0,B0)=ABS(G(A0,B0)-1):GOSUB 503:FOR H=1 TO 8:NEXT H
1905 ON G(A0,B0)+1 GOSUB 501,502:FOR H=1 TO 10:NEXT H:G(A0,B0)=ABS(G(A0,B0)-1):RETURN
2000 REM *** TEST CASE D'ARRIVEE ***
2001 IF W-16*P>8 THEN GOTO 2011
2002 TR=1:IF CNT(W)<1 THEN TR=2
2003 IF ABS(A0-A1)>1 THEN VAL=1:RETURN
2004 IF P=0 AND (B0>B1-1 OR B0<B1-TR) THEN VAL=1:RETURN
2005 IF P=1 AND (B0<B1+1 OR B0>B1+TR) THEN VAL=1:RETURN
2006 IF A0<>A1 AND INT(GR(A0,B0)/17)<>ABS(P-1) THEN VAL=1:GOSUB 1000:RETURN
2007 IF A0=A1 AND GR(A0,B0)<>-1 THEN VAL=1:RETURN
2008 CNT(W)=CNT(W)+1:IF ABS(B0-B1)=2 THEN GOSUB 2100
2009 IF B0=7*P+1 THEN COP=1
2010 RETURN
2011 IF W-16*P>10 THEN GOTO 2020
2012 IF G(A0,B0)<>G(A1,B1) THEN VAL=1:RETURN
2013 IF ABS(A0-A1)<>ABS(B0-B1) THEN VAL=1:RETURN
2014 I=SGN(A0-A1):J=SGN(B0-B1)
2015 IF ABS(A0-A1)<2 THEN GOTO 2018
2016 FOR K=I TO A0-A1-I STEP I:IF GR(A1+K,B1+J*ABS(K))<>-1 THEN VAL=1
2017 NEXT K
2018 IF INT(GR(A0,B0)/17)=P THEN VAL=1:RETURN
2019 CNT(W)=CNT(W)+1:RETURN
2020 IF W-16*P>12 THEN GOTO 2027
2021 IF G(A0,B0)=G(A1,B1) THEN VAL=1:RETURN
2022 IF ABS(A0-A1)<1 OR ABS(A0-A1)>2 THEN VAL=1:RETURN
2023 IF ABS(A0-A1)=2 AND ABS(B0-B1)<>1 THEN VAL=1:RETURN
2024 IF ABS(A0-A1)=1 AND ABS(B0-B1)<>2 THEN VAL=1:RETURN
2025 IF INT(GR(A0,B0)/17)=P THEN VAL=1:RETURN
2026 CNT(W)=CNT(W)+1:RETURN
2027 IF W-16*P>14 THEN GOTO 2032
2028 IF A0<>A1 AND B0<>B1 THEN VAL=1:RETURN
2029 I=SGN(A0-A1):J=SGN(B0-B1)
2030 IF ABS(A0-A1)<2 THEN GOTO 2033
2031 FOR K=I TO A0-A1-I STEP I:IF GR(A1+K,B1)<>-1 THEN VAL=1
2032 NEXT K
2033 IF ABS(B0-B1)<2 THEN GOTO 2036
2034 FOR K=J TO B0-B1-J STEP J:IF GR(A1,B1+K)<>-1 THEN VAL=1
2035 NEXT K
2036 IF INT(GR(A0,B0)/17)=P THEN VAL=1:RETURN
2037 CNT(W)=CNT(W)+1:RETURN
2038 IF W-16*P>15 THEN GOTO 2057
2039 IF A0<>A1 AND B0<>B1 THEN GOTO 2049
2040 I=SGN(A0-A1):J=SGN(B0-B1)
2041 IF ABS(A0-A1)<2 THEN GOTO 2044
2042 FOR K=I TO A0-A1-I STEP I:IF GR(A1+K,B1)<>-1 THEN VAL=1
2043 NEXT K
2044 IF ABS(B0-B1)<2 THEN GOTO 2047
2045 FOR K=J TO B0-B1-J STEP J:IF GR(A1,B1+K)<>-1 THEN VAL=1
2046 NEXT K
2047 IF INT(GR(A0,B0)/17)=P THEN VAL=1:RETURN
2048 CNT(W)=CNT(W)+1:RETURN
2049 IF G(A0,B0)<>G(A1,B1) THEN VAL=1:RETURN
2050 IF ABS(A0-A1)<>ABS(B0-B1) THEN VAL=1:RETURN
2051 I=SGN(A0-A1):J=SGN(B0-B1)
2052 IF ABS(A0-A1)<2 THEN GOTO 2055
2053 FOR K=I TO A0-A1-I STEP I:IF GR(A1+K,B1+J*ABS(K))<>-1 THEN VAL=1
2054 NEXT K
2055 IF INT(GR(A0,B0)/17)=P THEN VAL=1:RETURN
2056 CNT(W)=CNT(W)+1:RETURN
2057 IF ABS(A0-A1)>2 OR ABS(B0-B1)>1 THEN VAL=1:RETURN
2058 IF ABS(A0-A1)=2 THEN GOSUB 2200:RETURN
2059 IF INT(GR(A0,B0)/17)=P THEN VAL=1:RETURN
2060 CNT(W)=CNT(W)+1:RETURN
2100 REM *** OPTION PRISE EN PA ***
2101 IF P=0 THEN H=W-1:PEP(H)=COUP:LEP(H)=B0:RETURN
2102 H=W-9:PEP(H)=COUP:LEP(H)=B0:RETURN
2200 REM *** ROQUE ***
2201 IF B0<>B1 THEN VAL=1:RETURN
2202 IF CNT(W)<>0 THEN VAL=1:RETURN
2203 IF A0=A1+2 AND CNT(W-2)<>0 THEN VAL=1:RETURN
2204 IF A0=A1-2 AND CNT(W-3)<>0 THEN VAL=1:RETURN
2205 IF ECHEC(P)>0 THEN VAL=1:RETURN
2206 IF A0=A1-2 THEN GOTO 2210
2207 FOR I=A1+1 TO A1+2:IF GR(I,B1)<>-1 THEN VAL=1
2208 NEXT I:IF VAL=1 THEN RETURN
2209 ROQ=1:RETURN
2210 FOR I=A1-1 TO A1-3 STEP -1:IF GR(I,B1)<>-1 THEN VAL=1
2211 NEXT I:IF VAL=1 THEN RETURN
2212 ROQ=1:RETURN
2300 REM *** MOUVEMENT ***
2301 POKE 53247+BG,0
2302 A=A1:B=B1:ON G(A1,B1)+1 GOSUB 502,501
2303 A=A0:B=B0:GOSUB 503:PH(W)=A0:PV(W)=B0
2304 IF PRENPA>0 THEN GOSUB 2400
2305 IF FIX>0 THEN GOSUB 2500
2306 IF COP=1 THEN GOSUB 2600:COP=0
2307 IF ROQ=1 THEN GOSUB 2700
2308 IF FIX<=0 THEN FOR H=240 TO 140 STEP -5:SOUND 0,INT(H/10)+20,6,3:NEXT H:SOUND 0,0,0,0
2309 R=ABS(P-1):GOSUB 1100:IF ATT<1 THEN GOTO 700
2310 ECHEC(R)=1:POSITION 3,22:? "  ECHEC AU ROI !!!"
2311 FOR H=1 TO 80:SOUND 0,70+H,10,3:NEXT H:FOR H=1 TO 80:SOUND 0,150-H,8,3:NEXT H:SOUND 0,0,0,0
2312 MAT=1:GOSUB 3100:IF MAT=0 THEN POSITION 3,22:? "                    ":GOTO 700
2313 POSITION 3,22:? "          MAT !!!     ":FOR H=1 TO 75:SOUND 0,70+INT(15*SIN(H)),10,3
2314 SOUND 1,120-INT(15*COS(H)),10,2:NEXT H:SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:GOTO 1200
2400 REM *** PRISE EN PASSANT ***
2401 IF P=0 THEN FIX=GR(A0,B0+1):GR(A0,B0+1)=-1:A=A0:B=B0+1:ON G(A0,B0+1)+1 GOSUB 502,501:RETURN
2402 FIX=GR(A0,B0-1):GR(A0,B0-1)=-1:A=A0:B=B0-1:ON G(A0,B0-1)+1 GOSUB 502,501:RETURN
2500 REM *** CAPTURE ***
2501 FOR H=240 TO 140 STEP -5:SOUND 0,INT(H/10)+20,12,3:NEXT H:SOUND 0,0,0,0
2502 PH(FIX)=-1:PV(FIX)=-1
2503 RESTORE 2510+FIX:READ O,A,B:CAP(O)=CAP(O)+1:B=B-CAP(O)
2504 WY=0:W=FIX:GOSUB 504:W=W0:QI(O,CAP(O))=FIX:RETURN
2511 DATA 0,12,9
2512 DATA 0,12,9
2513 DATA 0,12,9
2514 DATA 0,12,9
2515 DATA 0,12,9
2516 DATA 0,12,9
2517 DATA 0,12,9
2518 DATA 0,12,9
2519 DATA 1,11,9
2520 DATA 1,11,9
2521 DATA 2,11,7
2522 DATA 2,11,7
2523 DATA 3,11,5
2524 DATA 3,11,5
2525 DATA 4,11,3
2526 DATA 5,11,2
2527 DATA 6,-3,9
2528 DATA 6,-3,9
2529 DATA 6,-3,9
2530 DATA 6,-3,9
2531 DATA 6,-3,9
2532 DATA 6,-3,9
2533 DATA 6,-3,9
2534 DATA 6,-3,9
2535 DATA 7,-4,9
2536 DATA 7,-4,9
2537 DATA 8,-4,7
2538 DATA 8,-4,7
2539 DATA 9,-4,5
2540 DATA 9,-4,5
2541 DATA 10,-4,3
2542 DATA 11,-4,2
2600 REM *** PROMOTION DU PION ***
2601 K=6*P+1:AG=11-15*P
2602 IF (CAP(K)=0 AND CAP(K+1)=0 AND CAP(K+2)=0 AND CAP(K+3)=0) THEN RETURN
2603 POKE 77,0:IF K=6*P+5 THEN K=6*P+1
2604 IF CAP(K)=0 THEN K=K+1:GOTO 2603
2605 CG=8:BG=9-(2*(K-6*INT(K/6))-1)-(CAP(K)-1):GOSUB 1800
2606 IF STICK(P)=14 THEN POKE 53247+BG,0:K=K+1:GOTO 2603
2607 IF STRIG(P)=0 THEN FOR I=0 TO 7:POKE 53247+BG,0:GOTO 2609
2608 GOTO 2606
2609 A=11-15*P:B=10-2*(K-6*P):GOSUB 502
2610 FIX=W:GOSUB 2502
2611 W=QI(K,CAP(K)):A=A0:B=B0:GOSUB 503:GR(A0,B0)=W:PH(W)=A0:PV(W)=B0
2612 CAP(K)=CAP(K)-1:RETURN
2700 REM *** ROQUE ***
2701 IF SGN(A0-A1)<0 THEN GOTO 2704
2702 W=GR(8,B1):GR(A1+1,B1)=W:A=8:B=B1:ON G(8,B1)+1 GOSUB 502,501:GR(8,B1)=-1
2703 PH(W)=A1+1:PV(W)=B1:A=A1+1:B=B1:GOSUB 503:VAL=0:W=W0:RETURN
2704 W=GR(1,B1):GR(A1-1,B1)=W:A=1:B=B1:ON G(1,B1)+1 GOSUB 502,501:GR(1,B1)=-1
2705 PH(W)=A1-1:PV(W)=B1:A=A1-1:B=B1:GOSUB 503:VAL=0:W=W0:RETURN
2800 REM *** DEMEURE EN ECHEC ***
2801 POSITION 3,22:? "CETTE MANOEUVRE VOUS LAISSE ECHEC !!"
2802 FOR I=200 TO 100 STEP -3:SOUND 0,INT(I/5)+50,12,3:NEXT I
2803 FOR I=100 TO 200 STEP 3:SOUND 0,INT(I/5)+50,12,3:NEXT I:SOUND 0,0,0,0
2804 POSITION 3,22:? "                    ":RETURN
2900 REM *** ARRIVEE EN ECHEC ***
2901 POSITION 3,22:? "CETTE MANOEUVRE VOUS MET ECHEC !!"
2902 FOR I=200 TO 100 STEP -3:SOUND 0,INT(I/5)+50,12,3:NEXT I
2903 FOR I=100 TO 200 STEP 3:SOUND 0,INT(I/5)+50,12,3:NEXT I:SOUND 0,0,0,0
2904 POSITION 3,22:? "                    ":RETURN
2905 PH(W)=A1-1:PV(W)=B1:A=A1-1:B=B1:GOSUB 503:VAL=0:W=W0:RETURN
3100 REM *** TEST MAT ***
3101 II=16+16*R
3102 FOR CO=PH(II)-1 TO PH(II)+1:FOR LI=PV(II)-1 TO PV(II)+1:ARG=0:GG=R:GOSUB 3300
3107 IF ARG=0 THEN MAT=0:CO=PH(II)+1:LI=PV(II)+1
3108 NEXT LI:NEXT CO:IF MAT=0 THEN RETURN
3109 FOR TVA=0 TO NE-1:CO=CO(TVA):LI=LI(TVA):FOR II=1+16*R TO 8+16*R:OC=PH(II):IL=PV(II):IF OC<1 THEN GOTO 3117
3110 TT=1:IF CNT(II)<1 THEN TT=2
3111 IF ABS(CO-OC)>1 THEN GOTO 3117
3112 IF R=0 AND (LI>IL-1 OR LI<IL-TT) THEN GOTO 3117
3113 IF R=1 AND (LI<IL+1 OR LI>IL+TT) THEN GOTO 3117
3114 IF CO<>OC AND INT(GR(CO,LI)/17)<>ABS(R-1) THEN BAL=1:GOSUB 3200:IF BAL<>0 THEN GOTO 3117
3115 IF CO=OC AND GR(CO,LI)<>-1 THEN GOTO 3117
3116 ARG=0:GOSUB 3300:IF ARG=0 THEN MAT=0:IF MAT=0 THEN II=8+16*R
3117 NEXT II:IF MAT=0 THEN TVA=NE:GOTO 3168
3118 FOR II=9+16*R TO 10+16*R:OC=PH(II):IL=PV(II):IF OC<1 THEN GOTO 3127
3119 IF G(CO,LI)<>G(OC,IL) THEN GOTO 3127
3120 IF ABS(CO-OC)<>ABS(LI-IL) THEN GOTO 3127
3121 I1=SGN(CO-OC):J=SGN(LI-IL)
3122 IF ABS(CO-OC)<2 THEN GOTO 3125
3123 FOR K=I1 TO CO-OC-I1 STEP I1:IF GR(OC+K,IL+J*ABS(K))<>-1 THEN GOTO 3127
3124 NEXT K
3125 IF INT(GR(CO,LI)/17)=R THEN GOTO 3127
3126 ARG=0:GOSUB 3300:IF ARG=0 THEN MAT=0:IF MAT=0 THEN II=10+16*R
3127 NEXT II:IF MAT=0 THEN TVA=NE:GOTO 3168
3128 FOR II=11+16*R TO 12+16*R:OC=PH(II):IL=PV(II):IF OC<1 THEN GOTO 3135
3129 IF G(CO,LI)=G(OC,IL) THEN GOTO 3135
3130 IF ABS(CO-OC)<1 OR ABS(CO-OC)>2 THEN GOTO 3135
3131 IF ABS(CO-OC)=2 AND ABS(LI-IL)<>1 THEN GOTO 3135
3132 IF ABS(CO-OC)=1 AND ABS(LI-IL)<>2 THEN GOTO 3135
3133 IF INT(GR(CO,LI)/17)=R THEN GOTO 3135
3134 ARG=0:GOSUB 3300:IF ARG=0 THEN MAT=0:IF MAT=0 THEN II=12+16*R
3135 NEXT II:IF MAT=0 THEN TVA=NE:GOTO 3168
3136 FOR II=13+16*R TO 14+16*R:OC=PH(II):IL=PV(II):IF OC<1 THEN GOTO 3147
3137 IF CO<>OC AND LI<>IL THEN GOTO 3147
3138 I1=SGN(CO-OC):J=SGN(LI-IL)
3139 IF ABS(CO-OC)<2 THEN GOTO 3142
3140 FOR K=I1 TO CO-OC-I1 STEP I1:IF GR(OC+K,IL)<>-1 THEN K=100*I1
3141 NEXT K:IF ABS(K)>90 THEN GOTO 3147
3142 IF ABS(LI-IL)<2 THEN GOTO 3145
3143 FOR K=J TO LI-IL-J STEP J:IF GR(OC,IL+K)<>-1 THEN K=100*J
3144 NEXT K:IF ABS(K)>90 THEN GOTO 3147
3145 IF INT(GR(CO,LI)/17)=R THEN GOTO 3147
3146 ARG=0:GOSUB 3300:IF ARG=0 THEN MAT=0:IF MAT=0 THEN II=14+16*R
3147 NEXT II:IF MAT=0 THEN TVA=NE:GOTO 3168
```

Suite page 3

HR SUR CBM 64

Si l'utilisation de la haute résolution vous pose des problèmes, voici enfin un programme qui va vous permettre de bénéficier facilement des possibilités graphiques de votre Commodore.

Pierre PARRAT

Mode d'emploi:
Le programme est présenté en deux parties. Le premier programme est un utilitaire en langage machine qui va créer de nouvelles instructions. Le deuxième programme est une démonstration utilisant les nouvelles instructions. Il contient son mode d'emploi et en REM les remarques qui permettent de modifier le programme pour l'appliquer à d'autres objets.

```
5 PRINT"J":PRINT"XQQQQQQQDDDDDDI PATIENTEZ SVP   ...15 SECONDES "
10 T=0:S=1
15 FORI=49910TO51287:READA:S=S+1:T=T+A:POKEI,A:NEXTI
20 IFT<>170946ORS<>1379THENPRINT"ERREUR DANS LES DATAS ":END
25 SYS50000
30 PRINT"J":@S,9,8,1:PRINT" S                    "
35 PRINT" S H.R. POUR LE C.64  S  S PAR P. PARRAT "
40 PRINT"XDDDS,ECRAN,BORD,ENCRE    (COULEUR)"
45 PRINT"XDDE    EFFACE L'ECRAN GRAPHIQUE "
50 PRINT"XDDDG,1    MET EN ECRAN GRAPHIQUE "
55 PRINT"XDDG,0    RETOUR A L'ECRAN TEXTE "
60 PRINT"XDDDP,X0,Y0,1    PLACE UN PIXEL "
65 PRINT"XDDP,X0,Y0,0    EFFACE UN PIXEL "
70 PRINT"XDDDD,X0,Y0,X1,Y1,1    TRACE UNE DROITE "
75 PRINT"XDDD,X0,Y0,X1,Y1,0    EFFACE UNE DROITE "
80 NEW
85 DATA32,99,195,224,16,16,26,142,33,208,32,102,195,224,16,16,16,142,32,208
90 DATA32,102,195,224,8,16,6,142,134,2,76,174,167,76,72,178,32,115,0,201,64
95 DATA240,6,32,121,0,76,231,167,32,115,0,201,69,208,3,76,227,195,201,71,208
100 DATA3,76,119,195,201,80,208,3,76,44,196,201,68,208,3,76,33,197,201,83,208
105 DATA3,76,246,194,76,8,175,169,26,141,8,3,169,195,141,9,3,96,25,128,10,0,0
110 DATA0,0,0,32,115,0,32,0,226,96,32,115,0,32,253,174,32,138,173,32,247,183
115 DATA96,32,99,195,224,1,208,52,173,17,208,9,32,141,17,208,173,24,208,9,8,141
120 DATA24,208,173,2,221,9,3,141,2,221,173,0,221,41,252,9,2,141,0,221,173,24
125 DATA208,41,15,9,112,141,24,208,169,124,141,136,2,76,174,167,173,17,208,41
130 DATA223,141,17,208,169,21,141,24,208,173,2,221,9,3,141,2,221,173,0,221,41
135 DATA252,9,3,141,0,221,173,24,208,41,15,9,16,141,24,208,169,4,141,136,2,76
140 DATA174,167,32,115,0,32,236,195,76,174,167,169,96,133,252,169,0,133,251,160
145 DATA0,145,251,136,208,251,230,252,166,252,224,128,144,243,169,92,133,252
150 DATA169,0,133,251,173,134,2,10,10,10,10,133,253,173,33,208,41,15,5,253,160
155 DATA0,145,251,136,208,251,230,252,166,252,224,96,144,241,96,1,32,106,195
160 DATA165,20,133,253,165,21,133,254,32,102,195,134,252,32,102,195,142,43,196
165 DATA32,72,196,76,174,167,165,252,74,74,74,133,251,165,253,141,91,195,41,248
170 DATA133,253,165,252,41,7,24,101,253,133,253,165,254,105,0,133,254,169,0,133
175 DATA252,165,251,162,6,10,38,252,202,208,250,133,251,141,92,195,165,252,141
180 DATA93,195,173,92,195,10,46,93,195,10,46,93,195,24,101,251,133,251,173,93
185 DATA195,101,252,133,252,24,165,251,101,253,133,251,165,252,101,254,105,96
190 DATA133,252,173,91,195,41,7,133,253,169,7,56,229,253,133,253,173,43,196,240
195 DATA17,169,1,166,253,240,4,10,202,208,252,160,0,17,251,145,251,96,169,1,166
200 DATA253,240,4,10,202,208,252,160,0,73,255,49,251,145,251,96,0,0,0,0,255,1
205 DATA255,1,255,255,1,1,0,0,0,0,255,1,255,1,255,1,255,1,255,255,1,1,255,255
210 DATA1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
215 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,162,37,169,0,157,251,196,202,208
220 DATA250,234,234,234,234,234,234,32,106,195,165,20,141,7,197,165,21,141,8
225 DATA197,32,102,195,142,9,197,169,0,141,10,197,32,109,195,165,20,141,11,197
230 DATA165,21,141,12,197,32,102,195,142,13,197,169,0,141,14,197,32,102,195,142
235 DATA43,196,173,11,197,56,237,7,197,141,15,197,173,12,197,237,8,197,141,16
240 DATA197,48,3,238,6,197,173,13,197,56,237,9,197,141,17,197,173,14,197,237
245 DATA10,197,141,18,197,48,6,238,6,197,238,6,197,173,16,197,172,15,197,32,145
250 DATA179,32,88,188,162,0,160,197,32,212,187,173,18,197,172,17,197,32,145,179
255 DATA32,88,188,169,0,160,197,32,91,188,144,12,238,6,197,238,6,197,238,6,197
260 DATA238,6,197,174,6,197,189,220,196,141,252,196,189,228,196,141,253,196,189
265 DATA236,196,141,254,196,189,244,196,141,255,196,173,252,196,201,1,208,12
270 DATA173,17,197,141,19,197,173,18,197,141,20,197,173,252,196,201,255,208,17
275 DATA56,169,0,237,17,197,141,19,197,169,0,237,18,197,141,20,197,173,252,196
280 DATA201,0,208,8,169,0,141,19,197,141,20,197,173,253,196,201,1,208,12,173
285 DATA15,197,141,21,197,173,16,197,141,22,197,173,253,196,201,255,208,17,56
290 DATA169,0,237,15,197,141,21,197,169,0,237,16,197,141,22,197,173,253,196,201
295 DATA0,208,8,169,0,141,21,197,141,22,197,173,19,197,56,237,21,197,141,23,197
300 DATA173,20,197,237,22,197,141,24,197,173,254,196,201,1,208,12,173,17,197
305 DATA141,19,197,173,18,197,141,20,197,173,254,196,201,255,208,17,56,169,0
310 DATA237,17,197,141,19,197,169,0,237,18,197,141,20,197,173,254,196,201,0,208
315 DATA8,169,0,141,19,197,141,20,197,173,255,196,201,1,208,12,173,15,197,141
320 DATA21,197,173,16,197,141,22,197,173,255,196,201,255,208,17,56,169,0,237
325 DATA15,197,141,21,197,169,0,237,16,197,141,22,197,173,255,196,201,0,208,8
330 DATA169,0,141,21,197,141,22,197,173,19,197,56,237,21,197,141,25,197,173,20
335 DATA197,237,22,197,141,26,197,173,7,197,133,253,173,8,197,133,254,173,9,197
340 DATA133,252,32,72,196,173,8,197,205,12,197,208,27,173,7,197,205,11,197,208
345 DATA19,173,10,197,205,14,197,208,11,173,9,197,205,13,197,208,3,76,174,167
350 DATA173,27,197,24,109,23,197,141,29,197,173,28,197,109,24,197,141,30,197
355 DATA173,27,197,24,109,25,197,141,31,197,173,28,197,109,26,197,141,32,197
360 DATA173,30,197,172,29,197,32,145,179,32,88,188,162,0,160,197,32,212,187,173
365 DATA32,197,172,31,197,32,145,179,32,88,188,169,0,160,197,32,91,188,48,111
370 DATA173,252,196,201,1,208,17,173,7,197,24,105,1,141,7,197,173,8,197,105,0
375 DATA141,8,197,173,252,196,201,255,208,17,173,7,197,56,233,1,141,7,197,173
380 DATA8,197,233,0,141,8,197,173,253,196,201,1,208,17,173,9,197,24,105,1,141
385 DATA9,197,173,10,197,105,0,141,10,197,173,253,196,201,255,208,17,173,9,197
390 DATA56,233,1,141,9,197,173,10,197,233,0,141,10,197,173,29,197,141,27,197
395 DATA173,30,197,141,28,197,76,247,198,173,254,196,201,1,208,17,173,7,197,24
400 DATA105,1,141,7,197,173,8,197,105,0,141,8,197,173,254,196,201,255,208,17
405 DATA173,7,197,56,233,1,141,7,197,173,8,197,233,0,141,8,197,173,255,196,201
410 DATA1,208,17,173,9,197,24,105,1,141,9,197,173,10,197,105,0,141,10,197,173
415 DATA255,196,201,255,208,17,173,9,197,56,233,1,141,9,197,173,10,197,233,0
420 DATA141,10,197,173,31,197,141,27,197,173,32,197,141,28,197,76,247,198

READY.
```

```
5 @S,6,14,1
10 PRINT"J"
20 PRINT"XQDIS                                  "
30 PRINT"DIS PROGRAMME DE DEMONSTRATION "
40 PRINT"DIS                                    "
50 PRINT"XQDDDDI UTILISANT "
60 PRINT"XDDDDDIS                                "
70 PRINT"DDDDDIS LE PROGRAMME 'HAUTE RESOLUTION' "
80 PRINT"DDDDDIS                                 "
90 PRINT"XQDI      PAR PIERRE PARRAT "
100 PRINT"XQDDIS                                 "
110 PRINT"DDIS                                   "
120 PRINT"DDIS         ANIMATION D'UN AVION      "
130 PRINT"DDIS                                   "
140 PRINT"DDIS                                   "
150 FORI=0TO5000:NEXT
160 PRINT"J"
170 PRINT"XQDIS                                  "
180 PRINT"DIS LES DIVERS MOUVEMENTS POSSIBLES "
190 PRINT"XDIS                "
200 PRINT"DIS LES TRANSLATIONS "
210 PRINT"XDI SUIVANT L'AXE DES X :S Q , W "
220 PRINT"I SUIVANT L'AXE DES Y :S E , R "
230 PRINT"I SUIVANT L'AXE DES Z :S T , Y "
240 PRINT"XDIS                "
250 PRINT"DIS LES ROTATIONS "
260 PRINT"XDI SUIVANT L'AXE DES X :S A , S "
270 PRINT"I SUIVANT L'AXE DES Y :S D , F "
280 PRINT"I SUIVANT L'AXE DES Z :S G , H "
290 PRINT"XDIS                "
300 PRINT"DIS LES HOMOTHETIES "
310 PRINT"XDI POUR GROSSIR  :S Z "
320 PRINT"I POUR DIMINUER :S X "
330 PRINT"X  STOP SUR S P S          SAPPUYEZ UNE TOUCHE"
340 GETA$:IFA$=""THEN340
350 @G,1
360 @E:@S,6,14,1
370 REM 21 EST LE NOMBRE DE POINTS
380 DIMX(21),Y(21),Z(21),XX(21),YY(21),ZZ(21),M(21),N(21)
390 REM 0 TO 20 IDEM
400 FORR=0TO20:READX(R),Y(R),Z(R):NEXTR
410 REM EN DATA CHAQUE GROUPE DE 3 NOMBRES DEFINIT LES COORDONNEES X,Y,Z
420 DATA-45,0,0,-20,-15,0,30,-5,0,45,-15,0,50,-15,0,45,0,0,-20,5,0,-25,0,10
430 DATA5,0,40,15,0,40,10,0,5,35,0,2,45,0,15,50,0,15
440 DATA50,0,-15,45,0,-15,35,0,-2,10,0,-5,15,0,-40,5,0,-40,-25,0,-10
450 PX=0:PY=0:PZ=0:RX=0:RY=0:RZ=0:H=1
460 REM 6 EST LE NOMBRE DE DESSINS PAR DEMI TOUR
470 K=6/π
480 REM 13 DEFINIT LE NOMBRE DE SINUS ET DE COSINUS PAR TOUR
490 DIMC(13),S(13)
500 REM 0 TO 12 IDEM
510 FORR=0TO12:S(R)=SIN(R/K):C(R)=COS(R/K):NEXTR
520 GOTO800
530 GETA$:IFA$=""THEN530
540 REM 10 EST LE NOMBRE DE POINTS POUR LA TRANSLATION
550 IFA$="Q"THENPX=PX+10
560 IFA$="W"THENPX=PX-10
570 IFA$="E"THENPY=PY+10
580 IFA$="R"THENPY=PY-10
590 IFA$="T"THENPZ=PZ+10
600 IFA$="Y"THENPZ=PZ-10
610 IFA$="A"THENRX=RX+1
620 IFA$="S"THENRX=RX-1
630 IFA$="D"THENRY=RY+1
640 IFA$="F"THENRY=RY-1
650 IFA$="G"THENRZ=RZ+1
660 IFA$="H"THENRZ=RZ-1
670 REM 0.2 EST LE RAPPORT D'HOMOTHETIE
680 IFA$="Z"THENH=H+0.2
690 IFA$="X"THENH=H-0.2
695 IFA$="P"THEN1070
700 REM 12 EST LE NOMBRE DE DESSINS PAR TOUR
710 IFRX<0THENRX=PX+12
720 IFRY<0THENRY=RY+12
730 IFRZ<0THENRZ=RZ+12
740 IFRX>35THENRX=RX-12
750 IFRY>35THENRY=RY-12
760 IFRZ>35THENRZ=RZ-12
770 IFPZ>320THENPZ=320
780 IFH>2THENH=1
790 IFH<0.2THENH=1
800 FORR=0TO20
810 XX(R)=X(R)+PX
820 YY(R)=Y(R)+PY
830 ZZ(R)=Z(R)+PZ
840 Y1=YY(R)*C(RX)-ZZ(R)*S(RX)
850 ZZ(R)=YY(R)*S(RX)+ZZ(R)*C(RX)
860 X1=XX(R)*C(RY)-ZZ(R)*S(RY)
870 ZZ(R)=XX(R)*S(RY)+ZZ(R)*C(RY)
880 XX(R)=X1*C(RZ)-Y1*S(RZ)
890 YY(R)=X1*S(RZ)+Y1*C(RZ)
900 M(R)=XX(R)*H+160
910 N(R)=YY(R)*H+100
920 NEXTR
930 @E
940 @D,M(0),N(0),M(1),N(1),1:@D,M(1),N(1),M(2),N(2),1:@D,M(2),N(2),M(3),N(3),1
950 @D,M(3),N(3),M(4),N(4),1:@D,M(4),N(4),M(5),N(5),1:@D,M(5),N(5),M(6),N(6),1
960 @D,M(6),N(6),M(0),N(0),1:@D,M(0),N(0),M(7),N(7),1:@D,M(7),N(7),M(8),N(8),1
970 @D,M(8),N(8),M(9),N(9),1:@D,M(9),N(9),M(10),N(10),1
980 @D,M(10),N(10),M(11),N(11),1:@D,M(11),N(11),M(12),N(12),1
990 @D,M(12),N(12),M(13),N(13),1:@D,M(13),N(13),M(5),N(5),1
1000 @D,M(5),N(5),M(14),N(14),1:@D,M(14),N(14),M(15),N(15),1
1010 @D,M(15),N(15),M(16),N(16),1:@D,M(16),N(16),M(17),N(17),1
1020 @D,M(17),N(17),M(18),N(18),1:@D,M(18),N(18),M(19),N(19),1
1030 @D,M(19),N(19),M(20),N(20),1:@D,M(20),N(20),M(0),N(0),1
1040 @D,M(0),N(0),M(7),N(7),1:@D,M(7),N(7),M(1),N(1),1
1050 @D,M(1),N(1),M(20),N(20),1
1060 GOTO530
1070 @G,0:END

READY.
```

ATARI

Suite de la page 2

```
3148 II=15+16*R:OC=PH(II):IL=PV(II):IF O
C<1 THEN GOTO 3168
3149 IF CO<>OC AND LI<>IL THEN GOTO 3160
3150 I1=SGN(CO-OC):J=SGN(LI-IL)
3151 IF ABS(CO-OC)<2 THEN GOTO 3154
3152 FOR K=I1 TO CO-OC-I1 STEP I1:IF GR(
OC+K,IL)<>-1 THEN K=100*I1
3153 NEXT K:IF ABS(K)>90 THEN GOTO 3168
3154 IF ABS(LI-IL)<2 THEN GOTO 3157
3155 FOR K=J TO LI-IL-J STEP J:IF GR(OC,
IL+K)<>-1 THEN K=100*J
3156 NEXT K:IF ABS(K)>90 THEN GOTO 3168
3157 IF INT(GR(CO,LI)/17)=R THEN GOTO 31
59
3158 ARG=0:GOSUB 3300:IF ARG=0 THEN MAT=
0
3159 IF MAT=0 THEN TVA=NE:GOTO 3168
3160 IF G(CO,LI)<>G(OC,IL)THEN GOTO 3168
3161 IF ABS(CO-OC)<>ABS(LI-IL) THEN GOTO
 3168
3162 I1=SGN(CO-OC):J=SGN(LI-IL)
3163 IF ABS(CO-OC)<2 THEN GOTO 3166
3164 FOR K=I1 TO CO-OC-I1 STEP I1:IF GR(
OC+K,IL+J*ABS(K))<>-1 THEN K=100*I1
3165 NEXT K:IF ABS(K)>90 THEN GOTO 3168
3166 IF INT(GR(CO,LI)/17)=R THEN GOTO 31
68
3167 ARG=0:GOSUB 3300:IF ARG=0 THEN MAT=
0:IF MAT=0 THEN TVA=NE
3168 NEXT TVA:RETURN
3200 REM *** TEST PRISE EN PA ***
3201 IF COUP<2 THEN RETURN
3202 IF R=0 THEN MNEF=CO+7:MGEL=IL:GOTO
3204
3203 MNEF=CO-1:MGEL=IL
3204 IF PEP(MNEF)=COUP-1 AND LEP(MNEF)=M
GEL THEN BAL=0
3205 RETURN
3300 REM *** POSITION EVENTUELLE ***
3301 ZH=PH(II):ZV=PV(II)
3302 IF (CO<1 OR CO>8) OR (LI<1 OR LI>8)
 THEN ARG=1:RETURN
3303 IF INT(GR(CO,LI)/17)=GG THEN ARG=1:
RETURN
3304 ATT=0:PH(II)=CO:PV(II)=LI:FIX=GR(CO
,LI):GR(ZH,ZV)=-1:GR(CO,LI)=I:IF FIX>0 T
HEN PH(FIX)=-1:PV(FIX)=-1
3305 GOSUB 1100:IF ATT=1 THEN ARG=1
3306 GR(CO,LI)=FIX:GR(ZH,ZV)=II:PH(II)=Z
H:PV(II)=ZV:IF FIX>0 THEN PH(FIX)=CO:PV(
FIX)=LI
3307 RETURN
4000 IF NH<>0 THEN NE=ABS(NH):FOR U=0 TO
 NE-1:CO(U)=PH(I)-U*J:LI(U)=PV(I):NEXT U
:RETURN
4001 NE=ABS(NV):FOR U=0 TO NE-1:CO(U)=PH
(I):LI(U)=PV(I)-U*J:NEXT U:RETURN
```

édito

L'interview que nous a accordée le sénateur Rausch a fait couler beaucoup d'encre : "le bide informatique français", pensez donc ! Nous avons été accusés, bien évidemment, de pessimisme, de parti pris et de mauvaise foi. Beaucoup ne sont pas encore habitués à lire des vérités. Pour eux tout va bien, personne ne fait d'erreur et surtout pas les français ! Mais ouvrez les yeux, regardez autour de vous ! Vous trouvez normal, vous, que tous les deux jours les fabricants annoncent soit un nouveau modèle, soit l'arrêt du même nouveau modèle. Rien ne vous choque quand des géants comme CBS ou Texas se retirent du marché de l'informatique familiale ? Et aujourd'hui, l'arrêt de l'IBM PC Junior, c'est de l'élucubration de journaleux en mal de sensation peut-être ? Et la fermeture des quatres usines d'Apple, c'est du pipeau ?
Mais, disent certains autres, le marché professionnel se porte bien, surtout le marché français qui exporte à tout va. Mon oeil, les rares ordinateurs français qui s'exportent, vont généralement en Afrique et sont payés en noix de cajou ou viennent plus simplement grossir les dettes de ces pays envers la France. Regardez les Minitels dont parlait le Sénateur en question, le Ministre Mexandeau vient d'annoncer, tout fier, que nous en avions exporté 50.000, oui, oui, 50.000 ! Même pas le chiffre d'affaires mensuel d'une minuscule société ! Et JJSS qui vient de démissionner du Centre mondial de l'informatique, il travaille pourtant pas pour l'Hebdo ? Et le licenciement de 700 mecs chez Thomson, c'est pour nous faire plaisir qu'on les fout à la porte ?
Il faut se rendre à l'évidence, le sénateur Rausch a raison, il est beaucoup trop tard : la micro-informatique ne sera pas plus française que ne le sont les magnétoscopes, les montres ou les appareils photos. Mais, nous, on s'en fout, on peut très bien vivre avec un magnétoscope JVC, une montre Seiko et un Nikon et rien ne nous empêche de programmer sur un ordinateur américain, japonais ou anglais. Les autres pays nous achètent en contre-partie nos stylistes de mode, nos parfums, nos grands vins et notre grande bouffe nationale. C'est déjà pas si mal, contentons-nous de ça ou changeons de politique en aidant les créateurs de logiciels au lieu de distribuer des grosses subventions aux sociétés nationalisées. Ca, ce serait une bonne idée : des subventions pour les programmeurs isolés qui ont des idées géniales mais pas de moyens pour les développer. Tiens, je crée un nouveau parti politique, tout de suite : le RPP, Rassemblement Pour la Programmation ou non, mieux que ça : le PC, pas le Parti Communiste ni le Personnal Computer mais le Parti des Concepteurs ! C'est moi que je serais le chef et vous, vous acheteriez très cher la carte du parti et je me mettrais une grande partie des sous dans la poche et avec le peu qui resterait, j'organiserais des colloques, des forums, des expositions, des réunions et des débats pour discuter sur des projets qui ne verraient jamais le jour.
C'est pas un bon programme, ça ? Syntax error !

Gerard CECCALDI

CUI CUI ET "RO MINET"

Pour un 'rot minet gourmand, un titi dodu est un mets raffiné. MIAM ! Cela mérite un petit effort.

Denis PORTMAN

```
100 REM     ****************
110 REM     *     CUI-CUI    *
120 REM     * ET GROS MINOU *
130 REM     ****************
140 REM
150 REM         TI-99/4A
160 REM       basic simple
170 REM
180 REM      PORTMANN DENIS
190 REM
200 REM     *****************
210 REM
220 REM    PREMIERE PARTIE
230 REM
240 REM  presentation du jeu
250 CALL CLEAR
260 CALL SCREEN(2)
270 FOR G=2 TO 9
280 CALL COLOR(G,2,2)
290 NEXT G
300 PRINT TAB(3):"**********************
***"
310 PRINT TAB(3);"* CUI-CUI ET GROS MINO
U *"
320 PRINT TAB(3):"**********************
***"::::
330 PRINT "- VOUS ETES GROS MINOU ET
 VOUS VOULEZ ATTRAPPER        CUI-CUI "::
340 PRINT "- MAIS AVANT CELA,MONTEZ
 ET OUVREZ LA CAGE AUX        OISEAUX"::
350 PRINT "- ATTENTION.EVITEZ LE
 CHIEN"::
360 GOSUB 910
370 PRINT "- SERVEZ VOUS DE LA MANETTE
 NUMERO: 2 POUR VOUS          DEPLACER"::
:
380 PRINT " POUR JOUER TAPEZ UNE TOUCHE"
390 FOR G=2 TO 8
400 CALL COLOR(G,11,2)
410 NEXT G
420 REM
430 GOSUB 870
440 REM         definition
 des caracteres

450 CALL CHAR(92,"033FFF3F0F03")
460 CALL CHAR(93,"C0FCFFFCF0C")
470 CALL CHAR(94,"FFFFFFFFFFFF")
480 CALL CHAR(96,"7050FC7E7F7F3F1C")
490 CALL CHAR(97,"00000000080E000")
500 CALL CHAR(98,"0E0A3F7EFEFEFC38")
510 CALL CHAR(99,"0000000000010700")
520 CALL CHAR(91,"1818")
530 CALL CHAR(100,"FFBD3CFFFFFFFFFF")
540 GOSUB 890
550 CALL CHAR(144,"FFFF99FFFFFFC3C3")
560 CALL CHAR(145,"E7C381")
570 CALL CHAR(146,"0000000081C3FFFF")
580 CALL CHAR(152,"0001030202020202")
590 CALL CHAR(153,"0202020001030707")
600 CALL CHAR(154,"070707070767773F")
610 GOSUB 850
620 CALL CHAR(155,"3F1F1F0F07070E1E")
630 CALL CHAR(156,"0080C04040404040")
640 CALL CHAR(157,"4040400080C0E0E0")
650 CALL CHAR(158,"E0E0E0E0E0E6EEFC")
660 CALL CHAR(159,"FCF8F8F0E0E07078")
670 FOR E=0 TO 32 STEP 8
680 IF E=0 THEN 710
690 N=E/8
700 ON N GOSUB 850,890,910,870
710 CALL CHAR(104+E,"0000020907010300")
720 CALL CHAR(105+E,"183CDBFFFFFFFFFF")
730 CALL CHAR(106+E,"00004090E080C000")
740 CALL CHAR(107+E,"18183C3C3C7E7E7E")
750 CALL CHAR(108+E,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
760 CALL CHAR(109+E,"001E3F3303030303")
770 CALL CHAR(110+E,"191D1F1F0F0F0701")
780 CALL CHAR(111+E,"9BBBFBFBF3F7FFFE")
790 NEXT E
800 GOTO 1130
810 REM
820 REM          musique
830 REM      premiere partie
840 REM
850 CALL SOUND(-1000,196,4,196*2,2,196*4
,2)
860 RETURN
870 CALL SOUND(-1000,262,4,262*2,2,262*4
,2)
880 RETURN
890 CALL SOUND(-1000,294,4,294*2,2,294*4
,2)
900 RETURN
910 CALL SOUND(-1000,330,4,330*2,2,330*4
,2)
920 RETURN
930 REM
940 REM            musique
950 REM       deuxieme partie
960 REM
970 CALL SOUND(400,131,2,262,2,523*2,2)
980 RETURN
990 CALL SOUND(400,165,2,330,2,659*2,2)
1000 RETURN
1010 CALL SOUND(200,196,2,392,2,784*2,2)
1020 RETURN
1030 CALL SOUND(400,165,2,330,2,659*2,2)
1040 RETURN
1050 CALL SOUND(400,196,2,392,2,784*2,2)
1060 RETURN
1070 CALL SOUND(400,220,2,440,2,880*2,2)
1080 RETURN
1090 REM
1100 REM    DEUXIEME PARTIE
1110 REM         debut
1120 REM
1130 CALL KEY(0,K,ST)
1140 IF ST=0 THEN 1130
1150 CALL CLEAR
1160 CALL SOUND(4250,165,2,196,2)
1170 A$="UN PEU DE PATIENCE"
1180 LI=12
1190 CO=8
1200 GOSUB 4380
1210 CALL COLOR(8,2,2)
1220 FOR G=9 TO 14
1230 CALL COLOR(G,2,2)
1240 NEXT G
1250 REM
1260 REM      DEUXIEME PARTIE
1270 REM      positionnement
1280 REM      des caracteres
1290 REM
1300 A=-3
1310 C=14
1320 R=2
1330 FOR L=8 TO 20 STEP 6
1340 R=R+1
1350 C=C+A
1360 CALL HCHAR(L,C,92)
1370 CALL HCHAR(L,C+1,94,R)
1380 CALL HCHAR(L,C+R+1,93)
1390 NEXT L
1400 IF C=24 THEN 1440
1410 C=21
1420 A=1
1430 GOTO 1320
1440 C=18
1450 R=0
1460 FOR L=5 TO 23 STEP 6
1470 C=C-1
1480 R=R+2
1490 CALL HCHAR(L,C,92)
1500 CALL HCHAR(L,C+1,94,R)
1510 CALL HCHAR(L,C+R+1,93)
1520 NEXT L
1530 CALL HCHAR(12,7,32,20)
1540 FOR G=2 TO 8
1550 CALL COLOR(G,15,2)
1560 NEXT G
1570 A$="SCORE:"
1580 LI=24
1590 CO=3
1600 GOSUB 4380
1610 SCORE=-100
1620 A$="RECORD:"
1630 LI=24
1640 CO=21
1650 GOSUB 4380
1660 A$=STR$(RECORD)
1670 LI=24
1680 CO=28
1690 GOSUB 4380
1700 L=19
1710 LA=L
1720 C=18
1730 CA=C
1740 CD=9
1750 PO=2
1760 LL=-2
1770 POSIT=1
1780 E=5
1790 CC=18
1800 GOSUB 1980
1810 GOSUB 2610
1820 GOSUB 2460
1830 CALL COLOR(16,2,2)
1840 CALL COLOR(15,2,2)
1850 CALL COLOR(9,2,2)
1860 CALL SOUND(100,175,3,220,3)
1870 CALL SOUND(200,110,0,-4.1)
1880 CALL VCHAR(LL,CC,32,4)
1890 CALL VCHAR(LL,CC+1,32,4)
1900 CALL VCHAR(LL,CC+2,32.4)
1910 IF LL<>19 THEN 1950
1920 LL=-2
1930 E=5
1940 POSIT=1
1950 GOSUB 1980
1960 GOTO 1820
2000 LL=LL+3
2010 IF LL=7 THEN 2030
2020 IF LL=13 THEN 2050 ELSE 2060
2030 E=7
2040 GOTO 2060
2050 E=9
2060 IF POSIT=2 THEN 2100
2070 CC=18
2080 POSIT=2
2090 GOTO 2170
2100 DIR=INT(2*RND)+1
2110 ON DIR GOTO 2120,2150
2120 CC=CC-E
2130 POSIT=1
2140 GOTO 2170
2150 CC=CC+E
2160 POSIT=3
2170 REM
2180 REM         s/programme
2190 REM      deplacement chien
2200 REM
2210 CALL GCHAR(LL,CC,X)
2220 IF X=32 THEN 2250
2230 CALL COLOR(10,2,2)
2240 CALL VCHAR(LL,CC+2,32,4)
2250 LIG=LL
2260 FOR CAR=152 TO 155
2270 CALL VCHAR(LIG,CC,CAR)
2280 LIG=LIG+1
2290 NEXT CAR
2300 CALL VCHAR(LL,CC+1,144)
2310 CALL VCHAR(LL+1,CC+1,100)
2320 CALL VCHAR(LL+2,CC+1,145)
2330 CALL VCHAR(LL+3,CC+1,146)
2340 LIG=LL
2350 FOR CAR=156 TO 159
2360 CALL VCHAR(LIG,CC+2.CAR)
2370 LIG=LIG+1
2380 NEXT CAR
2390 CALL COLOR(15,7,12)
2400 CALL COLOR(16,7,2)
2410 CALL COLOR(9,7,2)
2420 IF X<>32 THEN 4490
2430 REM
2440 REM    deplacement chat
2450 REM
2460 FOR J=1 TO 10
2470 CALL JOYST(2,X,Y)
2480 IF X<>0 THEN 2510
2490 NEXT J
2500 GOTO 2950
2510 IF X=4 THEN 2560
2520 L=L-3
2530 PO=PO-1
2540 C=C-CD
2550 GOTO 2610
2560 IF PO=3 THEN 2950
2570 L=L-3
2580 PO=PO+1
2590 C=C+CD
2600 REM
2610 REM       s/programme
2620 REM    depl. graph. chat
2630 REM
2640 CALL COLOR(10,2,2)
2650 CALL SOUND(200,932,2,349,2)
2660 CALL SOUND(100,1397,0,880,0)
2670 CALL VCHAR(LA,CA-1,32,4)
2680 CALL VCHAR(LA,CA,32,4)
2690 CALL VCHAR(LA,CA+1,32,4)
2700 CALL GCHAR(L,C.XX)
2710 IF XX<>32 THEN 4490
2720 CALL HCHAR(L,C-1,104)
2730 CALL HCHAR(L,C,105)
2740 CALL HCHAR(L,C+1,106)
2750 CALL HCHAR(L+1,C,107)
2760 CALL VCHAR(L+2,C,108,2)
2770 CALL HCHAR(L+2,C+1,109)
2780 CALL HCHAR(L+3,C-1,110)
2790 CALL HCHAR(L+3,C+1,111)
2800 CALL COLOR(10,5,2)
2810 IF L=13 THEN 2860
2820 IF L=7 THEN 2840
2830 GOTO 2870
2840 CD=5
2850 GOTO 2870
2860 CD=7
2870 LA=L
2880 CA=C
2890 SCORE=SCORE+100
2900 A$=STR$(SCORE)
2910 CO=9
2920 LI=24
2930 GOSUB 4380
2940 IF L=1 THEN 3010
2950 RETURN
2960 REM
2970 REM         musique
2980 REM           fin
2990 REM     deuxieme partie
3000 REM
3010 GOSUB 970
3020 GOSUB 990
3030 GOSUB 1010
3040 GOSUB 1010
3050 GOSUB 1010
3060 GOSUB 1030
3070 GOSUB 1050
3080 GOSUB 1070
3090 GOSUB 1050
3100 REM
3110 REM    TROISIEME PARTIE
3120 REM        effacement
```

Suite page 7

DRAXON

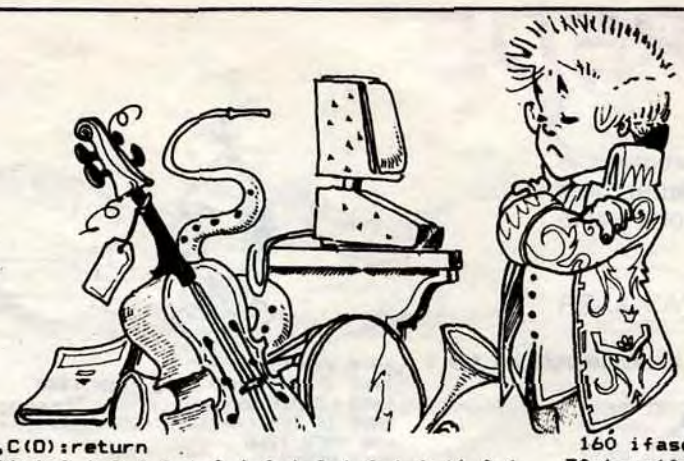
Piloter un vaisseau dans un tunnel, ce n'est pas très naturel, mais le manque d'espace n'enlève rien à votre bravoure.

C.GARCIA

```
   1 PAUSE 200: LET a$="9": LET
b$="8": LET c$="0": CLS : GO SUB
 3000
   2 LET a$="9": LET b$="8": LET
 c$="0"
   3 RESTORE
   4 RANDOMIZE
   5 PAPER 0: INK 0: BORDER 0
   6 CLS
   7 INK 7: PAPER 0
   9 FOR f=23300 TO 23327
  10 READ a: POKE f,a
  11 NEXT f
  12 DATA 6,216,33,0,64,84,93,35
,197,1,31,0,237,176,193,120,254,
25,56,72,92,56,1,175,18,16,234,2
01
  13 FOR f=0 TO 7
  14 POKE USR "c"+f,INT (RND*256
): NEXT f
  15 FOR k=0 TO 7: READ r: POKE
USR "r"+k,r: NEXT k
  16 DATA BIN 11111100
  17 DATA BIN 11111100
  18 DATA BIN 11111100
  19 DATA BIN 11111000
  20 DATA BIN 11111100
  21 DATA BIN 11100110
  22 DATA BIN 00000011
  24 DATA BIN 00000001
  26 FOR f=0 TO 7: READ b
  27 POKE USR "b"+f,b: NEXT f
  28 DATA BIN 00000000
  29 DATA BIN 000
  30 DATA BIN 0000000
  31 DATA BIN 0
  32 DATA BIN 10100000
  33 DATA BIN 11111000
  34 DATA BIN 11011111
  35 DATA BIN 11111110
  40 FOR f=0 TO 7: READ a
  41 POKE USR "a"+f,a: NEXT f
  42 DATA BIN 00000000
  43 DATA BIN 11100000
  44 DATA BIN 01111000
  45 DATA BIN 00111100
  46 DATA BIN 00111111
  47 DATA BIN 00110011
  48 DATA BIN 01110011
  49 DATA BIN 11111111
  50 FOR f=0 TO 7: READ b: POKE
USR "d"+f,b: NEXT f
  51 DATA BIN 0
  52 DATA BIN 0
  53 DATA BIN 0
  54 DATA BIN 0
  55 DATA BIN 0
  56 DATA BIN 00010000
  57 DATA BIN 11111111
  58 DATA BIN 00010000
  59 FOR f=0 TO 7: READ e: POKE
USR "e"+f,e: NEXT f
  60 DATA BIN 10000000
  61 DATA BIN 11000000
  62 DATA BIN 01100000
  63 DATA BIN 00110111
  64 DATA BIN 00011111
  65 DATA BIN 00011111
  66 DATA BIN 00111111
  67 DATA BIN 00111111
  69 FOR k=0 TO 7: READ h: POKE
USR "h"+k,h: NEXT k
  70 DATA BIN 00111111
  71 DATA BIN 00111111
  72 DATA BIN 00011111
  73 DATA BIN 00011111
  74 DATA BIN 00110111
  75 DATA BIN 01100000
  76 DATA BIN 11000000
  77 DATA BIN 10000000
  78 FOR k=0 TO 7: READ g: POKE
USR "g"+k,g: NEXT k
  79 DATA BIN 00000001
  80 DATA BIN 00000011
  81 DATA BIN 00000110
  82 DATA BIN 11101100
  83 DATA BIN 11111000
  84 DATA BIN 11111000
  85 DATA BIN 11111100: DATA BIN
 11111100
  86 CLS : GO SUB 6000
  87 GO SUB 6000: LET x=11: LET
a=20: LET b=1: LET km=0: LET sc=
0: LET ti=50
  88 PRINT INK 2;AT 21,0;"[illegible]
[illegible]": PRI
NT INK 2;AT 0,0;"[illegible]
[illegible]": GO SUB 6100:
 FOR y=1 TO 3
  89 PRINT AT x,11;"[illegible]"
  90 LET z=INT (RND*3)-1
  91 IF a+z<(b+3)*(a)=5)+5*(a<5)
 OR a+z>21 THEN GO TO 90
  92 LET a=a+z*(a+z<22)
  93 LET z=INT (RND*3-1)
  94 IF b+z<0 OR b+z>(a-2)*(b<=1
7)+17*(b>17) THEN GO TO 93
  95 LET b=b+z: FOR f=0 TO b: PR
INT INK 2;AT f,31;"[illegible]": NEXT f
 100 FOR f=a TO 21: PRINT INK 2;
AT f,31;"[illegible]": NEXT f: GO SUB 5000
 102 IF RND<0.05 THEN PRINT AT a
-1,31; INK 1;"[illegible]"
 103 IF RND<0.05 THEN PRINT AT b
+1,31; INK 1;"[illegible]"
 104 IF RND<0.05 THEN PRINT AT a
-1,31; INK 1;"[illegible]"
 105 IF RND<0.05 THEN PRINT AT b
+1,31; INK 1;"[illegible]": GO TO 116
 116 IF RND<.01 THEN PRINT AT b+
1,31; INK 3; FLASH 1;"[illegible]"
 117 IF RND<.01 THEN PRINT AT a-
1,31; INK 3; FLASH 1;"[illegible]"
 125 IF INKEY$=c$ THEN GO SUB 20
00
 126 PRINT AT x,11; INK 0;"  "
 127 IF INKEY$=b$ THEN LET x=x+1
*(x<20)
 128 IF INKEY$=a$ THEN LET x=x-1
*(x>1)
 130 IF ATTR (x,13)=2 OR ATTR (x
,13)=6 OR ATTR (x,13)=1 THEN GO
TO 1000
 131 IF ATTR (x,13)=131 THEN BEE
P .5,20: LET ti=ti+10: LET sc=sc
+250
 140 LET w=USR 23300
 898 IF sc=10000 OR sc=20000 OR
sc=50000 OR sc=100000 THEN BEEP
0.3,30: LET y=y-1
 899 LET km=km+0.05: IF km>=50 T
HEN GO TO 8000
 900 GO TO 89
1000 PRINT AT x,11;"  ": OVER 1:
 PRINT INK 6;AT x-1,11;"[illegible]"
1001 PRINT AT x,11;"[illegible]"
1002 PRINT AT x+1,11;"[illegible]": OVER
0
1009 RANDOMIZE
1010 GO TO 9998
2000 LET q=13: IF ti=0 THEN BEEP
 0.2,15: RANDOMIZE : RETURN
2001 BEEP 0.01,10
2002 LET ti=ti-1
2005 IF ATTR (x,q)=1 OR ATTR (x,
q+1)=131 OR ATTR (x,q)=2 OR ATTR
 (x,q)=6 THEN GO TO 1000
2006 IF ATTR (x,q+1)=131 THEN OV
ER 1: PLOT 12+q*8,172-x*8: DRAW
88-PEEK 23677,(172-x*8)-PEEK 236
78: FOR f=0 TO 10: BEEP .01,INT
RND*30: NEXT f: DRAW (12+q*8)-PE
EK 23677,(172-x*8)-PEEK 23678: O
VER 0: PRINT AT x,q+1;"  ": GO TO
 1000
2010 PRINT AT x,q;"-"
2020 IF ATTR (x,q+1)=2 OR ATTR (
x,q+1)=1 OR ATTR (x,q+1)=6 THEN
LET sc=sc+10*(ATTR (x,q+1)=6)+10
0*(ATTR (x,q+1)=1): PRINT AT x,q
; PAPER 0; INK 7;"  ": RETURN
2025 PRINT AT x,q;"  "
2030 LET q=q+1
2040 IF q=23 THEN RETURN
2050 GO TO 2006
3005 PRINT "C.MAURY AND C.RIGHT
PRESENTENT": PAUSE 100: PRINT F
LASH 1;AT 11,13;"DRAXON": FLASH
0: PAUSE 100: PRINT AT 11,13;"
      ";AT 1,13;"DRAXON"
3006 PRINT AT 2,0;"  PRINCIPES:
                    VOUS DEVEZ A
TTEINDRE LA         BARRIERE GALA
CTIQUE QUI PROTEGE UN PULSAR.VOT
RE MISSION EST      D'ATTEINDRE C
E PULSAR EN EVITANT LA D.C.A AIN
SI QU'LES CHASSEURS ENNEMIS DES
GARDIENS DE LA BARR-IERE.": PAUS
E 200: GO SUB 9610
3007 PAUSE 100: PRINT AT 17,17;"
TAPEZ ""ENTER""": PAUSE 0
3008 CLS : GO SUB 9620: GO SUB 9
630: PRINT AT 15,0;"POUR QUE VOT
RE MISSION SOIT UNE TOTALE REUSS
ITE,LA TERRE A MIS A VOTRE DISPO
SITION L'ARMENENT LE PLUS SOPHIS
TIQUE COMPRENANT:"
3009 PRINT AT 20,17;"TAPEZ ""ENT
ER""": PAUSE 0
3010 CLS : PRINT "50 MISSILES TH
ERMO-NUCLEAIRES    03 VAISSEAUX S
PATIAUX.           01 UNE BASE.":
 PRINT "DES STATIONS RELAIS": PR
INT AT 20,0;"QUE LES DIEUX SOIEN
T AVEC VOUS.": PAUSE 200: GO SUB
 9640: GO SUB 9650
3011 PRINT AT 17,0;"(LES STATION
S VOUS": PRINT "REAPROVISIONNEN
T": PRINT "EN MISSILES)": PAUSE
200: PRINT AT 17,0;"
      ";AT 18,0;"
  ";AT 19,0;"              ": PRINT
 AT 17,0;"TAPEZ ""ENTER""": PAUS
E 0
3012 CLS : GO SUB 9610: GO SUB 9
650: PRINT "ATTENTION SI PAR UN
 HASARD MAL-ENCONTREUX VOUS TIRE
RIEZ SUR UNE STATION RELAIS CLIG
NOTANTE DANS UN DERNIER SURSAUT
D'ESPOIR SA VENGEANCE SERAIT TER
RIBLE.     UN BEEP SONORE VOUS
```

Suite page 24

TRANSMUSIC



HECTOR

A quoi bon l'achat d'instruments
Puisqu'un clavier d'ordinateur
Fera de vous facilement
Un musicien compositeur

Patrick OLIVIER.

Mode d'emploi :
Les "* " du listing doivent être tapés "# ". Pour le reste, tout est dans le programme.

```
 1 'copyright.  Patrick OLIVIER  . Programme TRANS M
USIC sur HECTOR 2HR+ basic 3
 2 'SURTOUT NE PAS FAIRE DE RENUM
 10 wipe:bright1:flash0:plot71,150,97,50,2:output"PA
TRICK OLIVIER",75,142,3:output"PRESENTE",96,116,3
 11 data3,4,5,80,300,7,2,0,85,300,4,1,3,97,300,1,0,6
,85,300,2,3,1,80,300,6,4,7,131,150,4,5,2,124,150,3,7
,4,110,600
 12 forI=1to8:readA,F,C,D,E:colorA,1,F,C:toneD,E:nex
t:pause2:wipe:bright1:screen8,230,230,230:cls2:color
0,1,7,3:A$="T   A   S     M   S   C":B$="  R   N
-    U   I":C=120-3*len(A$):pen1:cursorC,115:printA$
:pen3:cursorC,115:printB$
 13 A=1:B=3:forF=1to40:swapA,B:penA:cursorC,114:prin
tA$:penB:cursorC,115:printB$:sound3,264:next:sound7,
66:pen2:goto79
 14 onA(0)gosub18,20,22,24,26,28,30,28,32,34,36,56,5
8,60,22,62,64,66,68,69,71,75,77:return
 15 output"BARRE D'ESPACEMENT POUR CONTINUER",20,13,
1:A$=instr$(1):ifA$><" "thengoto15:elsecls:return
 16 line30,220,30,140,3:forF=pi(-50)to0step6:X=6*cos
(F/50):Y=6*sin(-F/50):plotX+30,Y+170,3:next:forF=0to
pi(-62)step-6:X=-6+12*cos(F/50):Y=12*sin(F/50):plotX
+30,Y+170,3:next:lineX+30,Y+170,36,190,3:line36,220,
3
 17 forF=pi(-50)to0step6:X=3*cos(F/50):Y=3*sin(-F/50
):plotX+33,Y+220,3:next:forF=0topi(-62)step-6:X=6*co
s(F/50):Y=6*sin(F/50):plotX+24,Y+140,3:next:Y=0:retu
rn
 18 tone131,C(0):gosub106:output"MI",R,W,2:outputY$(
0),G,171+H,2:return
 19 tone131,C(0):return
 20 tone139,C(0):gosub106:output"RE£",R,W,2:outputY$
(0)+"£",G,165+H,2:return
 21 tone139,C(0):return
 22 tone124,C(0):gosub106:output"FA",R,W,2:outputY$(
0),G,176+H,2:return
 23 tone124,C(0):return
 24 tone110,C(0):gosub106:output"SOL",R,W,2:outputY$
(0),G,181+H,2:return
 25 tone110,C(0):return
 26 tone97,C(0):gosub106:output"LA",R,W,2:outputY$(0
),G,186+H,2:return
 27 tone97,C(0):return
 28 tone80,C(0):gosub106:output"DO",R,W,2:outputY$(0
),G,196+H,2:return
 29 tone80,C(0):return
 30 tone85,C(0):gosub106:output"SI",R,W,2:outputY$(0
),G,191+H,2:return
 31 tone85,C(0):return
 32 tone71,C(0):gosub106:output"RE",R,W,2:outputY$(0
),G,201+H,2:return
 33 tone71,C(0):return
 34 tone63,C(0):gosub106:output"MI",R,W,2:outputY$(0
),G,206+H,2:return
 35 tone63,C(0):return
 36 ifC$(0)="d"thenpause.05:gosub106:outputchr$(196)
,G,189+H,2:return
 37 ifC$(0)="a"thenpause.075:gosub106:outputchr$(196
)+".",G,189+H,2:return
 38 ifC$(0)="c"thenpause.1:gosub106:outputchr$(198),
G,189+H,2:return
 39 ifC$(0)="v"thenpause.2:gosub106:outputchr$(198)+
".",G,189+H,2:return
 40 ifC$(0)="n"thenpause.2:gosub106:outputchr$(195),
G,189+H,2:return
 41 ifC$(0)="*"thenpause.3:gosub106:outputchr$(195)+
".",G,189+H,2:return
 42 ifC$(0)="b"thenpause.4:gosub106:outputchr$(197),
G,184+H,2:return
 43 ifC$(0)="x"thenpause.6:gosub106:outputchr$(197)+
".",G,184+H,2:return
 44 ifC$(0)="r"thenpause.8:gosub106:outputchr$(197),
G,189+H,2:return
 45 ifC$(0)="w"thenpause1.2:gosub106:outputchr$(197)
+",",G,189+H,2:return
 46 ifC$(0)="d"thenpause.05:return
 47 ifC$(0)="a"thenpause.075:return
 48 ifC$(0)="c"thenpause.1:return
 49 ifC$(0)="v"thenpause.2:return
 50 ifC$(0)="n"thenpause.2:return
 51 ifC$(0)="*"thenpause.3:return
 52 ifC$(0)="b"thenpause.4:return
 53 ifC$(0)="x"thenpause.6:return
 54 ifC$(0)="r"thenpause.8:return
 55 ifC$(0)="w"thenpause1.2:return
 56 tone75,C(0):gosub106:output"DO£",R,W,2:outputY$(
0)+"£",G,196+H,2:return
 57 tone75,C(0):return
 58 tone67,C(0):gosub106:output"RE£",R,W,2:outputY$(
0)+"£",G,201+H,2:return
 59 tone67,C(0):return
 60 tone168,C(0):gosub106:output"DO",R,W,2:outputY$(
0),G,155+H,2:return
 61 tone168,C(0):return
 62 tone148,C(0):gosub106:output"RE",R,W,2:outputY$(
0),G,165+H,2:return
 63 tone148,C(0):return
 64 tone117,C(0):gosub106:output"FA£",R,W,2:outputY$
(0)+"£",G,176+H,2:return
 65 tone117,C(0):return
 66 tone91,C(0):gosub106:output"LA£",R,W,2:outputY$(
0)+"£",G,186+H,2:return
 67 tone91,C(0):return
 68 'ne pas effacer cette ligne
 69 tone55,C(0):gosub106:output"FA£",R,W,2:outputY$(
0)+"£",G,211+H,2:return
 70 tone55,C(0):return
 71 tone59,C(0):gosub106:output"FA",R,W,2:outputY$(0
),G,211+H,2:return
 72 tone59,C(0):return
 73 tone59,C(0):gosub106:output"FA",R,W,2:outputY$(0
),G,    +H,2:return
 74 tone59,C(0):return
 75 tone104,C(0):gosub106:output"SOL£",R,W,2:outputY
$(0)+"£",G,181+H,2:return
 76 tone104,C(0):return
 77 tone158,C(0):gosub106:output"DO£",R,W,2:outputY$
(0)+"£",G,155+H,2:return
 78 tone158,C(0):return
 79 data15,16,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,61,0,6
7,0,129,0,129,0,129,0,67,0,61,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,
1,0,1,0,1,0,61,0,127,0,255,0,255,0,255,0,127,0,61,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,60,0,66,0,129,0,129,0,12
9,0,129,0,66,0,60
 80 data0,96,0,80,0,72,0,70,0,70,0,32,0,32,0,16,0,16
,0,8,0,8,0,4,0,4,0,2,0,2,0,2,0,6,0,10,0,118,0,106,0,
18,0,100,0,100,0,8,0,8,0,16,0,16,0,32,0,32,0,32,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,0,255,0,25
5,0,255,0,255,0
 81 data0,0,4,0,12,0,116,0,100,0,4,0,4,0,8,0,8,0,16,
0,16,0,32,0,32,0,64,0,64,0
 82 data0,12,0,12,0,10,0,10,0,9,0,9,0,8,1,232,3,248,
7,248,7,248,7,248,7,248,3,248,1,232,0,12,0,12,0,10,0
,10,0,9,0,9,0,12,0,12,1,234,3,250,7,249,7,249,7,248,
3,248,1,232
 83 restore79:forI=64000to64271:readV:pokeI,V:next:p
oke&5FE3,0:poke&5FE4,&FA
 84 clear1000:dimC(350),A(350),Y$(350),C$(350),E(350
),L(1)
 85 wipe:bright1:cursor57,115:print"MODE D'EMPLOI ?
(O/N)":A$=instr$(1):ifA$><"o"andA$><"n"thengoto85:el
seifA$="o"thengosub200
 86 goto131
 87 R=0:G=0
 88 wipe
 89 color0,1,2,3
 90 gosub115
 91 O=0
 92 O=O+1:ifO=400thenA(0)=-56:goto131:elseA$=instr$(
1):A(0)=asc(A$)-99
 93 ifA(0)=-56thenO=O-1:T=0:goto131
 94 ifA(0)=-91thenO=O-2:plotR,W+85,30,95,0:forF=W+70
toW+30step-10:lineR,F,R+30,F,1:next:goto92
 95 ifA(0)<1orA(0)>23thenO=O-1:A(0)=0:goto92
 96 ifA(0)=19thenA(0)=0:O=O-1:goto92
 97 C$(0)=instr$(1)
 98 ifC$(0)><"b"andC$(0)><"c"andC$(0)><"n"andC$(0)><
"r"andC$(0)<>"d"andC$(0)><"."thengoto97
 99 ifC$(0)><"."thengoto103
 100 P$=instr$(1)
 101 ifP$><"b"andP$><"c"andP$><"n"andP$><"r"andP$<>"
d"thengoto100
 102 C$(0)=P$+C$(0)
 103 gosub147
 104 gosub14
 105 goto92
 106 Y=Y+1
 107 ifY=7thengoto111
 108 G=G+30
 109 R=R+30
 110 goto114
 111 Q=Q+1
 112 W=W-100:R=20:G=20:H=H-100:Y=0
 113 ifQ=2thengosub115
 114 return
 115 wipe
 116 W=130:R=20:G=20:H=0:Y=0:Q=0:Y=0
 117 forF=200to160step-10
 118 lineO,F,241,F,1
 119 lineO,F-100,241,F-100,1:next
 120 T=T+1
 121 ifT=1thengosub16
 122 return
 123 O=0
 124 gosub115
 125 O=O+1
 126 ifA(0)=-56thengoto129
 127 gosub14
 128 goto125
 129 ifP=1thenO=O-1:P=0:colorO,1,2,3:gosub92
 130 pause1.5
 131 P=0:wipe:colorO,1,7,3:bright1:cursor60,230:pen1
:print"QUE CHOISISSEZ-VOUS?":pen2:cursor45,220:print
"->1 ENTENDRE L'AIR PROGRAMME  AVEC VISUALISATION D
E LA MUSIQUE"
 132 cursor45,190:print"->2 ENTENDRE L'AIR PROGRAMME
  SANS VISUALISATION DE LA MUSIQUE":cursor45,160:pr
int"->3 CONTINUER L'AIR PROGRAMMER":cursor45,140:pri
nt"->4 AVOIR LE MODE D'EMPLOI"
 133 cursor45,120:print"->5 PROGRAMMER UN AIR":curso
r45,100:print"->6 CORRIGER DES NOTES":cursor45,80:pr
int"->7 METTRE UN MORCEAU SUR CAS- SETTE":cursor45,6
0:print"->8 ENTRER UN MORCEAU D'UNE  CASSETTE":cur
sor45,30:print"->9 ARRETER"
 134 H$=instr$(1):X=val(H$):ifX<1orX>9thengoto134
 135 ifX=7thengoto172
 136 ifX=8thengoto180
 137 ifX=1thenT=0:colorO,1,2,3:goto123
 138 ifX=4thenT=0:colorO,1,2,3:goto200
 139 ifX=5thenT=0:colorO,1,2,3:goto87
 140 ifX=9thenusr0
 141 ifX=3thenP=1:T=0:colorO,1,2,3:goto123
 142 ifX=6thengoto157
 143 ifX=2thenO=0
 144 O=O+1:ifA(0)=-56thengoto131
 145 onA(0)gosub19,21,23,25,27,29,31,29,33,35,46,57,
59,61,23,63,65,67,68,70,72,76,78
 146 goto144
 147 ifC$(0)="d"thenC(0)=50:Y$(0)=chr$(200):return
 148 ifC$(0)="d."thenC$(0)="a":C(0)=75:Y$(0)=chr$(20
0)+".":return
 149 ifC$(0)="c"thenC(0)=100:Y$(0)=chr$(199):return
 150 ifC$(0)="c."thenC$(0)="v":C(0)=150:Y$(0)=chr$(1
99)+".":return
 151 ifC$(0)="n"thenC(0)=200:Y$(0)=chr$(193):return
 152 ifC$(0)="n."thenC$(0)="*":C(0)=300:Y$(0)=chr$(1
93)+".":return
 153 ifC$(0)="b"thenC(0)=400:Y$(0)=chr$(192):return
 154 ifC$(0)="b."thenC$(0)="x":C(0)=600:Y$(0)=chr$(1
92)+".":return
 155 ifC$(0)="r"thenC(0)=800:Y$(0)=chr$(194):return
 156 ifC$(0)="r."thenC$(0)="w":C(0)=1200:Y$(0)=chr$(
194)+".":return
 157 colorO,1,2,3:T=0:gosub115:O=0
 158 O=O+1:ifA(0)=-56thengoto131:elsegosub14
 159 D$=instr$(1):ifasc(D$)><8andasc(D$)><9thengoto1
59
 160 ifasc(D$)=8thenplotR,W+85,30,95,0:forF=W+70toW+
30step-10:lineR,F,R+30,F,1:next:A$=instr$(1):A(0)=as
c(A$)-99:elsegoto171
 161 ifA(0)<1orA(0)>23thengoto160
 162 C$(0)=instr$(1)
 163 ifC$(0)><"b"andC$(0)><"c"andC$(0)><"n"andC$(0)>
<"r"andC$(0)<>"d"andC$(0)><"."thengoto162
 164 ifC$(0)><"."thengoto168
 165 P$=instr$(1)
 166 ifP$><"b"andP$><"c"andP$><"n"andP$><"r"andP$<>"
d"thengoto165
 167 C$(0)=P$+C$(0)
 168 gosub147
 169 gosub14
 170 goto159
 171 goto158
 172 wipe:bright1:pen2 :printtab(8);"*POUR METTRE VO
TRE CASSETTE A L'ENDROIT OU L'ENREGISTREMENT DOIT
AVOIR LIEU :=>APPUYER SUR  ";:pen1:print"R":pen2:pri
nt"ET SUR ";:pen1:print"RETOUR";:pen2:print" OU ";:p
en1:print"AV.RAP":pen2
 173 print:print:print:printtab(8);"*POUR ARRETER AP
PUYER SUR N'IMPORTE QUELLE TOUCHE":print"ET SUR ";:p
en1:print"STOP-EJECT":pen2:print:print:print:printta
b(8);"*POUR ENREGISTRER APPUYER SUR ";:pen1:print"EC
RITURE ";:pen2:print"PUIS ";:pen1
 174 print"LECTURE":pen2:print"ET SUR ";:pen1:print"
E":pen2
 175 H$=instr$(1):ifH$><"e"andH$><"r"thengoto175
 176 ifH$="r"thenrewind:goto172
 177 L(1)=0
 178 save*L:save*A:save*C:forM=1toO-1:E(M)=asc(C$(M)
):next:save*E
 179 goto131
 180 wipe:bright1:pen2 :printtab(8);"*POUR METTRE VO
TRE CASSETTE A L'ENDROIT OU L'ENREGISTREMENT DOIT
AVOIR LIEU :=>APPUYER SUR  ";:pen1:print"R":pen2:pri
nt"ET SUR ";:pen1:print"RETOUR";:pen2:print" OU ";:p
en1:print"AV.RAP":pen2
 181 print:print:print:printtab(8);"*POUR ARRETER AP
PUYER SUR N'IMPORTE QUELLE TOUCHE":print"ET SUR ";:p
en1:print"STOP-EJECT":pen2:print:print:print:printta
b(8);"*POUR CHARGER APPUYER SUR ";:pen1
 182 print"LECTURE":pen2:print"ET SUR ";:pen1:print"
L":pen2
 183 H$=instr$(1):ifH$><"l"andH$><"r"thengoto183
 184 ifH$="r"thenrewind:goto180
 185 load*L:load*A:load*C:load*E:forM=1toL(1):C$(M)=
chr$(E(M))
 186 O=0
 187 O=O+1:ifA(0)=-56thengoto131
 188 C$(0)=chr$(E(O))
 189 ifC(0)=50thenY$(0)=chr$(200)
 190 ifC(0)=75thenC$(0)="a":Y$(0)=chr$(200)+"."
 191 ifC(0)=100thenY$(0)=chr$(199)
 192 ifC(0)=150thenC$(0)="v":Y$(0)=chr$(199)+"."
 193 ifC(0)=200thenY$(0)=chr$(193)
 194 ifC(0)=300thenC$(0)="*":Y$(0)=chr$(193)+"."
 195 ifC(0)=400thenY$(0)=chr$(192)
 196 ifC(0)=600thenC$(0)="x":Y$(0)=chr$(192)+"."
 197 ifC(0)=800thenY$(0)=chr$(194)
 198 ifC(0)=1200thenC$(0)="w":Y$(0)=chr$(194)+"."
 199 goto187
 200 colorO,6,1,7:wipe:bright1:screen30,220,180,190:
cls2:pen1:printtab(9);"TRANS-MUSIC":print
 201 pen3:printtab(4);"*POUR PROGRAMMER UN AIR , IL
FAUT D'ABORD ENTRER LA NO-TE (DO,RE,MI,DO£,RE£,etc..
.) PUIS SA DUREE (RONDE,BLANCHE,NOIRE,CROCHE,DOUBLE-
CROCHE).":print:pen1:printtab(5);"LES NOTES":print
 202 pen3:print" *Chaque touche de la rangée Q -> M
représentent respecti-vement les notes DOg REg MIg F
Ag SOL LA SI DO RE MI et la touche X représente le F
A ai-gu. ( Le g indique les notes graves).":gosub15:
print
 203 print" *Chaque touche de la rangée Z -> P repré
sentent respecti-vement les notes DO£g RE£g FAg FA£g
 SOL£ LA£ DO DO£ RE£ etla touche W représentent le F
A£aigu.":pen1:print:printtab(4);"LES DUREES":pen(3):
print
 204 print" *Après avoir entré la note, il faut entr
er sa durée.":print"La RONDE est représentée par le
R":print"La BLANCHE est représentée  par le B":gosu
b15:print:print"La NOIRE est représentée par le N":p
rint"La CROCHE est représentée parle C"
 205 print"La DOUBLE CROCHE est représentée par le D
":print:pen1:printtab(4);"LES NOTES POINTEES":pen(3)
:print:print" *Il est possible de pointer les notes(
multiplier la duréede la note par 1,5).";
 206 print"Pour celail suffit de taper . avant d'ent
rer la durée.":gosub15:print:pen1:print"LES ";chr$(3
4);"PAUSES";chr$(34):pen3:print:print" *Il existe ef
fectivement surce programme les  PAUSES les DEMI-PAU
SES les SOUPIRS les ";
 207 print" DEMI-SOUPIRS et les QUARTS DESOUPIRS.":p
rint" *pour entrer ces ";chr$(34);"PAUSES";chr$(34);
" ilsuffit d'appuyer sur N puis  de rentrer la durée
.":print"R = PAUSE ..... ";chr$(197):
 208 print"B = DEMI-PAUSE ..... ";chr$(197):print"N = SOUPIR ..... ";chr$(195):print"C = DEMI-
SOUPIR ..... ";chr$(198):print"D = QUART DE SOU
PIR ..... ";chr$(196):gosub15:pen1:print
 209 printtab(4);"LES ";chr$(34);"PAUSES";chr$(34);"
 POINTEES":print:pen3:print" *Il est possible de poi
nter les ";chr$(34);"pauses";chr$(34);". Il suffit d
'appuyer sur . avant de rentrer la durée":print:pen1
:printtab(4);
 210 print"EXEMPLE":print:pen3:print"-Si vous voulez
 avoir un DO  grave ronde, vous appuyer surQ puis su
r R":tone168,800:print"-Si vous voulez avoir un RE
grave ronde pointé, vous ap- puyer surS puis sur. et
 enfin sur R":tone148,1200
 211 gosub15:print:print"Si vous voulez avoir un qua
rt de soupir, vous appuyez sur N puis sur D":print"S
i vous voulez avoir un quart de soupir pointé, vous
appuyez sur N puis . et enfin sur D":pen0:print"**Si
 vous faites une erreur";
 212 print"  vous pouvez la corriger en  tapant sur
 BACK SPACE et en  entrant votre nouvelle note":prin
```

Suite page 6

MEYNAUPEDE

Si vous réussissez l'exploit de taper ce programme sans vous tromper dans les "DATA", vous aurez droit à un jeu qui pourrait bien avoir raison de votre santé mentale.

Fred HABAUZIT et Ted PASQUIER

```
 10 REM
20 REM fred HABAUZIT et
30 REM  ted PASQUIER
40 REM
50 REM   Presentent
60 REM
70 REM   MEYNAUPEDE
80 REM
90 DIM x(250),y(250)
100 MODE 1
110 f1$=CHR$(240)
120 f2$=CHR$(241)
130 f3$=CHR$(242)
140 f4$=CHR$(243)
150 REM
160 REM Presentation du jeu
170 REM
180 CLS
190 WINDOW 5,35,5,22
200 INK 1,24
210 INK 2,6,9
220 INK 3,26
230 LOCATE 10,1
240 PEN 2
250 PRINT "MEYNAUPEDE"
260 LOCATE 5,3
270 PEN 3
280 PRINT "Par fred and ted (1985)
"
290 BORDER 15,18
300 PEN 1
310 LOCATE 1,7
320 PRINT "1: regles de ce jeu gen
ial"
330 PRINT:PRINT "2: Jeu (Play en a
nglais)"
340 PRINT:PRINT "3: deplacement av
ec curseur"
350 PRINT:PRINT "4: redefinition d
es touches"
360 PRINT:PRINT "5: joystick"
370 z$=INKEY$:IF z$="" THEN 370
380 IF z$="1" THEN 710
390 IF z$="2" THEN CLS:GOTO 880
400 IF z$="3" THEN 110
410 IF z$="4" THEN 500
420 IF z$<>"5" THEN 370
430 REM * * * JOYSTICK * * *
440 f1$=CHR$(11)
450 f2$=CHR$(10)
460 f3$=CHR$(8)
470 f4$=CHR$(9)
480 GOTO 180
490 REM  REDEFINITION
500 CLS
510 LOCATE 3,1
520 PRINT "redefinition"
530 PRINT:PRINT:PRINT "HAUT ?   ";
550 GOSUB 670:f1$=b$
560 PRINT:PRINT"BAS ?    ";
580 GOSUB 670:f2$=b$
590 PRINT:PRINT "GAUCHE ? ";
610 GOSUB 670:f3$=b$
620 PRINT:PRINT "DROITE ? ";
640 GOSUB 670:f4$=b$
650 CLS
660 GOTO 200
670 b$=INKEY$:IF b$<>"" THEN PRINT
 b$ ELSE 670
675 SOUND 1,2056,10,7
680 PRINT "OK"
690 RETURN
700 REM  REGLE DU JEU
710 CLS
720 PRINT "   bonJour  et  bienven
u(e) au beau royaume de  MEYNAUPED
E la  chenille.Comme vous le savez
   ceci est un Jeu et Peut vous   c
auser quelques sequelles      PPss
ssvycholo9iques.Attention cette m
aladie est conta9ieuse, mefiez vou
s...":
730 PRINT "Si vous etes Prets,aPPu
yer sur une touche sinon vendez mo
i... ou allez Jouer aux billes.."
740 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 740
750 CLS
760 :PRINT "Bien Passons a des cho
ses Plus  serieuses.La re9le est s
imPle..Vous devez 9uider MEYNAUPED
E  au milieu des Jardins de GIRARD
 cha9ue fois 9ue MEYNAUPEDE    man
9e une Pastille,elle 9rossitMais a
ttention elle ne doit Passe mordre
 la 9ueue,";
770 PRINT " elle mourrait sur le c
hamPs":PRINT"    <aPPuyer sur une
touche>"
780 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 780
790 CLS
800 PRINT "Sachez 9ue cha9ue Pasti
lles     9ue MEYNAUPEDE man9era vo
us   raPPortera 11 Points.De Plus,
letemPs 9ue vous mettrez Pour
faire cha9ues tableaux,vous   donn
eras un certain BONUS.Vous devez m
ettre moins de 1 minutes";
810 PRINT"et 30 secondes Pour  cha
9ues   tableaux.Un autre bonus de
1000   Points,vous est accorde
 cha9ue fois 9ue vous Passez un  t
ableau":PRINT "Une derniere consig
ne,sachez   9ue l'imPortant n'est
Pas de   ParticiPer mais de 9a9ner
...   bon aPPetit
820 PRINT "       <taPez une touch
e> "
830 PRINT
840 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 840
850 CLS
860 GOTO 200

870 REM * * * INITIALISATION * * *

880 MODE 1
890 BORDER 0
900 RESTORE
910 Pt=0:Pq=0
920 tPs=0
930 nu=0
940 sc=0:nb=0:ta=0
950 SYMBOL AFTER 1
960 SYMBOL 160,0,0,0,0,0,0,0,0
970 SYMBOL 147,24,24,24,31,31,0,0
980 GOTO 1730
990 x=6:y=2
1000 y(2)=2:x(2)=6
1010 x(1)=6:y(1)=2
1020 Pt=1:Pq=0
1030 ti=TIME
1040 PEN 1
1050 LOCATE 25,25
1060 PRINT CHR$(164);
1070 PRINT " fred & ted "
1080 PEN 2
1090 LOCATE 26,15
1100 PRINT "HAUT   : ";f1$
1110 LOCATE 26,17
1120 PRINT "BAS    : ";f2$
1130 LOCATE 26,19
1140 PRINT "GAUCHE: ";f3$
1150 LOCATE 26,21
1160 PRINT "DROITE: ";f4$
1170 PEN 3
1180 LOCATE 26,23
1190 PRINT"STAGE:";ta
1200 REM * * * DEPLACEMENT * * *
1210 Pq=Pq%(Pq(>250)
1220 Pq=Pq+1
1230 Pt=-Pt%(Pt(>250)
1240 Pt=Pt+1
1250 x(Pt)=x:y(Pt)=y
1260 LOCATE x,y
1270 PRINT "@"
1280 LOCATE x(Pq),y(Pq)
1290 PRINT " "
1300 GOTO 1350
1310 x(Pt)=x:y(Pt)=y
1320 LOCATE x,y
1330 PRINT "@"
1340 REM CHOIX DE LA DIRECTION
1350 q$=INKEY$
1360 IF q$=f1$ OR q$=f2$ OR q$=f3$
 OR q$=f4$ THEN a$=q$
1370 y=y+(a$=f1$)-(a$=f2$)
1380 x=x+(a$=f3$)-(a$=f4$)
1390 q=TEST(x%16-9,(25-y)%16+6)
1400 ON q+1 GOTO 1210,1410,1440,15
20
1410 y=y-(a$=f1$)+(a$=f2$)
1420 x=x-(a$=f3$)+(a$=f4$)
1430 GOTO 1310
1440 nb=nb+1
1450 GOSUB 2260
1460 Pt=-Pt%(Pt(>250)
1470 Pt=Pt+1
1480 REM TEST CHANGEMENT DE TABLEA
UX
1490 IF nb()kc+nu THEN 1310
1500 GOTO 1680
1510 REM PARTIE TERMINEE
1520 IF x=x(Pt-1) AND y=y(Pt-1) TH
EN 1410
1530 sc=sc+nb%11
1540 GOSUB 2070
1550 LOCATE 24,10
1560 PRINT SPACE$(13)
1570 LOCATE 25,8
1580 PRINT SPACE$(13)
1590 GOSUB 3350
1600 LOCATE 25,8
1610 FOR i=1 TO 2000
1620 NEXT i
1630 PRINT " UNE AUTRE ?"
1640 d$=INKEY$:IF d$="" THEN 1640

1650 IF d$="o" OR d$="O" OR d$="X"
 THEN CLS:GOTO 900
1660 IF d$="n" OR d$="N" THEN CLS:
GOTO 190
1670 GOTO 1640
1680 tPs=TIME-ti
1690 REM CALCUL DU SCORE
1700 IF tPs<36000 THEN sc=sc+38000
-tPs
1710 sc=sc+nb%11
1720 REM CHANGEMENT DE TABLEAU
1730 nb=0
1740 ENV 1,100,2,2
1750 ENT 1,100,-2,2
1760 SOUND 1,284,200,1,1,1
1770 READ a1,a2,a3,qw,kc
1780 INK 1,a1
1790 INK 2,a2
1800 INK 3,a3
1810 CLS
1820 FOR i=1 TO 25
1830 FOR a=1 TO qw

1840 READ b
1850 PEN 1-(b=4)
1860 PRINT CHR$(b+140);
1870 PEN 1
1880 NEXT a
1890 PRINT:NEXT i
1900 REM ADDITION DE PASTILLE
1910 ta=ta+1
1920 IF ta/4=INT(ta/4) THEN RESTOR
E
1930 IF ta<5 THEN 2040
1940 nu=25%(INT(ta/4))
1950 FOR i=1 TO nu
1960 xx=INT(RND%(qw-2))+2
1970 yy=INT(RND%23)+2
1980 IF xx=6 AND yy=2 THEN 1960
1990 LOCATE xx,yy
2000 IF TEST(xx%16-9,(25-yy)%16+6)
<>0 THEN 1960
2010 PEN 2
2020 PRINT CHR$(144)
2030 NEXT i
2040 GOSUB 2070
2050 GOTO 990
2060 REM AFFICHAGE SCORE,TEMPS
2070 hi=-hi%(hi)=sc)-sc%(hi(sc)
2080 LOCATE 25,5
2090 PEN 2
2100 PRINT "SCORE :";
2110 LOCATE 32,5
2120 PEN 1
2130 PRINT sc
2140 LOCATE 25,2
2150 PEN 3
2160 PRINT "RECORD:";hi
2170 IF ta=1 THEN RETURN
2180 LOCATE 25,8
2190 PRINT "TEMPS :";
2200 LOCATE 24,10
2210 PRINT INT(tPs/18000);
2220 PRINT "MIN";
2230 PRINT INT(tPs/300-INT(tPs/180
00)%60);
2240 PRINT "SEC"
2250 RETURN
2260 ENV 1,100,3,1
2270 ENT 1,100,2,2
2280 SOUND 1,200,10,1,1,1,5
2290 RETURN
2300 REM PREMIER TABLEAU
2310 DATA 21,6,26,21,76,10,14,14,1
4,14,14,14,14,14,14,14,14,14,14,14
,14,14,14,14,16
2320 DATA 09,04,20,20,20,20,20,20,
04,20,20,20,20,04,20,20,20,20,20,0
4,09
2330 DATA 09,20,10,14,14,04,14,14,
14,14,04,14,14,14,14,04,14,14,16,2
0,09
2340 DATA 09,20,09,20,20,20,20,20,
20,20,20,20,20,20,20,20,20,09,2
0,09
2350 DATA 09,04,09,20,10,14,14,14,
04,14,14,14,04,14,14,14,14,16,20,09,0
4,09
2360 DATA 09,20,09,04,05,04,20,20,
20,04,20,04,20,20,20,04,05,04,09,2
0,09
2370 DATA 09,20,05,20,20,20,09,20,
10,14,04,14,16,20,09,20,20,20,05,2
0,09
2380 DATA 09,04,20,20,10,14,13,20,
09,20,20,20,09,20,07,14,16,20,20,0
4,09
2390 DATA 11,14,14,04,09,04,20,04,
09,20,09,20,09,04,20,04,09,04,14,1
4,17
2400 DATA 09,04,20,20,09,20,14,14,
17,04,09,04,11,14,14,20,09,20,20,0
4,09
2410 DATA 09,20,09,04,20,20,20,04,
09,20,09,20,09,04,20,20,20,04,09,2
0,09
2420 DATA 09,20,11,14,14,20,09,20,
09,20,09,20,09,20,09,20,14,14,17,2
0,09
2430 DATA 09,04,09,04,20,04,09,20,
04,20,09,20,04,20,09,04,20,04,09,0
4,09
2440 DATA 09,20,09,20,14,14,13,20,
09,20,09,20,09,20,07,14,14,20,09,2
0,09
2450 DATA 09,20,09,20,04,20,20,04,
09,20,09,20,09,04,20,20,04,20,09,2
0,09
2460 DATA 09,04,20,20,09,20,14,14,
17,04,09,04,11,14,14,20,09,20,20,0
4,09
2470 DATA 11,14,14,04,09,04,20,04,
09,20,09,20,09,04,20,04,09,04,14,1
4,17
2480 DATA 09,04,20,20,07,14,16,20,
09,20,20,20,09,20,10,14,13,20,20,0
4,09
2490 DATA 09,20,09,20,20,20,09,20,
07,14,04,14,13,20,09,20,20,20,09,2
0,09
2500 DATA 09,20,09,04,09,04,20,20,
20,04,20,04,20,20,20,04,09,04,09,2
0,09
2510 DATA 09,04,09,20,07,14,14,14,
04,14,14,14,04,14,14,14,13,20,09,0
4,09
2520 DATA 09,20,09,20,20,20,20,20,
20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,09,2
0,09
2530 DATA 09,20,07,14,14,04,14,14,
14,14,04,14,14,14,14,04,14,14,13,2
0,09
2540 DATA 09,04,20,20,20,20,20,20,
04,20,20,20,04,20,20,20,20,20,20,0
4,09
2550 DATA 07,14,14,14,14,14,14,14,
14,14,14,14,14,14,14,14,14,14,14,1
4,13
2560 REM DEUXIEME TABLEAU
2570 DATA 15,22,18,21,106,10,14,14
,14,14,14,18,14,14,14,14,14,14,14,
18,14,14,14,14,14,16
2580 DATA 09,04,20,20,04,20,09,20,
04,20,20,20,04,20,09,20,04,20,20,0
4,09
2590 DATA 09,20,14,14,16,04,20,04,
09,04,09,04,09,04,20,04,10,14,14,2
0,09
2600 DATA 09,04,20,04,09,04,14,18,
13,20,09,20,07,18,14,04,09,04,20,0
4,09
2610 DATA 09,20,09,20,04,20,04,09,
04,20,09,20,04,09,04,20,04,20,09,2
0,09
2620 DATA 09,20,11,14,14,14,04,09,
20,14,19,14,20,09,04,14,14,14,17,2
0,09
2630 DATA 09,04,09,20,04,20,20,20,
04,20,09,20,04,20,20,20,04,20,09,0
4,09
2640 DATA 09,20,09,04,10,14,04,14,
16,20,04,20,10,14,04,14,16,04,09,2
0,09
2650 DATA 09,04,09,20,09,04,20,04,
09,20,09,20,09,04,20,04,09,20,09,0
4,09
2660 DATA 09,20,04,20,09,20,09,20,
09,04,09,04,09,20,09,20,09,20,04,2
0,09
2670 DATA 09,04,14,14,13,04,09,04,
09,20,04,20,09,04,09,04,07,14,14,0
4,09
2680 DATA 09,20,04,20,04,20,09,20,
20,20,09,20,20,20,09,20,04,20,04,2
0,09
2690 DATA 11,14,20,14,18,14,15,14,
04,14,19,14,04,14,15,14,18,14,20,1
4,17
2700 DATA 09,20,04,20,09,04,20,20,
20,04,09,04,20,20,20,04,09,20,04,2
0,09
2710 DATA 09,04,09,04,09,20,10,14,
14,20,04,20,14,14,16,20,09,04,09,0
4,09
2720 DATA 09,20,09,20,04,20,09,20,
04,20,09,20,04,20,09,20,04,20,09,2
0,09
2730 DATA 09,20,11,14,04,14,13,04,
14,14,19,14,14,04,07,14,04,14,17,2
0,09
2740 DATA 09,04,09,04,20,20,20,20,
20,04,09,04,20,20,20,20,20,04,09,0
4,09
2750 DATA 09,20,09,20,10,14,04,10,
14,20,09,20,14,16,04,14,16,20,09,2
0,09
2760 DATA 09,20,09,04,09,04,20,09,
20,04,09,04,20,09,20,04,09,04,09,2
0,09
2770 DATA 09,04,09,20,09,20,14,13,
04,14,15,14,04,07,14,20,09,20,09,0
4,09
2780 DATA 09,20,20,04,20,20,04,20,
20,20,04,20,20,20,04,20,20,04,20,2
0,09
2790 DATA 09,20,14,14,14,14,14,14,
14,20,09,20,14,14,14,14,14,14,14,2
0,09
2800 DATA 09,04,20,20,20,20,04,20,
20,20,09,20,20,20,04,20,20,20,20,0
4,09
2810 DATA 07,14,14,14,14,14,14,14,
14,14,15,14,14,14,14,14,14,14,14,1
4,13
2820 REM TROISIEME TABLEAU
2830 DATA 7,24,20,23,106,10,14,14,
14,14,14,14,14,14,14,14,14,14,14,1
4,14,14,14,14,14,14,14,14,16
2840 DATA 09,04,20,20,20,04,20,20,
20,20,20,04,20,20,20,20,20,04,20,2
0,20,04,09
2850 DATA 09,20,10,14,04,14,18,14,
14,04,14,18,14,04,14,14,18,14,04,1
4,16,20,09
2860 DATA 09,20,09,04,20,20,09,04,
20,20,04,09,04,20,20,04,09,20,20,0
4,09,20,09
2870 DATA 09,04,09,20,09,04,09,20,
14,14,20,09,20,14,14,04,09,04,09,2
0,09,04,09
2880 DATA 09,20,04,20,09,04,20,20,
04,20,20,04,20,20,04,20,20,04,09,2
0,04,20,09
2890 DATA 09,20,09,20,07,14,14,14,
14,14,20,09,20,14,14,14,14,14,13,2
0,09,20,09
2900 DATA 09,20,09,04,20,04,20,04,
20,20,04,09,04,20,20,04,20,04,20,0
4,09,20,09
2910 DATA 09,20,07,14,14,04,14,14,
14,18,14,15,14,18,14,14,14,04,14,1
4,13,20,09
2920 DATA 09,04,20,20,20,20,20,04,
20,09,04,20,04,09,20,04,20,20,20,2
0,20,04,09
2930 DATA 11,14,04,14,14,18,14,14,
20,09,20,09,20,09,20,14,14,18,14,1
4,04,14,17
2940 DATA 09,04,20,04,20,09,20,04,
20,04,20,09,20,04,20,04,20,09,20,0
4,20,04,09
2950 DATA 09,20,14,14,20,20,20,14,
14,14,14,19,14,14,14,14,20,20,20,1
4,14,20,09
2960 DATA 09,04,20,04,20,09,20,04,
20,04,20,09,20,04,20,04,20,09,20,0
4,20,04,09
2970 DATA 11,14,04,14,14,15,14,14,
20,09,20,09,20,09,20,14,14,15,14,1
4,04,14,17
2980 DATA 09,04,20,20,20,20,20,04,
20,09,04,20,04,09,20,04,20,20,20,2
0,20,04,09
2990 DATA 09,20,10,14,14,04,14,14,
14,15,14,18,14,15,14,14,14,04,14,1
4,16,20,09
3000 DATA 09,20,09,04,20,20,20,04,
20,20,04,09,04,20,20,04,20,20,20,0
4,09,20,09
3010 DATA 09,04,09,20,10,14,14,14,
14,14,20,09,20,14,14,14,14,14,16,2
0,09,04,09
3020 DATA 09,20,04,20,09,04,20,20,
04,20,20,04,20,20,04,20,20,04,09,2
0,04,20,09
3030 DATA 09,04,09,20,09,04,09,04,
14,14,20,09,20,14,14,04,09,04,09,2
0,09,04,09
3040 DATA 09,20,09,04,20,20,09,04,
20,20,04,09,04,20,20,04,09,20,20,0
4,09,20,09
3050 DATA 09,20,07,14,04,14,15,14,
14,04,14,15,14,04,14,14,15,14,04,1
4,13,20,09
3060 DATA 09,04,20,20,20,04,20,20,
20,20,20,04,20,20,20,20,20,04,20,2
0,20,04,09
3070 DATA 07,14,14,14,14,14,14,14,
14,14,14,14,14,14,14,14,14,14,14,1
4,14,14,13
3080 REM QUATRIEME TABLEAU
3090 DATA 06,25,24,23,114,10,14,14
,14,14,14,14,14,14,14,14,14,18,14,
14,14,14,14,14,14,14,14,14,16
3100 DATA 09,04,20,20,20,04,20,20,
04,20,20,09,20,20,04,20,20,04,20,2
0,20,04,09
3110 DATA 09,20,09,04,14,14,18,14,
14,14,04,09,04,14,14,14,18,14,14,0
4,09,20,09
3120 DATA 09,20,09,04,20,04,09,20,
04,20,20,20,20,20,04,20,09,04,20,0
4,09,20,09
3130 DATA 09,04,09,20,09,20,09,04,
14,14,14,18,14,14,14,04,09,20,09,2
0,09,04,09
3140 DATA 09,20,09,20,09,04,09,20,
04,20,20,09,20,20,04,20,09,04,09,2
0,09,20,09
3150 DATA 09,04,04,20,09,20,20,20,
10,14,04,09,04,14,16,20,20,20,09,2
0,04,04,09
3160 DATA 11,14,14,14,19,14,04,14,
17,20,20,09,20,20,11,14,04,14,19,1
4,14,14,17
3170 DATA 09,04,04,20,09,04,20,20,
09,04,14,15,14,04,09,20,20,04,09,2
0,04,04,09
3180 DATA 09,20,09,20,20,20,09,04,
20,20,04,20,04,20,20,04,09,20,20,2
0,09,20,09
3190 DATA 09,20,07,14,04,14,15,14,
14,04,14,18,14,14,14,04,11,14,04,1
4,13,20,09
3200 DATA 09,04,20,04,20,20,20,04,
20,20,04,09,04,04,20,20,09,20,20,0
4,20,04,09
3210 DATA 11,14,14,14,14,04,14,14,
14,14,20,04,20,14,14,14,17,04,14,1
4,14,14,17
3220 DATA 09,04,20,04,20,20,20,04,
20,20,04,09,04,04,20,20,09,20,20,0
4,20,04,09
3230 DATA 09,20,10,14,04,14,18,14,
14,04,14,15,14,14,14,04,11,14,04,1
4,16,20,09
3240 DATA 09,20,09,20,20,20,09,04,
20,20,04,20,04,20,20,04,09,20,20,2
0,09,20,09
3250 DATA 09,04,04,20,09,04,20,20,
09,04,14,18,14,04,09,20,20,04,09,2
0,04,04,09
3260 DATA 11,14,14,14,19,14,04,14,
17,20,20,09,20,20,11,14,04,14,19,1
4,14,14,17
3270 DATA 09,04,04,20,09,20,20,20,
07,14,04,09,04,14,13,20,20,20,09,2
0,04,04,09
3280 DATA 09,20,09,20,09,04,09,20,
04,20,20,09,20,20,04,20,09,04,09,2
0,09,20,09
3290 DATA 09,04,09,20,09,20,09,04,
14,14,14,15,14,14,14,04,09,20,09,2
0,09,04,09
3300 DATA 09,20,09,04,20,04,09,20,
04,20,20,20,20,20,04,20,09,04,20,0
4,09,20,09
3310 DATA 09,20,09,04,14,14,15,14,
14,14,04,09,04,14,14,14,15,14,14,0
4,09,20,09
3320 DATA 09,04,20,20,20,04,20,20,
04,20,20,09,20,20,04,20,20,04,20,2
0,20,04,09
3330 DATA 07,14,14,14,14,14,14,14,
14,14,14,15,14,14,14,14,14,14,14,1
4,14,14,13
3340 REM MUSIQUE FINALE
3350 SOUND 1,500,100,15
3360 SOUND 1,0,2
3370 SOUND 1,500,75,15
3380 SOUND 1,0,2
3390 SOUND 1,500,25,15
3400 SOUND 1,0,2
3410 SOUND 1,425,75,15
3420 SOUND 1,0,2
3430 SOUND 1,450,25,15
3440 SOUND 1,0,2
3450 SOUND 1,450,75,15
3460 SOUND 1,0,2
3470 SOUND 1,500,25,15
3480 SOUND 1,0,2
3490 SOUND 1,500,75,15
3500 SOUND 1,0,2
3510 SOUND 1,525,25,15
3520 SOUND 1,0,2
3530 SOUND 1,500,100,15
3540 RETURN
```

HECTOR

Suite de la page 5

```
t:print"**Quand vous voulez repasser au menu, il suf
fit d'appuyez sur la touche (+/^)":pen1:gosub15:prin
ttab(4);"CORRECTION":print:pen3
 213 print" *Hector vous rejoue note    note le morc
eau.":print"-Si vous "tes d'accord avec  la note rej
ouée, vous appuyezsur TAB":print"-Si vous n'"tes pas
 d'accord, vous appuyez sur BACK SPACE et vous entré
 votre nouvelle note. ";
 214 print"Si la nouvelle note en-tré vous convient,
 vous appu-yez sur TAB. Si elle ne vous convient pas
, vous  appuyez  sur BACK SPACE et vous entré votre
nouvelle note ainsi de suite":gosub15:print:pen1:pri
nttab(4);"LA CASSETTE":print
 215 pen3:print"*Le magneto d'HECTOR sert    enregis
trer le morceau le morceau de musique pour  pouvoir
le continuer ou le modifier par la suite. Bien enten
du sivous écouté cette cassette";
 216 print"   vous n'entendrez pas l'air  programmer
."
 217 A$=instr$(1):ifA$><" "thengoto217:else goto131
```

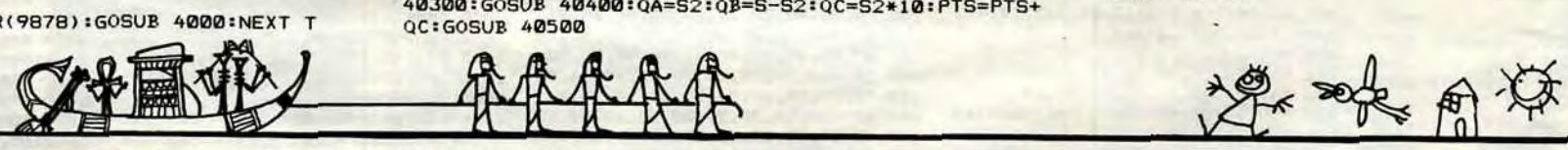
OVNIS

TRS 80

Qu'ont-ils ces étrangers
A préférer la terre
Aux mondes par milliers
Qui peuplent l'univers

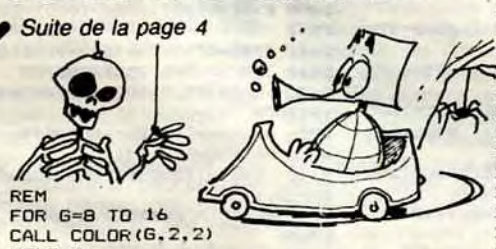
Frédéric CARBONERO

```
10 REM ****************************************
20 REM * ============--- OVNIS ---============ *
30 REM * ---- POUR TRS-80 - MODELES 1 & 3 ---- *
40 REM * ---------- VERSION SONORISEE -------- *
50 REM * ------------------------------------- *
60 REM * ---- FREDERIC CARBONERO -- 18/01/85 -- *
70 REM ****************************************
90 CLS
100 POKE 16561,200:POKE 16562,127:POKE 16526,204:P
OKE 16527,127
110 DATA 205,127,10,203,36,69,62,1,211,255,16,254,
69,62,2,211,255,16,254,37,32,239,201
120 FOR I=32716 TO 32738
130 READ S:POKE I,S
140 NEXT I
145 CLEAR 5000
150 B=USR(20118)
155 01$=CHR$(184)+CHR$(135)+CHR$(131)+CHR$(139)+CH
R$(180)
160 B=USR(9878)
165 02$=CHR$(191)+STRING$(3,128)+CHR$(191):B=USR(1
00)
175 03$=CHR$(139)+CHR$(180)+CHR$(176)+CHR$(184)+CH
R$(135)
180 V1$=02$:V2$=CHR$(175)+CHR$(144)+CHR$(128)+CHR$
(160)+CHR$(159):V3$=CHR$(128)+CHR$(139)+CHR$(188)+
CHR$(135):N1$=CHR$(191)+CHR$(180)+STRING$(2,128)+C
HR$(191):N2$=CHR$(191)+CHR$(130)+CHR$(173)+CHR$(14
4)+CHR$(191)
185 N3$=CHR$(191)+STRING$(2,128)+CHR$(139)+CHR$(19
1):I1$=STRING$(2,131)+CHR$(191)+STRING$(2,131):I2$
=STRING$(2,128)+CHR$(191)+STRING$(2,128):I3$=STRIN
G$(2,176)+CHR$(191)+STRING$(2,176):S1$=01$:S2$=CHR
$(130)+CHR$(139)+CHR$(140)+CHR$(180)+CHR$(144):S3$
=03$
190 PRINT@ 1,01$+CHR$(128)+V1$+CHR$(128)+N1$+CHR$(
128)+I1$+CHR$(128)+S1$;:PRINT@ 65,02$+CHR$(128)+V2
$+CHR$(128)+N2$+CHR$(128)+I2$+CHR$(128)+S2$:PRINT@
 129,03$+CHR$(128)+V3$+STRING$(2,128)+N3$+CHR$(128
)+I3$+CHR$(128)+S3$;
195 FOR T=1 TO 100:NEXT T
200 B=USR(20058):FOR T=1 TO 25:NEXT
210 B=USR(7012):B=USR(14191):B=USR(100)
240 PRINT@ 257,"I N T R O D U C T I O N ":PRINT@ 3
85,"DE NOMBREUX OVNIS ESSAYENT D'ATTERRIR SUR LA P
LANETE !!!":PRINT@ 449,"VOTRE BUT EST DE LES EXTER
MINER AVANT QU'ILS N'ATTERRISSENT .":PRINT@ 513,"P
OUR QU'ILS EXPLOSENT, IL SUFFIT DE LES PERCUTER AV
EC"
250 PRINT@ 577,"VOTRE VAISSEAU (PLACE A DROITE DE
L'ECRAN).":PRINT@ 641,"LE JEU SE DEROULE PENDANT 7
 JOURS, ET CHAQUE JOUR 50":PRINT@ 705,"OVNIS TENTE
NT D'ATTERRIR ET SI PLUS DE 10 D'ENTRE EUX Y"
260 PRINT@ 769,"PARVIENNENT, LA TERRE NE PEUX PLUS
 LUTTER ET EST ENVAHIE .":PRINT@ 833,"VOUS ETES NO
TRE SEULE ESPOIR ALORS SOYEZ PRUDENT":PRINT@ 897,"
DEPLACEZ VOUS AVEC LES TOUCHES [ ET ";CHR$(92);:PR
INT@ 976,"BONNE CHANCE";
265 FOR T=1 TO 300:NEXT T
270 B=USR(20118):B=USR(9878):B=USR(100)
275 FOR T=1 TO 350:NEXT
280 B=USR(20058):FOR F=1 TO 25:NEXT F
290 B=USR(7023):B=USR(14215):B=USR(20058):B=USR(10
0)
300 PRINT@ 994,"APPUYER SUR UNE TOUCHE";
310 FOR F=1 TO 80:GOSUB 4000:NEXT
320 FOR F=1 TO 2
330 FOR T=1 TO 3:B=USR(9878):GOSUB 4000:NEXT T
340 B=USR(80):FOR T=1 TO 45:GOSUB 4000:NEXT T
350 B=USR(100):FOR T=1 TO 15:GOSUB 4000:NEXT T
360 NEXT F
370 FOR T=1 TO 3:B=USR(9878):GOSUB 4000:NEXT T
380 B=USR(20048):B=USR(20058):B=USR(20048):B=USR(7
4)
390 IF INKEY$<>"" THEN 940 ELSE 390
940 GOSUB 950
945 GOTO 1000
950 CLS:PRINT@ 1,"TRS-80";:PRINT@ 45,"VERSION SONO
RISEE";:PRINT@ 64,"**********************=OVNIS=*
**********************";:PRINT@ 896,"**
**************************************************
**********";:PRINT@ 961,"OVNIS INTERSEPTES :";
960 PRINT@ 981,"00";:PRINT@ 990,"NOMBRES D'OVNIS T
OTAL :";:PRINT@ 1015,"00";
965 FOR F=3200 TO 3300 STEP 1.52:B=USR(F):NEXT F
970 RETURN
1000 REM -- DEBUT DU JEU --
1010 CLEAR 5000:X=503:PRINT@ X,CHR$(191);:PRINT@ X
+64,CHR$(191);:X8=1:L4=1
1020 A=(RND(12)+1)*64
1022 B=USR(3250)
1025 FOR F=A TO A+55 STEP 5
1030 PRINT@ F,CHR$(128);:PRINT@ F+5,CHR$(132);
1040 A=PEEK(14400):B=A AND 8:C=A AND 16
1050 IF B<>0 AND X>190 THEN X=X-64:ON X8 GOSUB 110
0,1110 ELSE IF (C<>0 AND X<832 AND X8=2) THEN X=X+
64:GOSUB 1210 ELSE IF (C<>0 AND X8=1 AND X<768) TH
EN X=X+64:GOSUB 1200
1060 IF F+5=X THEN 1400
1065 IF X8=1 AND F+5=X+64 THEN 1400
1070 NEXT F:PRINT@ F," ";:S=S+1:IF S=50 THEN PRINT
@ 981,S2;:PRINT@ 1015,S;:ON L4 GOTO 1500,1600,1700
,1800,1900,42000
1080 PRINT@ 981,S2;:PRINT@ 1015,S;:GOTO 1020
1100 PRINT@ X+128," ";:PRINT@ X,CHR$(191);:RETURN
1110 PRINT@ X+64," ";:PRINT@ X,CHR$(191);:RETURN
1200 PRINT@ X-64," ";:PRINT@ X+64,CHR$(191);:RETUR
N
1210 PRINT@ X-64," ";:PRINT@ X,CHR$(191);:RETURN
1400 FOR F2=1 TO 5
1405 B=USR(3150)
1410 PRINT@ X,"*";:IF X8=1 THEN PRINT@ X+64,"*";
1420 FOR W=1 TO 15:NEXT W
1430 PRINT@ X," ";:IF X8=1:PRINT@ X+64," ";
1440 FOR W2=1 TO 10:NEXT W2
1450 NEXT F2
1460 S=S+1:S2=S2+1:PRINT@ X,CHR$(191);:PRINT@ 981,
S2;:PRINT@ 1015,S;:IF S=50 THEN ON L4 GOTO 1500,16
00,1700,1800,1900,42000
1465 IF X8=1 THEN PRINT@ X+64,CHR$(191);
1470 GOTO 1020
1500 GOSUB 43000
1520 CLS:GOSUB 40000:GOSUB 40100
1530 IF X8=1 THEN Q1=S2:Q2=S-S2:Q3=S2*10:PTS=Q3:GO
SUB 40200:X8=2:GOTO 1535 ELSE 1550
1535 IF Q2>10 THEN 41000 ELSE PRINT@ 896,"PRESS SP
ACE";:X=503
1540 A=PEEK(14400):IF A=128 THEN S=0:S2=0:GOSUB 95
0:PRINT@ X,CHR$(191);:GOTO 1020 ELSE GOTO 1540
1550 Q4=S2:Q5=S-S2:Q6=S2*10
1560 GOSUB 40200:PTS=Q3+Q6:GOSUB 40300:IF Q5>10 TH
EN 41000 ELSE PRINT@ 896,"PRESS SPACE";
1570 A=PEEK(14400):IF A=128 THEN CLS:GOTO 2000 ELS
E 1570
1600 GOSUB 43000
1620 CLS:GOSUB 40000:GOSUB 40100:GOSUB 40200:GOSUB
 40300
1630 Q7=S2:Q8=S-S2:Q9=S2*10:PTS=PTS+Q9:GOSUB 40400
1640 IF Q8>10 THEN 41000 ELSE X8=2:X=483:PRINT@ 89
6,"PRESS SPACE";:L4=3:GOTO 1540
1700 GOSUB 43000
1720 CLS:GOSUB 40000:GOSUB 40100:GOSUB 40200:GOSUB
40300:GOSUB 40400:QA=S2:QB=S-S2:QC=S2*10:PTS=PTS+
QC:GOSUB 40500
1730 IF QB>10 THEN 41000 ELSE X8=1:PRINT@ 896,"PRE
SS SPACE";:L4=4
1740 A=PEEK(14400):IF A=128 THEN X=473:S=0:S2=0:GO
SUB 950:PRINT@ X,CHR$(191);:PRINT@ X+64,CHR$(191);
:GOTO 1020 ELSE 1740
1800 GOSUB 43000
1820 CLS:GOSUB 40000:GOSUB 40100:GOSUB 40200:GOSUB
 40300:GOSUB 40400:GOSUB 40500:QD=S2:QE=S-S2:QF=S2
*10:PTS=PTS+QF:GOSUB 40600
1830 IF QE>10 THEN 41000 ELSE X8=2:X=473:PRINT@ 89
6,"PRESS SPACE";:L4=5:GOTO 1540
1900 GOSUB 43000
1920 CLS:GOSUB 40000:GOSUB 40100:GOSUB 40200:GOSUB
 40300:GOSUB 40400:GOSUB 40500:GOSUB 40600:QG=S2:Q
H=S-S2:QI=S2*10:PTS=PTS+QI:GOSUB 40700
1930 IF QH>10 THEN 41000 ELSE PRINT@ 896,"PRESS SP
ACE";:L4=6:X=463:GOTO 1540
2000 X8=1:X=483:GOSUB 950:PRINT@ X,CHR$(191);:PRIN
T@ X+64,CHR$(191);:L4=2:S=0:S2=0:GOTO 1020
4000 IF INKEY$<>"" THEN 940
4010 RETURN
40000 Z$=STRING$(6,128)+CHR$(170):Z2$=STRING$(6,14
0)+CHR$(174):Z3$=STRING$(10,128)+CHR$(170)+Z$+Z$+Z
$+Z$+Z$+Z$+Z$:Z4$=STRING$(10,140)+CHR$(174)+Z2$+Z2
$+Z2$+Z2$+Z2$+Z2$+Z2$
40010 PRINT@ 0,Z3$;:PRINT@ 64,Z4$;:PRINT@ 128,Z3$;
:PRINT@ 192,Z3$;:PRINT@ 256,Z4$;:PRINT@ 320,Z3$;:P
RINT@ 384,Z3$;:PRINT@ 448,Z4$;:PRINT@ 512,Z3$;
40020 Z5$=STRING$(6,140)+CHR$(142):PRINT@ 576,STRI
NG$(10,140)+CHR$(142)+Z5$+Z5$+Z5$+Z5$+Z5$+Z5$+Z5$
40030 RETURN
40100 PRINT@ 13,"1";:PRINT@ 20,"2";:PRINT@ 27,"3";
:PRINT@ 34,"4";:PRINT@ 41,"5";:PRINT@ 48,"6";:PRIN
T@ 55,"7";:PRINT@ 128,"OVNIS";:PRINT@ 192,"ANEANTI
S";:PRINT@ 320,"OVNIS NON";:PRINT@ 384,"ELIMINES";
:PRINT@ 512,"POINTS";:PRINT@ 704,"TOTAL :";
40110 RETURN
40200 PRINT@ 139,Q1;:PRINT@ 331,Q2;:PRINT@ 523,Q3;
:PRINT@ 712,PTS;:RETURN
40300 PRINT@ 146,Q4;:PRINT@ 338,Q5;:PRINT@ 530,Q6;
:PRINT@ 712,PTS;:RETURN
40400 PRINT@ 153,Q7;:PRINT@ 345,Q8;:PRINT@ 537,Q9;
:PRINT@ 712,PTS;:RETURN
40500 PRINT@ 160,QA;:PRINT@ 352,QB;:PRINT@ 544,QC;
:PRINT@ 712,PTS;:RETURN
40600 PRINT@ 167,QD;:PRINT@ 359,QE;:PRINT@ 551,QF;
:PRINT@ 712,PTS;:RETURN
40700 PRINT@ 174,QG;:PRINT@ 366,QH;:PRINT@ 558,QI;
:PRINT@ 712,PTS;:RETURN
41000 FOR F=1 TO 1800:NEXT F
41010 CLS:PRINT@ 452,"VOUS AVEZ PERDU AVEC LE SCOR
E DE";PTS
41020 FOR F=1 TO 250:B=USR(RND(100)+3100):NEXT F
41030 CLS:END
42000 FOR F=1 TO 8
42010 ON F GOSUB 40000,40100,40200,40300,40400,405
00,40600,40700
42020 NEXT F
42030 PRINT@ 181,S2;:PRINT@ 373,S-S2;:PRINT@ 565,S
2*10;:PTS=PTS+(S2*10):PRINT@ 712,PTS;
42040 FOR F=1 TO 1000:NEXT F
42050 CLS:PRINT@ 322,"BRAVO !!!      VOUS AVEZ SAUV
E LA TERRE DES OVNIS .";:PRINT@ 450,"VOTRE SCORE F
INAL EST";PTS;
42900 END
42910 FOR F=1 TO 500:B=USR(RND(100)+2900):NEXT F
43000 PRINT@ 0,STRING$(50,128)+STRING$(13,128);:PR
INT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T:PRINT:PRINT:PRINT:FOR G=1 TO 500:NEXT G
43010 RETURN
```



TI 99 BASIC SIMPLE

Suite de la page 4



```
3130 REM
3140 FOR G=8 TO 16
3150 CALL COLOR(G,2,2)
3160 NEXT G
3170 CALL SOUND(4000,147,2,220,2,294,2)
3180 FOR L=1 TO 23
3190 CALL HCHAR(L,3,32,30)
3200 NEXT L
3210 REM
3220 REM   TROISIEME PARTIE
3230 REM
3240 REM    positionnement
3250 REM    des caracteres
3260 REM
3270 CALL HCHAR(4,18,91)
3280 CALL HCHAR(7,15,91)
3290 CALL HCHAR(7,21,91)
3300 CALL HCHAR(10,12,91)
3310 CALL HCHAR(10,18,91)
3320 CALL HCHAR(10,24,91)
3330 CALL HCHAR(13,9,91)
3340 CALL HCHAR(13,15,91)
3350 CALL HCHAR(13,21,91)
3360 CALL HCHAR(13,27,91)
3370 CALL COLOR(8,16,2)
3380 E=0
3390 FOR C=6 TO 30 STEP 6
3400 CALL HCHAR(17,C-1,104+E)
3410 CALL HCHAR(17,C,105+E)
3420 CALL HCHAR(17,C+1,106+E)
3430 CALL HCHAR(18,C,107+E)
3440 CALL VCHAR(19,C,108+E,2)
3450 CALL HCHAR(19,C+1,109+E)
3460 CALL HCHAR(20,C-1,110+E)
3470 CALL HCHAR(20,C+1,111+E)
3480 E=E+8
3490 NEXT C
3500 POSITION=3
3510 GOSUB 4240
3520 CALL COLOR(9,12,2)
3530 PAS=3
3540 FOR C=3 TO 31 STEP 2
3550 CALL SOUND(-50,880,2,1047,2)
3560 CALL HCHAR(1,C,99)
3570 CALL HCHAR(1,C+1,98)
3580 NEXT C
3590 REM
3600 REM   depart du jeu
3610 REM
3620 VIT=20
3630 COL=33
3640 REM
3650 REM  depart de l'oiseau
3660 REM
3670 IF COL=3 THEN 4450
3680 COL=COL-2
3690 CALL HCHAR(1,COL,32,2)
3700 L=3
3710 C=18
3720 GOSUB 3890
3730 L=L+PAS
3740 DIRECTION=INT(2*RND)+1
3750 ON DIRECTION GOSUB 3780,3880
3760 IF L=15 THEN 4000
3770 GOTO 3730
3780 C=C-PAS
3790 GOSUB 4090
3800 CALL HCHAR(L,C,96)
3810 CALL HCHAR(L,C+1,97)
3820 GOSUB 4090
3830 CALL SOUND(-25,1397,2)
3840 CALL SOUND(-50,2350,0,4700,0)
3850 GOSUB 4090
3860 CALL HCHAR(L,C,32,2)
3870 RETURN
3880 C=C+PAS
3890 GOSUB 4090
3900 CALL HCHAR(L,C,98)
3910 CALL HCHAR(L,C-1,99)
3920 GOSUB 4090
3930 FOR I=1 TO VIT
3940 NEXT I
3950 CALL SOUND(-25,1397,2)
3960 CALL SOUND(-50,2350,0,4700,0)
3970 GOSUB 4090
3980 CALL HCHAR(L,C-1,32,2)
3990 RETURN
4000 IF C=POSITION*6 THEN 4270
4010 FOR V=C TO 30 STEP 3
4020 CALL HCHAR(22,V,98)
4030 CALL HCHAR(22,V-1,99)
4040 CALL HCHAR(22,V-1,32,2)
4050 GOSUB 4090
4060 CALL SOUND(-50,2350,V-2,4700,V-2)
4070 NEXT V
4080 GOTO 3650
4110 REM
4120 CALL JOYST(2,X,Y)
4130 IF X=0 THEN 4260
4140 IF X=-4 THEN 4210
4150 IF POSITION=5 THEN 4260
4160 CALL COLOR(POSITION+9,2,2)
4170 POSITION=POSITION+1
4180 CALL COLOR(POSITION+9,5,2)
4190 CALL SOUND(200,932,2,349,2)
4200 GOTO 4260
4210 IF POSITION=1 THEN 4260
4220 CALL COLOR(POSITION+9,2,2)
4230 POSITION=POSITION-1
4240 CALL COLOR(POSITION+9,5,2)
4250 CALL SOUND(200,932,2,349,2)
4260 RETURN
4300 CALL SOUND(200,932,2,349,2)
4310 CALL SOUND(100,1397,0,880,0)
4320 SCORE=SCORE+100
4330 A$=STR$(SCORE)
4340 CO=9
4350 LI=24
4360 GOSUB 4380
4370 GOTO 3650
4380 REM
4390 REM  s/prog. affichage
4400 REM
4410 FOR I=1 TO LEN(A$)
4420 CALL HCHAR(LI,CO+I,ASC(SEG$(A$,I,1)
))
4430 NEXT I
4440 RETURN
4450 IF PAS=6 THEN 4490
4460 PAS=6
4470 GOTO 3540
4480 REM
4490 REM    fin de partie
4500 REM
4510 FOR I=1 TO 3
4520 FOR F=150 TO 550 STEP 40
4530 CALL SOUND(60,F,1,F*1.25,1,F*1.5,1)
4540 NEXT F
4550 NEXT I
4560 A$="  AUTRE JEU : 1  "
4570 LI=14
4580 CO=10
4590 GOSUB 4390
4600 A$="PRESENTATION : 2"
4610 LI=15
4620 CO=10
4630 GOSUB 4390
4640 CALL KEY(0,K,ST)
4650 IF ST=0 THEN 4640
4660 IF K=50 THEN 100
4670 IF K<>49 THEN 4640
4680 REM
4690 REM  affichage record
4700 REM
4710 IF SCORE<=RECORD THEN 4770
4720 RECORD=SCORE
4730 A$=STR$(RECORD)
4740 LI=24
4750 CO=28
4760 GOSUB 4390
4770 GOTO 1150
```

ZX DONKEY

Ca n'arrive qu'aux autres ? Pourtant cette fois, le gorille sentimental et kidnappeur s'en est pris à votre fiancée. Dépêchez-vous de voler à son secours avant l'irréparable...

Patrick CLOUET

Mode d'emploi :
Tapez une ligne 1 REM de 320 caractères et créez avec EDIT, 4 lignes identiques numérotées de 1 à 4, le programme effectuera le chargement des codes.
Pour le reste, tout est dans le programme.

ERRATUM sur ZX 81

MISTER PLOUFY

A la suite d'une erreur de découpage, les 5 premières lignes des codes MACHINE se situent en fait entre les 2 colonnes, soit entre les codes 5 et 67.

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

LIGNE:       CARACTERES:

1012..."DEPLACEMENTS"
1150..."APPUYER SUR UNE TOUCHE"
1420..."="
2174..."'"
2190..."APPUYER SUR UNE TOUCHE"
```

```
   1 REM 000000000000000000000000000
0000000001111111111111111111111111
1111111112222222222222222222222222
2222222223333333333333333333333333
3333333334444444444444444444444444
4444444445555555555555555555555555
5555555556666666666666666666666666
6666666667777777777777777777777777
7777777778888888888888888888888888
8888888889999999999999999999999999
999999999
   2 REM 000000000000000000000000000
0000000001111111111111111111111111
1111111112222222222222222222222222
2222222223333333333333333333333333
3333333334444444444444444444444444
4444444445555555555555555555555555
5555555556666666666666666666666666
6666666667777777777777777777777777
7777777778888888888888888888888888
8888888889999999999999999999999999
999999999
   3 REM 000000000000000000000000000
0000000001111111111111111111111111
1111111112222222222222222222222222
2222222223333333333333333333333333
3333333334444444444444444444444444
4444444445555555555555555555555555
5555555556666666666666666666666666
6666666667777777777777777777777777
7777777778888888888888888888888888
8888888889999999999999999999999999
999999999
   4 REM 000000000000000000000000000
0000000001111111111111111111111111
1111111112222222222222222222222222
2222222223333333333333333333333333
3333333334444444444444444444444444
4444444445555555555555555555555555
5555555556666666666666666666666666
6666666667777777777777777777777777
7777777778888888888888888888888888
8888888889999999999999999999999999
999999999
   5 POKE 16511,20
   6 POKE 16512,5
   7 REM
        ************************
        * ZXDONKEY / ZX81-16K  *
   8 REM *                    *
        *AUTEUR:CLOUET.PATRICK*
   9 REM *                    *
         *      LE 25-01-85    *
         ************************
  10 LET A$="97327B402A2540E511F
7DFA7ED52CCE741E1E511EFF7A7ED52C
C9F42E1E511EFEFA7ED52CC0E43E1E51
1EFDFA7ED52CC4643E1E511FDEFA7ED5
2CC8C43E111EFFDA7ED52CAE7442A0C4
01100031906127EFE88CC4341112100A
7ED5210F2CD80"
  11 REM
  12 LET A$=A$+"440E403A7C404710
FE0D20F73E94CDDB41237EFE63200836
062B2B3686180636832B2B36833A7B40
CB7FCA88403E88CDDB41280236003A7B
40CB8F327B403E17CDDB41CAE7442E17
23BE28FC2B36002A0C4011D702193688
97327B40C38840E5"
  13 REM
  14 LET A$=A$+"112100A7ED527EFE
8BCCBF41E5197E3600E177237EFE8B20
1CE5D5114200A7ED527E19D1FE80F5C4
DE44F12807E5197E3600E177D1E1C901
19032A0C40EDB12B78B1C93E8BCDDB41
C82B7E23FE76C8FE88C8FE042044F5CD
FD43F136002A0C40"
  15 REM
  16 LET A$=A$+"CCBF41368823237E
FE88CCBF413688E1A7ED5278FE00C83D
C805C9E5D5112100A7ED527EFE80F5CC
DE44F12807E5197E3600E177D1E1C901
19032A0C40EDB12B78B1C93E8BCDDB41
C82B7E23FE76C8FE88C8FE042044F5CD
FD43F136002A0C40"
  17 REM
  18 LET A$=A$+"11D70219368B3A7C
40FE8F30273A2140FE10C83EFF327C40
21F2443A21403CFE11C832214023233D
20FB4E23462A0C40093534C9D63C327C
40C9FE082804FE3420121121 00A7ED52
7E19FE0A2003360AC93600C9112100E5
19267EE1FE002821"
  19 REM
  20 LET A$=A$+"A7ED527E19FE0A20
04360A18102B7E23FE8028113A7B40CB
7720143600 2B36 8BC9CDDE44C93A7B40
CBF7327B4018EC36803A7B40CBB7327B
4016E23E8BCDDB41C8237E2BFE88C8FE
082804FE3420121121 00A7ED527E19FE
0A2003360AC93600"
  21 REM
  22 LET A$=A$+"C9237E2BFE76C811
2100E519237EE1FE0028AEA7ED527E19
FE0A2004360A1810237E2BFE80280D3A
7B40CB7720103600233688C93A7B40CB
F7327B4018F036803A7B40CBB7327B40
18E63E88CDDB41C8112100A7ED527E19
FE34F5CCDE44F128"
  23 REM
  24 LET A$=A$+"09FE80C8FE002012
1803360AC92B7E23FE802806237E2BFE
80C0360AA7ED52368BC93E8BCDDB41C8
112100197EFE80C8237E2B2B4623FE80
2010197EFE0AC0A7ED52368BA7ED5236
00C93E80882BE8FE3420009A7ED52360A
CDDE44C9FE0828F3"
  25 REM
  26 LET A$=A$+"368BA7ED52360AC9
3E88CDDB412004CDDE44C9112100A7ED
527EFE0AC819E5192B7EE13600FE0028
0C2B7E23FE34F5CC3344F120162B2B7E
FE0A2804FE0020CFE5197EE1FE0028C7
368BC9E523197EE1FE00280F237E28FE
34F5CC3344F12803"
  27 REM
  28 LET A$=A$+"368BC923237EFE0A
2804FE0020A1E5197EE1FE0028993688
C9E5D5C5213044237EC6102777F5E6F0
FE1020372 37E2BE60FFE02202EE52A0C
40237EFE1728FAFE832806FE86280236
17E11817000000E5D5C52130447EC615
27773019237EC601"
  29 REM
  30 LET A$=A$+"2777F5F1300F237E
C6012777300706033600 2B10FB113244
2A0C40011B0009 0E031AE6F0060 40F10
FDC61C77231AE60FC61C77231B0D20E9
C1D1E1C92A0C40011903112100 3E34ED
B17861C8E5283A3440E670FE50381F2B
7EFE0B2005CDDE44"
  31 REM
  32 LET A$=A$+"1804FE00200DE519
7EE1FE0028053634233600E118CF237E
FE0B2005CDDE4418 04FE00200DE5197E
E1FE0028053634 2B3600E1230B7881D8
18AB3A7B40CBFF327B40C906039721 30
44772310FCC9310031008900960060 01
16022A02E602FE00"
  33 REM
  34 LET A$=A$+"5001C4016801F402
83028802E900F700E900F700"
  35 REM
  36 FAST
  37 LET A=16516
  40 FOR I=1 TO LEN A$ STEP 2
  42 LET B=(CODE A$(I))-28
  44 LET C=(CODE A$(I+1))-28
  46 POKE A,((16*B)+C)
  48 LET A=A+1
  50 NEXT I
  60 SLOW
  70 PRINT "CODE MACHINE CHARGE.
.."
  72 PRINT ,,"EFFACEZ MAINTENANT
LES LIGNES   10 A 80 INCLUS"
  74 PRINT ,,"ET SAUVEGARDEZ VOT
RE PROGRAMME  PAR UN ""GOTO 3000
"""
  80 STOP
 999 CLS
1000 PRINT AT 0,7;"<< ZX-DONKEY
>>"
1010 PRINT AT 3,2;"(C) CLOUET.PA
TRICK (1985)"
1011 PRINT AT 6,0;"...VOUS DEVEZ
 DELIVRER VOTRE    FIANCEE QUI A
 ETE ENLEVEE PAR UN HORRIBLE MON
STRE ET OUBLIEE  EN HAUT D""UN T
ERRIBLE LABYRINTHE..."
1012 PRINT ,,"[illegible]" :-(5)
=GAUCHE                    -(6)
=BAS                       -(7)
=HAUT                      -(8)
=DROITE                    -(F)
=SAUT"
1020 PRINT AT 17,0;"-->VOTRE NIV
EAU DE DIFFICULTE"
1030 PRINT AT 18,20;"(0->16): ";
1040 INPUT NIVEAU
1050 LET NIVEAU=INT NIVEAU
1060 IF NIVEAU<0 OR NIVEAU>16 TH
EN GOTO 1040
1070 PRINT NIVEAU
1080 PRINT AT 19,0;"-->LA RAPIDI
TE DU JEU AU DEBUT"
1090 PRINT AT 20,21;"(0->2): ";
1100 INPUT VITESSE
1110 LET VITESSE=INT VITESSE
1120 IF VITESSE<0 OR VITESSE>2 T
HEN GOTO 1100
1130 PRINT VITESSE
1140 LET TEMPO=255-(VITESSE*60)
1150 PRINT AT 21,4;"[illegible]
[illegible]"
1160 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 116
0
1170 IF INKEY$="" THEN GOTO 1170
1190 CLS
1200 POKE 16418,0
1210 PRINT AT 2,8;"[illegible]
[illegible]"
1220 PRINT AT 5,0;"[illegible]
[illegible]"
1230 PRINT AT 8,0;"[illegible]
[illegible]"
1240 PRINT AT 11,2;"[illegible]
[illegible]"
1250 PRINT AT 14,1;"[illegible]
[illegible]"
1260 PRINT AT 17,0;"[illegible]
[illegible]"
1270 PRINT AT 20,2;"[illegible]
[illegible]"
1280 PRINT AT 23,0;"[illegible]
[illegible]"
1290 FOR I=0 TO 18
1300 PRINT AT 23-I,9;"■"
1310 NEXT I
1320 LET E$=CHR$ 10
1330 FOR I=0 TO 3
1340 PRINT AT 2+I,13;E$;TAB 23;E
$
1350 PRINT AT 5+I,5;E$;TAB 18;E$
;TAB 28;E$
1360 PRINT AT 8+I,3;E$;TAB 15;E$
;TAB 26;E$
1370 PRINT AT 11+I,4;E$;TAB 19;E
$
1380 PRINT AT 14+I,2;E$;TAB 17;E
$;TAB 23;E$
1390 PRINT AT 17+I,4;E$;TAB 12;E
$;TAB 21;E$
1400 PRINT AT 20+I,6;E$;TAB 14;E
$;TAB 24;E$
1410 NEXT I
1420 PRINT AT 0,8;"[illegible]";AT 1,8;"
[illegible]"
1440 PRINT AT 0,0;"***";TAB 26;"
000000"
1450 GOTO 2000+((16-NIVEAU)*10)
2000 PRINT AT 7,15;"O"
2010 PRINT AT 7,1;"O"
2020 PRINT AT 19,23;"O"
2030 PRINT AT 19,15;"O"
2040 PRINT AT 22,29;"O"
2050 PRINT AT 10,29;"O"
2060 PRINT AT 13,22;"O"
2070 PRINT AT 10,5;"O"
2080 PRINT AT 7,22;"O"
2090 PRINT AT 22,15;"O"
2100 PRINT AT 16,25;"O"
2110 PRINT AT 16,5;"O"
2120 PRINT AT 10,21;"O"
2130 PRINT AT 4,19;"O"
2140 PRINT AT 4,4;"O"
2150 PRINT AT 1,15;"O"
2160 POKE 16417,NIVEAU
2170 POKE 16508,TEMPO
2171 FOR I=1 TO 20
2172 NEXT I
2173 PRINT AT 0,0;"** "
2174 PRINT AT 22,0;"■"
2180 RAND USR 16516
2190 PRINT AT 23,4;"[illegible]
[illegible]"
2200 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 220
0
2210 IF INKEY$="" THEN GOTO 2210
2215 POKE 16418,2
2220 CLS
2230 PRINT AT 2,7;"<< ZX-DONKEY
>>"
2240 PRINT AT 5,2;"(C) CLOUET.PA
TRICK (1985)"
2250 PRINT AT 10,0;"VOULEZ VOUS
CHANGER DE NIVEAU ?"
2255 LET NIVEAU=PEEK 16417
2260 PRINT AT 11,20;"(O/N): "
2270 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 227
0
2280 IF INKEY$="O" THEN RUN
2290 IF INKEY$="N" THEN GOTO 119
0
2300 GOTO 2280
3000 SAVE "ZXDONKEY"
3010 RUN
```

LION

CANON

Des lions encagés
Rêvaient de liberté
Mais deux gardiens zélés
Sur leur prison veillaient

Emmanuel LECHARNY.

Mode d'emploi:
Deux gardiens de zoo ont la tâche plutôt dangeureuse d'empêcher l'évasion de 2 ou 3 lions. Après apparition du LOGO, attendre le message JEU: A/B. Jeu A : 2 lions et Jeu B: 3 lions.
Déplacement du gardien de gauche :
Q pour monter et A pour descendre.
Déplacement du gardien de droite :
[pour monter et] pour descendre
Le score 200 et 500 atteint vous octroie une vie (maximum 4 vies).
La partie MACHINE de ce programme lui assure une certaine rapidité. La vitesse du jeu, ralentie au début, augmente en fonction du score.
Soyez attentif aux DATA, chaque virgule a son importance.

```
Aux lignes 1310 et 2611, le signe
\ correspond au signe ¥
```

```
2 'LION PAR EMMANUEL LECHARNY SUR
CANON X07
5  CLS:CLEAR50,&H1CFF:DEFINTA-Z:GO
SUB3000
10 DATA255,,,,,,,128,128,,,,,,,255
,4,,,,,,,255
40 DATA128,,,,,,,128,4,,,,,,,4,255
,,,,,,,4
70 DATA,120,204,124,60,156,120,,,1
20,204,248,240,228,120,,,255,120,20
4,124,60
90 DATA156,120,128,255,120,204,248
,240,228,120,4,,,12,24,12,4,16,12,
120 DATA,192,96,192,128,32,192,,,25
5,192,96,224,224,224,192,128,255,1
2,24,28,28
140 DATA28,12,4,128,120,204,124,60
,156,120,128,4,120,204,248,240,228
,120,4
170 DATA4,120,204,248,240,228,120,
255,128,120,204,124,60,156,120,255
,128,192,96
180 DATA224,224,224,192,128,128,19
2,96,224,224,224,192,255,4,12,24,2
8,28,28,12
190 DATA255,4,12,24,28,28,28,12,4,
255,12,24,12,4,16,12,128,255,192,9
6,192
200 DATA128,32,192,4,255,192,96,22
4,224,224,192,,,255,12,24,28,28,28,
12,,128,12
210 DATA24,12,4,16,12,128,4,192,96
,192,128,32,192,4,,192,96,224,224,
224,192,,  ,
220 DATA12,24,28,28,28,12,,128,12,
24,12,4,16,12,255,4,192,96,192,128
,32,192,255
230 DATA,192,96,224,224,224,192,25
5,,12,24,28,28,28,12,255,96,96,200
,248,192
240 DATA192,160,160,24,24,76,124,1
2,28,20,20
355 DATA255,,,,,,,,,,,,,,,,255
360 FORI=128TO159:FORJ=1TO8:READJ(
J):NEXTJ
400 FONT$(I)="J(1),J(2),J(3),J(4),
J(5),J(6),J(7),J(8)"
410 NEXTI
420 FORI=224TO229:FORJ=1TO8:READJ(
J):NEXTJ
460 FONT$(I)="J(1),J(2),J(3),J(4),
J(5),J(6),J(7),J(8)"
470 NEXTI
480 DATAED,5F,32,70,1F,C9
490 DATA21,A0,1F,CD,F7,FE,C9
510 FORI=0TO5:READA$:A=VAL("&H"+A$
):POKE8032+I,A:NEXT
515 FORI=0TO6:READA$:A=VAL("&H"+A$
):POKE8064+I,A:NEXT
520 DATA5,6,6,7,7,5,6,6,7,7,5,6,6,
7,7,C,A,A,A,9,C,A,A,A,9,C,A,A,A,9
530 DATA1,1,1,1,1,2,2,2,2,2,3,3,3,
3,3,3,3,3,3,2,2,2,2,2,1,1,1,1,1
540 DATA86,86,8A,88,96,86,86,8A,8E
,9A,86,86,8A,91,9E,87,82,94,90,E1,
87,84,95,8F
550 DATA9D,87,85,8D,89,99,20,80,8C
,E4,98,20,83,92,20,9C,20,81,93,E5,
E0,20,87,8B
560 DATA20,9F,20,87,8B,20,9B,20,87
,8B,20,97
570 DATA20,20,20,80,80,20,20,20,83
,83,20,20,20,81,81,20,82,82,82,E5,
20,84,84,84
580 DATA20,20,85,85,85,E4,20,80,80
,E4,E4,20,83,83,20,20,20,81,81,E5,
E5,20,20,20
590 DATA20,82,20,20,20,20,84,20,20
,20,20,85
591 FORI=0TO29:READA$:POKE&H1D00+I
,VAL("&H"+A$):POKE&H1D1E+I,VAL("&H
"+A$):NEXT
592 FORI=0TO29:READA$:POKE&H1D3C+I
,VAL("&H"+A$):POKE&H1D5A+I,VAL("&H
"+A$):NEXT
600 FORI=0TO119:READA$:POKE&H1D78+
I,VAL("&H"+A$):NEXT
610 DATAE,,6,,21,1E,1D,9,56,14,21,
5A,1D,9,5E,1C,ED,53,B8,,21,B4,1D,9
,7E,EF
615 DATA21,D2,1D,9,7E,EF,E,,6,,21,
,1D,9,56,14,21,3C,1D,9,5E,1C,ED,53
,B8,,21,78
620 DATA1D,9,7E,EF,21,96,1D,9,7E,E
F,3E,F0,D3,F2,AF,D3,F3,3E,CE,D3,F4
,C9,-1
629 X=0
630 READA$:IFA$="-1"THEN660ELSEA=V
AL("&H"+A$)
640 POKE&H1EA0+X,A:X=X+1:GOTO630
660 DATA20,73,63,6F,72,65,3A,20,20
,30,20,20,20,20,20,86,20,86,20,86
670 DATA20,20,20,20,20,20,20,80,E4
,E4,85,20,20,20,20,20,20,20,20,20
680 DATA20,20,20,20,20,E2,20,9A,9C
,9D,9B,20,E3,20,20,20,20,20,20,20
690 DATA20,20,20,20,20,20,20,81,E5
,E5,82,20,20,20,20,20,20,20,20,
700 FORI=8096TO8175:READA$:A=VAL("
&H"+A$):POKEI,A:NEXT:X=0
701 DATACD,A,C9,C8,00,,,FE,41,,,,,2
8,33,FE,51,,,,28,57,FE,5B,,,,28,5E
702 DATAFE,5D,,,,C0,CD,2C,1E,3C,FE
,4,20,1,3D,32,FF,1E,18,56,26,D,3A,
FF,1E
703 DATA3C,6F,22,B8,,3E,20,EF,3A,F
F,1E,C9,CD,57,1E,3C,FE,4,20,1,3D,3
2,FE,1E,26
704 DATA6,3A,FE,1E,3C,6F,22,B8,,3E
,E2,EF,C9,26,6,3A,FE,1E,3C,6F,22,B
8,,3E,20
705 DATAEF,3A,FE,1E,C9,CD,57,1E,3D
,FE,,20,1,3C,32,FE,1E,18,D4,CD,2C,
1E,3D,FE,
706 DATA20,1,3C,32,FF,1E,26,D,3A,F
F,1E,3C,6F,22,B8,,3E,E3,EF,C9,-1
708 READA$:IFA$="-1"THEN719ELSEA=V
AL("&H"+A$)
709 POKE&H1DFC+X,A:X=X+1:GOTO708
719 X=0:NM=3:SC=0:BA=50:FB=0:POKE8
103,32:POKE8104,32:POKE8105,48
720 CLS:LOCATE3,1:PRINT"JEU (A/B)
:";:INIT#1,"KBD:"
721 A$=INKEY$:IFA$=""THEN721ELSEIF
A$="A"THEN730ELSEIFA$="B"THEN735EL
SE721
730 N=2:FJ=1:M(2)=25:M(3)=0
731 POKE8125,&HE4:POKE8126,&H85:PO
KE8145,&H9D:POKE8146,&H9B:POKE8165
,&HE5
732 POKE8166,&H82:GOTO740
735 N=3:M(2)=30:M(3)=20:F(3)=0:V(3
)=0:FJ=2
736 POKE8125,&H99:POKE8126,&H97:PO
KE8145,&H20:POKE8146,&H84:POKE8165
,&HE1
737 POKE8166,&H9F
740 M(1)=10:F(1)=0:F(2)=0:V(1)=0:V
(2)=0:G1=6:G2=21:F(3)=0
741 V(3)=0:CLS:EXEC8064
742 POKE&H1EFE,(G1+4)/5:POKE&H1EFF
,(31-G2)/5
1000 I=I+1:IFI>NTHENI=1
1002 FORO=OTOBA:NEXTO
1005 N(I)=M(I)
1010 IFF(I)THEN1100ELSEIFV(I)THEN1
200ELSEEXEC&H1DFC
1020 EXEC8032:R=PEEK(8048):IFR<151
THEN1300ELSEIFR<191THEN1400ELSEEXE
C&H1DFC
1030 V(I)=1:M(I)=M(I)-V(I):GOSUB22
00:EXEC&H1DFC:GOTO1000
1100 M(I)=M(I)-F(I):IFM(I)MOD5=3TH
ENF(I)=-F(I):GOTO1120
1110 EXEC&H1DFC:IFM(I)MOD5=OTHENF(
I)=0
1120 GOSUB2200:EXEC&H1DFC:GOTO1000
1200 M(I)=M(I)-V(I):IFM(I)MOD5<>2T
HEN1240
1210 BEEP30,1:EXEC&H1DFC:GOSUB2200
:EXEC&H1DFC
1220 IF(M(I)-1)<12THENX=5:Y=(M(I)-
2)/5+1ELSEX=12:Y=(27-M(I))/5+1
1225 IFSCREEN(X,Y)=32THEN2100
1230 V(I)=-V(I):SC=SC+2:GOSUB2600:
GOTO1000
1240 IFM(I)MOD5=OTHENV(I)=0
1250 GOSUB2200:EXEC&H1DFC:GOTO1000
1300 M(I)=M(I)+5:IFM(I)>30THENM(I)
=5:EXEC&H1DFC
1310 FORJ=1TON:IF(M(I)-1)\5=M(J)\5
OR(M(I)=M(J)ANDI<>J)THEN1300ELSENE
XT
1320 GOSUB2200:EXEC&H1DFC:GOTO1000
1400 F(I)=1:M(I)=M(I)-F(I):GOSUB22
00:EXEC&H1DFC:GOTO1000
1500 FORJ=1TON:IFV(J)=1ANDM(J)MOD5
>3THEN1000ELSENEXT
1510 V(1)=1:M(1)=M(1)-V(1):GOSUB22
00:EXEC&H1DFC:GOTO1000
2100 M(I)=M(I)-1:GOSUB2200:NM=NM-1
:LOCATE19-NM*2,0:PRINT" ";
2110 IFNM=0THEN2400
2120 FORI=0TO1000:NEXT:BEEP10,10:G
OTO2500
2200 POKE&H1EA1,N(I)-1:POKE&H1EC1,
M(I)-1:EXEC&H1EA0:FORK=0TO2:NEXT:O
UT&HF4,0
2201 RETURN
2400 FORM=0TO400:IFMMOD100=0THENBE
EP5,1
2405 NEXT
2410 GOSUB3000:GOTO719
2500 POKE8115-NM*2,32
2510 A=SC/100:B=(SC-A*100)/10:C=(S
C-A*100-B*10)
2512 IFA=0THENA=-16
2514 IFB=0THENB=-16
2520 POKE8103,A+48:POKE8104,B+48:P
OKE8105,C+48
2530 INIT#1,"KBD:"
2550 IFFJ=1THENGOTO730ELSEGOTO735
2600 EXEC&H1DFC:IFSC>1000THENSC=0:
FB=1
2611 IFFB=0THENBA=(500-SC)\10
2615 IFSCMOD500=200THEN2700
2620  LOCATE7,0:PRINTUSING"###";SC
:RETURN
2700 NM=(NM+1)MOD5:LOCATE19-(NM-1)
*2,0:PRINTCHR$(134);
2710  FORV=1TO500:IFVMOD100=0THENB
EEP20,1
2720 NEXTV:POKE8109+(4-NM)*2,134:R
ETURN
3000 FONT$(135)="0,120,204,248,240
,228,120,0"
3005 CLS:FORI=0TO3:LOCATE0,I:PRINT
CHR$(135);:NEXT
3010 PRINTCHR$(135);CHR$(135);
3020 FORI=0TO3:LOCATE4,I:PRINTCHR$
(135);:NEXT
3030 FORI=0TO3:LOCATE6,I:PRINTCHR$
(135);:NEXT
3040 PRINTCHR$(135);:LOCATE7,0:PRI
NTCHR$(135);
3050 FORI=0TO3:LOCATE8,I:PRINTCHR$
(135);:NEXT
3060 FORI=0TO3:LOCATE10,I:PRINTCHR
$(135);:NEXT
3070 LOCATE11,1:PRINTCHR$(135);:LO
CATE12,2:PRINTCHR$(135);
3080 FORI=0TO3:LOCATE13,I:PRINTCHR
$(135);:NEXT
3085 LOCATE15,0:PRINT"EMMA-";:LOCA
TE15,1:PRINT"NUEL ";:LOCATE15,2:PR
INT"LECH-";
3087 LOCATE15,3:PRINT"ARNY";
3090 FORI=&HB000TO&HB200:OUT242,PE
EK(I):OUT243,0:OUT&HF4,&HCE:NEXT:O
UT&HF4,0
3100 I=0:RETURN
```

BIDOUILLE GRENOUILLE

Spécial Bouclage

Ca y est, on se fait engueuler par le rédac'chef sous prétexte qu'on ne fout rien. C'est vrai, mais c'est pas une raison pour gueuler. J'ai quand même écrit deux titres, aujourd'hui ! Et des bons, pas "voici une information" ou "voilà une nouvelle". J'ai créé. J'ai sué sang et eau. Il ne manque plus que les articles qui vont dessous et le tour est joué. Eh bien non, faut qu'il gueule. Ca fait rien, je vais le calmer, je vais lui filer un petit bidouille grenouille et je serai tranquille pour les quinze jours qui viennent.

J'ai rien à faire, en plus : j'ouvre oisivement des enveloppes, je recopie quasiment textuellement ce qui est inscrit, je me débrouille pour placer le nom de l'auteur et emballez c'est pesé.

Un exemple au hasard : Le jeune Pascal Monnier m'envoie un moyen de trouver rapidement l'aigle d'or dans, justement, l'Aigle d'or pour Oric. Qu'est-ce que je fais ? Je trouve un prétexte, futile bien souvent, je tourne ma mayonnaise et je sers chaud. Oui, de la mayonnaise chaude, ne vous déplaise. Dans ce cas, je vais prendre un ton synthétique moraliste, ça donnera un truc du style :

"Il est des choses qu'on ne doit pas faire. Tricher durant le déroulement d'un jeu informatique est l'une de ces choses. Malgré cela, un individu nommé Monnier trouve le moyen de nous narguer en étalant aux yeux de tous la façon qu'il a trouvée de détourner le jeu Regardez ces preuves !"

Et là, subtil, je case la preuve en question. Elle sera du genre :

"Rentrer dans le château. Faire un demi-tour pour se mettre face à la porte. Essayer d'avancer en pressant sur la flèche du haut jusqu'à ce que l'on entende un bruit. Faire ensuite un quart de tour à droite, de façon à être placé face à la gauche de l'écran et appuyer sur la lettre O. On se retrouve dans les catacombes. Là, avancer jusqu'à la porte, se mettre face à elle et appuyer sur la flèche de gauche, toujours jusqu'au bruit. Effectuer le même quart de tour, appuyer sur O et on se trouve au sommet du donjon. On peut alors prendre l'Aigle d'or, après avoir pris la précaution de prendre l'aigle en plomb. Ce truc permet de passer d'une porte à l'autre sans tomber dans une oubliette, ou de revenir en arrière si une grille bloque le passage."

Et voilà, l'affaire est faite, j'ai réussi à caser une solution. Un truc technique ? Pas de problème. On change de ton, on passe au polar. Let's go :

"Avoue, salopard ! Comment t'appelles-tu ?

-Roland Raynier, M'sieu l'inspecteur. Mais j'ai rien fait !

-T'as rien fait, mon oeil ! Tu vas avouer, oui ?"

Suit la description détaillée de l'interrogatoire, jusqu'à ce que le suspect craque :

"Oui, j'avoue, voilà comment j'ai réussi à sauvegarder sur disquette sur Vic 20 ou CBM 64 un programme en langage machine dont je connaissais les adresses de début et de fin.

```
10 INPUT "ADRESSE DEBUT";D
20 INPUT "ADRESSE FIN";F
30 H= INT(D/256) :L= D-256* H
40 OPEN 1,8,1,"NOM DU PROG"
50 PRINT# 1,CHR$ (L);CHR$ (H)
60 FOR I= D TO F
70 X= PEEK(I)
80 PRINT# 1,CHR$ (X);
90 NEXT I :CLOSE 1
```

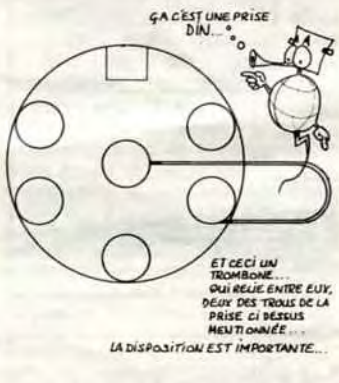
Mais j'vous jure que je savais pas, M'sieu l'inspecteur !"

Là, je peux même me débrouiller pour que l'inspecteur trouve le complice, le ramène et lui fasse avouer autre chose. Comme on est dans le commodore, on y reste :

"Allez, ton copain a craché le morceau ! Tu peux le dire, comment on peut faire un reset sur un lecteur de disquettes VIC 1541 !

-Oui, j'avoue, après avoir chargé un logiciel il suffit de relier entre eux deux des trous de la prise din qui est directement au-dessus du fusible à l'arrière. Tenez, tout est tatoué sur mon bras."

Et paf ! Je place le schéma en question.



Comme cela nécessite un brin d'explications, je les donne ensuite :

"Mais tu mens, salopard ! Regarde, quand on fait ça, l'écran revient à l'image de présentation !

-Bien sûr, mais le programme est toujours en mémoire, monsieur l'inspecteur !"

Comme sur des roulettes.

Je peux donner dans le sensationnel, aussi.

"Jacques et Brigitte se SEPARENT ! Le DRAME ! Elle découvre avec HORREUR que son amant est un féru d'informatique, c'est la RUPTURE ! Voir page 17."

Petit tour page 17 :

"Lors d'une absence inopinée de son amant, Maxime Burzlaff, elle fouille ses poches et trouve le document ci-dessous.

Manic-Miner pour CBM 64 : charger la première partie, éteindre et rallumer l'ordinateur. Puis, faire LOAD"",1,1 et POKE 16419, numéro de l'écran entre 0 et 19 et POKE 16424, nombre de vies.

Ghosbusters : lorsque la PLC energy est autour de 5000, appuyer sur B en continu car le Marshmallow man peut commencer à se former. Pour entrer dans Zuul : mettre le ghostbuster en face de la porte au centre et quand le Marshmallow man revient de la droite, entrer.

Saisie par le doute, elle décide alors de le faire suivre. C'est au cours d'une explication orageuse que le drame surviendra : elle saisit un pied-de-biche qu'elle était en train de nettoyer..."

Vient ensuite la description du meurtre, sur le mode le plus atroce et le plus sanglant possible. Il y a des ficelles, des trucs connus dans la profession pour leur impact : de même qu'un ethnologue est toujours distingué et un professeur sévère mais juste, un meurtre doit être sanglant, le sang doit jaillir à flots et si possible la lingerie intime doit pâtir dans la bagarre. Ce dernier détail, surtout, est important : c'est lui qui crée ce que l'on appelle "l'accroche".

Une accroche, c'est un détail qui doit donner envie de lire l'article. Par exemple, je peux écrire en très gros titre : "Gagnez des milliards avec votre minitel !". Bien sûr, tout ceux qui ont des minitels vont se précipiter sur l'article pour découvrir (mais trop tard) que le seul moyen de gagner des milliards, c'est de ne PAS l'utiliser.

A moins de... (et hop, je place Maigret) bon sang, mais c'est bien sûr ! Il suffit d'appeler des serveurs qui ne passent pas par l'organisation maléfique dénommée "Transpac" ! Il y a Micro kids au 889 96 98, le Club des Chiens au 380 37 37, un serveur étrange au 968 32 59 dans lequel on peut appeler des choix non proposés au sommaire, ou le nouveau serveur de Spacecom au 16 37 82 40 18. C'était l'évidence ! Comment n'y ai-je pas pensé plus tôt ? Allez, embarquez-moi tout ce joli monde.

C'est vraiment pas difficile. Bon, je vais filer ça au rédac'chef, histoire de calmer ses angoisses et je pars quinze jours aux Bahamas. Salut.

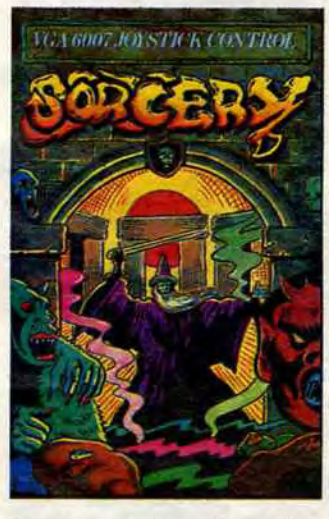
NDR'C : Ca passe parce qu'on est, encore une fois, à la bourre ! Mais la semaine prochaine : Tintin ! Et pour les Bahamas : Milou !

VIRGIN : DES BEAUX ET DES LAIDS !

La nouvelle gamme de produits de Virgin a été présentée récemment à Londres lors du LET. Rien de bien extraordinaire n'est apparu, mais quatre titres sont à retenir et ce à divers titres (hum).

Terrorist tourne sur C64 et a été programmé par les auteurs (hongrois) de Chinese Juggler. Le graphisme en trois dimensions vaut un coup d'oeil, mais l'action se traîne: un comble pour des terroristes, non ? Tout se déroule à partir de votre hélicoptère, chargé de la surveillance d'un territoire aussi vaste que Versailles et Azay-le-Rideau réunis. Bref, heureusement que le bruit des pales est réaliste !

Strangeloop vous entraîne, à bord de votre Spectrum, dans une usine de robots où ceux-ci (les horribles) viennent de se révolter. Miraculeusement, vous êtes le dernier cri dans le domaine de la manipulation génétique: fils de Batman et de Wonderwoman, vous serez presque suffisamment puissant pour remettre ces boîtes de conserve "intelligentes" dans le droit chemin. Graphismes excellents et petits gags vous remonteront le moral après cinq mille tentatives infructueuses.



Sorcery est lui aussi destine au Commodore. Pas de problèmes, le programme n'est ni original, ni bien réalisé, ni intéressant. Seuls des dessins à la hauteur sauvent le logiciel des oubliettes. En gros vous gentil, nécromancien méchant, vous vous battre avec araignées et autres dragons, vous perdre beaucoup de vies et de temps, lui (l'auteur) rigoler et empocher royalties.

Falcon Patrol II est le digne successeur de Falcon Patrol. Pour ceux qui aiment, ils y trouveront des difficultés cent fois supérieures au premier. Pour ceux qui ne connaissent pas: pilote d'un chasseur de grande classe, vous devez défendre une ville belle et isolée en plein désert sans oublier de vous réapprovisionner en carburant et missiles de temps en temps. Bon graphisme en trois dimensions et sonorisation meilleure que dans la première mouture du jeu.

GRAND PRIX

Il ne s'agit pas d'un nouveau jeu avé les manettes et les voitures de course sur l'écran. Le Grand Prix en question est celui qui a été décerné aux meilleurs ouvrages de littérature informatique. Dans le domaine grand public, c'est Stella et Joël de Rosnay qui l'ont emporté. Faut dire que leur bouquin est tellement grand public qu'il a oublié d'être intéressant. Côté ouvrages techniques, Chantal et Patrice Richard on été récompensés pour leur livre "Programmatique" publié chez Belin. N'oubliez pas de nous envoyer un exemplaire en service de presse, pour qu'on dise ce qu'on en pense. Pour respecter la tradition, Alain Drozd, créateur du prix et patron d'International Computer a annoncé les résultats à l'issue d'une grande bouffe chez Joséphine. Doit se prendre pour Hervé Bazin çui-là...

ET HOP ! UN DE PLUS...

Et c'est Mitsubishi qui s'y colle ! Plus standard que ses deux modèles MSX, y'a pas. Pour l'un (le ML-F 80) vous disposez de 64 Ko de ram et pour l'autre (le ML-F 48) rien que 32 Ko de ram, sinon toutes les caractéristiques sont identiques aux prédécesseurs : 32 Ko de rom, deux ports cartouches, deux entrées joysticks, un écran de 24 lignes sur 40 colonnes (soit 256 points sur 192 en haute résolution), sonorisation sur trois voies et huit octaves... Enfin, vous connaissez la musique !

Alors qu'a-t-il de plus ? Un excellent manuel de mise en route comptant un peu plus de trois cents pages, des exemples à tire-larigot, et des idées sur le fonctionnement du basic MSX et du langage machine du Z80. Il se vend avec trois logiciels dont deux de jeu et un de démonstration des capacités de la bête en basic. Les seuls périphériques actuellement

▲ *MSX Mitsubishi*

proposes conjointement sont les joysticks, mais une imprimante, un magnétophone et un lecteur de disquettes sont annoncés pour le futur proche.

Le 64 Ko coûtera un peu plus de 3000 francs et le 32 Ko environ 2600 francs. Comme d'habitude, on peut être surpris de la différence de prix ridicule entre les deux modèles, sachant qu'une extension mémoire de 32 Ko enfichable sera vendue pour le ML-F 48 aux alentours de 800 francs. Donc si vous voulez un Mitsubishi prenez le plus gros, il vous reviendra moins cher que l'autre.

L'EFFACEUR FOU A FRAPPÉ !

Tout le monde se souvient de Yuri Geller, l'ineffable médium qui fait se tordre de rire les petites cuillers. Jugeant sans doute que son numéro commençait à sentir le rance, le démodé, le déjà-vu et qu'en un mot tout le monde s'en foutait, le jeune Yuri a trouvé mieux. Dans les bureaux de la société Wang à Hounslow en Angleterre, il a réussi a effacer entièrement le contenu d'une disquette par simple imposition des mains. Les témoins présents ont affirme que la disquette fonctionnait parfaitement AVANT et plus du tout

APRES. Je pose la question suivante : ont-ils vérifié si le drive était bien branché ??

ET UN ARTICLE SUR SINCLAIR, UN !

Involontairement. Sir Clive nous donne des scoops. Quand nous avons annoncé les recherches qu'il effectuait sur les mémoires de masse et son nouvel ordinateur portable, ce n'était pas officiel. C'est maintenant confirmé : il y travaille dur.

Regardez sa photo. Derrière ce front olympien se dissimule une volonté de fer. Sa machine ne sera pas un compromis, à l'inverse des portables qui existent à l'heure actuelle.

Mais tout ca, vous l'aviez déja dit dans votre dernière conference de presse. Alors, ou est la confirmation ? Quel element nouveau pouvez-vous nous apporter ? "Ce portable sera la meilleure machine qui soit."

Bon, ben c'etait pas la peine de nous déranger pour rendre publics les coups dans les chevilles que vous vous envoyez.

TOPVIEW

Après OPEN.SYMPHONIE, JAZZ, c'est au tour d'IBM de se lancer dans l'édition de softs de haut niveau. La compagnie Yankee va bientôt sortir un logiciel baptisé TOPVIEW. Celui-ci viendra jouer des coudes pour écarter ses concurrents. Il sera en effet susceptible de permettre à l'utilisateur potentiel de travailler avec plusieurs écrans, plu-

sieurs fenetres, plusieurs programmes. Ça me rappelle vaguement Macintosh, mais je dois me tromper.

ILS N'ONT PAS D'IMAGINATION

Il y a deux semaines s'est tenu dans un grand hôtel londonien le QL Show, qui était consacré au QL, d'où le titre. De nombreux nouveaux logiciels y

etaient presentés, notamment *QL Pascal*, qui est pour le QL, d'où le titre, *QL Forth*, qui est pour QL, d'où le titre, *QL Monitor*, qui est pour QL, d'où le titre, *QL Assembler*, qui est pour QL, d'où le titre et *QL Typing Tutor* qui lui aussi est pour QL, d'où le titre. Un programme graphique fit sensation, je vous donne son nom en mille. Solution la semaine prochaine. Peu de jeux : un Backgammon (oui, vous avez deviné) et un Super Backgammon (dont le vrai titre est... bon, d'accord) sont les seules nouveautés. Vous avez intérêt à aimer le Backgammon.

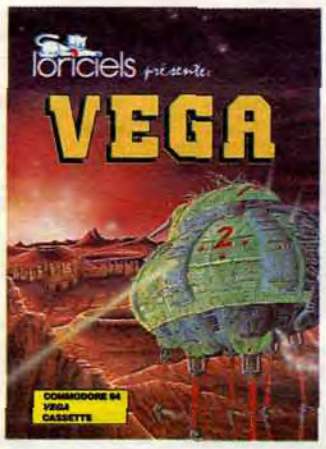
Côté hard, de vrais drives ont été montrés par plein de fabricants, c'est dommage qu'ils ne se soient pas mis d'accord sur un standard avant. Et sur un nom, parce que vous allez rire... Ok, vous avez compris.

Micro Peripherals a exposé une imprimante à laser. Hein ? Non, j'ai rien dit.

C'est nouveau, ça vient de sortir

J'AI ENVIE DE DIRE DU MAL DE QUELQU'UN...

Et c'est Loriciels que je bombarde ! Eh oui, y a pas de raison que je les laisse tranquilles. Jusqu'à pas plus tard qu'*aujourd'hui, personne* n'avait dit du mal de leurs produits. Eh bien c'est fini, na !



Commençons par **Vega** pour le *Commodore 64*. Si l'on peut admirer le graphisme semé deci-delà de quelques gags bien sentis et la musique pas trop ringarde, on peut aussi admirer à quel point le sujet est original : Vega c'est ni plus ni moins qu'un Moon Patrol revu et corrigé. Berk ! Déjà que le premier n'était pas génial, le remake est encore plus chiant.

Pour *Oric* nous avons droit au *Retour du Docteur Genius*. Autrement dit, c'est comme au cinéma : quand le premier marche, on fait un deuxième puis un troisième puis un quatrième épisode. En général ça ne va pas plus loin tellement c'est mauvais à ce stade. Ce comportement s'appelle "épuiser le filon". Ce n'est qu'une preuve supplémentaire du manque total d'imagination de la plupart des auteurs de logiciels (que ce soit en France ou à l'étranger). Berk, berk, berk !

Retour au *Commodore 64* avec **Infernal Runner**. D'après tous les gens de Loriciels, ce produit doit détrôner Lode Runner. Le fait est que l'animation est combinée à des décors sympathiques, le tout arrosé d'une sauce mélodique beethovénienne. Alors que vais-je trouver à lui reprocher ? D'abord, c'est pas un jeu, c'est un film d'horreur où les pièges se succèdent au rythme des demis devant Pépé Louis. Ensuite j'aime pas les jeux où je dois passer plus de cinquante sept heures pour vaincre le premier niveau : lorsqu'il est trop dur, un jeu perd de son intérêt rapidement. Enfin ce qui est dramatique, c'est que personne ne semble avoir compris pourquoi Lode Runner est génial. Moi, je vais vous donner mon avis : si L.R est unique et inimitable, c'est grâce à sa simplicité fondamentale qui permet la construction de tableaux infernaux ou évidents. Si les concepteurs de softs comprenaient cela, ça leur éviterait de se vanter inutilement.

ET HOP ! ENCORE UN DE PLUS...

Comme pour chaque fabricant de MSX, Toshiba s'est posé le problème de l'argument massue qui lui permettrait de conquérir plus que sa part potentielle de gâteau. Le HX-10 est rigoureusement identique à tous les autres micros de la série MSX, il n'offre presque rien de plus (par rapport au standard) mis à part une garantie de trois ans et un connecteur cinquante broches autorisant le branchement d'un magnétoscope ou d'un disque vidéo ou d'un autre micro (par exemple). Il se situe dans une excellente gamme de prix puisqu'il coûtera à peine 2600 *francs pour 64 Ko de ram et* un clavier de machine à écrire professionnel.
Dernier aspect positif de la diffusion Toshiba, un hit-parade des logiciels MSX sera tenu par l'importateur anglais, avec une distribution des titres sélectionnés à un prix défiant toute concurrence. Souhaitons que l'homologue français imitera son collègue anglais !
Les joysticks sont d'ores et déjà disponibles et une imprimante à stylos (la HX-P570) *d'une capacité de cent cinq caractères* par seconde (texte ou graphique sur papier en feuille à feuille ou en rouleau) est annoncée pour les semaines à venir.

L'HHHHEDO : TOUT FAUX !

Pour le coup, on a tout faux nous aussi. Déjà, nous pensions que Thomson avait fait une proposition de rachat à l'administrateur judiciaire d'Oric Angleterre, mais nous nous trompions : selon le service de presse, Mister Cross ne s'est pas rendu au siège de Thomson en France il y a deux semaines et il n'a jamais été question d'aucune proposition quelle qu'elle soit. Nous avons rêvé.
En plus, la conférence de presse donnée à Las Vegas à l'occasion du dernier Consumer Electronic show des membres de Thomson et dont nous avions rendu compte n'a finalement pas été donnée. Nous avions (déjà) des visions.
Et une dernière baffe pour nous : le TO 9 n'existe pas. Les annonces qui en ont été faites sont des hallucinations

collectives dont nous avons été victimes : nous avons fantasmé.
Dis donc, Thomson, tu serais pas un peu en train d'insinuer qu'on boit ? Des fois ?

REMETTEZ VOS LUNETTES DE SOLEIL, DIEU EST REVENU !

Les petits doigts de magiciens de certains de nos pirates bien de cheu nous ont répondu à mon appel: ils vous offrent (à vous possesseurs d'Apple) de bénéficier de l'éditeur de tableaux de Lode Runner pour Championship Lode Runner. Les conditions à remplir pour

réaliser cet exploit sont les suivantes: posséder une version déplombée de chacun des deux logiciels, un exemplaire de Diskfixer et d'un copieur (Locksmith par exemple) et enfin deux drives.

1. réalisez une copie de L.R. avec votre copieur.
2. chargez Diskfixer.
3. placez L.R.C. dans le drive 1 et la copie de L.R. dans le drive 2.
4. lire la piste # 03 secteur # 00 de L.R.C, pressez "E" et répondre "Y" pour transférer ce secteur vers le drive 2.
5. recommencez l'opération 4 en changeant de secteur grâce à la touche "->" et ce pour les cinquante tableaux de L.R.C. (soit cinquante secteurs).

Une fois cette série de transferts réalisés, placez la disquette L.R. dans le drive 1 et bootez. Vous avez dorénavant accès aux commandes "CTRL E", "E", "P"... propres à l'éditeur de L.R., mais cette fois, vous agissez sur les tableaux de L.R.C.

Cette méthode nous a été offerte par Apple Star System Crack Band, aidés par Diskbusters, que nous remercions. A la prochaine pour d'autres bons conseils !

Scratch TRACK

ALLO ? LES NOUVEAUX OCEAN...

Présentés lors du LET (Leisure Electronics Trader) de Londres, les nouveaux logiciels d'Ocean oscillent entre création géniale et remake nullos.

Non content de nous avoir soûlés avec un mauvais pompage de Donkey Kong, les informaticiens d'Ocean lance le retour de Kong dans **Kong Strikes Back !** (Commodore 64 et Spectrum). L'action se situe dans un Luna-Park, à la place du traditionnel immeuble en construction, mais l'intérêt du jeu n'a pas pour autant progressé. Etonnant non ?
En revanche, un renouveau du jeu d'aventures (déjà amorcé avec Swords and Sorcery de PSS) semble en cours. Ocean lance, pour le Spectrum, **Gift From The Gods** , un mélange de jeu d'arcade et d'aventure dirigé par joystick avec animation...
Un bon point pour cette société qui s'était jusqu'à présent cantonnée dans l'arcade ringarde.

MSX ? Hé mais si !

Le fera ? Le fera pas ? La risette aux japonais ? On dit que Philips devrait présenter bientôt deux nouveaux micro-ordinateurs compatibles avec le standard MSX et dont les prix ne dépasseraient pas la barre des 5000 balles. Dépêchez-vous, on veut les voir. Nous sommes curieux à Hebdogiciel. Des négociations seraient en cours avec VIFI Nathan qui a lui même passé récemment un accord pour la distribution de logiciels au Japon. La boucle serait-elle en train de se boucler ?

RACINES

Il existe une passionnante polémique autour de la question suivante : qui a commercialisé le premier micro-ordinateur ???

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, il ne s'agirait pas d'Apple. En effet, un an avant que les deux maniaques du fer à souder ne s'enferment pour un douloureux accouchement dans un garage californien, un autre bidouilleur fou avait déjà mis au point sa propre machine. Il s'agissait d'Edouard Roberts, qui , en 1975 à Albuquerque, créa l'Altaïr. A cette époque Roberts travailla avec Bill Gates qui écrivit sa première version du Basic pour l'Altaïr. Depuis Bill Gates est devenu le patron de Microsoft. Quand à Edouard Roberts, après un succès relatif de l'Altaïr, il a vendu sa société pour s'acheter une ferme près de Macon. Pas le Macon du pinard, mais la ville de Géorgie. C'est beau de retrouver ses racines !

LA BANDE DES CŒURS ESSEULÉS DU SERGENT POIVRE

Les fans des Beatles pourront bientôt acquérir un jeu d'aventure basé sur les chansons de leurs idoles. But du jeu: étudiant en mythologie, vous devez retracer en détail la vie des 4 de Liverpool en collectant un certain nombre d'objets et en vous aidant des paroles de leurs chansons. On ne sait pas si John Lennon est d'accord, à cause qu'il est mort comme d'habitude, mais Paul McCartney est ravi qu'on parle *de lui, comme d'habitude.* Les autres ne disent rien, comme d'habitude. Pour CBM 64, Spectrum et Amstrad, chez Number Nine (tiens ?).

V.P.I. FAIT TOUT DANS LA MAISON DU SOL AU PLAFOND

Le catalogue de cette éminente société californienne vaut plus d'une remarque, il *nécessite un détour plus une* pause café. Video Peripherals Incorporated commença sa brillante carrière en fabriquant tous les câbles possibles et imaginables. Tout d'abord spécialisée dans la vidéo, la maison franchit une nouvelle étape en s'attaquant, tous fils de cuivre dehors, à la micro-informatique.

Joysticks Poids Lourds

Le joystick le plus mahousse du marché, c'est VPI. Son petit nom: **High Score** (tout un programme). Son territoire: l'Apple (modèle HS 30) et l'ensemble des compatibles Atari (le HS 15). Ils vous invitent (HS 15 et HS 30) sur la table dans des conditions similaires au café. Les deux modèles sont "switchables" en position droitier ou gaucher. Les deux ont une manette à dureté réglable au goût du joueur. Les deux disposent de deux boutons de feu: l'un sur la poignée, l'autre éloigné d'une dizaine de centimètres sur la droite ou la gauche du joystick. Vous bénéficiez ainsi d'un confort et d'une rapidité sans égal. De plus les deux sont lestés pour ne pas quitter la table au moment le plus tragique. Le HS 15 gagne un autofire, avec potentiomètre pour régler la vitesse de feu. Le HS 30 n'a qu'une diode rouge (contre la verte du HS 15) pour se consoler.

Ca c'est du bon produit, par définition, mais pour ce qui est du mauvais goût VPI en connait un brin. Admirez la collection Printemps-Eté 85 de notre héroïne...

Connectique en plastoque ? Connectoque en plastique !

VPI veut sans doute se poser comme la championne toutes catégories des raccords bizarroïdes et des gadgets inutiles. Tous les câbles multi-joueurs, multi-adaptateurs, multi-ordinateurs y passent: Din 5 broches-4 jacks (connection du magnéto au micro), prises téléphoniques multiples (pour brancher plusieurs modems), prises deux jacks deux modems deux ordinateurs deux lave-vaisselles et un raton-laveur (pour les particuliers surinformatisés). En France, on sait tenir un fer à souder, et on les fabrique soi-même.
D'autre part, pour les bouboules en plastique, ça roule (celles qui vont se loger au bout des joysticks). Vous voulez brancher votre poignée Atari sur un Apple: pas de malaise ça existe, le **HSA 135** traverse l'Atlantique cette année et votre Apple pourra donc recevoir deux joysticks de type Atari, mais pour les deux boutons *de feu indépendants vous* repasserez !

Mais ce n'est pas tout ! Vous savez que l'informatique, c'est le royaume des pirates et des truands. Reste donc à s'occuper des multiples personnes qui se sentent menacées par *l'ombre de ces personnes mal*faisantes. VPI l'a fait en ces termes:

Paranoïques écoutez-moi

VPI la très célèbre vous aide. De vilains espions piratent votre ligne téléphonique et branchent un magnétophone pour enregistrer tout ce que vous racontez à votre petit (e) ami (e). Vous n'osez plus transmettre (par modem) un *programme à votre meilleur* copain de peur que ces horribles personnages ne l'enregistrent et le vendent sous leur nom. La solution, la voici: la VPI 145 détecte la présence de tout branchement illégal sur votre ligne PTT personnelle. Vous pouvez maintenant téléphoner ou modemer en toute quiétude grâce à VPI.

▲ *VPI 145*

Allez-y maintenant bande de galopins ! Piratez Minitel en toute impunité (pour 30 $ environ).

HIPPO JOYST

nouveau, tir automatique

C'est toujours japonais, c'est toujours costaud, mais, en plus, ça a un autofire. C'est à dire que, si vous laissez un de vos doigts appuyé sur un des boutons, le tir sera à répétition, c'est pas beau ça ? Pour le reste rien de changé : trois boutons de tir, une bonne prise en main 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 Oric et Spectrum. Pour Apple, Thomson, Texas, Machbrő et Trucmuche, Tintin : ça ne marche pas ou alors il faudra bidouiller.

Ah, au fait, c'est plus cher que l'ancien, 120 balles ! De toute façons, de l'ancien il n'y en a plus, alors....

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.

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Bon de commande à découper et à renvoyer à SHIFT EDITIONS, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS.

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....

DATE :

PU = 120 F ... x ... = ... F
frais d'envoi = +15 F
chèque joint : TOTAL = ... F

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 !

Un jeu d'aventure : ça va. Six jeux d'aventure, bonjour les nuits blanches ! Vous allez devenir tour à tour explorateur, espion, égyptologue, cosmonaute, super-héros 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.

"Dork crystal" est sans nul doute un des plus beaux et rapides jeux écrits pour TI 99 : votre héros doit récupérer des fragments de cristal dans le labyrinthe qui est le lieu à la mode pour tous les monstres branchés de la galaxie ! 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 somptueux tableaux. 120 francs les 6 jeux en basic étendu.

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 entièrement nouveau, construisez d'énormes murs avec votre grue de chantier et régalez-vous avec de la tequila : plus vous en buvez, plus vous désamorcez facilement les bombes de "Caramba" ! Six super-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 organiser des compétitions jusqu'à 5 joueurs. L'aventure enfin avec "L'inca d'or", un fabuleux jeu graphique en 3 dimensions. 6 super-programmes pour 120 francs.

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 profond (Worp) ou retrouvez vos amis (fichier d'adresse). Vous verrez, vous n'en croirez pas plus vos yeux que votre M05 n'en croira ses jeux !

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

BON DE COMMANDE A RENVOYER A SHIFT EDITIONS, 27 rue du Gal Foy 75008 PARIS.

Nom/prénom _____
Adresse _____
_____
Code postal _____
Ville _____

ORIC N° 4	☐	120 F.
ORIC N° 5	☐	120 F.
SPECTRUM N° 1	☐	120 F.
TEXAS N° 4	☐	120 F.
ZX 81 N° 1	☐	120 F.
MO5 N° 1	☐	150 F.

- REGLEMENT JOINT : ___,00 F
DATE :

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

Un concours de plus!
Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent: nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer!
De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.
Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANCAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.
Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme.
Bonne chance!

Règlement:
ART.1: HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre.
ART.2: Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quelque soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.
ART.3: La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.
ART.4: Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.
ART.5: Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.
ART.6: Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART.7: Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre 1 rue des Halles 75001 PARIS.
ART.8: HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
ART.9: La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL: 27 rue du Gal Foy 75008 PARIS.

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.
Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

Sébastien GUILLAUD gagne les 20.000 F. du concours mensuel pour son programme LUCKY BUCK sur TI 99 BS.

Stéphane CALLEGARI gagne le voyage aux U.S.A du concours trimestriel pour son programme ALPHAN'ORIC sur ORIC.

UN P'TIT DEULIGNE, POUR LA ROUTE !

Cette semaine, les thomsonistes squattent le haut et le milieu du podium, ne laissant que les accessits aux autres machines. Vengez-vous ! Vous ne pouvez pas les laisser continuer ainsi : ils sont les plus nombreux et les plus créatifs en deuligne, pour le moment. Bon passons aux programmes eux-même.

Luc MECHE a allumé celle de son Texas et passe ainsi de basic étendu à basic simple sans perdre la mémoire.

Listing TEXAS

```
1 !øP-
2 CALL COLOR
```

☆

Pascal ROUGIER implante une nouvelle fonction à l'Amstrad. Pour exécuter le programme, veillez à ne pas avoir de DOS en mémoire et pour utiliser la fonction, tapez <SHIFT ARROBAS > et INVERSE puis ENTER.

Listing AMSTRAD

```
1 MEMORY &AB60:FOR I=&AB61 TO &AB7B:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT:CALL &AB72:NEW
2 DATA 66,AB,C3,6E,AB,49,4E,56,45,52,53,C5,0,CD,9C,BB,C9,01,61,AB,21,7C,AB,CD,D1,BC,C9
```

☆

Olivier KRAIF vous lance dans le labyrinthe : I. J. K et M pour vous diriger.

Listing APPLE

```
1  PRINT F$: HOME : GR : COLOR=
    1: PLOT 1,1: COLOR= 15: VLIN
    0,39 AT 0: VLIN 0,39 AT 39: HLIN
    0,39 AT 0: HLIN 0,39 AT 39: FOR
    I = 11 TO 35 STEP 4: HLIN 0,
    10 AT I - 7: VLIN 0,39 AT I:
     COLOR= 0:A =  RND (1) * 36 +
    2: PLOT A / 4 + 1,I - 7: PLOT
    I,A: PLOT I,A - 1: COLOR= 15
    : NEXT I:X = 36:Y = 2:XN = X
    :YN = Y:T = 0:F$ =  CHR$ (7)
2  VTAB 21: PRINT "TEMPS: "T:T =
    T + 1:VY(1) =  - 1:VY(5) = 1
    :VX(2) =  - 1:VX(3) = 1:S =
     PEEK ( - 16384):G =  VAL ( RIGHT$
( STR$ (S),1)):Y = Y + VY(G):X =
    X + VX(G):R =  SCRN( X,Y): ON
    R = 15 GOTO 1:E =  PEEK ( -
    16336): COLOR= 7: PLOT X,Y: COLOR=
0: PLOT XN,YN:XN = X:YN = Y: ON R
     ( ) 1 GOTO 2: PRINT "BRAVO
    !!!"
```

☆

Philippe DAVITS protège ses programmes comme l'écureuil ses économies et en uneligne !

Listing COMMODORE

```
1 POKE 650,128:POKE 775,200:POKE 808,239
2 REM PROTECTION + REPETITION
```

Bernard JAECK déplace sa mémoire à volonté. Ce grand exercice nécessite une certaine maîtrise que vous acquérerez en appliquant les conseils suivants :

1. Entrez le programme :

Listing ORIC 1, ATMOS

```
 0 FORI=#400TO#41E:READA:POKEI,A:NEXT:DATA#A6,4,#A0,0,#B1,0,72,#B1,2,#91,0,#68
 1 DATA#91,2,#88,#D0,#F3,#E6,1,#E6,3,#CA,48,6,#D0,#E8,#A4,5,#D0,#E6,96
```

2. Lancez-le et entrez dans l'ordre les données suivantes :
a. DOKE 0, adresse début bloc 1
b. DOKE 2, adresse début nouveau bloc
c. DOKE 4, nombre de sous-blocs de 256 octets composant le bloc 1
d. POKE 5, octets restant du bloc 1 (0 si le bloc 1 est divisible par 256)
3. Faites CALL # 400

☆

Bernard FABRE atteint des sommets de qualité en jeu grâce à cette bidouille des deux pages graphiques du TO7 (exclusivement). A lui de jouer avec deux logiciels du softparade.

Listing THOMSON TO7

```
1 SCREEN1,0,0:Y=-3:FORX=0TO1:B=110:C=209:P2=32:SCREEN,,,,X:CLS:FORD=72TO183STEP8:FORA=D TO D+8:LINE(0,A-P2+8)-(B,A-P2),Y:LINE-(B,A),Y:LINE-(159,A+8),Y:LINE-(C,A),Y:LINE-(C,A-P2),Y:LINE-(319,A-P2+8),Y:P2=P2+.2:C=C+.88:B=B-.88:NEXTA:IFY=-3THENY=-5ELSEY=-3
2 NEXTD:Y=-5:NEXTX:X=18:CONSOLE,,1:FORA=1TO99:Y=12+RND#18:FORB=9TO22:SCREEN,,,,0:PSET(Y,B)"*":K=STICK(0):X=X+(K=7ANDX>5)-(K=3ANDX<31):PLAY"O1L2DO":LOCATEX,20:PRINT" dOb ":SCREEN,,,,1:S=S-(SCREEN(X+2,19)=42):PSET(Y,B)" ":LOCATE0,0,0:PRINT"SCORE:"S:NEXTB,A
```

☆

Laurent DEBIAIS n'est pas parti en travers pour son gag thomsonien (complètement compatible) et gagne un logiciel.

Listing THOMSON (tous)

```
1 CLEAR,,8:DEFGR$(0)=248,252,182,31,31,190,252,248:DEFGR$(1)=48,40,12,3,3,12,40,48:DEFGR$(2)=0,0,126,85,85,126,0,0:DEFGR$(3)=248,124,54,31,31,62,124,248:DEFGR$(4)=28,62,107,127,127,85,85,85:CLS:SCREEN5,0,0:ATTRB1,1:LOCATE38,15,0:PRINTGR$(0):COLOR3
2 LOCATE5,15:PRINTGR$(4):FORI=0TO999:NEXT:LOCATE38,15:COLOR5:PRINTGR$(3):COLOR1:FORT=35TO5STEP-1:LOCATET,15:PRINTGR$(1):PLAY"L10SI":LOCATET,15:PRINT" ":LOCATET,15:PRINTGR$(2):PLAY"L10SI":LOCATET,15:PRINT" ":NEXT:PRINT"Au monde entier:    MON DENTIER!"
```

☆ ☆

A vendredi et n'oubliez pas le poisson.

PETITES ANNONCES GRATUITES

NDLNC : Cette semaine, j'ai une bonne nouvelle à vous annoncer. Eh oui ! ça y est la jolie claviste à eu son bébé, c'est une petite fille, elle est toute mignone et elle s'appelle Rébecca, elles vont bien toutes les deux et la NDLJC vous embrasse bien fort (moi aussi pendant que j'y suis !!).

APPLE

VENDS ou ECHANGE contre TI99 complet APPLE 2C décembre 84 Souris, joystick, moniteur Zénith, Nombreux logiciels utilitaires et jeux : valeur de plus de 20.000F. Vendu 14000F. Tel : (73) 69 57 33. Le soir.

VENDS APPLE 2 + av.drive + Contrôl + Chat mauve + livres + nombreux logiciels : 8000F à débattre. Tel : (43)45 44 44. Week end avant 12h.

VENDS APPLE MACINTOSH 128K + Imprimante imagewriter + Macwrite/macpaint + sac transport + logiciels : 24.OOOF. Tel : 503 01 48. Le soir et le Week end. Mr Mackinney.

TI99

VENDS pour TI99 4A modules Mini memory avec livre assembleur en français et deux cassettes (assembleur et boxe) : 600F. Basic étendu avec manuel français (donne nombreux programmes sur cassettes) : 550F. Jeux TI invader, Parsec, Jawbreaker 2 : 120F pièce. REMOIVILLE Eric BUZY 55400 ETAIN. Tel : (29) 87 04 85.

VENDS pour TI99 4A. Parsec 100F, Hustle 150F, Hunt the wumpus 90F, Car wars 80F, Amazing 90F ou 450F le tout. Tel : 631 13 01.

VENDS TI99 4A + Basic étendu + manettes + module jeu d'échec + polar system + lunar lander 2 + Basic étendu par soi-même + jeux et programmes pour TI99 le tout 1800F. SOTO Frédéric. Tel : 656 74 60.

VENDS pour TI99/4A K7 de jeux Golf/ la tombe du sorcier le tout : 100F + livres 99 magazine N3. Pratique de l'ordinateur familial TI/99 n° 1 et 2 accompagné de 40 programmes pratiques + micro jeux 80 programmes le tout : 150F. PEDONE Frédéric. Tel : 836 21 92.

VENDS TI99/4A Péritel + Extention 32 Ko + Basic étendu + Interface RS 232 + système périphérique + unité de disquette + controleur + magnéto K7 + Cordon + 6 modules de jeux (Mash, Parsec, Foot, Invaders, Pac Man et Star Trek) + 500 programmes + 50 disquettes + manettes. Valeur 13.000F Vendu 9000F (avec facture) Option imprimante Sukoshu GP 100 pour 1500F. Tel : 090 72 35. PHILIPPE.

VENDS TI99 (12/84) + Péritel + Cordon K7 + Magnéto + Manettes + Basic étendu + Manuel français + Lunar lander + lunar jumper + solar system + modules (TI-Invaders + Munch-Man + Football + Music Maker + WUMPUS) + programmes sur K7 le tout 3500F à débattre. Tel : (65) 42 71 41.

VENDS modules CRISHOLM TRAIL : 100F, TOMSTONE CITY : 100F ?, BURGER TIME : 150F, HOPPER : 150F, DEMON ATTACK : 150F, TI Invaders : 150F, Editor/Assembleur + 2 disques : 450F. K7 en Basic étendu : Lunar lauder : 60F, Solar system : 80F. Olivier (3) 973 33 42.

VENDS pour TI99 4A : Basic extended + 7 modules (Munch Man, TI invaders, Gestion de fichier ....) + K7 Hebdo n° 2 + 5 livres (à la découverte du TI avec câble + programmes sur cassettes. (Valeur 13.000F) Vendu 2200F URGENT en TBE. Lionel RUELLAN, 5 cours des bordes 78760 PONTCHARTRAIN. Tel : 489 44 77 (après 17h et le week-end entre 9h et 13h.)

VENDS TI99/4A + boîtier d'extension + mémoire 32 Ko + Basic étendu + magnéto TI + cordon + manettes de jeux + jeux (Foot, Tombstone city, Lunar launder 2) + cassette basic par soi-même + nombreux livres (programmes, 99 magazine "A la découverte du TI99/4A). Le tout 4000F ou séparément. Pierre DAURANGES DAUPIN 93230 ROMAINVILLE. Tel : 846 17 83 après 18h.

VENDS TI99/4A + péritel + alim + manettes de jeu + cordo magnéto + B.E (manuel français) + Mini. mem (manuel anglais) + gestion fichier (manuel français) + listings pour TI99 B.S et B.E (Hebdogiciel n° 1 à n° 72) + nombreux livres et documentation. Lot indivisible : 3000F. Joël PINASSAUD. La Miolane Bat F2 chemin Le Sauvet 83270 ST CYR/MER. Tel : (94) 26 39 98 (après 20h).

Achète console TI99/4A hors d'usage pour pièces détachées. Cherche module extention + mémoire 32 Ko + Lecteur disquette complet en bon état. Faire offre à MEUNIER R 16300 BARBEZIEUX. Tel : (45) 78 11 79.

VENDS TI99 + adaptateur + Rubis sacré + Basic étendu manuel français + manettes + cordon adaptateur Atari + cordon K7 + 6 K7 + 5 livres + 15 Hebdogiciels : 1890F avec en plus !!! 140 beaux programmes gratuit. DAVID Jérôme. 160 rue de Bagnolet 75020 PARIS. Tel : 360 96 92 après 18h.

VENDS TI99/4A avec Joystick 1200F.G COLLINS 76 rue de la pompe 75116 PARIS. Tel : 774 86 28 le soir.

VENDS TI99/4A + péritel + alimentation + magnéto + joystick + module : pole position + the attack + gestion de fichier + statistics + jeu rétro 2 + Basic par soi-même + aide programation + 7 livres + nombreuses K7. Gilles GODINOT au 701 07 88 après 18h.

VENDS TI99/4A + Alimentation + interface + cordon magnéto K7 + magnéto k7 Brandt M102 + poignées de jeux + modules échecs + programmes sur k7 + manuel d'utilisation en français : 1400F à débattre. Mr HENNO Jean Luc 16 square Ronsard 77350 LE MEE sur SEINE. Tel : 452 91 71. Tel bureau : 558 85 53.

VENDS TI99/4A + manettes de jeu + cordon de raccordement + modulateur sècam + 2 livres + Parsec + Moonsweeper + échecs. Le tout : 2100F + Moonsweeper 100F. Tel : (80) 31 23 80. Philippe HERTZOG 7 rue du Roussillon 21110 GENLIS.

VENDS TI 99/4A + basic étendu + manettes de jeux + 15 modules de jeux dont Echec + Moonsweeper + Startrek + Mash + Demon Attak etc... + 4 livres de programmes Prix 3800 F Gilles WATERMAN 16 AV. des Héleux 54280 SEICHAMPS Tel (8) 329 12 60

VENDS TI 99/4A + manuel + 2 manettes + Blasto + Parsec + Moon Patrol + programmes sur K7 + prog basic étendu Prix 2800 F + magnétophone Prix 29OO F Sylvain BOURDALE Tel (33) 59 10 77.

VENDS TI 99/4A + adaptateur secam + cordon magnéto + Soccer + Manettes. P. GABALDA rue de la Gare 49690 Coron Tel: 55 83 04 après 19 H

VENDS TI 99/4A adaptateur secam modules parsec et pole position 2 manuels et 1 cassette de programme 1 99 magazine cable magnétophone Prix 1800 F Olvier de MONTGALFIER 1 rue Phelypeaux 69100 VILLEURBANNE Tel: 889 67 17.

VENDS TI 99/4A basic étendu + Mini mémoire: 1900 F. boitier d'extension + périphérique RS 232 C + extension 32 Ko contrôleur + unité de disquettes: 7000 F. Seikosha GP100 MK2: 1700 F. Logiciels Traitement de texte + Gestion de fichiers + Fichier d'adresses: 900 F. Parsec + Sunthétiseur Speech Editor: 750 F. Othello + Echecs + Munchman + Hunt the Wumpus: 6OO F. TI logo II Français + Early Learning Fun Number Magic: 500 F. Black Jack et Poker Adventure 3 cassettes: 250 F. Tel: (40) 59 35 87 le soir.

VENDS TI 99/4A magnéto + cable + manettes + basic étendu + modules + 1 jeu d'aventure + nombreux listings avec plusieurs revues + programmes sur cassettes Prix 3750 F. PENISSOU Philippe 36 rue de billancourt 92100 Boulogne Tel: 603 41 02.

VENDS TI 99/4A péritel lecteur de K7 manettes ds jeux extension mémoire 32K ext. basic Mini Mémoire + TI calc + 12 modules de jeux + 8 livres sur le TI + nombreux programmes de jeux sur K7. Prix: 3500 F. AUDIFFREN Daniel 78 la Taillette 95180 Menucourt. Tel: 442 34 29 après 18 H.

VENDS TI 99/4A câble K7 Prix 1000 F ext basic Prix 600 F pascal ucsd Prix 2000 F Edit. Assembleur. Prix 500 F. Logo II: Prix 600 F. Gestion Fichiers. Prix 2OO F. Aids I à III. Prix 200 F. Livres et notices techniques JL FRITSCH 2 rue du Romarin 68770 AMMERSCHWIHR Tel: (89) 78 23 74 après 19 H.

VENDS TI 99/4A + magnéto Radiola + joystick + cordons (magnéto monitor) + péritel + basic étendu + mini mémoire + Echecs + Pole position + Parsec + 8 cassettes jeux + 2 livres (50 prog. assembleur) le tout indivisible: 3000 F Tel 959 35 40.

VENDS TI 99/4A + magnéto + cable magnéto + joystick + prise Peritel + adaptateur secam + manuel + livre + cassettes. Prix: 2200 F. CROCHETET Didier Gugney aux aulx 8845O Vincey.

ORIC ATMOS

VENDS ou ECHANGE programmes et utilitaires ATMOS (K7 commerce). P. HUGUET. 232 crs Balguerie 33300 BORDEAUX. Tel : (56) 50 24 78.

VENDS ORIC ATMOS 48 KO 16 couleurs + 10 K7 + manette de jeu + interface de branchement : 2200 F. Tel : (1) 704 97 43.

VENDS ORIC 1 48 K complet + manuel + péritel + divers programmes + livres + revues + interface 8 sorties pour commander lampes, moteur...+ interface jeu de lumières programmable en basic : 2100 F. Tel :

VENDS pour ORIC 1 ou ATMOS nombreuses K7 de jeux (tous des originaux) : 70 F. pièce. Tel : (22) 46 17 69.

VENDS ORTIC ATMOS + imprimante couleur MCP 40 + interface manette + manette + alimentation + câble TV. + câble péritel + câble magnéto + manuel + papier + stylo neuf + logiciels + modulateur NB. + possibilité mettre 2 ROM. : 4000 F. Pierre LESTRADE. 3 rue Cezanne 30600 VAUVERT.

VENDS ORIC 1 + magnéto + 35 programmes + divers câbles + 5 livres de programmation : 2200 F. Tel : (61) 20 81 78.

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" !".

60 FRANCS ? CA VA PAS LA TETE !

SPECTRUM

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

CENTI-BUG
Centi = centi, bug = pède !

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

ZOOM
Beau, très beau. Dur, très dur. Génial et passionnant, un vrai jeu de café.

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

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

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 !

STARBLITZ
Vite et bien à l'assaut des galaxies ennemies.

ZX 81

DALLAS
Coulez les Ewing grâce à vos puits de pétrole.

CORN CROPPER
Le maïs c'est du blé en puissance. A vous la fortune !

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

3D GRAND PRIX
Pole position pour ZX, ça existe. La preuve !

COMMODORE

KRISTAL OF ZONG
De l'aventure, des épées, des monstres, des trésors et tout au joystick. Un must absolu.

DEFENDER 64
Mieux qu'au café, sans effort, l'humanité à sauver. Une paille à trouver dans une tonne d'aiguilles.

ORIC

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

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

ARENA 3000
Vous êtes presque aussi balèze que Superman et Goldorak réunis mais tous, absolument tous les occupants de cette arène vous en veulent à mort.

SCUBA DIVE
Les huîtres c'est bon pour le palais, mais les perles c'est encore meilleur pour le portemonnaie. **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 vampires ou les goules, le même cri résonnera annonçant votre disparition prochaine: AHOOOOUUUUU ! **Epuisé !**

LE GEANT DE GLACE
N'a pas des pieds d'argile, mais si vous vous appelez David vous l'aurez ce Goliath. **Epuisé !**

M.A.R.C.
MARC pour "Maman les Aliens Recommencent leurs Conneries". Infernal et génial.

"BON DE COMMANDE A RENVOYER A :"

SHIFT ÉDITIONS, 27, rue du Général Foy, 75008 PARIS

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE _____

LOGICIEL (ORDINATEUR)	PRIX UNITAIRE	TOTAL
	60 F x	
	FRAIS D'ENVOI	+ 15 F
	TOTAL	

PETITES ANNONCES GRATUITES

RECHERCHE SYNTHE vocal ORIC ATMOS avec documentation. Fabrice FOUCHER. La Roderie 44830 BOUAYE. Tel : (40) 65 43 06.

CHERCHE lecteur de disquette pour ORIC ATMOS en état de fonctionner. Marc LHARDY. 84 avenue Jean Jaurès 93500 PANTIN. Tel : 845 94 73.

VENDS ORIC 1 64 KO + 2 ROMS ATMOS (interface TV S + ROM centrale) + tous cordons + 300 logiciels compatibles + 20 livres sur ORIC + documentation : 2600 F. à débattre. Tel : 287 82 96 demander Bruno.

VENDS ATMOS 48 K + interface SECAM + cordons + 6 K7 + 3 livres : 2300 F. ou ECHANGE contre un TI 99 + BE. Tel : (63) 60 81 33.

VENDS ORIC ATMOS 48 KO + 50 jeux + crayon optique + livres + cordon péritel + alimentation : 2000 F. Cedric DIELEMAN. 35 rue du Maréchal Foch 57800 FREYMING MERLEBACH. Tel : (16 8) 704 48 78.

CHERCHE ORIC 1 (sans accessoires) : 1200 F. Franck NAVARRO. Tel : (67) 62 35 68.

VENDS ORIC ATMOS 48KO + alimentation + péritel + imprimante traçante (sous garantie) + différents plans de montage (carte vocale, modem) + nombreux jeux sur K7 + programmes sur K7 + listings de programmes : 5000 F. Marc ROSSI. Résid. Laurélia BtB rue République 83140 SIX FOURS.

VENDS ORIC 1 48 KO + péritel + alimentation + documentation + désassembleur : 1700 F. Pierre LACOMME. 10 BD Charlot 77100 MEAUX. Tel : 025 34 55.

VENDS ORIC ATMOS 48 KO (sous garantie) + magnéto K7 PHILIPS (Data recorder 6600 P) + péritel avec alimentation + modulateur NB. + livres + divers logiciels : 2000 F. Patrice RIMBERT. Tel : 294 96 96.

VENDS ORIC ATMOS + cordon péritel + alimentation + tout matériel + 7 K7 : 1500 F. Tel : (16 63) 63 20 30. *(NDLNC : Merci pour le joli surnom. j'y penserai).*

VENDS ORIC 1 + câbles et alimentation + manuel + K7 12 jeux : 1450 F. Tel : 590 15 90.

VENDS ORIC 1 48 K + magnéto K7 + modulateur NB. + cordons divers + logiciels (10 K7) + livres et listings : 1800 F. Tel : (93) 51 12 65.

VENDS ORIC ATMOS 48 K + 10 K7 de jeux + 3 livres + interface joystick + câbles : 2200 F. En option adaptateur Péritel RGV : 200 F. Tel : 846 69 55.

VENDS ORIC ATMOS 48 K + magnéto + 7 K7 + livres : 2000 F. B. SAMPOL. 4rue des Oeillets 66350 TOULOUGES. Tel : (68) 55 44 34.

VENDS ORIC 1 + 20 jeux + magnéto + joysticks + interface + tous cordons + programmes + nombreux accessoires : 2500 F. Tel : (6) 457 26 18.

VENDS ORIC ATMOS 48 K + interface compatible ATMOS ORIC + unité de disquette 230 KO + logiciels, alimentation Stabilisée : 5500 F. à débattre. Tel : 85 20 75.

VENDS ORIC 1 48 K + Péritel + cordon magnéto + alimentation + 350 programmes sur K7 + manuel + "Visa Oric" + "Guide Oric" + "Communiquez avec Oric" + "Extension Oric" + Microrics N° 1 et 2 + Hebdogiciel N° 1 à 32 : 2000 F. à débattre. Armand COLLIN. 2 rue des Alouettes 57800 COCHEREN. Tel : (8) 704 45 00.

VENDS ORIC 1 48 KO + alimentation + Péritel + cordons K7 + 5 K7 jeux + cordons magnéto + nombreux listings + livres + programmes : 1200 F. + magnéto : 150 F. Nicolas KESIC. 14 rue du midi 78180 VOISINS LE BRETONNEUX. Tel : 043 04 64.

VENDS ORIC ATMOS 48 K + prise péritel + décodeur pour TV. sans péritelf + K7 "Aigle d'or" : 2000 F. Tel : (56) 31 14 75.

VENDS ORIC 1 48 KO + péritel + alimentation + cordon K7 + lecteur K7 + interface joysticks + 50 logiciels : 2100 F. Hervé CAILLOUX. 44 rue Antoine Fratacci 92170 VANVES. Tel : 642 33 14.*(NDLNC : La nouvelle maman te remercie pour tes voeux et moi aussi).*

CHERCHE généreux donnateur d'un ORIC 1 à jeune handicapé. Jean Marie FRANCOIS. 18160 MONTLOUIS.

VENDS ORIC ATMOS + cordon péritel + alimentation + tous câbles d'origine + magnéto et cordon + manuels + Aigle d'Or + Diamant Ile Maudite + Waydor + Zorgon + Xenon + Orion + Château du diable et de nombreux autres jeux sur K7 : 2500 F. Michel OUZGN. 25 allée des platanes 93800 EPINAY S/SEINE. Tel : 827 57 23.

VENDS ORIC ATMOS + adaptateur NB. + péritel + 50 programmes : 1900 F. + imprimante MCP 40 : 1600 F. Tel : (43) 94 07 20 demander Philippe.

ZX 81

VENDS ZX 81 16 K + clavier ABS + magnéto BRANDT (compteur) + TV. PHILIPS NB. + nombreux programmes sur K7 + livres "Etudes pour ZX 81 tome 2" "ZX 81 à la conquête des jeux" "La conduite du ZX 81" "70 programmes pour ZX 81 "Langage machine pour ZX 81" + listings + tous Ordi 5 : 2000 F. à débattre possibilité de vente séparée. Philippe SAUREL. 3 Chemin de Gery 26200 MONTELIMAR. Tel : (75) 01 43 78.

VENDS ZX 81 : 400 F. + 16 K : 200 F. + interface manettes de jeu : 180 F. + clavier mécanique Mémotech : 400 F. ou le tout : 1600 F. + 11 logiciels gratuits. Jérôme BARRUE. 1 rue Jean Moulin 78210 St CYR l'ECOLE. Tel : (3) 045 47 11.

VENDS ZX 81 + 16 K + clavier + 3 K7 + alimentation : 950 F. A. GORET. Les blondeaux St Martin S/Ouanne 89120 CHARNY.

VENDS pour ZX 81 16 KO Mémotech très bon état + programmes : 180 F. Franck LEQUEUX. 4 rue de Toulouse 75019 PARIS.

VENDS Le petit livres du ZX 81 et la Conduite du ZX 81 : 120 F. Hervé BOUQUEUNIAUX. 46 rue Henry Bodot 59153 GRAND FORT PHILIPPE.

VENDS ZX 81 + manuel + K7 nombreux programmes + 2 livres (Langage Machine, Conquête des jeux) : 500 F. Tel : 26 64 18.

VENDS ZX 81 + 16 K + clavier ABS + 10 K7 jeu + 102 programmes + livre fourni avec câbles et manuel : -40% Prix : 1200 F. Tel : 533 66 29.

VENDS ZX 81 16 KO sous garantie + clavier mécanique + revues + 10 K7 de jeux + câble + livre pour ZX. Tel : 16 74 26 52 47 aux heures de repas.

VENDS ZX 81 + 16 K sous garantie : 700 F. + K7 de jeux : 100 F. + 2 livres de jeux : 150 F. + n° 14 d' Hebdogiciel + TV. NB. : 100 F. ou le tout : 900 F. Tel : 470 29 57.

VENDS ZX 81 16 K + clavier pro. + inverseur vidéo + Beep Clavier + magnéto + jeux + revues. Tel : (67) 56 18 66.

VENDS ZX 81 + 16 K + clavier ABS + auto repeat + manuel : 950 F. + K7 jeux moitié prix. Tel : (61) 24 09 63.

VENDS ZX 81 16 K + inv-vidéo + interrupteur + clavier mécanique + alimentation + câble magnéto + 60 programmes + 3 livres + 5 Echos-Sinclair + 4 Ordi 5 + 1 hebdogiciel + diverse documentation. Philippe LACQUEHAY. 8 rue de la Saussaie 77310 ST FARGEAU PONTHIERRY. Tel : 409 80 34.

VENDS ZX 81 + extension 16 K + programmes : 500 F. Bruno VEREYCKEN. 15 allée de la toison d'Or 94000 CRETEIL. Tel : 207 24 96.

VENDS COFFRET ZX 81 + 16 K + interface manettes + joystick + magnéto + Echecs + Patrouille de l'Espace + ZX Multifichier + programmes sur K7 : 1500 F. Tel : (6) 020 61 62.

DIVERS

VENDS LASER 200 + 64 K + joysticks + magnéto + programmes : 2500 F. Tel : 707 14 90 Après 19h30.

VENDS LYNX 96 K + jeux : Spannerman, Treasure-Island, Reversi, Chancellor, Echec, Floyd Bank, Pac-man, Cobble de spooh, Atom smasher, Power Blaster, Zen... : 4000 F. ou le LYNX : 3800 F. et les jeux : 250 F. Tel : (45) 95 26 77 après 20h30.

VENDS CLAVIER alphanumérique adaptable sur console MATTEL permet de créer ses propres jeux : 750 F. Thierry LIEVIN. 17 rue ST Vincent 10370 VILLENAUXE LA-GRANGE. Tel : (25) 21 31 36.

VENDS jeu d'échec SCISYS CHESS INTERCONTINENTAL TRAVELLER (8 niveaux de difficultées, parties spéciales programmables) : 400 F. + TI 55 II sous garantie : 250 F. + programmes pour C 64 sur disquette (Pac Man, Pole Position, Donkey Kong : 100 F. Tel : (33) 38 10 57.

VENDS ordinateur ADAM CBS 80 K + imp. + console de jeux + jeux et K7 : 5000 F. Tel : (94) 62 10 91.

VENDS imprimante graphique et texte GP 100 A + interface RENTRONICS : 1500 F. Tel : 831 21 08 entre 19h et 20h.

ACHETE HEBDOGICIEL du N° 1 à 15. Eric LE JOSSEC. 39 boulevard Bourjalliat 78440 PORCHEVILLE.

VENDS Impr. MT 80 MANESSMAN + un ruban : 2900 F. M. LANGLAIS. 15 boulevard Lenine 93290 TREMBLAY. Tel : 203 41 28 poste 323.

VENDS jeu vidéo VECTREX 3 K7 + jeu intégré : Prix intéressant. Laurent HURIEZ. 11 rue Pierre Madame St Vaast de longront 60410 VEBBERIE. Tel : (4) 440 94 68.

VENDS PB 100 + extension OR1 + imprimante FP 12 + int. K7 FA3 + livre + K7 de jeux : 1200 F. à débattre. Yannick VINCENT. Les Bordes DOMSURE 01270 COLIGNY. Tel : (74) 51 22 43.

VENDS AQUARIUS I (4K) + cartouche de jeux Astromash : 800 F. Tel 533 42 05.

ECHANGE PB 100 + extension mémoire OR 1 + interface K7 FA3 + imprimante FP 12 + 4 K7 de programmes LOGI'STICK. contre un CANON XO7. Laurent MOLLICONE. 107 bis rue Constant Coquelin 94400 VITRY S/ SEINE.

VENDS micro ordinateur LASER 200 adaptable sur toute TV. 8 couleurs 4K extensible à 64K + K7 programmée : 900 F. Tel : (80) 66 43 27.

RECHERCHE matériel informatique et tout ce qui s'y rapporte. Philippe HUGUET. Résid. G. Clémenceau 10 allée des Vosges 37000 TOURS.

RECHERCHE HEBDOGICIEL N° 1, 2, 5, 6, 7, 8, en bon état complet au prix d'origine. Emmanuel DUPAS. 12 rue Pierre Curie 91390 MORSANG S/ORGE.

VENDS DRAGON 32 + alimentation + câbles + cordon imprimante + joysticks + nombreux jeux : 1999 F. Tel : 576 57 12.

POSSESSEUR MTX 512 CHERCHE petits cousins de France et de Navarre (et même de Papouasie septentrionale) en vue création réseau MTX. M. DELNORD. 13 rue de l'Equerre 07130 ST PERAY.*(NDLNC : Eh c'est où la Papouasie chose là, c'est nouveau, ça vient de sortir ou quoi ? !).*

VENDS ou ECHANGE console de jeu UNTELVISION + 4 cartouches contre moniteur ou TV. et RECHERCHE ou ACHETE méthode pour copier les K7 sur TO7 70. Guillaume CLAMENS. 39 rue de Noailles 78000 ST GERMAIN EN LAYE. Tel : 973 03 17.

CHERCHE THEOPHILIENS pour échanger, bidouiller, discuter, pirater et jouer, habitant près de chez moi si possible. François RIMASSON "La Fonderie" 35170 BRUZ. Tel : 52 93 96.

VENDS ordinateur de jeux Vidéopac jet 25 avec deux cassettes (Catapulte et Super Glouton) : 450F. Tel : 984 06 16 après 19h.

GAG ? ... NON ... PUB !

VIDEOTROC

VENTE - ECHANGE - DÉPÔT DE TOUT MATÉRIEL VIDÉO ET MICRO-INFORMATIQUE - 1000 JEUX

NOS PRIX NEUFS !

MONITEUR COULEUR : 2490 F — *LECTEUR DISQUETTES + 1 jeu : 2890 F*
ATARI 800 XL SECAM : 1700 F — *Moniteur Ecran Ambre : 950 F*
10 DISQUETTES NASHUA : 145 F — *Imprimante BROTHER, cordon : 2790 F*
AMSTRAD — *MSX CANON V20 : 2990 F Imprimante : 1990 F*
+ moniteur couleur : 4490 F — *ORIC ATMOS : 1490 F*
+ moniteur monochrome : 2990 F — *CONSOLE COLECO CBS : 990 F*
Joystick QUICK SHOT II : 120 F — *CBM 64 PAL + 1 jeu = 2490 F*
SPECTRUM + : 1690 F — *CBM 64 Péritel + 1 jeu = 2890 F*

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

89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS
tél. : 342.18.54
métro : gare de Lyon, Ledru Rollin

VISMO

Vente informatique service micro ordinateurs

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

ASSEMBLEUR MONAMS
Recommandé par Hebdogiciel

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

VIDÉO 107 INFORMATIQUE

PLACE DES FÊTES
75019 PARIS

SINCLAIR QL	5 490 F
SPECTRUM +	1 900 F
CBM64 + Lect. K7	2 990 F
ORIC ATMOS	1 690 F
AMSTRAD VERT	2 990 F

Tél. : 201.22.34 - 201.46.09

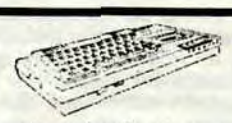
LES BOUTIQUES DES BRANCHÉS CÂBLÉS

ELECTRON

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

OFFRE EXCEPTIONELLE



sur présentation de cette annonce

hector/
Coffret micro-loisirs
Micro 16 K avec
- Basic et moniteur internes
+ 3 programmes
+ 2 poignées + 2 livres
~~3.290F~~ 1.990F
Port et emballage en sus 150F

hector/
Coffret Loisirs-Plus
Micro 48 K avec
Basic III interne
+ 3 programmes
+ 2 poignées + 1 livre
~~4.990F~~ 3.990F
Port et emballage en sus 150F

Dans la limite des stocks disponibles

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

L'EXPERIENCE MICROPUS
La Maison de l'Informatique

• MICRO-ORDINATEURS PERSONNELS :

- ORIC	- ALICE
- SINCLAIR	- ELECTRON
- THOMSON	- MSX
- COMMODORE	- AMSTRAD
- LAZER	- EXEL 100
- CANON	- DRAGON

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

• COURS DE FORMATION

15 cours GAMBETTA
34000 MONTPELLIER
(67) 92.58.83

ARK ! ARK ! ARK !

Festival du Film d'Humour

CHAMROUSSE 85 (2)

Bon, ben il nous reste des tas de choses à vous dire sur ce Festival.
D'abord, on a oublié de vous *causer du Jury. Il n'y avait pas* beaucoup de stars et c'est peut-être mieux ainsi, beaucoup plus de professionnels. On peut tout de même citer Jean-Pierre MARIELLE, Albina du BOISROUVRAY et Nina COMPANEEZ (Les Dames de la Côte, etc...), mais c'est vraiment pour vous faire plaisir.
Tout d'abord les courts métrages, tous français, que c'étaient vraiment les mieux, sauf un.
Le plus mieux à notre avis c'est "L'Erreur Est Humaine" de A. Valardy, "Gratte Ciel" de C. Jacrot, "Et Dieu Créa La Prise" de M. Jolivet, "Schmock" de N. Levy, "Coup Dur Chez Les Agneaux" de D. Corbin et "Contact" de G. Dathis, sans oublier "Grosse" de B. Roüan.
Ah ! parce que normalement le plus mieux c'est qui doit y en avoir qu'un seul ? Ah zut ! On *avait pas compris, mais sur*tout, on arrive pas trop à se décider, ennuyeux, non ?
Retenez bien tous ces noms-là, parce que comme la plupart *d'entre eux seront diffusés à la* télé, faudra pas les manquer. Pidouzzz vous les rappelera en temps voulu (y s'endort Pidouzzz, "Et Dieu Créa La Prise" est déjà passé à la télé, eh banane ! Clou).
Y'en a quand même 2 que dont on va vous causer un peu plus :
"COUP DUR CHEZ LES AGNEAUX" de Dominique CORBIN est hachement original. Prenez Le Loup Et L'Agneau de La Fontaine, mettez le dans un shaker avec un fils naturel de Sid Vicious et de Mad Max. Faites-le vers Lyon pour avoir la version Guignol, rajoutez un zeste de John Wayne et un ticket choc de la *RATP et vous obtenez le film.* Très, mais alors là, très rigolo.
"CONTACT" de Gilles DATHIS vous en met plein la gueule. Et en plus de ça, après l'avoir vu *je suis sûr que vous voudrez* tous avoir le même jeu vidéo sur votre bécane. Ha ! Ha ! Je vois que vous dressez l'oreille et que vos yeux s'exorbitent à la vue du mot "video game" ! Eh bien oui, chers lecteurs et lectrices, il s'agit d'un jeu vidéo, maiiiiiiiiis avec de vrais acteurs, qui se balancent des bagnoles en travers de la tronche, tout ça étant fait en image par image (tout comme le film de Corbin), du travail d'orfèvre ! Un régal ! A noter que ce jeu n'existe pour l'instant que pour PROJO 16, en assembleur KODAK.

Et maintenant... TAAATATIN.... BIANCA !
Le *film du festival. Mais alors,* qu'est-ce qu'il y faisait, hein, dites-moi ? Ce film a été réalisé par Nanni MORETTI. Encore un Rital, et un bon en *plus, d'autant meilleur que non* seulement il l'a réalisé, mais en plus il en a écrit le scénar et tient le rôle principal, waow ! C'est l'histoire d'un mec soli*taire et assez content de son* état. Il tient des fiches sur tous ses "amis", c'est son sport favori, (au cas où ça intéresserait quelqu'un, chuis sûr qu'on pourrait lui r'fourguer un Visifile, ou un autre programme du genre, de la thune en perspective !) et en plus il est prof dans un bahut qui s'appelle "Lycée Marylin Monroe", tout un programme. Et manque de pot, il tombe amoureux d'une gonzesse, c'qui fout tout son système de vie en l'air, alors qu'il était réglé au quart de poil comme l'Hippojoyst (en vente dans ce canard), moralité il la laisse tomber,parce qu'il ne tient pas le coup, et l'histoire ne s'arrête pas là, mais le *reste, on vous en causera* quand le film sortira pour de bon, c'est-à-dire en septembre prochain.
Bon, ben voilà, le reste des *longs métrages ne vaut pas le* coup, à part "Brother", qui sort le 10 avril, et vous en saurez plus à c'moment-là, OK ?
Salut !
CLOU + PIDOUZZZ.

CINOCHE !

édito

Euuuuuh... Ah ouais... L'édito. Bon, eh ben on va y aller. Quand faut y aller, faut y aller, n'est-ce-pas ?
Alors, de quoi est-ce donc que j'va vous causer ? Des films de la s'maine par exemple. Mais le problème c'est que je délire tellement ces temps-ci que j'ai même plus la place pour vous causer des films qui sont sorti mercredi. Déjà, vous avez cette semaine un box office global de tous les films du mois, avec en prime le top10, version anglaise de "les 10 meilleurs films du moment à mon avis". Avouez que top10, c'est quand même plus court.
Alors voilà, comme ça vous saurez tout.
Sinon, j'vous cause encore de Chamrousse, mémorable festival, et puis voilà c'est tout. Allez Tchaw !

CLOU

BELLE ET LE CLOCHARD

Dessin animé des Studios Walt Disney

Dessin animé.
Avec...personne, eh, pomme, *vu qu'c'est un dessin animé.* 1H15. USA.

Haï hi, haï ho, on revient du boulot ! Ah meeeeerde ! J'm'ai gouré d'film ! Celui-là, c'est celui avec les clebs. Nan, pas celui-là, l'autre... Ouais c'est ça, celui avec le mec chien, et la snob chienne. Enfin, je sais où je suis !
Ah ben, ça f'sait pourtant pas très longtemps qu'ils en avaient ressorti un de leurs tiroirs, les mecs de chez Walt Disney, j'crois bien *qu'c'était "Robin des Bois" même* que !
Bon. Vu la s'maine et les productions précédentes de Walt Disney, les clébards et les greffiers (les *chats, pour les incultes), ça plaît* aux gosses.
- Ah bon. Vous m'en direz tant, comtesse !
- Mais si cher baron : Les Aristochats, Les 101 Dalmatiens, La Belle et le Clochard, Antarctica, Peter Le Chat, Lassie Chien Fidèle, Fritz The Cat...
- Non, non ! pas Fritz Ze Cat, ça c'est que pour les papas et les *mammas (pour ceux qu'ont vrai*ment beaucoup de culture, y avait même un groupe de zik baba, dans les années '70).
- Oh ! Je suis confuse, baron, *comment diable, ai-je pu me* laisser induire en erreur de la sorte ?
- C'est votre surmoi qui a repris le dessus. Vous êtes démasquée, comtesse ! Votre infâme turpitude est enfin mise au grand jour ! Je ne suis point dupe ! Enlevez ces lentilles de contact qui vous assombrissent les yeux !
- Damned ! aïe ame refaite !
- Iesse, iou are ! Iou ne trompe plus nobodi ! Iou are en fait Ingrid-Ahmed Legrand de la Mollardière, ze fèmouss sicrète èdjente ! Aïe have reconnu iour aksente ! Ha ! Ha ! And maintenant, ze combat final !
- Seurteunli note ! Bicose que grâce tou maille boucle d'oreille auf commepétichonne, où qu'aïe have ze boutonne qui déclenche ze *faïneul explojionne.*

SUPER-HYPER VLADABOUM ! Zis iz zi ainnede auf zi artikeul !

ANTARCTICA

de Koreyoshi KURAHARA

Avec Ken TAKAKURA, Tsunehiko WATASE et des chiens, et des chiens, et des chiens, et plein de neige dans les personnages principaux. 1H45. JAP.

Chais plus quel locdu chantait "il y a le ciel, le soleil et la mer...", eh ben le mec il a tout faux pour ce film : il y a la glace (l'Antarctique gelée), les chiens et c'est tout.
Ce film a fait le plus gros score au box-office au Japon. Faut dire que depuis que les Japs bossent comme des dingues, et ça fait un bout d'temps, ils ne vont plus au cinoche, et pour qu'ils se déplacent en masse pour tous aller voir le même film, faut vraiment que ce soit bien.
Cependant il y a un problème, comme toujours je cherche la p'tite bête : les Japs c'est des mecs qui font tout comme des moutons. Vous connaissez, vous, d'autre pays où les mecs se suicident quand ils n'intègrent pas la fac, qui une fois sortis de cette même fac, font une carrière de 25 ou 30 ans dans la même boîte, des mecs qui partent en vacances avec la boîte, avec des fringues avec le logo de la boîte tout partout, des mecs qui sont prêts à se tuer au boulot pour les beaux yeux de leur patron. Les kamikazes, vous en avez déjà entendu parler, non ?
Et le film, alors ?
Des chiens de traîneau qui arrivent à survivre une année entière au Pôle Nord, alors qu'ils y avaient été laissés par une expédition scientifique qui dût se barrer en quatrième vitesse. Bon. Et après.
Vous vous souvenez de Peter le Chat ? C'est la même chose, vous pouvez y emmener la petite soeur ou le petit frère qui ne sera pas déçu du voyage, déconnez pas, 4 films pour les enfants en 6 semaines, ça fait date, faut dire qu'il y a 2 "Walt Disney" dans le lot. C'est gentil. Les mecs se sont éclatés comme des bêtes pour dresser les clébards, se sont fait chier à cent sous de l'heure en tournant dans des conditions climatiques plus que dures (-40°) et tout ça pour un film qui est pas mal, sans plus. Point.

box office

1) APRES LA REPETITION
2) LA NUIT PORTE JARTELLES
3) PIANOFORTE
4) *SAC DE NOEUDS*
5) THE A LA MENTHE
6) LOUISE L'INSOUMISE
7) RAS LES PROFS
8) SOLDIER'S STORY
9) *LA RIVIERE*
10) LES SPECIALISTES
11) LE FLIC DE BEVERLY HILLS
12) ROMANCE DU FRONT
13) LADYHAWKE
14) ANTARTICA
15) LA PETITE FILLE AU TAMBOUR
16) LES ROIS DU GAG
17) LE VOYAGE A CYTHERE
18) FALLING IN LOVE

TOP 10

1) APRES LA REPETITION	18/20
2) LES FAVORIS DE LA LUNE	17/20
3) *BRAZIL*	17/20
4) PERIL EN LA DEMEURE	17/20
5) LA VIE DE FAMILLE	16/20
6) LES SAINTS INNOCENTS	16/20
7) A LA RECHERCHE DE GARBO	16/20
8) LA NUIT PORTE JARTELLES	15/20
9) PIANOFORTE	15/20
10) ANOTHER COUNTRY	15/20

LE FLIC DE BEVERLY HILLS

de Martin BREST

Avec Eddy MURPHY, Judge REINHOLD, Eddy MURPHY, John ASHTON, Eddy MURPHY, Lisa EILBACHER et, enfin, Eddy MURPHY. 1H45. USA.

C'est un film avec Eddy MURPHY, d'ailleurs c'est scandaleux parce qu'il est en tout petit sur l'affiche, c'est-à-dire moins grand que BELMONDO quand il sort ses films. Dur, pour lui !
Eddy MURPHY, c'est le mec que tout le monde y dit qu'il est devenu une star en 2 films. Eh ben c'est même pas vrai. C'est même pas vrai parce *que ce mec ça f'sait déjà quel*ques temps qu'il passait à la télé dans un chaud qu'il faisait avec John BELUSHI (Dieu ait son âme, sa dope et sa shoo*teuse), Dan AYKROYD ET* Eric IDLE (des Monty Python), entre autres délirants. Il était donc bien entouré le petit salopard. Le show s'appelait "Saturday Night Live", et passait, comme son nom l'indique tout les samedis soirs en direct de New-York, très rares les emissions en direct aux States. Le but du jeu c'était de faire rire les gens. Et en plus de ça ces cons-là y arrivaient foutrement bien.
Comme que c'est dit dans l'titre, c'est l'histoire d'un condé (flic). J'veux pas vous décevoir, mais moi les histoires de bourre, ça m'intéresse pas des masses. Si vous mettez devant moi un flic et un voleur, je choisis le voleur.
*A part cet avis qui m'est strict*ement personnel, comme tout le reste de la page d'ailleurs, et que si vous êtes pas d'accord avec c'que j'dis vous avez *plus qu'à r'garder les niaiseries* de France ROCHE à la télé, parce qu'elle, curieusement, elle aime *tous les films* , bougez pas je r'prends mon souffle, le film est pas mal.
On voit de bout en bout du film Eddy MURPHY, *le rigolo de* service, que c'est *un flic de* Chicago qu'il a pas des manières de faire particulièrement orthodoxes. Son meilleur ami, qui lui n'a pas retourné sa veste et qu'est resté voleur, se fait flinguer sous ses yeux. AAARGH ! Ention et damnafer ! V'là-t-y pas l'MURPHY *qui* monte sur ses 90 chevaux garnis de tôle défoncée et qui fonce à toute berzingue vers Beverly Hills (Los Angeles *pour les ignares) prêt à tout* pour venger son pote. Et devinez quoi ? Eh ben à la fin il y arrive !
Tout l'monde il est content, Eddy a fait son numéro, on a bien rigolé pendant 1H45, et voilà. Sorti d'la salle, il reste plus grand chose, mais "chi se ne frega ?" (*) comme y disent les Ritals.
(*) On s'en fout !

ROMANCE DU FRONT

de Piotr TODOROVSKI

Avec Nikolaï BOURLIAEV, Natalia ANDREICHENKO (boujour l'Ukraine) et Inna TCHOURINA. 1H30. SOV.

Aaah ! Un film soviétique qui ne parle ni du parti, ni de la difficulté de trouver de la bouffe, ni de la gloire des plans quinquennaux qui fouarent, *ni des purges, ni de...,* ni de ... Epatant, non ?
Un film d'amour, c'est dans le titre, "romance". Qu'elle soit du front, ça ne fait aucun doute, mais pour ne pas vous enduire d'erreur, disons que c'est là qu'elle nait. En fait la majeure partie de l'histoire se passe à Moscou, quelques années après la guerre (la deuxième, eh con !).
Il y a dans ce film une comédienne super : Natalia ANDREICHENKO, c'est pas parce qu'il y a "andrei" et qu'elle est aussi ukrainienne que c'est la fille de Gromyko ou de P'titgervais.
Elle a un charme fou et elle en joue, la maligne ! Même que y'a sûrement des mecs du Jury de Vallavolid qu'on dû craquer sur elle, car elle y a eu le Prix d'Interprétation Féminine, qu'elle partage d'ailleurs avec sa compagne, I. TCHOURINA (chuis pas trop d'accord

là-d'sus). C'est elle que c'est la gonzesse que le héros y tombe amoureux sur le front, on l'comprend !
Généralement, je n'suis pas trop branché sur les films romantals et sentimentiks, mais *là vraiment, j'ai fondu. Le* héros est tellement gentil et mignon. Il arrive même à lui trouver des fleurs par -35° à Moscou, le mec, chapeau !
J'vous raconte pas l'histoire, c'est pas la peine, elle est on ne peut plus classique, sauf que contrairement à ce qu'on pourrait penser, les Russes aussi sont branchés "ménage à trois". Je n'vous en dis pas plus. Comme quoi l'URSS, ce n'est pas seulement le goulag et les horreurs que raconte Jean AUREL (voir STALINE).

STALINE

de Jean AUREL

Film de montages sur le susnommé. 1H45 .

Dans la série "les films à mes*sage tendancieux" voici : (rata*tatatata..ting !) STALINE. Applaudissements.
Chers amis, amies et amioiiertiueryts (c'est pour les Végans *qui sont hermaphrodites),* vous n'êtes pas sans savoir que le sieur Josef STALINE fut le maître du plus grand pays du monde pendant 30 ans et qu'il fut responsable des plus grands massacres de l'histoire comme son copain HITLER, c'est pour cette raison qu'il comparaît aujourd'hui devant LE TRIBUNAL DE L'HISTOIRE, l'émission la plus regardée de la galaxie sur la tridi.
Jean AUREL, notre procureur cette semaine, a choisi le "petit père du peuple" comme tête de turc, et en plus y a d'quoi faire pendant plusieurs semaines.
Ah, au fait, j'oubliais, pour fixer *les idées, je vous rappelle que* Staline c'est celui avec la grosse moustache, celui avec la barbiche et un peu chauve c'est LENINE et celui qu'a *aussi une barbiche et qui s'est* fait descendre à coups de piolets à Mexico en 1950 et quelques, c'est Léon TROTSKY.
Staline fut, passez-moi l'expression, la pire des ordures. Tous les mecs qu'avaient une gueule qui lui r'venait pas il les zigouillait : les Juifs, les Arméniens, les Gitans, les Mongols, les anciens combattants, les généraux, les permanents du *parti, les bouchers, les femmes dé ménach, les chiens, les* horticulteurs, *les papes, la* soupe, tous ! Dans l'histoire *plus de 30 millions de mecs !* Ouille ! Et en plus de ça il était nul, mais nul, alors là nuuuuuuuuuul ! Tellement que ses fameux plans quinquen*naux ont toujours été louareux,* tout faux le mec ! Vous pigez comme c'est cool de faire un film qui descende le mec, non ? Tout le monde il est d'accord, à part quelques communistes de la vieille école !
Voilà, moi j'trouve qui s'est pas trop fait chier le mec, c'est tellement facile d'être anti-coco en c'moment, enfin merde, les gens ont l'droit d'penser c'qui veulent, non ? Bien sûr, Aurel serait l'premier à m'dire qu'il est d'accord, mais c'qui m'intéresse, c'est comment les gens vont recevoir son film. Y vont pas s'creuser la cervelle à chercher un 2ème degré, c'est tellement facile de faire la collusion entre le communisme de l'époque et celui d'aujourd'hui, les mecs du PC en Italie, comme partout ailleurs, ont depuis longtemps laissé tom*ber le stalinisme, surtout les* Ritals et les Espingouins.
Si vraiment vous n'avez d'yeux que pour votre micro, et que vous n'y connaissez rien en *politique, allez-y, vous y ap*prendrez des choses, mais par pitié, une fois rentrés chez vous, essayez de trouver un peu plus de renseignements, hein !

EDITO

(la directrice de production) *- Tu vas le donner, ton édito ?*

(Bombyx) - *NOOOOOON !*

Lundi 1 Avril

20h30 **C +** : ***TYGRA, LA GLACE ET LE FEU (1983),*** *film (animation) de R. Bashki d'après les dessins de F. Frazetta*
20h35 **A2** : ***L'HEURE DE VERITE*** *avec Robert Badinter*
20h35 **FR3** : ***L'AVARE*** *(pôvre film avec Louis le Funeste)*
20h35 **TF 1** : ***LA MOUTARDE ME MONTE AU NEZ*** *(la mayonnaise ne prend pas)*
21h55 **A2** : ***PETIT THEATRE***
22h20 **TF 1** : ***ETOILES ET TOILES*** *(magazine ciné branché)*
23h00 **FR 3** : ***THALASSA*** *(magazine qui sent l'iode)*

Mardi 2 Avril

20h30 **C +** : ***CIRCULEZ Y A RIEN A VOIR*** *(si, Birkin et Blanc)*
20h35 **FR 3** : ***DERNIERE SEANCE*** *(voir article)* ●
20h35 **TF 1** : ***ENIGMES DU BOUT DU MONDE***
20h35 **A2** : ***YALTA*** *(reconstitution soignée)*
21h35 **TF 1** : ***UN OTAGE,*** *pièce avec Sylvie Joly, Simone Valère et Jean Desailly*
22h00 **C +** : ***LA CHEVRE*** *(Bêêeë)*
22h30 **TF 1** : ***TINTAM'ARTS*** *(variétes)*

Mercredi 3 Avril

20h30 **TF 1** : ***DALLAS***
20h35 **FR 3** : ***AGORA:*** *Insécurité dans les villes*
20h35 **A2** : ***AMOUR DE SABLE*** *(émouvant)*
21h00 **C +** : ***ALAMBRISTA*** *(voir article)* ✪
21h30 **TF 1** : ***CONTRE-ENQUETE*** *(magazine d'information)*
22h15 **A2** : ***CINEMA,CINEMAS*** *(LE magazine)*
22h35 **TF1** : ***STATION ARGENTINE*** *(la musique que j'aime)*
22h50 **C +** : ***FEMMES DE PERSONNE*** *(voir curiosités)*

Jeudi 4 Avril

20h30 **C +** : ***TRAHISONS CONJUGALES (1982),*** *film d'après une pièce de Pinter avec Jeremy Irons*
20h35 **FR 3** : ***JUDITH THERPAUVE*** *(voir article)* □
20h35 **TF 1** : ***LE CANON PAISIBLE n° 1*** *(série tranquille)*
20h35 **A2** : ***LE MUR DE LA HAINE*** *(fin)*
21h30 **TF 1** : ***INFOVISION***
21h30 **A2** : ***RESISTANCES:*** *La Théologie de la Libération*
22h00 **C +** : ***LE RAYON BLEU*** *(AAAArrrrgggghhhh)*

Vendredi 5 Avril

20h35 **A2** : ***CHATEAUVALLON***
20h35 **FR 3** : ***AGATHA CHRISTIE:*** *Mr BROWN*
20h35 **TF 1** : ***LE JEU DE LA VERITE*** *avec Sophie Marceau*
21h00 **C +** : ***LA GRANDE BAGARRE DE DON CAMILLO*** *(pasta)*
21h35 **A2** : ***APOSTROPHES:*** *Ce que pensent les pauvres*
21h50 **TF 1** : ***MULTIFOOT***
22h50 **FR 3** : ***DECIBELS DE NUIT***
22h40 **C +** : ***STUNT MAN***
23h00 **A2** : ***NINOTCHKA*** *(voir article)* ○

Samedi 6 Avril

20h35 **TF 1** : ***LA CHIENLIT,*** *pièce à ch...*
20h35 **A2** : ***CHAMPS ELYSEES***
20h35 **FR 3** : ***DISNEY CHANNEL***
22h10 **TF 1** : ***DROIT DE REPONSE***
22h15 **A2** : ***LES ENFANTS DU ROCK:*** *Paul Young LIVE*
22h20 **FR 3** : ***DYNASTIE***
22h55 **C +** : ***GHOSTKEEPER (1981),*** *film (fantastique US) enbrumé*

Dimanche 7 Avril

18h00 **C +** : ***LA LOI ET LA PAGAILLE*** *(comédie américaine)*
20h35 **A2** : ***LE GRAND RAID***
20h35 **TF 1** : ***L'HOMME DE RIO*** *(voir article)* ☆
20h35 **FR 3** : ***GASHERBAUM, MONTAGNE DE LUMIERE*** *(documentaire)*
21h00 **C +** : ***LE GRAND CARNAVAL*** *(film couscous-merguez)*
21h35 **A2** : ***HISTOIRE D'UNE CLASSE*** *(reportage)*
22h30 **FR 3** : ***CRIME PASSIONNEL*** *(voir curiosités)*

BRAZIL 2
l'homme de Rio ☆

Film de Philippe de Broca (1964) avec JP Belmondo et F D'Orléac.

Bêêêêelmondo est un bon comédien, ça vous le savez. Depuis quelques années il ne nous l'a guère démontré, vous le savez également. De Broca est un bon réalisateur, vous le savez, il ne nous l'a pas prouvé depuis quelques années lui non plus. Bon sang, où est passé leur talent ? Je vais émettre une hypothèse. A mon avis (qui vaut ce qu'il vaut), ils en ont mis une bonne partie dans ce film. D'aucuns disent "beurk !" dès qu'ils entendent prononcer le nom de Belmondo ou De Broca. Ce à quoi je réponds : Il ne faut pas être aussi catégorique. En effet ce film est un bon film. Si si, j'insiste.
L'histoire de départ est assez simple. Adrien, militaire, profite d'une permission pour venir voir sa fiancé Agnès (ils sont charmants). Mais voilà que survient un événement que ni Adrien ni Agnès ni même vous, n'avaient soupçonné. Agnès, suite à un cambriolage de musée est enlevée. Evidemmment super BEBEL revêt son costume et vole au secours de sa bien aimée. Tel le vengeur non masqué (sinon rien ne nous prouverait que c'est lui), il va poursuivre les ravisseurs jusqu'au Brésil -d'où le titre-et plus précisement jusqu'à Rio. Avec une foultitude de rebondissements en tous genres, de cascades plus foldingues les unes que les autres, nos deux héros s'en sortiront, non sans une certaine dose de frayeur.
Ca c'est de la comédie ! Et de la bonne, je vous le garantis. Pas casse tête pour deux sous, un super moment de détente. Ce n'est pas un film de référence, mais c'est vraiment bien. Malgré une diffusion trop fréquente, un petit plaisir qui ne coûte rien.
Diffusion le 7 à 20h35 sur TF 1.

BABOUCHKA
Ninotchka ○

Film de E. LUBITSCH (1939) avec Greta GARBO.

Photo A2.

Iranoff, Buljanoff et Kopalski sont chargés par le gouvernement ruskoff d'écouler à Paris des bijoux saisis pendant la révolution. Avec l'argent récupéré, ils doivent ensuite acheter des machines agricoles. La grande duchesse Swana à qui appartenaient ces bijoux demande à Léon de les récupérer. Léon, c'est justement le guide parisien des popofs. Alerté par la Guépéou, le gouvernement soviétique est piqué au vif (la guêpe est où) et envoie Ninotchka (Wonder Woman) à la rescousse. Hélas, Super sovietskaïa babouchka tombe amoureuse de Léon.
Mineur, ce film de Lubitsch, comparé à celui de la semaine dernière. Valable tout de même pour la prestation de Garbo. Rendez-vous compte : elle rit ! Voilà le scoop de la semaine qui vous est offert gracieusement par votre HHHHEBDO. L'histoire de cette femme communiste (eh oui, encore) vue par les américains est assez intéressante, surtout quand on pense que ce film est de 1939, c'est à dire à la veille de l'entrée des E.U. dans la deuxième guerre mondiale. De nombreuses coupes ont été faites pour ne pas froisser le futur-ex allié soviétique, ce qui rend l'histoire un peu bancale. Allez, Garbo est morte, vive Garbo.
Diffusion le 5 à 23h00 sur A2.

curiosités :

CRIME PASSIONNEL

Film d'O. PREMINGER (1945) avec Dana Andrews et Linda Darnell.

Photo FR 3.

Un paumé, Eric, débarque dans un snack-bar pour y dépenser son dernier dollar. Il s'éprend de la serveuse, Stalla, gagne quelques sous et l'appétit lui venant, séduit la riche fille du maire de la ville qu'il épouse. Ca c'est la réussite à l'américaine ! Mais Stella est assassinée. Qui l'a tuée ?
Diffusion le 7 à 22h30 sur FR 3.

FEMMES DE PERSONNE

Film de C. Frank (1984) avec J-L. Trintignant, Marthe Keller, Caroline Cellier, Philippe Léotard et Fanny Cottençon.

Photo C+

Trois femmes très différentes deviennent des amies. Leur point commun, elles sont incapables de retenir et de comprendre les hommes. C'est mieux que l'ANNEE DES MEDUSES et moins bien que JOSEPHA, du même cinéaste.

Pour les moins de 13 ans, c'est moins cher ?

Diffusion le 3 à 22h50 sur C+

LE RÊVE AMÉRICAIN
alambrista ✪

Film de R. YOUNG (1978) avec une foule de chicanos

Les mexicains, c'est comme les lemmings, périodiquement ils migrent vers le nord sans objectif précis. Ils voyagent en troupeau de nuit comme de jour et ne s'arrêtant jamais, l'instinct quoi. Alors les gringos, qui détestent être envahis, leur font la chasse. Depuis les derniers massacres de bisons et d'indiens, les techniques se sont perfectionnées (infra-rouge, sonar, hélicoptère, cellule photo-électrique...) mais le principe de base reste celui de la chasse à la palombe : le filet. Avec du barbelé et du courant électrique mais vous connaissez les ricains, ils font rien comme tout le monde.
Quelquefois, certains réussissent à passer en Californie comme Raoul Ramirez, le héros de cette aventure. Jeune et efflanqué, Raoul espère se remplumer dans les verts pâturages du nord. Las, le paradis n'est pas au rendez-vous. Violence, solitude, bas-salaires et mauvais traitements sont le lot quotidien des Chicanos. Seule une jeune femelle vient égayer son triste sort à la saison des amours.
Un film militant sur un sujet socio-politique, c'est rarissime de nos jours. Comme c'est ricain, il y a surtout de l'action, du sentiment et une pincée d'humour. Donc agréable à voir. A quand le même film sur la France ?
Diffusion le 3 à 21h00 sur C+ .

LA LIBERTÉ SOUS PRESSE
Judith Therpauve □

Film de P. CHEREAU avec Simone Signoret, Philippe Léotard, Robert Manuel, François Simon et Lazlo Szabo.

Photo FR 3.

Judith Therpauve (Simone Signoret) vit seule dans une grande maison en province. Retraitée (et en retrait de la société) elle reçoit ses anciens compagnons d'armes de la résistance. Ils viennent lui proposer la direction du quotidien régional, créé à la Libération (de singe), dont ils sont actionnaires. Promue directrice de la LIBRE REPUBLIQUE, elle se heurte aux vieux macaques de la rédaction. Pleine d'énergie, elle confie (de canard) la rédaction à un jeune journaliste (Bombyx du) Maurier. Les ventes remontent un peu mais le lancement d'un hebdomadaire gratuit, financé par un important groupe de presse (à raisin) va ruiner leurs tentatives (Hersant, ton univers est impitoyable).
Ca se passe en province, mais ça ne ressemble pas à Châteauvallon. Cette tentative de sauvetage d'un journal n'est qu'un prétexte pour illustrer l'itinéraire d'un dinosaure de l'ère post-pétainiste. Sortie de son sarcophage, Judith qui a gardé farouchement en elle l'idéalisme de la croix de Lorraine se heurte à une génération, à des méthodes qu'elle ne comprend pas. Elle aurait mieux fait de lancer un journal d'informatique.
C'est chouette, mais tristounet.
Diffusion le 4 à 20h35 sur FR 3.

LA DERNIÈRE SÉANCE

HEUREUX QUI COMME LE KING
capitaine King ●

Film de H. KING avec T. POWER et T. MOORE.

Ca se passe en Inde, le héros est métis (sa mère était hindoue, son père était un dur), il est officier dans l'armée anglaise, et il a pour mission de tuer le chef d'une tribu rebelle qui est un de ses amis d'enfance. Tout de suite, la première idée qui vous vient, c'est : CAS DE CONSCIENCE. Eh oui, c'est là tout le problème du film. Le tuera-t-il ou ne le tuera-t-il pas ? That is ze question... En plus, il est amoureux, le beau militaire et son futur beau-papa est raciste à un point... (Le Pen, c'est Ghandi, à côté). Il ne veut pas entendre parler de mariage avec un homme qui n'est pas 100% Lipton. Mais quand le King revient de guerre, beau-papa qui n'est pas aussi mauvais bougre que ça, accepte le mariage. Alors, d'après vous il a rempli sa mission ?
Diffusion le 2 à 20h45 sur FR3

ERREUR SUR LA PERSONNE
le cavalier traqué

Film de A. de TOTH avec R. SCOTT et W. MORRISS.

En gros, c'est l'histoire d'un mec qui se trouve au mauvais endroit au mauvais moment. Y a des jours où tout vous tombe dessus et où vous vous dites que vous auriez mieux fait de ne pas laisser partir votre petite amie et de rester au lit avec elle à vous regarder dans le blanc des yeux. C'est ce qui arrive au héros de ce western. Il est pris (à tort) pour le complice d'une bande de hors-la-loi. L'erreur est humaine, me direz-vous. Mais quand c'est toute la ville qui se met le doigt dans l'oeil, il commence à faire la gueule. Et quand de surcroît il est assiégé dans le saloon de cette ville, et pour le défendre, il n'y a qu'un shérif, il est tout près de se choper une bonne crise de paranoïa aigüe. Mais rassurez-vous, tout ça c'est du cinéma et ça se termine par un mariage. Vous avez peut-être déjà vu ça quelque part...
Diffusion le 2 à 23h15 sur FR 3.

ÇA C'EST DU SERIEUX !

AMSTRAD
CPC 464. TRUCS ET ASTUCES
De nombreux trucs et astuces pour le CPC 464. La structure hardware, du système d'exploitation, des tokens BASIC, du dessin avec le joystick, des applications de la technique des fenêtres, et d'un grand nombre de programmes intéressants tels qu'une gestion de fichier complète, d'un éditeur de son, d'un générateur de caractères commodes jusqu'aux listings complets de jeux passionnants.

Prix : **149** F TTC
Réf. : ML 112

LE LIVRE DU LECTEUR DE CASSETTE 1530
Un TURBO pour votre 1530
Ce livre contient tout ce qu'il faut savoir sur le 1530 + un programme qui multiplie la vitesse d'acces par 10, rendant le 1530 aussi performant que le lecteur de disquette 1541. INDISPENSABLE !

Prix : **99** F TTC
Réf. : ML 103

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
Alimentez votre CPC 464.
Ce livre contient de super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique,un éditeur de texte... tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment commentés.
Prix : **129** F TTC Réf. : ML 119

PEEKS ET POKES
Enfin un livre qui explique l'utilisation des PEEKS et des POKES ! Tous les POKES importants et leurs applications. Avec les explications indispensables sur la structure du C 64, système d'exploitation, interpréteur, page zéro, pointeurs et piles, générateur de caractères, registres des sprites, etc.

Prix : **99** F TTC
Réf. : ML 102

TRUCS ET ASTUCES DU COMMODORE 64
Une mine d'astuces !
Trucs et astuces est un livre d'incitation à la programmation avancée sur C 64, à l'utilisation de poke's. Il contient beaucoup de routines utiles et de programmes intéressants. Notamment :
- graphisme en 3 dimensions en BASIC - histogramme - définition d'un jeu de caractères personnels - affectation de touches - simulation d'une souris avec joystick.

Prix : **149** F TTC
Réf. : ML 107

LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS CPC 464
Ce livre est une introduction complete et didactique au BASIC du micro-ordinateur AMSTRAD CPC 464.
Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions BASIC, analyses des problèmes, algorythmes complexes...).

Principaux themes abordés :
- Les bases de la programmation;
- Bit, Octet, ASCII;
- Instructions du BASIC;
- Orgonigrammes;
- Les fenetres;
- Programmes BASIC plus pousses;
- Le programme et menus.

Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du BASIC CPC 464.

Prix : **149** F TTC
Réf. : ML 118

LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 1541
Enfin en français un livre indispensable qui vous explique l'utilisation du lecteur de disquette VIC 1541 de manière exhaustive et claire. De la sauvegarde des programmes à l'accès au DOS, du stockage séquentiel des données à l'accès direct, des ordres-système à une description détaillée des programmes de la disquette de TEST-DEMO. Des utilitaires parfaitement commentés complètent ce nouveau super-livre. Il contient notamment :
- fichiers séquentiels
- fichiers relatifs
- les messages d'erreur et leurs causes
- accès direct
- listing du DOS du VIC 1541
- extensions du BASIC et technique d'overlay
- moniteur disque
- bus IEEE et bus série
- comparaison avec les lecteurs de disquette CBM professionnels

Prix : **179** F TTC
Réf. : ML 101

MICRO APPLICATION

92500 RUEIL-MALMAISON
147, av. Paul Doumer
Tél. : (1) 732.92.54
Télex : MA 205944 F

Demandez également notre nouveau catalogue hiver 84/85 qui présente toute la gamme MICRO-APPLICATION. (Adjoignez 4,20 F en timbres pour l'envoi).

BON DE COMMANDE

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX
		TOTAL TTC

+ 20 F de frais d'envoi ou 40 F pour envoi recommandé

☐ Mandat ☐ Cheque ☐ CCP

Libellez votre chèque à l'ordre de Micro-Application.

Nom, Prénom
Adresse
Ville
C.P.
Date et signature

02 85 H2

MCC ET LA GUERRE DE SUCCESSION

Le concours du plus grand nombre de titres ringards foireux et nuls de l'année 1985 est très bien parti. Après s'être lancé dans la commercialisation des logiciels de Bubble Bus dans leur version francisée, MCC n'a pas voulu changer de catégorie en proposant **La Guerre de Sécession** de Lothlorien. A une époque je croyais bêtement que lorsqu'un distributeur vendait un soft, celui-ci était fignolé et débuggé même s'il ne valait pas trois clous. Avec cette Guerre de Sécession MCC atteint des sommets jamais atteints dans l'arnaque du consommateur. Le jeu serait un bon Wargame si tous les choix théoriquement proposés étaient accessibles au joueur. En pratique il n'en est rien: la saisie des commandes est complètement plantée, les graphismes sont ratés, la présentation nulle... Je vous donne un exemple simple: vous avez le choix entre infanterie, cavalerie et artillerie (jusqu'à concurrence de vingt unités sur le terrain). Si vous désirez sélectionner huit unités d'artillerie, le soft comprend et affiche DEUX unités, si vous voulez sept groupes d'infanteries vous ne les obtiendrez jamais, l'ordinateur ne connaissant pas le chiffre 7.

Comment voulez-vous jouer dans ces conditions ? Comment pouvez-vous ne pas en vouloir à MCC de distribuer un produit pareil, d'autant plus qu'il manque un élément essentiel dans la boîte: le mode d'emploi. Bref, jusqu'à présent MCC détient la palme de la nullité avec ce soft et je me demande qui tentera de lui reprendre le flambeau avant la fin de l'année.

DES VIEILLES NOUVEAUTÉS

US Gold, qui possède un des catalogues les plus alléchants qui soient en matière de logiciels annonce la sortie de nouvelles nouveautés toutes récentes jamais vues pour Spectrum. Amstrad et MSX : les anciens vieux déjà connus dépassés logiciels qui existent déjà pour CBM 64 vont être adaptés pour ces machines. A *Conan le barbare* déjà sorti sur CBM, viendront bientôt s'ajouter Exodus. Ultima III. Solo flight. Raid over Moscow. Bruce Lee et *Dambusters*.
Ne quittez pas ! J'ai pas fini. US Gold, qui est américain (d'où le nom) vient d'entamer un procès à GB Gold, qui est anglais (d'où le nom). Le logo et le lettrage de ce dernier seraient trop similaires à ceux du premier. Le directeur de GB Gold est vraiment désolé. il ne pensait pas que ça pouvait embêter le directeur de US Gold. Il est assigné en justice quand même. suffit pas d'être désolé, mon p'ti vieux.

Suite de la page 28

Tramolo est secoué d'un grand rire qui découvre ses dents du bonheur : jaunes et écartées.
- Quand j'ai quitté Commodeur, tout le monde me croyait foutu. Lessivé. Rayé de la carte des grands patrons et exclu de la Jet Society. C'était sans compter sur le flair de ce vieux Jack. On dit que je suis fou et prétentieux. Pourtant j'ai racheté Atrahi et mis la moitié du personnel à la porte. Aujourd'hui, je peux faire la pluie et le beau temps dans le monde de l'informatique. Mais j'en veux plus. Il me faut TOUT et écraser tout le monde.

Joignant le geste à la parole, il applatit brusquement son cigare sur une boîte de Lego.
- J'écraserai aussi les mauviettes qui se mettront en travers de mon chemin ! Pépé Louis, je suis votre homme. Je vous aiderai à trouver l'Ombre Verte et j'humilierai publiquement Harry Kong !!

- Jack, j'ai omis de vous donner un petit détail...
J'ouvre ma veste, et j'en extirpe le Washing-Machine-Post que je lui tends.
- Steve Jobard et Clive Sansclerc sont également impliqués dans cette affaire...
Son oeil vire du noir sombre au violacé profond vaguement teinté d'un rouge sanglant.
- Quoi ? Mes deux principaux rivaux ??
Il attrape le hochet qui traîne toujours près de lui, le fait tournoyer au dessus de sa tête, le jette contre le mur et se met à brailler :
-Raison de plus pour venir !!

Je me saisis de son téléphone en plastique. J'appelle Steve Jobard chez Appoil. Ma visite l'a convaincu. Rendez-vous est pris dans deux heures à l'aéroport de Los Angeles pour le plus étrange voyage de ma vie...
(Ne manquez pas le prochain épisode : VOL 747 POUR GARGES-LES-GONESSES !!)"

Suite de la page 1

Mais, et voilà l'optimisme qui vient, si Jack Tramiel a pu racheter Atari avec son fric et surtout celui des banques, il n'y a aucune raison pour que Jean-Louis Gassée ne fasse pas la même chose avec ses économies et la Caisse là où est l'Ecureuil. A moins que la Règle à Calcul.....

Le remake du TI/99 de Texas est pour demain !

☆ ☆ ☆

Suite de la page 1

LE COUP DU PETIT

Aujourd'hui, IBM nous fait le coup habituel : "Tout compte fait, on arrête, on reviendra peut-être un de ces quatre" Comme un petit, comme un fabricant d'ordinateur-bout-de-ficelle ! La honte !

GOUROUS GOURES

Si même IBM prend des baffes dans la gueule, où va-t-on, je vous le demande ?
Est-il possible que la micro-informatique familiale ne soit qu'une vue de l'esprit ? Est-il possible que le grand public ne soit pas d'accord pour se ruiner en achetant une machine dont personne n'a encore trouvé l'utilité à la maison ? Est-il possible que les micros n'intéressent que les hobbistes programmeurs, les joueurs zimbamboum et les chefs pédagogues ? Est-il possible que les grands gourous du marketing se soient gourés ?
Oui, oui, oui et oui.

HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

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

NOM : . . . . . **MATERIEL UTILISE :** . . . . .
PRENOM : . . . . . **CONSOLE :** . . . . .
ADRESSE : . . . . . **PERIPHERIQUES :** . . . . .
BUREAU DISTRIBUTEUR: . . . . . **REGLEMENT JOINT :** ☐ **CHEQUE** ☐ **CCP**

DUNE...

?

TIENNE ?! OUNÉ NICHONNE

INCROYABLOSS

NONNN ?!... ENCORE OUNÉ NICHONNE ?

C'EST VRAIMENT INCROYABLOSS

MERDASS ! OUNA POSTÉRIEUR MAINTÉNANT ?

ENCORE PLOUS INCROYABLOSS

C'EST PAS VRAITASS ! DOIS-JE CROIRE CÉ QUÉ JÉ VOIS ?!.... OUNO RATÉLIER ?!

DÉ PLOUS EN PLOUS INCROYABLOSS

NON MAIS JÉ RÊVE ! DITÉS-MOI QUÉ JÉ RÊVE !.. OUNÉ POSTICHE ?!

TOUJOURS DÉ PLOUS EN PLOUS ET ENCORE PLOUS INCROYABLOSS !

BONJOUR MADAME, C'EST À VOUS TOUT ÇA ?

AAAH MERCIII JEUNE-HOMME ÇA FAIT 3 JOURS QUE JE LES CHERCHE

YAHOU

YOUPii

VOUS AVEZ QUELQUE CHOSE POUR COMBATTRE LE RHUME ?

ET OU EST-CE QUE VOUS LES AVEZ TROUVÉS ?

PRÈS DE LA P'TITE DUNE EN FACE DE LA VALLÉE QUI SE TROUVE À CÔTÉ DU MONTICULE

MAIS PAS LE MONTICULE SABLONNEUX HEIN, ATTENTION Y FAUT PAS CONFONDRE

C'EST L'AUTRE MONTICULE, CELUI QUI SE TROUVE PRÈS DE LA RÉGION CARACTÉRISÉE PAR SON RELIEF PARTICULIÈREMENT ARIDE

ATCHA

OU SUIS-JE ?

QU'EST-CE QUE C'EST... ?

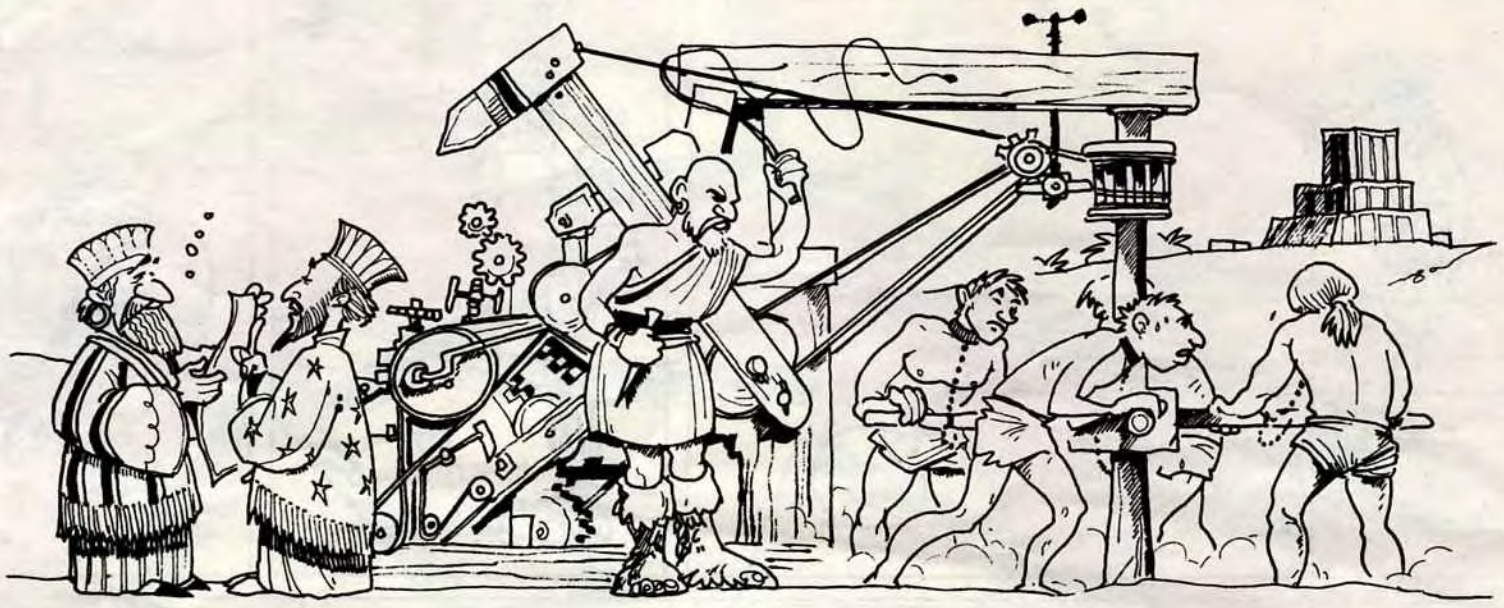
QUOI ?

ÉDIKA 85

George MEURISSE et son CANON XO7 vont remplacer efficacement votre vieille calculatrice usée.

RECTIFICATIF VAO: Monsieur Roland HUBERT nous fait part des améliorations suivantes pour son programme V.A.O.

```
350 GOTO 300
1051 IF KM<126 THEN GOSUB 7000 ELSE GOSU
B 7500:RETURN
1070 mettre RETURN a la place de GOTO 30
0
1101 IF QQ<>0 THEN KM=QQ:QQ=0
1115 comme en 1070
2025 comme en 1070
2065 comme en 1070
2100 avant GOTO 1050 inserer QQ=KM:KM=CH
T
3010 GOSUB 3201
3050 ajouter IF BV$(1,I)="" THEN RETURN
3090     "   iden
3130 supprimer IF INKEY$ et la suite
3150 cette ligne prend le numero 3190
3160 IF R$=CHR$(13) THEN 3201
4029 comme en 1070
4030 GOSUB 3190 (au lieu de 3150)
4035 comme en 1070
6001 IF INSTR(V$,BV$(2,VF))=0 THEN 6010
En 6005,6006,6007 mettre GOTO 6100 au li
eu de 6150
```



MATHEMATIQUES sur CANON X-07

SUITE DU N° 75

```
6590 C=(B-A)/2:FORI=0TO5:X=C*Z(I)+
C+A:E=FNF(X):X=2*(C+A)-X
6600 D=D+W(I)*(FNF(X)+E):NEXTI:D=D
*C
6610 PRINT"I=";INT(.5+D*1E8)/1E8:G
OTO6510
6620 IFA$="I"THENA=-B
6630 D=0:FORI=0TO5:X=2/(1+Z(I))+A-
1
6635 IFA$="I"THENF=FNF(-X)ELSEF=FN
F(X)
6640 E=W(I)/((1+Z(I))*(1+Z(I)))*F:
X=2/(1-Z(I))+A-1
6645 IFA$="I"THENF=FNF(-X)ELSEF=FN
F(X)
6650 D=W(I)/((1-Z(I))*(1-Z(I)))*F+
E+D:I:D=2*D
6660 PRINT"I=";INT(.5+D*1E8)/1E8:G
OTO6510
6700 INPUT"Methode de NEWTON    ou
 de Dichotomie   (1-2)";A
6705 DIMR(1):DIMR$(1):IFA=1THEN670
8ELSE6850
6708 ONERRORGOTO6840
6710 INPUT"Origine :";V:INPUT"Inte
rvalle :";W:A=1E-8
6720 G=V:F=V
6730 G=G-W:C=G:GOTO6750
6740 C=G
6750 GOSUB6800
6755 F=F+W:C=F:GOSUB6800:GOTO6750
6800 Y=FNF(C):X=A+C:B=FNF(X):D=C:C
=D-A*Y/(B-Y)
6810 IFABS(D-C)>=1ER9THEN6800
6820 PRINT"Solution :";INT(.5+CS1E
9)/1E9:GOSUB900
6830 RETURN
6840 U=INT(RND(1)*2):IFU=0THENRESU
ME6730ELSERESUME6755
6850 PRINT"Intervalle [a,b]":INPUT
"a=";A:INPUT"b=";B
6855 F=FNF(A):IFF=0THEN6890
6865 G=FNF(B):IFG=0THEN6890
6870 Y=X:X=(A+B)/2:IFABS(Y-X)<1E-1
1THEN6890
6875 H=FNF(X):IFH=0N6890ELSEIFG*H<
0THENA=X
6880 IFF*H<0THENB=X
6885 GOTO6870
6890 PRINT"Solution :";X:GOSUB900:
M=1:R(1)=X:GOSUB1000
6895 PRINT"s="+R$(1):GOSUB900:GOTO
6850
7000 PRINT"["+CHR$(246)+","+CHR$(2
42)+"] -> a+ib"
7010 PRINTCHR$(246)+"=";:INPUTP
7020 PRINTCHR$(242)+"="+CHR$(247)+
"*c/d":INPUT"c,d";C,D
7030 M=2:T=C*PI/D:R(1)=COS(T)*P:R(
2)=SIN(T)*P
7040 GOSUB1000
7050 PRINT"z="+R$(1)+"+i("+R$(2)+"
)":GOTO7010
7500 INPUT"(x+y)^n ou (x-y)^n   (1
-2)";A7510 INPUT"degre n:";N:GOSUB
7600
7520 IFA=2THEN7550
7530 PRINT"(x+y)^";N;"=":FORI=0TON
7535 PRINTA(I,N);"*(x^";N-I;")(y^"
;I;")+":GOSUB900
7540 NEXTI:PRINT0:GOTO100
7550 PRINT"(x-y)^";N;"="
7555 FORI=0TON
7560 PRINTA(I,N)*(-1)^I;"*(x^";N-I
;")(y^";I;")+":GOSUB900
7570 NEXTI:PRINT0:GOSUB900:GOTO100
7600 DIMA(N,N+1):FORJ=0TON:A(0,J)=
1:NEXTJ:A(1,1)=1
7610 FORI=1TON:FORJ=1TON+1:A(I,J)=
A(I-1,J-1)+A(I,J-1)
7620 NEXTJ,I:RETURN
8000 INPUT"Resolution de syste-mes
,Determinant:";A$
8010 IFA$="R"THEN8100
8020 IFA$="D"THEN8500
8030 GOTO8000
8100 PRINT"Systeme d'equations":IN
PUT"Nombre d'inconnues:";N
8110 DIMA(N+1,N),Q(N+1,N),B(N),X(N
)
8120 FORI=1TON:FORJ=1TON
8130 PRINT"a(";I;",";J;")=";
8140 INPUTA(I,J):Q(I,J)=0
8150 IFI=JTHENQ(I,J)=1
8160 NEXTJ:NEXTI:CLS
8170 FORI=1TON:PRINT"b(";I;")=";:I
NPUTB(I)
8180 NEXTI
8190 FORK=1TON
8200 IFA(K,K)=0THENC=0
8205 IFA(K,K)=0THENGOTO8330
8210 D=A(K,K)
8220 FORJ=1TON:A(K,J)=A(K,J)/D:Q(K
,J)=Q(K,J)/D:NEXTJ
8230 FORI=1TON
8240 IFI=KTHEN8300
8250 E=A(I,K)
8260 FORJ=1TON
8270 A(I,J)=A(I,J)-E*A(K,J)
8280 Q(I,J)=Q(I,J)-E*Q(K,J)
8290 NEXTJ
8300 NEXTI
8310 NEXTK
8320 GOTO8430
8330 C=C+1:FORJ=1TON
8340 A(N+1,J)=A(K,J)
8350 Q(N+1,J)=Q(K,J)
8360 NEXTJ
8370 FORL=K;N:FORJ=1TON
8380 A(L,J)=A(L+1,J)
8262 Q(L,J)=Q(L+1,J)
8400 NEXTJ:NEXTL
8410 IFC<=N-KTHENGOTO8205
8420 PRINT"PAS de SOLUTION":END
8430 FORI=1TON:X(I)=0:FORJ=1TON:X(
I)=X(I)+Q(I,J)*B(J):NEXTJ
8440 PRINT"x(";I;")=";X(I):GOSUB90
0:NEXTI:END
8500 INPUT"Nombre de lignes ";L:DI
MR(L,L)
8505 FORI=1TOL:FORJ=1TOL:PRINT"m("
;I;",";J;")=";:INPUTR(I,J)
8515 NEXTJ,I:FORQ=LTO2STEP-1
8520 T=R(Q,Q):IFT=0THENPRINT"impos
sible":GOTO100
8525 FORI=1TOQ-1:E=R(I,Q)/T:FORJ=1
TOQ:R(I,J)=R(I,J)-E*R(Q,J)
8530 NEXTJ,I,Q:D=R(1,1):FORI=2TOL:
D=D*R(I,I):NEXTI
8535 PRINT"Determinant :";INT(D*1E
8+.5)/1E8:GOSUB900:GOTO100
9000 INPUT"Factorielle,Arrange-men
t,Combinaison";A$
9010 IFA$="F"THEN9100
9020 IFA$="A"THEN9200
9030 IFA$="C"THEN9300
9040 GOTO9000
9100 INPUT"factorielle de";N:IF(N<
0)OR(N<>INT(N))THEN9100
9110 IFN>48THEN9130
9120 F=1:FORI=1TON:F=F*I:NEXTI:PRI
NTN;"!=";F:GOTO9100
9130 S=0:FORI=1TON:S=S+LOG(I):NEXT
I:Y=S/LOG(10)
9140 IFY>8THEN9160
9150 PRINTINT(10^Y):GOTO9100
9160 PRINT10^(Y-INT(Y));"E+";INT(Y
):GOTO9100
9200 PRINT"Arrangement A(p,n)":INP
UT"p=";P:INPUT"n=";N:F=1
9205 IFP=NTHENT=P:F=N:GOTO9230
9210 IFP>NORP<>INT(P)ORN<>INT(N)TH
EN92009215 T=P:IFN=P+1THENP=0
9220 FORI=P+1TON:F=F*I:NEXTI
9230 PRINT"A(";T;",";N;")=";F:GOTO
9200
9300 PRINT"Combinaison":INPUT"p=";
P:INPUT"n=";N
9310  IFP>NORP^>INT(P)ORN<>INT(N)T
HEN9300
9320 IFP=0THENY=1:GOTO9370
9330 S=0:FORI=1TOP:S=S+LOG((N-I01)
/I):NEXTI
9340 Y=S/LOG(10)
9350 IFY>8N9370
9360 PRINT"C(";P;",";N;")=";INT(.5
+10^Y):GOTO9300
9370 PRINT"C(";P;",";N;")=";10^(Y-
INT(Y));"E+";INT(Y)
9380 GOTO9300
9400 INPUT"Fraction,Nombre pre-mie
r,Exposant,ppcm &pgcd";A$
9405 IFA$="F"THEN9440
9410 IFA$="E"THEN9460
9415 IFA$="P"THEN9480
9420 IFA$="N"THEN9520
9425 GOTO100
9440 M=1:DIMR(1):DIMR$(1)
9317 INPUT"n=";R(1):GOSUB1000:PRIN
T"n="+R$(1)
9450 GOTO9445
9460 PRINT"S=x^n":INPUT"x=";X:INPU
T"n=";N:Y=N*LOG(X)/LOG(10)
9465 IFY<50THENPRINTX^N:GOTO9460
9470 PRINT10^(Y-INT(Y));"E+";INT(Y
):GOSUB900:GOTO9460
9480 INPUT"a=";A:INPUT"b=";B:N=B:P
=A
9482 IFA*B<=0THEN9480
9485 Q=N/P:R=N-P*INT(Q):IFR=0THEN9
500
9490 N=P:P=R:GOTO9485
9500 PRINT"p.g.c.d =";P:PRINT"p.p.
c.m =";A*B/P:GOSUB900:GOTO9480
9520 DIMR(10),D(10)
9521 FORI=1TO10:READR(I):NEXTI
9522 DATA2,3,5,7,11,13,17,19,23,29
9523 FORI=1TO9:READD(I):NEXTI:DATA
-1,1,11,13,23,7,17,19,29
9524 INPUT"n=";N:PRINT"n=[";:IFN=0
THENPRINT"0]":GOTO9524
9525 IFN<0THENPRINT"-1*";:N=-N
9531 FORI=1TO10
9532 IFN/R(I)=INT(N/R(I))THENPRINT
R(I)"*";:N=N/R(I):GOTO9532
9550 NEXTI:FORI=30TOSQR(N)+1STEP30
:FORJ=1TO9
9560 D=N-(I+D(J))*INT(N/(I+D(J)))
9565 IFD=0THENPRINTI+D(J);"*";:N=N
/(I+D(J)):GOTO9560:NEXTJ
9650 NEXTI:PRINTN;"]":GOSUB900:GOT
O9524
9800 INPUT"Variable :1 ou 2 ";A
9805 IFA=1THEN9820
9810 IFA=2THEN9900
9815 GOTO400
9820 INPUT"effectif :";N:IFN<2ORN<
>INT(N)THEN9820
9825 DIMX(N):FORI=1TON
9830 PRINT"x(";I;")=";:INPUTX(I):N
EXTI
9835 PRINT"Etude de x(a) a x(b)":I
NPUT"a=";A:INPUT"b=";B
9840 IFA>BORA<>INT(A)ORA<OORB<OORB
<>INT(B)THEN9835
9845 E=B-A+1:S=0:C=0:FORI=ATOB:S=S
+X(I):C=C+X(I)*X(I)
9849 NEXTI:PRINT"Effectif :";E
9850 PRINT"Moyenne :";INT(.5+S*1E5
/E)/1E5:GOSUB900
9855 V=(C/E)-(S*S/E/E):PRINT"Varia
nce :";INT(V*1E4+.5)/1E4
9859 V=SQR(V):V=INT(V*1E4+.5)/1E4
9860 GOSUB900:PRINT"Ecart-type :";
V:GOSUB900
9865 INPUT"liste des variable :";A
$:IFA$="O"THEN9867
9866 GOTO9870
9867 FORI=1TON:PRINT"x(";I;")=";X(
I):GOSUB900:NEXTI
9870 GOTO9835
9900 INPUT"Effectif :";N:IFN<0ORN<
>INT(N)THEN9900
9905 FORIJ1TON:PRINT"x(";I;")=";:I
NPUTX
9910 PRINT"y(";I;")=";:INPUTY
9913 S=S+X:T=T+X*X:U=U0Y:V=V+Y*Y:W
=W+X*Y:NEXTI
9915 PRINT"Moyenne x:";INT(.5+S*1E
4/N)/1E4
9925 PRINT"Moyenne y:";INT(.5+U*1E
4/N)/1E4:GOSUB900
9930 VX=T/N-S*S/N/N:VY=V/N-U*UTN/N
:COV=W/N-U*S/N/N
9935 PRINT"Variance x:";INT(VX*1E4
+.5)/1E4
9940 PRINT"Variance y:";INT(VY*1E4
+.5)/1E4:GOSUB900
9945 PRINT"Covariance (x,y) :";INT
(COV*1E4+.5)/1E4:GOSUB900
9950 PRINT"Coefficient de correlat
ion :";INT(.5+COV*1E4/SQR(VX*VY))/
1E4
9955 A=COV/VX:B](U-A*S)/N:A=INT(A*
1E4+.5)/1E4:B=INT(B*1E4+.5)/1E4
9959 GOSUB900
9960 PRINT"Droite d'ajustement :":
PRINT"y=";A;"*x+";B:GOSUB900:GOTO1
00
```

●

Formation à l'assembleur

COURS D'ASSEMBLEUR

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

Cette semaine le Z80 du ZX 81 en prend plein la mémoire. La semaine prochaine ce sera le tour du 6502 de l'ORIC.

Jusqu'à présent, les cours pratiques suivants ont été publiés:

N° 55 → ZX 81
N° 56 → ZX 81
N° 57 → ORIC 1, ATMOS
N° 58 → APPLE
N° 59 → TO7, TO7 70
N° 60 → COMMODORE 64
N° 61 → ZX 81
N° 62 → ORIC 1, ATMOS
N° 63 → APPLE
N° 64 → TO7, TO7 70
N° 65 → COMMODORE 64
N° 66 → ZX 81
N° 67 → ORIC 1, ATMOS
N° 68 → APPLE
N° 69 → TO7, TO7 70
N° 70 → COMMODORE 64
N° 71 → ZX 81
N° 72 → ORIC 1, ATMOS
N° 73 → APPLE
N° 74 → TO7, TO7 70
N° 75 → COMMODORE 64

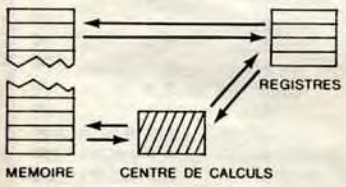
Cette fois-ci, nous atteignons un niveau praticable par n'importe quel type de machine: en effet, la série d'actions à accomplir est séquentielle. A aucun moment on ne demande au calculateur de pratiquer deux opérations simultanées. Nous pouvons considérer d'ailleurs que nous venons d'écrire un programme parfaitement exécutable par une machine.

QU'EST-CE QU'UN ORDINATEUR ?

L'ordinateur, tel que nous le pratiquons à notre niveau (micro-informatique personnelle ou professionnelle) n'est en fait qu'une machine de traitement séquentiel à programmes enregistrés. Les capacités d'un ordinateur se jugent par rapport au nombre de bits qu'il peut traiter d'un bloc. Nous avons déjà vu pourquoi les ordinateurs utilisaient une base de huit bits. Ainsi, dans l'escalade à la puissance de calcul *est-on* passé des processeurs à huit, puis seize, trente deux et même soixante quatre bits. Cette dimension que nous donnons en bits s'appelle aussi la "taille d'un mot machine". Nous pouvons imaginer un ordinateur sous la forme d'un centre de traitement des calculs en communication avec deux autres zones, non moins essentielles, la mémoire et les registres.

Nous pourrions représenter, d'une manière plus que simpliste, un ordinateur sous la forme suivante:

REPRESENTATION SCHEMATIQUE D'UN ORDINATEUR



Vous voyez l'ensemble des interconnexions entre les trois éléments vitaux de l'ordinateur. Mais, pour compliquer encore la tâche du concepteur d'ordinateur, il faut tenir compte des facteurs temps dans la communication entre ces différentes zones. Nous n'allons pas nous abrutir avec des chiffres, mais simplement considérer des qualificatifs.

Avant cela, précisons que les temps de communication que nous allons regarder concernent la circulation des informations entre le bloc de calcul (microprocesseur) d'une part et tous les organes de mémorisation d'autre part.

Registre (électronique): extrêmement rapide
Mémoire interne (non électronique): très rapide
Disque: lent
Bande magnétique: très lent
Terminal: extrêmement lent

Nous ne faisons pas ici un compte-rendu exhaustif de ce qui peut être raccordé à un ordinateur, mais je tiens à fixer des points de repère dans l'échelle des vitesses de travail des différents éléments d'un ordinateur.

Nous allons maintenant nous attaquer au chapitre le plus important de ce cours, qui concerne l'organisation matérielle et logicielle des différents éléments que nous avons pu étudier jusqu'à présent.

Nous pourrions imaginer de placer ces différents éléments dans une boîte, de remuer et de brancher pour voir si nous avons construit ainsi un ordinateur, mais comme nous l'avons vu précédemment, la logique de la conception informatique conduit à agir d'une manière plus rationnelle.

Nous savons jusqu'à présent fabriquer un registre et d'autres circuits de mémorisation. Reste à savoir comment gérer ces espaces de mémoire. Nous allons, pour résoudre ce problème, faire appel à nos souvenirs du début de ce cours.

Une **case mémoire** désigne soit le contenant soit le contenu, ce qui maintient un certain flou sur ce qu'est cette case mémoire. De par notre esprit cartésien, nous nous devons de supprimer cette ambigüité. La **case mémoire** est une boîte, d'où nous pouvons déduire subtilement que c'est le contenant. Chacune des cases mémoire d'un ordinateur possède un numéro différent de toutes les autres cases mémoire de ce même ordinateur. Ce numéro se nomme **adresse** de la case mémoire.

Maintenant que nous avons une idée précise de ce qu'est la boîte, ouvrons-la pour baptiser ce que nous y trouverons. A l'intérieur de chaque case mémoire, nous trouvons une série de chiffres binaires que nous appellerons dorénavant **information**. Le nombre de ces chiffres est fonction de la capacité de base de l'ordinateur. Ainsi lorsque l'on parle d'un **seize bits**, il s'agit d'un ordinateur dont chaque case mémoire contient une information sous la forme de groupes de seize chiffres binaires ou seize bits. Compte tenu des micros sur lesquels nous travaillons, nous considérerons (par un abus réel, mais aussi par commodité) qu'une case mémoire contient un octet, soit huit bits.

Reprenons le cours général de notre pensée. Nous avons actuellement une pile de boîtes, numérotées. Nous voulons, bien entendu, utiliser une machine de capacités raisonnables. Nous aurons donc 64 Kilo-octets de mémoire à gérer, ce qui signifie que nous allons avoir 65.536 adresses différentes parmi lesquelles nous devrons aller du premier coup et sans erreur extraire l'information que nous désirons. Le codage d'adresse est donc un exercice de style particulièrement intéressant, dans la mesure où nous devons pouvoir accéder à n'importe quelle case dans un minimum de temps et de bits (si possible) pour reconnaître cette case.

La première idée consisterait à numéroter bêtement chaque case. Nous aurions alors à mobiliser 16 bits (2 î 16 = 65536 = 64 Ko) et à parcourir toutes les boîtes jusqu'à trouver celle qui nous intéresse (cette solution demande une mobilisation temporaire du micro-processeur beaucoup trop longue). Une autre idée consisterait à dire que l'on peut effectuer un premier tri avant de s'attaquer à la recherche de la case elle-même. Le fait de décomposer la recherche ne nous permettra pas de "gagner des bits," mais elle raccourcit le temps de recherche de manière considérable. L'idée de différentes **pages** vient de là. Nous allons voir comment on aboutit à ce résultat.

Prenons une mémoire de 1 Ko. Nous avons 1024 adresses différentes à gérer, nous aurons donc besoin de 10 bits (2 î 10 = 1024) pour les représenter toutes. Les adresses iront donc de 00.0000.0000 jusqu'à 11.1111.1111. Imaginons que nous voulons mettre plusieurs mémoires de 1 Ko côte-à-côte, par exemple quatre. Pour trouver la bonne case mémoire, nous allons chercher dans laquelle des quatre mémoires elle se situe (donc nous devons savoir compter de 0 à 3) puis chercher la case dans la mémoire de 1 Ko, ce que nous savons faire avec dix bits. Pour compter de 0 à 3, il nous suffit de nous servir de deux bits. Faisons les comptes : deux bits pour reconnaître la bonne mémoire (ou la bonne page) et dix bits pour retrouver la case mémoire dans la mémoire.

ADRESSAGE SUR DOUZE BITS AVEC CODAGE DES PAGES SUR DEUX BITS

Revenons à notre micro hypothétique de 64 Ko. Nous savons coder une adresse sur dix bits, pour la reconnaître parmi 1024 de ses consoeurs. Il va donc nous falloir coder soixante quatre pages différentes. Pour avoir 64 codes différents nous avons besoin de six bits (2 î 6 = 64). Nous allons donc obtenir un codage sur seize bits (tout comme si nous adressions directement chaque case) dont six seront consacrés à la reconnaissance de la page.

ADRESSAGE SUR SEIZE BITS AVEC CODAGE DES PAGES SUR SIX BITS

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... sur ZX 81

A vos cahiers s'il vous plait ! Langage machine sur ZX81. Hebdogiciel n° 71. Vous avez tous devant vous le petit listing de votre premier programme d'assemblage. Nous allons, à partir de cette trame, introduire quelques variantes : transformer notre inversion vidéo totale en inversion partielle, utiliser notre savoir pour créer une fonction CLS ultra-rapide etc... Mais que pour l'écriture de ces modifications puisse s'imposer à votre esprit comme une évidence, parachevons votre intronisation en examinant ensemble le programme déjà réalisé, d'abord sous l'angle de sa structure, ensuite sous celui de son fonctionnement dynamique. Ces deux aspects bien assimilés il ne me restera plus qu'à laisser un blanc sur ces colonnes où vous pourrez écrire vous-même, d'un premier jet et sans rature, les variantes envisagées et, pourquoi pas, celles que vous imaginerez.

Principe général qui s'applique à tout langage et préside à toute oeuvre de programmation : la structuration. Le programme s'applique à isoler des **modules de traitement** dont le fonctionnement se veut autonome et le champ d'action délibérément limité. Dans nos listings chaque module est annoncé par son titre figurant (ZX AS oblige) après une instruction REM suivie d'une astérisque. Le module d'initialisation commence par remettre les pendules à l'heure, c'est-à-dire positionner les pointeurs (sur le fichier d'affichage) et initialiser les compteurs (le compteur de lignes).
Vient ensuite le moteur du système qui va permettre la lecture case par case, le **balayage** du F.A. Sa soupape : un CP 118 qui évitera les fins de ligne. Et pour finir le module d'inversion vidéo qu'on utilise chaque fois qu'il est nécessaire. Eh oui ! Plus c'est *carré* mieux c'est. Et comme dit le poète : "vous qui rentrez ici perdez toute ambigüité". Extirpez de votre pensée tout flou artistique, toute confusion poétique. Vous n'en rêverez que mieux une fois l'ordinateur éteint...

Si le programme est clairement structuré il est alors aisé d'en comprendre le fonctionnement dynamique. Contact ! *Initialisations* et le moteur se met en route. Grâce à la première incrémentation il saute d'emblée la case 118 qui ouvre le F.A. S'emparant du premier caractère affiché dont la comparaison avec 118 s'avère négative, il passe au module d'inversion vidéo. Celui-ci calcule le nouveau code et se charge de l'afficher à l'écran à la place de l'ancien code puis *redonne la main* au moteur qui fait un tour de roue supplémentaire (INC HL) et ainsi de suite... jusqu'à la fin de ligne où la comparaison avec 118 s'avère positive cette fois. Il ne se passe alors rien d'autre que la décrémentation du registre B qui accusera encore 23 lignes à inverser, et un nouveau tour de roue (INC HL) qui permettra d'atteindre la première case de la deuxième ligne. Et ainsi de suite jusqu'à l'ultime décrémentation de B par quoi s'achèvera l'inversion vidéo de la vingt quatrième ligne. Le programme poursuivant alors séquentiellement se jette tout droit sur l'instruction RET. Finis le trip machine, c'est la descente au basic qui commence... Pour vous aussi je l'espère les choses se sont inversées : c'était obscur, c'est devenu plus clair.

Nous n'en resterons pas là ! Vos brillantes facultés de compréhension n'en finissent pas de m'étonner, je soumets donc à votre perspicacité programmatique le problème suivant qui ne cessa de hanter mes nuits jusque vers ma onzième année : comment transformer ce système d'inversion vidéo globale en un traitement plus sélectif de la surface de l'écran, à savoir n'inverser la vidéo qu'à l'endroit précis où un message s'affiche et cette fois ne plus toucher aux *blancs* . Hugh !.. J'ai dit. Mais c'est vous qui allez fumer.

Au quatrième top deux laborieuses heures se seront précisément écoulées justifiant à mes yeux que je vous livre sans pudeur l'une des plus curieuses observations que j'ai pu faire sur la personne du rédacteur en chef de l'HHHebdo : il ne supporte pas le blanc dans ses colonnes... Renseignements pris auprès de personnalités compétentes il s'agirait là d'une phobie qui aurait jusqu'à présent échappé à la nosographie psychiatrique post-freudienne. C'est donc bien un scoop !

Vous me pardonnerez cher lecteur de continuer à monopoliser cette page que je vous aurais volontiers cédé. J'en profiterais pour vous donner la solution de notre petit problème et ferais appel à votre honnêteté intellectuelle en vous demandant de bien vouloir retourner votre journal de façon à ce que le corrigé se trouve à l'envers de l'énoncé du problème comme c'est le cas dans tout manuel édifiant et qui se respecte. Merci pour l'imprimeur à qui ça facilite bien la tâche.

Il faut préalablement savoir une chose c'est que le blanc sur l'écran est en fait un caractère **espace** qui, comme tout caractère, possède son numéro de code. On ne pouvait lui en attribuer de plus représentatif que le "0", on l'a donc fait. Notre problème se résume à identifier les caractères de code 0 et à partir de là à court-circuiter le module d'inversion vidéo, autrement dit à le sauter comme on le fait déjà pour les caractères de code 118 (fin de ligne). Il suffit donc d'intercaler entre l'instruction de chargement de l'accumulateur LD A.(HL) et avant l'identification des 118 (CP 118) une instruction CP 0 suivie d'un saut conditionnel en L2 (JR Z.L2), saut réalisé si et seulement si la comparaison du contenu de l'accumulateur avec 0 est positive. Vous constatez qu'avec seulement deux instructions supplémentaires nous avons doté notre programme d'une nouvelle et importante fonction.

Avec les quelques instructions que nous maîtrisons déjà et en modifiant légèrement la structure de notre programme il nous est possible de réaliser une routine d'effacement d'écran beaucoup plus efficace que la commande CLS du basic Sinclair. Mais d'abord en quoi consiste-t-elle ? Il s'agit tout simplement de remplacer tous les caractères du F.A. par le caractère de code 0 (sauf évidemment les 118 de fin de ligne). Le travail est donc sensiblement le même que celui exigé pour notre inversion vidéo globale. Il nous faudra balayer le F.A., éviter les 118 et placer notre valeur 0 dans tous les octets du F.A. Ce qui peut se traduire par le programme suivant :

LISTING ASSEMBLEUR n° 1

```
REM * CLS ULTRA-RAPIDE
REM * INITIALISATIONS
LD HL,(16396)       Localisation du F.A
LD B,24             Initialisation du
                    compteur de lignes
LD C,0              Utilisation du registre
                    C pour stocker la
                    valeur d'échange
REM * BALAYAGE DU F.A
:L1 INC HL          On passe à l'octet
                    suivant
LD A,(HL)           Range la valeur dans
                    l'accumulateur
CP 118              Traque les intouchables
JR NZ,L2            Si différent de 118
                    alors aller en L2
DJ NZ,L1            Sinon recommencer en L1
                    après décompte d'une
                    ligne (B = B-1)
RET                 Retour au basic (B = 0)
REM * EFFACEMENT
:L2 LD (HL),C       Effacer l'octet pointé
                    par HL en y mettant la
                    valeur de C
JR L1               Continuer pour l'octet
                    suivant
```

Vous devinez aisément qu'il suffit de modifier la valeur du registre C pour obtenir un écran à la "couleur" de son choix. Pour les effets amusants, essayez les caractères graphiques codés de 1 à 10.

Une dernière variante intéressante consisterait à modifier le fond habituellement blanc sur lequel s'affiche les messages, c'est-à-dire à l'inverse de notre vidéo inverse partielle, de ne travailler que sur les blancs de l'écran afin de leur substituer le caractère de notre choix. Pour une utilisation plus souple de ce programme la "couleur" du fond sera stockée par *pokage* à l'adresse 16507 (inutilisée) où elle sera lue par la routine en temps utile.

LISTING ASSEMBLEUR n° 2

```
REM * FOND AUTOMATIQUE
REM * INITIALISATIONS
LD A,(16507)        Lecture de la "couleur"
                    choisie (ne pas oublier
                    le POKE 16507,X avant de
                    lancer la routine)
LD C,A              Mise à disposition dans C
LD B,24             Compteur de lignes
LD HL,(16396)       Localisation du F.A
REM * BALAYAGE
:L1 INC HL          même
LD A,(HL)           séquence
CP 118              que
JR NZ,L2            précédemment
DJ NZ,L1            eh
RET                 oui!
REM * MODIFICATION SELECTIVE
:L2 CP 0            S'il ne s'agit pas d'un
                    blanc...
JR NZ,L1            Poursuivre le balayage...
LD A,C              Sinon transférer la
                    couleur de C dans A...
LD (HL),A           Puis de A dans le F.A
JR L1               avant de reprendre le
                    balayage
```

Il ne tient plus qu'à votre imagination de multiplier ces variantes. Et surtout : conservez vos listings car nous verrons bientôt comment rendre aisément et simultanément toutes nos routines à partir de n'importe quel programme basic.

Bernard GUYOT

DEMANDEZ LE PROGRAMME

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

Nous avons sélectionné pour vous les meilleurs logiciels actuellement disponibles en France. Nous ne prétendons pas que cette liste est complète et définitive et il est évident que nous y rajouterons régulièrement des programmes. Pourtant, vous chercherez en vain certains programmes qui jouissent d'une bonne réputation et qui se vendent surtout grâce à la publicité et aux conseils des vendeurs qui ne peuvent pas connaître tous les logiciels disponibles.

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

10 % de remise pour les Abonnés !

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

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

nouveau

INVASION
Des Aliens comme s'il en pleuvait, des dangers à tous les coins de la galaxie, de l'action et du sang-froid : voilà ce qui vous guette dès que vous prendrez les commandes de votre vaisseau.

WHISTLER'S BROTHER
Votre petit frère a la bougeotte. Sa présence vous est pourtant indispensable pour vous balader dans ce fichu dédale d'échaffaudages et autres mats de bateaux.

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

SPELUNKER.
Les catacombes profondes vous attirent irrésistiblement ? Bonne route alors, mais préparez-vous aux attaques sournoises des fantômes et autres chauve-souris.

BLUE MAX
Votre biplan ne rêve que d'une chose : leur montrer à tous ces avant-gardistes qu'ils ne sont pas les meilleurs !

XAVIOR
Plus vite, toujours plus vite ! Des kilomètres de pièces à fond les manettes. Heureusement, pas de radar à l'horizon et le compteur qui s'envole. Waow, c'est le pied.

REALM OF IMPOSSIBILITY.
Le premier jeu conçu, écrit et réalisé pour une equipe de deux joueurs. Un pareil génie vous laisse pantois. Plus de disputes : vous jouez à deux ENSEMBLE !

BEACH HEAD
Ça ne veut dire ni tête plage, ni tête de nœud mais tête de pont. Vous devez donc en établir une du côté du Japon : histoire de leur mettre dans le dos à ces enf... de Japs.

COBRA PINBALL
"Beau comme un camion" vous connaissez. "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
Et non pas le diamant maudit de l'île, ni le maudit de l'île de diamant, ni le maudit île de diamant, ni le de l'diamant maudit île. Mais génial !!!!!

FRELON
Bande de petit salopards, vous n'êtes pas là pour frimer ! C'est la guerre, et malgré les ennemis qui nous canardent, il faut aller réparer ce sacré pont ! Le premier qui crie "Maman" a mon pied aux fesses !

SABRE WULF
Dites-le avec des fleurs ! Elles vous seront bénéfiques dans ce labyrinthe délirant où rhinocéros et chevaliers se ligueront pour vous achever au plus vite.

SPACE SHUTTLE SIMULATOR
Partez à la recherche du satellite défaillant et ramenez-le entier sur Terre. Un bon exercice de style pour tous les maniaques du yoga informatisé.

HYPER BIKER
Plus vélo que ça, tu pédales dans la choucroute. Plus de six participants, tu prends la queue. Plus beau que lui j'y crois pas. Na !

BIG BASTON
Enfin un jeu où l'on peut casser la gueule à son adversaire. Ça manquait.

AIRBUS (MO5)
Plus vrai que nature le pilotage de cet Airbus. A vous de démontrer que vous en êtes digne !

FBI
Une bonne enquête vaut mieux que deux gangsters dans le dos, dans une impasse avec un réverbère en panne. Un vrai bon polar.

BATTLE FOR MIDWAY
Si vous avez la mégalo galopante, précipitez-vous : l'Amiral Fletcher, c'est vous ! A votre casquette...

3D FONGUS
Le Paris-Dakar en avion, ça vous dit ? C'est tout pareil, on perd la piste, on s'emplafonne des rhinocéros, mais on se marre bien.

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

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

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

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

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

TALES OF THE ARABIAN NIGHTS
L'infâme vizir vient d'enlever votre sœur, à vous preux chevalier de partir à sa rescousse au long d'un périple de plusieurs nuits, affrontant les dangers de l'Arabie des mille et une nuits. Deux versions vous sont proposées, l'une avec les textes (sympas mais pas indispensables) en français à 175 F ; l'autre à 95 F, avec les textes en anglais. A vous de choisir !

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Q'BERT
Sans aucun doute possible, le meilleur jeu rapide pour TI/99. Les deux premiers degrés de difficulté sont déjà hyper-marrants, ensuite c'est du délire : votre petit bonhomme qui doit déjà passer sa vie à sauter de case en case, à éviter les scorpions, les serpents, les gobules verts à lunettes et les pierres qu'on lui lance, doit en plus réfléchir pour faire varier la couleur des cases sur lesquelles il atterrit, et pas dans n'importe quel sens, s'il vous plaît !

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

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

UNDER WURLDE
Zboinguez en vitesse de salle en salle, de grotte en grotte à la poursuite de diamants pas tous verts. Excellent graphisme au service d'un jeu d'aventure particulièrement original.

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

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

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

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

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

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

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

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

LOMBRIX
Plus rapide et plus beau, tu meurs. En prime, un éditeur de tableaux d'enfer, pour ce wonder serpent.

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

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

VOX
Il ne lui manquait que la parole. Maintenant, il l'a ! Vive le MO5 qui côse.

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

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

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

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

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

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

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 !

PARANOÏAK
Vous êtes parano, œdipé jusqu'à la moelle, pauvre comme zig-zag (pardon comme Job), claustrophobe comme une sardine. Vous êtes timide, superstitieux et vous avez perdu la mémoire : deux solutions : le 6.35 ou le gaz ! ou alors, le Docteur Fraude...

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

LE VOYAGEUR DU TEMPS
Un voyageur fantastique vous attend à la poursuite du sablier du temps.
Bonne chance

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

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

Nom/Prenom
Adresse
Ville
Code postal

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

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

76

SOFT-PARADE©

APPLE

1 CONAN	DISK	A J *	350
2 LODE RUNNER	DISK	A J M	300
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M *	275
4 BRUCE LEE	DISK	A J M *	265
5 SKYFOX	DISK	A J M *	395
6 SUMMER GAMES	DISK	A J M *	440
7 PARANOIAK	DISK	F V R *	350
8 DALLAS	DISK	A V R *	265
9 EPIDEMIE	DISK	F V R *	350
10 AXIS ASSASSIN	DISK	A J M	380
11 ONE-ON-ONE	DISK	A R M	380
12 AZTEC	DISK	A J M	350
13 FLICHT SIMULATOR II	DISK	A J R	490
14 MASK OF THE SUN	DISK	A V R	290
15 IFR, SIMULATEUR DE VOL	DISK	F J R	380
16 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	380
17 CHOPLIFTER	DISK	A J M	300
18 HARD HAT MACK	DISK	A J M	380

COMMODORE 64

1 REALM OF IMPOSSIBILITY	DISK	A V M *	380
2 LODE RUNNER	MODULE	A J M	380
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M *	275
4 SEVEN CITIES OF GOLD	DISK	A V M *	380
5 TOURNAMENT TENNIS	DISK	A J M *	150
6 RAID OVER MOSCOW	K7	A J M *	145
7 SUMMER GAMES	DISK/2 K7	A J M *	280/200
8 BATTLE FOR MIDWAY	DISK/K7	F J R M *	200/150
9 GHOSTBUSTERS	DISK/K7	A J M *	250/149
10 BRUCE LEE	DISK ou K7	A J M *	230
11 SPELUNKER	DISK	A J M *	275
12 HYPER BIKER	K7	F J M *	90
13 WHISTLER'S BROTHER	DISK	A J M *	275
14 MR ROBOT	K7	A J M *	160
15 DECATHLON	DISK/K7	A J M *	230/130
16 BEACH HEAD	K7	A J M *	145
17 BLUE MAX	K7	A J M *	380
18 PSYTRON	K7	A R J *	140
19 MASK OF THE SUN	DISK	A V R *	340
20 VOYAGEUR	K7	F V *	145
21 CHINESE JUGGLER	K7	A J M *	95
22 DALLAS	DISK	A V R *	220
23 HOBBIT	K7	A V R *	210
24 REVENGE OF THE MUTANTS CAMELS	K7	A J M *	100
25 HOVER BOVVER	K7	A J M *	120
26 KILLER WATT	K7	A J M *	120
27 ZENJI	K7	A J R M *	120
28 AXIS ASSASSIN	DISK	A J M	380
29 ONE-ON-ONE	DISK	A J M *	380
30 ARABIAN NIGHTS	K7	A J M *	85
31 FLIGHT SIMULATOR II	DISK	A J R *	490
32 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	380
33 CHOPLIFTER	MODULE	A J M	380
34 HARD HAT MACK	DISK	A J M	380
35 ARCHON	DISK	A J M	380

VIC 20

1 CHOPLIFTER	MODULE	A J M *	150
2 A.E.	MODULE	A J M *	150

ORIC 1 / ATMOS

1 3D FONGUS	K7	F J *	140
2 AIGLE D'OR	K7	F V R	180
3 MR WIMPY	K7	F J *	95
4 DOGGY	K7	F J *	120
5 SUPER JEEP	K7	F J *	140
6 HOBBIT	K7	A V R	210
7 COBRA PINBALL	K7	F J *	140
8 FRELON	K7	F J *	120
9 LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	K7	F V *	160
10 BIG BASTON	K7	F J *	120
11 PSYCHIATRIC	K7	F J *	120
12 TENDRE POULET	K7	F V R	120
13 LANCELOT	K7	F J *	150
14 TERMINUS	K7	F J *	120
15 ULTIMA ZONE	K7	A J *	95
16 MISSION DELTA	K7	F J R	95

SPECTRUM

1 XAVIOR	K7	F J *	70
2 MATCH POINT	K7	A J M *	95
3 SABRE WULF	K7	A J *	140
4 UNDERWORLDE	K7	A V *	135
5 BEACH HEAD	K7	A J *	150
6 LORDS OF MIDNIGHT	K7	A V *	100
7 ATIC ATAC	K7	A J M *	95
8 PSYTRON	K7	A R J *	90
9 HOBBIT	K7	A V R *	210
10 PAINTING JOE	K7	F J *	75
11 LOMBRIX	K7	F J *	95
12 VOX	K7	F L *	180
13 3D MOVER	K7	F L *	180
14 INTERCEPTEUR COBALT	K7	F J R	95
15 MANOIR Dr GENIUS	K7	F A R	140

TEXAS TI/99

1 Q'BERT	MODULE	A J M	100
2 LUNAR LANDER	K7	F J M	95
3 DRIVING DEMON	MODULE	A J M	110
4 AMBULANCE	MODULE	A J M	110
5 RABBIT RAIL	MODULE	A J M	110

THOMSON

SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TOUS CES LOGICIELS SONT COMPATIBLES MO5, TO7 AVEC EXTENSION 16K ET TO7. 70

1 FBI	K7	A J M *	190
2 INVASION	K7	F J *	155
3 AIRBUS MO5	Module	F J M *	475
4 ELIMINATOR	K7	F J M *	120
5 PULSAR II	K7	F J M *	140
6 STANLEY MO5	K7	J M *	140
7 SPACE SHUTTLE SIMULATOR MO5	K7	F R J *	260
8 VOX	K7	F L *	180
9 YETI	K7	J M *	140
10 LABYRINTHE SURVIE	K7	F V M *	190
11 BACKGAMMON	K7	R *	170

ZX 81

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

LA BATAILLE D'O'CHIMINN

VIC 20

Dans la ville d'O'chiminn, profitant de l'abscence de LUCKY LUCKE, la bataille entre les O'HARA et les O'TININS continue. Parviendrez-vous à régler le sort de cet éternel combat ?

Philippe BOICHUT

Mode d'emploi:
Les deux joueurs sont séparés par une rangée de 5 cactus et ceci sur 4 lignes (A,B,C,D). Il faut abattre ces cactus jusqu'à ce que plus aucun ne vous sépare de votre adversaire. Pour abattre ces cactus, rentrer à la question "votre choix" les coordonnées.
Exemple:A3: abattra les 3 premiers cactus sur la ligne A. Enfin quand plus aucun cactus ne vous sépare de votre adversaire, rentrer la lettre correspondant à sa position suivi de F.
Exemple :
AF: abattra votre adversaire sur la ligne F.

```
10 REM ***************
13 REM *   BOICHUT    *
16 REM *   PHILIPPE   *
19 REM ***************
22 REM *  VIC 20 + 3K*
25 REM ***************
28 REM *  O'CHIMINN.1*
31 REM ***************
34 PRINT"♥":POKE36879,25
37 POKE52,28:POKE56,28:A=7168:FORI=ATOA+511:POKEI,PEEK(I+25600):NEXT
40 FORA=7448TO7623:READB:POKEA,B:NEXT
43 DATA0,0,0,0,48,48,96,255,32,31,3,3,4,1,0,0,207,248,248,248,200,16,160,64
46 DATA0,0,0,0,24,24,96,127,48,15,3,3,2,4,2,1,207,252,248,248,200,4,4,8
49 DATA0,0,0,0,0,24,24,96,0,120,15,15,15,27,32,64,255,143,248,240,240,12,2,1
52 DATA255,255,255,255,255,255,255,255
55 DATA56,56,255,60,126,126,126,60
58 DATA60,126,126,126,126,126,126,127
61 DATA126,126,126,126,36,36,36,36
64 DATA36,36,36,36,36,36,36,54
67 DATA56,56,56,255,44,68,68,68
70 DATA68,56,124,252,252,252,252,252
73 DATA252,252,252,252,72,72,72,72
76 DATA72,72,72,72,72,72,72,216
79 DATA0,0,0,142,220,120,8,0
82 DATA0,0,0,57,11,15,8,0
85 DATA0,0,0,24,0,0,0,0
88 DATA4,8,16,0,0,0,0,0
91 POKE36869,255:POKE36878,15
94 PRINT"♥QQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,";
97 PRINT",,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,";
100 PRINT",,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,Q":POKE8185,44:POKE38905,5
103 PRINT"QQQQQQ LUCKY LUCKE PARTAIT Q     EN VACANCES!!
106 FORA=38796TO38839:POKEA,0:NEXT
109 C1=8098
112 POKEC1,39:POKEC1+1,40:POKEC1-21,41
115 FORQ=1TO400:NEXT
118 POKEC1,32:POKEC1+1,32:POKEC1-21,32
121 C1=C1+2
124 POKEC1,42:POKEC1+1,43:POKEC1-21,41
127 FORQ=1TO300:NEXT
130 POKEC1,32:POKEC1+1,32:POKEC1-21,32
133 C1=C1+2
136 IFC1=8118THENFORT=1TO400:NEXT:GOTO142
139 GOTO112
142 PRINT"♥QQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,";
145 PRINT",,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,";
148 PRINT",,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,Q":POKE8185,44:POKE38905,5
151 PRINT"QQQQQQ TOUT SEMBLAIT CALME Q     A O8CHIMINN
154 FORA=38752TO38839:POKEA,0:NEXT
157 C1=8055:C3=8074
160 POKEC1,46:POKEC1-22,45:POKEC1+22,47:POKEC1+44,48
163 POKEC3,50:POKEC3-22,49:POKEC3+22,51:POKEC3+44,52
166 FORT=1TO4000:NEXT
169 PRINT"QQQQQQ  MAIS IL N8EN ETAIT  Q        RIEN    "
172 FORT=1TO500:NEXT
175 POKEC1+1,53:DB=8057:FB=7877:POKE36877,200:FORT=1TO80:NEXT:POKE36877,0
178 FORA=DBTOFBSTEP-20:POKEA,55:POKEA+30720,0:FORT=1TO50:NEXTT
181 POKEA,32:FORT=1TO30:NEXTT
184 NEXTA:POKEC1+1,32
187 FORT=1TO500:NEXT
190 POKEC3-1,54:DB=8072:FB=7856:POKE36877,200:FORT=1TO80:NEXT:POKE36877,0
193 FORA=DBTOFBSTEP-24:POKEA,55:POKEA+30720,0:FORT=1TO50:NEXTT
196 POKEA,32:FORT=1TO30:NEXTT
199 NEXTA:POKEC3-1,32
202 PRINT"QQQQQQ  LES O8HARA ET LES     O8TIMINS CONTINUAIENT A SE BATTRE   "
205 FORT=1TO3000:NEXT
208 PRINT"♥":POKE36869,240
211 PRINTCHR$(14)
214 PRINT"Q ΓN ORGANISA DONC UNE SERIE DE DUELS ENTRE  LES 2 FAMILLES.
217 PRINT"Q LES MEMBRES DE CHAQUECLAN S'AFFRONTERAIENT EN DUEL.
220 PRINT"QQLE PREMIER DES 2 CLANS   QUI TOTALISERA 6   VICTOIRES,";
223 PRINT"SERA DECLARE        X♠\/●⌐-        QET SA FAMILLE REGNERA   SUR Γ'-⌐\\
//.
226 FORT=1TO12000:NEXT
229 PRINT"♥QQ  XOUS AUREZ LE LOURD QPRIVILEGE DE DEFENDRE Q  CES DEUX CLANS,";
232 PRINT"ET   QAINSI D'ASSISTER A UNE QGRANDE BATAILLE DE   QL'HISTOIRE ";
235 PRINT"DU -♠- O¯●I"
238 FORT=1TO5000:NEXT
239 A=7168:FORI=ATOA+511:POKEI,PEEK(I+25600):NEXT
241 AW=7384:AQ=7423:GOSUB265
244 AW=AW+64:AQ=AQ+128:GOSUB265
247 AW=AW+184:AQ=AQ+120:GOSUB265
250 AW=AW-264:AQ=AQ-296:GOSUB265
253 AW=AW-200:AQ=AQ-200:GOSUB265
256 AW=AW+208:AQ=AQ+208:GOSUB265
259 AW=AW+56:AQ=AQ+56:GOSUB265
262 AW=AW-80:AQ=AQ-80:GOSUB265:GOTO352
265 FORA=AWTOAQ:READB:POKEA,B:NEXT:RETURN
268 DATA126,255,195,195,195,195,195,255
271 DATA255,195,195,195,195,195,195,195
274 DATA254,255,195,195,195,195,195,255
277 DATA255,195,195,195,195,195,195,254
280 DATA127,255,192,192,192,192,192,192
283 DATA192,192,192,192,192,192,255,127
286 DATA254,255,193,193,193,193,193,193
289 DATA193,193,193,193,193,193,255,254
292 DATA56,56,255,60,126,126,126,60
295 DATA60,126,127,127,127,127,127,127
298 DATA126,126,126,126,36,36,36,36
301 DATA36,36,36,36,36,54,0,0
304 DATA2,130,138,138,138,76,72,40
307 DATA16,16,16,16,16,16,16,16
310 DATA0,0,0,142,220,120,8,0
313 DATA56,56,56,255,44,68,68,68
316 DATA68,56,124,252,252,252,252,252
319 DATA252,252,72,72,72,72,72,72
322 DATA72,72,72,216,0,0,0,0
325 DATA0,0,0,57,11,15,8,0
328 DATA0,0,0,0,24,0,0,0
331 DATA0,20,172,199,135,199,60,4
334 DATA60,127,255,255,255,255,127,63
337 DATA0,64,65,127,127,1,0,0
340 DATA32,45,255,255,255,255,237,32
343 DATA252,254,255,255,255,255,255,252
346 DATA0,0,4,4,252,252,252,0
349 DATA4,8,16,0,0,0,0,0
352 TZ$="O'CHIMINN2":PZ$="1"
355 PZ=VAL(PZ$)
358 POKE36869,240
361 PRINT"♥QNEWQ":PRINT"QQLOAD"+CHR$(34)+TZ$+CHR$(34)+","+RIGHT$(PZ$,1)
364 POKE198,6:POKE631,19:POKE632,13:POKE633,13:POKE634,82:POKE635,213:POKE636,13
```

```
10 REM ***************
13 REM *   BOICHUT    *
16 REM *   PHILIPPE   *
19 REM ***************
22 REM * VIC.20 + 3K *
25 REM ***************
28 REM *   O'CHIMMIN *
31 REM ***************
34 POKE36879,25
37 PRINTCHR$(14):PRINT"♥QQQQ ⌐¯/Γ\● ¯● ΥΓ/⌐/-●QQQQ":POKE198,0
40 INPUT" OUEUR.1Q";N3$
43 INPUT"QQQ OUEUR.2Q";N4$
46 OJ=INT(RND(1)*2)+1
49 PRINT"♥QQQQQ";N3$:PRINT"QVOUS SEREZ DESORMAIS  Q     UN Γ' I♠-♠!!"
52 PRINT"QQQQET "N4$:PRINT" Q   UN Γ'I\\/●!!
55 N1$=LEFT$(N3$,4)
58 N2$=LEFT$(N4$,4)
61 PRINT"QQQ  QI♠T● /Γ IΓ/ΓIQ":POKE198,0
64 GOSUB400:PRINT"♥":PRINTCHR$(142)
67 H1=36869:H4=H1+7:H5=H1+8:H6=H1+9:H7=H1+10:POKEH6,15
70 PRINT"♥":POKEH1,255
73 PRINT"QQQQQ[        Q* * * *      ";
76 PRINT"Q£       Q+ + + + +      ";
79 PRINT"QQQQQ]        Q* * * *      ";
82 PRINT"Q↑       Q+ + + + +      ";
85 PRINT"QQQQQ←        Q* * * *      ";
88 PRINT"Q#       Q+ + + + +      ";
91 PRINT"QQQQQ$       . Q* * * *      ";
94 PRINT"Q%       Q+ + + + +       Q"
97 PRINTSPC(1)N1$;SPC(8)N2$
100 PRINT"OWHARA"HA;SPC(2)"OWTIMINS"PT"Q"
103 GOSUB382
106 PRINT"Q";:POKE198,0
109 IFOJ=1THENPRINTN1$" ";
112 IFOJ=2THENPRINTN2$" ";
115 INPUT"QVOTRE CHOIXQ";A$:L=LEN(A$)
118 IFL>=3THENPRINT"]                    ]":GOTO106
121 Q1=ASC(LEFT$(A$,1))-64:Q2=VAL(RIGHT$(A$,1))
124 Q1=ABS(Q1)
127 IFQ1=0ORQ1>=5THENL=5:GOTO118
130 IFQ2>=6THENL=5:GOTO118
133 PRINT"]                    ]"
136 Q3=ASC(RIGHT$(A$,1))-64
139 ONOJGOTO142,163
142 C9=C1
145 ONQ1GOTO148,151,154,157
148 C1=7726:GOSUB184:GOTO160
151 C1=7836:GOSUB184:GOTO160
154 C1=7946:GOSUB184:GOTO160
157 C1=8056:GOSUB184
160 FB=DB+1+(Q2*2):GOSUB235:GOSUB214:OJ=2:GOTO106
163 C8=C3
166 ONQ1GOTO169,172,175,178
169 C3=7743:GOSUB199:GOTO181
172 C3=7853:GOSUB199:GOTO181
175 C3=7963:GOSUB199:GOTO181
178 C3=8073:GOSUB199
181 FB=DB-1-(Q2*2):GOSUB247:GOSUB223:OJ=1:GOTO106
184 POKEC9-22,32:POKEC9,32:POKEC9+22,32:POKEC9+44,32
187 POKEC1-22,38:POKEC1,39:POKEC1+22,40:POKEC1+44,41:GOSUB313:POKEC1+1,44
190 POKEC1+30721,0:DB=C1+2
193 IFQ3=6THEN259
196 RETURN
199 POKEC8-22,32:POKEC8,32:POKEC8+22,32:POKEC8+44,32
202 POKEC3-22,45:POKEC3,46:POKEC3+22,47:POKEC3+44,58:GOSUB313:POKEC3-1,59
205 POKEC3+30719,0:DB=C3-2
208 IFQ3=6THEN268
211 RETURN
214 FORX=DBTOFB:POKEX,60:POKEX+30720,0:TT=70:GOSUB406:POKEX,32:NEXTX
217 IFAZ=1THENAZ=0:RETURN
220 POKEC1+1,32:RETURN
223 FORX=DBTO(FB+1)STEP-1:POKEX,60:POKEX+30720,0:TT=100:GOSUB406:POKEX,32:NEXTX
226 IFWW=1THENRETURN
229 IFAZ=1THENAZ=0:RETURN
232 POKEC3-1,32:RETURN
235 IFPEEK(FB)=32THEN241
238 RETURN
241 PRINT"QQ   INJOUABLEQ]":GOTO244
244 POKEC1+1,32:TT=1500:GOSUB406:GOTO106
247 IFPEEK(FB+1)=32THEN253
250 RETURN
253 PRINT"QQ   INJOUABLEQ]":GOTO256
256 POKEC3-1,32:TT=1500:GOSUB406:GOTO106
259 F1=PEEK(DB+3):F2=PEEK(DB+5):F3=PEEK(DB+7):F4=PEEK(DB+9):F5=PEEK(DB+11)
262 IFF1<>32ORF2<>32ORF3<>32ORF4<>32ORF5<>32THEN241
265 FB=DB+13:AZ=1:GOSUB214:GOSUB316:GOTO277
268 F1=PEEK(DB-2):F2=PEEK(DB-4):F3=PEEK(DB-6):F4=PEEK(DB-8):F5=PEEK(DB-10)
271 IFF1<>32ORF2<>32ORF3<>32ORF4<>32ORF5<>32THEN253
274 FB=DB-14:AZ=1:GOSUB223:GOSUB316:GOTO295
277 HA=HA+1:D3=C3+43:D4=D3+30720
280 POKEC3-22,32:POKEC3,32:POKEC3+22,32:POKEC3+44,32
283 POKED3,25:POKED3+1,62:POKED3+2,61:POKED4,0:POKED4+1,0:POKED4+2,0
286 TT=1000:GOSUB406
289 IFHA=6THENG$="OWHARA":G1$=N3$:GOTO319
292 GOTO70
295 PT=PT+1:D5=C1+43:D6=D5+30720
298 POKEC1-22,32:POKEC1,32:POKEC1+22,32:POKEC1+44,32
301 POKED5,0:POKED5+1,26:POKED5+2,33:POKED6,0:POKED6+1,0:POKED6+2,0
304 TT=1000:GOSUB406
307 IFPT=6THENG$="OWTIMINS":G1$=N4$:GOTO319
310 GOTO70
313 POKEH5,200:TT=80:GOSUB406:POKEH5,0:RETURN
316 POKEH4,220:FORM=1TO100:NEXT:POKEH4,0:RETURN
319 TT=1000:GOSUB406
322 POKE36869,255
325 PRINT"♥QQQQQQQQQQQ BRAVOQ Q":PRINTG1$" "G$
328 PRINT"QQQ MAIS CE N'EST PAS DE CHANCE VOUS N'ETES PAS LE CHEF D'OWCHIMMIN ";
```

TOM ET CHERIE

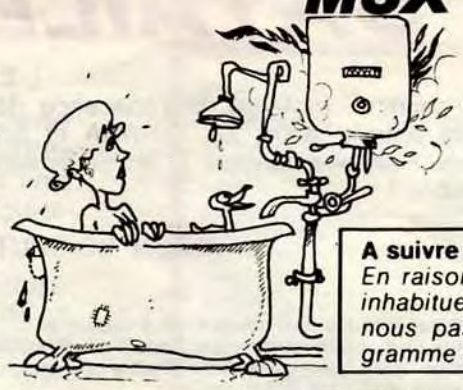
MSX

Pour que sa CHERIE bien aimée puisse prendre un bain, ce cher TOM doit tour à tour s'improviser acrobate, plombier et artificier. Que ne ferait-on pas pour l'amour d'une belle ?

J-P MARIN

Mode d'emploi :
Les non-possesseurs de manettes devront, en ligne 8, changer J=1 par J= 0

Une souris malveillante prend un malin plaisir à provoquer des fuites en démontant la tuyauterie. Cet acte barbare empêche évidemment la baignoire de se remplir et provoque une flaque d'eau très glissante, qui gêne TOM dans ses déplacements. Heureusement, celui-ci est assez adroit pour réparer les dégâts et ne rechigne pas à éponger le désastre à l'aide d'une serpillière (accrochée en bas à gauche du décor).
Mais ce n'est pas tout ! Une bombe placée à côté du réservoir par dieu sait qui, menace d'exploser à tout instant, ce qui oblige constamment notre ami à courir éteindre la mèche . Heureusement, celui-ci dispose d'une réserve de 4 réservoirs d'eau (4vies).



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

```
0 '    TOM ET CHERIE
1 '
2 '    par JEAN-PIERRE  MARIN
3 '    1985
4 '    19 Ko
5 '
6 '
7 COLOR5,1,1:SCREEN2,2,0
8 J=1:RV=38:NI=0
9 CC=7:AM=10:CB=3:CS=10:CR=15
10 '
11 ' enregistrement des sprites
12 '
15 RESTORE10200
20 FORX=14336TO16372STEP32
25 READA
30 FORY%=1TOA
40 READB:VPOKEX+Y%-1,B
50 NEXT
60 NEXT
65 '
66 ' presentation
67 '
70 CA=10
80 LINE(32,17)-(231,126),CA,BF
90 PSET(32,16),8:DRAW"c8r199f1d109
g11199h1u109r200d1091199u109"
100 LINE(40,26)-(63,29),,BF
110 LINE(50,30)-(53,61),,BF
120 XC=48:YC=24:GOSUB20155
130 YC=55:GOSUB20195
140 LINE(74,26)-(93,29),,BF
150 LINE-STEP(-3,32),,BF
160 LINE-STEP(-16,-3),,BF
170 LINE-STEP(3,-28),,BF
180 XC=72:YC=25:GOSUB20075
190 XC=88:GOSUB20115
200 YC=57:GOSUB19995
210 XC=72:GOSUB20035
220 LINE(106,61)-(109,26),,BF
230 XC=104:YC=25:GOSUB20075
240 PSET(112,26)
250 DRAW"f7r1e7d5g613h6u5"
260 PAINT(120,34)
270 XC=128:GOSUB20115
280 LINE(130,31)-(133,61),,BF
290 PSET(189,29)
300 XC=168:YC=25:GOSUB600
310 LINE(200,26)-(223,29),,BF
320 LINE(210,30)-(213,61),,BF
330 XC=208:YC=24:GOSUB20155
340 YC=55:GOSUB20195
350 LINE(69,85)-(50,82),,BF
360 LINE-STEP(3,35),,BF
370 LINE-STEP(16,-3),,BF
380 XC=48:YC=81:GOSUB20075
390 YC=113:GOSUB20035
400 LINE(82,82)-(85,117),,BF
410 LINE(98,82)-(101,117),,BF
420 LINE(86,98)-(97,101),,BF
430 XC=80:YC=96:GOSUB20195
440 XC=96:GOSUB20195
450 PSET(133,85)
460 XC=112:YC=81:GOSUB600
470 LINE(149,117)-(146,82),,BF
480 LINE-STEP(19,3),,BF
490 LINE-STEP(-3,16),,BF
500 LINE-STEP(-12,-3),,BF
510 PSET(154,102):DRAW"m+8,+15r2e1
u1m-7,-13":PAINT(160,110)
520 XC=144:YC=81:GOSUB20075
530 YC=96:GOSUB20195
540 LINE(178,89)-(181,110),,BF
550 XC=176:YC=81:GOSUB20195
560 YC=111:GOSUB20195
570 PSET(213,85)
580 XC=192:YC=81:GOSUB600
590 GOTO690
600 LINE-STEP(-19,-3),,BF
610 LINE-STEP(3,35),,BF
620 LINE-STEP(16,-3),,BF
630 PSETSTEP(-4,-13)
640 LINE-STEP(-11,-3),,BF
650 GOSUB20075
660 YC=YC+15:GOSUB20195
670 YC=YC+17:GOSUB20035
680 RETURN
690 COLOR3
700 OPEN"grp:"AS#1
710 PSET(23,150),1:PRINT#1,"TOUCHE
S FLECHEES: DIRECTIONS"
715 PSET(18,175),1:PRINT#1,"BARRE:
"
720 PSET(75,170),1:PRINT#1,"PRENDR
E"
730 PSET(75,180),1:PRINT#1,"REPOSE
R"
740 PSET(138,175),1:PRINT#1,"LA SE
RPILLERE"
745 PSET(246,170),3:DRAW"bm+0,+1c7
d14r1bm+0,+1c14d3u211u1"
750 COLOR15
760 PSET(220,0),1:PRINT#1,"1985"
770 COLOR5
790 CLOSE
800 CA=0
810 FORT=1TO1000:NEXT
820 GOTO50000
900 '
910 ' dessin du tableau
920 '
990 RESTORE
1000 LINE(40,40)-(47,48),,BF
1010 LINE(42,49)-(45,62),,BF
1020 FORZ%=1TO68
1030 READX,Y
1040 LINE-STEP(X,Y),,BF
1050 NEXT
1060 FORZ%=1TO83
1070 READXC,YC,G
1075 PSET(XC,YC),0
1080 ON G GOSUB20000,20040,20080,2
0120,20160,20200
1090 NEXT
1095 PSET(76,12),3:DRAW"14d27r7180
r16u2714"
1096 LINE(16,12)-STEP(55,26),4,BF
1100 FORX=16TO72STEP8
1110 PSET(X,40),3
1120 DRAW"f7d117u1e7"
1150 NEXT
1155 PSET(8,48),3:DRAW"r7"
1160 FORY=40TO184STEP9
1170 PSET(0,Y),3
1180 DRAW"f7d117u1e7"
1210 NEXT
1211 PSET(32,166),3:DRAW"e1d1"
1212 DRAW"bm+0,+1c7d14r1bm+0,+1c14
d3u211u1"
1215 IFRV=-10THEN1265
1220 FORX=6TORVSTEP16
1230 PSET(X,0),3
1240 DRAW"r1d4r9u4r1"
1250 PSET(X+9,0),4:LINE-STEP(-7,3)
,4,BF
1260 NEXT
1265 LINE(8,165)-STEP(23,0),3
1266 PSET(25,191),3
1267 DRAW"u8h314g3d8"
1268 PAINT(19,190),3
1269 PSET(23,186),1
1270 FORX=8TO24STEP8
1280 FORY=166TO184STEP9
1290 PSET(X,Y),3
1300 DRAW"f7d117u1e7"
1330 NEXTY,X
1340 PSET(197,165),3:DRAW"r2d15r41
u15r2"
1350 PSET(208,181),3:DRAW"f7h311g3
e7"
1360 PSET(224,181),3:DRAW"f7h311g3
e7"
1470 LINE(5,32)-(7,34),14,BF:PUTSP
RITE31,(4,30),6,0
1480 PSET(12,38),3
1590 FORY=39TO110STEP10
1600 PSET(13,Y),11
1610 DRAW"d4f1d4"
1620 NEXT
1622 IFNI=0THEN1630
1624 FORY=1TONI:DRAW"c1u311d3r1u4"
:NEXT
1630 PUTSPRITE30,(216,145),14,42
1635 PSET(64,1),CS:LINE-STEP(96,8)
,CS,BF
1640 DRAW"c8bm64,0r95f1d8g1195h1u8
"
1642 PSET(176,1),CS:LINE-STEP(72,8
),CS,BF
1643 DRAW"c8bm176,0r71f1d8g1171h1u
8"
1645 COLOR4:OPEN"grp:"AS#1
1650 PSET(65,2),CS:PRINT#1,"SCORE-
000000  HI-000000"
1655 CLOSE
1670 IFSC<>0THENGOSUB8000
1675 IFHS<>0THENGOSUB8100
1680 PSET(44,41),3
1690 '
1691 ' interruptions
1692 '
1700 ONINTERVAL=200GOSUB40000
1710 NE=11:INTERVALON
1800 ONSTRIGGOSUB8500,8500,8500,85
00,8500
1810 STRIG(J)ON
1900 '
1910 ' deplacements de Tom
1920 '
2000 GOTO2480
2400 IFSTICK(J)=1ANDPOINT(X+8,Y+4)
>3THEND=1:GOSUB2580
2410 IFSTICK(J)=5AND(POINT(X+8,Y+1
6)>3ORY=163)THEND=0:GOSUB2580
2420 IFSTICK(J)=3AND(POINT(X+20,Y+
8)>1ORPOINT(X+16,Y+8)>3ORX=228)THE
ND=2:GOSUB2670
2430 IFSTICK(J)=7AND(POINT(X-5,Y+8
)>1ORPOINT(X,Y+8)>3ORX=20)THEND=3:
GOSUB2670
2440 GOSUB3000
2450 GOTO2400
2480 Q=1:P=1:X=36:Y=167:X1=170:Y1=
106:S1=37:D1=0
2485 Y=167
2490 FORZ=QTOQ+4STEP4
2495 X=X-8*(Q=1)+8*(Q=9)
2497 GOSUB3000
2498 IFPOINT(X+4,Y+22)=7THENGOSUB7
000
2499 IFPOINT(X+7,191)=4THEN9500
2500 PUTSPRITE1,(X,167),11,Z
2510 PUTSPRITE3,(X,167),8,Z+2
2520 PUTSPRITE2,(X,183),11,Z+1
2530 PUTSPRITE4,(X,183),13,Z+3
2531 IFSTICK(J)=1ANDPOINT(X+8,166)
=5THENGOSUB2550:Y=163:D=4:GOSUB258
0:GOTO2400
2532 IFSTICK(J)=0THEN2497
2533 IFX>244THENX=-4
2534 IFX<-4THENX=244
2540 NEXT
2542 IFSTICK(J)=3THENQ=1
2543 IFSTICK(J)=7THENQ=9
2545 GOTO2490
2550 PUTSPRITE1,(X,167),11,17
2555 PUTSPRITE3,(X,167),8,19
2560 PUTSPRITE2,(X,183),11,18
2565 PUTSPRITE4,(X,183),13,20
2570 GOSUB3000:FORT=1TO10:NEXT
2571 Q=17
2572 ST=STICK(J):IFST=0ORST=5THEN2
550
2575 RETURN
2580 FORZ=21TO25STEP4
2590 Y=Y-7*(D=0)+7*(D=1)
2595 IFY>163THENGOSUB2550:GOTO2485
2600 PUTSPRITE1,(X,Y+1),11,Z
2610 PUTSPRITE3,(X,Y+1),8,Z+2
2620 PUTSPRITE2,(X,Y+17),11,Z+1
2630 PUTSPRITE4,(X,Y+17),13,Z+3
2645 GOSUB3000
2647 IFCH<>0THENGOSUB6000
2650 NEXT
2660 RETURN
2670 FORZ=29TO33STEP4
2675 X=X-8*(D=2)+8*(D=3)
2710 PUTSPRITE1,(X,Y-1),11,Z
2720 PUTSPRITE3,(X,Y-1),8,Z+2
2730 PUTSPRITE2,(X,Y+15),11,Z+1
2740 PUTSPRITE4,(X,Y+15),13,Z+3
2745 GOSUB3000
2747 IFCH<>0THENGOSUB6000
2750 NEXT
2760 IFX<200RX>228THEN2900
2800 RETURN
2900 IFY<128-IMANDX<20THENAM=0:PUT
SPRITE28,(0,209):SC=SC+10:INTERVAL
STOP:GOSUB8000:INTERVALON
2910 FORZ=29TO33STEP4
2915 Y=Y+14:IFY=163THENGOSUB2550:G
OTO2485
2920 PUTSPRITE1,(X,Y-1),11,Z
2930 PUTSPRITE3,(X,Y-1),8,Z+2
2940 PUTSPRITE2,(X,Y+15),11,Z+1
2950 PUTSPRITE4,(X,Y+15),13,Z+3
2955 GOSUB3000
2960 NEXT:GOTO2910
2970 '
2980 ' deplacements de la souris
2990 '
3000 IFPOINT(X1-(D1=0)*14-(D1>1)*1
0-(D1=1)*5,Y1-(D1<2)*10-(D1=2)*14-
(D1=3)*7)>3THEN3040
3002 IFD1=0ANDPOINT(X1+11,Y1+12)=1
5THEND1=3:S1=39:GOTO4000
3003 IFD1=2ANDPOINT(X1+11,Y1+12)=1
5THEND1=1:S1=38:GOTO4000
3004 IFD1=0ANDPOINT(X1+12,Y1+11)=1
5THEND1=2:S1=40:GOTO3040
3006 IFD1=1ANDPOINT(X1+7,Y1+10)=15
THEND1=2:S1=40:GOTO3040
3008 IFD1=1ANDPOINT(X1+7,Y1+11)=15
THEND1=3:S1=39:GOTO3040
3010 IFPOINT(X1+7,Y1+11)=15THEND1=
0:S1=37:GOTO3040
3014 IFD1=3ANDPOINT(X1+12,Y1+10)=1
5THEND1=1:S1=38:GOTO3040
3016 IFPOINT(X1+7,Y1+10)=15THEND1=
0:S1=37:GOTO3040
3018 D1=-(D1=0)-3*(D1=2)-2*(D1=3)
3020 :
3030 :
3040 X1=X1-4*(D1=0)+4*(D1=1)
3050 Y1=Y1-3.5*(D1=2)+3.5*(D1=3)
3060 PUTSPRITE5,(X1,Y1),13,S1
3070 IFTR=1THENGOSUB3600
3500 RETURN
3570 '
3580 ' tests
3590 '
3600 IFAC=1THENRETURN
3610 IFYC<>184THENYC=YC+3.5:PUTSPR
ITE8,(XD,YC),7,4:IELSEPLAY"t32118v6
m3000s8n1":XC=XD:INTERVALSTOP:PSET
(XC,YC),7:GOSUB20000:INTERVALON:PU
TSPRITE8,(0,209):AC=1
3620 PUTSPRITE30,(XD-4,YD+4),14,42
3630 RETURN
3910 :
3920 :
4000 IFRND(-TIME)>.1+NI*.05THEN304
0
4005 IFTR=1THEN3040
4010 TR=1
4020 XD=X1+6:YD=Y1+8:YC=YD
4030 INTERVALSTOP:PSET(XD,YD),1:LI
NE-STEP(7,5),1,BF:INTERVALON
4100 GOTO3040
5998 :
5999 :
6000 IFX=XD-4ANDY=YD-7THEN6010ELSE
RETURN
6010 CH=0:TR=0:AC=0:EC=0
6015 PLAY"t32118v6m3000s8n70"
6020 PUTSPRITE30,(216,145),14,42
6030 XC=XD:YC=YD:INTERVALSTOP:PSET
(XC,YC),7:GOSUB20000:INTERVALON
6050 PUTSPRITE29,(XD+10,YD+3),9,44
6060 SC=SC+100:INTERVALSTOP:GOSUB8
000:INTERVALON
6070 RETURN
6998 :
6999 :
7000 INTERVALSTOP:PSET(XC,YC),1:LI
NE-STEP(7,5),1,BF:INTERVALON
7010 CH=1
7020 RETURN
7910 '
7920 ' affichage du score
7930 '
8000 SC$="0000"+RIGHT$(STR$(SC),LE
N(STR$(SC))-1)
8010 PSET(159+H,8),CS:LINE-STEP(-4
6,-6),CS,BF
8020 OPEN"grp:"AS#1
8030 PRINT#1,RIGHT$(SC$,6)
8040 CLOSE
8050 RETURN
8070 '
8080 ' affichage du high-score
8090 '
8100 HS$="0000"+RIGHT$(STR$(HS),LE
N(STR$(HS))-1)
8110 PSET(247,8),CS:LINE-STEP(-46,
-6),CS,BF
8120 OPEN"grp:"AS#1
8130 PRINT#1,RIGHT$(HS$,6)
8140 CLOSE
8150 RETURN
8470 '
8480 ' sp on strig
8490 '
8500 IFBB=1THEN9000
8505 IFX=28ANDY=167ANDBB=0THEN8510
ELSERETURN
8510 STRIG(J)ON:INTERVALSTOP
8520 LINE(33,167)-(34,185),1,B
8530 INTERVALON
8545 BB=1:Q=1:SB=0:XM=8:XS=16
8550 IFSTICK(J)=3THENQ=1:SB=0:XM=8
:XS=16
8560 IFSTICK(J)=7THENQ=9:SB=4:XM=-
8:XS=-8
8570 FORZ=QTOQ+4STEP4
8580 X=X-4*(Q=1)+4*(Q=9)
8590 GOSUB3000
8600 PUTSPRITE1,(X,167),11,52+SB
8610 PUTSPRITE3,(X,167),8,53+SB
8620 PUTSPRITE2,(X,183),11,Z+1
8630 PUTSPRITE4,(X,183),13,Z+3
8640 PUTSPRITE6,(X+XM,174),7,54+SB
8650 PUTSPRITE7,(X+XS,189),14,55+S
B
8660 IFSTICK(J)=0THEN8590
8665 IFPOINT(X+XS,191)=4THENINTERV
ALSTOP:PSET(X+XS,191),1:DRAW"c1r3"
:INTERVALON
8670 IFX>244THENX=-4
8680 IFX<-4THENX=244
8690 NEXT
8700 GOTO8550
8980 :
8990 :
9000 IFX=28ANDY=167ANDBB=1THEN9010
ELSERETURN
9010 BB=0
9020 INTERVALSTOP
9030 PUTSPRITE7,(0,209)
9040 PUTSPRITE6,(0,209)
9050 PSET(33,166),3:DRAW"bm+0,+1c7
d14r1bm+0,+1c14d3u211u1"
9060 INTERVALON
9100 STRIG(J)ON:GOTO2490
9470 '
9480 ' deplacement sur l'eau
9490 '
9500 FORL=1TO4
9510 FORZ=QTOQ+4STEP4
9520 X=X-(Q=1)+(Q=9)
9530 GOSUB3000
9550 PUTSPRITE1,(X,167),11,Z
9560 PUTSPRITE3,(X,167),8,Z+2
9570 PUTSPRITE2,(X,183),11,Z+1
9580 PUTSPRITE4,(X,183),13,Z+3
9600 IFSTICK(J)=0THEN9530
9610 IFX>244THENX=-4:GOTO2490
9620 IFX<-4THENX=244:GOTO2490
9630 NEXT:NEXT
9632 IFPOINT(X+7,191)<>4THEN2490
9633 IFPOINT(X+4,Y+22)=7THENGOSUB7
000
9635 IFSTICK(J)=1ANDPOINT(X+8,166)
=5THENGOSUB2550:Y=163:D=4:GOSUB258
0:GOTO2400
9640 IFSTICK(J)=3THENQ=1
9650 IFSTICK(J)=7THENQ=9
9660 GOTO9500
10000 '
10001 ' datas pour dessin tube
10002 '
10005 DATA-19,-3,3,17,32,-3,-3,-14
,51,3,-3,-31,-16,3,3,-17,64,3,-3,1
4
10010 DATA-32,-3,3,17,32,-3,-3,59,
-16,-3,3,-28,-67,3,3,14,-51,-3,3,7
3
10020 DATA16,-3,-3,17,35,-3,-3,-42
,-32,3,3,-31,48,3,-3,-17,35,3,-3,2
8,-32,-3,3,17,32,-3,-3,17,-32,-3,3
,17,32,-3
10030 DATA-3,17,67,-3,-3,-14,-32,3
,3,-31,-19,3,3,-17,48,3,-3,-59,-16
,3
10040 DATA3,-17,32,3,-3,-17,-32,3,
3,-17,64,3,-3,14,-16,-3,3,17,16,-3
10050 DATA-3,31,-16,-3,3,-14,-19,3
,3,56,16,-3,-3,-28,19,3,-3,42,-16,
-3
10060 DATA3,16
10065 '
10066 ' datas pour dessin coudes
10067 '
10070 DATA40,58,1,24,58,3,24,72,2,
56,72,1,56,58,3,80,57,5,104,58,1
10080 DATA104,30,4,88,30,2,88,16,3
,120,15,5,152,16,4,152,30,1,120,30
,3
10090 DATA120,44,2,152,44,4,152,71
,6,152,100,1,136,100,2,136,72,4,10
4,71,5
10100 DATA72,72,3,72,86,1,48,85,5,
24,86,3,24,108,6,24,132,6,24,156,2
10110 DATA40,156,4,40,170,2,72,170
,1,72,148,6,72,128,4,40,128,2,40,1
00,3
10120 DATA64,99,5,88,100,1,88,86,3
,120,86,4,120,114,1,88,114,3,88,12
8,2
10130 DATA120,128,4,120,142,1,88,1
42,3,88,156,2,120,156,4,120,170,2
10140 DATA152,169,5,184,170,1,184,
156,4,152,156,2,152,128,4,136,128,
2
10150 DATA136,114,3,160,113,5,184,
114,1,184,85,6,184,58,4,168,58,2
10160 DATA168,44,3,200,44,1,200,30
,4,168,30,2,168,16,3,200,15,5,232,
16,4
10170 DATA232,30,1,216,30,3,216,44
,2,232,44,4,232,72,1,216,72,2,216,
58,4
10180 DATA200,58,3,200,85,6,200,11
4,2,216,114,1,216,86,3,232,86,4
10190 DATA232,106,6,232,128,1,216,
128,3
10195 '
10196 ' datas pour sprites
10197 '
10200 DATA24,62,111,223,223,255,25
5,127,62,,,,,,,,,,128,128,128,128
,,
10210 DATA32,3,7,63,,,,,2,3,7,7,7,
7,7,5,5,192,224,252,,,,,,,128,128,
128,128,128,128,128,8,7,3,3,3,3,3,
2,
10220 DATA24,,,,7,7,7,3,1,,,,,,,2,
2,,,,160,240,224,192,,24,,,,,,,1,3
,,,,,,,,,,,,,,,128,128
10230 DATA32,3,7,63,,,,,2,3,7,15,1
5,31,7,7,7,192,224,252,,,,,,,240,2
40,128,128,128,128,128,20,7,6,6,6,
12,4,,,,,,,,,,,192,224,112,48
10240 DATA26,,,,7,7,7,3,1,,,,,,16,
16,,,,,160,240,224,192,,,12,21,,,,
,,8,14,6,,,,,,,,,,,4,12,24
10250 DATA32,3,7,63,,,,,,1,1,1,1,1
,1,1,192,224,252,,,,,64,192,224,2
24,224,224,224,224,160,160,23,,,,,,
,,,,,,,,224,192,192,192,192,192,64
10260 DATA32,,,,5,15,7,3,,,,,,,,,,
,,,224,224,224,192,128,,,,,,,64,64
,24,,,,,,,1,1,,,,,,,,,,,,,,,128,19
2
10270 DATA32,3,7,63,,,,,,,15,15,1,
1,1,1,1,192,224,252,,,,,64,192,224
,240,240,248,224,224,224,22,3,7,14
,12,,,,,,,,,,,,,224,96,96,96,48,32
10280 DATA31,,,,5,15,7,3,,,48,,,,,
,,,,224,224,224,192,128,,,,,,8,8,
24,,,32,48,24,,,,,,,,,,,,,,,,,16,1
12,96
10290 DATA32,3,7,63,,,,,1,3,15,15,
15,15,15,7,3,192,224,252,,,,,128,1
92,240,240,240,240,240,224,192,23,
7,6,6,6,6,6,2,,,,,,,,,224,96,96,9
6,96,96,64
10300 DATA32,,,,7,7,7,3,,,,,,,,8,8
,,,,224,224,224,192,,,,,,,,16,16,2
4,,,,,,,12,6,,,,,,,,,,,,,,,,48,96
10310 DATA32,3,7,63,,,,,9,31,31,15
,7,7,7,3,7,192,224,252,,16,24,24,1
84,248,240,224,224,224,240,240,240
,18,7,6,6,6,6,6,2,,,,,,,,,,96,64
10320 DATA23,,,,7,7,7,3,4,,,,,,,,,
,,,224,224,224,192,19,,,,,,8,12,6,
,,,,,,,,16,48,96
10330 DATA32,3,7,63,,,8,24,24,29,31
,15,7,7,7,15,15,15,192,224,252,,,,
,144,248,248,240,224,224,224,192,2
24,23,6,2,,,,,,,,,,,,,,224,96,96,
96,96,96,64
10340 DATA24,,,,7,7,7,3,,,,,,,,,,,
,,224,224,224,192,32,24,8,12,6,,,,
,,,,,,,,,,,,,,,16,48,96
10350 DATA32,,,3,7,63,,,,96,49,31,
15,7,7,7,7,,,192,224,252,,,,6,140,
248,240,224,224,224,224,23,7,3,7,1
4,28,56,48,,,,,,,,,224,192,224,11
2,56,28,12
10360 DATA25,,,,,,7,7,199,3,,,,,,,
,,,,,224,224,227,192,24,,,,,,,192
,224,,,,,,,,,,,,,,,,3,7
10370 DATA32,0,3,7,63,,,8,24,25,31
,15,7,7,7,7,3,,192,224,252,,,,16,24
,152,248,240,224,224,224,224,192,2
3,7,6,6,6,6,6,2,,,,,,,,,224,96,96
,96,96,96,64
10380 DATA24,,,,,7,7,7,3,,,,,,,,,,
,,,224,224,224,192,24,,,,,,,12,6,,
,,,,,,,,,,,,,,,48,96
10390 DATA24,,,64,32,16,15,15,21,,
,,,,,,,224,224,240,46,63,192,128,6
4
10400 DATA24,7,7,15,116,252,3,1,2,
,,,,,,,,,,2,4,8,240,240,168
10410 DATA15,8,24,24,24,40,248,229
,230,7,6,7,6,9,16,32
10420 DATA16,0,32,16,9,6,7,6,7,230
,229,248,40,24,24,24,8
10430 DATA6,255,255,253,253,251,25
4
10440 DATA16,24,24,60,118,101,228,
16,41,165,21,0,80,2,0,0,16
10450 DATA8,4,0,34,0,146,0,20,2
10460 DATA20,187,170,170,187,,,,,,
,,,,,,,128,128,128,128
10470 DATA32,7,31,63,127,124,248,2
48,248,248,248,248,124,127,63,31,7
,224,248,252,252,24,0,0,126,126,12
6,30,60,252,248,240,192
10480 DATA32,3,15,31,63,60,124,120
,120,127,127,127,127,120,120,120,4
8,192,240,248,252,60,62,30,30,254,
254,254,254,30,30,30,12
10490 DATA32,112,248,252,254,255,2
55,247,243,241,240,240,240,240,240
,240,96,14,31,63,127,255,255,239,2
07,143,15,15,15,15,15,15,6
10500 DATA32,63,127,127,127,127,120,12
0,127,127,127,127,120,120,127,127,
127,63,252,254,254,252,0,0,224,240
,240,224,0,0,252,254,254,252
```

A SUIVRE...

COMBAT NAVAL

ORIC/1AMOS

Plus besoin de chercher un partenaire pour jouer à la bataille navale.Ce programme fera de votre ORIC un adversaire tout à fait honorable.

Christophe LANURE

```
10 REM********************
15 REM****COMBAT NAVAL****
20 REM********************
25 REM***Par:J C LAMURE***
30 REM********************
35 REM****ORIC1/ATMOS*****
40 REM********************
45 REM****EXPLICATIONS****
50 REM
55 PAPER0:INK3 :CLS:PRINT
60 PRINTCHR$(4);CHR$(27);"J
            COMBAT NAVAL"
65 PRINTCHR$(4):POKE618,2
70 PRINT:PRINT       " REGLE
"
75 PRINT:PRINT"Le but du je
u est de couler le"
80 PRINT" Premier la flotte
 adverse"
85 PRINT    "Pour cela le j
oueur et oric tire"
90 PRINT"a tour de role un
obus"
95 PRINT:PRINT"Les instruct
ions sont donnees au"
100 PRINT       "cours du je
u"
105 PRINT:PRINT   "Oric rap
pelle que:"
110 PRINT"2 navires ne doiv
ent pas se toucher "
115 PRINT"meme par un coin"
120 PRINT:PRINT"Oric vous f
era rejouer si vous avez
125 PRINT"deja joue une cas
e"
130 PRINT:PRINT"  ATTENTION
:Ne faites pas d'erreurs "
135 PRINT"lorsque vous entr
ez les coordonnees"
140 PRINT"Vous ne pourrez p
as les modifier"
145 PRINT
150 PRINT"Taper une touche
pour la suite":GET0$
155 ZAP:CLS
160 PRINT:PRINT"Vous devez
placer:"
165 PRINT:PRINT "1 porte-av
ion de 5 cases"
170 PRINT            "3  dest
royers de 4 cases"
175 PRINT            "5 crois
eurs de 3 cases"
180 PRINT            "7 sous
marins de 2 cases"
185 PRINT            "9 corve
ttes de 1 case"
190 PRINT:PRINT"Vous pouvez
 aussi en mettre Plus"
195 PRINT"ou moins mais le
jeu ne sera alors    plus e
quilibre"
200 PRINT:PRINT:PRINT"Lorsq
ue ORIC joue repondez par:"
205 PRINT"<E>sile tir tombe
 a l'eau"
210 PRINT"<T>si un navire e
st touche"
215 PRINT"<C>si un navire e
st coule"
220 PRINT:PRINT:PRINT" PATI
ENTEZ UN INSTANT"
225 FORP=1024TO1060    : REA
DM:POKEP,M:NEXTP
230 REM
235 REM***ROUTINE ASSEMBLEU
R D'AFFICHAGE***
240 REM
245 DATA162,20,160,20,177,0
,145,2,136,208,249,165,0,24
,105,40,133,0,144,2
250 DATA230,1,165,2,24,105,
40,133,2,144,2,230,3,202,20
8,222,96
255 REM
260 REM**INITIALISATION**
265 REM
270 DIMZ(19,19)
275 FORG=46080+33*8TO46080+
33*8+15
280 READM:POKEG,M:NEXTG
285 DATA25,37,4,1,25,37,4,1
,63,1,29,63,29,9,63,63
290 FORQ=44460TO44460+19*40
STEP40:FORP=0TO19:POKEQ+P,1
61:NEXTP:NEXTQ
295 FORQ=47146TO47146+19*40
STEP40:FORP=0TO19:POKEQ+P,1
62    :NEXTP:NEXTQ
300 V2=48:V3=48:V4=48:V5=48
305 V6=48:V7=48:V8=48:V9=48
310 DOKE0,44459:DOKE2,45279
:CALL1024:DOKE0,44459:DOKE2
,45299:CALL1024
315 PRINT:PRINT"TAPEZ UNE T
OUCHE":GETO$:ZAP:CLS
320 CLS
325 REM
330 REM**PRESENTATION**
335 REM
340 PLOT0,1,"NAVIRES COULES
 "
345 PLOT1,3," VOTRE FLOTTE"
    :PLOT1,9,"FLOTTE ENNEM
IE:"
350 PLOT0,4,"PORTE AVION:":
PLOT0,10,"PORTE AVIONS:"
355 PLOT0,5,"DESTROYER:":PL
OT0,11,"DESTROYER"
360 PLOT0,6,"CROISEUR:":PLO
T0,12,"CROISEUR:"
365 PLOT0,7,"SOUS-MARIN:  ":
PLOT0,13,"SOUS-MARIN:"
370 PLOT0,8,"CORVETTE:":PLO
T0,14,"CORVETTE"
375 POKE48080,1:POKE48161,6
380 POKE48401,6
385 PLOT2,16,"VAINQUEUR:"
390 POKE48722 ,12:POKE48721
,5:POKE48730,8
395 DOKE0,45279:DOKE2,48059
:CALL1024
400 A=65
405 FORQ=48059TO48059+19*40
STEP40:POKEQ,17:POKEQ-1,A:P
OKEQ-2,3:A=A+1:NEXTQ
410 A=65
415 FORQ=48020TO48039:POKEQ
,A:A=A+1:NEXTQ
420 POKE48000,3
425 REM
430 REM****MISE EN PLACE DE
S VAISSEAUX DU JOUEUR***
435 REM
440 PLOT1,21,"PLACER VOS VA
ISSAUX:":PLOT2,22,"POUR VAL
IDER TAPER <ESC>"
445 PLOT2,23,"POUR ANULER T
APER <A>":PLOT2,24,"POUR VO
US DEPLACER:LES FLECHES"
450 PLOT2,25,"SI VOUS AVEZ
FINI :<RETURN>"
455 X=48470:A2=10:A1=10
460 REPEAT:POKEX,42:WAIT05:
POKEX,PEEK(X -2760):WAIT05
465 U=PEEK(#2DF)
470 UNTILKEY$<>""
475 IFU=137THEN480ELSE485
480 A1=A1+1:IFA1>19THENA1=1
9ELSEX=X+1:GOTO460
485 IFU=138THEN490ELSE495
490 A2=A2+1:IFA2>19THENA2=1
9ELSEX=X+40:GOTO460
495 IFU=139THEN500ELSE505
500 A2=A2-1:IFA2<0THENA2=0E
LSEX=X-40:GOTO460
505 IFU=136THEN510ELSE515
510 A1=A1-1:IFA1<0THENA1=0E
LSEX=X-1:GOTO460
515 IFU=193THENPOKEX-2760,1
61:GOTO460
520 IFU=160THENPING:POKEX,3
4:POKEX-2760,34:GOTO460
525 IFU=141THEN535
530 GOTO460
535 GOSUB1510:PLOT1,21,"ORI
C PLACE SES BATEAUX"
540 REM
545 REM******MISE EN PLACE
DE VAISSAUX DE L'ORIC******
550 REM
555 PLOT1,23,"PATIENTEZ UN
INSTANT"
560 B=1    :A=5  :R=B+1
565 R=R-1:IFR >0THEN580
570 A=A-1:IFA=0 THEN780
575 B=B+2:R=B
580 T=A
585 K=INT(RND(1)*2):E=INT(R
ND(1)*20):F=INT(RND(1)*20)
590 IFK=1THEN605
595 IFF+A>19THEN585
600 GOTO610
605 IFE+A>19THEN585
610 X=47146+F+E*40
615 IFK=0THEN700
620 IFPEEK(X)=34ORPEEK(X+40
)=34ORPEEK(X-40)=34THEN625E
LSE630
625 F=F+2:IFF>19THEN585ELSE
610
630 IFPEEK(X+1)=34ORPEEK(X-
39)=34ORPEEK(X+41)=34THEN63
5ELSE640
635 F=F+3:IFF>19THEN585ELSE
610
640 IFPEEK(X-41)=34ORPEEK(X
-1)=34ORPEEK(X+39)=34THEN64
5ELSE650
645 F=F+1:IFF>19THEN585ELSE
610
650 T=A-1        :IFT=0THEN6
90
655 X=X+40
660 IFPEEK(X+39)=34THEN635
665 IFPEEK(X+40)=34THEN625
670 IFPEEK(X+41)=34THEN645
675 T=T-1:IFT=0THEN680ELSE6
55
680 FORN=0TOA-1:POKEX-N*40,
34:NEXTN
685 GOTO565
690 POKEX,34
695 GOTO565
700 IFPEEK(X)=34ORPEEK(X+1)
=34ORPEEK(X-1)=34THEN705ELS
E710
705 E=E+2:IFE>19THEN585ELSE
610
710 IFPEEK(X-39)=34ORPEEK(X
-40)=34ORPEEK(X-41)=34THEN7
15ELSE720
715 E=E+1:IFE>19THEN585ELSE
610
720 IFPEEK(X+39)=34ORPEEK(X
+40)=34ORPEEK(X+41)=34THEN7
25ELSE730
725 E=E+3:IFE>19THEN585ELSE
610
730 T=A-1:IFT=0THEN770
735 X=X+1
740 IFPEEK(X+1)=34THEN705
745 IFPEEK(X-39)=34THEN725

750 IFPEEK(X+41)=34THEN715
755 T=T-1:IFT=0THEN760ELSE7
35
760 FORN=0TOA-1:POKEX-N,34:
NEXTN
765 GOTO565
770 POKEX,34:GOTO565
775 REPEAT:P=P+1:PRINT:UNTI
LP=30
780 DOKE0,48059:DOKE2,45299
:CALL1024
785 DOKE0,45279:DOKE2,48059
:CALL1024
790 REM
795 REM***ENTRER DES DONNEE
S DU JOUEUR***
800 REM
805 GOSUB1510
810 PLOT1,21,"ENTRER LA COO
RDONNEE HORIZONTALE:":GETF$
:F=ASC(F$)-65
815 IFF>19ORF<0THEN810
820 PLOT1,23,"ENTRER LA COO
RDONNEE VERTICALE":GETE$:E=
ASC(E$)-65
825 IFE>19ORE<0THEN820
830 IFZ(F,E)=1THEN805
835 Z(F,E)=1
840 GOSUB1510
845 X=48060+ F+E*40
850 IFPEEK(X-914 )=34THEN87
0
855 PLOT1,21,"TIR A L'EAU":
POKE X,PEEK(X-914)
860 POKEX-2780,162
865 GOTO1030
870 Q=1:U=1
875 IFPEEK(X-914-Q )<>34THE
N890
880 IFPEEK(X-Q)<>34THEN1010
885 Q=Q+1:U=U+1:GOTO875
890 Q=1
895 IFPEEK(X-914 +Q)<>34THE
N910
900 IFPEEK(X+Q)<>34THEN1010
905 Q=Q+1:U=U+1:GOTO895
910 IFU<>1THEN955
915 Q=1
920 IFPEEK(X-Q*40-914 )<>34
THEN935
925 IFPEEK(X-Q*40)<>34THEN1
010
930 Q=Q+1:U=U+1:GOTO920
935 Q=1
940 IFPEEK(X+Q*40-914 )<>34
THEN955
945 IFPEEK(X+Q*40)<>34THEN9
55
950 Q=Q+1:U=U+1:GOTO940
955 ONUGOSUB985,980,975,970
,965
960 GOTO990
965 U$="UN PORTE AVION":V1=
49:POKE48455,V1:RETURN
970 U$="UN DESTROYEUR" :V2=
V2+1:POKE48494,V2:RETURN
975 U$="UN CROISEUR" :V3=V3
+1:POKE48534,V3:RETURN
980 U$="UN SOUS-MARIN":V4=V
4+1:POKE48574,V4:RETURN
985 U$="UNE CORVETTE" :V5=V
5+1:POKE48614,V5:RETURN
990 A$=   "BRAVO VOUS AVEZ
COULE  "+U$
995 EXPLODE:PLOT1,21,A$
1000 O2=O2+1:POKEX-2780,34
:POKEX,34
1005 GOTO1030
1010 PLOT1,21,"VOUS AVEZ TO
UCHE"
1015 POKEX,34:SHOOT
1020 P=0:POKEX-2780,34
1025 O2=O2+1
1030 PLOT1,24,"TAPER UNE TO
UCHE":GETO$:ZAP
1035 DOKE0,45299:DOKE2,4805
9:CALL1024
1040 IFK$="C"ORS=0THEN1060E
LSE1065
1045 REM
1050 REM****JEU DE L'ORIC**
**
1055 REM
1060 M=1:L=0:T=0:S=0:W=INT(
RND(1)*2+1):IFW=2THENW=3
1065 GOSUB1510
1070 PLOT1,21,"ORIC JOUE"
1075 IFT=1THEN1115
1080 E=INT(RND(1)*20):F=INT
(RND(1)*20)
1085 X=48060+F+40*E
1090 IFPEEK(X-3600)<>162THE
N1260
1095 F=F+1:IFF>19THEN1105:
1100 GOTO1085
1105 F=0:E=E+1:IFE<20THEN10
85
1110 F=0:E=0:GOTO1085
1115 X=DEEK(10):F=PEEK(08):
E=PEEK(09)
1120 F=PEEK(08)
1125 E=PEEK(09)
1130 IFW=2THEN1175
1135 IFW=3THEN1200
1140 IFW=4THEN1230
1145 W=1:F=F+M:IFF>19THEN11
65
1150 GOSUB1455
1155 IFPEEK(X-3600)<>162THE
N1260
1160 F=F-M:M=1:GOTO1175
1165 F=F-M:M=1:IFPEEK(X-360
1)=161THEN1175
1170 GOTO1200
1175 F=F-M:W=2:   IFF<0THEN1
195
1180 GOSUB1455
1185 IFPEEK(X-3600)<>162THE
N1260
1190 F=F+M:M=1:GOTO1200
1195 F=F+M:M=1:IFPEEK(X-359
9)=161THEN1145
1200 E=E+M:W=3:IFE>19THEN12
20
1205 GOSUB1455
1210 IFPEEK(X-3600)<>162THE
N1260
1215 E=E-M:M=1:GOTO1230
1220 E=E-M:M=1:IFPEEK(X-364
0)=161THEN1230
1225 GOTO1145
1230 :E=E-M:W=4:IFE<0THEN12
50
1235 GOSUB1455:
1240 IFPEEK(X-3600)<>162THE
N1260
1245 E=E+M:M=1:GOTO1145
1250 E=E+M:M=1:IFPEEK(X-356
0)=161THEN1200
1255 GOTO1145
1260 POKE5     ,PEEK(X-2760)
1265 :POKEX,42:WAIT20:POKEX
,PEEK(5):WAIT20
1270 K$=KEY$:IFK$="T"ORK$="
C"ORK$="E"THEN1275ELSE1265
1275 IFK$="T"THEN1285ELSE13
05
1280 PRINTX
1285 T=1:POKEX-3600,162:POK
EX,42:POKEX-2760,42
1290 L=L+1:IFL>1THEN1300
1295 DOKE10,X:POKE08,F:POKE
09,E:S=1:GOTO1415
1300 M=M+1:S=S+1:GOTO1415
1305 IFK$="E"THEN1310ELSE13
25
1310 POKEX,162:POKEX-3600,1
62:POKEX-2760,162
1315 M=1:W=W+1:IFW>4THENW=1
1320 GOTO1420
1325 IFK$= "C"THEN1330ELSE1
265
1330 S=S+1:T=0:POKEX,42
1335 POKEX-2760,42
1340 ONWGOSUB1345,1350,1355
,1360:GOTO1365
1345 C=-1:RETURN
1350 C= 1:RETURN
1355 C=-40:RETURN
1360 C= 40:RETURN
1365 FORQ=1TO5:POKEX-3601,1
62:POKEX-3600,162:POKEX-359
9,162
1370 POKEX-3560,162:POKEX-3
561,162:POKEX-3559,162
1375 POKEX-3640,162:POKEX-3
641,162:POKEX-3639,162
1380 X=X+C:NEXTQ
1385 ONSGOSUB1390,1395,1400
,1405,1410 :GOTO1415
1390 V6=V6+1:POKE48374,V6:R
ETURN
1395 V7=V7+1:POKE48334,V7:R
ETURN
1400 V8=V8+1:POKE48294,V8:R
ETURN
1405 V9=V9+1:POKE48254,V9:R
ETURN
1410 POKE48214,49:RETURN
1415 O1=O1+1
1420 IFO1=55THEN1485
1425 IFO2=55THEN1480
1430 IFO1>O2THENPLOT4,17,"O
RIC"
1435 IFO1<O2THENPLOT4,17,"V
OUS"
1440 PLOT1,24,"TAPEZ UNE TO
UCHE":GETO$:ZAP
1445 DOKE0,45279:DOKE2,4805
9:CALL1024
1450 GOTO795
1455 X=48060+F+40*E
1460 RETURN
1465 REM
1470 REM****TEST DE FIN****
1475 REM
1480 GOSUB1510:PLOT1,21,"BR
AVO,VOUS AVEZ GAGNE" :GOTO1
505
1485 GOSUB1510:PLOT1,21,"OR
IC A GAGNE"
1490 PLOT1,23,"VOULEZ VOUS
VOIR OU ETAIENT LES"
1495 PLOT1,24,"VAISSEAUX D
ORIC O/N":GETO$:IFO$="O"TH
EN1500ELSE1505
1500 DOKE0,47145:DOKE2,4803
9:CALL1024
1505 PLOT1,25,"VOULEZ VOUS
RECOMMENCER O/N":GETO$:IFO$
="O"THENELSEEND
1510 FORQ=21TO25:PLOT0,Q,"
                ":NEXTQ
1515 RETURN
```

*=220

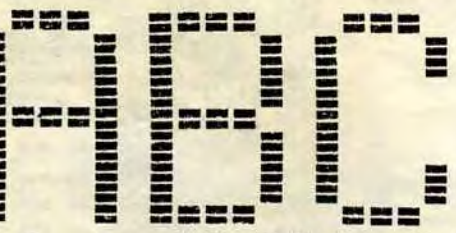
ETIQUETTES

FX 702P

Ce programme astucieux vous permettra de créer d'originales et somptueuse étiquettes.

Gabriel DARDENNE

Mode d'emploi
Ce programme utilitaire permet d'imprimer sur la largeur du papier des caractères alphanumériques et quelques signes, soit :
1 - les lettres de A à Z
2 - les chiffres de 1 à 9 (0= O)
3 - les signes (: - et)
L'epaisseur des traits est constitué par:
1 : un pavé noir
2 : le caractère agrandi
3 : par n'importe quel autre caractère, y compris ceux qui ne peuvent pas être agrandis (+ , -, .. ;. # . etc...)
Tout d'abord, il vous faudra stocker les caractères non accessibles au clavier de la façon suivante : charger le programme 1 VAC : FOR I = 0 TO199 : A (I) = RAN # : NEXT I et le lancer après avoir fait DEFM 20. Eteindre la calculatrice et retirer les piles puis les remettre 1 minute 2 secondes plus tard. Allumer la bête et raccorder l'imprimante. Faire MODE 7 et LIST V . Vous verrez apparaitre dans les variables A à T9. des signes divers qu'il vous suffira d'isoler par simple transfert de variable.
Exemple : Si R$ = : :::::1:u ? . faire $ R$ et A0$ MID (8.1) et le caractères u sera stocké en A0$.
Sauvez sur cassette les mémoires à conserver. faire VAC. CLEAR ALL et recommencez plusieurs fois. Apres avoir une derniere fois "vidé" la machine. chargez programmes et variables A0$ a D9 et lancez par F1-0.
L'écran demande par le messagee " - . # ou caractère" le type de tracé :
= signifie que les traits seront constitués par le même caractère que celui qui est agrandi.
les lettres seront dessinées à l'aide de pavés noirs (ou à défaut #), stockés en A0$.
Caractère indique que l'on peut entrer n'importe quel caractère au clavier sauf = et ↑.
Après ce choix, l'écran indique : "A-Z 1-9 (:-)", soit, l'ensemble des caractères reproductibles. Il suffit d'appuyer sur le caractère choisi et d'attendre l'impression. L'espacement est automatique, masis un intervalle supplémentaire peut être crée par la touche SPC.
Après l'impression d'un caractère, le retour au menu permettant le choix du tracé, peut-être effectué en appuyant sur ↑ .



```
10 GOTO 20
11 **ETIQUETTES**
12 G.DARDENNE
14 HEBDOGICIEL
20 WAIT 0:PRT "=,
   $ OU CARACTERE"
   :Z=260
30 X$=KEY:IF X$=""
   THEN 30
40 PRT :IF KEY$=""
   THEN 40
50 MODE 8:W=0:WAIT
   0:PRT " A-Z 1-
   9 ( : - )"
60 C$=KEY:IF C$=""
   THEN 60
65 PRT :IF C$="↑"
   THEN 20
68 IF C$=" ";MODE
   7:PRT :PRT :PRT
   :GOTO 50
70 IF X$="=";A$=C$
   :GOTO 90
80 A$=X$:IF X$="#"
   :A$=A0$
90 A$=A$+A$:$="ABC
   DEFGHIJLMNOPRST
   UVY123456789"
110 FOR I=1 TO 30:I
   F C$=MID(I,1);D
   =A(I)
120 NEXT I:$="KQWXZ
   :-()":FOR I=1 T
   O 9:IF C$=MID(I
   ,1);D=A(I+30)
130 NEXT I:$=""
150 $=$+A$:IF LEN($
   )<20 THEN 150
160 D=D/100:F=INT (
   100*FRAC D):MOD
   E 7:GSB 200+F:I
   F W=1 THEN 50
170 GOTO 160
200 PRT "":W=1:RET
201 PRT MID(1,18):R
   ET
202 PRT CSR 9;A$;:G
   OTO Z
203 PRT $:RET
204 PRT CSR 2;MID(1
   ,7);CSR 11;MID(
   1,7):RET
205 PRT A$;CSR 9;A$
   ;:GOTO Z
206 PRT CSR 2;MID(1
   ,16):RET
207 PRT A$;:GOTO Z
208 PRT CSR 2;A$;A$
   :CSR 14;A$;A$:R
   ET
209 GOTO Z
210 PRT CSR 2;MID(1
   ,9);CSR 14;A$;A
   $:RET
211 PRT CSR 9;A$:RE
   T
212 PRT CSR 2;A$:RE
   T
213 PRT A$:RET
214 PRT CSR 2;MID(1
   ,18):RET
215 PRT CSR 14;A$;A
   $:RET
216 PRT CSR 10;A$;A
   $:RET
217 PRT CSR 12;A$;A
   $:RET
218 PRT CSR 8;A$;A$
   :RET
219 PRT CSR 4;A$;A$
   :RET
220 PRT CSR 12;MID(
   1,6):RET
221 PRT CSR 7;A$;A$
   ;:GOTO Z
222 PRT CSR 5;A$;CS
   R 9;A$;:GOTO Z
223 PRT CSR 3;A$;CS
   R 9;A$;:GOTO Z
224 PRT MID(1,3);CS
   R 11;MID(1,7):R
   ET
225 PRT CSR 2;A$;CS
   R 11;MID(1,7):R
   ET
226 PRT CSR 2;MID(1
   ,7);CSR 16;A$;R
   ET
227 PRT CSR 6;MID(1
   ,14):RET
228 PRT CSR 2;A$;A$
   :RET
229 PRT CSR 16;A$;A
   $:RET
230 PRT CSR 11;MID(
   1,5):RET
231 PRT MID(1,11):R
   ET
232 PRT CSR 16;A$:R
   ET
233 PRT MID(1,7);CS
   R 16;A$:RET
234 PRT A$:CSR 7;A$
   ;:GOTO Z
235 PRT A$:CSR 11;A
   $;:GOTO Z
236 PRT A$:CSR 13;M
   ID(1,5):RET
237 PRT CSR 2;A$;CS
   R 16;A$:RET
238 PRT CSR 9;MID(1
   ,11):RET
239 PRT CSR 2;A$;CS
   R 9;MID(1,11):R
   ET
240 PRT CSR 2;MID(1
   ,7);:GOTO Z
```

Suite page 25

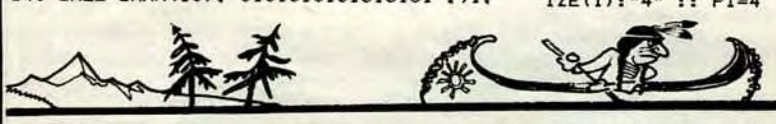
USS QUAL2

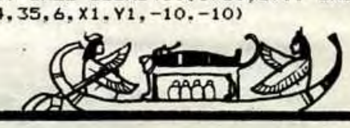
Rappellez-vous du USS QUAL1 publié dans le numéro 55. Son auteur nous envoie la suite qu'il a appellé USS QUAL2. Ces qualités graphiques et sonores sont meilleures que celles du QUAL1.

E.FRENKIEL

```
100 !   ***************
110 !   *             *
120 !   * USS QUAL II *
130 !   *             *
140 !   ***************
150 !
160 ! *********************
170 ! *                   *
180 ! * PAR ERIC FRENKIEL *
190 ! *                   *
200 ! *********************
210 !
220 CALL CLEAR
230 CALL MAGNIFY(2):: CALL SCREEN(5)
240 CALL CHAR(33."0909090912E4A8F04".34.
"070810207FE2A4E8")
250 CALL CHAR(35."1422222217E1A1E1".36."
030509111FE191E1")
260 CALL CHAR(37."0102040B10E0A0FF".38."
3F04041414282BFC")
270 CALL SPRITE(#1,33.7.60.100,#2.34.7.6
0.120.#3.34.7.60.140)
280 CALL SPRITE(#4,35,7.100.90.#5,33.7.1
00.110,#6,36.7.100.130,#7,37,7,100,150)
290 CALL SPRITE(#8,38,7,140.110,#9,38,7.
140.130)
300 DISPLAY AT(51,0):"USS QUAL II missio
n au bout"
310 DISPLAY AT(52.10):"                de

        L'ENFER"
320 FOR DELAI=1 TO 500 :: NEXT DELAI
330 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(11):: R$="
"
340 CALL COLOR(#1,12,#2,12,#3,12,#4,12,#
5,12,#6,12,#7,12,#8,12,#9,12)
350 DISPLAY AT(12,10):"Voulez-vous les r
egles?(o/n)":R$
360 ACCEPT AT(14,15):R$ :: IF R$<>"o" TH
EN 370 ELSE 1870 :: GOTO 360
370 CALL SOUND(50,110,8):: FOR G=1 TO 4
:: CALL COLOR(#1,5,#2,16.#3,5.#4,16.#5.5
.#6,16,#7,5,#8,16,#9,5)
380 CALL MOTION(#1,-30,-15.#2,-30,0,#3.-
30.15.#4,0,-30,#5,0,-15,#6,0,15,#7,0,30,
#8,30,-15,#9,30,15)
390 NEXT G :: CALL DELSPRITE(#1.#2,#3,#4
,#5.#6,#7,#8.#9)
400 CALL MAGNIFY(1)
410 CALL CLEAR :: CALL CHARSET :: CALL S
CREEN(2):: C1=3
420 CALL CHAR(33."8080808080808080",44,"
0102040810204080")
430 CALL CHAR(35,"8040201008040201",36,"
E0F87C7F3F3F1E1E")
440 CALL CHAR(37,"30B0D8E446390F03",38,"
0C3529DFC8D492F9")
450 CALL CHAR(39,"080C050F98E452F1".40,"
463F43BEACB8B4E3")
460 CALL CHAR(41."081C2A6F91EAA4F8",42,"
AB54AA55AA55251A")
470 CALL CHAR(44."40FC747CAC7E0703",72,"
081C1C3E3F7F7FFF")
480 CALL CHAR(73."20182CFCFFFCF8FF",74,"
242ABEB7DFF6DEFF")
490 CALL CHAR(75."2123120EA67C6BFF",76,"
207159356E74FEFF")
500 CALL CHAR(77."84869292A7FBFAFB",78,"
1A9A9C9999BDE7C3")
510 CALL CHAR(79."FF5F171202000000",80,"
FF7F755141400000")
520 CALL CHAR(81,"FF7F3D3901000000".82."
000010121ABEBFFF")
530 CALL CHAR(83,"0000000819BBFFFF",84,"
000070101B3C7EFF")
540 CALL CHAR(85,"FF7028292A222220",86,"
FFBDEAAAAAA22220")
550 CALL CHAR(87,"40424252567E7EFF",88,"
020A0A0A4E9E7FFF")
560 CALL CHAR(89,"0242424A4E5E7EFF",90,"
1212A2A2A2757EFF")
570 CALL CHAR(46,"0101010101010101",47,"
804020100B0402FF")
580 CALL CHAR(43,"00000000000000FF",97,"
0002040810204080")
590 CALL CHAR(64,"FFFFFF00FFFFFFFF",98,"
8141211109050 1FF")
600 CALL CHAR(99,"0101050911214181",100,
"FF000000000000FF")
610 CALL CHAR(101,"FF01050911214181",91,
"1834722977FE7C10")
620 CALL CHAR(112,"FFFFFFFFFFFFFFFF",104
."FF00000000000000")
630 CALL CHAR(105,"00000000000000FF",106
."8080808080808080")
640 CALL CHAR(107,"0101010101010101",91,
"24532DB46A966509")
650 CALL CHAR(71,"5555555555555555",70,"
1010101010101010")
660 CALL CHAR(69,"183C7E1818181818")
670 CALL COLOR(2,5.2):: CALL COLOR(1,5.2
):: CALL COLOR(5.11,13):: CALL COLOR(6,7
.2):: CALL COLOR(7,7,2)
680 CALL COLOR(6,7,2):: CALL COLOR(7,7,2
):: CALL COLOR(8,7,2):: CALL COLOR(9,5,2
):: CALL COLOR(12,11,11)
690 CALL COLOR(10,5.11):: CALL COLOR(3,1
5,2):: CALL COLOR(4,15,2)
700 DISPLAY AT(1,1):"xxxxxxxxxxxxxxxxxi
iiixxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxk    jxxxxxxxi
iiiiiiiiiiiiixk    jxixxxxkGGGGGGGGGGGG
Gjk    jk jxx"
710 DISPLAY AT(5.1):"xxhhhhhhhhhhhhhhxk
   jxhxxxxiiixxiiixxiiixxxxhhhhxxiiixk
 jk   jk   jxiiiiiixk   jxhhhxxhhhxxhhhx
k      jxhhhx"
720 DISPLAY AT(9,1):"xxxxxxxxxxxxxxxxhhh
hhhxxxxxx"
730 DISPLAY AT(10,1):"xiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiixxxkUOPQVOUVQPOPVUPPQOVVUPQajxxkd
ddddddddddddddddddde jxxk+++++++++++++
++++++++c. jxx"
740 DISPLAY AT(14,1):"k
   c.. jxxkKWRSTNMHIKKLWXYZRSZa... jxxk@
@@@@@@@@@@@@@@@@@@@ ... jxxkQPOUVQPVOPUVQ
QOVUQV#... jxx"
750 DISPLAY AT(18,1):"k+++++++++++++++++
+++b.. jxxk++++++++++++++++++++b. jxxk+
+++++++++++++++++++++b jxxkMHRSTZNHMXLKI
SRWWZHMXLL#jxx"
760 DISPLAY AT(22,1):"xhhhhhhhhhhhhhhhh
hhhhhhhxxx"
770 DISPLAY AT(23,1):"xxxxxxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx"
780 RANDOMIZE
790 P2=0 :: DISPLAY AT(8,17)SIZE(6):P2
800 G=30 :: P1=1 :: DISPLAY AT(7,2)SIZE(
3):G :: DISPLAY AT(4,25)SIZE(1):"1"
810 FOR I=3 TO 13 :: CALL SPRITE(#I,39,1
1,RND*250+1,RND*250+1,5,10):: NEXT I ::
CALL COINC(ALL,S):: IF S THEN 810 ELSE 8
20
820 CALL SPRITE(#25,69,7,60,33)
830 CALL SPRITE(#1,36,15,150,150)
840 CALL SOUND(10,1319,4)
850 CALL KEY(1,K.S):: IF S=0 THEN 850 ::
 IF K=17 THEN 860
860 CALL COINC(ALL.C):: IF C THEN 1590
870 G=G-1 :: DISPLAY AT(7,2)SIZE(3):G ::
 IF G=0 THEN 950
880 H=H-1 :: DISPLAY AT(7.7)SIZE(3):H ::
 IF H=0 THEN 1310
890 M=M-1 :: DISPLAY AT(7.12)SIZE(3):M :
: IF M=0 THEN 1050
900 A=A-1 :: DISPLAY AT(7.25)SIZE(3):A :
: IF A=0 THEN 1100
910 P2=P2+10 :: DISPLAY AT(8.17)SIZE(6):
P2
920 IF P2=1000 THEN C1=C1+1
930 CALL POSITION(#1.X1.Y1):: IF X1<82 O
R X1>157 OR Y1<26 OR Y1>210 THEN 1590
940 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,-
Y*2.X*2):: GOTO 860
950 H=30 :: DISPLAY AT(7.7)SIZE(3):H
960 CALL MOTION(#1,0,0):: FOR DELAI=1 TO
 500 :: NEXT DELAI :: DISPLAY AT(4,25)SI
ZE(1):"2" :: P1=2
970 CALL COLOR(12,14,14):: CALL COLOR(10
,5.14):: CALL COLOR(5,14,11)
980 CALL DELSPRITE(#1,#25):: CALL SPRITE
(#25,69,11,60,75)
990 FOR N=3 TO 13 :: CALL SPRITE(#N,42,1
4,RND*250+1,RND*250+1,10,15):: NEXT N ::
 CALL COINC(ALL,S):: IF S THEN 990 ELSE
830
1000 CALL DELSPRITE(ALL):: M=30 :: DISPL
AY AT(7,12)SIZE(3):M
1010 CALL MOTION(#1,0,0):: FOR DELAI=1 T
O 500 :: NEXT DELAI :: DISPLAY AT(4,25)S
IZE(1):"3" :: P1=3
1020 CALL COLOR(12,3.3):: C*ALL COLOR(10
,5,3):: CALL COLOR(5,13,11)
1030 CALL DELSPRITE(#1,#25):: CALL SPRIT
E(#25.69,5,60,115)
1040 FOR Y=3 TO 20 :: CALL SPRITE(#Y,41,
3,RND*250+1,RND*250+1,10,15):: NEXT Y ::
 CALL COINC(ALL,S):: IF S THEN 1040 ELSE
 830
1050 A=30 :: DISPLAY AT(7,25)SIZE(3):A
1060 CALL MOTION(#1,0,0):: FOR DELAI=1 T
O 500 :: NEXT DELAI :: DISPLAY AT(4,25)S
IZE(1):"4" :: P1=4
1070 CALL COLOR(12,15,15):: CALL COLOR(1
0,5,15):: CALL COLOR(5,5,11)
1080 CALL DELSPRITE(#1,#25):: CALL SPRIT
E(#25,69,7,60,217)
1090 FOR B=3 TO 20 :: CALL SPRITE(#B,38,
15,RND*250+1,RND*250+1,10,15):: NEXT B :
: CALL COINC(ALL,V):: IF V THEN 1090 ELS
E 830
1100 CALL DELSPRITE(ALL):: FOR DELAI=1 T
O 500 :: NEXT DELAI :: CALL COLOR(12,6,6
):: CALL COLOR(10,5,6):: CALL COLOR(5,15
,13)
1110 P1=5 :: C2=2 :: M1=7 :: DISPLAY AT(
4,25)SIZE(1):"5"
1120 CALL SPRITE(#1,36,15,150,150)
1130 CALL SPRITE(#3,41,13,RND*250+1,RND*
250+1)
1140 CALL COINC(#2,#3,10,N):: IF N THEN
1780
1150 CALL COINC(#1,#3,10,M):: IF M THEN
1590
1160 CALL POSITION(#1,X1,Y1):: IF X1<82
OR X1>157 OR Y1<26 OR Y1>210 THEN 1590
1170 CALL POSITION(#2,X2,Y2):: IF X2<82
OR Y2<26 THEN CALL DELSPRITE(#2)
1180 CALL POSITION(#27,X13,Y13):: IF Y13
>140 THEN 1720
1190 P2=P2-1 :: DISPLAY AT(8,17)SIZE(6):
P2 :: IF P2<=0 THEN P2=0
1200 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,
-Y*2,X*2,#3,-Y*3+10,X*3+10)
1210 IF P2=5000 THEN C1=C1+1
1220 CALL KEY(1,K,S)
1230 IF K=18 THEN 1240 ELSE 1140
1240 CALL SOUND(10,1760,6):: CALL SPRITE
(#2,35,6,X1,Y1,-10,-10):: GOTO 1140
1250 CALL PATTERN(#3,91):: CALL COLOR(#3
,16):: FOR DELAI=1 TO 10 :: NEXT DELAI :
: CALL DELSPRITE(#3)
1260 CALL CHAR(65,"0000001000000000")
1270 CALL SPRITE(#10,65,7,20,180,10,20,#
11,65,7,20,180,-10,5,#12,65,7,20,180,-7,
-15,#13,65,7,20,180,2,-10)
1280 CALL SPRITE(#14,65,5,20,180,-5,-15,
#15,65,5,20,180,15,2,#16,65,5,20,180,4,-
2,#17,65,7,20,180,-4,2)
1290 FOR DELAI=1 TO 50 :: NEXT DELAI ::
CALL DELSPRITE(#10,#11,#12,#13,#14,#15,#
16,#17)
1300 GOTO 1130
1310 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CHAR(66,
"80C0E0F0F8F0E0C0",67,"00000103070F1F3F"
)
1320 CALL CHAR(68,"7F3F1F0F07030100",102
,"80C070FFFF70C080",103,"00004030FF30400
0")
1330 CALL CHAR(64,"80A0A8AAAAA8A080")
1340 M2=9
1350 N1=2 :: P1=6 :: CALL COLOR(5,15,5):
: DISPLAY AT(4,25)SIZE(1):"6"
1360 CALL SPRITE(#1,36,15,150,150)
1370 CALL SPRITE(#5,102,14,150,25)
1380 CALL SPRITE(#2,44,13,RND*250+1,RND*
250+1,#3,44,13,RND*250+1,RND*250+1)
1390 CALL DELSPRITE(#11,#12):: CALL SPRI
TE(#10,66,15,121,1,0,10)
1400 CALL COINC(#4,#2,10,L1):: IF L1 THE
N 1690
1410 CALL COINC(#2,#1,10,B):: CALL COINC
(#3,#1,10,B):: CALL COINC(#1,#6,10,B)::
IF B THEN 1590
1420 CALL POSITION(#1,X1,Y1):: IF X1<82
OR X1>157 OR Y1<26 OR Y1>210 THEN 1590
1430 CALL POSITION(#10,X4,Y4):: IF Y4>15
0 THEN 1560
1440 CALL COINC(#4,#2,10,L1):: IF L1 THE
N 1690
1450 CALL POSITION(#4,X10,Y10):: IF X10<
82 OR Y10<26 THEN CALL DELSPRITE(#4)
1460 CALL POSITION(#5,X11,Y11):: IF X11<
90 OR X11>135 THEN CALL LOCATE(#5,X1,25)
1470 CALL POSITION(#6,X12,Y12):: IF Y12>
210 THEN CALL DELSPRITE(#6)
1480 CALL COINC(#2,#1,10,B):: CALL COINC
(#3,#1,10,B):: IF B THEN 1590
1490 CALL POSITION(#27,X20,Y20):: IF Y20
>140 THEN 1000
1500 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,
-Y*2,X*2,#2,Y*3+5,X*2+2,#3,Y*3+7,-X*3+5,
#5,-Y*2.5+6,0)
1510 P2=P2-2 :: DISPLAY AT(8,17)SIZE(6):
P2 :: IF P2<=0 THEN P2=0
1520 CALL KEY(1,K,S)
1530 IF K=18 THEN 1540 ELSE 1400
1540 CALL SOUND(10,1760,6):: CALL SPRITE
(#4,35,6,X1,Y1,-10,-10)
1550 CALL LOCATE(#5,X1,25):: CALL SPRITE
(#6,103,15,X1,25,0,10):: GOTO 1400
1560 CALL DELSPRITE(#10):: CALL SPRITE(#
11,67,15,121,170,60,60,#12,68,15,121,170
,-60,60)
1570 CALL POSITION(#11,X13,Y13):: CALL P
OSITION(#12,X14,Y14):: IF X13>157 OR X14
<82 THEN 1390 :: GOTO 1570
1580 CALL DELSPRITE(#1,#25):: CALL SPRIT
E(#25,69,11,60,75)
1590 CALL CHAR(113,"0000000800000000")
1600 CALL DELSPRITE(#2,#3,#4,#5,#10,#11)
1610 P2=P2-100 :: IF P2<0 THEN P2=0 :: D
ISPLAY AT(8,17)SIZE(6):P2
1620 CALL COLOR(#1,1):: CALL MOTION(#1,0
,0):: CALL SOUND(2500,-7,0)
1630 FOR I=1 TO 3 :: FOR DELAI=1 TO 50 :
: NEXT DELAI
1640 CALL SPRITE(#14,113,15,X1,Y1,5,10,#
15,113,15,X1,Y1,-5,1,#16,113,15,X1,Y1,-2
,-10)
1650 CALL SPRITE(#17,113,15,X1,Y1,2,-10,
#18,113,15,X1,Y1,-1,-10,#19,113,15,X1,Y1
,5,2,#20,113,15,X1,Y1,4,-2)
1660 NEXT I :: CALL DELSPRITE(ALL)
1670 C1=C1-1 :: IF C1=0 THEN 1810
1680 IF P1=1 THEN 810 :: IF P1=2 THEN 96
0 :: IF P1=3 THEN 1010 :: IF P1=4 THEN 1
060 :: IF P1=5 THEN 1100 :: IF P1=6 THEN
 1360
1690 P2=P2+200 :: N1=N1-1 :: IF N1=0 THE
N 1860 :: DISPLAY AT(8,17)SIZE(6):P2
1700 CALL PATTERN(#3,91):: CALL PATTERN(
#4,91):: FOR DELAI=1 TO 5 :: NEXT DELAI
:: CALL DELSPRITE(#3,#4):: GOTO 1380
1710 CALL PATTERN(#3,91):: CALL PATTERN(
#4,91):: FOR DELAI=1 TO 5 :: NEXT DELAI
:: CALL DELSPRITE(#3,#4):: GOTO 1860
1720 CALL CLEAR :: CALL CHARSET :: CALL
DELSPRITE(ALL):: CALL SCREEN(14)
1730 DISPLAY AT(10,12):"BRAVO"
1740 DISPLAY AT(15,1):"VOUS AVEZ REUSSI
UN EXPLOIT QUI RESTERA  DANS L'HISTOIRE
DE"
1750 DISPLAY AT(22,11):"L'ESPACE"
1760 FOR T=1 TO 16 :: CALL SCREEN(T):: F
OR DELAI=1 TO 50 :: NEXT DELAI :: NEXT T
1770 GOTO 1810
1780 P2=P2+20 :: DISPLAY AT(8,17)SIZE(6)
:P2 :: IF M1=7 THEN 1790 :: IF M1=8 THEN
 1250
1790 CALL PATTERN(#3,91):: FOR DELAI=1 T
O 10 :: NEXT DELAI :: C2=C2-1 :: IF C2=0
 THEN 1800
1800 M1=8 :: CALL SPRITE(#27,70,2,25,31,
0,1):: GOTO 1130
1810 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(8):: CALL
 CHAR*SET :: L$=""
1820 DISPLAY AT(15,2):"UNE AUTRE PARTIE
(O/N)":L$
1830 ACCEPT AT(16,16):L$
1840 IF L$<>"O" THEN 1850 ELSE 410
1850 END
1860 M2=10 :: CALL SPRITE(#27,70,2,25,31
,0,1):: GOTO 1380
1870 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(4):: CALL
 DELSPRITE(ALL)
1880 DISPLAY AT(1,1):"          USS QUAL I
I          =============           re
gles: Le but du jeu est detenir pendant
un temps deli-"
1890 DISPLAY AT(5,1):"mite et ce,au cour
s des deuxpremiers niveaux.Au 3e,gracea
votre laser actionne par  le bouton de t
ir de la mane-"
1900 DISPLAY AT(9,1):"tte nol.detruisez
deux fois chaque ennemi qui essaye d' en
trer en collision avec    vous en evitan
t les projec-"
1910 DISPLAY AT(13,1):"tiles d'un canon
situe a    gauche de l'ecran et qui    v
ous suit a la trace.Au 4e  et 5e niveau,
le but du jeu"
1920 DISPLAY AT(17,1):"redevient le meme
 que les   deux premiers niveaux mais  e
n beaucoup plus dur.Au 6e. detruire deux
 fois 1 ennemi"
1930 DISPLAY AT(21,1):"qui fonce sur vou
s.Au debut du jeu,appuyer sur le bouton
FEU pour demarrer l'action."
1940 CALL KEY(3,K,S):: IF S=0 THEN 1940
ELSE 330
```





SPECTRUM

Suite de la page 4

```
AVERTIRA LOR-SQUE VOUS N'AUREZ P
LUS DE MISSI-LES": PAUSE 100: PR
INT AT 9,10;"""TAPEZ ENTER""": P
AUSE 0: CLS : GO SUB 9630: PRINT
 "VOICI LES TOUCHES POUR JOUER:
 ": PRINT : PRINT " 0------->SERT
 A TIRER.           9------->SERT
 A MONTER.          8------->SERT
 A DESCENDRE. "
3015 PRINT AT 18,0;"SI VOUS VOUL
EZ REDEFINIR LES TOU-CHES,APPUYE
Z SUR ""R"""
3017 PAUSE 0
3018 CLS :
3020 IF INKEY$="r" OR INKEY$="R"
 THEN GO TO 3250
3025 IF INKEY$<>"r" OR INKEY$<>"
R" THEN RETURN : CLS
3500 PRINT #1;"Monter:";a$: PAUS
E 0: LET a$=INKEY$: PRINT #1;"No
uvelle touche pour monter : "; F
LASH 1;a$; FLASH 0
3501 PRINT #1;"Descendre:";b$: P
AUSE 0: LET b$=INKEY$: PRINT #1;
"Nouvelle touche pour Descendre
: "; FLASH 1;b$; FLASH 0
3502 PRINT #1;"Tirer:";c$: PAUSE
 0: LET c$=INKEY$: PRINT #1;"Nou
velle touche pour tirer : "; FLA
SH 1;c$; FLASH 0: CLS
3510 GO TO 3015
5000 IF RND<0.85 THEN RETURN
5001 PRINT AT b+INT (RND*(a-b)),
31; INK 6;"*"
5002 PRINT AT b+INT (RND*(a-b))+
1,31; INK 6;"*"
5003 RETURN
6000 RESTORE 6000: FOR f=0 TO 7:
 READ o: POKE USR "o"+f,o: NEXT
f
6001 DATA BIN 00000000
6002 DATA BIN 00000000
6003 DATA BIN 00000000
6004 DATA BIN 00000000
6005 DATA BIN 00000000
6006 DATA BIN 00100010
6007 DATA BIN 00000000
6008 DATA BIN 00001000
6010 FOR f=0 TO 7: READ u: POKE
USR "u"+f,u: NEXT f
6011 DATA BIN 0000000
6012 DATA BIN 0000000
6013 DATA BIN 0000000
6014 DATA BIN 0000000
6015 DATA BIN 0000000
6016 DATA BIN 0010000
6017 DATA BIN 0000000
6018 DATA BIN 1001010
6020 FOR j=0 TO 7: READ f: POKE
USR "f"+j,f: NEXT j
6021 DATA BIN 10001010
6022 DATA BIN 00100010
6023 DATA BIN 00101010
6024 DATA BIN 10000001
6025 DATA BIN 00001000
6026 DATA BIN 10000000
6027 DATA BIN 00101000
6028 DATA BIN 00001001
6030 FOR f=0 TO 7: READ l: POKE
USR "l"+f,l: NEXT f
6031 DATA BIN 00100010
6032 DATA BIN 01000000
6033 DATA BIN 01010100
6034 DATA BIN 10000001
6035 DATA BIN 00101000
6036 DATA BIN 00000100
6037 DATA BIN 10000001
6038 DATA BIN 00100000
6040 FOR j=0 TO 7: READ i: POKE
USR "i"+j,i: NEXT j
6041 DATA BIN 01010000
6042 DATA BIN 00000010
6043 DATA BIN 00000100
6044 DATA BIN 00001001
6045 DATA BIN 00000000
6046 DATA BIN 00000000
6047 DATA BIN 00000000
6048 DATA BIN 00000000
6050 FOR i=0 TO 7: READ j: POKE
USR "j"+i,j: NEXT i
6051 DATA BIN 10001010
6052 DATA BIN 01010100
6053 DATA BIN 00000000
6054 DATA BIN 00100000
6055 DATA BIN 00000000
6056 DATA BIN 00000000
6057 DATA BIN 00000000
6058 DATA BIN 00000000
6060 FOR f=0 TO 7: READ k: POKE
USR "k"+f,k: NEXT f
6061 DATA BIN 00011111
6062 DATA BIN 00000110
6063 DATA BIN 00001110
6064 DATA BIN 11111111
6065 DATA BIN 00001110
6066 DATA BIN 00000110
6067 DATA BIN 00011111
6068 DATA BIN 00000000
6070 FOR f=0 TO 7: READ m: POKE
USR "m"+f,m: POKE USR "p"+7-f,m:
 NEXT f
6071 DATA BIN 11000011
6072 DATA BIN 01111110
6073 DATA BIN 01111110
6074 DATA BIN 11011011
6075 DATA BIN 00011000
6076 DATA BIN 00100100
6077 DATA BIN 01000010
6078 DATA BIN 10000001
6099 RETURN
6100 PRINT AT 6,0; INK 3;"*": PR
INT "█"; INK 6;"◣": PRINT "▀▀"
6110 PRINT "   ██▙"; INK 4;"◣"
6120 PRINT "   ██▀"
6130 PRINT "   █▘"
6135 PRINT "   █"
6140 PRINT "          *"
6150 PRINT "   ████████▀"
6160 PRINT "   █▀"; INK 4;"▚"
6170 PRINT "   ▘": BEEP .2,5: PRIN
T AT 13,0;"◣": BEEP .2,5: FOR f
=0 TO 3: PRINT AT 13,f;" ◣": BE
EP .2,5: NEXT f
6171 PRINT INK 1; FLASH 1;AT 11,
10;"tapez sur une";AT 12,13;"tou
che."
6172 PAUSE 0: PRINT INK 0; FLASH
 0;AT 11,10;"tapez sur une";AT 1
2,13;"touche."
6180 LET x=13: LET y=4
6190 FOR f=0 TO 1: BEEP 0.04,10:
 PRINT AT x-f,y+f;"  ": PRINT AT
x-f-1,y+f+1;"◣": NEXT f
6200 FOR f=6 TO 10: BEEP .05,10:
 PRINT AT 11,f;" ◣": NEXT f
6210 LET x=11
6999 RETURN
7000 CLS : GO SUB 9630: PRINT IN
K 4;AT 13,0;"Votre SCORE:"
7001 PRINT AT 14,3; FLASH 1;sc
7003 PRINT INK 4;AT 15,13;"Vous
avez parcouru:"
7005 PRINT AT 16,21; FLASH 1;km
7006 IF km<5 THEN GO SUB 7017: G
O TO 7019
7007 IF km<10 THEN GO SUB 7016:
GO TO 7019
7008 IF km<20 THEN GO SUB 7014:
GO TO 7019
7009 IF km<30 THEN GO SUB 7015:
GO TO 7019
7010 IF km>30 THEN GO SUB 7013:
GO TO 7019
7011 IF km>45 THEN GO SUB 7018:
GO TO 7019
7013 PRINT "CONCLUSION:": PRINT
"VOTRE PERFORMANCE N'EST PAS MAL
 MAIS VOUS POUVEZ SUREMENT FAIRE
 BEAUCOUP MIEUX.": RETURN
7014 PRINT "CONCLUSION:": PRINT
"VOTRE PERFORMANCE EST MINABLE
 VOUS POUVEZ SUREMENT FAIRE BEAU
COUP MIEUX.": RETURN
7015 PRINT "CONCLUSION:": PRINT
"VOTRE PERFORMANCE N'EST PAS MAL
 MAIS VOUS POUVEZ SUREMENT FAIRE
 MIEUX.": RETURN
```

Suite page 26

WORP MASTER

THOMSON TO7,TO7 70.

La vie depuis longtemps
D'espoir était pétrie
Lorsqu'un jour du néant
Le monstre resurgit.

Florent COGNEAUX.

Mode d'emploi :
(JOYSTICK ou CLAVIER)
Tapez tout d'abord le programme BASIC d'implantation du langage MACHINE et sauvegardez-le après avoir effectuè une minutieuse vérification des codes. Ce programme n'aura d'autre utilité que de générer, à la suite du programme principal, un fichier BINAIRE.
Tapez ensuite le programme WORP MASTER et sauvegardez-le. Entrez votre premier programme et après son lancement, placez la tête de lecture de l'enregistreur cassette à la suite du programme WORP MASTER. Frappez alors l'instruction suivante afin de sauvegarder votre fichier BINAIRE : SAVEM "WM", H7E94, H7FFF, H000.
Le chargement de ce fichier BINAIRE (WM) dans la mémoire vive du TO7, ne sera effectué qu'après réponse à une question préalable apparaissant à l'écran lors de l'exécution du jeu : BINAIRE CHARGE ? (O/N). Il est évident qu'au tout premier lancement, la réponse sera N et votre magnéto devra rester en position PLAY.
L'action se déroule dans neuf salles succéssives, la septième abrite WORP, un monstre fabuleux qu'il vous faudra détruire.

SALLE 1 :
Blotti dans votre capsule, vous devrez pénétrer dans le conduit vertical en évitant si possible les tirs mortels des cellules placées à l'ouverture. L'atmosphère de la salle est remplie de nuages radioactifs invisibles. Des capteurs situés sous votre capsule, émettront un léger bruit en cas de détection. Dès lors, il sera prudent de stopper votre descente et de vous déplacer latéralement, au risque bien sûr de vous faire désintégrer par un nuage non décelé. Sain et sauf, la descente vers le conduit inférieur vous fera déboucher dans la seconde salle.

SALLE 2 :
Vous devrez franchir la brêche mobile du milieu de la salle et rejoindre la sortie située à droite.

SALLE 3 :
Elle est jonchée d'obstacles rectangulaires qui masquent deux araignées géantes plus ou moins affamées selon le niveau atteint par le joueur. Vous devrez parvenir à l'issue droite de la salle avant que plafond et sol se referment sur vous.

SALLE 4 :
Réplique de la salle 2 avec cette fois, 2 brêches mobiles à traverser.

SALLE 5 :
Vous devrez traverser un tunnel aux murs déchiquetés, en évitant des particules d'énergie mortelle.

SALLE 6 :
Réplique des salles 2 et 4 avec cette fois, 3 brêches mobiles à traverser (GASP !).

SALLE 7 :
La salle du monstre ! Celui-ci, tapi dans un ascenseur (?), se livre à des aller et retour entre les extrémités inférieures et supérieures de la salle, masqué par quatre écrans jaunes.
Cette salle est en deux parties :
la partie gauche est criblée de mines (points bleus foncés) et les parois de la partie droite sont jalonnées de cellules irradiantes mortelles lorsqu'elles émettent une lumière rouge (quel bonheur !). Vous devrez vous placer face au monstre et attendre que celui-ci se démasque pour lui décocher un tir mortel en appuyant sur ESPACE. Dans ce cas, votre capsule regagnera vivement la partie gauche de l'écran. Il vous faudra au plus vite, rejoindre la surface en accédant à la huitième salle.

SALLE 8 :
Vous devrez traverser la salle 3 en sens inverse.

SALLE 9 :
Salle du début de jeu que vous devrez parcourir en sens inverse. Cette fois, vos capteurs indiqueront la présence des nuages mortels au dessus de vous et vos flancs seront toujours aussi vulnérables. De plus, une désagréable surprise vous attend en haut. En effet, l'issue risque d'être située...ailleurs.
Vous disposez au départ de 5 vies et d'un crédit de 10000 points. Vos vies épuisées, un tableau apparaîtra vous indiquant les derniers niveaux et score atteints. Vos points qui s'amenuisent à chaque progression vous obligeront à ne pas perdre de temps en route.

A l'intention des non possesseurs de JOYSTICK, le programme utilise pour les déplacements de la capsule :
Y pour monter,
H pour aller à gauche,
B pour descendre,
G pour aller à droite.
Une frappe unique provoque un déplacement continu dans la direction souhaitée. La frappe d'une touche quelconque (OU ACTION) stoppe toute progression. Voici un exemple de programmation efficace !

```
1 CLEAR,&H7E95:FORN=&H7E95 TO&H7FFE:READ R:POKEN,R:NEXT
2 DATA&HFE,&H7E,233,&H8E,&H7E,&HEB,&HA6,&B11000100,&HA1,&B10000000,&H26,&H42,&H1F,&H30,&HC3,0,40,&H1F,&H83,&H8C,&H7E,&HF3,&H2D,&HEE,&HFC,&H7E,&HE9,&HC3,0,&H28,&HFD,126,233,&HFE,&H7E,&HE9,&H8E,&H7E,&HEB,&HA6,&B10000000,&HA7,&B11000100,&H1F,&H30,&HC3,0,&H28
3 DATA&H1F,&H03,&H8C,&H7E,&HF3,&H2D,&HF0,&H11,&H83,&H56,&HA6,&H2D,&H5,&H86,&H83,&HB7,&H7E,&HB0,&H11,&H83,&H4A,&H26,&H2E,5,&H86,&HC3,&HB7,&H7E,&HB0,&H39,&H86,1,&HB7,&H40,00,&H39
4 DATA0,0,8,60,66,94,90,92,62,8
5 DATA&H8E,&H4F,&HA0,&HCE,&H4F,&HA0,&H7F,&HE7,&HC3,&H86,&HFF,&HA7,&B10000010,&HA7,&B11000000,&H8C,&H40,0,&H12,&H12,&H12,&H12,&H12,&H12,&H12,&H2E,&HEF,&H396 DATA&H10,&HBE,&H7F,&H4A,&H7F,&H7F,&H4C,&H7F,&H7F,&H4D,&H8E,&H7F,&H4E,&HEE,&B10000001,&H86,0,&HA7,&B11000100,&H1F,&H30,&HA3,&B10000001,&H1F,&H03,&H86,127,&HA7,&B11000100,&H1F,&H30,&HE3
7 DATA&B10000001,&HED,&B10001000,&HFA,&H10,&HA3,&B10001000,&H18,&H26,&H6,&HEC,&B10001000,&H1A,&HED,&B10001000,&HFA,&H7C,&H7F,&H4D,&H10,&HBC,&H7F,&H4C,&H2E,&HD4,&H39
8 DATA0,5,0,0,&H44,&H72,1,&H90,1,&HB8,&H5B,&H6B,1,&HE0,1,&H90,&H4E,&H9C,1,&H90,1,&HB8,&H5B,&H6D,1,&HE0,1,&H90,&H44,&H76,1,&H90,1,&HB8,&H5E,&H8A,&H44,&H72,0,0,&H43,&H0B,&H5B,&H6B,0,0,&H5E,&H8C,&H44,&H74,0,0,&H43,&H0D,&H5B,&H6D,0,0,&H5E,&H8E,&H44,&H76
9 DATA&HBE,&H7F,245,&H10,&HBE,&H7F,247,&HA6,&B10000000,&HA7,&B10100000,&HBC,&H7F,249,&H2D,&HF7,&H7C,&H7F,252,&HBE,&H7F,251,&H8C,0,&H28,&H2D,&H27,&H7F,&H7F,252,&HFC,&H7F,245,&H83,0,&H28,&HFD,&H7F,245,&HFC,&H7F,247,&H83,0,&H28,&HFD,&H7F,247,&HFC,&H7F,249
10 DATA&H83,0,&H28,&HFD,&H7F,249,&HFC,&H7F,253,&H83,0,&H28,&HFD,&H7F,253,&HFC,&H7F,253,&H83,&H9,&H38,&H1F,&H01,&H86,0,&HA7,&B10000100,&H1F,&H10,&HC3,0,&H28,&H1F,&H01,&HBC,&H7F,253,&H2D,&HF0
11 DATA &HB6,&H7F,255,&HC6,&H28,&H3D,&HF3,&H7F,253,&H83,&H9,&H38,&H1F,&H01,&H86,&H85,&HA7,&B10000000,&H39
12 DATA&H52,&H99,&H52,&H98,&H5F,&H40,0,0,&H5D,&H87
```

```
10 CLEAR15,&H7E94,2:LOCATE0,0,0:CLS:SCREEN6,0,0:LINE(56,32)-(8,112):LINE-(72,64):LINE-(40,112):LINE-(104,64):LINE-(320,64):BOXF(96,88)-(300,96),0:BOXF(96,96)-(152,104),0:BOX(96,88)-(144,104):BOX(168,88)-(216,96):BOX(240,88)-(288,96):LINE(168,96)-(168,104)
20 LINE(168,96)-(320,180):LINE(240,96)-(240,104):ATTRB1:FORN=0TO27:COLOR5:LOCATEN,18:PRINT"Ma";:COLOR4:PRINT"st";:COLOR7:PRINT"er":NEXT:FORN=0TO26:PSET(N,18)" "
```

```
:FORM=1TO20:NEXTM,N:ATTRB0:LINE(46,32)-(66,32),3:LINE(56,22)-(56,42),3:LINE(36,12)-(76,52),3
30 LINE(36,52)-(76,12),3:DEFINTA-Z:LOCATE9,23:COLOR7:PRINT"BINAIRE CHARGE (O/N) ?":A$=INPUT$(1):IFA$="N" THENLOADM"WM":D=0:V=5:SC!=0:S!=10000:DEFGR$(0)=0,36,24,255,24,255,24,0ELSEPLAY"L24PP":GOTO700
40 D=D+1:CLS:LOCATE0,0,0:SCREEN0:LINE(0,0)-(320,200):LINE(0,200)-(320,0):LINE(0,99)-(320,99),INT(D*.6)+1:FORN=0TO12:CONSOLEN,N:SCREEN6:CONSOLE24-N,24-N:SCREEN6:CONSOLEN,N:SCREEN0:CONSOLE24-N,24-N:SCREEN0:NEXT:CONSOLE0,24:ATTRB1:IFD>10THEND=10
50 C=7:LINE(0,99)-(320,99),INT(D*.6)+1:FORN=0TO7:COLORN,C:LOCATE11,12:PRINT"CHALENGE":C=C-1:NEXT:LINE(0,99)-(320,99),1T(D*.6)+1:LOCATE17,17:COLOR5:ATTRB,1:PRNTD:ATTRB0,0:PLAY"T504L12FASO#LA#PL24SI9LA#L3PL9SO#FARE#DOL12RE#PFA":B=0:SC!=S!+S!:S!=10000
60 B$="":B=B+1:ONB GOTO220,490,430,490,700,490,560,430,220,40
70 IFPOINT(X*8+4,Y*8+4)<>6THEN170
80 A$=INKEY$:IFA$=""THENA$=B$
90 ST=STICK(0):PT=STRIG(0)
100 IF ST=1 THEN A$="Y"
110 IF ST=3 THEN A$="H"
120 IF ST=5 THEN A$="B"
130 IF ST=7 THEN A$="G"
140 IF PT=-1 THEN A$=" "
150 X1=(A$="G")-(A$="H"):Y1=(A$="Y")-(A$="B"):PSET(X,Y)" ",2:IFSCREEN(X+X1,Y+Y1)=32THENX=X+X1:Y=Y+Y1 ELSEIFSCREEN(X+X1,Y+Y1)<>127THENX=X+X1:Y=Y+Y1:GOTO170
160 PSET(X,Y)GR$(0),6:S!=S!-5:B$=A$:ONBGOTO260,520,450,520,0,520,610,450,530,40
170 PSET(X,Y)"=",1,0:LINE(0,Y*8+4)-(320,Y*8+4),3:PLAY"L2T1SILASOFAMIREDOT204SILASOFAMIREDOT403SILASOFAMIREDOT502SILASOFAMIREDOT601SILASOFAMIREDO":EXEC&H7EF3:SCREEN,,7:SCREEN7,7:CLS:FORM=0TO15:X=RND*320:LINE(X,0)-(320-X,200)
180 NEXT:POKE&H7EFD,192:EXEC&H7EF3:SCREEN0,0,0:LINE(0,100)-(320,100):C=7:GOSUB210:FORN=0TO5:Y=RND*50:LINE(0,75+Y)-(320,125-Y):NEXT:C=6:GOSUB210:C=3:GOSUB210:C=1:GOSUB210:CONSOLE0,24:CLS:ATTRB1:POKE&H7EFD,255
190 V=V-1:IFV=0THEN660ELSE:FORN=0TO50:C=C+1:IFC=7THENC=0
200 COLORC:LOCATE16,12:PRINTV:NEXT:B=B-1:B$="":GOTO60
210 FORN=12TO24:CONSOLEN,N:SCREENC:CONSOLE24-N,24-N:SCREENC:CONSOLEN,N:SCREEN0:CONSOLE24-N,24-N:SCREEN0:NEXT:RETURN
220 Z=44:W=36:CLS:SCREEN2:BOXF(0,32)-(135,55):BOXF(176,32)-(320,55):M=7:FORN=14TO2STEP-2:LINE(0,M)-(N,M)CHR$(127):LINE(40,M)-(38-N,M)CHR$(127):M=M+1:NEXT:M=14:FORN=4TO18STEP2:LINE(0,M)-(N,M)CHR$(127):LINE(40,M)-(38-N,M)CHR$(127):M=M+1:NEXT
230 BOXF(0,176)-(320,192):LINE(19,22)-(40,22)" ",,0:DEFGR$(1)=0,126,60,255,255,60,126,0:LINE(17,4)-(17,6)GR$(1),7,0:LINE(21,4)-(21,6)GR$(1):LINE(0,3)-(0,0)CHR$(127),0:LINE(0,0)-(40,0)CHR$(127):LINE(40,0)-(40,3)CHR$(127):X=RND*38+1:Y=2:FORN=
```

```
0TOD*5
240 L=RND*40:M=8+RND*11:IFSCREEN(L,M)=32THENPSET(L,M)".",0,0:NEXT ELSE240
250 IFB>1THENLINE(16,4)-(16,6)" ",2,2:PSET(39,22)CHR$(127),0,0:X=38:Y=22:PSET(X,Y)GR$(0),6:GOTO70ELSEPSET(X,Y)GR$(0),6
260 W=W+8:IFW>52THENW=36
270 Z=Z+8:IFZ>52THENZ=36
280 LINE(144,W)-(167,W),3:LINE(144,Z)-(167,Z),3:LINE(144,W)-(167,W),-1:LINE(144,Z)-(167,Z),-1:IFSCREEN(X,Y+1)=46THENPLAY"L5T5DO"
290 IFX=39THEN60ELSE70
300 L=100+D*15:U!=-(D/10):CLS:SCREEN4:FORN=0TO320:LINE(N,119)-(N,119+RND*10):LINE(N,200)-(N,200-RND*10):NEXT:BOXF(0,0)-(320,119):X=2:Y=20:RESTORE300:FORN=&H7FF5 TO&H7FFE:READR:POKEN,R:NEXT:DATA82,153,82,152,95,64,0,0,93,135
310 A$=INKEY$:IFA$=""THENA$=B$
320 ST=STICK(0):PT=STRIG(0)
330 IF ST=1 THEN A$="Y"
340 IF ST=3 THEN A$="H"
350 IF ST=5 THEN A$="B"
360 IF ST=7 THEN A$="G"
370 IF PT=-1 THEN A$=" "
380 Y=Y+(A$="Y")-(A$="B"):X=X+(A$="G"ANDX>1)-(A$="H"):IFSCREEN(X,Y)<>32THEN170
390 PSET(X,Y)GR$(0),6:IFRND>U!THENPOKE&H7FFF,RND*58
400 L=L-1:IFX=39THENS!=S!+L:GOTO60ELSES!=S!-5
410 IFL=0THEN60
420 B$=A$:PSET(X,Y)" ",4:POKE&HE7C3,1:EXEC&H7F88:GOTO310
430 CLS:DEFGR$(1)=66,36,219,60,90,165,66,129:FORN=0TO40:LINE(N,0)-(N,RND*3)CHR$(127),1:LINE(N,23)-(N,23-RND*4)CHR$(127):NEXT:BOX(0,0)-(40,23)CHR$(127):PSET(39,1)" ":FORN=5TO17STEP2:FORM=7TO27STEP10:LINE(M,N)-(M+(7-(D/2)),N)CHR$(127),5:NEXT:IFN=9THENN=11
440 NEXT:L=11+D*3:X=RND*15+1:Y=11:Z=39:W=11:PSET(X,Y)GR$(0),6
450 L=L+1:LINE(0,L)-(320,L),4:LINE(0,183-L)-(320,183-L),4
460 PSET(Z,W)" ":PSET(Z,22-W)" ":IFRND>.6-D/10ANDSCREEN(Z-(X>Z)+(X<Z),W)<>127THENZ=Z-(X>Z)+(X<Z)
470 IFRND>.6-D/10ANDSCREEN(Z,W-(Y>W)+(Y<W))<>127THENW=W-(Y>W)+(Y<W)
480 PSET(Z,W)GR$(1),2:PSET(Z,22-W)GR$(1),2:IFX=39THEN60ELSEIFPOINT(X*8,Y*8)<>-10RPOINT(X*8+7,Y*8+7)<>-1THEN170ELSE80
490 CLS:SCREEN2:DEFGR$(1)=170,85,170,85,170,85,170,85:M=0:FORN=10TO2STEP-1:LINE(M,2)-(M,N)CHR$(88),7:LINE(M,20)-(M,22-N)CHR$(88):LINE(39-M,2)-(39-M,N)CHR$(88):LINE(39-M,20)-(39-M,22-N)CHR$(88):M=M+1:NEXT:LINE(0,1)-(39,1)GR$(1),1,2:LINE(0,21)-(39,21)GR$(1)
500 POKE&H7F4B,B-1:L=&H190+(10-D)*40:FORN=&H7F50 TO &H7F69 STEP12:POKEN,VAL(LEFT$(HEX$(L),1)):C$="&H"+RIGHT$(HEX$(L),2):POKEN+1,VAL(C$):NEXT:L=L+40:FORN=&H7F52 TO &H7F6B STEP12:POKEN,VAL(LEFT$(HEX$(L),1)):C$="&H"+RIGHT$(HEX$(L),2):POKEN+1,VAL(C$):NEXT
510 LINE(10,2)-(29,2)GR$(1):LINE(10,20)-(29,20)GR$(1):FORN=18TO18+(B-1) STEP2:LINE(N,1)-(N,21)CHR$(127),2,0:LINE(N*8,0)-(N*8,200),-1:NEXT:X=1:Y=11:PSET(X,Y)GR$(0),6:PSET(0,11)CHR$(127),0:BOXF(0,22)-(39,24)CHR$(127)
520 COLOR2,0:POKE&HE7C3,1:EXEC&H7F10:IFPOINT(X*8+1,Y*8)<>-1ORPOINT(X*8+7,Y*8+7)<>-1THEN170ELSEIFX=39THEN60ELSE80
530 IFY=7THENLINE(144,36)-(167,36),3:LINE(144,44)-(167,44),3:LINE(144,52)-(167,52),3
540 IFSCREEN(X,Y-1)=46THENPLAY"T5L5DO"
550 IFY=1THEN60ELSE70
560 CLS:SCREEN0,0:DEFGR$(1)=170,85,170,85,170,85,170,85:BOXF(0,1)-(3,11)GR$(1),6,3:BOXF(0,13)-(3,23)GR$(1):BOXF(18,1)-(38,6)"X",5,0:BOXF(18,18)-(38,23)"X":BOX(0,0)-(39,24)GR$(1),6,3:DEFGR$(1)=231,195,219,153,153,219,195,231:LINE(18,7)-(37,7)GR$(1),7,0
570 LINE(18,17)-(37,17)GR$(1):FORN=9TO16STEP2:LINE(35,N)-(37,N)CHR$(127),3:NEXT:FORN=8TOD:LINE(18,N)-(37,N)CHR$(124),6:LINE(18,24-N)-(37,24-N)CHR$(124):NEXT:FORN=0TOD*20:PSET(RND*103+32,RND*168+8),4:NEXT
580 LINE(38,7)-(38,17)" ",2:PSET(38,7)"@":LINE(308,56)-(308,143),2:PSET(308,58),-1:POKE&H7EE9,&H48:POKE&H7EEA,&HE6:X=4:Y=12:PSET(X,Y)" "
590 X1=INT(RND*2):IFX1=1THENX=X+X1:PSET(X,Y)" ":IFX=17THENN=37:M=37:X=1:Y=12:PSET(X,Y)GR$(0),6,0:GOTO610ELSEY1=FIX(RND*3)-1:IFY+Y1>1ANDY+Y1<23THENY=Y+Y1:PSET(X,Y)" "
600 GOTO590
610 PSET(N,7)GR$(1),7,0:PSET(N,17)GR$(1):M=M-1:PSET(M,7)GR$(1),7,1:PSET(M,17)GR$(1):N=M:IFM=X THEN170ELSE IFM=18THENM=38
620 IFA$=" " THENLINE(X*8+8,Y*8+4)-((X+1)*8+7,Y*8+4),1:LINE-(X*8+8,Y*8+4),-1
630 POKE&HE7C3,1:EXEC&H7E95:IFPEEK(&H4000)=1THEN640ELSECOLOR,0:GOTO70
640 SCREEN,7,7:PLAY"O5T1L5SILASOFAMIREDOSILASOFAMIREDOT104SILASOFAMIREDOO3SILASOFAMIREDOO5SISIPPSILASOFAMIREDOO4SISOMIDOO3ISISOMIDOO2ISOMIDOT301SILASOFAMIREDO":SCREEN7,0,0:PSET(X,Y)GR$(0),6:LINE(0,Y)-(17,Y)" ":FORN=X TO1STEP-1:PSET(N-1,Y)GR$(0):PSET(N,Y)" "
650 FORM=1TO10:SCREEN,,7:SCREEN,,0:NEXTM,N:GOTO60
660 A$=INKEY$:CLS:M=100:SCREEN2:FORN=1TO100:PSET(RND*320,RND*200),7:NEXT:LINE(0,100)-(320,100),1:LOCATE14,5:ATTRB1:COLOR6:PRINT"NIVEAU":LOCATE15,12:COLOR2:PRINT"SCORE":LOCATE8,23:ATTRB0,0:COLOR7:PRINT"UNE AUTRE PARTIE (O/N) ?":C=0:ATTRB1:SC!=SC!+(D-1)*10000
670 C=C+1:IFC=7THENC=1
680 LOCATE17,8:COLORC:PRINTD:LOCATE13,17:COLORC-1:PRINTUSING"######";SC!:A$=INKEY$:IFA$<>""THEN690ELSE670
690 IFA$="N"THENCLS:SCREEN2:ATTRB0:END
700 DEFINTA-Z:DEFGR$(0)=0,36,24,255,24,255,24,0:D=0:V=5:SC!=0:S!=10000:GOTO40
```

FX 702P

Suite de la page 23

```
241 PRT MID(1,6);:GOTO Z
242 PRT CSR 6;MID(1,5);:GOTO Z
243 PRT CSR 11;MID(1,9):RET
244 PRT CSR 6;A$;CSR 12;A$:RET
245 PRT CSR 4;A$;CSR 14;A$:RET
246 PRT A$;A$;CSR 16;A$;A$:RET
247 PRT A$;CSR 4;A$;;GOTO Z
248 PRT CSR 2;A$;;GOTO Z
249 PRT A$;CSR 4;MID(1,14):RET
250 PRT CSR 6;MID(1,4):RET
251 PRT CSR 4;MID(1,4);CSR 12;MID(1,4):RET
252 PRT A$;A$;;GOTO Z
253 PRT A$;CSR 16;A$;A$:RET
254 PRT A$;CSR 4;A$;A$;;GOTO Z
255 PRT A$;CSR 8;A$;A$;;GOTO Z
256 PRT A$;CSR 12;A$;A$;;GOTO Z
260 PRT CSR 18;A$;:RET
A$ =$$
B = 0
C = 0
D = 0.004645441803
E = 0
F = 0
G = 0
H = 0
I = 10
J = 0
K = 0
L = 0
M = 0
N = 0
P = 0
Q = 0
R = 0
S = 0
T = 0
U = 0
Y = 0
W = 0
X$ =$
Y = 0
Z = 260
A0$=
A1 = 102020201
A2 = 405050503
A3 = 807070706
A4 = 607070703
A5 = 705050503
A6 = 902020203
A7 = 1005070706
A8 = 311111103
A9 = 3
B0 = 1413131312
B1 = 1313131303
B2 = 315161503
B3 = 319181703
B4 = 607070706
B5 = 2002020203
B6 = 2423222103
B7 = 2605050525
B8 = 909030909
B9 = 1413131314
C0 = 2728132827
C1 = 2930313029
C2 = 332
C3 = 3635053433
C4 = 405050737
C5 = 1103111138
C6 = 4005050539
C7 = 2605050506
C8 = 4342410929
C9 = 405050504
D0 = 605050525
D1 = 4645441803
D2 = 4948470706
D3 = 319501903
D4 = 4651185146
D5 = 5356555452
D6 = 44
D7 = 111111
D8 = 706
D9 = 607
```

EXELABYRINTHE

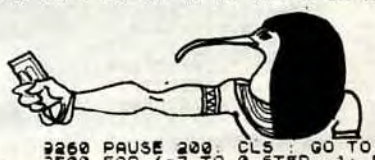
EXELVISION-EXL 100

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.

SUITE DU N° 75

```
168 !
169 DATA 212300J000,23D0002300,32:40012>),3412>):400,3>0012>):4,43K5003300
170 DATA 45H3002500,54?600:47A,5A00:47A?6,56:47A?600,67B80087>5,650087>5B8
171 DATA 6887>5B800,7650002600,A56@004500,A@45006@00,@A9?009A00,@?9A009?00
172 DATA >3:==8?300,>800:==8?3,>=?300:==8,8>00C6=>69,89C6=>6900,866900C6=>
173 DATA =>I<002>00,=<K>004<00,?;6@004;00,?@4;006@00,9:38004:00,984:003800
174 DATA 7<50003<00,<7C;:=8700,<;8700C;:=,<=00C;:=87,;<A:7?B<00,;?00A:7?2<
175 DATA ;:B<00A:7?,:7@;008769,:;8769@;00,:9008769@;,7:50002:00
176 !
177 !  DESSIN DU COULOIR DE BASE
178 !
179 CLS "BYC":CALL COLOR("OWB"):A$=RPT$(CHR$(12),40)
180 LOCATE (21,1):PRINT A$
181 FOR I=1 TO 10:J=21-I:K=2*I-2:A$=RPT$(" ",K):LOCATE (I,J):CALL COLOR("1RY")
182 PRINT CHR$(21);:CALL COLOR("ORR"):PRINT A$;:CALL COLOR("1RY"):PRINT CHR$(22)
183 NEXT I:CALL COLOR("ORR")
184 FOR I=11 TO 20:LOCATE (I,11):PRINT RPT$(" ",20):NEXT I:CALL COLOR("1RY")
185 LOCATE (1,20):PRINT CHR$(31);CHR$(33)
186 FOR I=2 TO 5:LOCATE (I,20):PRINT CHR$(34);CHR$(35):NEXT I
187 FOR I=6 TO 20 STEP 3:Y=I-5:J=INT((Y+1)*2/3):K=21-J:J=2*J-2:CALL COLOR("1CR")
188 A$=RPT$(" ",J):LOCATE (I,K):PRINT CHR$(23);:CALL COLOR("0CC"):PRINT A$;
189 CALL COLOR("1CR"):PRINT CHR$(24):LOCATE (I+1,K-1):PRINT CHR$(25);CHR$(26);
190 CALL COLOR("0CC"):PRINT A$;:CALL COLOR("1CR"):PRINT CHR$(27);CHR$(28)
191 LOCATE (I+2,K-1):PRINT CHR$(29);:CALL COLOR("0CC"):PRINT " ";A$;" ";
192 CALL COLOR("1CR"):PRINT CHR$(30):NEXT I:CALL COLOR("1BY"):I=19
193 IF A=1 THEN LOCATE (I,35):PRINT CHR$(17);CHR$(18);CHR$(19) ELSE I=I+1
194 I=I-1:IF B=1 THEN LOCATE (I,35):PRINT CHR$(14);CHR$(15);CHR$(16) ELSE I=I+1
195 I=I-1:IF C=1 THEN LOCATE (I,35):PRINT CHR$(11);CHR$(12);CHR$(13)
196 RETURN
197 !
198 !  DESSIN D'UNE PORTE
199 !
200 GOSUB 179
201 CALL COLOR("0bb"):FOR I=9 TO 17:LOCATE (I,13):PRINT RPT$(" ",16):NEXT I
202 CALL COLOR("1bC"):FOR I=9 TO 17:LOCATE (I,20):PRINT CHR$(34);CHR$(35)
203 NEXT I:LOCATE (13,22):PRINT CHR$(37):LOCATE (14,22):PRINT CHR$(38)
204 L$="VOUS ETES DEVANT UNE PORTE":GOSUB 243:RETURN
205 !
206 !  DESSIN COULOIR A GAUCHE
207 !
208 GOSUB 179
209 CALL COLOR("0bb"):FOR I=5 TO 8:LOCATE (I,1):PRINT RPT$(" ",16):NEXT I
210 FOR I=9 TO 17:LOCATE (I,13):PRINT "    ":IF I=11 THEN CALL COLOR("0CC")
211 NEXT I:L$="CONTINUEZ OU TOURNEZ A GAUCHE":GOSUB 243:RETURN
212 !
213 !  DESSIN COULOIR A DROITE
214 !
215 GOSUB 179
216 CALL COLOR("0bb"):FOR I=5 TO 8:LOCATE (I,25):PRINT RPT$(" ",16):NEXT I
217 FOR I=9 TO 17:LOCATE (I,25):PRINT "    ":IF I=11 THEN CALL COLOR("0CC")
218 NEXT I:L$="CONTINUEZ OU TOURNEZ A DROITE":GOSUB 243:RETURN
219 !
220 !  DESSIN COULOIR PERPENDICULAIRE
221 !
222 GOSUB 179
223 CALL COLOR("0YY"):LOCATE (1,19):PRINT "    ":LOCATE (2,19):PRINT "    "
224 CALL COLOR("0bb"):FOR I=3 TO 6:LOCATE (I,1):PRINT RPT$(" ",40):NEXT I
225 FOR I=7 TO 14:LOCATE (I,15):PRINT RPT$(" ",12)
226 IF I=8 THEN CALL COLOR("0CC")
227 NEXT I:L$="TOURNEZ A GAUCHE OU A DROITE":GOSUB 243:RETURN
228 !
229 !  DESSIN OUBLIETTE
230 !
231 GOSUB 179
232 CALL COLOR("0RR"):FOR I=15 TO 20:LOCATE (I,11):PRINT RPT$(" ",20):NEXT I
233 CALL COLOR("0bb"):FOR I=15 TO 19:LOCATE (I,15):PRINT RPT$(" ",12):NEXT I
234 CALL COLOR("1BR"):LOCATE (20,14):PRINT CHR$(23);:CALL COLOR("0BB")
235 PRINT RPT$(" ",12);:CALL COLOR("1BR"):PRINT CHR$(24):PAUSE 2
236 L$="VOUS TOMBEZ DANS UNE OUBLIETTE":GOSUB 243:PAUSE 1:CALL COLOR("0BB")
237 A$=RPT$(" ",40):FOR I=1 TO 20:LOCATE (I,1):PRINT A$:NEXT I
238 L$="VOUS MOURREZ LENTEMENT":GOSUB 243:PAUSE 2
239 L$="VOUS ETES MORT":CLS "WBB":GOSUB 243:L$="MORT":RETURN
240 !
241 !  BANDE TEXTE
242 !
243 TCH$="430C6788EBF35934D70F9930491D82A63491AD9DDBEB"
244 IF TCH=1 THEN TCH$="238A7BCF5F13E8BCCCFF94445814085B4CBDBD1779E":GOTO 248
245 IF TCH=3 THEN TCH$="1395B9090F633B9807E76B25FAC9ACE397819D2DAA7C":GOTO 248
246 IF TCH=5 THEN TCH$="3B43D4381BECD394F3ED2B897764C0ECB05173F7C41A":GOTO 248
247 IF TCH=7 THEN TCH$="C5099380A58B09BA0475BCCDDBF9831F7F63E0F151CD"
248 CALL SPEECH("L,"&TCH$)
249 LOCATE (21,1):CALL COLOR("0BM"):PRINT RPT$(CHR$(12),40)
250 D=1+INT(20-LEN(L$)/2)
251 FOR I=D TO D+LEN(L$)-1:CALL COLOR("0RR"):LOCATE (21,I)
252 PRINT " ":CALL COLOR("0CB"):LOCATE (21,I):PRINT SEG$(L$,I-D+1,1):NEXT I
253 PAUSE 1:CALL SPEECH("A,"&TCH$):RETURN
254 !
255 !  DESSIN MONSTRE
256 !
257 GOSUB 179:L$="UN MONSTRE SURGIT AU BOUT DU COULOIR":GOSUB 243
258 FOR I=1 TO 15:CALL COLOR("1YR"):LOCATE (5,20):PRINT CHR$(9);CHR$(10)
259 CALL COLOR("1BR"):LOCATE (5,20):PRINT CHR$(9);CHR$(10):NEXT I:PAUSE 1
260 L$="LE MONSTRE APPROCHE, TIREZ!!!":GOSUB 243
261 CALL COLOR("1RY"):LOCATE (5,20):PRINT CHR$(34);CHR$(35)
262 FOR I=1 TO 15:CALL COLOR("1YC"):LOCATE (9,19)
263 PRINT CHR$(5);CHR$(6);CHR$(7);CHR$(8):LOCATE (10,19)
264 PRINT CHR$(1);CHR$(2);CHR$(3);CHR$(4):CALL COLOR("1BC"):LOCATE (10,19)
265 PRINT CHR$(1);CHR$(2);CHR$(3);CHR$(4):LOCATE (9,19)
266 PRINT CHR$(5);CHR$(6);CHR$(7);CHR$(8)
267 IF B=0 THEN GOTO 279
268 CALL KEY1(J,K):IF J<>32 THEN GOTO 279
269 CALL EXEC(50888)
270 DATA "984F0A780B0A790009FB0A","B0DA1D0142B92D208A8C056499B6B0A4CC265080682A"
271 DATA "1210757902A2C90840D1190148DA230049653A20590F0344956180CD21550AC8502"
272 DATA "B2F15440B6EE02882E4300C9650A20790F064493C980643D091093270152F02440F4"
273 FOR K=1 TO 10:LOCATE (21-K,20):CALL COLOR("0BC"):PRINT CHR$(1)
274 LOCATE (21-K,20):CALL COLOR("0RC"):PRINT CHR$(1):LOCATE (21-K,20)
275 CALL COLOR("0CC"):PRINT " ":NEXT K
276 FOR K=9 TO 11:LOCATE (K,19):PRINT "    ":NEXT K
277 L$="BRAVO!!! UN MONSTRE DE MOINS":GOSUB 243:B=0
278 L$="AVANCEZ OU FAITES DEMI-TOUR":GOSUB 243:RETURN
279 NEXT I:IF CH=51 THEN 269
280 L$="LE MONSTRE VOUS A DEVORE,VOUS ETES MORT "
281 CLS "WBB":GOSUB 243:L$="MORT":RETURN
282 !
283 !  DESSIN MONTEE
284 !
285 GOSUB 179:CALL COLOR("1CR"):LOCATE (2,20):PRINT CHR$(23);CHR$(24)
286 FOR I=1 TO 7:CALL COLOR("1CR"):LOCATE (2*I+1,20-I):PRINT CHR$(25);
287 IF I=1 THEN CALL COLOR("1CR"):PRINT CHR$(26);CHR$(27);:GOTO 289
288 CALL COLOR("1bC"):PRINT RPT$(CHR$(36),2*I);
289 CALL COLOR("1CR"):PRINT CHR$(28):LOCATE (2*I+2,20-I):PRINT CHR$(29);
290 CALL COLOR("0CC"):PRINT RPT$(" ",2*I);:CALL COLOR("1CR"):PRINT CHR$(30)
291 NEXT I:LOCATE (17,13)
292 CALL COLOR("0bb"):PRINT RPT$(" ",16):L$="MONTEZ OU FAITES DEMI-TOUR"
293 GOSUB 243:RETURN
294 !
295 !  TROU DANS COULOIR
296 !
297 GOSUB 179
298 CALL COLOR("1BR"):FOR I=9 TO 10:LOCATE (I,17):PRINT "        ":NEXT I
299 LOCATE (11,17):PRINT " ";CHR$(23);:CALL COLOR("0BB"):PRINT "    "
300 CALL COLOR("1BR"):PRINT CHR$(24);" ":CALL COLOR("0bb")
301 FOR I=9 TO 10:LOCATE (I,19):PRINT "    ":NEXT I
302 L$="VOUS POUVEZ FAIRE DEMI-TOUR":GOSUB 243:RETURN
303 !
304 !  DESSIN DESCENTE
305 !
306 GOSUB 179:CALL COLOR("0RR")
307 FOR I=7 TO 14:LOCATE (I,26-I):PRINT RPT$(" ",2*I-10):NEXT I
308 FOR I=15 TO 17:LOCATE (I,11):PRINT RPT$(" ",20):NEXT I:CALL COLOR("1RY")
309 FOR I=6 TO 12:LOCATE (I,20):PRINT CHR$(34);CHR$(35):NEXT I
310 J=21:FOR I=1 TO 6:J=J-1:IF I>3 THEN J=J-1
311 LOCATE (I+12,J):CALL COLOR("1CR"):PRINT CHR$(23);:CALL COLOR("1bC")
312 PRINT RPT$(CHR$(20),40-2*J);:CALL COLOR("1CR"):PRINT CHR$(24):NEXT I
313 L$="DESCENDEZ OU FAITES DEMI-TOUR":GOSUB 243:RETURN
314 !
315 ! PORTE CODEE
316 !
317 GOSUB 179:CALL COLOR("0bb")
318 FOR I=9 TO 17:LOCATE (I,13):PRINT RPT$(" ",16):NEXT I:CALL COLOR("1bC")
319 FOR I=9 TO 17:LOCATE (I,20):PRINT CHR$(34);CHR$(35):NEXT I
320 CALL COLOR("0Mb"):FOR I=12 TO 14:LOCATE (I,19):PRINT CHR$(1)
321 LOCATE (I,22):PRINT CHR$(1):NEXT I
322 L$="VOUS ETES DEVANT UNE PORTE CODEE":GOSUB 243:RETURN
323 !
324 !  SORTIE
325 !
326 GOSUB 179:CALL COLOR("0CC")
327 FOR I=1 TO 6:LOCATE (I,1):PRINT RPT$(" ",40):NEXT I
328 FOR I=7 TO 14:LOCATE (I,15):PRINT RPT$(" ",12):NEXT I
329 L$="VOUS AVEZ GAGNE, BRAVO !!!":GOSUB 243:L$="VIVE LA LIBERTE!":GOSUB 243
330 CLS "bRR":CALL COLOR("0bRLHF")
331 LOCATE (11,16):PRINT "GGAAGGNNEE":LOCATE (12,16):PRINT "GGAAGGNNEE"
332 PAUSE 4:RETURN
333 !
334 ! SONORISATION
335 !
336 FOR I=1 TO LEN(L$)STEP 2
337 E=ASC(SEG$(L$,I,1))-48:IF E>9 THEN E=E-7
338 F=ASC(SEG$(L$,I+1,1))-48:IF F>9 THEN F=F-7
339 CALL POKE(K,16*E+F):K=K+1:NEXT I:RETURN
340 !
341 ! CIRCUIT DEMONSTATION
342 !
343 NO=NO+1:I=128:IF NO=4 OR NO=8 THEN I=130:RETURN
344 IF NO=2 OR NO=7 OR NO=12 OR NO=20 OR NO=21 THEN I=131:RETURN
345 IF NO=3 OR NO=9 OR NO=11 OR NO=14 OR NO=16 OR NO=18 THEN I=129:RETURN
346 RETURN
```

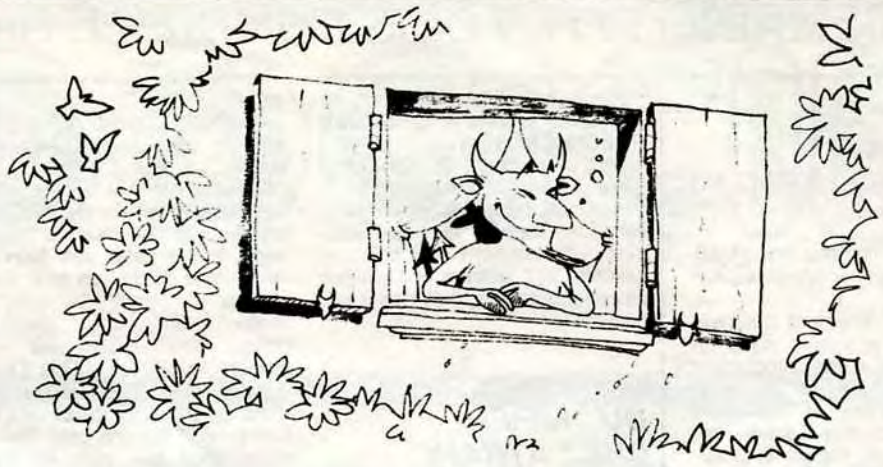


SPECTRUM

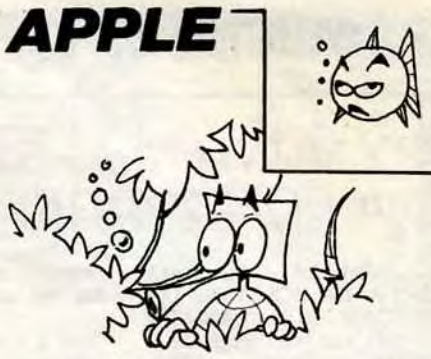
Suite de la page 24

```
7016 PRINT : PRINT "CONCLUSION:"
 : PRINT "VOTRE PERFORMANCE EST V
RAIMENT  NULLE MAIS VOUS POUVEZ
SUREMENT FAIRE MIEUX.": RETURN
7017 PRINT "CONCLUSION:" : PRINT
"VOTRE PERFORMANCE EST L'UNE DES
 PLUS MAUVAISE DE L'ANNEE VOUS
 POUVEZ SUREMENT FAIRE BEAUCOUP
 MIEUX.": RETURN
7018 IF km>49 THEN PRINT : PRINT
 "CONCLUSION:" : PRINT "VOTRE PER
FORMANCE EST LA MEILLEU-RE DE L'
ANNEE MAIS VOUS POUVEZ SUREMENT
FAIRE MIEUX.": RETURN
7019 PAUSE 200: PRINT AT 5,10;"T
APEZ ""ENTER""  PAUSE 0: CLS
7020 PRINT AT 11,6;"new game ?"
7021 PAUSE 0
7025 IF INKEY$="o" OR INKEY$="O"
 THEN RUN 2
7030 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N"
 THEN GO TO 7050
7040 GO TO 7020
7050 CLS : FOR h=1 TO 7: PRINT I
NK h;: NEXT h: PRINT AT 10,10;"C
onfirmation ?"
7055 PAUSE 0
7060 IF INKEY$="o" OR INKEY$="O"
 THEN RANDOMIZE USR 0
7070 INK 7: IF INKEY$="n" OR INK
EY$="N" THEN RUN 2
7075 IF INKEY$="p" OR INKEY$="p"
 THEN GO TO 7090
7080 GO TO 7020
7090 CLS : PRINT AT 10,14;"By:";
AT 11,10;"Christ Right"
7100 PRINT AT 12,14;"And";AT 13,
8;"Christian Maury."
7210 FOR f=0 TO 20: BEEP .02,INT
 (RND*-20): NEXT f
7220 PAUSE 100: GO TO 7050
7500 GO SUB 9620: GO SUB 9630
7510 PRINT AT 13,0;"VOUS VOICI A
RRIVEZ",AT 14,0,"DEVANT LA BARRI
ERE",AT 15,0,"ENERGETIQUE."
7520 PRINT "VOTRE SCORE EST: ";s
c;" POINTS."
7530 PRINT "VOUS AVEZ PARCOURU
 ";km;" KMS."
7540 PRINT "IL NE VOUS RESTE QUE
 ";ti;" MISSILES."
7560 PRINT AT 0,5;"APPUYEZ SUR U
NE TOUCHE.": PAUSE 0
7570 CLS : PRINT "VOUS N'AUREZ 0
UE 30 SECONDES A  PARTIR DU BEEP
 SONORE AINSI QUE 12 TIRS POUR A
RRIVEZ A VOS FINS.": GO SUB 9640
7580 GO SUB 9650: PRINT AT 16,0;
"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE": PAUSE
0
7900 RETURN
8000 FOR f=0 TO 50: BEEP 0.02,f:
 BEEP 0.02,50-f: NEXT f: CLS : G
O SUB 7500
8010 INK 0: CLS : INK 7
8020 FOR f=5 TO 25 STEP 5: CIRCL
E 200,88,f: NEXT f
8030 FOR f=0 TO 21: PRINT AT f,2
0; INK INT (RND*6)+1;"": NEXT f
8050 LET tps=30: LET x=11: LET p
=11: LET ty=12: LET z=0
8058 BEEP 0.5,21
8060 PRINT AT 0,6;"Temps :";tps
8070 PRINT AT x,10;"": INK 7
8080 IF ty=12 THEN LET tx=x
8081 GO TO 8109
8109 PRINT AT tx,ty;""
8110 PRINT AT p,20; INK INT (RND
*6)+1;"": LET p=p-1: IF p=-1 TH
EN LET p=21
8111 PRINT AT p,20; INK 0;" "
8112 PRINT AT x,10;" ";AT tx,ty
;""
8120 LET x=x+0.5: IF x=21.5 THEN
 LET x=0
8125 IF INKEY$<>"" THEN LET z=1
8130 LET ty=ty+z
8140 LET tps=tps-.1
8145 IF tps<=0 THEN BEEP 0.2,11:
 GO TO 9500
8150 IF ty=20 AND ATTR (tx,20)<>
0 AND ATTR (tx,20)<>7 THEN LET t
x=x: LET ty=12: LET z=0
8170 IF ty>20 AND ATTR (tx,ty)=7
 THEN GO TO 9000
8181 GO TO 8060
9000 PAPER 0: FOR f=4 TO 0 STEP
-2: INK f: FOR g=5 TO 25 STEP 5:
 CIRCLE 200,88,g: NEXT g: NEXT f
9010 CLS : INK 7
9013 GO SUB 9017
9014 FOR f=0 TO 100: BEEP .02,30
: NEXT f
9015 GO TO 9020
9017 PRINT "VOTRE MISSION A ETE
UN SUCCES.  LA TERRE VOUS FELICI
TE  GRACE A LA TELETRANSPORTATIO
N,VOUS SEREZCHEZ VOUS DANS QUELQ
UES MINUTES.          BRAVO."
9018 GO SUB 9620: GO SUB 9630: G
O SUB 9650: PAUSE 300: CLS
9019 RETURN
9020 PRINT AT 11,11;"": GO TO
9700
9200 GO TO 9261
9201 FLASH 0: BORDER 0: PAPER 0
: CLS : INK 7
9210 FOR n=1 TO 48
9224 LET x=125+30*COS (n/24*PI)
9226 LET y=88+45*SIN (n/24*PI)
9230 CIRCLE x,y,40
9240 NEXT n
9250 PRINT INK 2; FLASH 1;AT 10,
13;"[redacted]XON"
9259 PRINT INK 2; FLASH 1;AT 11,
13;"DRA[redacted]"
9260 PAUSE 200: CLS : GO TO 1
9500 FOR f=7 TO 0 STEP -1: PRINT
 AT x,10; INK f;"": BEEP .5,f:
 NEXT f: IF y=3 THEN GO TO 9998
9510 LET y=y+1: GO TO 8010
9610 PAUSE 20: INK 6: FOR i=0 TO
 80 STEP 3: PLOT i,0: DRAW 100,7
5: PLOT 0,i: DRAW 45,i: NEXT i
9615 RETURN
9620 FOR y=110 TO 0 STEP -10: PL
OT 170,120: DRAW 51,50-y: NEXT y
9625 RETURN
9630 FOR x=0 TO 230 STEP 5: PLOT
 x,78: DRAW 50-x,50: NEXT x
9635 RETURN
9640 FOR y=110 TO 0 STEP -5: PLO
T 100,y+50: DRAW 51,50-y: NEXT y
9645 RETURN
9650 FOR z=0 TO 45 STEP 3: PLOT
145,5: DRAW 100-z,68: NEXT z
9655 RETURN
9700 RESTORE 9701: FOR f=0 TO 21
: PRINT AT f,20;"": NEXT f: PRI
NT INK 2;AT 0,0;"[redacted]AT 21,0;"[redacted]
[redacted]": FOR f=0 TO 22: READ a$: PRINT AT
11,10;"": PRINT INK 2;AT 0,31
;"";AT 21,31;"": FOR g=1 TO 10
: PRINT AT g+6,31;a$(g TO g): NE
XT g: LET w=USR 23300: NEXT f
9701 DATA "[redacted]": DATA "
9702 DATA "  ": DATA "
9703 DATA "  ": DATA "
9704 DATA "  ": DATA "
9705 DATA "  ": DATA "
9706 DATA "  ": DATA "
9707 DATA "  ": DATA "
9708 DATA "  ": DATA "
9709 DATA "  ": DATA "
9710 DATA "  ": DATA "
9711 DATA "  ": DATA "
9712 DATA "  ": DATA "
9713 DATA "  ": DATA "
9714 DATA "  ": DATA "
9715 DATA "  ": DATA "
9716 DATA "[redacted]": DATA "
9717 DATA "  ": DATA "
9718 DATA "  ": DATA "
9719 DATA "  ": DATA "
9720 DATA "  ": DATA "
9721 DATA "  ": DATA "
9722 DATA "  ": DATA "
9730 FOR f=0 TO 1: PRINT INK 2;A
T 21,31;"";AT 0,31;"": PRINT A
T 11+f,10;"";AT 12+f,11;"";:
 LET w=USR 23300: NEXT f
9740 FOR f=1 TO 9: PRINT INK 2;A
T 21,31;"";AT 0,31;"": PRINT A
T 13,10;"";: BEEP 0.04,20: LE
T w=USR 23300: NEXT f
9750 FOR f=1 TO 11: BEEP .04,20:
 PRINT INK 2;AT 0,31;"";AT 21,3
1;"": LET w=USR 23300: NEXT f
9760 PRINT AT 0,31;"";AT 21,31;
""
9772 PAUSE 100: CLS : PRINT AT 9
,0;"DERNIERES NOUVELLES:
      LA BARRIERE A ETE RECONSTRUI
TE   LA TERRE VOUS ENGAGE POUR AL
LER LA DETRUIRE DE NOUVEAU.": PR
INT "ACCEPTEZ-VOUS ?(O/N)"
9773 PAUSE 0: IF INKEY$="O" OR I
NKEY$="o" THEN CLS : FOR f=0 TO
21: PRINT AT f,20;"": NEXT f: P
RINT INK 2;AT 0,0;"[redacted]AT 21,0;"[redacted]
[redacted]": GO TO 9700
9774 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n"
 THEN GO TO 7000
9792 LET x=11: LET ti=50: LET km
=0: LET s=20: LET b=1
9794 LET a$="9": LET b$="8": LET
 c$="0"
9797 GO SUB 6100: GO TO 89
9998 FOR f=0 TO 20: BEEP .02,INT
 (RND*-20): NEXT f: PRINT INK 0;
AT x-1,11;"  ";AT x,11;"  ";AT
 x+1,11;"  ";: NEXT y: GO TO 700
0
9999 PRINT AT 20,20: SAVE " " LI
NE 9201
```

AMYTIVILLE



APPLE



Voici un (petit) jeu d'aventures(NDTA : Ca change des envahisseurs et des hommes paquets !) qui vous emmènera à l'intérieur d'un manoir bien étrange. Votre but est d'en sortir. A vous de trouver l'unique moyen.

N. GOHIN et X. LERAY.

Mode d'emploi :

C'est pas compliqué, néanmoins, ce jeu a été écrit pour une utilisation avec une carte 80 colonnes. Il suffit de taper PR # 3 avant de lancer le jeu. Si vous ne possédez pas 80 colonnes . vous devrez effectuer quelques modifications dans les tabulations afin que l'affichage soit présentable.
(NDTA : Nous vous conseillons de taper ce programme pour faire jouer vos amis. Ne regardez pas l'écran lorsque vous taper le listing, car ce serait trop facile de deviner la solution... et encore...).

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

```
$LIST

10  REM   ***********************
    ***
20  REM  *    AMITYVILLE.II
     *
25  REM  *
     *
30  REM  * DE   XAVIER LERAY
     *
40  REM  * ET   NICOLAS GOHIN
     *
45  REM   ***********************
    **
60  REM   ***********************
    ************
90  REM                  DATAS
91  REM   ***********************
    ************
92  REM  --------- DATAS PRESENT
    ATION ----------
93  DATA   1576,1,1595,217,1615,
    -1, 1596,214,1576,1,1594,212

94  DATA    1615,-1,1597,201,157
    6,1 ,1593,201 ,1615,-1,1598,
    204,1576 ,1,1592,205
95  DATA      1615,-1,1599,204,1
    576,1,1591,193,1615,-1,1600,
    197,99,,,
97  GOSUB 6000
100  DIM C$(3): FOR I = 1 TO 3: READ
    C$(I): NEXT
101  REM  ---------- DATAS JEU -
    ----------
103  DATA  "fusil de chasse","re
    volver","coupe-coupe"
115  DIM B$(31):A$ = "    D'acco
    rd"
120  FOR I = 1 TO 22: READ B$(I)
    : NEXT I
121  DATA   " Vous allez au nord
    "," Vous allez au sud"," Vou
    s allez à l'est"
122  DATA   " Vous allez à l'oue
    st"," Vous montez les escali
    ers"
123  DATA   " Vous descendez les
     escaliers"
124  DATA   " Vous attendez"," V
    ous appuyez sur le bouton ve
    rt"
125  DATA   " Vous appuyez sur l
    e bouton rouge"," Vous ne fa
    ites rien"
126  DATA    " Vous partez"," Vo
    us entrez dans le manoir"
127  DATA   " Vous allez au nord
    -est"," Vous allez au centre
    -est"
128  DATA    " Vous allez au sud
    -est"," Vous allez nord-oues
    t"
129  DATA   " Vous allez au cent
    re-ouest"," Vous allez au su
    d-ouest"
130  DATA      " Vous essayez de
     l'ouvrir"," Vous saisissez
     une arme"
132  DATA   " Vous prenez la cle
    f"
133  DATA    " Vous ramassez l'o
    bjet"
155  GOTO 200
160  PRINT : PRINT ") Que faites
    -vous ";: GET Q$:I =  VAL (Q
    $): IF Q$ = "0" THEN  PRINT
     : PRINT : PRINT " Vous possé
    dez ";PO;" pièces d'OR.": GOTO
     160
161  IF I = 0 THEN 160
162  RETURN
200  HOME : PRINT : PRINT "Vous
    vous promenez dans la campag
    ne. Votre voiture tombe en p
    anne."
210  PRINT "La nuit commence à t
    omber. En haut d'une colline
    , vous voyez un MANOIR."
220  PRINT : PRINT "Un violent o
    rage se prépare."
230  PRINT : PRINT " 1 Vous vous
     dirigez vers le MANOIR": PRINT
    " 2";B$(10): GOSUB 160
240  IF I = 1 THEN 300
250  IF I <  > 2 THEN 200
260  HOME : VTAB 6: PRINT "Un éc
    lair s'abat sur un arbre.": PRINT
    "Celui-ci vous tombe dessus
    et vous ecrase !"
270  NORMAL : VTAB 12: HTAB 32: PRINT
    "VOUS MOURREZ !!!"
280  END
300  HOME : PRINT : PRINT "Vous
    devant la porte d'entrée du
    MANOIR."
310  PRINT : PRINT " 1";B$(7): PRINT
    " 2";B$(12): GOSUB 160
320  IF I = 1 THEN  HOME : VTAB
    6: PRINT "Un éclair vous fou
    droie. Vous etes brulé vif !
    ": GOTO 270
330  IF I <  > 2 THEN 300
340  GOTO 355
345  REM  ***********************
    ******************
346  REM         HALL    D'ENTREE
347  REM  ***********************
    ******************
350  GOTO 361
355  HOME : PRINT : PRINT "Vous
    dans le HALL. La porte se re
    ferme violemment derrière vo
    us."
360  PRINT "Vous ne pouvez plus
    sortir.": PRINT : PRINT " 1"
    ;B$(3): PRINT " 2";B$(4): GOSUB
    160: GOTO 365
361  HOME : PRINT : PRINT "Vous
    etes dans le HALL.": PRINT :
     PRINT " 1";B$(3): PRINT " 2
    ";B$(4): GOSUB 160
365  IF I = 1 THEN 500
370  IF I = 2 THEN 400
380  GOTO 350
395  REM  ***********************
    ******************
396  REM           PIECE     VIDE

397  REM  ***********************
    ******************
400  HOME : PRINT : PRINT "Vous
    vous trouvez dans une piece
    vide."
410  PRINT : PRINT " 1";B$(1): PRINT
    " 2";B$(3): PRINT " 3";B$(6)
    : GOSUB 160
420  IF I = 3 THEN 1000
425  IF I = 2 THEN 361
427  IF I <  > 1 THEN 400
430  GOTO 600
490  REM  ***********************
    ******************
493  REM                  COULOIR
495  REM  ***********************
    ******************
500  HOME : PRINT : PRINT "Vous
    etes dans un couloir. Il y a
     un escalier qui mene au 1er
     étage.": PRINT : PRINT " 1"
    ;B$(1): PRINT " 2";B$(4): PRINT
    " 3";B$(5): GOSUB 160
510  IF I = 1 THEN 550
515  IF I = 2 THEN 361
520  IF I = 3 THEN 2500ELSE GOTO
    500
540  REM  ***********************
    *********
544  REM        PETIT      SALON

546  REM  ***********************
    *********
550  HOME : PRINT : PRINT "Vous
    etes dans un petit salon."
555  IF BR = 0 THEN  PRINT "Vous
     voyez un briquet posé sur l
    a table."
560  PRINT : PRINT " 1";B$(1): PRINT
    " 2";B$(2): PRINT " 3";B$(3)
    : IF BR = 0 THEN  PRINT " 4"
    ;B$(22)
563  GOSUB 160
565  IF I = 1 THEN 700
567  IF I = 3 THEN 800
570  IF I = 2 THEN 500
575  IF I = 4 AND BR = 0 THEN BR
    = 1: PRINT : PRINT A$: FOR
    I = 1 TO 2000: NEXT : GOTO 5
    50
580  GOTO 550
590  REM  ***********************
    *********
592  REM                  BUREAU
594  REM  ***********************
    *********
600  HOME : PRINT : PRINT "Vous
    etes dans un bureau. Il y a
    une armoire.": PRINT : PRINT
    " 1";B$(2): PRINT " 2";B$(19
    ): GOSUB 160
610  IF I = 1 THEN 400
615  IF I <  > 2 THEN 600
620  HOME : PRINT : PRINT "L'arm
    oire dissimulait un passage
    secret.": PRINT
625  PRINT "Vous vous retrouvez
    à l'étage supérieur."
630  FOR I = 1 TO 3100: NEXT : GOTO
    2000
690  REM  ***********************
    *********
692  REM       SALLE   A   MANGER

694  REM  ***********************
    *********
700  HOME : PRINT : PRINT "Vous
    etes dans la salle à manger.
    ": PRINT "La table est dress
    ée.": PRINT : PRINT " 1 Vous
     mangez": PRINT " 2";B$(2): PRINT
    " 3";B$(4): PRINT " 4";B$(15
    ): GOSUB 160
710  IF I = 2 THEN 550
715  IF I = 3 THEN 750
720  IF I = 4 THEN 850
725  IF I = 1 THEN  PRINT A$: FOR
    I = 1 TO 2000: NEXT : HOME :
     VTAB 6: PRINT "La nourritur
    e était empoisonnée !": GOTO
    270
730  GOTO 700
745  REM  ***********************
    *********
746  REM         PETIT  COULOIR
747  REM  ***********************
    *********
750  HOME : PRINT : PRINT "Vous
    etes dans un petit couloir."
    : PRINT "Il y a un escalier q
    ui monte."
755  PRINT "Il y a aussi une por
    te au sud et à l'est.": PRINT
    : PRINT " 1";B$(2): PRINT "
    2";B$(3): PRINT " 3";B$(5): GOSUB
    160
760  IF I = 2 THEN 700
765  IF I = 3 THEN 2600
770  IF I = 1 THEN  HOME : PRINT
    : PRINT "Devant la porte, un
    e trappe s'ouvre sous vos pi
    eds": PRINT "et vous vous re
    trouvez à l'étage inférieur.
    "
775  FOR I = 1 TO 3000: NEXT : GO
    1200
780  GOTO 750
790  REM  ***********************
    *********
793  REM         PIECE   NOIRE
795  REM  ***********************
    *********
800  HOME : PRINT : PRINT "Vous
    etes dans pièce complètement
     noire.": PRINT "Vous ne voy
    ez strictement rien.": PRINT
    : PRINT " 1";B$(1): PRINT "
    2";B$(3): PRINT " 3";B$(4): IF
    BR = 1 THEN  PRINT " 4 Vous
    allumez votre briquet"
810  GOSUB 160: IF I = 1 THEN 90
    0
820  IF I = 2 THEN 850
822  IF I = 3 THEN 550
825  IF I <  > 4 THEN 800
830  HOME : PRINT : PRINT "La pi
    èce était remplie d'un gaz e
    xplosif.": FOR I = 1 TO 2000
    : NEXT
832 K = 1
835  FOR I = 1 TO 30: FOR J = 1 TO
    40: NEXT J: HOME : IF K = 1 THEN
     NORMAL :K = 0: GOTO 840
836  INVERSE :K = 1
840  HTAB 36: VTAB 12: PRINT "BA
    OUM !!": NEXT I
845  GOTO 270
846  REM  ***********************
    *********
847  REM                  SALON
848  REM  ***********************
    *********
850  HOME : PRINT : PRINT "Vous
    etes dans le salon. Vous ape
    rcevez un bar.": PRINT "Il y
     a aussi un miroir à l'est."
    : PRINT : PRINT " 1";B$(1): PRINT
    " 2";B$(3): PRINT " 3";B$(4)
    : PRINT " 4 Vous allez au ba
    r pour vous désaltérer.": GOSUB
    160
860  IF I = 1 THEN 700
862  IF I <  > 2 THEN 875
865  IF I = 2 THEN  HOME : PRINT
    : PRINT "Le miroir n'était q
    u'un mirage qui dissimulait
    un passage secret."
870  PRINT "Vous accedez au sous
    -sol.": FOR I = 1 TO 3000: NEXT
    : GOTO 1100
875  IF I = 3 THEN 800
877  IF I <  > 4 THEN 850
880  IF CL = 0 THEN  PRINT : PRINT
    : PRINT "Au milieu des boute
    illes, vous voyez une clé.":
     PRINT "La prenez-vous ? ";:
    GET R$: IF R$ = "O" THEN  PRINT
    : PRINT : PRINT A$: FOR I =
    1 TO 2000: NEXT :CL = 1
885  GOTO 850
890  REM  ***********************
    ********
892  REM                  W.C.
894  REM  ***********************
    ********
900  HOME : PRINT : PRINT "Vous
    etes devant les W.C. Vous po
    uvez entrer vous soulager (S
    )"
910  PRINT "ou rester dans la cu
    isine (R).": PRINT : PRINT "
    ) Que faites-vous ? ";: GET
    R$
915  IF R$ = "R" THEN 800
920  IF R$ <  > "S" THEN 900
940  HOME : PRINT : PRINT "En en
    trant dans les W.C., vous po
    uvez lire ce message sur la
    porte :"
945  PRINT : PRINT  TAB( 2); CHR$
    (34);"LA COLLECTE DES PIECES
     D'OR VOUS SERA BENEFIQUE"; CHR$
    (34): FOR I = 1 TO 3400: NEXT

950  PRINT : PRINT : PRINT "Vous
     retournez dans le couloir,
    après vous etre soulagé": FOR
    I = 1 TO 2400: NEXT : GOTO 9
    00
990  REM  ***********************
    *********
992  REM       GRAND  COULOIR
994  REM  ***********************
    *********
1000  HOME : PRINT : PRINT "Vous
     etes dans un grand couloir.
    ": PRINT : PRINT " 1";B$(3):
     PRINT " 2";B$(4): PRINT " 3
    ";B$(5): GOSUB 160
1010  IF I = 1 THEN 1200
1020  IF I = 2 THEN 1300
1030  IF I = 3 THEN 400
1040  GOTO 1000
1090  REM  ***********************
    *********
1092  REM                ATELIER
1094  REM  ***********************
    *********
1100  HOME : PRINT : PRINT "Vous
     etes dans un atelier. Il y
    a tout un éventail d'outils.
    "
1105  PRINT
1110  PRINT " 1";B$(1): PRINT "
    2";B$(2): PRINT " 3";B$(4): PRINT
    " 4 Vous prenez un outil"
1115  GOSUB 160
1120  IF I = 1 THEN 1200
1125  IF I = 2 THEN  PRINT : PRINT
    "Vous remontez au rez-de-cha
    ussée grace à ce passage sec
    ret.": FOR I = 1 TO 2200: NEXT
    : GOTO 850
1130  IF I = 3 THEN 1400
1150  IF I <  > 4 THEN 1100
1160  HOME : PRINT : PRINT : PRINT
    " Vous avez le choix entre c
    es outils :": PRINT
1162  PRINT  TAB( 10)" 1 Une pai
    re de tenailles": PRINT  TAB(
    10)" 2 Une scie à métaux": PRINT
     TAB( 10)" 3 Un pied de bich
    e"
1165  PRINT : PRINT " Lequel cho
    isissez-vous ? ";: GET B$:A =
     VAL (B$)
1167  PRINT B$
1168  IF A < 1 OR A > 3 THEN 110
    0
1170  IF A = 1 THEN T = 1
1175  IF A = 2 THEN SM = 1
1180  IF A = 3 THEN PB = 1
1183  PRINT : PRINT : PRINT A$: FOR
    I = 1 TO 2000: NEXT
1185  GOTO 1100
1190  REM  ***********************
    *********
1192  REM                DEBARRAS
1194  REM  ***********************
    *********
1200  HOME : PRINT : PRINT "Vous
     etes dans un débarras. Tout
    es sortes d'objets y sont en
    treposés.": PRINT : PRINT "
    1";B$(2): PRINT " 2";B$(4): GOSUB
    160
1210  IF I = 1 THEN 1100
1220  IF I = 2 THEN 1000
1230  GOTO 1200
1245  IF MT = 1 THEN 1300
1290  REM  ***********************
    *********
1292  REM          GRAND  GARAGE
1294  REM  ***********************
    *********
1300  HOME : PRINT : PRINT "Vous
     etes dans un grand garage."

1305  IF MT = 0 THEN  PRINT "Un
    monstre hideux vous barre le
     passage !"
1310  PRINT : PRINT " 1";B$(3): IF
    MT = 0 THEN  PRINT " 2";B$(2
    0)
1315  IF MT = 1 THEN  PRINT " 3"
    ;B$(1)
1317  GOSUB 160
1320  IF I = 1 THEN 1000
1325  IF I = 3 AND MT = 1 THEN 1
    500
1327  IF I = 3 AND MT = 1 AND P1
    = 1 THEN 1550
1330  IF I <  > 2 THEN 1300
1340  IF NA = 0 THEN  HOME : PRINT
    : PRINT : PRINT "Vous ne pos
    sédez pas d'arme.": FOR I =
    1 TO 2500: NEXT : GOTO 1300
1345  IF MU = 0 THEN  HOME : PRINT
    : PRINT : PRINT " Elle n'est
     pas chargée.": FOR I = 1 TO
    2500: NEXT : GOTO 1300
1350  HOME : PRINT : PRINT : PRINT
    " Vous utilisez votre ";C$;"
    .": FOR I = 1 TO 2100: NEXT

1385 W = A: GOSUB 4000
1387  IF FF = 1 THEN 1000
1390  GOTO 1300
1395  REM  ***********************
    *********
1396  REM              CHAUFFERIE
1397  REM  ***********************
    *********
1400  HOME : PRINT : PRINT "Vous
     etes dans la chaufferie. Vo
    us voyez un petit placard mu
    ral.": PRINT
1410  PRINT " 1";B$(3): PRINT "
    2";B$(19): GOSUB 160
1420  IF I = 1 THEN 1100
1430  IF I <  > 2 THEN 1400
1450  IF  RND (1) > .3 AND DI =
    0 THEN  PRINT : PRINT "Vous
    y trouvez 7 pièces d'OR. Vou
    s les prenez.":PO = PO + 7::
    DI = 1: FOR I = 1 TO 2000: NEXT
    : GOTO 1400
1460  PRINT : PRINT "Vous vous e
    tes empalé sur un pieu qui e
    st sorti du mur.": GOTO 270
1490  REM  ***********************
    *********
1492  REM          PORTE   BLINDEE

1494  REM  ***********************
    *********
1500  HOME : PRINT : PRINT "Vous
     etes devant une porte blind
    ée.": PRINT : PRINT " 1";B$(
    2): IF PB = 1 AND P1 = 0 THEN
     PRINT " 2 Vous forcez la po
    rte avec le pied-de-biche"
1510  GOSUB 160
1520  IF I = 1 THEN 1300
1530  IF I = 2 AND PB = 1 AND P1
    = 0 THEN P1 = 1: GOTO 1550
1540  GOTO 1500
1545  REM  ***********************
    *********
1546  REM            LABORATOIRE
1547  REM  ***********************
    *********
1550  HOME : PRINT : PRINT "Vous
    pénétrez dans un étrange la
    boratoire."
1555  PRINT "Un message est écri
    t sur le mur du fond :": PRINT

1560  PRINT : PRINT  TAB( 3); CHR$
    (34)"POUR SORTIR, VOUS DEVEZ
     TROUVER SUFFISAMENT DE PIEC
    ES D'OR POUR FABRIQUER"
1562  PRINT
1565  PRINT  TAB( 4)"UNE CLEF DE
     CE METAL, QUI VOUS PERMETTR
    A ALORS D'OUVRIR TOUTES LES
    PORTES"; CHR$ (34)
1570  PRINT : PRINT "Il y a auss
    i une table et une paillasse
     sur laquelle vous pouvez vo
    ir"
1580  PRINT "la machine à fondre
     les métaux.": PRINT : PRINT
    : PRINT " 1";B$(2): PRINT "
    2 Vous vous approchez de la
    table": PRINT " 3 Vous vous
    approchez de la paillasse"
1585  GOSUB 160: IF I = 1 THEN 1
    300
1590  IF I = 2 THEN 1650
1600  IF I <  > 3 THEN 1500
1610  IF PO < 40 THEN  PRINT : PRINT
    " Vous n'avez pas assez de p
    ièces d'or. La machine ne pe
    ut marcher.": FOR I = 1 TO 3
    000: NEXT : GOTO 1550
1620  PRINT : PRINT "Vous introd
    uisez vos pièces d'or dans l
    a machine.": PRINT "Appuyez
    deux fois sur la touche '0'
    pour la mettre en marche.": GET
     B$
1630  IF B$ <  > "0" THEN 1630
1635  PRINT : PRINT "La machine
    vibre quelques secondes."
1637 S =  - 16336: FOR I = 1 TO
    300:X =  PEEK (S) -  PEEK (S
    ) +  PEEK (S) -  PEEK (S) +
     PEEK (S) -  PEEK (S): NEXT

1640  PRINT "La machine libère u
    ne clef en OR. Vous la prene
    z.":CO = 1: FOR I = 1 TO 240
    0: NEXT : GOTO 1550
1650  HOME : PRINT : PRINT "Sur
    la table est inscrit le mode
     d'emploi, ainsi que ce mess
    age :"
1660  PRINT : PRINT " Une clef e
    n OR pèse 400 grammes."
1670  FOR I = 1 TO 4000: NEXT : GOTO
    1550
1990  REM  ***********************
    *******
1991  REM       PETIT  BUREAU
1992  REM  ***********************
    *******
2000  HOME : PRINT : PRINT "Vous
     etes dans un petit bureau.
    Il y a un passage secret a l
    'ouest": PRINT : PRINT " 1";
    B$(1): PRINT " 2";B$(4): GOSUB
    160
2010  IF I = 2 THEN  PRINT : PRINT
    : PRINT "Vous retournez au r
    ez-de-chaussée.": FOR I = 1 TO
     2000: NEXT : GOTO 600
2015  IF I <  > 1 THEN 2000
2090  REM  ***********************
    *******
2091  REM       PETIT  COULOIR
2092  REM  ***********************
    *******
```

A SUIVRE...

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

SPY HUNTER par SEGA pour COMMODORE et APPLE

DOU DOU DA DOU DAM DOU DA DA DOU DOU DA DOU DAM DOU DAM DA DOU (bis repetita). Pour ceux qui n'ont pas reconnu ce monument de la musique contemporaine, ils n'ont qu'à partir à la recherche du fantastique jeu de café du même nom.

Seul à la tête de mon véhicule, un léger rictus courbant mes lèvres, je fonce. Je fonce plus vite et plus loin que tous les autres. L'Antifrance agit sur les autoroutes et les rivières. A moi de les éliminer, de leur faire quitter la route et par là même leur suggérer une visite en enfer. Défilant de chaque côté, les arbres rythment ma course sans fin, ma fuite éperdue à la recherche du kilomètre perdu. Parfois, mon assistance technique m'attend au détour d'un virage, me laissant quelques secondes de répit, le temps de recharger mes diverses armes. Du nuage de brouillard au missile sol-air en passant par l'inévitable mitrailleuse et la non moins connue tache d'huile, j'ai de quoi occuper la galerie pendant plus d'un film. Bien sûr tous les moyens sont bons pour ces espions venus du froid : du pont détruit à l'hélicoptère largueur de bombes, de la voiture barrage aux puissantes limousines des truands, tous les pièges se dressent sur ma route tentant d'achever par quelque mouvement traître ma si brillante carrière de **chasseur d'espion**. Et toujours ce leitmotiv pour m'accompagner dans cette quête : DOU DOU *DA DOU DAM DOU DA DA* DOUM... La musique adoucit les moeurs disent-ils, pour ma part j'aurais plutôt des envies meurtrières : dégager tout le paysage de l'ombre insoutenable que fait peser l'Antifrance.

Tout à mon aventure d'espion anti-espion, je vogue dans un *décor digne d'une production* de Cecil B. de MILLE : couleurs éclatantes et bas-côtés mouvants, rapidité d'action, fièvre de l'échec répété et pourtant évitable, et toujours cette mélodie obsédante. La réalisation que nous offre Bally Midway (autrefois spécialisée dans les billards électriques) est d'une remarquable qualité : rien ne pêche dans ce logiciel, du graphisme au son (réussi même dans la version pour Apple ce qui dénote un effort de présentation certain) en passant par l'intérêt du jeu. Tous ceux qui connaissent le jeu de café le retrouveront avec plaisir et passion sur leur micro, et pour les autres un univers fantastique se présente à leur porte, prêt à envahir leurs loisirs pour quelques semaines au moins. Un produit exceptionnel à ne pas manquer.

Jack BOND

PEPE LOUIS CONTRE LE GANG DES PUCES !

RESUME DES EPISODES PRECEDENTS :
Après avoir tenté de convaincre Steve Jobard de l'accompagner à Paris, Pépé Louis doit encore décider Jack Tramolo et Clive Sansclerc. L'Ombre Verte veut qu'on lui livre ces trois hommes en l'échange des vingt jeunes femmes qu'il a kidnappées.

8ème EPISODE :

DU RIFIFI CHEZ ATRAHI

Mick Bidouille est un incroyable maladroit. Il n'a rien trouvé de plus subtil que de titrer en gras : "L'OMBRE VERTE VEUT S'EMPARER DES TROIS PLUS GRANDS MAGNATS DE LA MICRO-INFORMATIQUE !". Il est fou ! En étalant tous les détails de l'affaire à la Une du Washing-Machine-Post, il risque de compromettre mes efforts ! Je ne dois plus perdre de temps et quitter l'Amérique à toutes pompes en emmenant Jobard et Tramolo dans mes valises.
Les hôtesses de chez Atrahi sont aussi époustouflantes que celles d'Appoil. Elles sont habillées en jaune avec un bonnet en forme de PacMan. Le genre de filles qui trouveraient immédiatement du travail dans la caravane du Tour de France, entre le Bibendum Michelin et la Mouche Géante de Flytox. Je m'annonce sobrement, et par respect envers mon grand âge, on ne me fait pas attendre. La plus jeune d'entre elle m'invite à la suivre dans un couloir en forme de labyrinthe. Nous croisons douze secrétaires habillées en fantômes et qui font mine de nous dévorer en faisant bloub bloub avec leurs grandes bouches. A chaque coin de couloir, l'hôtesse s'arrête et avale une pilule bleue.
- *C'est pour me protéger de ces* fantômes, explique-t-elle en clignant de l'oeil.
Le bureau de Jack Tramolo est au centre du labyrinthe. Nous l'atteignons au bout de cinq parties de couloirs, épuisés mais ravis.
- Come in old Boy Pépé Louis !
Faut que je me fende d'un descriptif sur le physique du personnage et sur l'état des lieux car l'ensemble forme un tout assez curieux.
Tramolo est plutôt grand et obèse. Son crâne est lisse *comme la piste 9 d'Orly Ouest.* Il a l'oeil noir et pétillant enfoncé dans un chapelet de cernes violettes. Sa bouche est fine et aussi large que celle de Barzy dans le Bébette Show. Dans sa grosse main potelée couverte de bagouzes, il tient un cigare gros comme un tronc d'arbre. Mais le plus étrange est sans conteste son habillement : il est vêtu d'une énorme barbottière de bébé rose avec un bavoir autour du cou. Il a des petits chaussons à dentelle autour de ses gros pieds. Enfin il tient un hochet dans l'autre main et il est assis dans une chaise d'enfant aux proportions gigantesques.
D'un geste de la main, il m'invite à m'asseoir sur un pouf entouré de jouets qui traînent sur la moquette en laine à longs poils.
- Un jour, je serai le maître du Monde et des ordinateurs, Pépé Louis. Je les rachèterai tous un par un et nous formerons le plus grand trust informatique que la Terre ait jamais porté !
Dans ma longue carrière de détective informaticien, j'avais déjà eu l'occase de croiser Tramolo une fois ou deux. Mais sa mégalomanie ne s'était pas arrangée avec les années. Le bonhomme est à la fois sirupeux, tyranique et fascinant.
-Jack, dis-je en écartant un Gremlin en plastique d'un coup de canne, je suis venu vous demander un service.
Je joue franc-jeu et je lui déballe l'histoire de l'Ombre Verte par le *menu en mettant bien en avant* le calvaire des vingt jeunes femmes enlevées à l'intérieur de leurs machines à laver, des Branques, et qui doivent commencer à trouver le temps long. Même si les tambours sont confortables.
Il avale goulûment vingt centimètres humides de son cigare et les ressort en les faisant glisser lentement dans sa bouche en forme de cul de poule.
- Harry Kong ? C'est bien lui l'Ombre Verte ? questionne-t-il en souriant.
J'acquiesce du béret.
-Je connais bien ce gars, Pépé Louis, poursuit-il. Depuis des années il monte des coups foireux. Il rate partout où je réussis. Mais j'avoue ne plus avoir entendu parler de lui depuis longtemps. Je pensais qu'il était mort.
Un filet de salive dégouline du cigare et tombe sur le bavoir.
- L'Ombre Verte doit vous en vouloir à mort. C'est sans doute pour ça qu'il veut vous tenir en son pouvoir !

Suite page 16

menu

AMSTRAD	Meynaupède
F. HABAUZIT	Page 6
APPLE	Amythiville
N. GOMIN et T. PASQUIER	Page 28
ATARI	Echec
P. JACQUOT	Page 2
CANON	Lion
E. LECHARNY	Page 8
COM 64	HR sur CBM 64
P. PARRAT	Page 9
EXL 100	Exelabyrinthe
A. BARBIER	Page 27
FX 702	Etiquette
G. DARDENNE	Page 24
HECTOR	Transmusic
P. OLIVIER	Page 11
MSX	Tom et Chérie
JP. Marin	Page 24
ORIC	Combat naval
C. LANURE	Page 24
SPECTRUM	Daxon
G. GARCIA	Page 10
TI 99 (bs)	USS QUAL 2
E. FRENKIEL	Page 25
TI 99 (be)	Cui Cui et Ro Minet
D. PORTMAN	Page 10
TRS 80	Ovnis
F. CARBONNERO	Page 7
ZX 81	ZX Donkey
P. CLOUET	Page 28
VIC 20	La Bataille D'O'Chminn
P. BOICHUT	*Page 22*

Directeur de la Publication Rédacteur en Chef:
Gérard CECCALDI

Directeur Technique:
Benoite PICAUD

Rédaction:
Michel DESANGLES
Michaël THEVENET

Secrétariat:
Martine CHEVALIER

Dessins:
Jean-Louis REBIERE

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

Distribution NMPP

Publicité au journal

Commission paritaire 6648º RC 83 B 6621

Imprimerie:
DULAC et JARDIN S.A Evreux

la Règle à Calcul

A VOS CONSOLES TI 99/4 basic étendu disponible

T.I. logo N° 2 disponible

mini-mémoire

disponible avril.

BASIC ÉTENDU
MANUEL EN FRANÇAIS

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4

Micro-ordinateur TI 99/4A Pal	1 100 F ☐
Modulateur Secam France	500 F ☐
Modulateur Péritel	500 F ☐
Câble liaison magnéto cassettes	95 F ☐
Magnéto cassettes Texas Instruments	595 F ☐
Magnéto cassettes Lansay / Compteur et câble	370 F ☐
Imprimante Seikoscha GP 50 A	1 350 F ☐
Imprimante Seikoscha GP 500	2 500 F ☐
Imprimante Epson RX80 friction/traction	4 150 F ☐
Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire	2 590 F ☐
Interface parallèle extérieure pour TI 99	1 090 F ☐
Interface série extérieure pour Brother pour TI 99	1 090 F ☐
Extended Basic manuel français	800 F ☐
Manette de jeux Super Joy à ventouse avec interface spéciale supportant 2 manettes	195 F ☐
Manette Quick Shot II à ventouse Tir bloqué avec adaptateur pour 2 manettes	230 F ☐

PROGRAMMATION

Extension mémoire 32K extérieure	1 340 F ☐
TI Logo n° 2 en français disponible (Module)	895 F ☐
Mini mémoire livrable avril (Module)	895 F ☐

K7 EPSILON/SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ÉTENDU

Lunar Lander 2 simulation de vols spatiaux	95 F ☐
Lunar Jumper moto de l'espace	120 F ☐
Solar système pilotage à la carte en 3 dimensions	120 F ☐
Sum Games (les jeux olympiques)	120 F ☐
• K7 Lunar Lander 2 + 2 K7 L'ensemble	260 F ☐

K7 HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99

N° 3 rubis sacré Basic étendu	95 F ☐
N° 4 6 jeux dont Dark Crystal Basic étendu	120 F ☐
N° 2 12 jeux dont Roland Garros Basic étendu	150 F ☐

MODULES TEXAS ORGANISATION

Gestion de fichiers 260 F ☐, Gestion de rapports 375 F ☐,
Gestion privée 360 F ☐

MODULES FUNWARE POUR TI 99/4

Rabbit Rail ; Driving Demon ; St nick ; Ambulance
L'ensemble : 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. 120 F ☐
- Anteater 9 niveaux - Un combat sans merci dans les galeries creusées par les combattants - Accélération foudroyante à partir du 7e niveau. 120 F ☐
- Rotor Raiders 9 niveaux - Pac-Man diabolique et en musique. 100 F ☐
- Hen Pecked 6 niveaux - Jusqu'à 10 ans un grand combat de coqs en musique. 100 F ☐

LOGO 2 (module)
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, + imprimante.
Promotion : le module logo + mémoire 32 Ko . . . 1995 F ☐

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, sprites, traitement d'erreurs. Expressions logiques. LET multiple. Introductions multiples. Accès à l'extension 32 K.

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 :
- 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 programmes-objets écrits en assembleur, soit sur mini-mémoire, soit sur extension 32 K ;
– utilisation de PEEK et POKE, appel de sous-programmes habituellement non accessibles ;
– *programme de recherche* 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 offrant 4 K de RAM non volatile et les joies de l'Assembleur...

CONTRÔLEURS – LECTEURS DE DISQUETTES 360 Ko
- Carte contrôleur enfichable dans boîtier périphérique (compatible avec unités de disquettes Texas). Double face, double densité, 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 boîtier périphérique).
L'ensemble . . . . . 6300 F ☐
(livraison avril).

MÉMOIRE 32 K extérieure nécessaire pour l'utilisation du basic étendu.
Elle est indispensable pour la programmation en logo. Si l'on possède la mini-mémoire ou l'assembleur, elle permet d'adresser des sous-programmes en assembleur et de *les exécuter.*

LOT N° 1 INDISPENSABLE
- Module BASIC ÉTENDU manuel en français
- K7 Basic par soi-même
- K7 Lunar Lander 2 (simulation de vols spaciaux) . . . . . 850 F ☐

LANGAGE PASCAL comprenant :
La carte P. code et les disquettes Pascal :
USCD ; Compiler ; Assembleur linker ;
Éditeur filer . . . . . 3300 F ☐

PROGRAMMATION SUR DISQUETTES
Coffret périphérique Texas : origine U.S.A. comprenant le boîtier, le contrôleur, et l'unité de disquette . . . . . 5700 F ☐

BON DE COMMANDE TARIFS MARS 1985

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

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis.
Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.
Participation aux frais de port et d'expédition en recommandé express pour les logiciels ; + 30 F. Se renseigner pour les colis au-dessus de 5 kg ainsi que pour les expéditions à l'étranger.

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

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.
Demander la liste des modules de jeux.