

# 



hebdomadaire des programmes informatiques

ISSN-0760-6125

# APPLE - IBM : 1 PARTOU

## L'ORDINATEUR CONTRE NATU

Un IBM matiné de Macintosh, n'existe pas ? Raté, ça s'appelle un Mac Charlie et c'est tout compatible.

Pauvre de vous qui avez acheté un Macintosh et qui le trouvez lent compatible avec lui-même, n'acceptant que ses périphériques à lui. son DOS à lui, mais qui craquez peut-être devant sa simplicité d'utili-sation, ses programmes à la vakei taprencadanlaminut et son air a



quart et son grand nombre de logi-Mais, voilà de quoi vous réjouir! Finis les dilemmes! Transformez votre Mac en IBM compatible avec Mac Charlie, véritable harnachement qui ajoute au Mac des touches de fonction à la IBM, un drive 5 pouces 1 quart à la IBM, des sor-

ties à la IBM et un co-processeur à la IBM. Avec Mac Charlie est fourni un pseudo-clavier IBM où vous enfi-chez votre clavier Mac, un pseuso ordinateur-drive IBM où vous enfichez votre Mac et quelques cordons où vous n'enfichez rien du tout mais qui raccordent les petits bouts d'IBM aux gros bouts de Mac.

Vous introduisez alors, dans l'ori-fice prévu à cet effet, une grande disquette et vous travaillez avec votre logiciel IBM favori sur l'écran Les souris, les icônes et les fenêtres ne sont plus réservées au Macintosh d'Apple. GEM est là, nous l'avons testé pour vous : c'est bien.

Jack Tramiel étant ce qu'il est et moi ce que je suis. lorsque j'ai eu l'opportunité de tester le GEM, je ne me suis pas gene. Laisse-moi parler. Madeleine

Gem est le nouveau gestionnaire de bureau de Digital Research. Ces derniers ne le sont pas (les derniers) puisqu'ils ont quand même créé le CP/M, ce qui est une référence : pratiquement tous les ordi-nateurs comportant un microprocesseur Z80 proposent la compatibilité avec ce système d'exploitation et on trouve même nom-bre de micros et d'ordinateurs personnels ayant un autre processeur offrant la possibilité de puiser dans l'immense bibliothèque de logiciels tournant sous CP/M

### DE QUOI S'AGIT-IL ?

du Mac, tout en dispo

sant en plus des

outils propres au Mac comme le bureau,

I horloge, le calepin et le presse-papier. Vous pouvez

en plus, ò miracle de la technologie, passer vos données du format IBM au format Mac et les utiliser sous

Mac Write, le vice-versa étant de ri-

Le tout est joliment présenté, ça ressemble plus à un Mac qu'à un IBM et c'est construit par Dayna Communications et ça coute un

petit peu plus qu'un max. Attention : faire les manips des peti-

Qu'est-ce que le Gem ? En anglais. cela s'appelle un WIMP : Windows. Icons and Mouse Programs. Vous voulez une traduction en bon fran-chouille des familles ? Allez, ce sera un PIFS: Programme avec loones.
Fenêtres et Souris. Qu'est-ce à dire.
me demanderez-vous avec angoisse? C'est pas à toi que je
parle, Madeleine, c'est au lecteur. Ca veut dire tout bêtement que ce programme, car c'en est un, plus malins d'entre vous l'auront déjà deviné, utilise non seulement des icônes (sorte de petits dessins symbolisant un concept matériel mais n'anticipons pas), mais aussi des fenêtres et une souris



Le Gem est donc un gestionnaire de bureau. Nous pouvons donc en deduire avec une subtilité que tout le monde nous envie que ce programme geste les bureaux. Et dis-moi, Madeleine, c'est quoi, gester

Imaginez que vous ayez un vrai bu-reau en acajou massif, avec deux ou trois corbeilles à documents des stylos un peu partout, une superbe horloge offerte en même temps que l'abonnement à l'Express, la photo de votre femme. le numéro de téléphone de votre maîtresse au dos, une calculatrice, une poubelle et un interphone.

### LE PRESENT

Vous êtes dépassé. Vous pouvez remplacer tout ça par un ordinateur et un Gem. Configuration minimum nécessaire pour pouvoir utiliser le Gem : deux lecteurs de disquettes et 256 Ko de Ram.



Vous allumez votre ordinateur : aussitôt, l'écran vous montre vos cor-beilles à documents, en l'occurence un dessin représentant un lecteur de disquettes, un autre le disque dur, un troisième une poubelle... En bref, tout ce que comporte votre configuration. Vous voulez regarder de plus près le contenu de la corbeille du dessus ? Vous dirigez la flèche sur l'écran grâce à votre souris jusque sur l'icône choisie, vous cliquez deux fois et l'icône manit l'écran décrivant les fichiers vahit l'écran, décrivant les fichiers



Suite page 16

# ET LE JACKINTOSH ON L'OUBLIE LE **JACKINTOSH** JE VAIS TOUS LES BOUFFER

Sacre bon Dieu de bonsoir de sacré Jack de sacré Tramiel de bon sang de bonsoir. Ses chevilles gonflent, s'enflent et se distendent telle la gre-nouille, pas la nôtre, celle du boeuf. Au fur et à mesure que l'échéance de la sortie de l'Atari 520 ST approche à grands pas de plus en plus imminents, les spécifications techniques particulières intrinsèques de la machine devien-nent de plus en mieux.

Mais avant la technique, il y a l'homme : il déclare avoir peur de devoir se battre (se baston-ner en vrai, pas un duel ver-bal) avec Sir Clive, il attaque directement Apple, il renie la micro familiale..

Et puis, Jack "A Rest-Of-The-World" "Against-Theespère vendre 5 millions de son nouveau micro en 85. C'est d'autant plus ambitieux que la sortie de la bête en question n'est pas prévue avant cet été. Comptons sei-gneurialement 7 mois d'exer-cice : il doit produire plus de 700.000 machines par mois. Faudra qu'il arrête de faire des déclarations à la presse et qu'il se mette au tournevis et au fer à souder.

## C'est nouveau, ça vient de sortir :

IBM : écrit 15 fois

queur

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

SPLOTCH! FLOTCH! EDIKA est là, en page 17.

DEULIGNEURS Les fainéants, page 10. CINOCHE-TELOCHE pages 14 et 15.

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

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

## BIDOUILLE GRENOUILLE

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

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.

### **VOTRE ORDINATEUR:** PROGRAMMES POUR

CANON X-07. CASIO FX 702-P. APPLE lle et llc. COMMODORE 64 ET VIC 20. EXELVISION EXL 100. HECTOR HR. MSX et compatibles. ORIC 1 ET ATMOS. SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. SHARP PC 1500. TEXAS TI-99/4A. THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5.

## TI CATHLON

TI 99 BASIC SIMPLE

4 épreuves vous attendent durant les jeux olympiques de Los Angeles. Parviendrez vous à revenir gagnant et à apporter la gloire à votre pays. Le graphisme est exceptionnel pour du basic simple.

Laurent LEVREAY

## Mode d'emploi:

330 RESTORE 5800 340 FOR I=65 TO 90 350 READ A\$ 360 A\$="00"&A\$

410 CA=104

410 CA=104 420 CALL HCHAR(13,1,127,32) 430 FOR I=1 TO 32 440 CALL HCHAR(13,I,CA) 450 IF (I<12)+(I)21)THEN 500

440 CALL HCHAR(13,1,CA)
450 IF (1<12)+(I)>21)THEN 500
460 READ C
470 CALL HCHAR(13,I,C)
480 CALL SDUND(1,I\*196,10)
490 GOTD 510
500 CALL HCHAR(13,I,127)
510 CA=CA+1
520 IF CA<106 THEN 540
530 CA=104
540 NEXT I
550 GOSUB 5920
560 PRINT " APPUYER SUR UNE TOUCHE"
570 CALL KEY(3,A,B)
580 IF B=0 THEN 570
590 CAR=104
600 FOR I=1 TO 32
610 CALL HCHAR(12,I,CAR)
620 CALL HCHAR(12,I,127)
630 CAR=CAR+1
640 IF CAR<106 THEN 660
650 CAR=104

650 NEXT I
670 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*
680 CALL CLEAR
690 HSC=0
700 INPUT "NOMBRE DE JOUEURS (1-4)?":NJ
710 IF (NJ<1)+(NJ>4)THEN 700
720 DIM SC(4),N\$(4),H\$(4),H\$(4),HHS(4),Q
NS(6),DW\$(6)

720 DIM SC(4),N\$(4),H\$(4),H\$(4),H\$(4),Q W\$(6),QW\$(6) 730 CALL CLEAR 740 PRINT " ENTREZ 3 LETTRES"::: 750 FOR I=1 TO NJ 760 PRINT ::"NOM DU JOUEUR:";I:: 770 INPUT N\$(I) 780 IF (LEN(N\$(I))>3)+(LEN(N\$(I))<3)THEN

880 RESTORE 5710 890 FOR I=1 TO NJ 900 READ LI,CO

920 GOSUB 4440

970 FOR I=1 TO 4 980 READ H\$(I), HS(I)

990 NEXT I 1000 FDR I=2 TO 5

930 NEXT I

910 Q\$=N\$(I)&":000000"

940 GOSUB 5920 950 IF EP<>0 THEN 1060 960 RESTORE 5720

Comment jouer : 1: Le 100 mètres : En appuyant alternativement sur les touches , et

1: Le 100 mètres : En appuyant alternativement sur les touches , et . le personnage avance.
2: Le 1110 mètres haies : ici votre personnage court tout seul mais il a deux vitesses. Celles-ci s'obtiennent en appuyant sur les touches 1 ou 2. 1= case par case, 2= 2 cases par 2 cases. On saute les haies en appuyant sur (ENTER).
3: Le lancer du javelot : on fait courir le bonhomme avec les touches , et . mais il faut l'arrêter avant le plot en bout de piste. (Sinon l'essai est foul). Une fois en bout de piste il faut appuyer sur (enter) pour décider de l'angle. Plus on laisse la touche enfoncée, plus l'angle monte. Puis on relâche la touche et le javelot s'envole.
4: Le saut en longueur :comme pour le lancer du javelot.

Voici maintenant la composition de ce super programme qui, je vous le rappelle, fait 588 lignes. (Attention il occupe pratiquement toute la mémoire!) LIGNES 100 à 180 190 à 380 entête initialisation et redéfinition des caractères 390 à 660 : 670 à 1050: présentation suite de l'initialisation et début du jeu 1060 à 1810: 1820 à 2000: 1ère épreuve : le 100 mètres affichage du meilleur essai pour chaque joueur et 2010 à 2830:

augmentation des scores
2ème épreuve : le lancer du javelot
3ème épreuve : le 110 mètres haies
4ème épreuve : le saut en longueur 2840 à 3810: 3820 à 4130: 4140 à 4430:

répartition des scores, affichage des 5 meilleurs et fin du jeu

4440 à 4480: 4490 à 4530: 4540 à 4600: 4610 à 4670: 4680 à 4850: sous-programme d'affichage d'un mot à l'écran sous-programme d'attente au clavier sous-programme d'affichage du nom du joueur sous-programme d'affichage du temps

sous-programme d'affichage du record en bas de 4860 à 4990: 5000 à 5190:

l'écran
sous-programme d'affichage des scores
sous-programme de calcul de la longueur
sous-programme d'acceptation de l'essai
sous-programme bonus
dates du programme 5200 à 5410: 5420 à 5550: 556O à 5600: datas du programme sous-programmes musicaux il faut bien trouver une fin, non ? 5610 à 5840: 5850 à 5970:

PS: Une épreuve reprend parfois des embranche-

DE 90 MÈTRES.

ments d'autres épreuves. 1010 QWS(I)=10000 1020 QW\$(I)="???" 2950 CALL HCHAR(LI,CD,109) 2960 CO=CO+5 2970 IF CO<33 THEN 3010 1980 FOR K=1 TO 500 1990 NEXT K 2970 IF CD<33 THEN 3010 2980 A=CD-32 2990 CD=A 3000 LI=LI+3 3010 NEXT J 3020 GOSUB 4860 3030 FOR AS=1 TD 3 3040 CALL HCHAR(6,29,AS+48) 3050 CALL SOUND(10,1000,10) 3060 FOR I=1 TD NJ 3070 IF AS<>1 THEN 3090 3080 HHS(I)=0 \*\*\*
2020 EP=2
2030 CALL HCHAR(11.1,127,448)
2040 CALL HCHAR(15,1.112.32)
2050 CALL HCHAR(17,1,32,160)
2060 CALL HCHAR(15,2,68)
2070 CA=49
2080 FDR K=3 TD 27 STEP 3
2090 CALL HCHAR(20,K,CA)
2100 CALL HCHAR(20,K,CA)
2110 CA=CA+1
2120 NEXT K 1070 EP=1 1090 CALL HCHAR(11,1,127,448) 1090 FOR J=14 TD 20 STEP 3 1100 CALL HCHAR(J,1,112,32) 1110 NEXT J 1120 CALL HCHAR(23,1,112,14) 1130 CALL HCHAR(14,2,48) 3080 HHS(I)=0 3090 X=13 3100 Y=2 1130 CALL HCHAR(14,2,48)
1140 LI=14
1150 CD=11
1160 FOR J=1 TO 9
1170 CALL HCHAR(LI,CO,J+48)
1180 CALL HCHAR(LI,CO+1,48)
1190 CD=CD+10
1200 IF CO<33 THEN 1240
1210 LI=LI+3
1220 A=CD-10
1230 CD=10-(32-A)
1240 NEXT J 2110 CA=CA+1 2120 NEXT K 2130 CALL HCHAR(20,1,48) 2140 CALL HCHAR(20,30,49) 2150 CALL HCHAR(20,31,48,2) 2160 GDSUB 4860 2170 FOR AS=1 TO 3 260 RESTORE 5690 270 PRINT " VEUILLEZ PATIENTEZ S.V.P.": 3110 00=1 270 FRIM: 320 FOR I=1 TO 12
290 FOR I=1 TO 12
290 READ A,B
300 CALL COLOR(I,A,B)
310 NEXT I
320 CALL CLEAR
330 ESTUPE 5800

1240 NEXT J 1250 CALL HCHAR (23,5,49) 1260 CALL HCHAR (23,6,48,2) 1270 CALL HCHAR (22,6,109)

1270 CALL HCHAR(22,8,109)
1280 GOSUB 4860
1290 FOR AS=1 TO 3
1300 CALL HCHAR(6,29,AS+48)
1310 CALL SOUND(10,1000,10)
1320 FOR I=1 TO NJ
1330 X=13
1340 Y=2
1350 TT=0 1360 CA=104 1370 CALL HCHAR(X,Y,108) 1380 IF AS<>1 THEN 1400 1390 HHS(I)=0

1390 HHS(I)=0
1400 GOSUB 4540
1410 GOSUB 5420
1420 IF A=78 THEN 1780
1430 GDSUB 4490
1440 CALL HCHAR(X,Y,CA)
1450 IF (X=22)\*(Y)5) THEN 1660
1460 TT=TT+.02
1470 CALL KEY(3,A,B)
1480 TT=TT+.13
1490 QD=QQ+.5
1500 IF 8<1 THEN 1460
1510 IF (A<>44)\*(A<>46) THEN 1470
1520 CALL HCHAR(X,Y,127)
1530 TT=TT+.11

1530 TT=TT+.11 1540 IF INT(4-QQ)>=0 THEN 1560 1550 GOTD 1570 1560 Y=Y+INT(4-QQ)

1580 Y=Y+IN (4-00) 1570 00=0 1580 IF Y<33 THEN 1620 1590 X=X+3 1600 Y1=Y 1610 Y=Y1-32 1620 CA=CA+1 1630 IF CA<106 THEN 1650

1640 CA=104 1650 GDT0 1440 1660 IF (AS=1)+(HHS(I)=0)THEN 1680 1670 IF TT>HHS(I)THEN 1690

1680 HHS(1)=TT 1690 GDSUB 4610 1700 IF TT<=HS(EP)THEN 1720

770
790 NEXT I
800 FOR I=1 TO NJ
81720 HS(EP)=T
810 SC(I)=0
820 NEXT I
830 CALL CLEAR
840 PRINT "
"L&L \*\*\* a #\$ %@[\]\*\*\* bPL:b"
850 PRINT "caaaaaaaaaaaaaaaabab bb 1780 NEXT I
bdaaaeb 1800 GOSUB 18 1700 IF TT<=HS(EP)THEN 172 1710 GOTD 1760 1720 HS(EP)=TT 1730 H\$(EP)=N\$(I) 1740 GOSUB 5570 1750 GOSUB 4860 1760 CALL HCHAR(X,Y,127) 1770 CALL HCHAR(22,6,109)

1850 LO=LI 1860 CO=4

1870 Q\$=N\$(I)&":PERFORMANCE: "&STR\$(HHS(I 1880 GOSUB 4440 1890 IF (EP=1)+(EP=3)THEN 1920 1900 SC(I)=SC(I)+INT(HHS(I)\*100+(-(EP=4)

1910 GOTO 1950 1920 IF HHS(I) (>0 THEN 1940 1930 GOTO 1950 1940 SC(I)=SC(I)+INT(5000-HHS(I)\*100)

1950 GDSUB 5000

3120 CA=104 3130 TT=0 3140 CALL GCHAR(X,Y,WW) 3150 CALL HCHAR(X,Y,108) 3160 GOSUB 4540 3170 GOSUB 5420 2170 FUR AS=1 TU 3 2180 CALL HCHAR(6,29,48+AS) 2190 CALL SDUND(10,1000,10) 2200 FOR I=1 TO NJ 2210 IF AS<>1 THEN 2230 2220 HHS(I)=0 2230 X=14 2240 Y=2 3180 IF A=78 THEN 3790 3190 GOSUB 4490 3200 CALL HCHAR(X,Y,CA) 3210 IF (X=22)\*(Y>10)THEN 3690 3220 TT=TT+.15 3230 CALL KEY(3,A,B) 2250 AL=19 2260 CA=104 2270 V=0 2280 TR=0 3240 TT=TT+.13 3240 TT=TT+.13 3250 CALL HCHAR(X,Y,WW) 3260 IF A<>13 THEN 3450 3270 IF Y+1<33 THEN 3310 3280 X=X+3 3290 Y=1 3300 GOTO 3320 2290 CALL HCHAR (X,Y,108)
2300 GDSUB 4540
2310 SOSUB 5420
2320 IF A=78 THEN 2800
2330 CALL HCHAR (14,31,110)
2340 GDSUB 4490
2350 V=V-.3
2360 IF V>0 THEN 2380
2370 V=0
2380 CALL KEY(3,A,B)
2390 IF (TR=1) \*(B=0) THEN 2610
2400 IF A<>13 THEN 2460
2410 AL=AL+2
2420 TR=1
2430 IF AL>80 THEN 2570
2440 CALL SOUND (-10,-2,5)
2450 GOTO 2380
2460 IF B<1 THEN 2350 2290 CALL HCHAR (X.Y. 108) 3300 GDTO 3320 3310 Y=Y+1 3320 CALL HCHAR(X-1,Y,106) 3330 CALL HCHAR(X-1,Y,127) 3340 IF Y+1;33 THEN 3380 3350 Y=1 3360 X=X+3 3370 GDTD 3390 3380 Y=Y+1
3390 CALL GCHAR(X,Y,WW)
3400 IF WW<>127 THEN 3650
3410 CALL HCHAR(X,Y,107)
3420 CALL HCHAR(X,Y,127)
3430 Y=Y+1
3440 GDTD 3510 2450 IF 8<1 THEN 2350 2470 IF (A<>44)\*(A<>46)THEN 2350 2480 CALL HCHAR(X,Y,127) 3450 IF A<>49 THEN 3480 3460 QQ=1 3470 GOTO 3500 2480 CALL HCHAR(X,Y,127)
2490 V=V+1
2500 V=Y+2
2510 CA=CA+1
2520 IF CA<106 THEN 2540
2530 CA=104
2540 CALL HCHAR(X,Y,CA)
2550 IF Y>30 THEN 2570
2560 GOTO 2380
2570 CALL SOUND(1000,-5,5)
2580 CALL HCHAR(X,Y,127)
2590 L=0
2600 GOTO 2700
2610 IF Y<=0 THEN 2700 3470 GDTD 3500 3480 IF A<>50 THEN 3500 3490 QQ=2 3500 Y=Y+QQ 3510 IF Y<33 THEN 3550 3520 X=X+3 3530 A=Y-32 3540 Y=A 3550 CA=CA+1 3540 Y=A
3550 CA=CA+1
3560 IF CA<106 THEN 3580
3570 CA=104
3580 CALL GCHAR(X,Y,WW)
3590 IF QD=1 THEN 3640
3600 IF Y-1<1 THEN 3640
3610 CALL GCHAR(X,Y-1,WI)
3620 IF WI<>109 THEN 3640
3630 GDTD 3650
3640 IF WW<>109 THEN 3200
3650 CALL HCHAR(X,Y,108)
3660 CALL SDUND(100,-5,20,110,15)
3670 TT=TT+1
3680 GDTD 3200
3690 IF (AS=1)+(HHS(I)=0)THEN 3710
3700 IF TT>HHS(I)THEN 3720
3710 HHS(I)=TT
3720 GDSUB 4610
3730 IF TT<=HS(EP)THEN 3740 ELSE 3780
3740 HS(EP)=TT
3750 H\$(EP)=TT
3750 GDSUB 4860
3760 CALL HCHAR(X,Y,127)
3790 NEXT I
3800 NEXT AS
3810 GOSUB 1820 2600 GDTD 2700
2610 IF V<=0 THEN 2700
2620 GDSUB 5200
2630 IF EP=4 THEN 3980
2640 FOR K=1 TD INT(L/3,33)
2650 IF (K<=0)+(K)32)THEN 2700
2660 CALL HCHAR(18,K,45)
2670 CALL SOUND(10,K\*196,5)
2680 CALL HCHAR(18,K,32)
2690 NEXT K
2700 GDSUB 4680
2710 CALL HCHAR(X,Y,127)
2720 IF AS=1 THEN 2740
2740 HHS(I)=L 2730 IF L(HIS(I)THEN 2800 2740 HHS(I)=L 2750 IF L(HS(EP)THEN 2800 2760 HS(EP)=L 2770 HS(EP)=N\$(I) 2780 GOSUB 5570 2790 GOSUB 4860 2800 NEXT I 2810 NEXT AS 2820 GOSUB 1820 2830 IF EP=4 THEN 4140 3800 NEXT AS 3810 GOSUB 1820 3820 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* AUT EN LONGUEUR \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 2840 REM 3830 EP=4

3840 CALL HCHAR (11,1,127,448)

3850 CALL HCHAR (19, 1, 32, 96) 3860 CA=49 3870 FOR K=2 TO 26 STEP 3

3880 CALL HCHAR (20, K, CA) 3890 CALL HCHAR (19, K, 98)

3920 CALL HCHAR (19, 29, 98)

Suite page 8

3910 NEXT K

2

2850 EP=3

2920 LI=13

2930 CD=6 2940 FOR J=1 TO 21

2860 CALL HCHAR(11,1,127.448) 2870 FOR I=14 TO 20 STEP 3 2880 CALL HCHAR(I,1,112,32) 2890 NEXT I

2900 CALL HCHAR (23,1,112,12) 2910 CALL HCHAR (14,2.68)

UNE NOUVELLE EPREUVE AUX DEUX OLYMPIQUES : LE

110 MÈTRES HAIES, AVEC UNE CORDE ATTACHÉE AU TOUR DE LA TAILLE D'UNE LONGUEUR

3111,

LES DERNIERS 20 METRES SONT LES PLUS DURS!

JE SUIS DANS UN COIN ET J'AIME CA

CRAZY SQUASH C'est une histoire de cornichon qui doit renvoyer des pommes sur des tas de trucs, c'est rapide, joli, les bruits sont rigolos, bref c'est super! J. Pierre MARQUE 2 REM 3 REM \* CRAZY SQUASH \*
\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 4 REM JEAN-PIERRE MARQUE 5 REM 6 REM 7 REM 8 REM LE 19/01/1985

10 FORL=54272T054295:POKEL,0:NEXT:K=646 15 A=1024:B=55296:C=53280 20 V=53248:POKEL,15:M1=54276:M2=54283

FORR=1T029:REHDA1,A2,A3 POKEM1,0:POKEM2,0:POKEM1,33:POKEM2,33 POKE54280,A1:POKE54279,A2:POKE54273,A1

22 SC=5000:GOSUB6000 25 POKE54284,9:POKE54277,8

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

91110

1490 DATA169,50,141,240,195 1500 DATA169,23,141,250,195 1510 DATA169,0,141,8,212 DRTA88,89,90,91,93,94,95,96,98,99,100,101,103,104,105,106,108,111,128,133 DATR136,138,141,146,148,151,168,173,174,175,176,178,179,180,181,184,185,189
DATR136,138,141,146,148,151,168,173,174,175,176,178,179,180,181,184,185,189
DATR190,208,213,215,218,221,223,230,248,249,250,251,253,256,258,261,263,264
DATR265,266,269,365,366,367,368,370,371,372,373,375,378,380,381,382,383,385
DATR386,387,388,390,393,405,410,413,415,418,420,423,425,430,433,445,446,447
DATR448,450,453,455,458,460,461,462,463,465,466,467,468,470,471,472,473,488
DATR490,493,495,498,500,503,508,510,513,525,526,527,528,530,531,532,533,535
DATR536,537,538,540,543,545,546,547,548,550,553,572 1745 1750 1760 795

COMMODORE

QUI C'EST QUI A FAIT CE

DESSIN?

(C'EST CARALI)

VIRE!

PAS D'ACCORD!

CE DEU EST

NUL!

1945 DATA238, 15, 192, 173, 15, 192, 201, 0, 240,3,76,153,199 1950 DATA238,16,192,173,16,192,201,0,

DATA173,203,0,201,4,240,1,96 1970 DATA172,161,0,173,203,0,201,64,240,

1999 DATA-1

2030

THENGOSUB6000: GOSUB5015

3060 DATA2,170,0,2,170,0,10,170,128 3070 DATA10,170,128,10,170,128,42,170 DATA160, 170, 170, 168, 170, 170, 168

3100 DATA48.0 A SUIVRE...

## VAUT MIEUX LIRE édito

AVEUGLE.

David

3

Blanche neige et les sept nains, c'est bien. Walt Disney aussi. Mais agaga gnagnagna, il n'y a que des gentils, que des zintelli-gents, que des doux rêveurs, tous les informaticiens sont gé-niaux, vous êtes merveilleux, vous êtes formidables, vive Sa-batier et accroche-coeur : y'en a maaaarre!

La vie est une vieille pute vicieuse et ce n'est pas parce que vous tapez cinq minutes par semaine sur votre clavier de merde que vous devez occulter les réalités qui vous entourent. La guerre, le sang, l'injustice, les magouilles, l'horreur sont notre lot commun et, quand nous respirons, la mort dans nos poumons répand sa triste manne. Nous nous fimes complices de ces aveuglements en vous proposant (imposant?) de niais petits Mickeys prenant pour l'occasion l'apparence d'un crétin hippocampe. Comment avons-nous pu nous laisser pié-ger par cette représentation fac-Pourquoi? Nous avons peu d'excuses et nous plaidons cou-pable d'avoir, sans le savoir, contribué à votre abrutissement par de mornes dessins généra-teurs de débilité profonde. C'est une erreur impardonnable et je ne sais pas si notre réaction tardive sera suffisante pour expier. Carali est là, en chair et en os qui dessine, à côté, qui parle de la vie, telle qu'elle est. Ses des-sins, que dis-je, ses Oeuvres apportent enfin à cet hebdomadaire le vécu sans l'artifice alié-nant des petits dessins soporifi-ques qui furent si longtemps sa honte. Mais est-ce suffisant, ne suis-je pas coupable, trop cou-pable? C'est trop tard, bien trop tard, je suis impardonnable, la vie ne vaut plus la peine d'être vécue après cette énorme faute, je suis déshonoré, je suis un criminel, aucune autocritique, au-cune absolution ne peuvent atté-nuer le remord et la honte qui hantent mes nuits et minent mon moral. Adieu, monde cruel!

BANG!

Gerard Ceccaldi



(NDLR: Nous avons le regret de vous faire part du décès de Gerard Ceccaldi. Il a mis fin à ses jours en se tirant une balle dans la tête. Tout ça pour une bête histoire de dessins d'hippocampes remplacés par des des-sins humoristiques. Mais la lettre qu'il a laissée est assez confuse et il semble difficile de connaître les causes réelles de son geste désespéré. Nous présentons nos sincères condoléances à ses veuves et à ses nombreux

(NDLFDM: Baaaah! Ch'est dé-gueulache, je ne viendrai plus faire le ménache dans cette boîte. Du chang, partout! Enfin, ch'est pas plus mal, ch'était vrai-ment un emmerdeur le rédact cheur en chef. Tiens, ils ont changé les déchins, chont plus rigolos cheux-là.)

NDLFDM = Note de la femme de ménache.

FORT=1TOA3\*10:NEXT:NEXT:PDKEV42/6
DATH16.195.10.22,96.10.22,96.10.25,30.10.28,49.10.22,96.10.28,49.10.25,30.10
DATH16.195.10.22,96.10.22,96.10.25,30.10.28,49.10.22,96.20.21,31.10.16.195.10
DATH22.96.10.22,96.10.25,30.10.28,49.10.29,223,10.28,49.10.25,30.10.22,96.10
DATH22.96.10.10.16.195.10.18.209.10.21,31.10.22,96.50
IFPEEK(49987)(>169THEND=49987:GOSUB4000:GOTO99 98 GOTO192 730 DATA169,0,141,2,192 740 DATA169,1,141,3,192,32,239,195 750 DATA32,172,196,32,219,196 760 DATA96,234,234 READY: IFY=-1THEN101 100 POKED, Y: D=D+1:GOTO99 101 GOSUB3000:GOSUB6510 102 FORR=49152TO49175:POKER, 0:NEXT DHTH96,234,234

REM \*\*\* ACCELERATION \*\*\*

DATA173,107,195,201,100,240,3

DATA206,107,195,96

REM \*\*\* BALLES RESTANTES \*\*\*

DATA206,4,192,173,4,192

DATA105,4,141,78,4

DATA169,4,141,78,216

DATA169,32,141,79,4,32,19,198

DATA173,4,192,201,0,240,1,96 103 POKE49156,10:GOSUB4070:GOSUB4080 105 POKE14080,0 106 PRINTTAB(31)"MMPOMMES:10" 107 PRINTTAB(32)"MMMSCORE" 110 PRINTTAB(32)"M00000" 800 112 POKE214,18:PRINTTAB(32)"MRECORD:M" 113 PRINTTAB(31)SC:POKEV+21,7 115 POKE161,0;SYS49987:GOTO2000 830 DATA173,4,192,201,0,240,1,96 DATA76,81,197,96 116 END 850 120 REM \*\*\* BALLE CENTRE/HAUT \*\*\* DATA141,7,192,141,8,192 125 DATR169,0,141,8,212,32,239,195 127 DATR234,234,234,234 DATA169,174,141,0,208 DATR141,7,192,141,8,192
DATA169,239,141,167,196,96
DATA173,5,192,201,9,240,9
DATA238,5,192,105,49
DATA141,59,5,96
DATA169,48,141,59,5
DATA169,0,141,5,192
DATA173,6,192,201,9,240,9
DATA1730,6,192,105,49 140 DATA169,068,141,1,208 150 REM \*\*\* RALENTISSEMENT \*\*\* 910 150 REN ### RRLENT135ETENT ###
160 DATA32,34,199,234,234
170 DATA169,0,141,1,192
180 DATA238,1,192,173,1,192
190 DATA201,0,240,3,76,100,195
200 DATA32,192,199,234,234,234
210 DATA234,234,234,234,234,234
220 REM ### DEPLACEMENT HORIZONTAL \*\*\* 940 950 960 DHTH173,6,192,201,9,240,9
970 DHTH238,6,192,105,49
980 DHTH141,58,5,96
990 DHTH169,48,141,58,5
1000 DHTH169,0,141,6,192
1010 DHTH173,7,192,201,9,240,9
1020 DHTH238,7,192,105,49
1030 DHTH141,57,5,96 230 DATA32,181,195,173,0,208 240 DATA201,79,240,17,201,232,240,24 240 DATA201,79,240,17,201,232,240,24
250 DATA173,2,192,201,1,240,28
260 DATA238,0,208,76,90,195
270 DATA169,0,141,2,192
275 DATA32,239,195,76,140,195
280 DATA169,1,141,2,192
285 DATA32,239,195,76,140,195
290 DATA206,0,208,76,90,195
300 REM \*\*\* DEPLACEMENT VERTICAL \*\*\*
310 DATA32,25,196,173,1,208
320 DATA201,56,240,22,201,250,240,60
330 DATA32,121,196,32,236,197,234
340 DATA173,3,192,201,1,240,26
350 DATA238,1,208,96 1030 DATA141,57,5,96
1040 DATA169,48,141,57,5
1050 DATA169,0,141,7,192
1060 DATA173,8,192,201,9,240,9
1070 DATA238,8,192,105,49
1080 DATA141,56,5,96
1090 DATA238,32,208,96
1095 REM \*\*\* PARTIE TERMINEE \*\*\*
1100 DATA169,0,141,21,208,141,240,195
1110 DATA169,96,141,126,195
1120 DATA169,219,141,167,196,96 DATA238,1,208,96 DATA169,0,141,3,192,32,239,195 DATA76,202,195 350 1120 DATA169,219,141,167,196,96
1130 REM \*\*\* LIGNE \*\*\*
1140 DATA173,161,0,201,1,208,42
1150 DATA169,0,141,161,0
1160 DATA169,160,157,71,5
1170 DATA169,004,157,71,217
1180 DATA238,115,197,238,120,197
1190 DATA173,115,197,201,92,240,3
1200 DATA76,112,197,32,179,197
1210 DATA169,71,141,115,197,141,120,197 360 DATA234,234,234,234,234,234,234,234 DATA234,234,234 400 405 DATA206,1,208,96 420 REM \*\*\* REBOND SONORE \*\*\* 430 DATA169,30,141,1,212 440 DATA169,00,141,4,212 450 DATA169,23,141,4,212,96 450 DHTH169,23,141,4,212,96 460 REM \*\*\* BALLE PERDUE \*\*\* 470 DATA169,180,141,1,212 480 DATA169,16,141,4,212 485 DATA169,0,141,107,195 490 DATA169,17,141,4,212 500 DATA32,77,196,76,67,195 DATA173,1,208,201,0,240,8 DATA201,0,240,4,234,234,234,96 DATA173,3,192,73,1,141,3,192 DATA32,239,195,32,172,196,96 REM \*\*\* LIGNE OU PAS LIGNE ? \*\*\* 1240 1269 1265 1265 REM \*\*\* LIGNE OU PAS LIGNE ? \*\*
1270 DATA32,233,197
1280 DATA173,113,197,201,160,240,19
1290 DATA169,160,141,113,197,169,0
1300 DATA141,153,197,141,157,197
1310 DATA32,247,198,234,234,96
1320 DATA169,32,141,113,197
1330 DATA169,93,141,153,197
1340 DATA169,112,141,157,197
1350 DATA182,2,199,234,234,96 510 REM \*\*\* DEPLACEMENT RAQUETTE \*\*\* 520 DATA173,203,0 530 DATA201,47,240,5,201,44,240,21,96 540 DATA206,2,208,173,2,208,141,4,208 550 DATA201,79,240,1,96 560 DATA169,80,141,2,208,96 570 DATA238,4,208,173,4,208,141,2,208 580 DATA201,234,240,1,96 1350 DATA32,2,199,234,234,96 1360 DATA173,30,208,96 1365 REM \*\*\* BONUS \*\*\* DATA169,233,141,4,208,96 600 REM \*\*\* TEMPORISATION \*\*\* 620 DATA169,0,141,1,192 630 DATA238,1,192,173,1,192 640 DATA238,1,192,173,1,192 650 DATA238,0,192,173,0,192 660 DATA201,60,240,6,32,25,196 1380 DATA201,1,240,1,96 1390 DATA76,10,199,234,234 1400 DATA169,15,141,21,208 1410 DATA238,6,208,173,6,208,201,235 1420 DATA240,11,233,100,41,234 1430 DATA141,8,212,234,234,234,96 1440 DATA169,7,141,21,208 DATA76,82,196,32,183,196,96 REM \*\*\* RENVOI DE LA BALLE \*\*\* DATA32,100,197,32,40,198 1450 DATA169,0,141,9,192 DATA168,234,234 DATA201,5,240,16,201,7,240,12 1460 DATA169,0,141,8,212 1470 DATA169,88,141,6,208,96 710 DATA201,3,240,1,96 1475 REM \*\*\* BONUS ATTEINT \*\*\* 720 DATA169,1,141,2,192,208,5 1480 DATA173,30,208,201,9,240,1,96

1510 DATA169,0,141,8,212 1520 DATA32,239,195 1530 DATA238,10,192,32,239,196 1540 DATA238,10,192,201,10,240,34 1550 DATA238,11,192,173,11,192 1560 DATA201,255,240,3,76,79,198 1570 DATA238,12,192,173,12,192 1580 DATA201,25,240,3,76,79,198 1590 DATA169,0,141,12,192,76,63,198 1600 DATA169,7,141,21,208 1610 DATA169,30,141,240,195 1610 DATA169,30,141,240,195 1620 DATA169,23,141,250,195 1630 DATA169,0,141,10,192 1640 DATA169,234,141,6,208 DATA173, 13, 192, 201, 1, 240, 4 1660 DATRA238,13,192,96 1670 DATRA169,0,141,13,192,238,251,7 1680 DATRA173,251,7,201,255,240,17 1690 DATRA201,251,240,35,201,252,240,42 1700 DATRA201,253,240,49,201,254,240,56 1720 DATA169,250,141,251,7 1725 DATA169,105,141,10,198 DATA169,6,141,42,208,96 DATA169,73,141,10,198,96 DATA169,2,141,42,208 DATA169,233,141,10,198,96 DATA169,7,141,42,208 DATA169,41,141,10,198,96 DATA169,1,141,42,208 DATA169,09,141,10,198,96 DATA169,8,141,42,208 DATA169,106,141,10,198,96 REM \*\*\* LIGNE SONORE \*\*\* 1780 DATA169,3,141,104,197 1790 DATA169,0,141,15,212,96 1795 REM \*\*\* LIGNE SILENCIEUSE \*\*\* 1800 DATA169,1,141,104,197 1810 DATA169,5,141,15,212,96 1810 DATA169,5,141,15,212,96
1815 REM \*\*\* RETARD BONUS \*\*\*
1820 DATA238,14,192,173,14,192
1830 DATA261,2,240,3,76,12,199
1840 DATA169,0,141,14,192,76,247,197
1845 REM \*\*\* ARAIGNEE \*\*\*
1850 DATA173,161,0,201,1,240,1,96
1855 DATA173,162,0,201,1,240,1,96
1855 DATA173,2,208,141,8,208
1865 DATA169,60,141,9,208
1870 DATA169,72,141,91,195
1875 DATA169,72,141,21,208,96
1885 DATA238,9,208,173,9,208
1890 DATA201,250,240,10
1895 DATA77,2,208,141,8,212 1895 DATA77,2,208,141,8,212 1910 DATA32,108,199,96,169,7,141,21,208 1915 DATA169,34,141,91,195 1915 DH H169,34,141,91,195
1920 DATA169,0,141,8,212,96
1930 DATA192,18,240,9
1935 DATA192,20,240,5,192,22,240,1,96
1936 DATA169,0,141,4,212,169,0,141,8,212
1937 DATA169,16,141,21,208
1940 DATA169,11,141,5,212,169,3,141,1,
212,169,83,141,4,212,160,0 240,3,76,153,199,169,0,141,16,192 1955 DATA169,8,141,5,212,76,255,195 1960 REM \*\*\* JEU GELE \*\*\* 3,76,203,199 1975 DATA173,203,0,201,64,208,3,76,213, 199,140,161,0,96 2000 FORR=1T01000:NEXT:POKE54280,0 2005 POKE54287.0 2010 POKEV+21,0:FORR=1336T01340 2020 A\$=A\$+STR\$(PEEK(R)-48) NEXT: S=VAL(A\$): SYS58692 2030 NEXT-S=VHL(H#7-31330032 2040 POKEC,0 2050 IFS>SCTHENPRINT"MUT \*\*\* VOUS TENEZ LE RECORD! BRAVO!!! \*\*\*":SC=S 2080 PRINTAB(15)"MRSCORE:"S 2090 PRINTAB(15)"MRECORD:"SC 2100 GOSUB5000 2130 J=PEEK(203):IFTI\$="000005" 2140 IFJ=4THEN2190 2150 IFJ=5THEN6500 2160 GOTO2130 POKE50046,32:A\$="":POKEV+21,0 2200 POKE50160,30 2210 RESTORE:FORR=1T0140:READE:NEXT 2240 POKE50585,0:POKE50589,0:GOTO25 3000 KK=16000:REM \*\*\* CLOCHE \*\*\* 3010 FORR=0TO62:READE:POKEKK+R,E:NEXT POKEW+42.6 3013 FUNE27442,6 3020 POKE2043,220:POKEV+6,104 3030 DATA0,32,0,0,168,0,0,32,0 3040 DATA10,170,128,2,170,0,0,168,0 3050 DATA0,168,0,2,170,0,2,170,0 3090 DATA170,170,168,0,252,0,0,252,0,0

## CAP-MAN

Bien sur, vous connaissez déjà ce jeu ! Mais alors quoi sans blaque...

Cyril SALENC.

REM \*\*\*\* DEPLACEMENT DI! PAC \*

THEN GOTO 1070 000 IF JOY(0)=2 OR INKEY(2)=0 THE

1120 890 IF ta%(X,Y)=11 THEN GOSUB 229

tax(X,Y)=26 THEN PET=0 GOS

\*\*\*\*\* 1370 REM 1380 LOCATE X,Y:PRINT " " 1390 X=X+1:IF X>20 THEN X=1:GOTO 1

1400 IF tax(X,Y)=0 THEN GOTO 1440

1410 IF ta%(X.Y)#11 THEN GOSUB 229

1410 IF tax(X,Y)=11 THEN GUSUB 229
0:GOTO 1440
1420 IF tax(X,Y)=26 THEN PET=0:GOS
UB 2740:GOTO 1440
1430 X=X-1
1440 LOCATE X,Y:PRINT "4"
1450 GOTO 1460
1460 IF PRG=1 THEN GOSUB 2740:GOTO

1500 A=INT(RND\*4)+1
1510 ON A GOTO 1560,1750,1930,2110
1520 GOTO 990
1530 REM
1540 REM \*\*\*\*\*\*\* MONSTRE 1 \*\*\*\*\*\*
1550 REM
1550 IF TR<1 THEN GOTO 990
1570 LOCATE X2,Y2:CR=ta%(X2,Y2):PE
N 1:IF CA=0 THEN PRINT " " ELSE IF
CA=11 THEN PRINT " "" ELSE IF CA=2
6 THEN PEN 5:PRINT "z"
1580 IF X2>X THEN X2=X2-1:GOTO 159
0 ELSE GOTO 1610
1590 IF ta%(X2,Y2)<>8 AND ta%(X2,Y2)
2><>11 AND ta%(X2,Y2)<>26 THEN X2=X2+1

1618 IF X2(X THEN X2=X2+1:GOTO 162 0 ELSE GOTO 1630 1628 IF tax(X2,Y2)(>0 RND tax(X2,Y 2)(>11 RND tax(X2,Y2)(>26 THEN X2=

1638 IF Y2>Y THEN Y2=Y2-1 ELSE GOT 0 1668 1648 IF tax(X2,Y2)<>0 AND tax(X2,Y 2)<>11 AND tax(X2,Y2)<>26 THEN Y2=

1480 REM \*\*\*\*\* MONSTRES \*\*\*\*

1500 A=INT(RND#4)+1

1220

:GOTO 1330

1490 REM



WOUA LE MEC HE! IL OSE PAS DIRE MERDE LE MEC LA! WOUA LUI ALORS ...

M TROIS PETITS POINTS, SA ME FOUT DE L'URTICAIRE MOI

MERDE À LA FIN



GRAM PICET PIC ET COLEGRAM

UN COIN VAUT MIEUX

THE

10 REM **************
20 REM * *
30 REM * CAP-MAN *
40 REM * *
50 REM * COPYRIGHT 1985 *
60 REM *
70 REM * PAR CYRIL SALENC *
80 REM *
90 REM * 20-02-85 *
100 REM *
110 REM ***********************************
130 REM **************
140 KEY 139, "SYMBOL AFTER 97"+CHR\$
(13)
150 REM TAPER LA PETITE TOUCHE 'EN
TER' POUR REINITIALISER LES CARACT
ERES QUI SONT DEFINIS
160 REM **************
170 MODE 0
180 REM
190 REM **** CARACTERES ****
200 REM
210 SYMBOL AFTER 97
220 SYMBOL 97, &X11, &X11100, &X10000
0.&X1000000,&X1000000,&X1000000,&X
10000000, 4×10000000
230 SYMBOL 98,6X11000000,8X111000, 6X100,6X10,6X10,6X10,8X1,8X1
240 SYMBOL 99, &X10000000, &X1000000
0, &X1000000, &X1000000, &X1000000, &X
100000, &X11100, &X11
250 SYMBOL 100, \$X1, \$X1, \$X10, \$X10, \$
X10, \$X100, \$X111000, \$X11000000
260 SYMBOL 101, 8×11000, 8×100100, 8×
1000010, \$X1000010, \$X1000010, \$X1000
0001, &X10000001, &X10000001
270 SYMBOL 102,8X10000001,8X100000
01,&X10000001,&X1000010,&X1000010,
&X1000010, &X100100, &X11000
280 SYMBOL 103, &X11100000, &X11100,
\$X10.\$X1.\$X1.\$X10.\$X11100.\$X111000
00
290 SYMBOL 104.&X111.&X111000.&X10
00000,&X10000000,&X10000000,&X1000
000,&X111000,&X111
300 SYMBOL 105.8X11111111,8X0,8X0,
&X0,&X0,&X0,&X0,&X111111111
310 SYMBOL 106, %X10000001, %X100000
01, &X10000001, &X10000001, &X1000000
1,&X10000001,&X10000001,&X10000001 320 SYMBOL 100,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0
,&X0,&X0,&X11111111
/#UD/#UD/#UIIIIIII

9,12,9,9,9,9,4
770 RESTORE 560
780 IF TA>8 THEN COL=0 ELSE COL=2
790 FOR T=4 TO 24
800 FOR U=1 TO 20
810 READ a
820 TaX(U,T)=a
830 LOCATE U,T:b=taX(U,T):IF b=11
THEN PEN 1 ELSE IF b=26 THEN PEN 5
ELSE PEN COL
840 IF taX(U,T)=0 THEN PRINT " "P
EN 1:GOTO 870
850 PENT CHR@(b+96)
860 PEN 1
870 NEXT 880 NEXT 890 ta%(11,15)=0 900 IF TA=1 THEN FOR T=1 TO 3:LOCA TE T.2:PEN 4:PRINT "9":NEXT:PEN 1 910 GOSUB 2600 920 IF TA=1 THEN LOCATE 3,2 PPINT 930 X=11:Y=15:GE=40 940 LOCATE X,Y:PEN 4:PRINT "P" 950 GDSUB 2920 980 REM 990 PEN 4: IF JOY(0)=1 OR INKEY(0)= 1800 IF JOY(0)=2 OR INKEY(2)=0 THE N GOTO 1170 1010 IF JOY(0)=4 OR INKEY(3)=0 THE N GOTO 1270 1020 IF JOY(0)=8 OR INKEY(1)=0 THE N GOTO 1380 1030 GOTO 1460 1050 REM \*\*\*\* MVT VERS LE HAUT \*\* 1060 REM 1070 LOCATE X,Y PRINT " " 1080 Y=Y-1: IF tax(X,Y)=0 THEN GOTO 0:GOTO 1120 1100 IF ta%(X,Y)=26 THEN PET=0:GOS UB 2740:GOTO 1120 330 SYMBOL 109, &X11111111, &X0, &X0, 1110 Y=Y+1 1120 LOCATE X,Y:PRINT"s" 1130 GOTO 1460 8X8,8X8,8X8,8X8,8X8 340 SYMBOL 110, &X10000000, &X100000 00, &X10000000, &X10000000, &X1000000 0, &X10000000, &X10000000, &X10000000 00. &X10000000. &X100000000, &X10000000 0. &X100000000. &X100000000. &X10000000 350 SYMBOL 107. &X0. &X0. &X0. &X0. &X0. &X1. &X1 000. &X0. &X0. &X0. &X0 360 SYMBOL 111. &X1. &X1. &X1. &X1. &X1 &X1. &X1. &X1 1150 REM \*\*\*\* MVT VERS LE BAS \*\*\* 1160 REM 1170 LOCATE X,Y:PRINT " " 1180 Y=Y+1:IF ta%(X,Y)=0 THEN GOTO 1190 IF ta%(X,Y)=11 THEN GOSUB 229 1200 IF ta%(X,Y)=26 THEN PET=0:GOS UB 2740:GOTO 1220 1210 Y=Y-1 1220 LOCATE X,Y'PRINT""" 1230 GOTO 1460 1240 REM 1250 REM \*\*\*\*\* MVT VERS LA GAUCHE 1260 REM 1270 LOCATE X,Y:PRINT " " 1280 X=X-1:IF X<1 THEN X=20:GOTO 1 330 410 SYMBOL 121, \$X11100, \$X111110, \$X 1101011, \$X1101011, \$X1111111, \$X1111 110.811.&X1101011.&X1111111.&X11111
111.&X1111111.&X1010101
420 SYMBOL 116.&X1000001.&X1100011
.&X1110111.&X1111111.&X1111110.&X11
1110.&X11100
430 SYMBOL 117.&X0.&X0.&X0.&X0.&X0.&X1
11111.&X111110.&X111110.&X11100
430 SYMBOL 110.&X0.&X0.&X0.&X0.&X0.&X0
440 SYMBOL 110.&X0.&X0.&X0.&X0.&X0.&X1
000.&X11100.&X111110.&X11100
430 SYMBOL 110.&X0.&X0.&X0.&X0.&X0.&X1 1290 IF tax(X,Y)=0 THEN GOTO 1330 1300 IF tax(X,Y)=11 THEN GOSUB 229 JB 2740 GOTO 1330 UB 2749:GOTO 1330 1320 X=X+1 1330 LOCATE X,Y:PRINT "P" 1340 GOTO 1460 1350 REM 1360 REM \*\*\*\*\*\* MVT VERS LA DROITE

459 SYMBOL 119.8X0.8X0.8X0.8X0.8X1 000.8X1000.8X1000.8X1000 460 SYMBOL 120.80.8X1001001.8X1010 10.8X0.8X1100011.8X0.8X101010.8X10 01001 470 SYMBOL 122,8×0,8×11000,8×11110 0,8×111100,8×111100,8×111100,8×110 00.8X0 480 DIM Ta%(20,25) 500 VI=3 PE=3: TA=1 : FRU=0 : PAG=0 : PET

990 V1=3:PE=3:TA=1:FRU=0:PAG=0:PET
=0:SC=0:CS=0
510 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,1:INK 3,6:INK 4,24:INK 5,4:3:INK 6,11:INK
7,24:BORDER 0
520 IF MSC=0 THEN GOSUB 3590
530 REM
540 REM \*\*\*\*\* LABY, \*\*\*\*\*
550 REM
550 DATA 10,9:9,9,9:13,9,9:9,9,9
9,13,9:9,9.9.2
570 DATA 10,11:11:11:11:11:10
580 DATA 10,11:11:11:11:11:10
590 DATA 10,11:11:11:11:11:19
9,2:11:11:11:11:19,2:26:10
590 DATA 10,11:39,4:11:5:11:31:5
14,4:11:5:11:39,4:11:10
600 DATA 10,11:11:11:11:16:11:11
10:10:11:11:6:11:11:11:11:10

1660 IF Y2(Y THEN Y2=Y2+1 ELSE GOT 1680 0 1690 1670 IF taX(X2,Y2)<>0 AND taX(X2,Y 2)<>11 AND taX(X2,Y2)<>26 THEN Y2= 7/2-1 1680 IF (X=X2 RND Y=Y2) OR (X=X3 R ND Y=Y3) OR (X=X4 RND Y=Y4) OR (X=

1600 GOTO 1630

1650 GOTO 1680

X5 AND Y=Y5) THEN GOTO 2350

X5 AND Y=Y5) THEN GOTO 2350
1690 PEN 3:LOCATE X2.Y2:PRINT "9"
1700 PEN 4
1710 GOTO 990
1720 REM
1730 REM \*\*\*\*\*\* MONSTRE 2 \*\*\*\*\*
1740 REM
1750 IF TAK3 THEN 990 ELSE LOCATE
X3.Y3:CR=taX(X3,Y3):PEN 1:IF CR=0
THEN PRINT " " ELSE IF CR=11 THEN
PRINT "Z"
1760 IF X3XY JHEN X3=X3-1:COTO 127

PRINT "z"
760 IF X3>X THEN X3=X3-1:50T0 177
ELSE GOTO 1790
770 IF tak(X3.Y3)<>8 AND tak(X3.Y
>>>11 AND tak(X3.Y3)<>26 THEN X3=

X3+1 1780 GOTO 1810 1790 IF X3CX THEN X3=X3+1 GOTO 180 0 ELSE GOTO 1810 1800 IF taXCX3.Y3>C>0 RND taXCX3.Y 3>C>11 RND taXCX3.Y3>C>0 THEN X3= 1810 IF Y3>Y THEN Y3=Y3-1 ELSE GOT

0 1840 1820 IF ta%(X3,Y3)<>0 AND ta%(X3,Y 3)<>11 AND ta%(X3,Y3)<>26 THEN Y3=

1830 GOTO 1860 1840 IF Y3KY THEN Y3mY3+1 ELSE GOT 0 1860 1850 IF ta%(X3,Y3)<>0 RND ta%(X3,Y 3)<>11 RND ta%(X3,Y3)<>26 THEN Y3=

Y3-1
1860 IF (X=X2 RND Y=Y2) OR (X=X3 R
ND Y=Y3) OR (X=X4 RND Y=Y4) OP (X= X5 RND Y=Y5) THEN GOTO 2350
1870 PEN 3'LOCRTE X3'Y3'PRINT "4"
1880 PEN 4

1880 PEN 4
1890 GDTO 990
1900 REM
1910 REM \*\*\*\*\*\* MONSTRE 3 \*\*\*\*\*
1920 REM
1930 IF TA(5 THEN 990 ELSE LOCATE
44,74:CR=\*ta(X,4,74):PEN 1:IF CA=0
THEN PRINT " " ELSE IF CA=11 THEN
PRINT "\*":ELSE IF CA=26 THEN PEN 5
PRINT "z"
1940 IF X4>X THEN X4=X4-1:GOTO 195
0 ELSE GOTO 1970
1950 IF ta(X,4,74)<0 AND ta(X,4,74)<011 AND ta(X,4,74)<026 THEN X4=
X4+1

1960 GOTO 1990

THEN X4=X4+1:G0T0 198 1970 IF X40X | HEN X4=X4+1:GU10 198 0 ELSE GOTO 1990 1980 IF ta%(X4,Y4)<>0 RND ta%(X4,Y 4)<>11 RND ta%(X4,Y4)<>26 THEN X4= 1990 IF Y4>Y THEN Y4=Y4-1 ELSE GOT

2000 IF tax(X4, Y4)()0 FND tax(X4, Y 4)()11 AND \$4%(X4,Y4)()26 THEN Y4=

2010 GOTO 2040 2020 IF Y4<Y THEN Y4=Y4+1 ELSE GOT 0 2040 2030 IF ta%(X4,Y4)<>0 AND ta%(X4,Y 4)<>11 AND ta%(X4,Y4)<>26 THEN Y4=

Y4-1 2848 IF (X=X2 RND Y=Y2) OR (X=X3 R ND Y=Y3) OR (X=X4 RND Y=Y4) OR (X= X5 RND Y=Y5) THEN GOTO 2350 2850 PEN 3:LOCATE X4,Y4:PRINT "y" 2050 PEN 4 2070 GOTO 990 2080 PEN 4

REM \*\*\*\* MONSTRE 4 \*\*\*\*

2100 REM 2110 IF TAK7 THEN 990 ELSE LOCATE

2110 IF TAC7 THEN 990 ELSE LOCATE 
X5,75:CR=taX(X5,75):PEN 1:1F CR=0
THEN PRINT " "ELSE IF CA=11 THEN 
PRINT "k":ELSE IF CA=26 THEN PEN 5
PRINT "z"
2120 IF X5>X THEN X5=X5-1:GOTO 213
0 ELSE GOTO 2150
2130 IF taX(X5,Y5)<>0 RND taX(X5,Y 
5)<>11 RND taX(X5,Y5)<>26 THEN X5=X5+1

X5+1 2140 GOTO 2170 2150 IF X5(X THEN X5=X5+1/GOTO 216 0 ELSE GOTO 2170 2160 IF taX(X5,Y5)<>0 NND taX(X5,Y 5)<>11 NND taX(X5,Y5)<>26 THEN X5=

75-11 HAD CAR X5, 75 X 726 HEN X5= X5-1 2170 IF Y5>Y THEN Y5=Y5-1 ELSE GOT 0 2200

0 2200 2180 IF tak(X5,Y5)<>0 AND tak(X5,Y 5)<>11 AND tak(X5,Y5)<>26 THEN Y5= 2190 GOTO 2220

IF Y5KY THEN Y5=Y5+1 ELSE GOT 0 2220 2210 IF ta%(X5,Y5)<>0 AND ta%(X5,Y 5)<>11 AND ta%(X5,Y5)<>26 THEN Y5=

Y5-1 2220 IF (X=X2 AND Y=Y2) OR (X=X3 A ND Y=Y3) OR (X=X4 AND Y=Y4) OR (X= X5 AND Y=Y5) THEN GOTO 2350 2230 PEN 3:LOCATE X5,Y5:PRINT "4" 2400 PEN 4

2250 GOTO 990

2260 REM 2270 REM \*\*\*\*\* SCORE \*\*\*\*\* 2280 REM 2290 taX(X,Y)=0 2390 SOUND 1.100,5 2310 SC=SC+1:CS=CS+1 2320 PEN 1:LOCATE 13.2:PRINT SC:PE N 4

N 4 2330 IF CS=197 THEN LOCATE X.Y.PRI NT" "GOSUB 2329 FOR THE

NT" "'GOSUB 2370:FOR T=1 TO 1000:N EXT:CS=0:PAG=0:TA=TA+1:INK 2,1:TEM =0:IF TA/2=INT(TA/2) THEN 560 ELSE =0:IF TR/2=INT(TR/2) THEN 560 ELSE GOSUB 3310:GOTO 560 2340 RETURN 2350 IF taX(X,Y)=11 THEN SC=SC+1:L OCRTE 13,2:PRINT SC 2360 GOSUB 2370:GOTO 2450 2370 IF X2(Y0 RND Y2(Y0 THEN LOCRT E X2,Y2:IF taX(X2,Y2)=11 THEN PRIN T "k" ELSE IF taX(X2,Y2)=26 THEN PEN 6:PRINT "z" ELSE PRINT ""

2380 IF TA>=3 AND X3<>8 AND Y3<>A
THEN LOCATE X3, Y3:IF taX(X3, Y3)=11
THEN PRINT "k" ELSE IF taX(X3, Y3)
=26 THEN PEN 6:PRINT "z" ELSE PRI
NT "" 2390 IF TA>=5 AND X4<>0 AND Y4<>0 THEN LOCATE X4, Y4:IF tax(X4, Y4)=11

THEN PRINT "k" ELSE IF tax(X4,Y4 ELSE PRI NT " "
2400 IF TR>=7 RND X5<>0 RND Y5<>0
THEN LOCATE X5.Y5:IF ta%(X5.Y5)=11
THEN PRINT "k" ELSE IF ta%(X5.Y5)=
26 THEN PEN 6:PRINT "z" ELSE PRI
NT " "

2410 RETURN

2420 REM \*\*\*\*\* PERTE D'UN PAC \*\*\*\*

2440 REM 2450 PEN 4:FOR T=115 TO 119 2450 LOCATE X.Y.PRINT CHR#(T) 2470 SOUND 1:GE.5 2480 FOR I=1 TO 5:SOUND 1:GE.5 GE= GE+1:NEXT

NEX! 2500 LOCATE X,Y:PRINT "x" 2510 SOUND 1,30,50 2520 FOR T=1 TO 50:NEXT

2520 FOR T=1 TO 50 NEXT 2530 PEN 1 2540 FOR TU=1 TO 500 NEXT 2550 LOCATE X,YPRINT " " 2560 VI=VI-1:PE=PE-1 2570 IF VI=0 THEN GOSUB 3010 2580 LOCATE PE,2:PRINT " " 2590 GOTO 930 2600 REM \*\*\*\*\* MUSIQUE \*\*\*\*\*

2600 REM \*\*\*\*\*\* MUSIQUE \*\*\*\*\* 2610 RESTORE 2620 2620 DATH 40.47.56.48.47.56.0.71.0 2630 DATH 40.47.56.49.47.56.0.67.0 2640 DATH 40.47.56.40.47.56.0 2650 DATH 55.45.42.40.38 2660 FOR T=1 TO 30 2670 READ H 2690 SOUND 1.9.12

RETURN

2720 REM \*\*\*\* UNE SUPER PASTILLE AVALE \*\*\*\*

HYMLE \*\*\*\*\*\* 2730 REM 2740 IF PET=1 THEN GOTO 2790 ELSE SOUND 1,100,5:tax(X,Y)=0:SC=SC+5:C S=CS+1:GOSUB 2320:PET=1:PAG=1:TEM= 0:INK 2,1:INK 6,11:PEN 6:IF X2<0 RND Y<>0 THEN LOCATE X2,Y2:PRINT "

2750 IF X3<>0 AND Y3<>0 AND TA>2 T HEN LOCATE X3,Y3:PRINT "9" 2760 IF X4<>0 AND Y4<>0 AND TA>4 T HEN LOCATE X4, Y4 PRINT 2770 IF X5<>0 AND Y5<>0 HEN LOCATE X5, Y5 PRINT 2780 PEN 7

2790 REM 2790 REM 2800 TEM=TEM+1:IF TEM>60 THEN INK 6,6,11:INK 2,1,14 2810 IF TEM=90 THEN TEM=0:INK 6,11 :INK 2,1:PAG=0:PET=0:GGSUB 2870:G0

INK 2,1:PAG=0:PET=0:GGSUB 2870:GG
SUB 2928:RETURN
2828 IF X=XZ AND Y=YZ THEN SOUND 1
,30,50:SC=SC+100:XZ=0:YZ=0:PEN 1:L
OCATE 13.2:PRINT SC:PEN 7
2830 IF X=X3 AND Y=Y3 THEN SOUND 1
,30,50:SC=SC+100:X3=0:Y3=0:PEN 1:L
OCATE 13.2:PRINT SC:PEN 7
2840 IF X=X4 AND Y=Y4 THEN SOUND 1
,30,50:SC=SC+100:X4=0:Y4=0:PEN 1:L
OCATE 13.2:PRINT SC:PEN 7
2850 IF X=X5 AND Y=Y5 THEN SOUND 1
,30,50:SC=SC+100:X5=0:Y3=0:PEN 1:L
OCATE 13.2:PRINT SC:PEN 7
2850 IF X=X5 AND Y=Y5 THEN SOUND 1
,30,50:SC=SC+100:X5=0:Y3=0:PEN 1:L
OCATE 13.2:PRINT SC:PEN 7
2860 RETURN

2860 RETURN
2878 IF X2=8 AND Y2=0 THEN GOTO 28
80 ELSE LOCATE X2, Y2: IF tax(X2, Y2)
=11 THEN PEN 1: PRINT "k": ELSE IF t
ax(X2, Y2)=26 THEN PEN 6: PRINT "z":
ELSE PRINT " #X(X2,Y2)=Z6 INEM FER ELSE PRINT " "
ELSE PRINT " "
2880 IF X3=0 AND Y3=0 THEN GOTO 28
90 ELSE LOCATE X3,Y3:IF ta%(X3,Y3)
=11 THEN PEN 1:PRINT "k":ELSE IF ta%(X3,Y3)=Z6 THEN PEN 6:PRINT "Z":
ELSE PRINT " "

2890 IF X4=0 AND Y4=0 THEN 50T0 29 00 ELSE LOCATE X4, Y4 IF taX(X4, Y4) =11 THEN PEN 1 PRINT "k" ELSE IF t aX(X4, Y4)=26 THEN PEN 6 PRINT "z" : ELSE PRINT "

LISE PRINT " "
2900 IF X5=0 AND Y5=0 THEN GOTO 29
10 ELSE LOCATE X5,Y5:IF taX(X5,Y5)
11 THEN PEN I:PRINT "k":ELSE IF t
X(XX5,Y5)=26 THEN PEN 6:PRINT "z":
LSE PRINT " " 2910 RETURN

2920 X2=0:Y2=0:X3=0:Y3=0:X4=0:Y4=0:Y4=0:X5=0:Y5=0

2930 FEN 3
2940 IF TAND THEN X2=2:Y2=23:LOCAT
E X2,Y2:PRINT "y":IF TAN2 THEN X3=
19:Y3=5:LOCATE X3,Y3:PRINT "y":IE
2:Y2=23:LOCATE X2,Y2:PRINT "y":IF
TAN4 THEN X4=2:Y4=5:LOCATE X4,Y4:P
RINT "y":X2=2:Y2=23:LOCATE X2,Y2:P
RINT "y":X3=19:Y3=5:LOCATE X3,Y3:P
RINT "y":

RINT "y"
2950 IF TA>6 THEN X5=19:Y5=23:LOCA
TE X5,Y5:PRINT "y": X4=2:Y4=5:LOCA
TE X4,Y4:PRINT "y":X2=2:Y2=23:LOCA
TE X2,Y2:PRINT "y":X3=19:Y3=5:LOCA
TE X3,Y3:PRINT "y"

TE X3.Y3:PRINT "y"
2960 PEN 1
2970 RETURN
2960 REM
2990 REM
3900 REM
3010 FOR T=1 TO 1000:NEXT
3020 CLS:CLG
3030 IF SC>=MSC THEN GOSUB 3160
3040 PEN 5:LOCATE 4.2:PRINT"MEILLE
UR SCORE"

UR SCORE"
3050 PEN 3:LOCATE 9,5:PRINT MSC

3060 PEN 1:LOCATE 7,7:PRINT MSC 3070 PEN 6:LOCATE 6,10:PRINT"YOTRE SCORE"
3000 PEN 1:LOCATE 7,12:PRINT SC

3090 PEN 1:LOCATE 1.20:INPUT"UNE A UTRE PARTIE ":A0 3100 IF A0="0" THEN CLS:GOTO 500

3110 IF A0="N" THEN CLS:END 3120 GOTO 3090 3130 REM 3140 REM \*\*\*\*\* SCORE BATTU \*\*\*\*\* 3150 REM 3160 CLS PEN 3 PRINT" FELICITAT 3170 PRINT PRINT PRINT PRINT 3180 LOCATE 8,7 PRINT"A") PEN 1 PR 3190 LOCATE 1,15:PRINT"MANETTE EN

3200 LOCATE 1,19 PRINT"MANETTE EN BAS: Z->A" 3210 LOCATE 1,24 PRINT"TIREZ POUR

/ALIDER 3220 MSX=8:LE=65:MSY=0

3220 MSX=6:Le-65:10R INKEY(0)=0 THE 3240 IF JOY(0)=1 OR INKEY(0)=0 THE N FOR H=1 TO 100:NEXT:LE=LE+1:IF L E=91 THEN LE=65:LOCATE MSX.7:PRINT CHR#(LE):ELSE LOCATE MSX.7:PRINT

CHRW(LE):ELSE LOCATE MSX,7:PRINT CHRW(LE) 3250 IF JOY(0)=2 OR INKEY(2)=0 THE N FOR H=1 TO 100:NEXT:LE=LE-1:IF L E=64 THEN LE=90:LOCATE MSX,7:PRINT CHRW(LE):ELSE LOCATE MSX,7:PRINT

CHR#(LE):ELSE LOCATE MSX.7:PRINT
CHR#(LE)
3260 IF JOY(0)=32 OR JOY(0)=16 OR
INKEY(9)=0 THEN MSY\*MSY+1:IF MSY<4
THEN FOR H=1 TO 300 NEXT:GH(MSY)=
LE:LOCATE MSX,7:PEN 6:PRINT CHR#(LE):MSX=MSX+1:LOCATE MSX.7:PEN 3:PR
INT\*M\*\*LE=65
3270 IF MSY=3 THEN MSC#=CHR#(GH(1))+CHR#(GH(2))+CHR#(GH(3)):CLS:MSC=
SC:RETURN
3280 GOTO 3230
3290 END
3300 END

3310 REM 3320 REM \*\*\*\* INTERMEDE \*\*\*\*

33340 RESTORE 3450 3350 WINDOW 1,20,4,24 3360 CL8 3370 FOR T=1 TO 500:NEXT

3388 INK 6.11 3390 LOCATE 4.12 PEN 5 PRINT"z" 3400 FOR T=15.6 TO 4 STEP -0.4 3410 LOCATE T.12 PEN 4 PRINT "P "1 PEN 3 PRINT"9 "

3420 READ A 3430 SDUND 1.8.12 3440 NEXT 3450 DATA 40.47.56.40.47.56.0.71.0

3450 DRTH 36.45.38.36.45.58.0.67.0 3470 DRTH 36.45.38.36.45.58.0.67.0 3470 DRTH 48.47.56.40.47.56.0 3480 DRTH 56.45.42.40.38 3490 INK 4.24.15.FOR T=1 TO 800 NE XT:INK 4.24.18ESTORE 3450 3500 FOR T=4 TO 15.6 STEP 0.4 3510 LOCATE T.12:PEN 4:PRINT " q": PEN 6:PRINT " y"

3520 READ A 3530 SOUND 1,A,12 3540 NEXT

3550 CLS 3560 WINDOW 1,20,1,25 3570 FOR T=1 TO 500 NEXT 3580 RETURN

REM
REM \*\*\*\*\* REGLE DU JEU \*\*\*\*\*
REM 3620 PEN 1 3630 PRINT:LOCATE 5,2:PRINT"BIENVE NUE":PEN 3:LOCATE 5,3:PRINT"-----

3640 PRINT PRINT PRINT PRINT

3640 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
3650 PEN 1
3660 PRINT"VOULEZ VOUS LA REGLEDIJ
JEU (O/N) "
3670 AB=UPPER®(INKEY®)
3680 IF AB="" THEN 3670
3690 IF ABS-"" THEN CLS:LOCATE 4,
12:PRINT"BONNE CHANCE":FOR T=1 TO
1000 NEXT:CLS:RETURN
2700 CIS

3888 PRINT"TEMPS, VOUS POUREZ MAN GER LES GLOUTONS." 3810 PRINT PRINT" TAPEZ UNE TOUCHE

3820 IF INKEY6="" THEN 3820

3820 IF INKEYS="" THEN 3820
3830 CL8
3840 PEN 3:PRINT"-";:PEN 1:PRINT"A
U TABLEAU 1 ET 2":PRINT"IL Y AURA
1 GLOUTON"
3850 PRINT:PRINT
3860 PEN 3:PRINT"-";:PEN 1:PRINT"A
U TABLEAU 3 ET 4":PRINT"IL Y AURA
2 GLOUTONS"

3890 PEN 3:PRINT"-"; PEN 1:PRINT"A U TABLEAU 5 ET 6":PRINT"IL Y AURA 3 GLOUTONS"

3 GLOUTONS"
3898 PRINT
3908 PRINT"-";:PEN 1:PRINT"R
U TABLEBU ? ET 8":PRINT"IL Y RURA
4 GLOUTONS"
3918 PRINT:PRINT:PRINT
3928 PEN 3:PRINT"-";:PEN 1:PRINT"E
T A PARTIR DU 8;LE":PRINT"LABYRINT
UF RERR

HE SERA

3930 PRINT 3940 PRINT" TAPEZ UNE TOUCHE " 3950 IF INKEY#="" THEN 3950 3960 CLS

3970 PRINT"CE JEU CE JOUE RYEC LES TOUCHES DU CURSEUR OU RYEC LE JOYSTICK." 3980 PRINT:PRINT:PRINT"SI VOUS BRI TER LE MEILLEUR SCORE VOUS BAT TER LE MEILLEUR SCORE VOUS POURE Z INSCRIRE VOS INITIALES A L'AIDE DE LA MANETTE OU DESTOUCHES DU CU RSEUR POUR VALIDER TIRER OU TAPE R LA TOUCHE 'COPY'."

3999 PRINT: PRINT: PRINT" TAPEZ (INE TOUCHE" 4000 IF INKEYS="" THEN 4000 4010 CLS:GOTD 3620

# LA CLINIQUE DU DOCTEUR SPOUNTZ

**THOMSON TO7** TO770



Un docteur démoniaque vous a pris pour cobaye dans son sinistre établissement. En ce lieu où l'horreur guette chacun de vos pas, la quête d'un antidote et la recherche de la sortie vous réservent bien des angois-

J. Yves LE FRIEC

### **ERRATUM SUR TO7** WORP MASTER

Un problème d'impression est la cause de la disparition des fins des lignes 50 et 60; les voici dans leur intégralité. De plus, vous aviez sans doute complété la procédure de sauvegarde binaire comme 50 C=7:LINE(0,99)-(320,99),INT(D#.6)+1:F GRN=0T07:COLORN,C:LOCATE11,12:PRINT\*CHAL LENGE\*:C=C-1:NEXT:LINE(0,99)-(320,99),IN T(D#.6)+1:LOCATE17,17:COLOR5:ATTRB,1:PRI NTD:ATTRBB,0:PLA'"T504L12FASO#LA#PL24SIL 9LA#L3PL9SO#FARE#DOL12RE#PFA":B=0:SC!=SC !+S!:S!=10000 60 B\$="":B=B+1:OND GOTO220,490,430,490,3

00,490,560,430,220,40

SAVEH" NM" , &H7E94 , &H7FFF , &H000

### SUITE DU Nº 77

23050 IFP=17ANDREP\$<> "N"THENGOSUB20200:G 23050 IFP=1/ANDREP\$<>"N"THENGUSUB20200:G
OTO23040ELSE31700
23060 IFREP\$="E"THEN30530ELSEIFREP\$="N"T
HEN30560ELSE23040
23100 IFL5=0THEN23120ELSEIF.VU=3THENGOSUB
22000:GOTO23120

22000:GOTO23120
23110 GOSUB21400
23120 GOSUB20000:LOCATE0,22:PRINT"II n'e
st pas la!!":PLAYPP\$,
23130 GOSUB25000:IFREP\$="0"THEN30520ELSE
IFREP\$="E"THEN30530ELSEIFREP\$="N"THEN305
40ELSEGOSUB20200:GOTO23130
23500 GOSUB 20000:LOCATE 0,20:PRINT"FORI
=8T022:READN:PRINTCHR\$(N):NEXTI":PRINT"D
ATA65,78,84,73,32,75,80,90,32,84,65,80,6
9,90,32,52,71,72"
23510 LOCATE 0,23:COLOR4:PRINT"Termine(0
-N)":INPUT2\$:IFZ\$=""THEN23510ELSEIFZ\$()
"0"THEN23510
23530 GOSUB25500:IF REP\$()"S"THENGOSUB20

"0"THEN23518
23530 GOSUB25500:IF REP\$</>
"S"THENGOSUB20
200:GOTO 23530ELSE31010
24000 BOXF</279,126)-(250,103),-7:BOXF</41
,126)-(70,103),-7:PSET</262,101),0:RESTOR
E 24060:FOR I=0 TO 23:READ A,B:LINE-(A,B
,)0:NEXTI:PSET</58,101),0:RESTORE 24060:F
OR I=0 TO 23:READ A,B:LINE-(320-A,B),0:N

EXTI
24010 PSET(258,115),0:FOR I=1 TO 10:READ
A,B:LINE-(A,B):NEXT I:PSET(62,115),0:RE
STORE 24070:FOR I=1 TO 10:READ A,B:LINE(320-A,B),0:NEXT I
24030 BOXF(251,106)-(252,107),4:BOXF(256,106)-(257,107),4:BOXF(69,107)-(68,108),
4:BOXF(64,107)-(63,108),4:PSET(254,110),
0:PSET(66,110),0:LINE(255,111)-(253,111),
0:LINE(65,111)-(67,111),0
24040 RETURN
24060 DATA 281,86,270,81,270,68,258,60,2
75,61,281,66,281,86,287,97,281,103,285,1

24960 DHIH 281,66,276,81,276,86,226,86,235,86,275,61,281,66,281,86,287,97,281,103,285,1
07,279,126,275,126,277,120,273,119,271,1
24,268,124,270,118,267,117,264,126,261,1
26,264,116,260,120,258,120,261,115
24070 DATA 251,115,247,108,250,105,248,9
7,252,101,258,101,262,97,259,105,261,108

,258,115 24100 IF(VU=1ANDP=19)0R(VU=2ANDP=3)THENL 0CATE5,9:PRINTGR\*(2):LINE(36,70)-(36,86) ,0:LINE-(44,83),0:LINE-(44,67),0:LINE-(3

6,70),0:RETURN 24110 IFVU=3THENLOCATE35,9:PRINTGR\$(2):L INE(276,86)-(276,70),0:LINE-(284,73),0:L INE-(284,89),0:LINE-(276,86),0:RETURN

24120 LOCATE20,6:PRINTGR\$(2):BOX(155,49)

C+120 LUCHIE20,6:PRINTGR\$(2):B0X(155,49) -(164,58),0:RETURN 24200 FOR 1=1 TO 2:B0XF(80,41+24\*(I-1))-(239,43+24\*(I-1)),5:NEXT I 24210 FOR N=1 TO 2:FOR QM=1 TO 20:L0CATE QM+9,4+3\*(N-1):COLORINT(RND\*7)+1:PRINTB 0\$(INT(RND\*3)+1):NEXTQM:NEXT N 24220 RETURN

24218 RETURN
24220 RETURN
24308 IFAL=0THENBOXF(X0\*8~1,Y0\*8+1)-((X0 +2)#8\*1,(Y0-1)#8\*1),7:FOR I=0 TO 5:LINE(X0\*8\*1\*3,Y0\*8)-(X0\*8\*1\*3,Y0\*8-7),-4:PSET (X0\*8\*1\*3,Y0\*8-8),-2:NEXTI:RETURNELSERET

CXD#841#37/U#8-0/7-2-MEXTI-RETURNELSERETURN
24400 IFCD=1ANDP=20THENRETURNELSEIFCA=1A
NDP=17THENRETURN
24410 LOCATE X0, Y0:IF P=20THENCOLOR3ELSE
COLOR7:PRINTCL\$:RETURN
24420 LOCATE X0, Y0:IF P=20THENCOLOR3ELSE
COLOR7
24430 PRINTCL\$:COLOR0:RETURN
24500 PFSINFE 24560:FOR I=0 TO 20:READ A

24430 PRINTCL\$:COLOR0:RETURN 24500 RESTORE 24560:FOR I=0 TO 20:READ A ,B,C,D,E:BOXF(A,B)-(C,D),E:NEXT I 24510 PSET(9,8)GR\$(11),0:PSET(8,9)GR\$(11

24520 FOR I=0 TO 9: READ A, B, C, D: LINE(A, B

24520 FOR I=0 TO 9:READ A,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),-3:MEXTI
24530 COLOR 3,0:FOR I=1 TO 6:LOCATE 14+1
,8:PRINTGR\*(13):NEXT I:FOR I=1 TO 8:LOCA
TE 13+1,9:PRINTGR\*(14):NEXT I:FOR 1=1 TO 8:LOCA
R13+1,9:PRINTGR\*(14):NEXT I:FOR 1=1 TO 8:LOCA
C112,74),-4:LINE(167,68)-(175,74),-4
24550 FOR NL=1 TO 12:LINE(89+NL,67)-(79+NL,77),-8:LINE(184+NL,67)-(194+NL,77),-8:LINE(184+NL,67)-(194+NL,77),-8:NEXT NL:COLORO,6:RETURN
24560 DATA 64,80,255,111,0,72,72,72,255,79,0,80,64,255,711,0,16,32,255,63,0,128,38,199,61,0,130,40,157,59,-4,64,80,111,111,2,67,83,108,108,-1,67,94,108,97,2,82,87,89,282,101,89,103,2
24570 DATA 112,88,191,83,2,195,80,231,11
1:2,195,83,228,108,-1,195,94,228,97,2,20
3,87,215,89,2,208,101,215,103,2,240,39,247,41,2,240,59,247,61,2,240,79,247,81,2,240,99,247,101,2
24580 DATA 216,64,231,79,231,79,231,32,1
12,111,122,95,122,95,181,95,181,95,181,95,191,111,112,95,122,95,122,95,125,95,223,232,50,25
5.50,231,70,255,70,232,90,255,90
24600 ON VU GOSUB ,24620,24640,24660
-19\*J,131-15\*J-30\*I),0:NEXT J:NEXT I:RE
TURN
24640 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:LINE(120

24648 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:LINE(120 +40#J,40+15#I)-(110+50#J,50+15#I),0:LINE (120+40#J,41+15#I)-(107+53#J,53+15#I),0: LINE(120+40#J,42+15#I)-(110+50#J,50+15#I

LINE(120+40#J,42\*13#1)-(110+30#J,30+13#1 ).0:MEXTJ:MEXT I:RETURN 24660 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:BOXF(4+1 9#J,131-15#J-30#1)-(28+19#J,129-15#J-30# 1),0:LINE(29+19#J,130-15#J-30#1)-(35+19# J,130-15#J-30#1),0:MEXT J:MEXT I:RETURN 24700 IFL21=0ANDVU=2THENBOX(144,40)-(175 ,95),0:RETURN 24710 IFL21=06

0 IFL21=0ANDVU=3THENLINE(31,132)-(31,0:LINE-(65,47),0:LINE-(65,107),0:RE 24720 IFVU=2THENBOXF(144,40)-(175,96),7:

RETURM 24730 Y=132:LINE(31,132)-(31,47),0:LINE-(65,47),0:LINE-(65,107),0:FORX=32T063:LI NE(X,48)-(X,Y),7:Y=Y-,8:NEXTX:RETURN 24800 BOXF(128,40)-(191,100),0:BOX(132,4

-(158,97),-3:B0X(g62,43)-(188,97),-3:R

24900 IFYU=4THENRETURN 24905 IFYH=2THENS

24900 IFVU=4THENRETURN
24900 IFVU=2THENBOX(143,39)-(176,96),0EL
SELINE(31,132)-(31,47),0:LINE-(65,47),0:
LINE-(65,187),0:GOTO24925
24910 IFL21=1THENBOXF(144,40)-(175,95),6
:RESTORE 24960:COLOR7:FORI=8T010:READA,B,C:LOCATEA,B:PRINTCHR\$(C):NEXTI:COLOR6,7
:FORI=0T05:READA,B,C:LOCATEA,B:PRINTCHR\$ C): NEXTI: RETURN

GOSUB 20000:COLOR 0,6:LOCATE 0,22, NT"QUE FAITES-YOUS MAINTENANT";:INP REP\$: RETURN

UT REP\$:RETURN
27000 CLS:LOCATE0,10,0:PRINT\*Dommmage,vo
us etiez bien sympathique!!!\*:GOTO45130
29000 SCREEN0,0,0:COLOR 6:ATTRB 1,1:LOCA
TE 9,1,0:PRINT\*YOCABULAIRE\*:ATTRB 0,0
29020 RESTORE 40000:FORM=1T06:READ R1\$(M)
):Q1\$=LEFT\$(R1\$(M),1):Q2\$=RIGHT\$(R1\$(M), LEN(R1\$(W))-1)

29030 IF W(STHENLOCATE(W-1)\*10,3:COLOR1: PRINTQ1\$;:COLOR5:PRINTQ2\$ELSELOCATE(W-5) \*15,4:COLOR1:PRINTQ1\$;:COLOR5:PRINTQ2\$ 29040 NEXT W

29045 LOCATE 4,6:COLOR 6:PRINT"ACTIONS" 29050 FOR W=1 TO 11:READ AC\$(W):Q1\$=LEFT \$(AC\$(W),3):Q2\$=RIGHT\$(AC\$(W),LEN(AC\$(W)

)-3)
29060 LOCATE 3,W+7:COLOR 1:PRINTQ1\$;:COL
OR 5:PRINTQ2\$
29070 NEXT W
29075 LOCATE 28,6:COLOR 6:PRINT"OBJETS"
29080 FORW=1T013:READ OB\$(W):Q1\$=LEFT\$(O
B\$(W),3):Q2\$=RIGHT\$(OB\$(W),LEN(OB\$(W))-3

29090 LOCATE 26, W+7: COLOR 1: PRINTQ1\$;: CO

NGOSUB20200:GOTO30330
30340 IFCA=0ANDCD=0THENGOSUB20000:LOCATE
0,22:PRINT"Allons...vous n'avez pas de c
1ef!!!":PLAYPP\$:GOTO30330
30350 IFCA=0ANDCD=1THENCCL\$="DOR":GOTO30
3706LSEIFCA=1ANDCD=0THEN30390
30360 GOSUB20000:LOCATE0,22:PRINT"Laque1
1e";:INPUTCCL\$
30370 IFCCL\$<\LEFT\$(CC\$(1),3)THENLOCATE0,22:PRINT"N'insistez pas ce n'est pas la
bonne!!":GOTO30330
30380 IFCA=0THENLOCATE0,22:PRINT"Vous n'
avez pas cette clef!!!":GOTO30330
30390 GOSUB2000:PLAYPP\$:P3=1:P=P+4:VU=4
:GOTO5055

GOT0505 IFREP\$(>SO\$(6)THENIFLEN(REP\$)(>1TH

30500 IFREP\$<>SO\$(6)THENIFLEN(REP\$)<>1TH ENGOSUB20200:GOTO580 30510 IFREP\$=50\*(6)ANDAL=1THENL5=1:GOSUB 20000:GOTO505ELSEIFREP\$=SO\$(6)THENGOSUB2

0200:GOT0580 TEPEPS="""THENCI S:FINS="EMPALE SHE

30520 IFREP\$="0"THENCLS:FIN\$="EMPALE SUR DES PIEUX ACERES":GOT045010 30530 IFREP\$="E"THEN P=P+1:VU=1:GOT0505 30540 IFREP\$="N"THENP=P+4:VU=4:GOT0505 30550 IFREP\$="S"THENGOSUB25500 30560 IFREP\$=S0\$(13)THENGOT023100ELSEIFREP\$="0"THEN30520ELSEIFREP\$="E"THEN30530ELSEIFREP\$="0"THEN30520ELSEIFREP\$="E"THEN30530ELSEIFREP\$="C"THEN30530ELSEIFREP\$"C"THEN30530ELSEIFREP\$="C"THEN30530ELSEIFREP\$"C"THEN30530ELSEIFREP\$="C"THEN30530ELSEIFREP\$"C"THEN

\$="S":GOT030550 30600 IFREP\$(>"N"ANDREP\$(>"0"ANDREP\$(>"S

30600 IFREP\$<\"N"-MNDREP\$<\"0"-MNDREP\$<\"
"THENGOSUB26200:GOT0580
30610 IFREP\$="N"THENP=P+4:VU=4:GOT0505
30620 IFREP\$="0"THENP=P-1:VU=3:GOT0505
30630 IFREP\$="S"THENP=P-4:VU=2:GOT0505
30700 IFREP\$<\"N"-MNDREP\$<\"E"-ANDREP\$<\" THENGOSUB20200: GOTO580

30710 IFREP\$="N"THENP=P+4: VU=4: GOT0505

30720 IFREP\$="E"THENP=P+1: YU=1: GOT0505 IFREP\$="S"THENP=P-4:VU=2:GOT0505 IFREP\$<>"E"ANDREP\$<>"O"THENGOSUB20

00:G0T0580 08:G0T0580 08:0 | FREP\*="0"THENP=P-1:YU=3:G0T0505 08:30 | G0SU825500:IFREP\*=S0\*(5)THEN30840E SEIFREP\*="0"THEN30810ELSEG0SUB20200:G0T

30840 GOSUB20000: LOCATE0, 22: PRINT"La Joseph Gusberger Chile, 22:FRINI La por te donnait sur le vide ......":PRINT" Yous";:FOR H=1T04:PLAY"L96P":PRINT"tombe z...";:NEXTH:FIN\*="ECRASE":GOT045010 30900 !FLEN(REP\$><>!THENGOSUB20200:GOT05

30910 IFREP\$="S"THEN P=P-4:VU=2:GOT0505 PRINT"S"IHEN PPP-4:VU=2:G0T0505
30938 GOSUB22200:GOSUB20000:LOCATE0,22:P
RINT"Yous tombez...mais vous vous recev
ez en douceur...":PLAYPP\$:P=P+12:VU=2:G
0T0505
31000 IFREP\$<>"N"ANDREP\$<>"S"THENGOSUB20
200:G0T0580
31010 IFFFP="S"THEND-D-4:VU-2:G070505

200:GOTO580
31010 IFREP\*="S"THENP=P-4:VU=2:GOTO505
31030 GOSUB25500:IFREP\$<\>SO\$(8)AND REP\$<\
"S"THENGOSUB20200:GOTO31030
31040 IF REP\$="S" THEN 31010
31050 GOTO23500
31100 IFREP\$<\>"S"ANDREP\$<\"N"THENGOSUB20

200:GOT0580

200:GOTO500
31110 IFREP\$="S"THENP=P-4:VU=2:GOTO505
31130 GOSUB25500:IFREP\$="S"THEN31110ELSE
IFREP\$</SO\$4(11)THENGOSUB20200:GOTO31130
31140 GOSUB22300
31150 GOSUB25500:IFREP\$=SO\$4(14)THENGOSUB
22500ELSEIFREP\$="S"THEN31110ELSEGOSUB202

00:GOTO31150 31160 GOSUB25500:IFREP\$="S"THEN 31110ELS

31160 COSUB25500:IFREP\$="S"THEN 31110ELS
EIFREP\$<>SO\$
4) THENGOSUB20200:GOTO31160
31170 P=P+12:VU=2:GOTO505
31400 IFREP\$<<>"E"ANDREP\$<>"N"ANDREP\$<>"O
"THENGOSUB20200:GOTO580
31410 IFREP\$="E"THENVU=1:P=P+1:GOT0505
31420 IFREP\$="N"THENVU=4:P=P+4:GOT0505
31420 IFREP\$="N"THENVU=4:P=P+4:GOT0505
31430 GOSUB25500:IFREP\$<>>OS(9)ANDREP\$<>
"N"ANDREP\$<>"E"THENGOSUB20200:GOTO31430
31440 IFREP\$="N"THEN31430
31450 IFREP\$="E"THEN31410
31460 VU=1:P=P-12:CLS:GOT0505
31500 IFLEN(REP\$><>)THENGOSUB20200:GOT05

IFREP\$="0"THENVU=3:P=P-1:G0T0 505 31510 IFREPS="0" | HENVU=3:PPF-1:0010 505 FORI=87024:LINE(250,107)-(160,60+2 I MOD8):LINE(70,107)-(160,60+2\*\*),( 8):PLAY"A1L205T2D0":NEXTI FIN\$="DESINTEGRE" PLAYPP\$:GOT045000

31600 IFLEN(REP\$)()1THENGOSUB20200:GOTO5

31600 IFLENTAL THENVU=4:P=P+4:G010505
80
31630 IFREP\$="N"THENVU=4:P=P+4:G010505
31660 GDSUB22200:GDSUB20000:LOCATE0,20:P
RINT"Une trappe s'ouvre sous vos pieds..
....";:PLAYPP\$:PRINT"Vous tombez..";:FO
RI=1103:PLAY"L96P":PRINT"tombez..";:NEXT
T.DDINT"dans la chaudiere de la maison.. IPPRINT"dans la chaudiere de la maison. .....";:PLAYPP\$ 31670 PRINT"('est horrible...vous gaggrr riilllez..":PLAYPP\$:FIN\$="CONSUME":GOTO

45010 31700 IFREP\$="S"THENGOSUB23000 31710 IFREP\$="N"THENP=P+4:YU=4:GOT0505 31720 IFREP\$(>SO\$(16)THENGOSUB20200:GOT0

IFCA=0THENCA=1:LOCATEXO, YO:COLOR6 6:PRINTCL=:COLOR0,6 31740 GOSUB25500:IFREP\$="N"THEN31710ELSE IFREP\$="S"THEN31700ELSEGOSUB20200:GOTO31

74800 IFREP\$="E"THENP=P+1:VU=1:GOTO505 31810 IFREP\$="S"THENP=P-4:VU=2:GOTO505 31820 IFREP\$=SO\$(15)ANDVU=3THENGOSUB2020

G0T0580 825 IFREP\$<>S0\*(15)THENGOSUB20200:G0T0

580
31830 IFAL=0THENAL=1:B0XF(X0\*8-1,Y0\*8+1)
-((X0+3)\*8,(Y0-1)\*8-1),-7:G0SUB25500:GOT
031800ELSEGGSUB20200:G0T0580
31900 IFF19=1THENIFREP\*="E"THENGOT031960
31905 IFREP\$()"N"ANDREP\$()"0"THENGOSUB20

31905 IFREP\$()\*N"ANDREP\$()\*U"THENDUSUB20
200:GDT0580
31910 IFREP\$="0"THENP=P-1:VU=3:GOT0505
31930 GOSUB25500:IFREP\$<\>SO\$(1)ANDREP\$()
"0"THENGOSUB20200:GOT031930
31940 IFREP\$="0"THEN31910
31950 P19=1:GOSUB21300:GOSUB21400
31950 P19=1:GOSUB21300:GOSUB21400
31960 GOSUB25500:IFREP\$="0"THEN31910ELSE
IFREP\$="E"THENP=P+1:VU=1:GOT0505ELSEGOSU
B20200:GOT031960
32000 IFREP\$="0"THENP=P-1:VU=3:GOT0505
32010 IFREP\$="S"THENP=P-4:VU=2:GOT0505

IFREP\$(>SO\$(16)THENGOSUB20200:GOTO

32030 IFCD=0THENCD=1:COLOR6,6:LOCATEXO,Y 0:PRINTCL\*:COLOR0,6:GOSUB25500:GOT032000 ELSEGOSUB20200:GOT0580

ELSEGOSUB20200:GOTO580
32100 IFFE=0ANDREP\$=50\$(6)THENGOSUB20000
PRINT"La piece renfermait un gaz...qui
à ex....plo...se....":FIN\$="DECHIQUE
TE":GOTO 45010
32110 IFREP\$="0"THENGOSUB25500:IFREP\$=\$0
\$(12)THENFE=1:L21=1:GOTO505ELSEIFREP\$="S
"THEN32120ELSEIFREP\$="E"THEN32130ELSEGOS UB20200:GOT032110

32120 IFREP\$="S"ANDMIR=1THENP=P-4:VU=2:G OTO505ELSEIFREP\$="S"ANDMIR=0THENGOSHR255 32120 IFREP\$="S"ANDMIR=1THENP=P-4:VU=2:G
OTO505ELSEIFREP\$="S"ANDMIR=0THENGOSUB255
00:IFREP\$=\$0\$<3>THENMIR=1:GOSUB24900:P=P
-4:VU=2:PLAYPP\$:GOTO505ELSEIFREP\$=\$0\$<6>
THEN32:00ELSEIFREP\$="E"THEN32:30ELSEIFRE
P\$="0"THEN32:10ELSEIFREP\$="E"THEN32:30ELSEIFRE
P\$="0"THEN32:10ELSEGOSUB20200:GOTO32:120
32:125 IFREP\$<>"E"THENGOSUB20200:GOTO32:120
32:126 IFP21=1THENP=P+1:VU=1:GOTO505ELSEG
OSUB2500:IFREP\$="S"THEN32:20ELSEIFREP\$=
S0\$46>THEN32:100ELSEIFREP\$="0"THEN32:10EL
SEIFREP\$<>\$0\$(7)THENGOSUB20200:GOTO32:130
32:160 IFCA=0ANDCD=0THENGOSUB20000:LOCATE
0,22:PRINT\*Allons ...vous n'en avez pas 32160 IFCA=0ANDCD=0THENGOSUB20000:LOCATE
0,22:PRINT"Allons ...vous n'en avez pas
!!":REP\$="E":GOT032130 32170 IFCD=1ANDCA=1THENGOSUB20000:LOCATE END

740 TXL BZZZZ ZLIKA

DO DRM SUR BRETZELBURG

CARALI

TU FOUS

MERDE

PATRON. C'EST PARCE QUE J'AI UN MAUVAIS FOND

...'etait du poison.....vous vous ecro ulez....":FIN\$=EMPOISONNE":PLAYPP\$:GOTO4

5010
3225% PRINT"Mais....";:PLAY"L96P":PRINT"
mais....";:PLAY"L96P":PRINT"MERVEILLE...
L'anti-poi-son fait deua soneffet!!!!!;
PLAY"L96P":PRINT"Vous retouvez votre as
pect normal";:PLAYPP\$:BH=1:GOSUB 25500
32260 IFREP\$="O"THEN32200ELSEGOSUB20200:
GOSUB25500:GOT032260
32300 IFREP\$<\>"E"ANDREP\$<\>"N"THENGOSUB20
200:GOT0580

200:GDT0580
32310 IFREP\$="N"THENP=P-12:VU=2:GOT0505
32320 GOSUB25500:IFREP\$=50\$<5>ANDBH=1THE
N4800BELSEIFREP\$="N"THEN32310ELSEIFREP\$=
S0\$<5>THENGOSUB20000:LOCATE0,22:PRINT"YO

SOS(5)THENGOSUB20000:LOCATE0,22:PRINT"VOUS VOUNTIES OF THENGOSUB20000:LOCATE0,22:PRINT"VOUS VOUNTIES OF THE NO. 10 STATE OF THE NO. 25 STATE OF TH

R I=0 TO 19:LINE(172+I,56)-(172+I,94-I):
NEXT I
35060 FORI=0T05:LINE(142+I,110-I#1.5)-(1
42+I,124+I#.5):NEXTI:FORI=0T05:LINE(1771,110-I#1.5)-(177-I,124+I#.5):NEXTI
35070 FORI=0T015:LINE(152+I,127)-(152+I,
127+I#(I(8)-(I-15)#(I)7)),-0:NEXT I
35080 FORI=0T027:LINE(146+I,124+I#(I(5)-(I-27)#(I)14))-(146+I,111+I#(I(5)-(I-27)#(I)14))-(146+I,111+I#(I(5)-(I-27)#(I)14))-1:NEXT I
35090 RESTORE 35200:PSET(110,155),0:FOR
I=0T010:READA,B:LINE-(A,B),0:NEXTI:PSET(
209,155),0:RESTORE 35200:FOR I=0 T0 10:R
EADA,B:LINE-(320-A,B),0:NEXTI
35100 FOR I=0 T0 5:LINE(154+I,135+I)-(165-I,135+I),4:NEXTI:BOXF(157,141)-(163,156),4

llez devoir, dans cette dangereuse cliniq ue, trouvez l'antidote au KPZ8 qui vous a ete inocule..puis il vous faudra sortir

35180 LOCATE 0,23:PRINT"Pour commencer a ppuyez sur (G)":SU\$=INPUT\$(1):IF SU\$()CH R\$(71) THEN 35180 ELSE RETURN 35200 DATA 122,132,141,124,157,156,143,135,143,143,133,143,133,128,141,124,153,135,149,142

40000 DATA OUEST, SUD, EST, NORD, ABANDON, YO

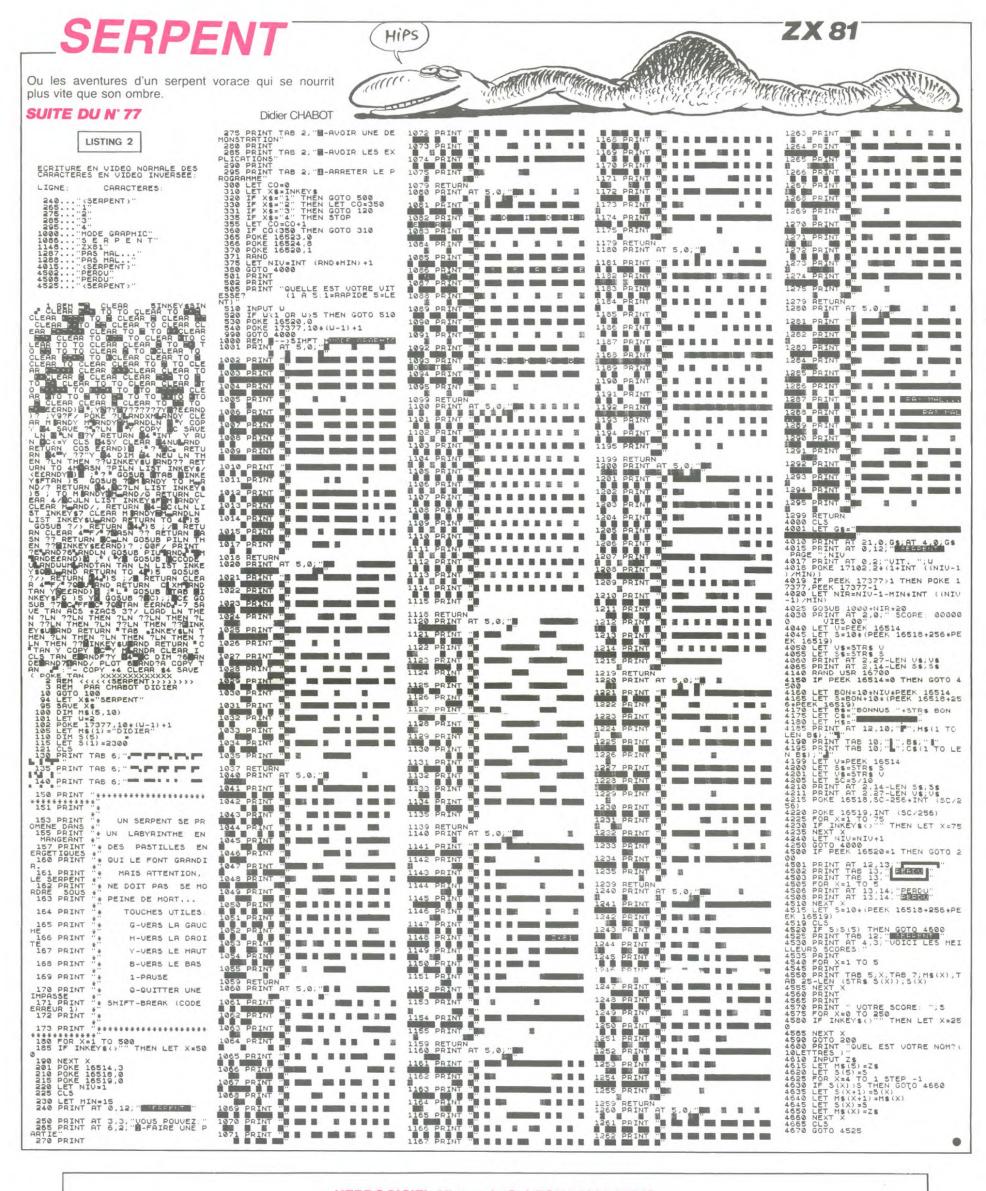
40000 DATA OUEST, SUD, EST, NORD, ABANDON, VO CABULAIRE 40010 DATA ABAISSER, BOIRE, BRISER, DESCEND RE, ENFONCER, GRATTER, INTRODUIRE, LIRE, MONT ER, OUVRIR, PRENDRE 40020 DATA ALLUMETTES, ARMOIRE, ASCENSEUR, CLEF, DOCUMENT, ESCALIER, FENETRE, FIOLE, MAN ETTE, MIROIR, PORTE, POTION, TIROIR 40030 DATA ARGENTEE, DOREE 45000 CLS:ATTRB1, 1:LOCATE0, 10:PRINT VOUS AVEZ ETE":COLORI:LOCATE6, 14:PRINTFIN\$:G

0T045120 01045120 45010 CLS:ATTRB1,1:LOCATE0,10:PRINT"VOUS VOUS ETES":COLOR1:LOCATE6,14:PRINTFIN\$ 45120 ATTRB0,0:PRINT:PRINT"IL VOUS FAUDR A RECOMMENCER AVEC ... UNE AUTRE

45130 LOCATE0,23:IMPUT"Voulez-vous rejou er(0-N)";RJ\$:IFRJ\$=""THEN45130ELSEIFRJ\$= "N"THENCLS:END 45140 IF RJ\$<)"0"THEN45130ELSECLEAR:GOSU

B30: GOT0500

B30:GOTO500 48000 CLS:CREENO,0,0:ATTRB1,1:LOCATEO,7 :COLOR5:PRINT"BRAYO":PRINT:COLOR6:PRINT" VOUS EN ETES":PRINT:COLOR2:PRINT" SORTI !!":ATTRB0,0:LOCATEO,23,0:



# VOUS POUVEZ VOUS ABONNER AU TARIF PREFERENTIEL DE 420 FRANCS POUR 52 NUMEROS AU LIEU DE 52 x 10 = 520 FRANCS. ABONNEMENT POUR 6 MOIS : 220 FRANCS. Pour l'étranger: + 80 F. pour 1 AN + 40 F. pour 6 MOIS. NOM: PRENOM: ADRESSE: BUREAU DISTRIBUTEUR: REGLEMENT JOINT: □ CHEQUE □ CCP

## SANTE 7

La réunion exceptionnelle des plus grands savants du monde a permis, après de longues années de recherches, la découverte d'un vaccin absolu, le SANTE 7.Sa fabrication à grande échelle nécessite l'emploi d'une substance rarissime abondante sur URANUS, le SAN-TEHUM.

Serez-vous assez habile pour aller quérir cette essence miracle?

### Fernando COSTA DOS SANTOS

0,144,252

(130)

NEXT

XT

A. 1

NEXTI, B, A

720 NEXT

PI,1:NEXT

770 GOSUB60230

830 GOSUB60380

760 CLS

I,1:NEXT

taquent!

pour tirer

870 RESTORE850

890 GOSUB60790

920 GOSUB60440

35T036: T=TIME\$

I,1:NEXT

nt EXTREMEM

a droite)

1100 CLS

1050 READN, M: N=N+M

1110 GOSUB60850

=====1080 GOSUB60790

6,13)

=====":N(1)="DANGER

ENGOSUB35030: GOT0920

970 IFT=TIME\$THEN970

380:RESTORE1010:M=""

940 CLS: ERASEM, N: A=FRE (8)

950 GOSUB60060: A=STICK(0)

910 CLS:F=3:E=100

4,13)

670 PRESET (B, A+1)

Mode d'emploi:

Les règles principales sont dans le programme (13829 octets) Le décollage de votre fusée est automatique, votre progression dans le système solaire sera suivie et visualisée par l'ordinateur de bord.

Arrivé sur MARS, l'ordinateur vous avertira d'une attaque et vous passera les commandes. Sachez que vos déplacements haut et bas sont inintérrompus

Si vous êtes vainqueur, l'ordinateur reprendra les commandes jus-

qu'à la périphérie d'une ceinture d'astéroïdes où il vous repassera les commandes. Vous serez matérialisé par un point qui partira du coin supérieur gauche au second BEEP. Vous devrez toucher le U à droite de l'écran.

Une fois vainqueur, l'ordinateur vous mènera jusqu'à la proche banlieue d'URANUS, il vous repassera les commandes et affichera.

- Votre vitesse par rapport à URANUS.

Votre distance d'URANUS. Votre énergie disponible pour AHURANUSSIR.

Pour réussir, vous devez réduire votre vitesse ainsi que votre distance à environ 5 en valeur absolue grâce à la touche F. Votre AHURANUSSISSAGE (ouf!) réussi, vous serez reçu par un espèce de SPHINX possesseur du SANTEHUM, qui vous fera passer une série de tests afin de vous éprouver. Si vous réussissez, les pou-voirs de cet être curieux vous téléporterons sur terre avec la pré-cieuse substance. Dans le cas contraire, vous devez à nouveau affronter les bandits de MARS.

Les saisies effectuées lors des tests ne sont pas corrigibles, certaines ne sont pas affichées afin de maintenir votre attention au maxi-

Remarque 2

560 M=CHR\$(128):N=CHR\$(129):0=CHR\$

580 FORI=16T08STEP-1:FORJ=0T0250:N

EXT:LOCATEI, 3: PRINTN; M; : BEEPI, 3: NE

600 LOCATE7, 3: PRINTN; : FORI=OTO250:

610 LOCATE6, 2: PRINTN: LOCATE7, 3: PRI

650 LOCATEI, 3: PRINTM; 0; : BEEPI, 3: NE

660 FORA=30T024STEP-1:FORB=14+AT0A

+12STEP-1:PRESET(B,A):FORI=1T0150:

680 FORA=25T013STEP-1:T=TIME\$:BEEP

740 FORI=OTO48: BEEPI, 1: NEXT: FORI=4

750 FORI=1T083:CIRCLE(30.29).I:BEE

800 PRESET(I.13):PSET(I-1.13):BEEP

810 FORI=0T09: BEEP13, 2: BEEP1, 2: PSE

T(34,13):FORJ=1T0300:NEXT:PRESET(3

850 DATA "MARS est le repere des ba

ndits interplanetaires. Ils nous at

860 DATA"COMMANDES: utilisez le cu

rseur pour vous deplacer et (SPC)

880 READN.M:N=N+M:J=LEN(N/:N(0)="=

930 E=E+G:F=F+1\*ABS(G>250):IFK=1TH

960 GOSUB60230:PRESET(34,13):FORI=

780 PRESET(I,13):PSET(I-1,13):BEEP

990 FORT=0109: BEEP13.2: BEEP1.2: PSE

T(36.13):FORJ=1T0300:NEXT:PRESET(3

1000 FORJ=1T0300: NEXT: NEXT: GDSUB60

1010 DATA"Nous arrivons a la ceint

ure d'asteroides. Son passage eta

1020 DATA"ENT delicat, je vais vous

passer ·les commandes:Utilisez le

1030 DATA avec ses 8 directions. (I

l faut traverser l'ecran de gauche

1040 DATA"Votre fusee part du coin

1060 J=LEN(N):N(1)="DANGER":N(0)="

1120 CLS: IFK=OTHENGOSUB35030: GOTO1

superieur gauche au 2 nd beep.

1090 IFLEFT\$(N,1)="N"THEN1050

690 PRESET (A, 24) : PRESET (A, 9)

700 LOCATE13, 1: PRINT-A+13

730 LOCATETS, 1: PRINT "FEU

8TOOSTEP-1: BEEPI, 1: NEXT

780 FORI=32T034: T=TIME\$

820 FORJ=1T0300:NEXT:NEXT

790 IFT=TIME\$THEN790

710 IFT=TIME\$THEN710

640 FORI=7T016:FORJ=0T0250:NEXT

570 LOCATE17, 3: PRINTN;

590 FONT\$(129)=T(113)

630 LOCATE6, 2: PRINT" "

NTM; 0; 620 FORI=OTD1E3: NEXT

vous rappelle les commandes ou votre position en tapant R

**CANON X 07** DAMNED! QU'EST-CE QU'IL EST BEAU CE COIN DE PAGE! and . CANON X 07 ET VOUS? SUBLINE! NON MOI PAS D A suivre

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

OH PUTAING! CA C'EST DE L'HUMOUR!

1660 RESTORE1550:M="":P="":FORI=1T

04:READP: M=M+P: NEXT: P=" "

1665 J=LEN(M)

\*\*\*\*\*\*\*\*\* 10 'Mr COSTA DOS SANTOS Fernando 20 '109 rue de CHAMPAGNE '73000 CHAMBERY-LE-HAUT 24 26 'Presente 28 SANTEZ 'Pour CANON X-07 30 CHAMBERY-LE-HAUT 1e 30/01/1985 34 50 \*\*\*\*\*\*\*\*\*

60 70 'INITIALISATION & PRESENTATION 80 90 CLS:CLEAR420:DEFINTA-L:DEFSTRM-

W: ONERRORGOTO30000 100 DATA" \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* \*COS TA DOS SANTOS\* \* presente

110 DATA" \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* \*\*\*\* \*\*\*\*\*\* \* SANTE7 pour

120 DATA" \*CANON X-07 16Ko.\* \*\*\*\* \*\*\*\*\*\*\*\*\*\* \*\*\*\*\*\*\*\*\* 130 DATA" \*CHAMBERY-LE-HAUT\*

\*\*\*\*\*\* 30 JANVIER 85\* 140 RESTORE 100 150 FORI=1TO4: READM: N=N+M: NEXT

160 PRINTLEFT\$(N,79);:LOCATEO,0 170 GOSUB60060 180 PRINTMID\$(N,80,79);:LOCATEO.0

190 GOSUB60060 200 PRINTRIGHT\$(N,79);

210 GOSUB60060 220 CLS

230 LINE(0,0)-(119,0):LINE-(119,31 ):LINE-(0,31):LINE-(0,0)

240 LINE (106, 2) - (117, 2): LINE-(117, 15):LINE-(106, 15):LINE-(106, 2) 250 LINE(108,4)-(116,4)

260 LINE(112,4)-(112,13) 270 LOCATE1,1:PRINT"Agent X-07 UF

280 LOCATE1, 2: PRINT "14940 CANON CI

290 GOSUB60120

300 DATA" Apres 15 ans de rche, l'equipe reunissant les plus 310 DATA"scientifiques du monde

libre vient, encet an de grace 199 9de trouver 320 DATA "enfin la formule du VACCI N UNIVERSEL : le SANTE7

Helas, il faut poursa fa 330 DATA" brication grande echelle, une a substance

340 DATA"rarissime sur TERRE mais abondante sur URANUS : le SANTEHU

350 DATA" Les Hommes ne sacha nt pas encore le synthetiser, il faut donc

360 DATA"aller le chercher RANUS 370 DATA" C'est a vous, agentspeci al de la UFO (Union des Forces

Orbitales) 380 DATA"qu'est confiee cette miss

ion EXTREMEMENTperilleuse mais si NOBLE!

390 FORI=1T09 400 CLS

410 READM: PRINTM;

420 GOSUB60120:IFS="R"THEN440

430 NEXT 440 CLS 450

'PROGRAMME MAITRE 460

470

480 RESTORE40030

490 DIMT(114)

500 FORI=OTO114:READT(I):NEXT 510 GOSUB60170

520 LOCATE13, 1: PRINT-12

540 FONT\$ (128) =T (37)

550 FONT\$(129)="0,0,0,28,20,124,36 ,252":FONT\$(130)="0,0,0,224,160,25 Remarque 1:

est possible de couper la parole de l'ordinateur de bord lorsqu'il

1130 ERASEJ.K 1140 CONSOLEO, 4, 0, 1, 1 1150 GOSUB60230 1160 PRESET (40,8) 1170 FORI=41T075: T=TIME\$ 1180 IFT=TIME\$THEN1180 1190 PRESET(I,8):PSET(I-1,8):BEEPI , 1:NEXT

1200 FORI=0T09: BEEP13, 2: BEEP1, 2: PS ET (75,8):FORJ=1T0300:NEXT:PRESET (7 5,8)

1210 FORJ=1T0300:NEXT:NEXT 1220 GOSUB60380

1230 RESTORE1240: M=" "

1240 DATA"N'etant pas programme po ur les 'AHURANUSSISSAGE' ,je vais vous passer

1250 DATA" les commandes. Utilisez 'F' pour Freiner " 1260 READM, N: N=M+N: M=" ": J=LEN(N):N

(1) = "DANGER": N(0) = "====== 1270 GOSUB60790

1280 CLS: CONSOLE, , , 0, 1 1290 A=-100:B=1E3:C=E+100:N="\* 1300 PRINT Vitesse : "A

1310 PRINT Distance : "B 1320 PRINT"Energie

1330 PRINT "Commande : "N; 1333 LOCATE11, 0: PRINTA, TAB(11) B, TA

B(11)C, TAB(12)N;

1335 BEEPC, 1 1337 FORI=1T090:NEXT

1340 D=0:IFTKEY("F")THENN="F"ELSEN

="\* IFN="F"THEND=5 1370

1380 IFD>CTHEND=C 1390 C=C-D:A=A+D+D/2-1 1395 B=B+A+D/2

1400 IFC=OTHENCLS:PRINT, "Plus d'en ergie!":E=E-50:F=F-1:FORI=1T0300:N

EXT 1415 IFC=OTHENGOSUB35030:GOT01280 1420 IFB>OTHEN1333

1430 IFABS(B) (5ANDABS(A) (5THEN1450 1440 CLS:FORI=1T020:CIRCLE(60,18), I:BEEPI, 1:NEXT:CLS:PRINT, "Vous vou

s etes CRASHE 1445 E=E-1:F=F-1:FORI=1T0300:NEXT: GOSUB35030: GOT01280

1450 CLS:PRINT, "AHURANUSSISSAGE OK :GOSUB60060:CLS

1460 GOSUB60310 1470 FONT\$(128)=T(114):N=CHR\$(128) 1480 FONT\$(129)=T(11):0=CHR\$(129)

1490 LOCATE16, 3: PRINTN; 1500 LOCATE11, 1: PRINT "BRAVO! ": GOTO

1550 1510 FORI=1TOJ:LOCATE11,1:PRINTMID

\$(M,I,7):IFI=1THENFORK=1T01E3:NEXT 1515 BEEPI, 1 1520 NEXT

1530 LOCATE11, 1: PRINTSTRING\$ (7,0)

1540 RETURN 1550 DATA "FELICITATION pour avoir

reussi ce lonq voyage mais... 1560 DATA"nous allons verifier que

vous etes assez digne pour que je vous laisse 1570 DATA" emporter le SANTEHUM qu

e vous etes venu chercher 1580 DATA" Voice une serie, trouver le terme qui la complete.

1590 DATA "Desole, mais c'est FAUX.j encore 1600 DATA"Encore une serie pour ve rifier que ce n'est pas un hazard. 1610 DATA "Desole, mais, vu vos repon ses, je vous renvoie d'ou vous vene

1620 DATA "FELICITATION ! Vous avez bien repondu.

1630 DATA"Il ne vous reste plus qu 'a trouver la combinaison de 3 chi ffres 1640 DATA" qui vous ouvrira le cof

fre.

1667 LOCATE11, 1: PRINTLEFT\$ (M, 7): FO RI=OTO1E3:NEXT 1670 GOSUB1510 1680 GOTO1810 1690 FORI=1T06:A(I)=C:C=C+G 1700 1710 G=G-1:NEXT:RETURN 1720 1725 A(0)=C 1730 FORI=1T06:A(I)=A(I-1)+C 1740 NEXT: RETURN 1750 1760 FORI=1T06 1770 A(I)=C:C=C+G:G=G+1 1780 NEXT 1790 RETURN 1800 1810 B=0:H=1 1815 FONT\$(130)=T(11) 1820 CLS 1830 C=INT(RND(1) \*15)+1 1840 D=INT(RND(1) #3)+1:G=INT(RND(1 ) \*11) +1 1850 ONDGOSUB1700,1730,1760 1860 FORI=1T03STEP2 1870 PRINTA(I) TAB(9)A(I+1): NEXT 1880 PRINTA(5), "REFLECHISSEZ "; 1885 I=TKEY("1") 1890 FORI=1T015: T=TIME\$ 1900 IFT=TIME\$THEN1900 1910 LOCATE15, 3: PRINT15-I; : NEXT

1925 LOCATE15,3 1927 P="" 1930 FORK=0T0500

1920 LOCATEO, 3: PRINT "Votre reponse

1940 M=INKEY\$:PRINTM;:P=P+M:NEXT 1950 CLS:GOSUB60310

1960 IFVAL(P)=A(6)THENH=H+1:RESTOR E1600:READP, M, M: IFH<3THENM=M+P:GOT 01980ELSE1980

1970 RESTORE1590: READM: B=B+1: IFB>1

THENRESTORE1610: READM 1980 J=LEN(M):GOSUB1510:IFH(JANDB(

2THEN1820 1985 IFB=2THENE=E-100:CLS:GOTO920

1990 IFH=3THENRESTORE1630:READM, P: M=M+P: J=LEN(M): GOSUB1510 2005 ERASEA: D=0

2010 A=INT(RND(0)\*999)+1:IFA(100TH EN20102020 M="Votre reponse?":I=TK EY("1")

2025 R="":GOSUB1510 2027 LOCATE11, 1: PRINTSTRING\$ (7,32)

2023 J=LEN(M)

2028 D=D+1:IFD>10THENRESTORE1610:R EADM: GOTO2080 2030 R="":FORI=1T03:GOSUB60120:R=R

+S:NEXT 2040 B=VAL(R):IFB(ATHENM="Trop pet

it 2050 IFB>ATHENM="Trop grand

2055 M=M+". Votre reponse? 2060 IFB=ATHENRESTORE1620:READM 2080 J=LEN(M):GOSUB1510:LOCATE11,1

:PRINTSTRING\$(7.32) 2090 IFD>10THEN2100ELSEIFB>AORB(AT

HEN2028 2100 IFD>10THENE=E-100:G0T0920

2105 GOSUB60060

e vais vous teleporter sur TERRE a vec votre

2120 M=M+" fusee chargee de SANTEH UM. Au revoir HOMME.

2130 J=LEN(M):GOSUB1510

2140 CLS: GOSUB60060 2150 GOSUB60170:FONT\$(128)=T(113)

2160 LOCATE7, 3: PRINTCHR\$ (128); 2170 GOSUB60060:F=0:GOT035130 10000 IFINKEYS=" "THEN10000ELSEEND

30000

Suite page 26



## TI 99 BASIC SIMPLE

Suite de la page 2 3930 CALL HCHAR (20, 29, 49) 3940 CALL HCHAR (20, 30, 48) 3950 CALL HCHAR (15.1,112,32) 3960 CALL HCHAR(15,2,68) 3970 GOTO 2160 3980 CA=106 3990 LA=106 3990 IF L<11 THEN 4010 4000 L=10 4010 FOR K=1 TO INT(L\*2.8) 4020 IF (K<1)+(K>32)THEN 4080 4030 CALL MCHAR(17,K,CA) 4040 CALL SOUND(10,K\*196.5) 4050 CALL HCHAR(17,K,127) 4060 IF K<=INT(L\*2.8)/2 THEN 4080 4070 CA=107 4080 NEXT K 4090 CALL HCHAR(18,K,108) 4100 FOR J=1 TO 100 4110 NEXT J 4120 CALL HCHAR (18, K, 127) 4130 GOTO 2700 4140 CALL CLEAR 4150 FOR K=1 TO NJ 4160 IF SC(K) CHSC THEN 4190 4170 HSC=SC(K) 4180 HSC\$=N\$(K) 4190 NEXT K 4200 FDR I=1 TO NJ 4210 FDR J=1 TD 5 4220 IF SC(I) ( OWS(J) THEN 4300 4230 FOR K=5 TO J STEP -1 4240 QWS(K+1) = OWS(K)

4250 QW\$ (K+1) = QW\$ (K) 4260 NEXT K

4270 QWS(J)=SC(1) 4280 QW\$(J)=N\$(I) 4290 GOTO 4310 4300 NEXT J 4310 NEXT I 4320 FDR I=1 4330 PRINT TAB(8):1; ": "&QW\$(1)&": "&STR\$( QWS(I)):: 4350 IF NJ>1 THEN 4380 4360 PRINT :: "VOUS TERMINEZ LES 4 EPREUV ESAVEC UN SCORE DE:";SC(1);"FTS":::
4370 GOTO 4400
4380 PRINT :"LE VAINQUEUR EST:";HSC\$:::
4390 PRINT "AVEC UN SCORE DE:";HSC;"PTS" 4400 INPUT "VOULEZ VOUS REJOUER?":R\$ 4410 IF R\$="0" THEN 680 4420 IF R\$<>"N" THEN 4400 4440 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 4450 FOR K=1 TO LEN(Q\$) 4460 CALL HCHAR(LI,CO+K,ASC(SEG\$(Q\$,K,1) 4470 NEXT K 4530 RETURN 4540 REM: \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 4550 Q\$=N\$(I) 4560 CALL HCHAR (3, 27, 32, 3) 4570 LI=3 4580 CD=26

4590 GOSUB 4440

4600 RETURN

4610 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 4620 Q\$=STR\$(TT) 4630 CALL HCHAR (9.9, 32, 5) 4640 LI=9 4650 CO=8 4660 GOSUB 4440 0 4670 RETURN 00 4680 REM \*\*\*\* 4690 W1=INT(L) 0 4700 W2=L-INT(L) 4710 W\$=SEG\$(STR\$(W2),2,2) 4720 CALL HCHAR(9,22,48,3) 4730 CALL HCHAR(9,26,48,2) 0 4740 LL=LEN(STR\$(W1)) 4750 IF LL<>1 THEN 4780 (0) 4760 CO=23 4770 GOTO 4820 4780 IF LL<>2 THEN 4810. 4790 CD=22 4800 GOTO 4820 4810 CD=21 4820 LI=9 4830 Qs=STR\$(W1)&"M"&W\$ 4840 GOSUB 4440 4880 LI=23 4900 GOTO 4960 4910 LI=23 4920 CO=8 4930 GOTO 4960 4940 LI=23 4950 C0=13 4960 CALL HCHAR(LI,CO,127,17) 4970 Qs="RECORD:"&STR\$(HS(EP))&":"&H\$(EP

O CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH 000 0 4980 GOSUB 4440 4990 RETURN 5000 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 5010 ON I GOTO 5020,5050,5080,5110 5030 CD=7 5040 GOTO 5130 5050 LI=4 5060 CO=18 0 5070 GOTO 5130 5080 LI=6 5090 CD=7 5100 GOTO 5130 5110 LI=6 5130 H=LEN(STR\$(SC(I))) 5140 S=6-H 5150 CALL HCHAR (LI, CD+1, 48, S) 5160 CD=CD+S 5170 Q\$=STR\$(SC(I)) 5180 GOSUB 4440 5190 RETURN 5200 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 5210 IF EP=2 THEN 5240 5220 HH=0 5230 GOTO 5260 5240 V=V\*4 5250 HH=1.5 5260 A=AL\*(4\*ATN(1))/180 5270 DEL=(TAN(A))^2-((HH\*2\*9.81)/(V^2\*(C 5280 IF DEL<>0 THEN 5310 5290 L=-(TAN(A))/(-9.81/(V-2\*(COS(A)-2)) 5300 GOTO 5350 5310 IF DEL:0 THEN 5340 5320 L=1

Suite page 21

## BIDOUILLE GRENOUILLE

Le petit Nicolo

Il s'est passé quelque chose de terrible à l'école : Rufus a été

C'est arrivé pendant le cours de calcul. Agnan était debout au tableau en train de réciter les surtout les compliquées. de 7 et de 8, parce que c'est le chouchou et Clotaire le regardait avec des gros yeux. Clotaire, il était au coin, parce que c'était lui que la maîtresse avait interrogé d'abord.

Le Bouillon est entré - c'est surveillant et tout monde s'est levé pour le saluer, même la maîtresse, mais pas Agnan ni Clotaire parce qu'ils étaient déjà debout. En voyant Clotaire, le Bouillon avait pas 'air content.

-Regardez-moi dans les veux vous! Qu'est-ce que vous avez encore fait?

On l'appelle le Bouillon, parce qu'il dit toujours de le regarder dans les yeux. Clotaire était tout rouge, et puis la maîtresse a dit quelque chose à notre surveillant, mais on n'a pas entendu parce qu'elle parlait tout bas. Et puis ils sont sortis.

Alceste, qui est toujours en train de manger, a sorti une tartine à la confiture de son cartable. puis Geoffroy s'est tourné vers Rufus et lui a dit :

Alors, tu me les échanges, tes

C'est des codes d'ordinateurs parce que le père de Geoffroy est très riche et il lui paye ce qu'il veut. Rufus en a un aussi parce que son papa est policier. On a pas compris pourquoi ça aidait pour en avoir un, mais il nous a dit que c'était normal.

Rufus a passé un morceau de papier à Geoffroy, mais Eudes s'est retourné et a pris le papier. Il a regardé, a roulé des gros yeux et a regarde Rufus, puis Geoffroy, puis Rufus et moi. Eudes, il est drôlement fort, il donne des coups de poing dans le nez à tout le monde. Alors Rufus il a rien dit, parce qu'il n'aime pas les coups de poing, surtout dans le nez.

Fudes est monté sur son bureau, et il a commencé à lire tout haut.

-Sur Spectrum, pour avoir un nombre de vies infini sur Atic Atac, il faut faire POKE 36519,0. Pour ouvrir et fermer les portes, POKE 37229,175 et POKE 37229,175 et

vies sur Hunchback, 26888,0, puis POKE de puis 26903, nombre de vies et POKE nombre de vies. accéder au deuxième tableau de Eskimo Eddie, POKE 24686,24 et POKE 24687,76. Boris et Constantin T

Agnan a dit quelque chose sur les tricheurs, et Clotaire a éclaté de rire. Geoffroy a demandé à Clotaire si il voulait un coup de poing, et Clotaire a dit que non. Alors Eudes a donné un coup de poing sur le nez à Rufus, et Rufus m'en a donné un.

A ce moment-là, le Bouillon et la maîtresse sont rentrés. Le Bouillon a fait les yeux tout rouges, et la maîtresse a fait des petits oh mon dieu oh mon dieu en regardant partout. Alceste était le seul a être assis, parce qu'il fi-

PE SEMPÉ

récupérer gramme après un NEW en fai-sant POKE 2048,0 : POKE 44,24 : POKE 6144,0 mais qu'il ne pouvait plus modifier la liste après, juste le sauvegarder. Moi, ça m'embêtait parce que je ne comprenais rien. Monsieur Blédur, notre voisin, a aussi un ordinateur, et chaque fois qu'il en parle à Papa, Papa ne comprend rien et quand il revient à la maison il dit qu'il a mal à la tête. Alors j'ai dit à Joachim que ça

ne m'amusait pas et il m'a dit et qu'il n'était pas là. C'est un Commodore 64. Dans la cham-

que c'était pas grave, parce que son frère a aussi un ordinateur bre de son frère, il y avait des papiers collés au mur. Nombre de vies illimité par Samuel Letécheur RENCONTRE ENTRE UN DESSIN



nissait de manger sa tartine. Le Bouillon a dit qu'on était tous suspendus trois jours, et Agnan s'est mis à pleurer parce qu'il n'avait rien fait, et la maîtresse a dit que oui et que c'était le plus sage parce que c'est le chou-Alors Eudes a dit que chou. c'était un sale chouchou et la maîtresse l'a suspendu trois

jours de plus.

A la sortie, il était pas content,
Eudes. Parce son papa, il est
quand même plus fort que lui et il n'aime pas qu'Eudes soit sus-pendu. Moi aussi, j'avais peur, parce que Papa et Maman n'aiment pas ça non plus. Alors Joachim m'a dit qu'il venait de s'acheter un ordinateur aussi, et que je vienne le voir. J'ai dit d'accord, parce que je n'avais pas envie de rentrer tout de suite

Chez lui, il y avait plein de fils partout. Il m'a dit que c'était un Vic-20 et qu'il avait trouvé un

Hat Hard Mack: 16877,173 POKE 16475,173 Laser Strike Miner 2049 : POKE 9450,173 Crazy Kong : POKE 30624,173 Crazy Kong : POKE 30624 Snakie : POKE 33242,200 Crossfire : POKE 27625,173 Blagger 64 : POKE 3560,8 Choplifter : POKE 8011,173 Sea fox: POKE 7337,173 Poo Yann: POKE 20634,173 Q Bert 4446,173 et R Nest: POKE POKE Lightfoot: Sammy 3678,189 Jumpin Jack : POKE 27904,173 Frogger : POKE 22341,173"

Je lui ai demandé ce que c'était, mais il m'a dit qu'il ne savait pas parce que son frère ne voulait pas qu'il touche à son ordina-Et puis on a entendu du bruit en bas, et son frère est arrivé. Quand il nous a vu, il avait pas l'air très content, surtout était avec un de ses co-

qui s'appelait Jean-Phi lippe Scotto Di Rinaldi, et c'est un nom qui fait drôlement peur, je trouve. Ils ont commencé à de l'ordinateur de son copain, il a un Oric Atmos, et on comprenait rien, avec Joachim. -Et comment on fait pour avoir des personnages super-puis-sants dans Tyrann ? -Ben, il faut faire ce petit pro-

gramme : 10 I= # 400 :REPEAT :READ

20 POKE I,VAL("# "+ A\$ ):I= I+ 1:UNTIL A\$ = "40" 30 DATA 48,A9,CC,8D,1C,00,A9, B0,8D,1B,00,A9,4C,8D,1A,00,68,

40 DOKE # 24B,# 400 50 POKE # 24A,# 4C 60 CLOAD ""

Et puis il faut mettre la cassette de Tyrann, et faire RUN. Une fois le premier programme chargé, attendre qu'il en soit au personnage numéro 1, puis faire Reset ou Ctrl-C. Lister le pro-gramme, modifier les paramètres et refaire RUN. Une fois tous les personnages créés, attendre qu'il affiche la présenta-tion de Tyrann. Puis faire Reset,

CSAVE "",A# 9FFF,E# A120 Une fois sauvé, débrancher l'Oric, charger les personnages, puis le programme Tyrann. -C'est tout, a demandé le frère de Joachim.

Ben oui, c'est tout, a répondu son copain.

Mais comme on avait un peu peur du copain du frère de Joa-chim, on est partis dans le bureau de son père, parce qu'il a un minitel. On a essayé plein de de codes, comme le 130 020 194, le 113 020 194, le 117 132 le 113001535P69045 le 175021216 ou le 164 001 265, tous par le 613.

Mais on a arrêté parce que le père de Joachim est rentré et il n'était pas content du tout de nous voir là, et il a dit que c'était lui qui payait les factures, et pas nous, et que je devais rentrer chez moi parce qu'il était tard et que mes parents devaient sûre-ment m'attendre.

J'ai été tout étonné, quand i'a dit à Papa et Maman que j'avais joué avec un ordinateur et que 'étais suspendu trois jours, ils ne m'ont pas privé de dessert.

## A CEUX QUI N'ONT RIEN A FAIRE

Sierra va lancer incessament sous peu, dans notre doux pays, le logiciel à côté duquel les simulateurs de vol sont de Dambusters gnognotte. vous renvoie à l'époque bénie de la dernière guerre mondiale, aux commandes d'un bombardier anglais : le Lan-caster Mk 1. Cet avion a eu



durant ce conflit, un role extre mement important à jouer puisqu'il permit le bombardement de multiples barrages hydrauliques dans toutes les zones contrôlées par les Allemands. Aujourd'hui, ce soft vous invite à renouveler les attaques de la Royal Air Force (RAF) à bord de votre Commodore 64.

Novice, vous aurez d'abord à ingurgiter un manuel d'une cin-quantaine de pages pour maitriser complètement votre bombardier. Après ces quelques heures d'entraînement vous pourrez partir survoler l'Europe au cours de missions bidons vous ouvrant les portes à la haute voltige et à la survie face à la DCA et aux chasseurs. Puis au stade ultime du logiciel, vous pourrez revivre les attaques exaltantes au-dessus de l'Allemagne, de la Hollande, du Danemark... Vous pourrez même réécrire l'histoire en réussissant des bombardements qui aboutirent à un èchec sanglant à l'époque.

Malgré l'obstacle classique de l'apprentissage, ce soft ne mé-rite qu'une chose : de l'admira-tion. Rien n'a été oublié pour vous convaincre de ne pas abandonner: les graphismes réalistes et omniprésents of-frent un contrôle visuel direct de toutes les commandes de votre Lancaster et les manipulations entièrement réalisées par le biais du joystick facilitent grandement l'exploitation du lo-giciel et de ses astuces. Sans aucun doute, c'est le meilleur logiciel de simulation de vol existant actuellement sur micro.

## **POUF! UN AUTRE MSX**

Mais il ne sera pas encore de ce côté-ci de la planète avant quelques mois. En exclusivité vous n'aurez pas sa photo vu que la photocopie de la docu-mentation, que nous avons volée à un espion slavo-tchèque provision), (sans vient du Japon via Hong-Kong, l'Austra-lie, la Laponie et le Béarn. Vous vous rendez compte! Il a même fallu traduire les spa-ghettis qui leur servent d'écriture en français pour vous le servir tout chaud.

LES TUEURS ENGAGES PAR HEBOOGICIEL VIENDRONT-ILS A BOUT DE CE CONNARD



La nouvelle machine sort des ateliers de Casio et possède un nom particulièrement simple : c'est le PV 7 Personal Computer MSX . Comme premières caractéristiques nous remarquerons le faux clavier en gomme massive, les dimen-sions restreintes (deux fois plus petit que les autres MSX), les toucnes curseur rempa-cées par un Joy Pad (une seule grosse touche à quatre les multiples sions proposées de 8 à 64 Ko (cinq versions au total). D'office Casio se démarque de la concurrence en sortant simultanément des logiciels (Exciting Jockey, Exciting Baseball, Sky Commando, Game Land, Basic for Beginners...), un magnéto (un datassette pour être à la mode), des joysticks, un connecteur pour deux cartouches, des extensions mémoire 16 ou 32 Ko et surtout un écran à cristaux liquides.

Les prix japonais semblent rai-sonnables : le 8 Ko coûte 1150 francs, le 32 Ko 2000 francs et le 64 K 2600 francs. Pour les extensions, seul l'écran est suffisamment original pour valoir le détour dans votre portefeuille: 800 francs. Tous ces prix sont des conversions yens-francs, alors méfiance à l'arrivée dans notre doux pays.

## HOURRA, JE VOLE

Tous les micros du marché ont leur simulateur de vol. Jusqu'à présent délaissés, les proprié taires de MSX pourront dorénavant apprendre à voler grâce à Mirrorsoft : 737 Flight Simulator vient juste de sortir en Angleterre. Comme tous les programmes de cette catégo-rie, ce jeu nécessite un apprentissage fort long avant de permettre au pilote de réaliser autre chose que des crashs spectaculaires. Sinon toutes les commandes habituelles figurent au tableau : visualisation en trois dimensions de l'environnement, tableau de bord en incrustation, contrôle du manche à balai, du palonnier, des dérives, des gouvernes... Bref à recommander de



toute urgence aux personnes disposant de plus de quinze

## **BRANQUES**

Le G.CAM, c'est une SISI, une SIIS, une ISIISI, une SSISISIS. une société qui meeeerde... marne dans l'informatique et qui vient de lancer avec Antenne 3, TF2, FR5, T0F12. meeeeerde... une filiale de la première chaîne un sertique télémateur, un sermat téquélerveur, un téveursélématique, meeeeeeeerde... un nouveau machin minitel. C'est sur le 098. 786. 435. 007. meeeeeeeeeeeerde... sur Telétel 3. Y'a une sémageire, une ménagerie une gémanerie. meeeeeeeeeeeeerde... un bidule pour se parler dans le poste. Y'a aussi des manques de bonnets, des donques de bannées, des bandeaux enfumés, meeeeeeeeeeerde, des fichiers à consulter. Et puis, la meeeeer qu'on voit danser le long des golfes claaaairs. Mais qu'est-ce que j'ai aujourd'hui. vont rien comprendre les lecteurs, meeeeeeeeeeeerde!

(NDLR : La personne qui a écrit ce que la morale et la politesse m'oblige à ne qualifier que de papier vouatère est priée de passer à la caisse. elle est virée! C'est pourtant simple d'écrire que G.CAM et TF01 ouvrent un nouveau serveur sur minitel avec une messagerie nullarde pompée sur Estelle et une banque de don-

nées professionnelle sans intérêt. Faites le 615.91.77 puis GP1, GP2 ou GP3 pour constater l'ampleur de la chose. Thalassa, le magazine téloche de la mer, sévit aussi dans cette nouveauté qui a coûté plus de 9 millions de francs lourds aux pauvres cons de



contribuables que nous sommes. Ca s'appelle PLU-RIEL, et c'est normal puisque vous vous ferez avoir une deuxième fois en payant 60 balles de l'heure pour vérifier ce que l'on fait de votre po-

## **INFOGRAMES CONTRE MCC:** A QUI LA PALME ?

La palme du distributeur proposant le plus de titres nuls au public, bien sûr. Cette fois, c'est Infogrames qui reprend une longueur d'avance sur son concurrent le plus sérieux MCC et ce grâce au programme Logor , un logo pour Oric. Non! Je suis vraiment trop dur avec nos amis lyon-nais: le soft n'est pas complètement nul, loin de là, mais de trop nombreux détails gênent utilisation optimum de celui-ci. La symbolisation de la tortue ressemble plus à un dessin raté qu'à une indication sérieuse, l'analyse syntaxique des ordres complètement inexistante freine rapidement l'enthousiasme de l'utilisateur, les abréviations choisies n'ont rien d'évident à part pour l'auteur... J'en passe, mais vous avez déjà une idée du manque de maniabilité de ce produit destiné au, je cite, "néophyte de la programmation" Bref un

logiciel conçu pour les inno-cents de la micro-informatique, seulement praticable par les habitués de l'Oric : une réalisa-ton complètement inutile sous cette forme.



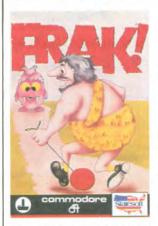
Après les difficultés d'Apple, d'IBM, d'Oric, de Dragon, de CBS... C'est le tour de certaines boîtes de logiciels de don-ner de la bande : Parker Brother ne sort plus une seule cartouche de ses ateliers. Une grève illimitée bloque temporai rement (?) leur usine améri-caine. Que tous les propriétaires de Texas 99 se lèvent et hurlent : "Halte à la grève sauvage !".



## C'est nouveau, ça vient de sortir

## LE PALÉOLITHIQUE EST

Vous vous souvenez peut-être de cet étrange bonhomme juché sur sa roue de pierre roulant à folle vitesse à la rescousse d'une belle et pulpeuse blonde ? B.C's Quest for blonde?



Tires (Apple, Commodore et Amstrad) donnait naissance. pas plus tard que l'année der-nière, à une nouvelle vague de logiciels basés sur un gra-phisme digne de Tex Avery (vous savez Droopy, Bugs Bunny...) et des aventures toutes antérieures au Déluge. Les auteurs de B.C's Quest récidivent méchamment avec Grog's Revenge : même héros mais lieux et quête différents. Des gags pleuvent à chaque galère : chutes dans les ravins, rencontre d'une fa-laise, mangeur de roue en pierre... A chaque épisode sons et lumières yous convainquent d'aller y voir plus loin et de repartir à l'assaut de ces fichues montagnes. Pour une fois. la suite dépasse largement le premier épisode en

qualité et en originalité. Mais les programmeurs de Sydney Development n'ont Sydney Development n'ont plus le monopole du genre : les gars de chez Statesoft pro-posent depuis peu Frak (Commodore pour le moment), un mélange de jeu d'arcade et de stratégie conservant les princi-pes graphiques et sonores des logiciels ci-dessus. L'action, si elle peut vous détendre au départ, vous énervera progressi-vement au fur et à mesure de la progression en difficulté. Deux choix s'offrent alors à vous : vous jetez le soft et on en parle plus ou vous êtes patient et doté d'une excellente mémoire d'où vous évitez tous les obstacles sans les voir et vous arrivez au bout du programme en quelques jours



D'un point de vue général, me parait important de souli-gner la qualité exceptionnelle de la mise en forme de ces jeux, que vous pourrez acheter rien que pour le plaisir des yeux et des oreilles.

## **VOUS ETES RICHES?** DEPENSEZ PLUS

Furopean Business Media n'hésite pas un instant à vous proposer la solution la plus chère du marché pour avoir, chez vous, des logiciels ex-traordinaires. Mais connectons-nous d'abord à leur centre ser-veur : Téléchargement France Première . Pour ce

faire, vous devrez acquitter un droit de raccordement. Pan 593 francs dans le cochon. Payez ensuite l'abonnement Payez ensuite l'abonnement au serveur. Repan 148,50 francs dans la poche. Vous voulez vraiment vous connec-ter? OK. Abonnement à Mini-tel: rerepan 80 francs (sauf pour les chanceux qui l'ont à l'œil) Vous avez votre mirro oeil). Vous avez votre micro (avec un drive) d'une part et le minitel d'autre part. Le càble pour relier le tout : pas cher 26,80 francs.

Vous pouvez maintenant appeler TFP pour choisir un soft dans leur catalogue. Tous les programmes publiés dans Golden (donc pour Apple) sont à l'oeil, tout comme ceux de Hachette Jeunesse (trois titres dont trois nuls). En revanche les logiciels d'Hatier coûtent de 40 à 50 francs (pour Mastermind, champs de mines ou Othello) ou 220 francs pour les programmes pédagogiques Reste les programmes propo-sés par EMB : de 95 à 240 francs pour des utilitaires et

des passe-temps.
Admettons maintenant que vous vouliez juste quatre logiciels parmi les payants. Calculons le coût moyen du soft : - branchement au serveur

848,30 francs.
- un logiciel de communication

(obligatoire) : 240 francs. - deux jeux et un traitement d'images : 250 francs.

arrivons au total a 1338,30 francs au total. Nous divisons par quatre. Prix moyen du logiciel ? Une paille 334,58 francs. Et vous avez un Othello, un Mastermind, un logiciel de communication et le traitement d'images.

D'accord, plein de logiciels sont gratuits au chargement, mais qui paie le téléphone, la l'abonnement. disquette.



Et pour charger quoi ? Des softs qui sont publiés dans tous les journaux informatigues de la Terre (même en Papouasie, c'est vous dire).

Conclusion : si vous voulez dépenser plus pour bidouiller avec des sous-sous-program-mes, abonnez-vous à TFP!

## **DE LA SALIVE PLEIN LE JOURNAL**

Possesseurs d'Amstrad, vous allez assister à une escroquerie en direct. Vous allez telle-ment baver en lisant ce qui suit, que votre exemplaire de l'HHHHebdo sera tout plein de

## Meet the Gana!



salive et que vous serez obli-gés d'en acheter un autre, 10 balles de plus pour nous,

Amstrad, donc : voici la liste de certains titres qui viennent de sortir en Grande-Bretagne. Mais les importateurs ne sont pas pressés, il vous faudra attendre encore.

tendre encore. World Cup Football est l'adap-tation d'un jeu qui existait déjà pour CBM 64. C'est aussi le cas de Heroes of Karn, qui bénéficie dans cette nouvelle ver-sion de graphiques fabuleux, de Everyone's a Wally et de Pyjamarama, ces deux derniers existant pour Spectrum. Sorcery est original, de même que Chopper Squad. Le cas de Roland Goes Square Bahira et elle shing est plus nuancé : c'est un faux Q'Bert, heureusement mieux que l'original. Traduction du titre : Roland destroye des

cubes. Côté prévisions, Indiana Jones's temple of doom et toutes les aventures de Scott Adams devraient sortir d'ici deux mois. C'était bon ?

## AMSTER JOVIAL

Et un nouveau club, un ! Cette fois-çi, c'est Amstrad qui s'y colle avec l'Amster club. Comme d'habitude, bulletin officiel périodique, bibliothèque de programmes, stages de formation et conseils techniques vous seront dispensés moyennant finances. Si vous habitez Nice, Bayonne, Brest ou Strasbourg, il vous sera sans doute difficile de venir à toutes les réunions du samedi qui se tiennent au 68 de l'avenue Paul Vaillant Couturier à La Courneuve (93120), vous pouvez essayer de téléphoner au (1) 865.79.49, si c'est un club sérieux, on vous répondra.



FAITES FORTUNE AVEC

**VOTRE MAC** 

Même les microdisquettes Sinclair, qui passent de 76 à 39 francs. Alors, avant, c'était de l'escroquerie? Non, Sinclair vient de se payer une nouvelle usine toute neuve et perfor-mante et vient de changer de

Jusqu'à aujourd'hui, il était né-

cessaire d'être soit dévelop-peur, soit espion pour pouvoir

écrire un programme sur Ma-cintosh. Les documentations

techniques n'étaient en effet destinées qu'aux profession-nels et aux petits malins suffi-samment débrouillards pour

obtenir des photocopies de la doc. Alain Andrieux et Christo-

phe Droulers vendent la mèche et proposent un bou-

quin pour la programmation de votre petit monstre blanc. Les

chapitres développés vont de la description des "gestionnai-res", utilitaires résidents dans la Rom jusqu'à un exemple de

programmation, en passant par

Saviez-vous qu'il existait un club Infogrames ? Mille adhé-

rents, paraît-il y sont déjà ins-crits. La cotisation annuelle étant de 100 francs, ça fait du 10 bâtons dans la poche de Monsieur Info et de Madame

Grames. Juteux, non? Pour ce

prix les adhérents ont droit à un bulletin mensuel du club et

à un numéro de téléphone secret où on leur distille les der-

nières nouveautés d'Infogra-mes à acheter d'urgence. Ah, il

y a aussi des rencontres régio-

**INFOGRAMES VEUT** 

OUS PIQUER 100 BALLES

technique de fabrication. Tant

les langages de programma-

tion et quelques adresses utiles de la Rom. Il vous en

coûtera environ 150 francs et vous pourrez sans doute écrire

le logiciel qui vous rapportera

nales (à quelles dates ?), des concours trimestriels avec de

nombreux prix (c'est quoi des

nombreux prix, des cassettes

BIEN COURSE CONTROL OF THE COURSE CONTROL OF THE COURSE CO

nez trois nouveaux adhérents

BIENTOT >

Constant of the Constant of th

gloire et fortune. Inch'Allah

MOI C'EST LE

CONTRAIRE)

555

MON MAC A FAIT PORTUNE GRACE A MOI



## **AUTO-POMPAGE**

Nous avons annoncé la sortie d'Alien 8, le nouveau jeu d'Ultimate voici quelques temps. Nous avons enfin pu l'es-sayer : c'est une copie inté-



nal, histoire de ne pas vous donner l'impression d'avoir été



grale de Knight Lore, du même éditeur. Achetez plutôt l'origi-

## AIMEZ-LE LES UNS LES AUTRES

Et hop! Un nouveau jeu de Jeff Minter (La revanche des chameaux mutants, psychédélia) pour Commodore 64



Mama Llama. C'est edite par Llamasoft et ça parle de Llamas mutants. A mon avis, de Jeff Minter est mutant.

## DEULIGNEURS , C'EST DU BEURRE

Haaaaaa ! Satisfaction ne rime pas avec deuligneurs. Stéphane COFFINET magouille et bidouille la tête de ses mais c'est sans importance : vous vous éclatez comple-caractères. Le néo-gothique est né ! mais c'est sans importance : vous vous éclatez comple-tement et je vous en félicite. La créativité, ya ksa dyre (merci Clou) comme dirait Jack Lang (Dieu aie son âme). Bien, cette semaine rien d'exceptionnel, que des composition's géniales. Accessitons donc

Raymond GAYTE nous envoie un sympathique message directement extrait de la mémoire de son micro.

## Listing COMMODORE 64 nº 1

0 POKE53281,1:PRINT"7":FORT=2T016:POKE646, T:POKE211,8.5-T/2:PRINT" FRENCH ORDINA

TEUR POU";

FORU=1TOT/2:PRINT"RH";:NEXT:PRINT"N";:PR Yannick LEJAIL remporte le cocotier (plein de deux INT:NEXT:FORT=1T0256:SYS59082:PRINT:NEXT softs) grâce à son utilitaire. La sauvegarde d'une page : SYS57726:FORS=1T0T:NEXT:RUN de graphisme dans une zone protégée de la Ram permet 公

Fabrice BELLET vous envoie traverser la galaxie à bord de votre super vaisseau à pédales. Les astéroïdes sont mortels mais vous disposez de dix missiles pour vous sortir des mauvais pas

Listing THOMSON

Listing THOMSON

Pour commencer, taper SCREEN,0,0:CLS:RUN

1 CONSOLE3:A=STICK(0):PSET(L,5)" ":S=S+L

1:COLOR3:FORM=0TO5:LOCATERND#38,24:PRINT"

\*\*":NEXT:PRINT:L=L+(A=7)-(A=3)-(L(1)+(L

)39):W=SCREEN(L,5):PSET(L,5)"V",7:IFSTRI

(0)THENT=T+1:LINE(L,6)-(L,23)CHR#(124),

5:PLAY"04L3DOSIPL24":LINE(L,6)-(L,23)"

ELSEPLAY"02L1D0

2 ROY(A,0)-(320,23).1:C044P3:LOCATE2.1.0

ELSEPLAY"02L1D0

2 B0X(0,0)-(320,23),1:COLOR3:LOCATE2,1,0
:PRINT"SCORE"TABC25)"TIR":COLOR1:LOCATE9,1:PRINTS:LOCATE30,1:PRINTT:H=H-10\*CT>9
:IFH=42THENATTRB1,1:FORK=10T020:COLORINT
(RND#6)+1:LOCATE11,K:PRINT"GAME OVER..":
PLAY"04L3RE#FASIFAP":NEXT:LOCATE0,23:ATT
RB0.0:FNDF:SF1 RB0, 0: ENDELSE1

Renaud DAUBERCIES a cree un mode inverse pour le Canon. Vous pourrez même admirer le résultat sur l'im-primante avec le deuligne de Hard Copy publié prece-

Listing CANON XO7

1 A%=1NKEY%: IFA%=""THENIELSEFORI=OTO7:B= VAL(C%+MID%(FONT%(ASC(A%)), I\*3+2,2))XORC 2 B(I)=B:NEXT:FONT%(A)="B(O),B(1),B(2),B (31, B(4), B(5), B(6), B(7) ": PRINTCHR#(A) :: G

Tapez ensuite en mode direct : CS="&H":C=252:A=128:CLS:GOTO1 \$

Gérard DOVILLERS stoppe et relance le listing par la touche SHIFT ou SHIFT LOCK. Le lancement s'effectue par SYS 679 et l'arrêt complet par STOP RESTORE.

Listing COMMODORE 64 n° 2 1 DATA120,169,180,141,20,3,169,2,141,21,3,88,96,32,159,255,173,141,2,201,1,240,246
2 DATA76,49,234:FORI=679T0704:READH:POKEI,8:S=54R\*NEXT:PRINT"SYS679":IFS<>2962THENPRINT"ERREUR DATA"

Listing TEXAS

LISTING TEXAS

I FOR T=35 TO 90 :: CALL CHARPAT(T.A\$):: FOR I=1 TO 16 :: P\$=SEG\$(A\$.I.1):: IF P\$="8" THEN T\$="C" ELSE IF P\$="2" THEN T\$ ="6" ELSE T\$=P\$

2 F\$=F\$&T\$:: NEXT I :: CALL CHAR(T.F\$): F\$="": NEXT I >: CALL CHAR(T.F\$): F\$="": NEXT I >: CALL COLOR(X.2.8.1.2.8,0.16.8):: NEXT X :: ON WARNING STOP :: IN PUT DODO

de graphisme dans une zone protégée de la Ram permet à l'utilisateur de continuer à travailler sur l'écran ainsi libèré. Pour récupérer cette page il suffit de rappeler le programme

Listing AMSTRAD

LISTING AMSTHAD

10 MEMORY &6864+FOR I=1 TO 20:READ

AM:POKE &6864+I,VRL("%"+A#):NEXT:

DATA 21,0,C0,11,7 A,6 B,18,6,21,7

A,6 B,11,0,C0,1,0,40,ED,80,C9:END

20 REM Taper CALL &6865 Pour sauve

r une image en RAM et taper CALL &

686D Pour la reafficher.Ce program

me est relogeable a toute adresse

inferieur ou egal a &6866.

2 Frédéric BERNHEIM gagne le prix d'humour en cadence. Un silence imposant est nécessaire durant l'exécution du deuligne !

Listing APPLE

10 N = 200:1 = 5: POKE 49385,0: POKE 49387,0:A\$ = " --- Y\*:B\$ = " 11 1':C\$ = " ( )":D\$ = " 00 0": TEXT : HOME 20 1 = 1 - .1:N = N - 1: POKE 49 386,0: FOR T = 1 TO EXP (1)

: NEXT T: POKE 49387,0:H = H + 1: VTAB 5: HTAB H: PRINT A\$: VTAB 6: HTAB H: PRINT B\$ UTAB 7: HTAB H: 8: HTAB H: PRINT D\$: FOR U = 1 TO N: NEXT U: IF N > - 10 THEN 20



Deulignement votre, à la semaine prochaine

vous gagnez devinez quoi Une cassette Infogrames!

## **HIPPO**

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 répéti-tion, c'est pas beau ça ? Pour le reste rien de changé : trois boutons de tir, une bonne prise en main et quatre ven-touses pour le coller définitivement sur la table de la salle à manger (super-pratique pour les repas!) Prise standard pour Amstrad, Atari, Commo-dore 64, MSX, Vic 20. Compa-tible avec les interfaces Oric



et Spectrum. Pour Apple, Thomson, Texas, Machbrö et Trucmuche, Tintin: ça ne marche pas ou alors il faudra bidouiller.

Japon vous remercie bien



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

Nom. Adresse

DATE:

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



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

## **HEBDOGICIEL SOFTWARE**

## Le logiciel à sa juste valeur

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



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



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

Votre Oric utilise le langage machine pour réfléchir et vous n'avez 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.



cours del'histoire à Pearl Harbour, qui cours del'histoire à Pearl Harbour, gui-dez Al'bert et Kong dans leur pyramide favorite, jouez à un jeu de balle en-tièrement nouveau, construisez d'énormes murs avec votre grue de chantier et régalez-vous avec de la te-quila: plus vous en buvez, plus vous désamorcez facilement les bombes de "Caramba"! Six super-program-mes pour 120 francs.

Deux jeux d'arcade ou vous serez un courageux pompier, ou pilote d'une moto de course fonctionnant au langage machine. Viennent ensuite la langage machine. Viennent ensuite la réflexion avec "Puzzle" et la statégie avec "Mineur" où vous pourrez organi-ser 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 envi-sagerez quelques nuits blanches d'Othello, de Poker, de Mémo 7... Dès que l'immobilité vous paraîtra insup-portable, partez pour l'espace pro-fond (Worp) ou retrouvez vos amis (fi-chier d'adresse). Vous verrez, vous n'en croirez pas plus vos yeux que votre M05 n'en croira ses jeux!

\*\*\*\*\*

ORIC

THEBDOOREEL!

90FTWARE

6 programmes de jeu pour ORIC 1/ATMOS



*	BON DE COMMANDE A REN- VOYER A SHIFT EDITIONS, 27
*	rue du Gal Foy 75008 PARIS.
*	Nom/prénom
¥	Adresse
×	Code postal
×	Ville
×	ORIC Nº 4
nd-	ORIC Nº 5 120 F.
*	SPECTRUM N° 1 120 F. TEXAS N° 4 120 F.
*	ZX 81 N° 1
1	MO5 № 1 □ 150 F.
	- REGLEMENT JOINT:00F
7	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 perma-nent tous les mois et tous les trimestres! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer!

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

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

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!

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

à tout auteur de logiciel quelque soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation dé-coupé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature. HEBDOGICIEL ART.3: La rédaction d'HEBDO-GICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logi-ciels qui sont publiés dans le iournal.

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

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

ART.6: Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel ART.7: Le présent règlement a été déposé chez Maître Jauna-tre 1 rue des Halles 75001

PARIS. ART.8: HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à moment concours en avisant les lecteurs

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

HEBDOGICIEL: 27 rue du Gal Foy 75008 PARIS.

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

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

	N° 74	N° 75	N° 76	N° 77
APPLE II	COMPACT	SECTEURS	AMYTHIVILLE	AMYTHIVILLE
CANON X-07	GRAVITATION	MOON RAMBLE	LION	SYNTHETISEUR
CASIO FX 702-P	CAMÉLÉON	AVENTURE	ETIQUETTE	YAMS
COMMODORE 64	BALLON EN FOLIE	CRAZY RACE	HR	CIBLES
COMMODORE VIC 20	HANTED	PETIT POUCET	D.CHIMINN	VAN BEETHOVEN
HECTOR	TANKATTACK	SIOUX	TRANSMUSIC	POKEL+
ATARI	MINEUR	ECHEC	ECHEC	FICHIER
ORIC	ANNEAUX	TANGRANORIC	COMBAT NAVAL	PANIQUE
EXL 100	REUNION	LABYRINTHE	LABYRINTHE	BRIQUE
SPECTRUM	RABBISHT	RUSTINE	DAXON	PATTON
ZX 81	R'BERT	PLOUFY	DONKEY	SERPENT
TRS 80	TRAPPES	PIANO	OVNIS	NUMERATION
TI 99/4A (basic simple)	SUPER TI BASIC	SPĒLĒOGICIEL	USS QUAL 2	FANTÖMES
TI 99/AA (basic étendu)	GREEN PEACE	DIE II	CUI CUI/MINET	CRAZY OUER TAKEF
T07	CHIFFRES/MOTS	HI. CO. CA.	WORP MASTER	SPOUNTZ
AMSTRAD	LOCH NESS	SOUS-MARIN	MEYNAUPEDE	PUISSANCE 4
MSX	POKER CING	GALLERY	TOM ET CHÉRIE	TOM ET CHÈRIE

## **AUX URNES!**

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

sur vous!

La marche à suivre est simple:

- Repérez dans la grille cicontre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi
que celui pour lequel vous
votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant). - Reportez le nom de ces deux

programmes sur le bulletin de

Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.

A renvoyer avant le 18 Avril
1985 minuit à Hebdogciel. concours mensuel, 27 rue du

Il est fort probable que ceux qui participent au concours fe-ront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la tota-lité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est

Général Foy 75008 PARIS.

pas bien grave! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINAUX du BULLETIN de VOTE: pas de photocopies cela serait trop facile!

Date limite d'envoi du bulletin de vote le Jeudi 18 Avril à minuit.

## **BON DE PARTICIPATION**

Nom Prénom Age Profession : Nº 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.



## **BULLETIN DE VOTE**

A renvoyer avant le 18 Avril minuit à Hebdogiciel, concours mensuel, 27 rue du Général Foy 75008

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

NOM DU PROGRAMME:

JE CLASSE SECOND LE PROGRAMME SUI-VANT:

NOM DE L'ORDINATEUR:

NOM DU PROGRAMME:

NOM ET PRENOM:

ADRESSE:



NDLMC: Eh oui ça y est, j'ai enfin changé de nom, il était temps. Alors comment vous le trouvez mon nouveau nom? C'est joli hein?! Merci de m'avoir aidé à le trouver vous êtes super sympa quand vous le voulez, et puisque vous avez été gentils, je vous fais tout plein de gros bisous. Au fait pour ceux qui auraient la compre-nette difficile NDLMC ça veut dire Note De La Mignonne Cla-viste, Allez salut et à la semaine prochaine mes petits canards !!!

### **AMSTRAD**

CHERCHE programmes de toute sortes pour mon AMS-TRAD en particulier : The Hobbit CHERCHE et Gems of Stardus. Merci. Le Garrec Erwan, 23 rue Friedland, 56300 Pontivy.

ECHANGE prgms pour AMS-TRAD. Mr Garrel Thierry 757 rte de Montmoirac 30380 St Chris-tol Les Ales. Tel : 16 ( 66 ) 52 43 89.

AMSTRAD CPC 64 CHERCHE correspondants pour échange de trucs, astuces, programmes etc. Goudot Rolland. 8 allée de la Vendurette 54520 Lascon.

CHERCHE tous programmes CHERCHE tous programmes pour AMSTRAD (jeux, utilitaires, languages). SCHULLER Fa-brice. 5 rue St Bruno 67200 Stasbourg.

### APPLE

VENDS Apple IIc, souris, joystick, Version Calc, 30 programmes, livres, Février 85. 11000 F. Tel: (6) 944 39 04 ou: 048 16

Propriétaire Apple IIc et modem Sectrad cherche à entrer en communication avec propriétaires du même matériel, le soir après 20h30, le samedi aprèsmidi ou le dimanche. Bernard tel: (6) 903 78 31.

ECHANGE programmes de jeux sur Apple II (Stellar 7, Pac Man, Flipper) . Thierry David. 11 rue du 8 Mai 1945, 53200 Chateau

### ATARI

VENDS ATARI 800 XL + lecteur de cassettes Atari 1010TM + 3 cassettes initiation à la programmation + 2 manettes + 2 livres de basic + 1 livre de programmes de jeux. Prix 2500 F (Garantie 10 mois). Tel: 989 08 91 poste 268 du mardi au vendredi de 9h00 a 12h00 et de 13h30 a 17h00. Didier Couturier, 95300 Pontoise

CHERCHE pour ATARI 800 XL toutes sortes de programmes (échanges possibles). Arnaud Deneufeglise, 9 rue Paul Olry, 62570 Blendecques Wizermes.

VENDS ATARI VCS 2600 + 2 joysticks + K7 Defender + K7 Jungle Hunt + K7 Miss PacMan (comme à la télé) : le tout 650 F (valeur 2000 F). Tel : (6) 020 66

VENDS ATARI 600XL Péritel 1000 F, lecteur de K7 1010 300 F, cartouche Moon Patrol 100 F, le tout sous 10 mois de garan-tie. Urgent. Sisour VISOUD. 40 rue Edouard Vaillant 93170 BA-GNOLET. Tel: 859 69 01.

VENDS ATARI 800 XL: 1200 F. + TV. couleur avec télécommande : 3000 F. + nombreux logiciels à des prix interressants. tel : 867 94 76.

VENDS ATARI 800 XL + lecteur de K7 + 60 K7 à prix bas. Tel : (20) 35 71 19.

### CASIO

VENDS cause double emploi CASIO FX 702P + interface K7 + 2 livres PSI + 30 program-mes sur K7 : le tout 900F. SI-MEONIDIS, 11 bis place du gé-néral Amette 75015 PARIS.

VENDS printer CASIO FP-10 + RLX: 400F avec emballage. Se branche sur FX-502P-602P-702P. Philippe. Tel : 376 47 84.

VENDS CANON FX 702P + Manuel + livre de programmes + piles 900F. Sous-garantie Laurent ABRASSAT. 24, avenue Audra 92700 COLOMBES. Tel:

VENDS CASIO PB 700 12/83 avec manuel + housse: 1000F. J.P CARRON Tel: 250 96 29.

VENDS CASIO FX-702P + Interface K7 FA-2 + imprimante FP-10 + "la découverte du FX-702P" + "la conduite du FX-702P" + 1 K7 DDI + 7 K7 lo-gi'stick + 7 casettes de programmes tapés. Valeur 2600F vendu 2200F. Paul JOLIVET. Tel: 921 84 04 après 20h.

### COMMODORE

programmes pour COM 64 jeux et utilitaires en langage machine si possible cherche également correspondant pour renseignements. Tel (94) 53 98 88 après 19H.

VENDS COM 64 + lecteur K7 + joysticks + nombreux logi-ciels + livres + cordon péritel : 3000 F.

CHERCHE commodoristes pour échanger programmes de jeux. Tel : 261 11 26 à toute heure.

VENDS ou ECHANGE utilitaires, Jeux, Langages pour C64 avec disquettes: Ecrire a Gisele PIERREUX. 24 rue des Marcot-tes 7000 Mons Belgique.

CBM 64 recherche console et drive 1541 hors d'usage pour pièces. Faire offre à Jean Claude au (6) 083 05 28.

VENDS Commodore 64 Peritel + magnéto + adaptateur peritel + alim + jeux + livres, Possibi-lité télé. Le tout : 2500 F garan-tie 9 mois. Tel : 969 08 15, Thierry. Urgent.

VENDS ou ECHANGE labo photo couleur + noir et blanc (valeur 4500 F) contre Vic 1541 pour C64. Tel: 022 09 56 apres 19h00.

CHERCHE CBMistes passioncherche Cobinistes passion-nés par Lode Runner pour échange de tableaux (par cas-settes). Bagneux D. 33 rue de Bas Foux, 41350 Vineuil. Tel : (54) 42 69 40. (NDLMC: Dis-donc, tu sais que nos informati-ciens en cherchent? Ils ont fait les 150 de LR, les 50 de LRC, ils en ont créé plus de 200 et ils rament parce qu'ils s'ennuient. Alors, un peu de compassion, envoie-nous les tiens...)

Club 64 Montelimar ECHANGE tous programmes (en possède plus de 250 avec notices) avec autres clubs Com 64 en France ou en Belgique. Tel : 16 (75) 46 61 76 après 20 heures.

### **ORIC ATMOS**

VENDS ORIC ATMOS + péritel + manettes + interface + K7 jeux + 4 livres + 3 théoric + nombreux listing et cassettes : 2500 F. Tel : 23 39 38 37. Après

VENDS ORIC 1 48 K + péritel + alimentation + 10 jeux + livres + lecteur de disquettes + extension RAM et ROM + manuel + disquette utilitaire + 3 disquettes vierges : 4990 F. Erick AGUIRRE. Route Dous Bos 64600 ANGLET. Tel: (59) 52 40 12 après 18H.

VENDS ORIC 48 K péritel + manuel + interface joysticks + 4 K7 de jeux + revues : 1600 F. Tel : 16 (22) 44 11 74.

CHERCHE généreux d'un ORIC ou d'un ATMOS hors service, envoi en port dû maxi-mum 30 F. Fabrice PILON. 17 rue Langevin 37000 TOURS.

VENDS ORIC 1 + péritel + IF NB integrée + IF joystick pro-grammable + joystick + ma-gnéto + 150 logiciels : 3000 F. Guillaume ANGELINI. Moulin Cevenol 30380 ST CHRISTOL Tel: (66) 52 05 98. (NDLMC Merci pour le joli compliment, je te fais un gros bisou !).

### SPECTRUM

VENDS SPECTRUM 48 K + livres + 12 programmes + K7 spectrum computing N° 6 : 1800 F. Tel : 602 38 33 de 14 à 20 H.

VENDS pour SPECTRUM manette de jeux : 60 F. + K7 Hob-bit, Jet set, Atic atac, Cobalt, Alchemist (originaux avec notice). Tel: (91) 75 63 96.

VENDS SPECTRUM + interface péritel + interface 1 et 2 + mi-crodrive + imprimante ALPHA-COM + magneto K7 + interface joystick + 2 joysticks + 1 car-touche rom + 9 microdisques + 100 programmes sur K7. Tel: (35) 30 15 08.

VENDS SPECTRUM 48 K + adaptateur péritel + magnéto K7 PHILIPS D 6600 + moniteur vert + 8 logiciels + livres : 3500 F. Tel: 901 97 80. Le soir.

VENDS SPECTRUM + péritel + interface manettes + lecteur K7 + 120 programmes sur K7 + livres : 2200 F. Tel : 384 85 29 après 18H.

VENDS ZX SPECTRUM 48 KO Péritel/ N/B + Micro drive + interface ZX 1 + synthétiseur vocal + carte 8 entrées/sorties + 2 livres Basic + 3 livres as-sembleur + 1 livre Pascal + nombreux logiciels dont ZX as-sembleur, Pascal HP4T, Vox, 3D Mover, Eureka, Compilateur + nombreuses revues informatiques, et en prime un abonne-ment à ORDI 5 pour 1 an le tout : 5000F. Tel : (42) 26 71 84.

Achète ou échange (contre trashman, xavior). Logiciel de jeux d'arcades rapides. L jeux d'arcades rapides. L COSTE. 2 rue C.NODIER 25000 BESANSON (vend également prise péritel spectrum). Tel : di-manche (84) 40 22 07.

VENDS SPECTRUM 48 K péritel + magnéto BRANDT M 219 + livres + 16 K7 : 2000 F. Tel : (16 06) 402 26 02.

VENDS SPECTRUM + 48 K + péritel + interface Manette AGB + joystick (Quick Shot II) + livres + Light Pen + 8 K7 de jeux : 2800 F. Tel : 906 83 32.

VENDS pour SPECTRUM Dallas: 70 F. port compris. Tel: 070 13 85.

VENDS SPECTRUM 48 K péritel + micro drive + livres + programmes : 3400 F. Tel : (43) 93 78 91.

VENDS SPECTRUM 48 K péritel + UHF NB. + 2 manettes + interface + 6 K7 + progs perso + TV. NB.: 3500 F. + TV. couleur SECAM péritel: 2200 F. possibilité de vente groupée ou séparée. Tel: (61) 01 90 14.

POSSESSEUR SPECTRUM 48 K RECHERCHE correspondant pour échange de programmes. Tel: (56) 48 54 33.

VENDS SPECTRUM PLUS + imprimante + adaptateur péritel + 15 K7 de jeux + 2 livres : 3500 F. Stéphane KRAUSZ. Tel: 588 41 97.

CHERCHE correspondant pos-sédant un SPECTRUM 48 K pour échanger programmes et trucs. M. GERARD. 1 rue de la Croix 1050 BRUXELLES BELGI-

VENDS SPECTRUM 48 K péritel + mod. NB. + TV. NB. + int. centronic + int. Kempston et AGB + manettes + magnéto + 30 programmes dont inédits + 50 listings + livres + revues : 3500 F. Tel : 252 76 26.

VENDS SPECTRUM 48 K + manettes de jeu + péritel + 2 livres de programmation + 5 lo-giciels : 2800 F. ou 3000 F. avec magnéto. M. CAMBOUR-NAC. 59 avenue Beauséjour NAC. 59 avenue Beauséjour 77340 PONTAULT COMBAULT. Tel: 028 58 74.

### TI 99

VENDS TI 99 + manettes de jeu + câble magnéto + ma-gnéto + BE avec manuel en angneto + BE avec manuel en an-glais + 5 modules (Pole posi-tion, Cars war, Burgertime, Invaders, Parsec) + K7 Sun Games + 100 jeux sur K7 + livre sur le TI: 3500 F. à débat-tre. Gilles LAINE. 6 chemin de la Montagne 89113 FLEURY LA VALLEE. Tel: 16 (86) 73 77 99.

RECHERCHE MODULE BE. pour TI 99. Tel: 339 10 87. Demander Hervé.

VENDS mini mémoire neuve pour TI 99 + manuel en anglais + K7 démonstration: 300 F. M. GERARDOT. 2 square Danton 94600 CHOISY LE ROI.

VENDS TI 99 + BE. + 108 programmes sur K7 + magnéto + 2 manettes de jeux + 4 livres: 2500 F. à débattre. Tel: 88 88

## GAG?... NON... PUB!

## **VIDEOTROC**

VENTE - ECHANGE - DÉPÔT DE TOUT MATERIEL VIDEO ET MICRO-INFORMATIQUE - 1000 JEUX

**NOS PRIX NEUFS!** 

Joystick QUICK SHOT II: 120 F SPECTRUM +: 1690 F

MONITEUR COULEUR: 2490 F
ATARI 800 XL SECAM: 1700 F
10 DISQUETTES NASHUA: 145F
INDISQUETTES NASHUA: 145F
INDISQUETTES NASHUA: 145F
INDIPRIMATE BROTHER, cordon: 2790 F
INDICATION V20: 2790 F Imprimante: 1990 F
INDICATION V20: 2790 F
INDICATION V20: 2790

CBM 64 PAL + 1 jeu = 2490 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 metro : gare de Lyon, Ledru Rollin

## **BLANC BERNARD**

INFORMATIQUE BUREAUTIQUE LYON

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

Blanc Bernard sera présent au SALON INFORA du 16 au 20 avril 1985 STAND 6634

9, rue Salomon Reinach. 69007 Lyon Tél. : (7) 872.25.48 (près facultés)

ASSISTANCE TECHNIQUE - LOGICIEL - FORMATION

## **VIDÉO 107 INFORMATIQUE**









PLACE DES FÊTES **75019 PARIS** 

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

Tél.: 201.22.34 - 201.46.09

## AMICROSTORY **GRAND CONCOURS**

**PROGRAMMATION TOUS MICROS** Nous consulter 325.51.52

ET (5%) aux lecteurs d'HEBDOGICIEL C 64 Péritel + lecteur cassette 3099 2 945 F Lecteur de disquettes 2789 2 650 F

**DES PRIX TOUJOURS FOUS CHEZ MICROSTORY** 14, rue de Poissy, 75005 PARIS



## DIFFICILE DE TROUVER LE BON LOGICIEL?

Alors n'hésitez plus et venez les voir en démonstration dans la nouvelle boutique "LOGICIEL PILOTE".

Vous y trouverez des programmes, rien que des programmes pour votre : MACINTOSH, APPLE 2E ou 2C, IBM PC ou compatible.

Sans aucun engagement de votre part, venez découvrir nos logiciels...

LOGICIEL PILOTE 5, rue des COLONNES 75002 PARIS. (angle 7, rue de la Bourse)

# *le temple d'AMSTRAD*

Initiés d'HEBDOGICIEL, venez, en pélerinage, visiter le plus fabuleux monument consacré à AMSTRAD en France.

**CADEAU DE BIENVENUE** 

à tous les fidèles munis de cette annonce

10. boulevard de Strasbourg 75010 Paris ② 206.50.50

Heures de culte : 9 h 45 à 13 heures - 14 à 19 heures tous les jours sauf dimanche



### TI 99

VENDS TI 99 + manuel d'utilisation + cordon magnéto + ma-nettes de jeu + 3 livres de pro-grammes + 3 modules + jeux + listing : 1500 F. Tel : (74) 97

VENDS TI 99 + SECAM + manettes + cordon magnéto + ext 32 K + BE + mini mémoire + assembleur + modules: Foot, Tomstone city, Parsec, Othello, Gestion de fichiers + 7 N° de 99 magazine + K7 + 10 K7 de jeux + Lunar lander + Hebdo N° 4 + 130 listings Hebdo + nombreux livres: 2800 F. Tel; nombreux livres : 2800 F. Tel : (88) 60 55 40.

VENDS pour TI 99 TI logo II avec documentation : 650 F. S. SALMONS. 16 rue Traversière 11100 NARBONNE.(NDLMC: Dis-donc toi, c'est la deuxième PA que tu passes cette semaine).

VENDS TI 99 + BE + PARSEC + Burgertime + moonsweeper + mash + fathom + pole posi-tion: 2000 F. Tel: 845 74 43.

VENDS TI 99 péritel ou secam: 995 F. Tel: (51) 93 21 21.

VENDS livres concernant le TI 99 liste et prix contre 1 timbre. stéphane SALMONS. 16 rue Traversière 11100 NARBONNE.

VENDS TI 99 + cordon K7 double joystick + modules + K7 + 3 livres: 1800 F. Tel: 16 (68) 25 49 68.

CHERCHE personne pour fon-der un club sur TI 99 pour échanger trucs et utilitaires. Yann LAVANDIER. 59 rue de Stalingrad 38100 GRENOBLE. Tel: (76) 47 59 72.

VENDS TI 99 + magnéto + cáble + manettes + BE + 4 modules + plus de 40 programmes + 3 K7 + 3 livres de programmes + manuels d'utilisation: 3200 F. Tel: 856 63 19. Après 18H.

VENDS TI 99 + péritel + ma-nuel + manettes de jeux + cordon magnéto + nombreux pro-grammes + K7 apprentissage basic : 1200 F. + BE + ma-nuel : 550 F. Tel : 50 07 54.

RECHERCHE interface SECAM pour TI 99. Tel: (85) 35 70 09 avant 20 heures.(NDLMC: avant 20 heures.(NDLMC: Merci pour le bisou, je t'en envoie un gros moi aussi).

VENDS TI 99 + BE (français) + joysticks + cordon magnéto + 10 logiciels : 3500 F. + livres : 50 F. chacun + 8 programmes gratuits. Christophe CARLIER. 18 avenue Ducis 92500 RUEIL MALMAISON. Tel : 751 04 21.

VENDS TI 99 + péritel + câble K7 + alimentation + interface NB. + manettes + BE en francais + mini mémoire + 10 mo dules de jeux + K7 Hebdogiciel (N° 1,2,3,4) + 4 K7 Epsilon Software + 7 revues et 7 K7 99 magazine + 6 K7 + 10 manuels sur le TI: 7000 F. André SEBI-ROU. 6 rue de la Presle 37100 TOURS. Tel: (16 47) 51 90 28.

VENDS TI 99 + BE en français + module TI Invaders: 2200 F. Philippe ALEXANDRE. 10 rue Alfred Roll 75017 PARIS. Tel: 380 75 16 après 20H.

VENDS TI 99 + cordon ma-gnéto + manettes de jeu + BE + parsec + 2 K7 + livres de programmes : 3000 F. Michel FRITZ. Vieville en haye 54470 THIAUCOURT. Tel : (8) 381 91

VENDS BE. pour TI 99 UR-GENT. Tel: 547 93 83. Demander Yvan en fin d'après midi.

VENDS TI 99 + péritel ou pal + magnéto + K7 + joystick + in-terface + 3 livres : 1150 F. Tel : 411 27 40 après 16h30.

VENDS TI 99 + BE + joysticks + câble double K7 + magnéto + interface péritel + une centaine de programmes + nombreuses bibliothèques de pro-grammes + nombreux livres : 3000 F. Tel : (81) 58 87 63.

VENDS TI 99 + BE + manettes de jeu + cordon K7 + magnéto K7 + cours basic + modules be jet + coron K7 + magneto
K7 + cours basic + modules
+ K7 + 20 jeux BS et 30 jeux
BE sur K7 + 100 listing de jeux
+ manuels + 2 livres : 2700 F.
JJ. HIRSTEL. Le Repanné
44117 ST ANDRE DES EAUX. Tel: 16 40 01 23 48.

VENDS TI 99 + 6 modules de jeux + module Aventure + module BE + nombreux listing de programmes + K7 de jeux + moniteur Zenith Monochrome : 3000 F. Fabrice CONIEL. Tel : (29) 70 91 37.

VENDS TI 99 + Péritel + cor-dons magnéto + joystick + BE manuel en français + nombreux modules + 2 K7 + schémas et livres techniques + livre La Conduite du TI 99 : 3000 F. Tel : 702 91 48 ou 930 59 27.

ACHETE BE et extension 32 K exterieures pour TI 99. Tel: 823 05 44 après 18H.

VENDS TI 99 + péritel + ma-nettes de jeu + BE + mini mé-moire + manuel assembleur + jeux et programmes N° 3 + K7 basic par soi même et BE par soi même + 99 magazine N° 4 + nombreux programmes sur K7 + câble magnéto : 2500 F. Tel : (3) 062 31 62 après 12H.

VENDS pour TI 99 3 K7 : 60 F. chacune + Hebdogiciel 2 et Rubis sacré : 90 F. chaque + Lunar Jumper et Solar system : 90 F. chaque + La tombe du sorcier : 70 F. + Fun pac : 90 F. + aide à la programmation et basic par soi même : 60 F. cha paice a la programmation et basic par soi même : 60 F. chaque + module Démolition division ; 90 F. Tel : (16) 6 452 56 06. Demander Patrick.

Des logiciels!

us de 600 titres à des prix rect-import. Demandez

direct-import. Demandez notre guide au moyen du coupon ci-contre.

VENDS pour TI 99 BE : 500 F. avec manuel. Stéphane SAL-MONS. 16 rue Traversière 11100 NARBONNE.(NDLMC : merci pour le bisou mon pous-

VENDS TO7 + basic + ext 16 ko + 2 manettes + ext jeux + lecteur de K7 + module Pictor + K7 Pulsar II + Yeti + une vingtaine de jeu sur K7 + programmes + manuel + livre de jeux : 4500 F. Franck CHANLOUP. La Cigalière Maubec 38300 Bourjoin Jallière.

VENDS extension mémoire 16 ko pour TO7. Christopher BAR-ROT. 32 34 rue Chanzy 75000 PARIS. Tel: 371 74 59.

VENDS TO7 + basic gnéto + programmes + K7 jeux + 14 livres + moniteur : 4400 F. M. BARQ. 39 avenue des Acca-cias 77400 LAGNY SUD cias 77400 LAGNY MARNE.

VENDS TO7 + enregistreur de programmes + cart. Basic + cart. Pictor + cart Gerez vos fi-chiers + ext. mémoire + livres: 1800 F. P. SAUVEGARDE. Rte de Druizon Thoury 41220 LA FERTE ST CYR. Tel: 16 (54)

### VIC 20

VENDS COMMODORE VIC 20 PAL + cordon péritélévision livre "La conduite du VIC 20" + 18 logiciels professionnels sur K7 + 35 programmes à taper + divers documents sur le VIC 20: 1250 F. à débattre. Tel: (8) 788

VENDS manette de commande pour VIC 20: 90 F. Tel: 16 (70) 05 18 39. Heures de repas seulement.

VENDS VIC 20 + magnéto K7 + ext. 8 K + manette de jeux d+ 40 jeux + nombreux livres concernant le VIC 20 + fiches de programmes: 2000 F. CHER-CHE également tout programmes pour VIC 20, Alain COUR-RIER. Tel: 035 47 44.

VENDS ZX 81 + 16 K Mémopak + adaptateur + jeux (King Kong, Glunch, Stock, Car, Inva-der, Scramble, Mazogs, Hopper, Rex. Tyranosaure, Vu File...): 1700 F. Tel: (3) 051 85 25.

VENDS ZX 81 + 16 K RAM + 5 K7 + 6 livres et revues sur le ZX 81 : 800 F. + TV. NB. à dé-battre. L. PILLONI. 38 srue battre. L. PILLONI. 38 srue Thiers 38000 GRENOBLE. Tel: (76) 47 29 96. Heures de repas.

VENDS ZX 81 + 16 KO + clavier ABS + nombreuses K7 de jeux + HRG + adaptateur de joystick + nombreux livres et documentations + magnéto-phone Hermès 5100 : 1500 F. Serge MERIC. 17 rue Cayran 31200 TOULOUSE. Tel : (61) 48

VENDS ZX 81 + clavier mécanique + cordons + extension de mémoire + 4 logiciels + 1 livre de 70 programmes et le manuel d'utilisation : 1000F. Tel : 797 61

CHERCHE correspondant pour échanger des programmes pour ZX 81 avec 16 K. F. JEZE-QUEL. 14 cité Gorrékéan 29212 LE DRENNEC.

ACHETE ZX 81 même en très mauvais état pour une somme avoisinant les 150 F. Bernard ARROYO. 7 avenue Nicephore Niepce 71100 CHALON SUR SAONE.

VENDS ZX 81 + 16 K + clavier mécanique + manuel + alimentation + câbles + 10 K7 de jeux : 1300 F. Envoi gratuit. Tel : (66) 45 91 76.Demander Didier.

VENDS ZX 81 + 16 K + clavier ABS + alimentation + manuel + 2 K7 + nombreux program-mes: 700 F. Tel: (4) 440 01 99. (NDLMC: Pour la photo dédi-cassée, on verra si vous êtes sage!).

CHERCHE carte graphique QUIKSILVA pour ZX 81. Tel: 206 92 25 le samedi et le di-

VENDS ZX 81 + alimentation verbos 2x 81 + alimentation + cordons + extention mémoire : 800 F. VENDS VIDEOPAC C 52 PHILIPS + K7 N° 1 (Course de voitures) : 700 F. Frédéric ROCHE. 10 avenue Moisseron 13009 MARSEILLE. Tel : (91) 41 85 61. Après 17H.

VENDS ZX 81 + 16 KO + cla-vier mécanique + interface + joystic + manette + 4 livres + nombreuses K7 + cordons et programmes : 900 F. Tel : 968 67 59.

VENDS ZX 81 + clavier ABS + ext 16 ko + une centaine de programmes sur listing et 7 sur K7: 850 F. Tel: 595 79 44. Après 20H.

### DIVERS

VENDS VG 5000 + prise péritel + alimentation : 1700 F. à débattre. Tel: (22) 84 02 21. De-mander Olivier.

VENDS configuration complète CASIO PB 700 16 K + imprimante + K7 + livres divers + programmes : 3500 F. Tel : (56) 34 45 03 ou (56) 97 13 20 le soir après 20 H.

ACHETE lecteur de disquettes + jeux + modem compatible avec ATARI + imprimante. VENDS Vectrex + K7 + vidéo-pac + K7 + livres. CHERCHE renseignements sur interface. A. COMTE. 9 rue Saint Just 12000 RODEZ.

MSX CHERCHE contacts pour échanger trucs et programmes. Charles Henry DE ROMANCE. 1 rue Paul Demange 78290 CROISSY/SEINE. Tel: 976 46

VENDS BYBLOS: 400 F. Traitement de texte souris fonction-nant sur configuration APPLE II E + souris + seikosha 100A. Tel: (54) 78 86 29.

VENDS VIDEO GENIE 16 K lecteur de K7 + 250 logiciels avec documentation : 2500 F. + moniteur vert : 800 F. Tel : (74) 62 85 34 après 19H.

## Scandale dans la micro-informatique! un importateur vend en direct! GRATUIT

## COMMODORE

Commodore 64 PAL + inter-face Péritel : .......... 2680 F

Commodore 16 Starter pack nethode de Basic): 1800 F.

60k, Tableur, base de don-nées et traitement de texte incorpores : ...... un excel-lent investissement | 3490 F.

Unité de disquette 1541 : 2490 F.

Magnétocassette compatible 350 F

Quick Data Drive-lecteur de micro-cartouches Super ra-

Flight Simulator II

LOGIC

Interface Parallèle : .... 290 F.

## SINCLAIR

SPECTRUM 48k + interface 1890 F.

Lecteur Sinclair Microdrive

Waferdrive double unité de ..... 1490 F Interface péritel seul : 350 F. Interface nº 1 (RS 232, Mi-crodrive): ...... 690 F.

Interface joystick switchable 195 F

joystick .. 290 F.

Périph.

Moniteur Couleurs 14\*
Vidéo composite PAL + RVB

Moniteur couleurs 14" spé-cial pour SINCLAIR QL

Moniteur Vert PHILIPS TP200 ...... 950 F.

nprimante 4 couleurs MCP 0 plotter, papier 115mm in-

Du materiel!

ces pink proposes ci-dessous sont réservés aux lecteurs d'Hebdogiciel dans la limite des stocks disponibles, la to-talité ds matériels proposés étant disponibles à la date de partition.

parution. Le matériel est couvert par une garantie d'un an assurée par Eureka.

## Pour APPLE

loystick KRAFT 

KOALA PAD: à digitaliser evec logiciel de dessin :

pour APPLE II : .. pour ATARI : ...... pour IBM PC : ......

**KOALA PAD** 



## AMSTRAD

Pour toute commande inférieure à 500 F, ajouter 25 F pour les frais d'envoi.



## Consommable

Cassette vierge C10 ou C15 spéciale sans bande-amorce. Les 10 : ...... 75 F.

Disquette vierge Simple face Double densité. La Bte de 10 : ....... 149 F.



LE GUIDE DES

LOGICIELS

Bon de commande à retourner à

## Eureka Informatique

39 Rue Victor Masse . 75009 PARIS Tel. (1)281 20 02

Prénom
Adresse
Téi.
Code Postal
Viile
- désire recevoir
le catalogue matériel comp
Le guide des logiciels avec ci-joint 5 F. de participa frais d'envoi.
décire commandes la maté

tion aux

Description

+ 25 F de port (si Cde inferieure à 500F) Ci-joint mon règlement par

Le manuel en français 80 F.

## FLIGHT SIMULATOR

Le meilleur simulateur de vol existant à l'heure actuelle sur français. Disquette . 490 F

## 2010

de Peter Hyams



Avec Roy SCHEIDER, John LITHGOW, Helen MIRREN et Bob BALABAN, 1H56, USA,

Alors comme que j'vous l'di-sais-je précédemment dans les numéros précédents et que j'ai pas fini de vous le dire, les Ricains nous envoient un film de SF (faute d'être un film agricole, de stars ou de minorités).

cole, de stars ou de minorites).
J'ai nommé 2010.
Lui aussi est un film qui a été
attendu par un certain nombre
de fans de SF (cf Dune). Evidemment après 2001.

Justement 2001, parlons-en. C'était un bouquin d'Arthur CLARKE, d'aucuns diront que c'est le chef-d'oeuvre de la SF moderne, bon moi chuis pas d'accord, mais là n'est pas le problème, toujours est-il que c'est un très bon roman, qui dépasse sa valeur de SF pour devenir un vrai roman de littérature, au revoir le ghetto. Donc à la base on a un très bon texte (j'vous cause de 2001, n'oubliez pas), et puis y a un réalisateur un peu fou qui s'y intéresse : Stanley KUs'y intéresse : Stanley KU-BRICK. Ce mec c'est pas n'im-porte qui, Les Sentiers De La Gloire ou Lolita sont des films d'anthologie. Ca nous fait alors un bon texte + un bon réalis-teur visionnaire, cette équation du 78ème degré avant JC nous donne alors un excellent film, CQFD, disons même le meilleur film de SF jusqu'à Blade Runner, mais ça aussi c'est un avis très personnel.

c est un avis tres personnel. Bon mais tout ça, ça concerne 2001, qu'en est-il pour 2010 ? Eh bien suivons le même rai-sonnement :

Arthur CLARKE écrit une suite de 2001 parce que plein de gens lui demandent des explications sur le premier book et qu'il en a marre de dire la même chose à tout le monde depuis 17 ans. En plus de ça, on peut soupconner que ce cher ami avait des problèmes financiers, écrire 2010 c'était un coup de fric sûr. Maiaiaiais tout n'est pas si simple et 2010 est vraiment quelconque au niveau du texte, c'est juste un petit bouquin de SF très prétentieux, qui pisse pas haut et qui s'oublie facilement dans la masse. Ca nous fait à la base un texte médiocre. On prend un réalisateur pas génial, Peter HYAMS qui va tout pomper chez KUBRICK et ça nous fait un film...pas mal, pro-prement fait mais qui se perd dans la masse, lui aussi !

Voilà, dans la série "Les Dé-ceptions De L'Année"... Vous avez un film qui a l'odeur de Kubrick, les images à la Ku-brick, les décors de Kubrick, mais ce n'est pas Kubrick. A bon entendeur

édito

Cette semaine il fallait que je fasse un choix : ou j'vous cause de plein de films, donc des petits papiers très courts qui ne vous apprennent rien, ou bien quelques articles longs qui étaient (du verbe étayer, bande de schprountz ignares) mon ju-gement (Yakh! Yakh! Yakh!). Et qu'est-ce que j'ai choisi, Et qu'est-ce que j'ai choisi, hein? Bon je sais bien, vous l'avez déjà remarqué, y a que 4 articles cette semaine, donc...

MOCHE

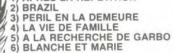
Et Partir Revenir, et Country? Bon ben esscuses les mecs, mais j'en pas encore eu le temps d'aller les voir en salle,

vu que j'ai pas pu aller aux projos, alors! Et puis comme de toutes façons, la patience est la mère de tous les vices. Attendez, là j'crois bien que j'm'ai gouré. C'était quoi déjà? Mer de toutes les vis? Nan, c'est pas ça non plus, mer des Sargasses ? Nan ça y est, j'y suis, c'est "patience est mère de sa-, chavais bien qu'j'y arriverai!

En tous cas, la s'maine pro-chaine j'vous f'rai des tas de petits articles tout courts, enfin p't'êt', enfin vous verrez bien. Commencez pas a m'embêter non plus! Allez, tchaw !

CLOU





SUBWAY NUIT PORTE JARRETELLES

9) PIANOFORTE 10) ANOTHER COUNTRY

11) SAC DE NOEUDS 12) LES SAISONS DU COEUR 13) LE BAISER DE TOSCA 14) LA DECHIRURE 15) LOUISE L'INSOUMISE

16) LES SPECIALISTES 17) LE JEU DU FAUCON

18) FLIC DE BEVERLY HILLS 19) RAS LES PROFS 20) JUSQU'A UN CERTAIN POINT

21) 2010 22) BROTHER

### 18/20 17/20 17/20 16/20 16/20 16/20 15/20 15/20 15/20 15/20 15/20 14/20 14/20 14/20 14/20 14/20 14/20 14/20



WRIGHT et Ren WOODS. 1H50. USA.

BROTHER de John Sayles

noirs! Vous vous rendez compte! Déjà, on en a eu des mais alors des tout noirs, c'est

C'est l'mec sur la photo que c'est l'ET du coin. Y s'est sauvé d'une plantation quelque

mal, il boirait quelque chose,

réfugiés politiques.
C'est pas mal. Faut pas jeter la pierre (plouf) au réalisateur, c'est son premier long-métrage. En tous cas, la musique est super! Bon, c'est tout pour aujourd'hui. aujourd'hui.

verts, des bleus, des bruns, des jaunes à pois mauves, des tout fripés, des tout lisses, des tout singes ou des tout beaux vraiment la première fois que

"frère" qui vient des cieux se révolte à la vue de l'OD d'un gosse et fait tout pour descendre le dealer. Il finit par trouver une colonie de mecs qui comme lui sont des réfugiés. Comme quoi la Terre, à notre grand étonnement est une pla-nète très accueillante pour les

ques C'est gentil comme film, notre "frère" qui vient des cieux se

hein? Aller a Hariem? Bravo, vous avez gagné, y zone dans Harlem. Et une fois dans Harlem, tu fais quoi? Tu rentres dans un bar, eh oui! Et le voilà dans l'bar. Le problème, c'est que si c'était un mec norcauserait avec les autres consommateurs. Eh ben non. Son gros problème, c'est que jistmon, lui, y sait pas causer. En revanche, il sait réparer les jeux vidéos par l'imposition des maios gours. Un Coller de mains, genre Uri Geller (de quoi), la ruine du technicien de maintenance normal. Et rien qu'avec ça il arrive à se faire un peu de thunes, de façon à pouvoir payer sa piaule qu'un mec au bar lui a dégotée. Tout ça pendant qu'il se fait active-ment rechercher par des chas-

Y a même des extraterrestres

part dans la galaxie et a atterri a Neuve-lorque, et il est tout paumé, le pauvre. Qu'est-ce qu'un Noir tout seul peut faire dans cette ville, hein? Aller à Harlem? Bravo,

seurs de primes inter-galacti-

## **SUBWAY**

## de Luc Besson

Avec Isabelle ADJANI, Christophe LAMBERT, Richard BOH-RINGER (encore lui, super!), Michel GALABRU, Jean-hugues ANGLADE et Jean-Pierre BACRI. 1H46. FRA.



Ticket chic ! WAAAAAH! Si à 25 ans j'ar-rive à faire ce qu'il fait lui, j'me paie des prunes, ou non, plutôt des cacahouètes, et pis non, une nouvelle paire de pompes, que ça m'ferait pas de mal. Bon mais d'ici-là, j'ai du pain

sur la planche, ça pour sûr. Faire un film sur le métro parisien, c'est dur, parce qu'on peut s'attendre tellement facilement à des plans à la Beneix dans DIVA. Mais non, c'est pas parce que Besson est lui aussi un jeune réalisateur qu'il fait la même chose que ses potes, non mais oh, faut pas déconner non plus! Le p'tit Besson, il est capable de faire ses films tout seul comme un grand, sans besoin de personne sur qui copier. De toute manière, des films sur le métro y'en a pas eu des masses. Et en plus, je tiens à signaler à nos amis non pari-

Ah, les mecs chuis vraiment désolé, j'ai fait une boulette la s'maine dernière: Le Baiser De Tosca n'est pas un film al-

lemand, mais un film suisse. Autant pour moi les p'tits suis-

ses! Pas Pizza, pas schnaps gruyère!

BOULETTE

siens (mais comment font-il pour vivre à la campagne ?) que le metro change de gueule tous les 6 mois, alors inévita-blement y a que son film qui ressemble à son film. Ca c'est une phrase qu'elle a une puissance sémantique qui décoiffe au moins ! Isabelle ADJANI, je vous ra-

conte pas comment qu'elle joue bien et qu'elle est belle.
Dans la série, vous allez voir
comment que j'vais améliorer
le rôle qu'était écrit sur le scénar, elle se pose là. Bien sûr tout le monde va dire que c'est encore un rôle de femme-en-fant, mais merde, faut pas être bégueules les mecs. Recon-naissez le talent là où il est. Elle joue la môme pauvre qui s'est maquée avec un mec bourré de thune et qui s'emmerde à cent sous de l'heure

Et elle vous joue ça d'une fi-nesse, épatant. Christophe LAMBERT a repris un rôle à la Greystoke : le mec complètement inadapté, qui vit tout seul dans son monde, qui n'en fait qu'à sa tête sans essayer d'analyser les situations parce que ça l'emmerde. Il est clair, franc et fou. La preuve c'est qu'il ne supporte pas la vue des coffres-forts, et qu'à chaque fois il faut absolument qu'il les fasse sauter, camara-

des. Ca c'est une action révolutionnaire qui prouve que la quérilla urbaine n'est pas morte dans tous les coeurs.
Nan, là j'déconne. Mais sachez
que s'il fait sauter les coffres,
c'est pas (seulement) pour c'est pas (seulement) pour c'est juste parce qu'il les en-caisse pas (c'est l'cas d'le dire). D'ailleurs c'est à cause de l'un d'entre eux qu'il s'est réfugié dans l'tromé, qu'il se fait courser par des mecs qui veulent pas vraiment lui conter fleurette et qu'il a rencontré

Adiani. Galabru en fait des caisses, et noi j'adore. Surtout quand c'est pas pour des niaiseries moi (genre Le Gendarme et Machpro, Le Gendarme Blablabla etc). Bohringer aussi assure bien, toujours fidèle à lui-même, c'est le fleuriste pas net et qui apparemment est un peu trop bien avec les Bourres. Et puis tous les autres, qui sont pas là juste pour faire coucou à maman, eh ben y s'démerdent pour être à la

hauteur. Voilà. J'vous ai foutu 2 photos pour que vous voyez bien que c'est ce film que je veux que vous alliez voir. Ah avant d'me tirer, juste un truc. Luc BES-SON s'est fait un film qui se

passe dans l'endroit le plus pa-

## JUSQU'A UN CERTAIN POINT de Tomas Butierez Alea

Ticket choc!

leux

de Paris

métro, et il s'est démerdé pour

que ça ne paraisse pas un pète parigot, eh ben c'est super balèze. On a plus l'im-pression que ça se passe dans

une station orbitale que dans les locaux de la RATP, on voit

bien quelques rames qui trai-nent par-ci par-là, mais ce sont

juste les navettes entre le cen-tre et la périphérie de la sta-

tion, alors y a pas de quoi s'in-quiéter, hein.

Sinon, y a un truc que si avec

tout ça vous êtes pas encore décidés à le voir que c'est le coup de grâce, c'est la pour-suite entre un mec en roller et

une armada de queufs : fa-bu-

Bon, ben là j'crois qu'j'ai rien

oublié, le gaz est coupé, le dis-

joncteur est off, ma soeur est en vacances, le chat a bouffé

et les plantes sont arrosées. Sur ce salut. BRAVO LUC!



Avec Oscar ALVAREZ, Mirta IBARRA et Coralia VELOZ. 1H08. CUB.

qui nous zont envoyé oune yoli petit film là !

c'est bien Oh, mais c'est bien ça. Comme quoi même dans ces pays bizarroïdes y zont des cinémas. D'ailleurs à mon avis c'sont des paillotes leurs salles de cinéma, avec de la foumée de cigare en guise d'écran, bonyour les yeux au bout fe 10 minoutes!

Couba, pays dou commou-nisme à la Castro après la choute de Battista en '59 ou '58 (vérifiez dans vos bouquins, yé peux pas tout savoir à la fin), capitale LA HAVANE, c'est ça comme les cigares, même que c'est oune ville que c'est oune port. Si yé dis ça, c'est pas youste comme ça pour vous endouire d'erreur, mais parce que l'actionne dou film se sitoue précisément à La Havane, et plous particoulièrement dans le port.

Imaginez qu'oune prodoucteur vienne vous voir et vous demande de pondre oune scénario d'oune film sour le machisme. Vous, vous êtes très cons, moins que moi, mais vous vous en cognez quand même oune dose certaine, et vous vous dites: "Poutain,

mais qu'est-ce qu'y m'em-merde la vie, là, le mec avec son machisme de mes deux, que yé étais peinard à m'faire couper les orteils par ma gonzesse!"

A ce moment précis, vous vous mettez oune grande cla-que sour le front, qui vous remet les idées en place, et vous vous apercevez que vous venez yistmon de faire preuve de machisme. Vite vous basez votre meuf, vous courez à la couisine pour faire la vaisselle, et c'est là que vous vous rendez compte que vous ne savez même pas où s'trouve le Paic, tellement que c'est rare que vous foutiez les pieds à la

couisine. L'idée d'oune film sour le machisme commence à faire son chemin, et vous vous dites que si déyà, vous, intellectouel au service des masses laborieuservice des masses laborieurses (pour ne pas dire la plèbe) vous avez ce genre de comportement, alors qu'est-ce que ça doit être dans le port où que les mecs, questionne niveau coultourel, y aurait vraiment dou boulot de recyclage à faire !

Hop, vous sautez dans votre caisse et vous foncez sour le

port. Effectivement, à la souite d'interviews en vidéo, il apparaît clairement, que les dockers clairement, que les dockers sont sacrément machos (machis?). La liberté de la femme, d'accord mais seulement "yousqu'à oune certain point". En clair, d'accord pour que les femmes travaillent, mais dès qu'elles sont mariées, au revoir le boulot (et donc la liberté financière, hé! hé ! hé !). Ca c'est l'débout dou film.

Après le plous drôle c'est que le mec y tombe amoureux d'oune dockeuse, et que son comportement est d'oune phallo (nan, pas falot, phallo, avec crate à la fin pour les chercheurs de p'tite bête) que vé vous essplique même pas ! Sans dec' c'est bien. Au ni-veau technique c'est pas byzance, mais comme l'histoire est vraiment hachement bien traitée, comme pour La Nouit Porte Jarretelles, le film passe bien. C'est courieux, mais en 2 semaines, on a ou 2 films qui parlent de femmes intelligemment, sans militantisme casse-bonbons, ou de yérémiades débilitantes : Blanche et Marie, et celoui-ci. Dé plous, comme pour Romance dou Front, c'est oune film qui nous vient d'oune pays commouniste et qui fout toute idéologie au rencard. Moi yé aime ça, mais chouis pas dans Loui!

Moralité dou film, pour concloure cette conclousion conclouante en patchwork (pisse and love petit frère). patchwork comme pour Le Cow-Boy : PLOUS MACHO QUE MOI TOU MEURS!

## **MARLENE**

ET RATA!

de Maximilian Schell

avez vu le titre ? Mar-là ac l Pas Marlène Garbo, pas Marlène Signoret, pas Marlène Miou-Miou : Marlène DIE-TRICH, évidemment, l'Ange bleu avec les yeux lourds, l'air blasé et le dos légèrement voûté de celles qui avaient la classe avant que votre môman vous féconde, bande de petits jeunots!

Avant de vous parler de cette star du cinéma mondial que sa carrière elle commence en 1922, j'allons vous causer un 1922, j'allons vous causer un chouïa du réalisateur, mec pas commun: Maximilian Schell qui s'appelle et que c'est surtout un acteur. Il a rencontré Marlène en 1961 sur le film "Jugement à Nuremberg" (y a aussi Spencer Tracy) pour lequel il reçut un Oscar, c'est pas n'importe qui pop alus pas n'importe qui non plus. Maintenant, passons à celle que vous attendez tous avec impatience : Marlène !

On voit sur l'écran des tas d'extraits de ses films, où elle est belle comme le jour, comme toujours. Et sur ces extraits , en voix off, on l'entend répondre aux questions de

Ce film est intéressant par sa forme : Marlène n'a pas voulu être filmée pendant ces inter-views, c'était spécifié dans le contrat et elle ne se gêne pas pour le rappeler à tout bout de champ pendant cette heure et demie de film. D'ailleurs, elle n'a pas l'air particulièrement commode : au ton que prend à certains moments la conversation, on sent que ça n'a pas dû être une partie de plaisir per manent! Bonjour la tension!

Enfin voilà, c'est un film que c'est super bien fait, et que ça démytifie pas mal cette "plus grande" star de tous les temps. Et pourquoi pas ? Eijanaïka ? Mais que c'est les Coubains

minoutes!

Bon, yé arrête là mes conneries, et encore yé vous ai
même pas fait le coup des
mauvais yeux de mots avec
Fidel, mais si vous êtes vraiment sympa, yé en f'rai quand
même.

françaises Français. clame fort et haut, il est temps de réagir. Devant le pitoyable spectacle de la déchéance passée (QUARTET) et pré-sente (MORTELLE RANDON-NEE) de notre nation, je pro-clame : l'heure du réarmement moral a sonné (Y A-T-IL UN FRANCAIS DANS LA SALLE?) Oui, répond Jean-Pierre Chevènement, chef de la chorale métropolitaine qui entend nous réapprendre l'hymne national. Et si ça ne suffit pas, on vous rappelle le temps de la guerre froide (LE TROISIEME guerre froide (LE TROISIEME HOMME) et on vous prépare à la prochaine.

Mobilisation générale tel est le dernier mot d'ordre du Généralissime Montand et de son état-major. Lors de son émission spéciale (LA GUERRE EN FACE) il nous dit tout sur la troisième guerre : comment, avec qui, contre qui, chez qui... Ce qu'il faut en penser : PAS-SEZ MUSCADE. BOMBYX



Film de Jean-pierre Mocky (1982) d'après le roman de San-Antonio avec Victor Lanoux, Jacques Dutronc, Andréa Ferréol, Michel Galabru, Dominique Lavanant, Jacqueline Maillan et Jacques

Horace Tumelat (V. Lanoux), chef d'un puissant parti politique, est un homme respecté, sinon respectable (à repasser) Un beau matin, Ginette (D. La vanant), sa secrétaire, qui parragerait bien ses nuits, lui an-nonce le suicide d'un vieil oncle (incarné). La vie d'Ho-race, un coriace, en est bouleversée car l'oncle cachait un prisonnier dans sa villa, Mr R (J. Dufhilo). Ce dernier, em-muré, risque de manquer d'air. mure, risque de manquer d'air. Horace rencontre une jeune fille, Virginie, qui va l'aider à s'occuper du prisonnier. Ce dernier, genre pas commode en pire, donne du fil à retordre (Virginie, elle lui donne du fil



inutile d'insister, au jourd'hui j'ai mis une culotte

(ho!) à coudre). La secrétaire, jalouse, cherche à pénétrer le secret R (parce qu'Horace refuse de pénétrer la secrétaire).

Mocky toujours aussi incisif du monde politique d'avant 81. Le film foisonne de personnages secondaires, délirants à souhait ( la palme à la Maillan). Une bouffée d'air à ne pas manquer.

Diffusion le 15 à 20h30 sur



## I L'AMOUR A MORT

mortelle randonnée



Film de C. Miller (1981) avec Michel Serrault, Isabelle Ad-jani, Guy Marchand, Stéphane Audran et Sami Frey.

L'Oeil (Michel Serrault), détective désabusé et insolent (vous avez dit Bogart ?) file un fils de famille, lequel se fait occire la nuit même par sa petite amie Catherine. Cette dernière, barbe-bleue au féminin, séduit des hommes jeunes et riches des nommes jeunes et riches (des femmes aussi d'ailleurs, elle est pas raciste) puis trucide ses conquêtes. Catherine (sublime Adjani) fascine l'oeil (pardon l'Oeil), une attirance paternelle melée d'une sensualitée cachée l'entraîne à protéger cette aventurière qu'il assimile à sa prore fille Marie. assimile à sa propre fille Marie, disparue depuis des années.

disparde depuis des armées. Les cadavres s'accumulent, le rythme s'accélère, l'intrigue s'épaissit avec l'apparition d'un couple d'affreux : L'homme pâle (Guy Marchand) et la



Et comme ça, j'ai l'air d'un

grise (Stéphane Audran), maître-chanteurs rin-gards. Le tempo s'achève sur un final paroxysmique. Isabelle n'a jamais autant mérité son nom, on se rince l'oeil avec délectation (avec délais et stations aussi, y a des ralentis). Michel est pathétique et la musique symphonique (Schubert + Carla Bley). A rediffuser le

plus tôt possible Diffusion le 15 à 20h35 sur

## curiosités:

TEMPETE DE NEIGE SUR LA

Documentaire des fils COUS-

Non, il ne s'agit pas d'un film météo, ni écolo, encore que l'écologie bien comprise s'intéresse au système de produc-tion, aux conditions sociales du développement économique, aux mécanismes d'échanges des biens et services, au cycle des investissements ... (pour un cours complet par corres-pondance sur les rapports de production vous écrivez Bombyx). Ici la neige, c'est la blanche, la poudre, la dope, la drogue quoi et ses méfaits dans les pays pauvres. C'est un excellent reportage.

Diffusion le 16 à 21h35 sur

## QUASIMODO (

Film de William Dieterlé (1939) avec Charles Laughton et Maureen O'Hara

Adapté de NOTRE-DAME DE PARIS de Victor Hugo dont on fête le centenaire de la mort (bien vu l'hommage). C'est la meilleure version parlante à ce jour, bien supérieure à celle de Delannoy avec Anthony Quinn. Je vous ferais pas l'injure de raconter l'histoire, c'est du D & D avant la lettre. Reste l'inter-Esmeralda, O'Hara, 19 prétation. Maureen c'est Maureen O'Hara, 19 ans, toutes ses dents, même les aveugles sont amoureux. Quasimodo, c'est Charles Laugh ton avec une queule à faire avorter une portée de bouledo-gues. Déjà au naturel, Laughton comparait son visage à l'arrière-train d'un éléphant, mais là il est tout heureux de devoir en rajouter.

Diffusion le 18 à 23h05 en V.O. sur TF 1.

\_\_\_\_\_



## Lundi 15 Avril

A-T-IL UN FRANCAIS DANS LA 20h30 C+ SALLE (voir article) 20h35 FR 3 LES BRONZES (1978), film de P. Leconte avec l'équipe du Splendid 20h35 TF 1 MORTELLE RANDONNEE (voir article) 
GRAND ECHIQUIER: Michel Jonasz 22h35 TF 1 ETOILES ET TOILES (magazine du

23h00 FR 3 : THALASSA. Le rythme de la croisière

## Mardi 16 Avril

20h00 C + : 20h35 FR 3 : FOOTBALL. St-Etienne-Lens LA BANQUIERE (1981), film de F. Girod avec Romy Schneider, J-L. Trintignant, J-C Brialy et Daniel Mesguie
ENIGMES DU BOUT DU MONDE

20h35 A2 LES 4 CHARLOTS MOUSQUETAIRES (Hunebelle se pastiche)
TEMPETE DE NEIGE SUR LA JUN-21h35 TF 1 GLE (voir CURIOSITES) S LIRE C'EST VIVRE. La vie de Jésus 22h30 A2

22h30 TF 1 : TINTAM'ARTS (variétés)

## Mercredi 17 Avril

20h30 TF 1: DALLAS CADENCE 3 20h35 FR 3:

A2 C 20h35 MAIGRET. LE REVOLVER STRYKER (violence futuriste)

21h00 QUE LA FETE CONTINUE (Panorama 22h10 A2 LES JOURS DE NOTRE VIE. Les dangers domestiques

gers comestiques

22h25 C + : HANNA K. film de C. Gavras avec J.
Clayburgh et J. Yanne

22h25 FR 3 : QUARTET (voir CURIOSITES) 

22h25 TF 1 : COTE D'AMOUR (La bourse qui rocke)

## Jeudi 18 Avril

20h30 C + : DOUX MOMENTS DU PASSE (1981). film nostalgique de C. Saura LA GUERRE EN FACE. Spécial Mon-

20h35 FR 3: LE CANON PAISIBLE nº 3 20h35 TF 1

PRINCESSE DAISY nº 2 et fin 20h35 A2 21h30 TF 1 INFOVISION DECAUX

22h10 A2 raconte la Fin du Illème GHOSTKEEPER (1981), film (fantasti-22h15 C + :

que US) embrumé
QUASIMODO (voir CURIOSITES) 23h05 TF 1:

## Vendredi 19 Avril

20h35 CHATEAUVALLON FR 3: 20h35

AGATHA CHRISTIE. Impasse au roi VARIETES. Jacqueline MAILLAN APOSTROPHES: Du côté du polar 20h35 21h35 VENDREDI 21h35

21h45 22h20 TF 1 : C + : MULTIFOOT LE TROISIEME HOMME (voir article) 23h00 A2

PASSEZ MUSCADE (voir article) DECIBELS DE NUIT FR 3: 23h05 00h05 : NOCES DE SANG (voir article 77)

## Samedi 20 Avril

13 à TABLE (vers la 13ème redif) CHAMPS ELYSEES DISNEY CHANNEL 20h35 A2

A2 : FR 3 :

LES ENFANTS DU ROCK : Mick Jag-22h15 A 2 :

22h15 FR 3: DYNASTIE

22h45 TF 1 : 22h50 C + : DROIT DE REPONSE

CALIGULA (merde en cinémascope)

## Dimanche 21 Avril

20h35 A 2 20h35 TF 1 LE GRAND RAID TRAQUENARDS (voir article)

LA GOUTTE D'OR (docu foiré)

MORT D'UN POURRI (1977), de G.
Lautner avec Alain Delon et Ornella 20h35 FR 3 : 21h00 C+

SORTIES DE SECOURS : Les drogués 21h35 A2 22h30 FR 3 :

LE TIGRE DU BENGALE (voir CURIO-SITES)

## LE TIGRE DU BENGALE

Film de Fritz Lang (1958) avec Debra Paget

Un architecte français, Berger. vient construire un hôpital à la demande du puissant maharadjah Chandra. Au cours du voyage vers le palais le bon Berger sauve Sheeta, une danseuse sacrée, des griffes d'un tigre.

Le sujet du film encore une fois chez Lang, c'est la fuite d'un homme traqué (ici le Ber-



ger est poursuivi par une brebis galeuse, le maharad-jah). Pour ceux qui aiment l'Inde (cochon qui s'en dédit) et qui en redemandent

Diffusion le 21 à 22h30 sur

## (300)

## VIENNE, VIDI, VICI le troisième homme

téloche téloche

Film de Carol Reed (1949) avec Orson Welles, Joseph Cotten, Alida Vali et Trevor Howard. Grand prix du Festival de Cannes 1949.

Une ville divisée en quatre Une ville divisée en quatre secteurs où tout est à vendre. CHICAGO? Non, c'est la VIENNE d'après-guerre, celle du Danube bleu. Fini le temps des valses, c'est l'époque du Blues, du bleu à l'ame et au corps et du manque de mercurochrome pour les soigner.

Martins, auteur Holly romans policier sans talent, débarque à VIENNE totalement désargenté (sans talents bis) pour y retrouver son ami Harry Lime (Orson Welles) qui dirige un hôpital. On le conduit au cimetière où on l'enterre (Harry pas Holly), où on lui ap-prend que Lime était un criminel en fuite qui trafiquait de la Pénicilline. La mort de Lime demeure mystérieuse, l'un des



Pfiliuuuh, six pieds sous terre c'est haut!

témoins (Jéhovah ?) de l'acci-dent fatal a disparu; le major Calloway de la police militaire britannique le recherche. Anglophile, Holly (J. Cotten hydrophile) mêne la traque dans les canalisations d'eau.

Chef d'oeuvre complet. Mise en scène, acteurs, décors, photographies et musique (Anton Karas à la cithare) sont à l'unisson. Un Classique. Diffusion le 19 à 22h20 sur

PASSE-MOI) DE N'AI QUE PEANUTS KETCHUP passez muscade

Film de Edward Cline (1941) d'après une histoire de Otis Cribircoblis (pseudonyme de W. C. Fields) avec W. Fields et Margaret Dumont. W. C.

C. Fields, acteur associé au whisky ('Ne buvez jamais d'eau, les poissons y fornidixit cet hydrophobe), rige vers les studios quent' se dirige vers les studios d'Esoteric films (pour ceux qui connaissent pas Hollywood, ça se situe entre ceux des Artis-tes Ar ociés et les studios Gogues et Chiottes) pour présenter à un producteur le scénario qu'il vient d'éternuer sur du papier cul (marque trèfle) En chemin il a maille à partir (zut, j'ai filé mes bas) avec divers individus. W. C. file un mauvais coton puis rencontre sa nièce Gloria Battle Fields qu'il emmène au Mexique pour vendre des noix de muscade aux membres de la colonie



DE LA

MUSCADE

russe. Dans l'avion, ses "baga ges' passent par dessus bord. N'écoutant que sa couperose, il saute en pardessus pour ré-cupèrer ses bouteilles. Il se re-trouve dans les bras de Mme HEMOGLOBINE et de sa ra-vissante fille Ouliotta qu'il initie à l'art du Baiser...

Ca dure 67 mn, ça ressemble à rien de connu, c'est du non sens à l'état pur. Diffusion le 19 à 23h00 sur



PARTY GIRL △ traquenards

Film de Nicholas Ray (1958) avec Robert Taylor, Cyd Charisse, Lee J. Cobb et John Ireland.

CHICAGO dans les années 30, c'est la Belle Epoque, celle où chaque gang se paie ses politiciens, ses avocats, ses flics, ses mitrailleuses; celle où le jazz et le champagne coulent à flots dans leurs repaires, celle du "moins méchant que moi tu meurs"

Thomas Farrell (R. Taylor), resté boîteux à la suite d'un accident, est devenu l'avocat d'un gangster Rico Angelo. Au cours d'une party, Thomas rencontre une danseuse, Vicky (Cyd Charisse). Elle vend sa beauté, lui son talent, ils se méprisent mais leur déchéance mutuelle les rapproche (l'échéance de ma mutuelle se rapproche aussi mais c'est pas le moment d'en parler). Dans un univers de violence et d'érotisme, leur amour équi-vaut à une renaissance mo-

QUARTET V

Film de James Ivory

et Pierre Clementi.

Alan Bates, Isabelle Adjani

Marya (Adjani) se trouve seule et sans ressources à Paris

dans les années 20. Un couple

de riches anglais la recueuille

le mari entreprend de séduire

Marya avec la complicité de sa

femme. Notre poupée va suc-comber, prise au piège du cou-

ple diabolique. Petite musique



Moins fort, j'ai une mise en

rale. Soudés l'un à l'autre, ils font face au monde du vice et du luxe.

C'est beau, lyrique, swinguant et en prime deux séquences de danse solo avec Cyd Charysse. Ca décoiffe sec. Diffusion sur TF 1 le 21 à

Photo FR 3

de nuit pour mélomanes per-

Diffusion le 17 à 22h25 sur

Suite de la page 1

existants dans cette corbeille. Vous voulez des renseignements sur un des fichiers? Vous cliquez sur , et vous obtenez la taille mémoire du fichier en question, son type, l'application pour laquelle il est conçu. Vous voulez travailler sur un des fichiers ? Vous cliquez deux fois sur l'icône le représentant, il se charge et son exécution est automatique. Vous voulez l'heure ? Cliquez sur "Clock", une petite montre apparaît. Vous voulez classer vos dos-siers par ordre chronologique, alphabétique, analphabétique, idiosynchrasique, que ? Pas de n n'importequoiti que ? Pas de problème, tout est prévu, il suffit de cliquer. Vous vou-lez jeter un dossier ? Il suffit de le mettre à la poubelle. Vous vous êtes trompé, fallait pas l'effacer? La poubelle est toujours là, suffit d'aller I'y chercher:

## J'AI DEJA VU CA QUELQUE

Ca te rappelle quelque chose, Ma-deleine? Le Macintosh? Ah ben deleine? Le Macintosh? Ah ben oui, maintenant que tu me le dis, je avais pas pensé, mais c'est Tu as raison. C'est en quelque sorte, euh, pompé sur le système d'exploitation du Mac.

Et alors? La mode arrive aux icônes et aux souris, pourquoi ne pas en profiter? Surtout que le système d'exploitation du Mac ne tourne que sur le, d'où le nom, Mac. Avantage du Gem : il tourne partout.

Enfin, presque. Pour l'instant, IBM, Atari, Commodore, Tandy, Texas Northern Telecoms, Epson, Apricot lcl et Acorn ont signé avec Digital Research pour implanter ce logiciel sur leurs machines. Bull, Olivetti et d'autres sont en pourparlers, il semble même que les démarches soient en bonne voie.

C'était dans l'air : regardez en pages intérieures, vous verrez un article annonçant une extension per-mettant de faire tourner des programmes prévus pour IBM sur le Mac.

Alors, le plus simple est de compa-rer les deux. Allons-y.

### MATCH SANGLANT

Premier reproche au Mac : le noir et blanc. Un vrai ordinateur n'est pas en noir et blanc, nous l'avons assez dit. Malheureusement. I'IBM

PC sur lequel nous avons testé ce fameux GEM n'est pas non plus un ordinateur : sa résolution n'est pas

assez baleze pour supporter la cou-leur. Heureusement, sur les autres machines et notamment l'Atari, ces problèmes disparaîtront. Ceci dit, il

aura bientôt une carte couleur sur

IBM qui permettra enfin de jouir des

pleines capacités du logiciel. Pas sur le Mac ! Regardez la photo re-

présentant un voilier sur fond de ciel couchant : c'est fait sur un IBM

sans le GEM, avec un logiciel res-semblant étrangement à Mac Paint.

Mais le Mac est plus joli, du moins que le Gem sur IBM PC. Alors que les fenêtres sur ce dernier sont tra-

cées au cordeau, elles sont sur le

Mac arrondies aux angles, ce qui fait "classe". T'es contente, Made-leine, je l'ai dit ?

encore, ce n'est pas le Gem qui est en cause, mais l'IBM. Le système

qui gère la souris est tellement mal fait que celle-ci se déplace de façon

grossière, sans bénéficier de la douceur des mouvements de la

coup je ne sais pas si ça vient du soft ou de la bécane car je n'ai pas vu d'autres versions, le "tableau de bord" n'est pas aussi bien fait que sur le Mac. Sur ce dernier, tous les réglages se font en déplaçant des

curseurs à l'aide de la souris, en al-lumant ou en éteignant de petits in-

Deuxième inconvénient :

Troisième inconvénient,

souris du Mac.

Et la souris, bien sûr,



▲ Rien a voir avec le Gen : c'est PC Pain un logiciel graphique pour IBM PC .

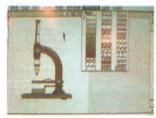
terrupteurs ou des petites lampes

lci, un choix restreint est proposé

pour le moins inesthétiques.

### LES PETITS MIQUETS

Passons à autre chose. Digital Research propose aussi un utilitaire de dessin appelé le Gem Draw. Sur IBM, peu d'intérêt, puisque il n'y a toujours pas plus de couleurs qu'il n'y en avait trois paragraphes plus haut. Le logiciel offre un grand nombre de fonctions, j'irais même jusqu'à dire toutes les fonctions de Mac Paint sauf une : on ne peut pas redéfinir la forme du pinceau



Chaque dessin est constitué d'une multitude de formes simples, adressables indépendamment les unes des autres, ce qui autorise toutes modifications désirées. ractères ne peuvent être redéfinis à partir du programme, mais il est possible de charger de nouveaux

jeux. Bien entendu, lors de l'utilisation de Gem Draw, il est possible de consulter l'horloge et la calcula-

Toutes les imprimantes possibles et imaginables sont prévues, on peut même brancher n'importe quelle caméra vidéo pour synthétiser une image

Comme sur le Gem, il est possible de superposer plusieurs images à la fois, mais contrairement au Mac, on ne peut pas en mettre plus de quatre. Si vous tentez d'en ouvrir une autre, un panneau vient vous prévenir : "Stop! Il faut fermer une fenêtre avant d'en ouvrir une autre" La taille des fenêtres est redéfinissable, on peut les déplacer, dépla-cer les motifs à l'intérieur, bref, tout ce qu'on peut faire avec un Mac, je vais pas m'étendre làdessus toute la nuit.

### LES GROS SOUS

Passons au concret qui tâche et qui fait mal : les prix. Eh bien pour une fois, ça ne fait pas mal. Prix du Gem Desktop version IBM : 1000 balles hors taxes, ce qui fait environ 1186 francs TTC, si mes calculs sont bons. C'est foutrement pas cher et même très bon marché. la qualité du produit. Prix du Gem Draw: 2500 balles hors taxes, je vous laisse calculer le prix TTC. La, c'est plus cher ; il faut bien qu'ils gagnent sur quelque chose.

## MON AVIS POUR LE MEME

Vous voulez franchement avis ? En principe, il sera résident sur le prochain Atari. Attendez un peu, ça vaut mieux. En fait, tout vaut mieux qu'acheter un IBM.



Meme si il y a un Gem dessus. Et si vous avez déjà un IBM, achetez le Gem : c'est joli, ça ne mange pas de pain et ça donnera un peu de vigueur à votre bécane.

Suite de la page 1

### **JACKINTOSH**

Et il y a la bécane. Attention les yeux : outre la couleur (slo-gan d'Atari : "c'est mieux en couleur", c'est dirigé contre qui, à votre avis ?), elle aura dui, a votre avis ?), elle aura 128 Ko de Ram pour la ver-sion 130 ST et 512 Ko pour la 520 ST. On le savait ? Ben oui, mais là je parle de Ram utilisateur. Ah, alors... Le Ma-cintosh n'en comporte que 32 dans la version empres "128" dans la version nommée "128" lorsqu'il est sous basic.

Et où sont le Dos, le TOS, le GEM, le basic, les machins, les trucs et les bidules ? Dans la Rom, pardi. 192 Ko qui ne touchent pas à la mémoire al-louée à l'utilisateur. A propos,



versions seront propodeux sées : l'une avec le basic, l'autre avec le Dr Logo de Digital Research, contrat-bizness-gros sous obligent.

Autre avantage: le GEM (le système d'exploitation) a été livré à de nombreuses compagnies de softs en Novembre dernier. Les logiciels seront donc nombreux dès la sortie de la machine. C'est l'un des plus gros défauts du Mac et du QL...

Et pourquoi fait-il tout ça, ce brave homme? Pour gagner plein de fric et être le numéro 1 dans un an. Il est franc, au moins.

### Suite de la page 28

Du coup , je me retrouve affublé des valises de Jobard et Tra-molo, et seul responsable de leurs super-micro-ordinateurs-ultra-secrets-mon-Dieu-pourvuque-le-KGB-ne-les-découvre-pas !!!

J'ai l'air un peu con avec mes deux valoches et ma canne. Vaudrait peut-ètre mieux faire comme si on ne se connaissait



cun à un bout de la salle. Les haut - parleurs d'ambiance diffusent de la Salsa, ce qui me donne envie de remuer. Mais j'ai la langue tellement sèche que tout effort me parait strictement interdit. Je m'asseois donc sur un banc de bois vachement inconfortable et très totalitaire. Je m'affaisse doucement sur le pommeau de ma canne pour méditer et attendre que ça passe, vu que je n'ai rien d'autre à faire. Mais mon calme est de courte durée. Deux flics cubains jaillissent dans la salle et ils hurlent un truc en espagnolo-cubain qui doit à peu près vouloir dire : -Embarquez-moi ces trois là !!! Et les trois en question, c'est Jobard, Tramolo et Pépé Louis ! J'ai vraiment l'art de m'embar-Jai Walment fart de membar-quer dans des combines foireu-ses. Et je nous vois déjà dans les geôles de Fidel Monastorio. Madre de dios, quand reverrai-je Paris? Que vont devenir les otages de l'Ombre Verte. Comment nous sortir de ce guê-pier ? Caramba, je crois avoir

trouvé la meilleure solution et je

vous jure que ça va vous épa-

(à suivre...)

## AMIS DES SORCIERS, BONJOUR

Les Sept Sorciers composent la toile de fond et le scénario d'un jeu d'aventure sur TO7 W. (dont nous tairons l'identité pour des raisons évidentes) nous propose une petite exploration de ce logiciel par le biais de quelques manipulations non prévues au pro-

gramme. Tout d'abord il tient à souligner la structure du programme, dé-composé en trois fichiers :

routine de présentation (lancement automatique de

2. routine de protection (basée

sur le nom de l'auteur).

3. programme principal du jeu.

Pour obtenir la liste du 3, il suffit de suivre la séquence suivante

CNT / C EXEC 1218 CNT / C

- LIST (pas de PP error)



La "déprotection" se passe sans problème, mais là où notre lecteur souffre, c'est à la lecture de lignes de plus de 255 caractères . Regardez la routine 1 aux lignes 60, 99, 119, 131 et le programme aux lignes 3, 9, 22 et 23. Pour tenter de faire tourner le pro-gramme, passez la ligne 3 en REM (elle sert à contrôler le fonctionnement de la routine

Alors que toutes les grenouilles bidouilleuses thomsoneu-ses se décident et trouvent comment gonfler le basic à plus de 255 caractères par ligne!

## BIENTOT SUR CET ÉCRAN

Début Avril, vous pourrez jouer à "Gremlins" sur Spectrum, CBM 64, C16, BBC et Electron. Ne l'ayant pas vu, je ne vous dirais pas ce que ça vaut. Mais je suis inquiet : c'est la Scott maison d'édition de Adams qui sort ça..

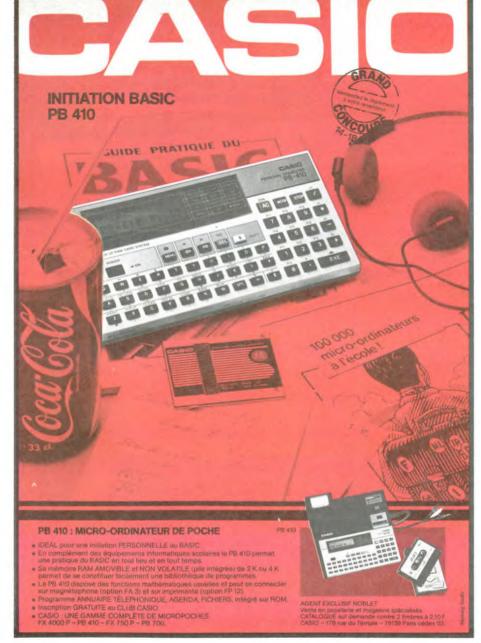


## BYE BYE JIJI , SALUT

C'est vachement vexant de se casser la tête et de se faire piquer ses idées par les autres. Jean-Jacques Servan Schrei-ber a créé le Centre Mondial Informatique en 1981, sous la forme d'une association loi de 1901 à but non lucratif. Bravo. Depuis, JJSS s'est pas mal remué et entre autres projets, il a proposé de mettre des micros dans les écoles. Au départ, c'était une bonne idée. JJSS qui n'est pas sectaire pour deux ronds, pensait qu'on matériel français ou étranger. Il n'a d'ailleurs jamais dissimulé son petit faible pour Apple. Manque de pot on lui pique son idée, et c'est Gilbert Trigano qui est chargé de la met-tre en application. Depuis, on sait que le matériel français a été favorisé et qu'aucun ac-cord n'a été signé avec Apple. Furibard (on le serait à moins) JJSS a démissionné du Centre Mondial. Dans le même temps, celui-ci est transformé en éta-

blissement public, et c'est le docteur Jean-Louis Funck-Brentano qui en a été nommé président. Qu'est-ce qu'il vient faire là celui-là ? Il est spécialiste d'informatique ?



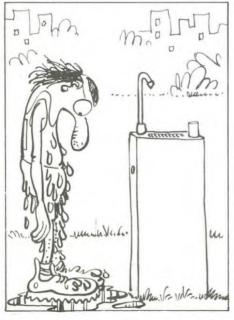


JORRING





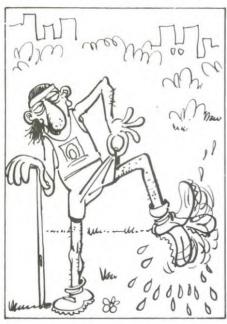


























## la page pédagogique la page pédago

Les images et symboles historiques se retiennent plus facilement que les dates.

Thérèse EVEILLEAU vous propose ici de le vérifier.

L'exécution du sous-programme 22000 (définition des caractères graphiques en ASSEMBLEUR) est assez long. Vous aurez intérêt apres un premier lancement, à générer un fichier binaire de la façon

Lancez le programme. Après quelques instants, une petite musique vous signale la fin d'exécution du sous-programme machine. Sau-vez en binaire, à la suite du programme principal, les caractères graphiques par : SAVEM "ROI",

& HD02F + 79 + 32 \* 29, & HD000 remplacez la ligne 222 par LOADM "ROI": EXEC & HD000. Les possesseurs de TO7 + 16K devront changer & HD000 par &

HAFC8 et & HD02 par & HAFF7.

Si vous désirez effectuer cette opération en priorité, avant de faire tourner le sous -programme 22000, à définir le type de variables par : DEFINT I, K, M : DEFSTR R : MC = 30 et le faire exécuter par EXEC & HD000 (ou & HAFC8 pour TO7 + 16 K).

Ce programme utilise le stylo optique et son but est simple : Les noms de 5 personnages célèbres apparaissent en face de symboles. Il suffit de pointer le nom des 2 personnages que l'on veut échanger. Lorsqu'on estime avoir bien placé les personnages, pointer la case JEU. Les fenètres du village en haut à gauche s'allume-ront en fonction du nombre de points. Chaque joueur devra replacer

A chaque tour, le record est affiché et les lumières du village s'éteignent. En fin de partie, tous les scores sont affichés et une nouvelle



## SUITE DU N° 77

## ROIS ET SYMBOLES sur TO 7, TO 7 70.

```
10180 DATA267,269,119,277,280,119,291,29
4,119,299,302,119,267,269,120,276,279,12
0,291,294,120,299,302,120
10190 DATA 267,269,121,274,279,121,291,2
94,121,299,302,121,267,269,122,274,278,1
22,290,294,122,299,302,122,267,269,123,267,2
4,278,123,289,293,123,298,301,123,267,2
69,124,276,278,124,289,293,124,297,301,1
24
10200 DATA 267,269,125,277,278,125,289,2
93,125,297,300,125,267,269,126,289,293,1
26,296,299,126,267,269,127,289,293,127,2
95,298,127,267,269,128,289,297,128,267,2
69,129,288,297,128
10210 DATA 267,269,129,288,296,129,267,2
70,130,287,295,130,267,270,131,287,293,1
31,269,270,132,286,291,132,286,291,133,2
  86,291,134,286,291,135,287,292,136,291,2
92,137
 10220 RETURN
19999 ',,,,,,,,
20000 'VILLAGE'
20001 '''''
 20020 PT=0
20020 PT=0
20060 TAITs=GR$(1)+GR$(2)
20090 FEN$=GR$(3)+CHR$(10)+CHR$(8)+GR$(4
  20130 LUNE$=GR$(5)+GR$(6)+CHR$(10)+CHR$(
 8)+CR$(7)
20150. ETOILE$=GR$(0)
20160 COLOR 3,0:LOCATE2,0:PRINTETOILE$
20170 LOCATE5,0:PRINTLUNE$
20190 LOCATE4,2:PRINTETOILE$
20190 LOCATE0,1:PRINTETOILE$
20195 LOCATE 30,3,0:PRINTETOILE$
20200 COLOR 5
  20210 LOCATE0, 2, 0: PRINTGR$(1)+CHR$(127)+
20470 / FENETRES.
20500 FOR I=1 TO 3
20510 LOCATEI-1,3,0
20520 COLOR 4,-3*(PT)=I)
20530 PRINTFEN$
20540 NEXT I
20550 FOR I=1 TO 3
20555 LOCATEI-1,7,0
20557 COLOR 4,-3*(PT)=I+3)
 20560 PRINTFEN$
20570 NEXT I
20580 FOR I=1 TO 4
```

```
20590
20600
20610
                     LOCATEI+2,5,0
COLOR 4,-3*(PT)=1+6)
PRINTFEN$
 20620
  20630
                      RETURN
  21000 'SCHUBERT,
21001 '''''''
21001 PLAY A$ 21020 PLAY A$ 21030 NEXT I
                      DATA 04L24D0, FA, FA, LA, LA, L48FA, D0,
  21040
 21040 DHIN U4LC4DD, FA, H, LASDO, FA, MI, RE, L48DOL24, DO, FA, 21050 DATAL12SO, FA, MI, RE, L48DOL24, DO, FA,
 FA,LA,LA,LA8FAL24,DO
21868 DATA FA,MI,L12RE,MIL24,FA,03S104,D
  21080 RETURN
                      CARACTERES GRAPHIQUES,
 22005 RESTORE 22050
22010 FOR I=0 TO 46
22020 READ R
22020 KEADA K
22030 POKE &HD000+1,KK
22030 POTA 34,76,CE,D0,2F,FF,60,2D,CE,D0,16,E6,C0,C1,04,27,1B,BD,E8,03,20,F5,1B,50,1B,45,14,2A,20,54,68,2E,45,76,65,69,6
C,6C,65,61,75,20,2A,04,35,76,39
22060 FOR I=0 TO 63+8*((NC-1)*4+2)
22070 READ KK
22090 NEXT I
22100 POTA 16,16,56,254,56,16,16,0
22110 POTA 16,16,56,254,56,16,16,0
22110 POTA 255,127,63,31,15,7,3,1,255,25
4,252,248,240,224,192,120
22120 POTA 146,254,146,146,254,146,146,2
23130 POTA 46,96,127,127,63,63,31,7,127,255,255,255,255,254,252,240
22140 POTA 224,248,126,126,63,63,63,63
  22025 KK=VAL("&H"+R)
 22145 'EIFFEL
22145 'EIFFEL
22150 DATA 4,5,2,3,2,2,1,1,160,96,64,192,64,64,128,128,128,144,240,120,63,21,26,15,7,9,15,30,232,188,184,240,224
                      DATA63,63,1,1,15,15,1,1,252,252,12
22160 DATA63,63,1,1,15,15,1,1,252,252,12

8,128,240,240,128,128,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1

8,128,128,128,128,128,128,128,128

22165 'JEANNE D'ARC

22170 DATA 7,3,7,4,7,3,15,3,144,16,159,1

38,138,14,196,4,217,118,37,31,7,7,7,7,16

7,110,156,224,159,150,150,150
```

0,0,0,0,0,63,31,31,63,63,123,115,195,240

,224,240,241,248,185,159,134 22195 'HENRI IV 22200 DATA 192,32,31,1,16,8,16,0,11,4,24 8,128,8,16,4,0,127,123,83,71,67,65,64,19 2,254,242,250,254,238,242,114,27 22205 'CLOVIS 22210 DATA31,15,6,7,6,7,14,31,248,240,22 4,96,224,96,240,248,31,63,96,239,233,230 ,111,63,248,252,6,247,215,167,118,252 22215 'ROLAND 22215 'ROLAND 22220 DATA 67,34,36,68,60,0,0,0,255,255, 253,241,198,120,80,0,248,255,31,15,15,59,67,129,0,0,192,224,248,252,254,255
22225 'DIDEROT 22230 DATA255,255,99,39,16,9,4,3,170,213,235,245,251,253,61,255,0,255,131,2 'LOUIS XVI 22235 'LOUIS XVI
22240 DATA48,48,48,48,49,51,55,63,12,12,
76,204,204,204,252,252,224,255,63,60,56,
60,63,63,15,255,252,124,60,124,252,252
2245 'PASTEUR
22250 DATA6,127,254,252,248,194,100,56,6
2,31,15,7,8,0,0,8,8,4,2,1,1,0,8,0,0,0,0,0,128,192,240,120,124
22255 'CHARLEMAGNE
22250 DATA2,31,18,243,144,228,128,224,16 22250 CHARLEMBURE 22260 DATA2, 30,18,243,144,220,128,224,16 0,160,128,128,0,0,0,0,40,43,59,186,124,1 6.56.59,85.0.0.7.4.62,36,167 22265 'LOUIS XI 22270 DATA 128,128,176,255,85,42,21,10,5 3,43,53,251,93,175,87,171,255,151,157,13 7,128,128,128,128,224,240,232,236,118,23 2:2275 'NAPOLEON III 22280 DATA 127,25,24,16,22,63,127,63,254, 140,2,0,0,128,192,240,0,0,255,28,127,25 5.127,127,0,0,255,204,254,254,255,255 5.127,127,0,0,255,204,254,254,255,255
22285 'LOUIS XV
22290 DATA107,16,160,193,225,1,0,0,56,12
4,254,255,255,239,198,0,0,8,28,62,127,25
5,255,247,0,32,64,128,0,128,128,144
22295 'NAPOLEON Ier
22300 DATA 15,7,71,127,62,28,8,0,248,240
,224,0,0,0,0,0,20,12,7,7,15,15,15,15,15,160
,206,158,188,250,254,254,252
22310 'DAGOBERT
22320 DATA 27,63,54,126,118,276,220,252 22310 'DAGOBERT 22320 DATA 27,63,54,126,118,236,228,252,232,252,108,126,110,55,59,63,10,4,10,4,10,31,27,31,80,32,80,32,80,248,232,248 22325 'LOUIS-PHILIPPE 22330 DATA 15,7,7,7,3,1,1,1,241,227,229,235,213,186,230,248,15,63,127,255,255,255,127,31,240,252,254,255,255,255,255,127,31,240,252,254,255,255,255,255,254,248 22335 'LOUIS XIV 22340 DATA 159,31,79,135,19,32,9,145,248,248,242,225,200,4,32,17,136,4,32,19,135,79,31,31,137,144,4,200,225,240,248,249,22350 DATA 2,10,20 22350 DATA 3,1,0,0,0,0,0,0,224,224,254,4 8,40,36,35,3,128,64,48,56,30,15,15,7,0,0

,0,0,0,0,128,192 22355 'JACQUES COEUR 22360 DATA 127,31,15,23,27,29,30,0,254,2 48,240,232,216,184,120,0,11,31,110,123,2 47,255,127,255,96,248,246,221,251,254,25 5,255 22365 'FOUQUET 22365 'FOUQUET
22370 DATA 16,1,3,7,7,3,3,1,56,248,240,2
24,248,255,254,248,0,8,6,7,63,255,95,51,
48,96,224,224,240,240,248,216
22375 'ST-LOUIS
22380 DATA 127,63,43,3,7,7,2,0,254,226,2
24,248,240,252,216,128,0,0,0,1,7,31,31,1
27,128,128,128,128,240,240,252,255
22385 'LOUIS XIII
22390 DATA 0,15,11,235,170,42,32,112,80,
248,0,192,0,0,0,0,255,142,132,4,4,21,14,
5,224,32,32,7,4,22,20,215 22395 'GAMBETTA 22400 DATA 119,111,111,119,59,31,7,3,238 ,246,246,238,220,248,224,192,7,7,7,111,3 ,15,59,224,224,224,128,128,192,240,220 22415 'PIERRE L'ERMITE 22420 DATA 255,255,255,131,131,131,131,2 55,255,255,255,193,193,193,193,255,1,3,7 11,19,35,67,255,128,192,224,208,200,196 ,11,19,35,67,255,128,192,224,208,200,196 ,194,255 22425 'JACQUES CARTIER 22438 DATA 229,197,5,101,60,28,12,4,195, 224,240,216,248,248,184,152,31,63,127,25 5,255,252,252,252,229,248,252,254,255,255,95 79,71
22435 'FRANCOIS IEr
22440 DATA 95,62,31,15,3,0,0,216,240,184
,255,253,31,23,31,0,14,29,52,61,44,63,27
,0,192,176,8,4,130,129,16
22441 'JOFFRE
22442 DATA 127,255,255,127,12,8,8,15,255
,255,119,255,68,68,68,252,0,0,0,0,0,0,24,6
,60,0,0,0,0,0,0,0,24,60,60
22445 'VATEL
22460 DATA 255,59,126,123,31,14,3,0,254,
212,254,216,254,235,254,152,31,3,11,7,3
1,127,255,240,128,0,0,192,240,248,254
22470 DATA 170,0,85,0,170,0,85,255,255,0
,255,0,255,0,255,0
22600 RETURN. 30000 'AGRANDIR 30005

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



## **SOUS LA HOULETTE** E PACKARD

On travaille beaucoup sous la houlette de Packard, puisque le constructeur vient d'annoncer la sortie effective de 282 progiciels fonctionnant sur son ordi-nateur PC Touchscreen (l'ordinateur PC Touchscreen (Torunateur qui réagit quand on lui chatouille l'écran). Dans le paquet, on trouve de tout :graphisme, fichiers, programmes de bureau, etc...Au boulot, les clients !



## LA MICRO EST ÉTERNELLE

Tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes. Les fabricants américains d'ordina-teurs ne se sont jamais aussi bien portés: Rank Xerox, après tant d'autres "grands" du métier, arrête définitivement sa production de micro-ordinateurs après le flop total de son Xerox 820 (à application professionnelle). Malgré cela. fessionnelle). Malgré cela, vous les connaissez ces américains : même au pire de la tourmente ils trouvent un moyen de s'en sortir et d'en-granger des belles piles de billets verts. Le superbe réseau Xerox Store ne s'arrêtera pas pour autant : les photocopieu-ses continuent. D'autre part, les dirigeants de Xerox France marchandent actuellement avec Toshiba pour la distribu-tion exclusive des micros du constructeur japonais. Alors bientôt le MSX Toshiba dans nos frontières ?



## ILS SE CACHENT, **QUE CACHENT-ILS**

Infogrames a tellement honte de sa production qu'ils ont décidé de mettre les voiles : quit-tant les coins chicos de Lyon, ils vont se planquer au fin fond de la banlieue Villeurbannaise. Pour les lettres de menace, adressez-vous au 79 rue Hippolyte Khan, 69100 Villeur-banne. Si vous préférez les gargouillis et autres crachotements comme réponse à vos



# Formation à l'assembleur

COURS D'ASSEMBLEUR

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

Cette semaine le 6502 d'APPLE en prend plein la mémoire. La semaine prochaine ce sera le tour du 6809 du TO7, TO7 70.

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

N° 55 → ZX 81

 $N^{\circ}$  56  $\rightarrow$  ZX 81  $N^{\circ}$  57  $\rightarrow$  ORIC 1, ATMOS N° 58 → APPLE

Souvenez-vous l'organigramme de la semaine dernière. Nous avions construit un programme utilisant le registre conditionnel. Nous pouvons aussi décomposer l'action de cette routine en une suite d'ordres exécutables par un ordinateur. Nous obtiendrons alors une représentation unidimensionnelle de l'ordinogramme précédent.

1 --> 12

2 --> rien (le registre conditionnel n'est pas concerné)

3 --> Test sur la valeur du bit Z. Si la condition est vérifiée alors

4 --> 15 5 --> fin 6 --> 13

7 --> I4 8 --> aller en 1

Vous vous rendez compte maintenant de l'utilité de ce registre conditionnel. La possibilité de tester les bits qui le composent un à un autorise la construction de tests très performants permettant des opérations multioctets, des corrections automatiques d'erreurs de calcul...

Mais revenons plutôt à la différenciation des COP. La méthode généralement employée pour la reconnaissance des COP nécessitant des données de ceux n'en demandent pas basée sur une catégorisation de ces COP. Ainsi l'informaticien ces COP. qui réalise la micro-programmad'un micro-processeur créera quatre grandes familles de COP: les arithmétiques, les logiques, les transferts et les

Nous avons donc maintenant différents groupes de COP. Le problème se situe actuellement au niveau des octets qui suivent ou ne suivent pas le COP. Nous pouvons, sans aucun risque, dire que l'adressage est une fonction du COP employé. Nous pouvons même, dans un esprit puriste et mathématique l'écrire sous la forme suivante :

Adressage = F (COP)

L'adressage est difficile à expliquer de façon générale pour la bonne raison que d'un micro-processeur à l'autre d'énormes différences apparaissent dans la pestion des adresses Malgré tout, il est possible de dégager (tout comme pour les COP) des branches séparées dans les modes d'adressage. A la base, n'importe quel micro-processeur dispose d'un certain nombre de types d'adressage qui sont :

a. l'adressage immédiat

c. l'adressage relatif

Dans ces trois catégories, certaines donnent naissance à des sous-catégories, et c'est justement celles-là qui existent ou n'existent pas suivant les microprocesseurs.

Regardons à l'intérieur de la ca-

 $N^{\circ}$  59  $\rightarrow$  TO7, TO7 70  $N^{\circ}$  60  $\rightarrow$  COMMODORE 64

ZX 81 → ORIC 1. ATMOS Nº 62

APPLE TO7, TO7 70 Nº 64 COMMODORE 64

→ ZX 81 N° 66 N° 67 ORIC 1, ATMOS → APPLE

N° 68 N° 69 → TO7, TO7 70 N° 70 → COMMODORE 64

ZX 81 N° 72 → ORIC 1, ATMOS

 $N^{\circ}$  73  $\rightarrow$  APPLE  $N^{\circ}$  74  $\rightarrow$  TO7, T TO7 70 N° 75 → COMMODORE 64

→ ZX 81 76 N° 77 → ORIC 1, ATMOS

"absolu". Nous allons tégorie trouver un ensemble de sous-catégories (au nombre de quaqui définissent des modes d'adressages autorisant des manipulations complexes de la mémoire. Ces sous-catégories se répartissent de la manière suivante

a. adressage absolu simple b. adressage absolu indexé

 c. adressage absolu indirect d. adressage absolu indexé indi-

a. Le premier cas ne nécessite pas d'explications particulières, sa représentation schématique ressemble à ce qui suit

ADRESSAGE ABSOLU SIM-

COP adresse absolue

Adresse = adresse absolue

L'adresse absolue peut être codée sur un ou deux octets, suivant qu'il s'agit d'un adressage en page zéro (adresses 00 FF) ou dans les autres pages Cette adresse est codée en binaire non signé, c'est à dire que l'on peut adresser directement sur deux octets les 64 Ko généralement présents dans les micro-ordinateurs grand public (FFFF = 65535 = 64 x 1024).

b. L'adressage absolu indexé va nous permettre d'introduire une nouvelle notion dans l'ensemble des registres. La majorité des micro-processeurs contemporains (6502, Z80, 6809) disposent d'au moins deux registres d'indexation (ou registres d'index ). Lorsque le micro-processeur rencontre un COP qui si gnifie pour lui que l'adressage est indexé, il va effectuer le calcul suivant :

adresse = opérande + contenu du registre d'index

Sa représentation sous forme de schéma peut ressembler à ce

ADRESSAGE ABSOLU IN-DEXE

COP adresse 1 registre

Adresse = adresse 1+X Grâce à cette méthode d'adres-

sage la possibilité de construire des boucles se fait jour : nous pouvons effectivement avoir un opérande stable et un registre d'index qui s'incrémente ou se décrémente à l'intérieur d'une boucle. Nous à un groupe d'octets consécutifs de la mémoire (cette méthode de simulation de boucles est très utile dans la gestion de table de données, par exemple).

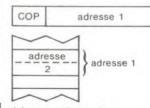
 c. L'adressage absolu indirect ouvre la voie à une nouvelle dimension des accès à la mé-Cette fois-ci, il s'agit





d'avoir l'adresse d'une adresse comme opérande du COP. Lorsque le micro-processeur reconnaîtra un COP faisant appel à l'adressage indexé, il ira chercher à l'adresse indiquée une nouvelle adresse qui sera celle de la donnée à traiter. Sa représentation donne ceci :

ADRESSAGE ABSOLU INDI-



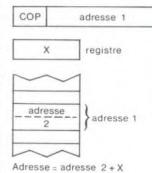
Adresse = adresse 2

L'utilité de ce mode d'adressage n'est pas immédiate, mais dans certains cas où l'on doit traiter plusieurs zones mémoire de manière identique (augmenter les valeurs d'une table de données par exemple) nous ne pourrons nous contenter de l'adressage indexé qui n'ouvre la porte qu'à des zones de 256 octets (les registres d'index étant générale-ment de huit bits).

L'adressage absolu indirect indexé peut être un adressage absolu indexé indirect. Ne souriez pas! La distinction est en fait essentielle dans la mesure certains micro-processeurs traitent l'indexation avant l'indirection alors que d'autres microprocesseurs s'occupent d'abord de l'indirection puis de l'indexa-

Le principe de cette adressage reste simple à comprendre puis qu'il ne s'agit en fait que d'un mélange des modes d'adressage vus précédemment. Supposons que notre micro-ordinateur fonctionne sur le principe de l'adressage indirect indexé. Le micro-processeur voit, d'après le COP, qu'il a affaire à un adressage composé. va tout d'abord s'occuper de l'indirection : il va donc prélever à l'adresse qu'il possède comme opérande une nouvelle adresse et à cette adresse il va appliquer le principe de l'indexation. Nous retrouverons avec une opération de ce type

ADRESSAGE ABSOLU INDI-**RECT INDEXE** 



L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

## Langage machine... sur APPLE



Avez-vous vu la dernière fois la gourance totale HHHHebdo préféré ? votre

Nous ne serons pas de mauvaise foi au point de vous dire que l'erreur était voulue. Néanmoins. nous sommes quand même assez chiens, et je posela question fatidique combien d'entre vous se sont aperçus de l'erreur?

Ne rougissez pas et précipitezvous sur le numéro 73, relisez les deux derniers listings et criez très fort : NUUUUUUUULL !

va mieux? Ok, alors tout accrochez-vous d'abord cette semaine c'est pas du gâteau et voici le bon listing.

Listing corrigé :

**ORG \$ 300** LDX#\$ 00 BOUCLE LDA CHAINE,X BEQ FIN JSR \$ FDED INX JMP BOUCLE FIN RTS CHAINE ASC "HEBDO"

Le programme charge dans le registre X la valeur 00. Puis dans une boucle, met dans le registre A l'octet se trouvant à l'adresse 30F+ X, c'est à dire pour l'instant 30F+ 00= 30F. Cet octet (celui qui se trouve à l'adresse 30F) est-il égal à l'adresse 30F) est-il égal à zéro? Si oui, aller en RTS. afficher le caractère ASCII (voir Hebdo 73) se trouvant dans A (JSR \$ FDED), incrémenter X, charger dans A la valeur se trouvant à l'octet 30F+ X, donc maintenant 30F+ 310 (n'oublions pas que nous sommes en hexadécimal), et ainsi de suite. (Notez que le break sert à ajouter 00 après la suite de caractères et indique la fin de la chaîne).

## PILE ? WONDER FULL!

Nous avons vu la dernière fois que l'instruction JSR permettait d'effectuer un saut à un sous-programme, et lorsque ce sousprogramme rencontrait un RTS, le programme principal continuait son chemin. Exemple

ORG \$ 300 LDA #\$ C1 JSR \$ FDED JMP \$ FDED

Equivalent hexadécimal:

300 :A9 C1 20 ED FD A9 C2 4C

Ce programme charge dans A la valeur \$ C1 (caractère A en ascii), part en sous-routine d'affichage (JSR \$ FDED), rencontre dans cette sous-routine un RTS, revient à notre programme, et affiche un B. Nous aurions pu

LDA #\$ C2

mais pourquoi revenir à notre programme pour en ressortir tout de suite? Si nous effectuons un JMP \$ FDED, ce sousprogramme se terminant par un RTS, l'Apple nous redonne la

automatiquement. Vous n'avez pas bien saisi ? Je ne re-commencerai pas, il vous suffit de relire les lignés précédentes Gniak gniak.

Ce chapitre se nommant PILE et autres âneries, il faudrait peutêtre en toucher mot !

Donc, vous avez compris, le JSR, le RTS ou quelque chose dans le genre doit savoir où reprendre le programme lorsque le sous-programme est terminé. C'est la qu'intervient cette pile, appellée Stack en anglais que les programmeurs Forth doivent connaître comme leur poche.

La pile utilise la structure LIFO (Last in-First out ou Premier entré, dernier sorti). L'exemple que tout le monde s'accorde à trouver le meilleur est celui de la pile d'assiettes. Si vous posez une assiette rouge, puis une bleue dessus, la première ressortie (à moins que vous ne soyez un être vicieux qui cherche la complication) sera la dernière empilée, c'est à dire la bleue. Ceci est un principe très simple qui est repris par le 6502 comme moyen pour retrouver l'adresse de retour de sous-programme. Le 6502 sait toujours à quelle adresse il se trouve grâce à l'emploi du program counter Le program counter est le seul registre de 16 bits du 6502 et contient en permanence l'adresse sur deux octets de l'instruction à exécuter. dans la pile que le 6502 va stocker l'adresse de retour de sous-programme lors d'un éventuel JSR, la pile allant de l'adresse \$ 100 à l'adresse \$ 1FF. Le premier emplacement mémoire de la pile est \$ 1FF, mais plutôt que de pousser les valeurs vers \$ 100 à chaque empilage, il a été créé un pointeur de pile. Vous allez devenir fous, je sais, mais tout ceci est nécessaire la pour compréhension du problème qu'est l'appel à un sous-pro-gramme. A chaque nouvelle valeur, le pointeur de pile ou stack pointer est replacé afin d'indiquer la position de cette valeur

Considérez ce petit programme :

ORG \$ 300 DEBUT JSR \$ FC58 LDA \$ 00 STA \$ 2FF JSR \$ FDDA JSR \$ FDED LDA \$ 2FF JMP \$ FDED

Equivalent hexadécimal:

300 :20 58 FC A5 00 8D FF 02 20 DA FD A9 A0 20 ED FD AD FF 02 4C ED FD

Il se contente de nettoyer l'écran (JSR \$ FC58), d'afficher la valeur se trouvant à l'adresse 0 (JSR \$ FDDA) après l'avoir sto-ckée dans en \$ 2FF, afficher un espace (LDA #\$ A0) et reprendre la valeur pour l'afficher sous forme de caractère Ascii (JMP \$ FDED). Cela nous oblige à utiliser une adresse de stockage temporaire en \$ 2FF qui nous prend de la place et nous fait perdre du temps. Ce n'est pas avec le programme que je vais donner ci-dessous vous allez vous apercevoir du temps gagné car cela se mesure en millisecondes. mais sa chez que dans un long procela gramme, peut beaucoup d'importance.

ORG \$ 300 DEBUT JSR \$ FC58 LDA \$ 00 PHA JSR \$ FDDA LDA \$ A0

JSR \$ FDED JMP \$ FDED

Equivalent hexadécimal:

300:20 58 FC A5 00 48 20 DA FD A9 A0 20 ED FD 68 4C ED

L'instruction PHA que nous voyons pour la première fois place sur la pile la valeur de A C'est tout, et très pratique. Car la pile peut nous servir de stockage temporaire. Le tout est de dépiler ce que l'on a empilé, et ceci se produit par l'instruction

C'est donc l'adresse de retour qui est empilée grâce à l'instruc-tion JSR. Si pendant un sousprogramme, vous empilez d'autres valeurs sur la pile, assurez de dépiler absolument vous avant d'exécuter un RTS ! Par exemple, si l'adresse de retour est \$ 302, que dans le sous-pro gramme vous empilez deux fois la valeur \$ 20 et que vous exé-cutez un RTS sans dépiler votre adresse de retour considérée comme étant consideree comme etant \$
2020, ce qui est pour le moins
gênant! Mais lorsque l'on maitrise parfaitement la pile, on
peut s'amuser avec cette caractéristique et employer des ruses de programmation qui permettent de gagner un temps fou. Le programme suivant illustre ce que je viens d'expliquer :

ORG \$ 300 JSR ESSAI RTS ESSAI LDA# \$ 20 PHA PHA

Equivalent hexadécimal:

300 :20 04 03 60 A9 20 48 48

serait judicieux de mettre un RTS en \$ 2020 (2020 :60) avant d'exécuter le programme afin d'éviter un éventuel Vous pouvez y mettre 0 pour vérifier que le programme y va effectivement.

## BREAK ET PC

Si vous avez fait tourner le programme ci-dessus en mettant la valeur 00 en \$ 2020, vous vous êtes peut-être aperçu que le programme s'arrêtait, et vous affichait des chiffres bizarres. Par exemple, vous pourriez obtenir

0306-A= 00 X= 1D Y= 34 P= B0 S= F6

La première colonne est en fait l'adresse que contient le (compteur ordinal), qui comme je l'ai précèdemment écrit, l'adresse de la prochaine instruction à exécuter. Lors d'un break, ce qui est affiché est l'adresse où se trouvait le break + 2. Je vous expliquerai pourquoi plus tard, mais ceci est très utile pour "débugger" vos pro-grammes (élimininer les fautes de programmation), car le fait d'insérer des breaks de temps en temps aide à suivre le déroupas à pas. Les trois autres colonnes correspondent aux valeurs contenues dans les X et aussi très intéressant de pouvoir lire ces valeurs pendant un dé buggage. Nous ne verrons pas pour l'instant la signification des deux autres colonnes qui sont plus compliquées à interpréter. Voilà. Vous avez de quoi planter votre Apple en beauté, amusezrendez-vous dans un

la page pédagogique

a page pédago 💳

## 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!



déduisez VOUS-MEMES vos 10 % de REMISE sur le bon de commande.

### INVASION

Des Allens comme s'il en pleuvait, des dan gers à tous les coins de la galaxie, de l'ac tion et du sang-froid voità ce qui vous guet te des que vous prendrez les commande de volto aussessait.

### WHISTLER'S BROTHER

Votre petit frere a la bougeote. Sa pre-sence vous est pourtant indispen-sable pour vous balader dans ce fichu dedale d'echaffaudages et autres mats de bateaux.

### LORDS OF MIDNIGHT

### **BLUE MAX**

XAVIOR

REALM OF IMPOSSIBILITY

BEACH HEAD BEACH HEAD
Cane veut dire ni tête plage, ni tête de
nœud mais tête de pont. Yous devez
doncen etablii une du côte du Japon
histoire de leur mettre dans le dos a
ces enf. de Japs.

nouveau

## LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE

SABRE WULF Dites le avec desfleurs 'Elles vousse-ront bénéfiques dans ce labyrinthe délirant ou rhinocéros et chevaliers se ligueront pour vous achever au plus

### SPACE SHUTTLE SIMULATOR

### HYPER BIKER

Priper Birker
Plus velo que ça. lu pédales dans la chou-croute. Plus de six participants, tu prends la queue. Plus beau que lui j'y crois pas. Na !

### BATTLE FOR MIDWAY

Si vous avez la megalo galopante, precipi-tez-vous l'Amiral Fletcher, c'est vous! A votre casquette

### 3D FONGUS

### HOVER BOVVER

## ULI IMA ZUNE

MISTER ROBOT AND HIS ROBOT FACTORY

### SEVEN CITIES OF GOLD

verte de l'Amérique, ou d'un autre co mme Jouissez des qualités exceptio gie JAMAIS ennuyeux

## TALES OF THE ARABIAN NIGHTS

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

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 sa-laud. J'en bave. CHINESE JUGGLER Ca swingue du côté de

MATCH POINT

STANLEY oleur, en musique et en PAROLES. Si, si, votre M05 vo eils pour empiler-dépiler dans la joie et la bonne hun

ATIC ATAC

PULSAR II

Aux commandes de votre vaisseau, vous devez combattre to seurs. Vous disposez d'une barrière de protection et d'un laser

Core de la company de la compa

RIGEL

avant que les prates ne s'y incrustent. Pus défendez le SUPER JEEP Apple 127 est anve sur Beteigeuse et vous a largué à bord d'une jeep truffée gadgets fous : elle tire, lasérise, bondit. Heureusement, carc était sans comp les autochtores.

## PSYCHIATRIC

omme 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.



### MONTANT a payer ..... date de la commande:

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 !

## RAID OVER MOSCOW.

DRIVING DEMON

DRIVING DEMON

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

MANOIR DU DY GENIUS

Pas sympa ie docteur génius, il en veut à votre peau. Tachez de ne pas vous perdre dans les 24 pièces de cette baraque, ca explose et ça monstre dans tous les coins t Graphisme moyer mais les logiciels d'aventure français pour Spectrum ne courent pas les rues.

## MASK OF THE SUN

ssez peu connu, ce jeu d'aventure est parfait : graphisme, animibulo... cénario... Avant d'acquérir la malfirise de ce jeu vous serez plus d'une ois dévoré par un énorme serpent qui apparaît dans le noir avec un ffet de zoom fabuleux. Au secours ! En anglais, of course.

effet de Zoom fabuleux. Au secours | En angrais, or Sourse.

ONE-ON-ONE (Dr J & Larry Bird)
Epoustouffant | Lie plus beau jeu de baskett jamais réalisé : dribbles, esquives, feinte, panier, les conditions réalles du jeu sont reconstituées avec une exactifude parfaite. Jeu à deux ou contre l'ordinateur avec arbitrage impartial et une foule d'options et de degré de diffi-

HARD HAT MACK

us avez sur latée un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va us être utile ! Même si les clefs à molette, les marteaux piqueurs et i bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mai à tiri entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant mourir, vous aurez bien rigolé!

## PINBALL CONSTRUCTION

NOAL CONSTRUCTION
agnifique 1 Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés
ec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les
impers, les dop-targets, les couloirs, les spéciaux. Vous définissez
s points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous
cidez de la couleur, de la forme, de l'inclinaison. Titt 1 NOPUR IER Ore d'hélicoptère au Viet-Nam, ca devait pas être de la tarte (Ici, en us des tanks et des avions de chasse qui vous en veulent, vous avez olt aux projectiles des satellites. Très beau graphisme, pilotage ècis, un super logiciel

## LOMBRIX

et plus beau, tu meurs. En prime, un éditeur de tableaux d'enfer, pour

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'échi-quier avec armes et magies diverses. Interminable !

## LUNAR LANDER

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

## KILLER WATT

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-fête chinois lant les commandes et instruments de bord sont complexes. Il vous faudra plusieurs heures de réflexion avant de décoller. Pour fanati-ques seulement, ce ne sont pas des jeux d'arcade!

KABBIT KAU. Un lapin qui monte, qui monte et qui aime les carottes. Renards, belet-les et corbeaux en ferait bien un civet, heureusement que le parcours est truffé de terriers où-se cacher l'Très bon graphisme. 3D MOVER

TENDRE POULET

JBRA ssesseurs de ZX, réjouissez-vous : enfin un logiciel en langage machine pas nuyeux l A vous de vous rememorer la fable : petit serpent deviendra grand, urvu que Dieu (et vous) lui prête vie.

## sociales dimensions, ca grouille d'araignées, ca a une infinité de ilités et c'est le jeu (jouable) le plus rapide que je connais. Pou le record, c'est la foulure de poignée et le joystick qui explose AZTEC

REVENGE OF THE MUTANTS CAMELS

its, aie aie aie ! Je ne vous en dis

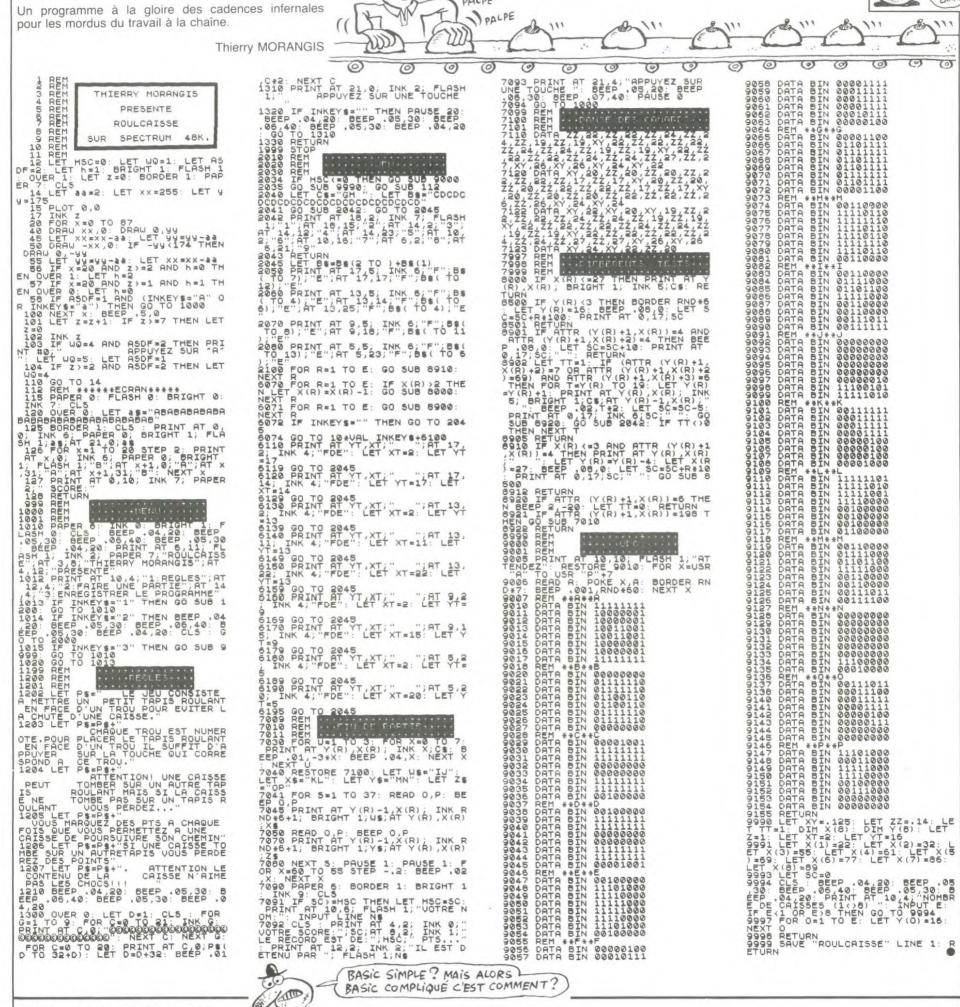
AMBULANCE

OBBIT

numaction el Animatalik sont les deux mamelles du Hobbit. Animaction, c'est 
action en temps réél, et Animatalik, c'est l'estimation de l'agressivité du comordement du joueur. Un jeu intelligient, doté d'un bon graphisme, où vous êtes 
ous aussi mis sur la sellette 
dispensable pour les amateurs de mondes merveilleux et de cites perdues, et 
urtout pour les admirateurs de Tolkien.

## SOFT-PARADE®

APPLE	2.5	202.5	-
1 CONAN 2 LODE RUNNER	DISK	A J M	350 300
3 LODE RUNNER CH		A J M .	275
4 BRUCE LEE	DISK	A J M ·	265
5 SKYFOX 6 SUMMER GAMES	DISK	A J M ·	395 440
7 PARANOIAK	DISK	FVR.	350
8 DALLAS 9 EPIDÉMIE	DISK	AVR.	265 350
10 AXIS ASSASSIN	DISK	MLA	380
11 ONE-ON-ONE	DISK	ARM	380
12 AZTEC 13 FLICHT SIMULATO	DISK DISK	AJM	350 490
14 MASK OF THE SUP		AVR	290
15 IFR, SIMULATEUR		FJR	380
16 PINBALL CONSTR 17 CHOPLIFTER	UCTION DISK	AJM	380
18 HARD HAT MACK	DISK	AJM	380
COMMODORE 64			
1 REALM OF IMPOS		A V M .	
2 LODE RUNNER	SIBILITY DISK MODULE	A V M ·	380
3 LODE RUNNER CH		A J M	275
4 SEVEN CITIES OF		A V M ·	380
5 TOURNAMENT TEN 6 RAID OVER MOSC		AJM.	150
7 SUMMER GAMES	DISK/2 K7	A J M	280/200
8 BATTLE FOR MIDW 9 GHOSTBUSTERS	DISK/K7 DISK/K7	FJRM.	200/150 250/149
10 BRUCE LEE	DISK ou K	n 0 m	230
11 SPELUNKER	DISK	AJM:	275
12 HYPER BIKER	K7	FJM.	90
13 WHISTLER'S BROT 14 MR ROBOT	THER DISK	AJM.	275 160
15 DECATHLON	DISK/K7	A J M -	230/130
16 BEACH HEAD 17 BLUE MAX	K7 K7	A J M .	145 380
17 BLUE MAX 18 PSYTRON	K7 K7	AJM.	140
19 MASK OF THE SUN		AVR.	340
20 VOYAGEUR 21 CHINESE JUGGLES	K7 K7	FV .	145
22 DALLAS	DISK	AVR	220
23 HOBBIT	К7	AVR.	210
24 REVENGE OF THE CAMELS	MUTANTS K7	A J M ·	100
25 HOVER BOVVER	K7	A J M .	120
26 KILLER WATT 27 ZENJI *	K7	AJRM.	120
28 AXIS ASSASSIN	DISK	AJM	380
29 ONE-ON-ONE	DISK	A J M .	380
30 ARABIAN NIGHTS 31 FLIGHT SIMULATO	R# DISK	AJR.	85 490
32 PINBALL CONSTRU		AJM	380
33 CHOPLIFTER	MODULE	AJM	380
34 HARD HAT MACK	DISK	AJM	380
100.00			
VIC 20		A J M ·	
1 CHOPLIFTER 2 A.E.	MODULE	AJM.	150
ORIC 1 / ATMOS	К7	FJ .	140
2 AIGLE D'OR	K7	FVR	180
3 MR WIMPY	K7	FJ ·	95
4 DOGGY 5 SUPER JEEP	K7 K7	FJ ·	120
5 HOBBIT	K7	AVR	210
7 COBRA PINBALL	K.7	FJ .	140
8 FRELON 9 LE DIAMANT DE L'IL	E MAUDITE K7	FJ ·	120
10 BIG BASTON	K7	FJ ·	120
11 PSYCHIATRIC	К7	FJ .	120
12 TENDRE POULET 13 LANCELOT	K7 K7	FVR	120
14 TERMINUS	К7	FJ .	120
15 ULTIMA ZONE	K7	AJ .	95
16 MISSION DELTA	K7	FJR	95
SPECTRUM			
1 XAVIOR	K7	FJ .	70
2 MATCH POINT	K7	A J M *	95
3 SABRE WULF 4 UNDERWORLDE	K7 K7	AV .	140
5 BEACH HEAD	K7	AJ ·	150
6 LORDS OF MIDNIGH		AV	100
7 ATIC ATAC 8 PSYTRON	K7 K7	A R J ·	95 90
9 новвіт	К7	AVR	210
10 PAINTING JOE 11 LOMBRIX	K7	FJ ·	75 95
12 VOX	K7	FJ ·	180
13 3D MOVER	К7	FL .	180
14 INTERCEPTEUR CO	BALT K7	FJR	95
15 MANOID D. OFFICE	K/	FAR	140
15 MANOIR Dr GENIUS			
15 MANOIR Dr GENIUS TEXAS TI/99			
TEXAS TI/99	К7	FJM	95
TEXAS TI/99  1 LUNAR LANDER 2 DRIVING DEMON	K7 MODULE	A J M	110
TEXAS TI/99	К7		
TEXAS TI/99  1 LUNAR LANDER 2 DRIVING DEMON 3 AMBULANCE	K7 MODULE MODULE	M L A	110 110
TEXAS TI/99  1 LUNAR LANDER 2 DRIVING DEMON 3 AMBULANCE	K7 MODULE MODULE	M L A	110 110
TEXAS TI/99  1 LUNAR LANDER 2 DRIVING DEMON 3 AMBULANCE 4 RABBIT RAIL  THOMSON SAUF SPECIFICATION	K7 MODULE MODULE CONTRAIRE, TOUS CES LO	A J M A J M A J M	110 110
TEXAS TI/99  1 LUNAR LANDER 2 DRIVING DEMON 3 AMBULANCE 4 RABBIT RAIL  THOMSON SAUF SPECIFICATION	K7 MODULE MODULE	A J M A J M A J M GICIELS SONT	110 110 110
TEXAS TI/99  1 LUNAR LANDER 2 DRIVING DEMON 3 AMBULANCE 4 RABBIT RAIL  THOMSON SAUF SPECIFICATION COMPATIBLES MOS. TO	K7 MODULE MODULE MODULE CONTRAIRE, TOUS CES LO 27 AVEC EXTENSION 16K E	A J M A J M A J M	110 110
TEXAS TI/99  1 LUNAR LANDER 2 DRIVING DEMON 3 AMBULANCE 4 RABBIT RAIL  THOMSON SAUF SPECIFICATION COMPATIBLES MOS, TO 1 FBI 2 INVASION 3 AIRBUS MOS	K7 MODULE MODULE MODULE CONTRAIRE, TOUS CES LO D7 AVEC EXTENSION 16K E* K7 K7 Module	A J M A J M A J M A J M GICIELS SONT TTO: 70 A J M F J F J M	110 110 110 110 190 155 475
TEXAS TI/99  1 LUNAR LANDER 2 DRIVING DEMON 3 AMBULANCE 4 RABBIT RAIL  THOMSON SAUF SPECIFICATION COMPATIBLES MOS, TO 1 FBI 2 INVASION	K7 MODULE MODULE MODULE CONTRAIRE, TOUS CES LOD7 AVEC EXTENSION 16K E' K7 K7 Module K7	A J M A J M A J M GICIELS SONT T T O 7.70 A J M F J M F J M F J M	110 110 110 190 155 475 120
TEXAS TI/99  1 LUNAR LANDER 2 DRIVING DEMON 3 AMBULANCE 4 RABBIT RAIL  THOMSON SAUF SPECIFICATION COMPATIBLES MO5, TO 1 FBI 2 INVASION 3 AIRBUS MO5 4 ELIMINATOR	K7 MODULE MODULE MODULE CONTRAIRE, TOUS CES LO D7 AVEC EXTENSION 16K E* K7 K7 Module	A J M A J M A J M A J M GICIELS SONT TTO: 70 A J M F J F J M	110 110 110 110 190 155 475
TEXAS TI/99  1 LUNAR LANDER 2 DRIVING DEMON 3 AMBULANCE 4 RABBIT RAIL  THOMSON SAUF SPECIFICATION COMPATIBLES MOS, TO 1 FBI 2 INVASION 3 AIRBUS MOS 4 ELIMINATOR 5 PULSAR II 6 STANLEY MOS 7 SPACE SHUTTLE SH	K7 MODULE MODULE MODULE CONTRAIRE, TOUS CES LOUST AVEC EXTENSION 16K ET K7 K7 Module K7 K7 K7	GICIELS SONT TYO7.70 A J M . F J . F J M . F J M .	110 110 110 190 155 475 120 140
TEXAS TI/99  1 LUNAR LANDER 2 DRIVING DEMON 3 AMBULANCE 4 RABBIT RAIL  THOMSON SAUF SPECIFICATION COMPATIBLES MOS, TO 1 FBI 2 INVASION 3 AIRBUS MOS 4 ELIMINATOR 5 PULSAR II 6 STANLEY MOS 7 SPACE SHUTTLE SIE 8 VOX	K7 MODULE MODULE  CONTRAIRE, TOUS CES LOD AVEC EXTENSION 16K E' K7 K7 Module K7 K7 K7 K7 MULATOR M05 K7 K7	A J M A J M A J M A J M GICIELS SONT TTO7.70 A J M F J M F J M F J M F J M F J M F J M F J M F J M F J M F J M F J M F J M F J M F J M F J M	190 110 110 110 190 155 475 120 140 140 260 180
TEXAS TI/99  1 LUNAR LANDER 2 DRIVING DEMON 3 AMBULANCE 4 RABBIT RAIL  THOMSON SAUF SPECIFICATION COMPATIBLES MOS, TO 1 FBI 2 INVASION 3 AIRBUS MOS 4 ELIMINATOR 5 PULSAR II 6 STANLEY MOS 7 SPACE SHUTTLE SH	K7 MODULE MODULE MODULE MODULE CONTRAIRE, TOUS CES LO D7 AVEC EXTENSION 16K E' K7 Module K7 K7 K7 K7 MULATOR M05 K7 K7	GCIELS SONT TYO7.70 A J M . F J . F J M .	110 110 110 190 155 475 120 140 140 260
TEXAS TI/99  1 LUNAR LANDER 2 DRIVING DEMON 3 AMBULANCE 4 RABBIT RAIL  THOMSON SAUF SPECIFICATION: COMPATIBLES MOS, TO 1 FBI 2 INVASION 3 AIRBUS MOS 4 ELIMINATOR 5 PULSAR II 6 STANLEY MOS 7 SPACE SHUTTLE SII 8 VOX. 9 YETI	K7 MODULE MODULE MODULE MODULE CONTRAIRE, TOUS CES LO D7 AVEC EXTENSION 16K E' K7 Module K7 K7 K7 K7 MULATOR M05 K7 K7	GICIELS SONT TYO7.70 A J M . F J . F J M .	190 155 475 120 140 140 260 180
TEXAS TI/99  1 LUNAR LANDER 2 DRIVING DEMON 3 AMBULANCE 4 RABBIT RAIL  THOMSON SAUF SPECIFICATION: COMPATIBLES MOS, TO 1 FBI 2 INVASION 3 AIRBUS MOS 4 ELIMINATOR 5 PULSAR II 6 STANLEY MOS 7 SPACE SHUTTLE SII 8 VOX. 9 YETI 10 LABYRINTHE SURVII 11 BACKGAMMON	K7 MODULE MODULE MODULE MODULE CONTRAIRE, TOUS CES LOG 27 AVEC EXTENSION 16K e1 K7 K7 Module K7	GICIELS SONT TYO7.70 A J M F J F J M	190 155 475 120 140 260 180 140
TEXAS TI/99  1 LUNAR LANDER 2 DRIVING DEMON 3 AMBULANCE 4 RABBIT RAIL  THOMSON SAUF SPECIFICATION: COMPATIBLES MOS, TO 1 FBI 2 INVASION 3 AIRBUS MOS 4 ELIMINATOR 5 PULSAR II 6 STANLEY MOS 7 SPACE SHUTTLE SII 8 VOX 9 YETI 10 LABYRINTHE SURVII 11 BACKGAMMON  ZX 81	K7 MODULE MODULE MODULE MODULE CONTRAIRE, TOUS CES LO D7 AVEC EXTENSION 16K E* K7 K7 Module K7	GICIELS SONT TYO7.70 A J M . F J . F J M .	110 110 110 110 190 155 475 120 140 140 180 190 170
TEXAS TI/99  1 LUNAR LANDER 2 DRIVING DEMON 3 AMBULANCE 4 RABBIT RAIL  THOMSON SAUF SPECIFICATION: COMPATIBLES MOS, TO 1 FBI 2 INVASION 3 AIRBUS MOS 4 ELIMINATOR 5 PULSAR II 6 STANLEY MOS 7 SPACE SHUTTLE SII 8 VOX. 9 YETI 10 LABYRINTHE SURVII 11 BACKGAMMON	K7 MODULE MODULE MODULE MODULE CONTRAIRE, TOUS CES LOG 57 AVEC EXTENSION 16K E7 K7 Module K7	A J M A J M A J M A J M A J M  A J M  F J M F J M F J M F J M F J M F J M F R J F R J F R J F R M F V M F V M F F M F F M F F M F F M F F M F F M F F M F F M F F M F F M F F M F F M F F M F F M F F F M F F F M F F F F	110 110 110 110 190 155 475 120 140 140 190 170
TEXAS TI/99  1 LUNAR LANDER 2 DRIVING DEMON 3 AMBULANCE 4 RABBIT RAIL  THOMSON SAUF SPECIFICATION COMPATIBLES MOS, TO 1 FBI 2 INVASION 3 AIRBUS MOS 4 ELIMINATOR 5 PULSAR II 6 STANLEY MOS 7 SPACE SHUTTLE SII 8 VOX 9 YETI 10 LABYRINTHE SURVI 11 BACKGAMMON ZX 81 1 RIGEL	K7 MODULE MODULE MODULE MODULE  CONTRAIRE, TOUS CES LO D7 AVEC EXTENSION 16K E* K7 K7 Module K7	GICIELS SONT TYO7.70 A J M . F J . F J M .	110 110 110 110 190 155 475 120 140 140 180 190 170
TEXAS TI/99  1 LUNAR LANDER 2 DRIVING DEMON 3 AMBULANCE 4 RABBIT RAIL  THOMSON  SAUF SPECIFICATION (COMPATIBLES MOS, TO 1 FBI 2 INVASION 3 AIRBUS MOS 4 ELIMINATOR 5 PULSAR II 6 STANLEY MOS 7 SPACE SHUTTLE SH 8 VOX 9 YETI 10 LABYRINTHE SURVI 11 BACKGAMMON  ZX 81  1 RIGEL 2 SCORPIRUS	K7 MODULE MODULE MODULE MODULE  CONTRAIRE, TOUS CES LO D7 AVEC EXTENSION 16K E* K7 K7 Module K7	GICIELS SONT TYO7.70  A J M  F	110 110 110 110 190 155 475 120 140 140 190 170



(ATTO )

5600 RETURN

ROULCAISSE

TI 99 BASIC SIMPLE Suite de la page 8

5330 RETURN 5340 L=-(TAN(A))-(SQR(DEL))/(9.81/(V-2\*(

CDS(A) (2))) 5350 L=ABS(L) 5360 Q=INT//)

5370 QQ=L-Q

5390 L\$=STR\$(Q)&STR\$(Q1) 5400 L=VAL(L\$)

5440 LI=11 5450 CO=24 5460 GOSUB 4440

5470 CALL HCHAR (11,30.63) 5480 CALL KEY (3,A,B) 5490 CALL SDUND (1,1000,10,110.15)

5500 CALL HCHAR(11,30,32) 5510 IF B<1 THEN 5470 5520 IF (A<>78) THEN 5470 5530 CALL HCHAR(11,30,A) 5540 CALL HCHAR(11,30,A) 5540 CALL HCHAR(11,25,127,6)

5560 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 5570 GOSUB 5850 5580 SC(I)=SC(I)+5000 5590 GOSUB 5010

67E66E7C3, 37, 7F7F18181818F8F0, 64, C3E7666

DATA 92,1F3F66666666FCF8,93,C7E7667 67E6E6666,94,FFFF181818181818,95,D8D8001

F1F1B1B18,96,3C4299A1A199423C 5640 DATA 97,000000FFFF,98,1B1B1B1B1B1B1B B18,99,000000070F1B1B1B,100,1B1B1B0F07,1

01,181818F0E0
5650 DATA 102,00000E0F0181818,104,00083
85A14582402,105,00087A5C101C2240,106,001
07090100810,107,0010F0A0300804
5660 DATA 108,000000000063C22E1,109,00181
81818183C7E,110,0000000000183C,48,3C7E

66666667E3C 5670 DATA 49.0010300000000000,50,3078063 E7C607C3E,51,3078060818067830,52,2060646 C7C3C0C0C,53,387C607C3E063E7C

5680 DATA 54,3E7C607C7E667E3C,55,387C0C0 C1E0COCOC,56,3C7E663C7E667E3C,57,3C7E667

E3E063E7C, 112, FFFFFFFFF

5690 DATA 6,1,14,1,9,1,9,1,6,1,6,1,6,1,6

,1,11,1,2,3,5,3,1,3 5700 DATA 94,95,97,35,36,37,64,91,92,93 5710 DATA 4,3,4,14,6,3,6,14 5720 DATA AAA,9.98,BBB,94.58,CCC,13.01,D

DD.8.90 125, 262, 125, 330, 125, 349, 75, 392, 75, 349, 12

5740 DATA 125,440,125,523,125,494,125,44 0,125,392,75,349,75,330,250,294 5750 DATA 500,262,500,349,250,349,250,39

2,500,440,500,349,750,523,250,466,500,44 5760 DATA 250,440.500.466.250.523.250.46

6,250,440,250,466,500,523 5770 DATA 250,392,250,349,250,392,250,44 DATA 500,262,500,349,250,349,250,39

2,500,440,500,349,750,523,250,466,500. 5790 DATA 250,440,500,466,250,523,250,44 0,750,392,250,349,1000,349 5800 DATA 3844444C444444,3844444844443B.

38444040404438,3048444444830,3040404840

O RETURN SAVE "ROULCAISSE" LINE 1: R

4844,4040400404438 5820 DATA 444C4C44444444,446464444C4C44, 38444444444438,38444448404040,3844444444

4834 38444448404844

4444444444438,44444420201010,4444444450 5028,44442010204444

5850 REM \*\*\*\*\*\*\* 5860 RESTORE 5730

0

5870 FOR K=1 TO 18 5880 READ A,B 5890 CALL SOUND(A\*2,B,5,B/2,10,B\*3,10) 5900 NEXT K

5910 RETURN 5920 RESTORE 5750

**SPECTRUM** 

SEXE CE DANS CE CANARO

0

0

J'ADORE LE TRAVAIL

A LA CHAÎNE!

PALPE

5930 FOR I=1 TO 37 5940 READ A.B 5950 CALL SOUND(A,B,0.B+1,1.B+2,2) 5960 NEXT I

5970 RETURN

POKEL PLUS L'ordinateur avec bonheur

Complet de jeu de cartes a créé Pour le grand plaisir du joueur Le graphisme il aura soigné

Daniel MASSEBOEUF

### SUITE DU Nº 77

PLOTX+31, Y-76, 3, 2, 2: PLOTX+34, Y-76, 8, 2, 1: PLOTX+ 11, Y-77, 12, 2, 1: PLOTX+23, Y-78, 1, 1, 1: PLOTX+24, Y-77, 2, 1, 2: PLOTX+24, Y-78, 10, 2, 2: PLOTX+34, Y-78, 7, 2, 1: PLOTX+12 , Y-79, 12, 2, 1: PLOTX+13, Y-81, 11, 2, 1: PLOTX+24, Y-80, 9, 3,

PLOTX+33, Y-80, 7, 3, 1: PLOTX+14, Y-83, 11, 3, 1: PLOTX +24,Y-83,9,1,2:PLOTX+33,Y-83,6,1,1:PLOTX+25,Y-84,7,1
1,2:PLOTX+32,Y-84,7,4,1:PLOTX+15,Y-86,10,2,1:PLOTX+1
6,Y-88,9,2,1:PLOTX+32,Y-88,6,5,1:PLOTX+17,Y-90,8,2,1

135 PLOTX+18,Y-92,7,2,1:PLOTX+32,Y-93,3,1,1:PLOTX+19,Y-94.1,2,0:PLOTX+35,Y-93,3,1,0:PLOTX+32,Y-94.4,1,0:PLOTX+30,Y-95,2,1,0:PLOTX+35,Y-95,2,1,0:PLOTX+20,Y-95,2,2,0:PLOTX+20,Y-94,5,1,1:PLOTX+22,Y-95,3,1,1
136 PLOTX+31,Y-70,3,1,0:PLOTX+26,Y-72,5,1,0
137 PLOTX+25,Y-95,5,1,2:PLOTX+35,Y-94,3,2,1:PLOTX+19,Y-96,1,1,1:PLOTX+20,Y-97,2,2;:PLOTX+22,Y-98,3,1,1:PLOTX+25,Y-99,5,1,1:PLOTX+35,Y-94,3,2,1:PLOTX+52,Y-97,1,1,1:PLOTX+33,Y-96,2,1,1:PLOTX+35,Y-94,3,1,1:PLOTX+35,Y-94,3,1,1:PLOTX+35,Y-96,3,1,0:PLOTX+36,Y-94,2,1,1:PLOTX+22,Y-97,10,1,0:PLOTX+35,Y-96,3,1,0:PLOTX+36,Y-94,2,1,1:PLOTX+22,Y-97,10,1,0:PLOTX+35,Y-96,3,1,0:PLOTX+23,Y-98,3,1,0:PLOTX+22,Y-97,10,1,0:PLOTX+30,Y-98,3,1,0:PLOTX+22,Y-97,3,1,0:PLOTX+30,Y-99,4,1,0:PLOTX+22,Y-97,3,1,0:PLOTX+24,Y-101,6,1,0:RETURN
140 \* DAME \*

141 OUTPUT"D", X+2, Y-2, F: X=X+4: Y=Y-10: GOSUBE: X=X-4:

PLOTX+22, Y-14, 1, 4, 2: PLOTX+22, Y-18, 2, 1, 2: PLOTX+

1,2:PLOTX+37,Y-30,2,1,2:PLOTX+24,Y-31,15,1,2:PLOTX+4 1,Y-31,2,1,2:PLOTX+25,Y-32,13,1,2:PLOTX+41,Y-32,5,1,

PLOTX+27, Y-33, 11, 1, 2: PLOTX+40, Y-33, 6, 1, 2: PLOTX 17. TEUTX-7, T-35, 11, 1, 2: FLOTX-40, Y-34, 3, 1, 2: FLOTX-30, Y-35, 11, 1, 2: FLOTX-32, Y-36, 8, 1, 2: FLOTX-18, Y-30, 4, 1, 2: PLOTX+2, Y-30, 1, 1, 0: FLOTX+16, Y-31, 1, 1, 2: FLOTX+17, Y-31, 6, 1, 2

PLOTX+23, Y-31, 1, 1, 0: PLOTX+24, Y-32, 1, 1, 0: PLOTX+

147 PLOTX+33, Y-31, 1, 1, 0: PLOTX+15, Y-32, 1, 1, 0: PLOTX+ 16, Y-32, 1, 1, 3: PLOTX+17, Y-32, 7, 1, 2: PLOTX+24, Y-32, 1, 1, 0: PLOTX+14, Y-33, 1, 3, 0: PLOTX+15, Y-33, 2, 2, 3: PLOTX+17, Y-33, 7, 1, 2: PLOTX+17, Y-34, 6, 1, 2: PLOTX+23, Y-34, 1, 1, 0

J'AI UN CALÉ D'AS

38,

4

•

MONTLE

LEGALDE: AS DE

CALO, DE TLEFLE

DE COEUL, DE

PIQUE

148 PLOTX+24, Y-34, 3, 1, 2; PLOTX+27, Y-34, 2, 1, 1; PLOTX+15, Y-35, 3, 1, 3; PLOTX+18, Y-35, 4, 1, 2; PLOTX+22, Y-35, 1, 1, 0; PLOTX+23, Y-35, 5, 1, 2; PLOTX+28, Y-35, 2, 1, 1; PLOTX+13, Y-36, 1, 5, 0; PLOTX+14, Y-36, 5, 1, 3; PLOTX+19, Y-36, 2, 1, 2; PLOTX+21, Y-36, 1, 1, 0; PLOTX+22, Y-36, 6, 1, 2; PLOTX+28, Y-36, 4, 1, 1; PLOTX+14, Y-37, 7, 2, 3; PLOTX+21, Y-37, 8, 2, 2; PLOTX+29, Y-37, 6, 2, 1; PLOTX+14, Y-38, 1, 1, 3; PLOTX+15, Y-38, 3, 1, 0; PLOTX+18, Y-38, 2, 1, 3; PLOTX+20, Y-38, 9, 2, 2; 150 PLOTX+20, Y-39, 9, 2, 2; 151 PLOTX+30, Y-39, 9, 1, 1; PLOTX+29, Y-38, 1, 3, 1; PLOTX+30, Y-40, 6, 2, 1; PLOTX+12, Y-41, 1, 2, 0; PLOTX+21, Y-41, 8, 1, 2; PLOTX+30, Y-39, 9, 1, 1; PLOTX+29, Y-38, 1, 3, 1; PLOTX+5, Y-42, 7, 1, 3; PLOTX+22, Y-42, 7, 1, 2; PLOTX+27, Y-42, 2, 3, 3; 152 PLOTX+29, Y-42, 2, 3, 3; PLOTX+31, Y-42, 5, 3, 1; PLOTX+11, Y-43, 1, 3, 0; PLOTX+12, Y-43, 2, 2, 3; PLOTX+15, Y-43, 1, 1, 0; PLOTX+16, Y-43, 8, 1, 3; PLOTX+24, Y-43, 5, 9, 2; PLOTX+15, Y-44, 9, 1, 3; PLOTX+12, Y-45, 12, 1, 3; PLOTX+10, Y-46, 1, 3, 0, 153 PLOTX+11, Y-46, 13, 3, 3; PLOTX+29, Y-46, 3, 8, 3; PLOTX+32, Y-45, 4, 4, 9, 1, 3; PLOTX+11, Y-49, 10, 2, 3; PLOTX+12, Y-51, 1, 2, 0; PLOTX+13, Y-51, 10, 1, 3; PLOTX+13, Y-52, 4, 1, 0; PLOTX+17, Y-52, 7, 1, 3, Y-51, 10, 1, 3; PLOTX+13, Y-52, 4, 1, 0; PLOTX+17, Y-52, 7, 1, 3 , Y-51, 10, 1, 3: PLOTX+13, Y-52, 4, 1, 0: PLOTX+17, Y-52, 7, 1, 3

PLOTX+13, Y-50, 1, 1, 0

155 PLOTX+24,Y-52,4,3,2:PLOTX+28,Y-52,5,3,3:PLOTX+33,Y-52,4,3,1:PLOTX+37,Y-53,1,2,1:PLOTX+13,Y-53,1,3,0:PLOTX+12,Y-56,1,2,0:PLOTX+24,Y-55,3,5,2:PLOTX+30,Y

0:PLOTX+12,Y-56,1,2,0:PLOTX+24,Y-55,3,5,2:PLOTX+30,Y-56,1,2,1:PLOTX+33,Y-55,6,2,1:PLOTX+33,Y-57,7,3,1
156 PLOTX+13,Y-58,1,2,0:PLOTX+20,Y-58,1,1,0:PLOTX+18,Y-59,2,1,0:PLOTX+14,Y-60,4,1,0:PLOTX+25,Y-60,2,1,2:PLOTX+33,Y-60,8,1,1:PLOTX+18,Y-59,1,10,0:PLOTX+25,Y-61,1,2,0:PLOTX+30,Y-62,2,1,1:PLOTX+34,Y-61,7,1,1
157 PLOTX+34,Y-62,8,2,1:PLOTX+24,Y-63,1,1,0:PLOTX+30,Y-63,1,1,1:PLOTX+23,Y-64,2,1,1:PLOTX+24,Y-63,1,1,0:PLOTX+24,Y-64,7,2,1:PLOTX+34,Y-64,2,1,1:PLOTX+34,Y-64,9,2,1:PLOTX+23,Y-65,1,3,0:PLOTX+22,Y-67,2,1,0:PLOTX+28,Y-65,2,1,1,0:PLOTX+22,Y-67,2,1,0:PLOTX+28,Y-65,2,1,1,0:PLOTX+22,Y-67,2,1,0:PLOTX+28,Y-65,2,1,1,0:PLOTX+22,Y-67,2,1,0:PLOTX+28,Y-65,2,1,1,0:PLOTX+28,Y-67,2,1,0:PLOTX+28,Y-65,2,1,1,0:PLOTX+28,Y-67,2,1,0:PLOTX+28,Y-65,2,1,1,0:PLOTX+28,Y-67,2,1,0:PLOTX+28,Y-65,2,1,1,0:PLOTX+28,Y-67,2,1,0:PLOTX+28,Y-65,2,1,1,0:PLOTX+28,Y-67,2,1,0:PLOTX+28,Y-65,2,1,1,0:PLOTX+28,Y-67,2,1,0:PLOTX+28,Y-65,2,1,1,0:PLOTX+28,Y-67,2,1,0:PLOTX+28,Y-65,2,1,1,0:PLOTX+28,Y-67,2,1,0:PLOTX+28,Y-65,2,1,1,0:PLOTX+28,Y-67,2,1,0:PLOTX+28,Y-

117-L01X-23, 1-34, 1-34, 7.2, 117-L01X-23, 1-35, 1, 3, 017-L01X-22, 1-67, 2, 1, 017-L01X+28, 1-65, 2, 1, 1
158 PLOTX+28, Y-66, 1, 1, 117-L0TX+34, Y-66, 10, 1, 117-L0TX
+34, Y-67, 11, 1, 117-L0TX+20, Y-68, 2, 1, 017-L0TX+17, Y-69, 5, 1, 017-L0TX+26, Y-69, 2, 1, 117-L0TX+34, Y-68, 12, 2, 117-L0TX+15, Y-70, 6, 2, 017-L0TX+13, Y-72, 8, 1, 017-L0TX+13, Y-72, 7, 2, 0

75,4,1,2:PL0TX+34,Y-76,4,1,1:PL0TX+38,Y-76,4,1,2
161 PL0TX+12,Y-74,8,1,0:PL0TX+40,Y-74,4,1,2
162 PL0TX+10,Y-78,9,2,0:PL0TX+22,Y-77,2,1,1:PL0TX+ 22, Y-78, 1, 1, 1: PLOTX+34, Y-77, 3, 2, 1: PLOTX+37, Y-77, 4, 2; 2: PLOTX+28, Y-79, 6, 1, 3: PLOTX+34, Y-79, 2, 1, 1: PLOTX+36, Y

-79,4,1,2:PLOTX+10,Y-80,10,2,0:PLOTX+34,Y-80,1,1,1
163 PLOTX+35,Y-80,4,1,2:PLOTX+34,Y-81,4,1,2:PLOTX+
10,Y-82,12,1,0:PLOTX+25,Y-82,8,1,3:PLOTX+33,Y-82,4,1
,2:PLOTX+10,Y-83,13,2,0:PLOTX+23,Y-83,9,1,3:PLOTX+32 Y-83,4,1,2:PLOTX+31,Y-84,4,2,2:PLOTX+10,Y-85,12,1,0

HECTOR

PLOTX+28, Y-88, 4, 1, 2: PLOTX+27, Y-89, 4, 1, 2 164 PLOTX+28, Y-88, 4, 1, 2: PLOTX+27, Y-89, 4, 1, 2
165 PLOTX+10, Y-86, 11, 1, 0: PLOTX+30, Y-86, 4, 1, 2: PLOTX
10, Y-87, 10, 2, 0: PLOTX+29, Y-87, 4, 1, 2: PLOTX+18, Y-88, 4,
1, 2: PLOTX+11, Y-89, 8, 2, 0: PLOTX+19, Y-89, 8, 1, 2: PLOTX+27
Y-89, 4, 2, 2: PLOTX+19, Y-90, 7, 1, 2: PLOTX+26, Y-90, 4, 1, 2
166 PLOTX+11, Y-91, 9, 1, 0: PLOTX+20, Y-91, 5, 1, 2: PLOTX+25, Y-91, 4, 1, 2: PLOTX+12, Y-92, 10, 3, 0: PLOTX+22, Y-93, 1, 2
0: PLOTX+22, Y-92, 2, 1, 2: PLOTX+24, Y-92, 4, 1, 2: PLOTX+23, Y-93, 4, 2, 2: PLOTX+27, Y-93, 1, 1, 2: PLOTX+13, Y-95, 9, 1, 0
167 PLOTX+22, Y-95, 5, 1, 2: PLOTX+14, Y-96, 7, 2, 0: PLOTX+21, Y-96, 5, 1, 2: PLOTX+21, Y-97, 4, 1, 2: PLOTX+15, Y-98, 5, 2, 0: PLOTX+20, Y-98, 4, 2, 2: PLOTX+16, Y-100, 4, 1, 0: PLOTX+19, Y-100, 4, 1, 2: PLOTX+16, Y-101, 4, 1, 2

168 PLOTX+17, Y-102, 4, 1, 2: PLOTX+18, Y-103, 2, 2, 2: RETU

DUTPUT"R", X+2, Y-2, F: X=X+4: Y=Y-10: GDSUBE: X=X-4:

PLOTX+25, Y-18, 1, 1, 2: PLOTX+23, Y-19, 5, 1, 2: PLOTX+ 

22,Y-24,7,1,2:PLOTX+25,Y-24,1,1,1:PLOTX+39,Y-24,5,1,
2:PLOTX+18,Y-25,1,1,2:PLOTX+24,Y-25,3,2,2:PLOTX+32,Y
-25,1,1,2:PLOTX+37,Y-25,5,1,2:PLOTX+31,Y-26,2,1,2
173 PLOTX+17,Y-26,3,2,2:PLOTX+20,Y-27,1,1,2:PLOTX+23,Y-27,5,1,2:PLOTX+37,Y-26,4,1,2:PLOTX+30,Y-27,4,1,2:PLOTX+38,Y-27,2,1,2:PLOTX+11,Y-28,2,2:PLOTX+57,Y-28,18,1,2:PLOTX+37,Y-28,2,2:PLOTX+15,Y-29,20,1,2
174 PLOTX+12,Y-30,26,1,2:PLOTX+13,Y-31,24,2,2:PLOTX+15,Y-33,20,2,2:PLOTX+16,Y-35,4,1,2:PLOTX+6,Y-35,4,1,2:PLOTX+6,Y-37,2,7,0:PLOTX+18,Y-36,14,1
9,3
175 PLOTX+32,Y-49,1,5,0:PLOTX+19,Y-55,3,1,3:PLOTX+28,Y-55,4,1,1:PLOTX+32,Y-36,2,1,2:PLOTX+2,4,2:PLOTX+2,4,2:PLOTX+2,4,2,2:PLOTX+2,4,2,2:PLOTX+2,4,2,2:PLOTX+2,4,2,2:PLOTX+2,4,2,2:PLOTX+2,4,2,2:PLOTX+2,4,2,2:PLOTX+2,4,2,2:PLOTX+2,4,2,2:PLOTX+2,4,2,2:PLOTX+2,4,2,2:PLOTX+2,4,2,2:PLOTX+2,4,2,2:PLOTX+2,4,2,2:PLOTX+2,4,2,2:PLOTX+2,4,2,2:PLOTX+2,4,2,2:PLOTX+2,4,2,2:PLOT

9,3 175 PLOTX+32,Y-49,1,5,0:PLOTX+19,Y-55,3,1,3:PLOTX+28,Y-55,4,1,3:PLOTX+29,Y-56,2,1,3:PLOTX+20,Y-40,5,1,0:PLOTX+26,Y-40,5,1,0:PLOTX+26,Y-40,1,10,0:PLOTX+16,Y-50,2;1,0:PLOTX+17,Y-51,1,4,0:PLOTX+23,Y-53,5,1,0
176 PLOTX+22,Y-55,6,1,0:PLOTX+20,Y-56,2,1,0:PLOTX+28,Y-56,2,1,0:PLOTX+30,Y-57,1,1,0:PLOTX+22,Y-43,1,1,0:PLOTX+29,Y-43,1,1,0:PLOTX+29,Y-43,1,1,0:PLOTX+29,Y-43,1,1,0:PLOTX+29,Y-45,1,1,0:PLOTX+29,Y-45,1,1,0

Suite page 23

RIEN A FOUTRE

TU AS TLICHÉ

NON NON, DELIGOLE

LEPETE

T'AS INTELET)

## **HEX-CHECK**

Maintenant vous n'aurez plus d'excuses (NDTA : l'HH-HEBDO non plus) si votre programme ne tourne pas, car celui-ci vous aidera à comparer votre listing et celui de votre journal préféré. (NDTA : Nous l'utiliserons chaque semaine et tout programme hexadécimal sera accompagné de son Hex-Check, votre travail de romain étant désormais divisé par huit ! Merci qui ?)

Attention, HEX-CHECK ne vérifie que les programmes

hexadécimaux, d'où le nom.

BAS-CHECK arrive, patientez un peu...

Jean-Christophe MEULIN

Mode d'emploi

Ce programme a la particularité de pouvoir démarrer n'importe où et fonctionne sous DOS 3.3 et PRODOS. Il n'efface donc pas le programme que vous désirez vérifier. Si vous possédez un assembleur, tapez le listing 1, sinon tapez le

listing 2.

UN DOUR ON VA PARLER APPLE COMME GA K AHLALA

Une fois entré, tapez BSAVE HEX-CHECK,A\$ 4000,L\$ 7D. Pour le faire marcher, chargez votre programme, et tapez BRUN HEX-CHECK. L'adresse de démarrage par défaut est \$ 4000. Si le programme que vous désirez vérifier se trouve aussi en \$ 4000, donnez une adresse de démarrage différente à HEX-CHECK en faisant par exemple BRUN HEX-CHECK, A\$ 300. Surtout pas \$ 00, \$ 100,\$ 200,\$ 400 à \$ 700 et \$ 9000 et au-dessus. Ensuite, passez en mode moniteur (CALL -151). Si votre programme va de \$ 4000 à \$ 5F38, tapez 4000.5F38 suivi de CTRL-Y (touche Control appuyée ainsi que la touche Y) puis RETURN. Ce que vous voyez apparaître sont les adresses du programme de 8 en 8 suivies d'un nombre hexadécimal entre parenthèses. Ce listing doit correspondre exactement au listing du journal. Le plus simple est d'essayer pour bien comprendre le fonctionnement. Une fois entré, tapez BSAVE HEX-CHECK, A\$ 4000, L\$ 7D.

plus simple est d'essayer pour bien comprendre le fonctionnement. Pour finir, il existe deux modes de défilement :

Le mode Step qui fait défiler le listing pas à pas.

Le mode Trace qui fait défiler le listing jusqu'à l'adresse finale.

Le premier mode s'obtient en mettant \$ FF à l'adresse 00 (00 :FF dans le moniteur ou Poke 0,255 en Basic) et le deuxième en y met-On peut toujours sortir de Hex Check en tapant sur la touche Es-

cape Les adresses de début et de fin de programme seront toujours don-

nées avec HEX-CHECK

PLOT XL 302 LOA 67 ITR 92 PLOTX+30, Y-62,2,1-158 PRINT "LIST"109, PLOTTE LIST POKED " JOKE"32 DATA PLOTPLOT PLOT-PRINT PLOT ZX 3902+ TRKS + ROUTINE 37, FORI, ZWIKA, CHLIKA CHLIKA ZXTKLM3987+412+List" ODOOD PATA-NEXT STEP-3 60SUBE Ø Ø Ø Ø Ø 0,32 6, 17, 9, 420, 12, DATA XL BLOTZ A LA CON, BLIPA PLOT IFR POKEVY TLBO7+ TILT CASE DEPART, 32, DATA LIST PRINTZIKA (1) Marie II

(1)-ALORS, ON SE FAIT UN CALIN? (2)-PAS CE SOIR, J'AI MES RAGNAGNAS.

LISTING 1			18 19 ADR	JSR CLV	RETURN	38 MOD8	LDA	A1L £\$07	58 59	JSR LDA	COUT	LISTING 2	Hex-Check 1	isting 2
			20	BVC	CALC	40	BNE	DATA	60	JSR	PRBYTE		Debut:4000 F	Ein.407D
1	LST	OFF	21 ENTRY	LDA	£\$00	41	LDA	£\$00	61	LDA	£")"		Debut:4000 F	F111:4070
2			22	BEQ	PROG	42	BEQ	CHECK	62	JSR	COUT	4000- 20 58 FF B8 50 04 A9	00 4000- (	(\$C2)
3	ORG	\$4000	23 CALC	TSX		43 DEBUT	JSR	PRA1	63	LDA	\$C000	4008- FO 1A BA CA 18 BD 00		(\$3E)
4			24	DEX		44	LDA	£\$00	64	CMP	£ESCAPE	4010- 69 04 8D F9 03 E8 BD		(\$4F)
5 ESCAPE	=	\$9B	25	CLC		45	STA	PTR	65	BEQ	FIN	4018- 01 69 00 8D FA 03 A9		(\$F9)
6 AIL	=	\$3C	26	LDA	STACK,X	46 DATA	LDA	(A1L),Y	66	PLA		4020- 8D F8 03 60 18 90 0A		(\$31)
7 PTR	=	\$FF	27	ADC	£ENTRY-ADR+1	47	EOR	PTR	67	BEQ	CONT	4028- 3C 29 07 D0 0B A9 00	FO 4028- (	(\$90)
8 MODE	=	\$00	28	STA	CTRY+1	48	STA	PTR	68	PHA		4030- 14 20 92 FD A9 00 85	FF 4030- (	(\$88)
9 STACK	=	\$100	29	INX		49	JSR	NEXT	69 FIN	PLA		4038- B1 3C 45 FF 85 FF 20	BA 4038- (	(\$D7)
10 CTRY	=	\$3F8	30	LDA	STACK,X	50	BCC	MOD8	70	BIT	\$C010	4040- FC 90 E4 A9 FF 48 A2	02 4040- (	(\$36)
11 PRBLK	=	\$F94A	31	ADC	£\$00	51	LDA	£\$FF	71	RTS		4048- 20 4A F9 A9 A8 20 ED	FD 4048- (	(\$A2)
12 COUT	=	\$FDED	32	STA	CTRY+2	52 CHECK	PHA		72 CONT	BIT	MODE	4050- A9 A4 20 ED FD A5 FF	20 4050- (	(\$47)
13 PRBYTE	=	\$FDDA	33	LDA	£\$4C	53	LDX	£\$02	73	BPL	DEBUT	4058- DA FD A9 A9 20 ED FD	AD 4058- (	(\$BA)
14 PRA1	=	\$FD92	34	STA	CTRY	54	JSR	PRBLK	74	BIT	\$C010	4060- 00 CO C9 9B FO 04 68	F0 4060- (	(SFE)
15 NEXT	=	\$FCBA	35	RTS		55	LDA	£ " ( "	75 KEY	BIT	\$C000	4068- 06 48 68 2C 10 CO 60	24 4068- (	(\$9E)
16 RETURN	=	\$FF58	36 PROG	CLC		56	JSR	COUT	76	BPL	KEY	4070- 00 10 BE 2C 10 CO 2C	00 4070- (	(\$7E)
17			37	BCC	DEBUT	57	LDA	£"\$"	77	BMI	DEBUT .	4078- CO 10 FB 30 B4 00	4078- (	(\$AF)

CHIKA TIPS BASIC ETENDU
CHIKA WAS CONTENDED
SANG RICOUR TO AH! LA PAGE) SAFARI (MARI) TCHIKA (ENFIN! TCHIKA OCO602", (YAHOU) Som La Jungle, chez vous, et sans risque! CEST RIEN.C'EST L.ESCOFFIER % UN FAUX CONTACT NA A allelle C'EST TOUT (dillo 0B0B0C0603"&RPT\$ ("0" :: GOSUB 1350 GOTO 540
B10 ! MOUVEMENT ANIMAUX
B20 IF F THEN 840
B30 FOR G=3 TO 12 :: CALL PATTERN(#G,0):
: NEXT G :: F=1 :: RETURN
840 FOR G=3 TO 12 :: CALL PATTERN(#G,B):
: NEXT G :: F=0 :: RETURN
850 ' ANIMAL TOUCHE \* SAFARI \* ENT1 I=120 :: X=129 :: S=10 :: J= 1240 P=9 :: I=120 124 :: GOSUB 1350 350 CALL CHAR (68, "0000000030784C0404040C \* TI-99/4A BASIC ETENDU\* 0B1B101B0F0000000000000100B040404040C7B 1250 P=11 :: I=36 :: X=161 :: S=12 :: J= : GOSUB 1350 TOU=1 :: GOTO 300 SERPENT2 360 CALL CHAR (72, "0000183F2F7F7F5FF74747 474E4E1F070000FBFCFCFEFEFFFFFFFFFE1E1COE 60 GDSUB 1090 70 PT=0 :: TA=1 :: T1=3 :: KD=15 :: RC=2 :: ANT=5 :: FP=2 :: C=7 :: VIE=3 :: B=4 B :: D=52 :: I=96 :: X=25 :: Y=167 :: NA 1270 K=48 :: F1=-4 :: F2=-5 :: GOSUB 139 0 :: IF F THEN 1330 1280 K=56 :: F1=-8 : 0 :: IF F THEN 1330 OE")! ELEPHANT1 370 CALL CHAR (76, "0000183F2F7F7F5FF74747 860 CALL SOUND (20,600.4):: CALL MOTION (# F1=-8 :: F2=-7 :: GOSUB 139 57660606060000FBFCFCFEFEFFFFFFFFF1E0E1F OF")! ELEPHANT2 NO CALL CLEAR :: CALL SCREEN(12):: PRINT TAB(9):"S A F A R I": : :: PRINT TAB(4) "LAURENT ESCOFFIER 1984": : : : 1290 K=64 :: F1=900 :: F2=-1 :: GOSUB 13 90 :: IF F THEN 1330 1300 K=72 :: F1=130 :: F2=-3 :: GOSUB 13 90 :: IF F THEN 1330 1310 K=80 :: F1=-5 :: F2=900 :: GOSUB 13 90 :: IF F THEN 1330 1E8 :: FOR Q=3 TO 12 :: CALL DISTA 380 CALL CHAR (80, "3070101010181C0F0F0702 NCE (#Q, #2, W) :"LAURENT ESCOFFIER 1984": : : :
90 PRINT "DEPLACEMENT HAUT : TOUCHE E" :
: PRINT "DEPLACEMENT BAS : TOUCHE X" ::
PRINT "BANDAGE DE L'ARC : TOUCHE K" ::
PRINT "TIR 880 IF W(A THEN A=W :: L=Q 890 NEXT D 900 CALL MOTION(#L.O,O):: CALL POSITION( 0604040600000010492A7EFCFCFBF04060202030 AUTRUCHE1 390 CALL CHAR(84, "3070101010181C0F0F0702 0301010103000010212A7AFEFCFCF84060301098 00")! AUTRUCHE2 #L, YY. XX):: CALL HCHAR(INT(YY/8)+2, INT(X PRINT "TIR : TQUCHE L": : : 1320 K=88 :: F1=-7 :: F2=-5 :: GOSUB 139 400 CALL CHAR (88, "000000004080A7AFF7FF3F NEXT T :: CALL DELSPRITE(#L.#2)::
-1 :: PT=PT+ANT
F NA<>0 THEN 540 ELSE NA=10 :: B=B+ 100 PRINT " CONDITIONS MORTELLES 330 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CHARSET 03030307060000000000003CFEFFFFFFFE0COC POUR L'ARCHER:"::
110 PRINT "-COLLISION.AVEC UN ANIMAL.":
::: PRINT "-PRESENCE DE L'ARCHER SOUS
UN ANIMAL."::: PRINT "-CASSER SON AR
C 2 FOIS."::
120 IF KO=18 THEN PRINT "-PRESENCE DE L'
ARCHER SUR UN ANIMAL.": 1:: RHIN01 POUR L'ARCHER: ": :: TOU=0 :: RETURN 1340 ! S A F A R I 1350 CALL SPRITE(#P,I,9,X,1,0,45,#S,J,9, X,226,0,-45) 920 IF NA<>0 THEN 540 ELSE NA=10 :: B=B+ 8 :: C=O+8 :: CALL CLEAR CALL CHAR (92, "0000000040B0A7AFF7FF3F 03030303010000000000003CFEFFFFFFFE068E RHIND2 F TOU=1 THEN 1270 ELSE CALL COLOR(1 930 TA=TA+1 :: FF=FF+1 :: ANT=ANT+1 :: I F B>88 THEN B=48 :: O=52 940 IF TA=2 OR TA=14 THEN C=16 :: GOTO 4 1360 CALL CDINC (#P.#S,55.C):: IF NOT C T HEN CALL SDUND(50,-7,2):: GDTD 1360 1370 CALL MOTION(#P,0,0,#S,0,0):: CALL L DCATE(#P,X,97,#S,X.129):: CALL SDUND(100 2,9,1):: Y=167 :: I=96 ARCHER SUR UN ANIMAL.": 1.: 130 GOSUB 2170 :: FOR T=1 TO 1800 :: NEX ! DECORS 440 B1=30 :: B2=12 450 CALL CDLOR(2,13,1):: CALL CDLOR(1,5, 950 IF TA=3 OR TA=15 THEN GOSUB 1820 :: 750 IF TA=4 OR TA=16 THEN C=15 :: GOTO 4 140 X=25 :: CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE
(ALL):: CALL SCREEN(4):: CALL MABNIFY(3)
:: CALL CHARSET :: RANDOMIZE
150 PRINT TAB(7): "TABLEAUX"; TA: "ET": TA+1 1):: FOR H=1 TO B1 :: CALL HCHAR (INT (RND \*12) \*2+1, INT(RND\*14) \*2+1,44, INT(RND\*2)+1 ):: NEXT H ):: NEXT H 460 FOR A=1 TO B2 :: CO=INT(RND+14)+2+4 970 IF TA=5 OR TA=17 THEN GOSUB 1470 :: : : :: PRINT TAB(7): "BONUS ET MALUS: : : : :: PRINT "ANIMAL TUE : +"; ANT; "PO 980 IF TA=6 OR TA=18 THEN C=2 :: GOTO 45 : LI=INT(RND\*10) \*2+2 470 CALL HCHAR (LI,CO,40):: CALL HCHAR (LI +1,CO,41):: CALL HCHAR (LI,CO+1.42):: CAL 990 IF TA=7 OR TA=19 THEN GOSUB 1820 :: C=14 :: KO=18 :: CALL CLEAR :: CALL DELS PRITE(ALL):: CALL CHARSET :: GOTO 100 160 PRINT "FLECHE PERDUE : -":FP; "POINTS L HCHAR(LI+1,CO+1,43):: NEXT A 480 IF SU THEN SU=0 :: RETURN 490 ! BOUCLE PRINCIPALE .": : :: PRINT "VOUS DISPOSEZ DE":VIE;
"VIE(S)" :: PRINT "ET DE":RC; "ARC(S).": TA=8 OR TA=20 THEN C=2 :: GOTO 4 500 RANDOMIZE :: DIM M(12):: FOR H=3 TO :: M(H)=-(INT(RND\*4)+2):: NEXT H :: 3 :: GF=9 1010 IF TA=9 OR TA=21 THEN GOSUB 1470 :: 170 PRINT TAB(9); "SCORE=":PT: : :: GOS UB 2170 :: FOR T=1 TO 900 :: NEXT T :: C ALL CLEAR C=3 :: GOTO 140 1020 IF TA=10 OR TA=22 THEN C=9 :: GOTO 1450 !\*TABL INTERMEDIAIRE 1\* 510 CALL SPRITE(#TU, B, C, GF, 241, O, M(TU)) 520 TU=TU+1 :: GF=GF+16 :: IF TU<>13 THE \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* ! DEFINITION CARACTERES 470 TS=TS+1 :: T1=T1+2 :: BA=25 :: CALL SCREEN(12):: CALL DELSPRITE(ALL):: CALL 180 450 190 As="00000E0F0E061F1F1F0E0E0E3B20E0E0 ":: Bs="08040202020282FEC20202028284E8E 1030 IF TA=11 OR TA=23 THEN GOSUB 1820 : : C=14 :: GOTO 140 1040 IF TA=12 OR TA=24 THEN C=15 :: GOTO CHARSET :: CALL MAGNIFY(3)

1480 PRINT TAB(2): "TABLEAU INTERMEDIAIRE
NO":TS: :: :: PRINT TAB(10): "MALUS:

": : :: PRINT "UN BRACONNIER VOUS TRAG 530 CALL SPRITE (#1.I.Z.Y.X) :: C\$="00080601010181FFC10101018186E8 540 GDSUB 820 550 FDR W=3 TO 12 :: CALL CDINC(#1,#W,KD,C):: IF C THEN 620 560 NEXT W EO" 450 200 D\$="00000E0F0E061F1F1F0E0E0E1B117171
":: E\$="00001C020101B1FFC1010101021CC0C 1050 IF TA=13 THEN C=7 :: GOTO 450 ELSE PRINT "QUEL CHASSEUR VOUS FAITES ! MAIS QUEL GACHIS !" :: GOSUB 2170 :: GOSUB 21 UE DANS LA FORET.": 1
1490 PRINT "CHAQUE FOIS QU'UNE BALLE
VOUS TOUCHE: -";T1;"POINTS.": 1:::::
GOSUB 2170:: FOR T=1 TO 700:: NEXT T: 570 CALL KEY(0,K,S) :: F\$="0000201C0201B1FFC101021C2000C0 IF K=69 THEN 660 IF K=8B THEN 690 IF K=75 THEN 720 210 G\$="000000601C02B1FFC1021C600000C0C0 1070 !\* PRESENTATION \*
1080 !\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* : CALL CLEAR :: MN=1 :: GDSUB 260 1500 CALL CHAR(100, "000000000417F070000 00000101010330DB3830FBFCFCFC7C78FBD898 :: H\$="000B10100B04B0FCC2040010100BC0C 610 IF K=76 THEN 750 ELSE 540 220 CALL CHAR(96,A\$&B\$):: CALL CHAR(100, A\$&C\$):: CALL CHAR(104,D\$&E\$):: CALL CHA 620 CALL PATTERN(#1,36):: CALL SDUND(15, 1000,4):: CALL SDUND(15,2000,2) 630 FOR P=0 TO 30 STEP 2 :: CALL SDUND(1 1090 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: CALL MAGNIFY(4):: FR=400 1100 CALL CHAR(96,"3F7BFFDCFBFCDF763F000 9888") 'BRACONNIER R(108, D\$&F\$):: CALL CHAR(112, D\$&G\$):: CA 1510 CALL CHAR "0",51))!BALLE CHAR (116, "000000000000B"&RPT\$ ( LL CHAR(116, D\$&H\$)
230 CALL CHAR(36, "0040301C07007973761C3C
6FC763300000020C38E084843C70E0FCFEF6C203 0,900,P,-5,P):: CALL SDUND(10,2000,P, P):: NEXT P 0007FDB7F00FF6DFF000000FFDBFF000000FF6DF 1520 J\$="0020707020F0FC767371F8D88C8C040 VIE=VIE-1 :: IF VIE<>0 THEN 530 ELSE 1110 CALL CHAR(100, "FFB6FF000000FF6DFF00 6":: CALL CHAR(96, "00000000000001030604 000001010103"&J\$)!HDMME OOOOFFBAFFOOFEDBFEOOOOOOFCBEF73F1B3FF7BE 00") ! ARCHER TOUCHE 2200 240 CALL CHAR (124, "0000000000000007F80000 I DEPLACEMENT HALLT 1530 CALL CHAR (104. "EBA4E2A1A20449434644 Y<>7 THEN Y=Y-16 :: CALL SOUND (30 1120 CALL CHAR (104, "0000000103070D1F1B3F OGEOBLES 1815\* 1 HOMME TOUCHE
1550 CALL CHAR(64, "AAAAFFAAAAFFAAAA")::
CALL HCHAR(6,4,64,12):: CALL HCHAR(19,4, 347C6BFBF000071D77DC70C0B000FFFF") 1130 CALL CHAR(108, "E0BBEE3B0E030100FFFF 00000000000000000000B0C0E0B0FBDBFC2C3E161F 000") !FLECHE 1 250 CALL CHAR(33,"40C020100B040201"):: C ALL CHAR(120,"00000B24304A2400")!FLECHES 670 GOTO 530 680 ! DEPLACEMENT BAS 690 IF Y<>167 THEN Y=Y+16 :: CALL SOUND( OF00") 1560 B1=20 :: B2=25 :: SU=1 :: GOSUB 450 260 CALL CHAR (40, "OF3F7F7FFFFFFFFBF3EBA7 30,310,4)
700 GOTO 530
710 ! BANDAGE ARC
720 I=I+4:: CALL PATTERN(#1,I):: IF I<>
116 THEN CALL SOUND(40,-5,5):: GOTO 530
730 CALL SOUND(50,110,0,-7,0):: FDR T=1
TO 100:: NEXT T :: RC=RC-1 :: IF RC<>0
THEN I=96:: GOTO 530 ELSE 2200
740 ! LANCEMENT FLECHE
750 V=(1-92)\*3.25 :: I=96 :: CALL SOUND(
20,-6,4):: CALL PATTERN(#1,I):: CALL SPR
ITE(#2,124,5,Y,X+12,3,V):: FDR T=1 TD 13
:: NEXT T 1140 CALL CHAR(112, "3F7BDFF8B0F8FFB6FFF8 30,310,41 1570 IF KL THEN KL=0 :: RETURN 1580 I=96 :: X=60 :: Y=89 :: X0=230 :: Y 0=60 :: CALL SPRITE(#2,100,3,Y0,X0) BOFOFOBOFFODFFOOOOOOFFDBFF")
1150 CALL CHAR(116, "FFB6FF0000OFF6DFF00 230303071FF0FCFEFEDFBFFFFFB7A785848080C0 ') ! ARBRE 1150 CALL CHAR(116, "FFB6FF000000") 00000000000000FDBFE00000008000") 1160 CALL CHAR(120, "7FEDFFBCF8FCBFF6FFBC F8E8FB8FB6F8FF6F000000FDBFF") 1170 CALL CHAR(124, "FFD8F6000000FF7DEFFE 771F0E030100E078EE3F0D3FF7BEF80000C0E0F8 270 CALL CHAR (44, "0000804249515555") ! HER 1590 CALL SPRITE (#1, I, 2, Y, X) 1600 GOSUB 1690 1610 IF ZZ THEN ZZ=0 :: RETURN 1620 CALL KEY(0,K,S) 280 IF MN THEN MN=0 :: RETURN ANIMAUX 300 CALL CHAR (48, "5488502070F0383F3F3F1F 1630 IF K=69 THEN 1650 1640 IF K=88 THEN 1670 ELSE 1600 1650 IF Y<>49 THEN Y=Y-5 :: CALL SOUND(3 1F705090000000000000000FBFEFCFC181C14 CERF1 1180 CALL CHAR (36, RPT\$ ("0", 34) &"1F1D0707 310 CALL CHAR (52, "5488502070F0383F3F1F1F 0507070507070507071D1F") 0,290,8) 1190 CALL CHAR(40, "00FBBBE0E0A0E0E0A0E0E 0A0E0E0BBFB"&RPT\$("0",32)) 3F504BB8040000000000000FBFCFEFCFC180C14 1660 GOTO 1590 :: NEXT T 760 FOR E=1 TO 20 22")! CERF2 320 CALL CHAR(56, "00071B1F0703031F3F3307 Y<>129 THEN Y=Y+5 :: CALL SOUND 1200 P=1 :: I=96 :: X=1 :: S=2 :: J=100 30,310,8) 770 CALL COINC(ALL.C):: IF C THEN 860 780 NEXT E : GOSUB 1350 060000000000000B0B0C0E0FBFBFCFEFEFE7E3C7C 1680 GOTO 1590 :: I=104 :: X=33 :: S=4 :: J=10 1690 CALL POSITION(#1.Y1,X1,#2.Y2,X2):: IF F THEN 1710 330 CALL CHAR (60, "0000001C6E7F1F0F0F7FFF CALL POSITION(#2, Y2, X2): IF Y2>=Y+4 8 :: GOSUB 1350 THEN CALL DELSPRITE(#2)ELSE 790 800 CALL SOUND(20,700,4):: CALL HCHAR(IN T(Y2/8)+1.INT(X2/8)+2.33):: PT=PT-FP:: CF0D0C0103000000000000C0F0F0FBFBFBFBFCFC 1220 P=5 :: I=112 :: X=65 :: S=6 :: J=11 1700 IF ABS(Y2-Y1)<15 THEN CALL SPRITE(# GOSUB 1350 340 CALL CHAR(64, "00000030784C0404040C08 1230 P=7 :: I=104 :: X=97 :: S=8 :: J=10 Suite page 24 11, 88 (300) 3 =(PLOT) WOUA! LA SUITE DE LA ( ) EN ETAIS (PB) The. Way Acci KIN

Story. SUR!

4,1,1:PLOTX+7,Y-70,3,2,0:PLOTX+10,Y-70,8,1,1:PLOTX+

33, Y-70, 5, 1, 1 185 PLOTX+38,Y-70,6,2,0:PLOTX+44,Y-70,4,1,1:PLOTX+ 4,Y-71,3,1,1:PLOTX+10,Y-71,9,1,1:PLOTX+19,Y-71,13, 0:PLOTX+11,Y-73,9,1,0:PLOTX+32,Y-71,6,1,1:PLOTX+44,

-71,3,1,1:PLOTX+5,Y-72,3,2,1:PLOTX+B,Y-72,3,1,0:PLOT X+B,Y-73,4,1,0 PLOTX+38, Y-70, 6, 2, 0: PLOTX+19, Y-73, 10, 1, 0: PLOTX

+29, Y-73,1,1,2:PLOTX+29, Y-75,10,1,1
187 PLOTX+11, Y-72,8,1,1:PLOTX+12, Y-73,8,2,1:PLOTX+20, Y-73,1,1,2:PLOTX+32, Y-72,5,1,0:PLOTX+37, Y-72,6,2,

20, Y-73, 1, 1, 2:PLUTX+32, Y-72, 3, 1, 0:PLUTX+37, Y-72, 8, 2, 0:PLUTX+43, Y-73, 2, 1, 1:PLUTX+30, Y-72, 7, 1, 1:PLUTX+30, Y-73, 7, 2, 1:PLUTX+36, Y-74, 6, 1, 0
188 PLUTX+36, Y-75, 5, 1, 0:PLUTX+42, Y-74, 3, 1, 1:PLUTX+41, Y-75, 3, 1, 1:PLUTX+6, Y-74, 3, 1, 1:PLUTX+7, Y-75, Y-75 PLOTX+7, Y-75, 2, 1, 1: PLOTX+9, Y-75, 4, 1, 0: PLOTX+13, Y-75, 7, 1, 1: PLOTX+20, Y-74, 10, 2, 2: PLOTX+7, Y-76, 3, 1, 1: PLOTX+10, Y-76, 4, 2, 0

PLOTX+8, Y-77, 2, 1, 1: PLOTX+14, Y-76, 7, 2, 1: PLOTX+2 1, Y-76, 8, 3, 2: PLOTX+29, Y-76, 6, 2, 1: PLOTX+35, Y-76, 5, 2, 0 , 2, 1: PLOT

B, 4, 1, 0: PLOTX+15, Y-78, 6, 1, 1: PLOTX+29, Y-78, 5, 1, 1: PLOT

X+34,Y-68,5,1,1 190 PLOTX+34,Y-78,5,1,0 191 PLOTX+39,Y-78,3,1,1:PLOTX+9,Y-79,2,1,1:PLOTX+1 1,Y-79,2,1,1:PLOTX+16,Y-79,6,1,1:PLOTX+22,Y-79,6,4,2 :PLOTX+28,Y-79,6,1,1:PLOTX+34,Y-79,4,1,0:PLOTX+38,Y-79,3,1,1:PLOTX+9,Y-80,4,1,0:PLOTX+12,Y-80,4,1,0:PLOT

193 PLOTX+28,Y-80,5,3,1:PLOTX+33,Y-80,4,1,0:PLOTX+37,Y-80,3,1,1:PLOTX+10,Y-81,3,2,1:PLOTX+13,Y-81,3,1,0:PLOTX+13,Y-82,4,1,0:PLOTX+16,Y-81,6,1,1:PLOTX+17,Y -82,5,1,1:PLOTX+33,Y-81,3,1,0:PLOTX+33,Y-82,2,1,0
194 PLOTX+36,Y-81,4,1,1:PLOTX+35,Y-82,4,1,1:PLOTX+

11, Y-83, 3, 2, 1: PLOTX+14, Y-83, 3, 1, 0: PLOTX+14, Y-84, 4, 1, 0:PLOTX+17,Y-83,6,1,1:PLOTX+18,Y-84,5,1,1:PLOTX+23,Y-83,4,4,2:PLOTX+27,Y-83,6,2,1:PLOTX+34,Y-83,4,1,1

& PLOT)

-83,4,4,2:PLOTX+27,Y-83,6,2,1:PLOTX+34,Y-83,4,1,1
195 PLOTX+34,Y-84,3,1,1:PLOTX+12,Y-85,3,2,1:PLOTX+
15,Y-85,3,2,0:PLOTX+18,Y-85,5,2,1:PLOTX+27,Y-85,5,1,
1:PLOTX+33,Y-85,3,1,1:PLOTX+27,Y-86,4,1,1:PLOTX+32,Y86,3,1,1:PLOTX+14,Y-87,2,1,1:PLOTX+16,Y-87,2,1,0
196 PLOTX+33,Y-83,1,1:0:PLOTX+32,Y-84,2,1,0:PLOTX+31,Y-85,2,1,0:PLOTX+30,Y-86,2,1,0:PLOTX+28,Y-87,3,1,0:PLOTX+28,Y-87,2,1,0
197 PLOTX+17,Y-87,12,1,1:PLOTX+17,Y-87,3,1,1:PLOTX+14,Y-88,3,1,1:PLOTX+17,Y-88,1,2,0:PLOTX+30,Y-88,1,1,1:PLOTX+30,Y-88,3,1,1:PLOTX+15,Y-89,2,1,1:PLOTX+18,Y-89,10,1,1:PLOTX+29,Y-89,4,1,1:PLOTX+15,Y-89,10,1,1:PLOTX+29,Y-89,4,1,1:PLOTX+15,Y-90,3,1,1

PLOTX+17, Y-87, 1, 1, 0: PLOTX+18, Y-90, 2, 1, 0 199 PLOTX+19.Y-90.9,1,1:PLOTX+29,Y-90.3,1,1:PLOTX+16,Y-91,3,2,1:PLOTX+20,Y-91,7,1,1:PLOTX+20,Y-92,6,1,1:PLOTX+28,Y-91,3,1,1:PLOTX+27,Y-92,3,1,1:PLOTX+17,Y-93,3,1,1:PLOTX+21,Y-93,4,1,1:PLOTX+26,Y-93,3,2,1,200 PLOTX+17,Y-90,2,1,0:PLOTX+18,Y-91,2,1,0:PLOTX+19,Y-92,2,1,0:PLOTX+20,Y-93,2,1,0:PLOTX+27,Y-90,2,1, 0:PLDTX+27,Y-91,2,1,0:PLDTX+26,Y-92,2,1,0:PLDTX+25,Y-93,2,1,0:PLDTX+24,Y-94,2,1,0

201 PLOTX+18,Y-94,3,1,1:PLOTX+22,Y-94,3,1,1:PLOTX+19,Y-95,3,2,1:PLOTX+22,Y-91,3,2,1:PLOTX+25,Y-90,1,1,1:PLOTX+25,Y-90,3,1,1:PLOTX+24,Y-91,3,1,1:PLOTX+20,Y-91,6,2,1:PLOTX+22,Y-99,3,1,1

PLOTX+22,Y-95,6,2,1:PLOTX+20,Y-97,7,2,1 PLOTX+21,Y-95,2,1,0:PLOTX+21,Y-96,2,1,0:PLOTX+ 203

22, Y-97, 2, 1, 0: PLOTX+21, Y-94, 1, 1, 0: RETURN 204 \* \* AS \* OUTPUT1, X-4, Y-2, F: X=X+19: Y=Y-51: GOSUB E: X=X-19 205

PAGE 22! C'EST ELLE!

**HECTOR** 

Suite de la page 22

PLOTX+32, Y-37, 1, 5, 0: PLOTX+32, Y-42, 2, 3, 0: PLOTX+

177 PLOTX+32, Y-37, 1, 5, 0: PLOTX+32, Y-42, 2, 3, 0: PLOTX+15, Y-44, 3, 4, 0: PLOTX+24, Y-41, 1, 1, 0: PLOTX+14, Y-48, 4, 2, 0: PLOTX+32, Y-45, 3, 4, 0: PLOTX+13, Y-50, 5, 2, 0: PLOTX+33, Y-49, 3, 4, 0: PLOTX+12, Y-52, 6, 2, 0: PLOTX+33, Y-53, 4, 1, 0
178 PLOTX+20, Y-35, 10, 1, 3: PLOTX+11, Y-54, 7, 1, 0: PLOTX+32, Y-54, 5, 1, 0: PLOTX+10, Y-55, 9, 1, 0: PLOTX+32, Y-55, 6, 1, 0: PLOTX+9, Y-56, 11, 2, 0: PLOTX+31, Y-56, 7, 2, 0: PLOTX+22, Y-56, 6, 1, 3: PLOTX+20, Y-57, 10, 1, 3: PLOTX+8, Y-58, 7, 1, 0
179 PLOTX+15, Y-58, 7, 1, 3: PLOTX+22, Y-58, 6, 1, 1: PLOTX+28, Y-58, 7, 1, 3: PLOTX+35, Y-58, 4, 2, 0: PLOTX+8, Y-59, 7, 1, 0: PLOTX+15, Y-59, 1, 1, 3: PLOTX+16, Y-59, 18, 1, 0: PLOTX+34, Y-59, 11, 3: PLOTX+8, Y-60, 6, 1, 0: PLOTX+14, Y-60, 1, 1, 1

7-59,11,3:PLOTX+8,Y-60,6,1,0:PLOTX+14,Y-60,1,1,1
180 PLOTX+15,Y-60,21,4,0:PLOTX+36,Y-60,4,1,0:PLOTX
+7,Y-61,5,1,0:PLOTX+12,Y-61,3,1,1:PLOTX+36,Y-61,5,1,
0:PLOTX+7,Y-62,3,1,0:PLOTX+10,Y-62,5,1,1:PLOTX+36,Y-61,5,1,

62.2.1.1:PLOTX+38,Y-62.3.1.0:PLOTX+6,Y-63,2,1,0:PLOT

-63,7,1,1 PLOTX+7,Y-65,9,1,1:PLOTX+6,Y-64,10,1,1

182 PLOTX+36,Y-63,6,1,1:PLOTX+6,Y-64,10,1,1
182 PLOTX+36,Y-63,6,1,1:PLOTX+6,Y-64,1,1,0:PLOTX+7
,Y-64,1,1,0:PLOTX+16,Y-64,19,2,0:PLOTX+35,Y-64,8,1,1
:PLOTX+43,Y-64,1,1,0:PLOTX+5,Y-65,2,1,0:PLOTX+35,Y-6
5,7,1,1:PLOTX+4,Y-66,3,1,0:PLOTX+7,Y-66,10,2,1:PLOTX

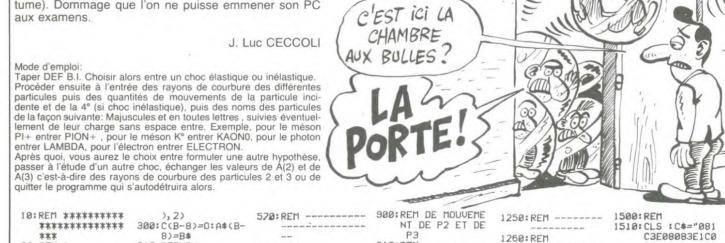
PLOTX+34, Y-66,7,2,1:PLOTX+42, Y-65,4,1,0:PLOTX+ 41,Y-66,6,2,0:PLOTX+47,Y-67,1,1,1:PLOTX+2,Y-67,3,3,1
:PLOTX+5,Y-67,2,2,0:PLOTX+7,Y-68,1,1,0:PLOTX+8,Y-68,
9,1,1:PLOTX+34,Y-68,6,1,1:PLOTX+40,Y-68,6,1,0:PLOTX+ 46. Y-68. 2. 1. 1

PLOTX+5, Y-69, 1, 1, 1: PLOTX+6, Y-69, 3, 1, 0: PLOTX+9, 7-69, 1, 1:PLOTX+18, Y-69, 15, 2, 0:PLOTX+33, Y-69, 6, 1, 1: PLOTX+39, Y-69, 6, 1, 0:PLOTX+45, Y-69, 4, 1, 1:PLOTX+3, Y-70

23

## LA CHAMBRE AUX BULLES

De la physique cette semaine (une fois n'est pas coutume). Dommage que l'on ne puisse emmener son PC aux examens.



*
* CHAMB
A BULLES
* AUTEUR C
LI J-L 198
* PROGRAMM

POUR PC-150 E 60: REM \* COPYRIGH T LAUTEUR 198 70: REM \*

80: REM \*\*\*\*\*\*\* \*\*\*\*\*\*\*\*\* \*\*\*

90: REM 100: REM -----110: REM SOUS-PROGR AMME DE SAISIE
120; REM ET DE REC
HERCHE DU NOM
130; REM DE LA PART

ICULE PROPOSEE 140 : REM -150: REM

160:CLS : RESTORE 170: PRINT "PARTICU LE "+STR\* (B-8 180: CURSOR 16: INPUT B\$

190: REM 200: REM 210: REM BOUCLE DE

LOCALISATION 220: REM ---230: REM 240: FOR N=1TO 19:

READ A(B), A\$(B 250:F\$=LEFT\$ (A\$(B -8), LEN B\$) 260: IF F\$ (>B\$THEN NEXT N: GOTO 16

270: N=19: NEXT N: B( B-8)=0 280: IF A(B)>500 THEN LET B(B-8

)=1 290:0=SGN VAL RIGHT\$ (A\$(B-8

1740 NEXT 1

310: RETURN 320: REM 330: REM 340: REM TABLEAU DE COMPARAISON 350: REM DU NOM DE LA PARTICULE 360: REM -----

370; REM 380: DATA 0, "NEUTRI NO", 0, "GAMMA" 390: DATA .511, "ELE CTRON-1", 105.6 6, "MUON-1", 195 5, "DEUTON-1"

400: DATA 938.25, "P ROTON+1", 939.5 "NEUTRON" 410; DATA 1115.4, "L AMBDA", 1196, "S IGMA-1

420: DATA 1192.3, "S IGMA0", 1189.4, "SIGMA+1" 430: DATA 1321, "XI-

1", 1314, "XIO", 1676, "OMEGA-1" 440: DATA 135, "PION 0", 139.6, "PION -1" 450: DATA 139.6, "PI

ON+1", 497.8, "K AON0", 493.8, "K AON+1"

460: REM

480: REM INITIALISA TION DES VARIA BLES 490: REM -----

500: REM 510: "B"CLEAR : DIM A(16), A\$(4), B( 4), C(4) 520; CLS : WAIT 0:

RESTORE 530: GRAPH : ROTATE 1: GLCURSOR (0, -40)

540: REM 550: REM ----

560: REM CHOIX DE L A NATURE DU CH

4?

580: REM

590: PRINT "1: ELAST IQUE 2: INELAST IQUE" 600: A\$= INKEY\$ 610: IF A\$=""THEN GOTO 600 620: IF A\$<>"1"AND A\$<>"2"THEN GOTO 600 630: REM

640: REM ----650: REM ENTREE DU RAYON DE COURB

660: REM DES DIFFER ENTES PARTICU 670; REM ----

680: REM 690: A=UAL A\$ 700:FOR B=1.TO 3

720: PRINT "RAYON " +STR\* B 730: CURSOR 16: INPUT A(B) 740: NEXT B

250: REM 760: REM ---770: REM ENTREE DE

LA QUANTITE DE 780: REM MOUVEMENT DES PARTICULES 790: REM ----

800: REM 810: CLS : PRINT "Qt e de mot 1" 820; CURSOR 16: INPUT A(5)

830: IF A=1THEN GOTO 930 840:CLS :PRINT "Qt de mut 4" 850: CURSOR 16: INPUT A(8) 860: REM 870: REM -----

880: REM CALCUL DU RAYON DE COURB URF 890: REM DE P4 ET LA QUANT DE ITE

910:REM -----

920: REM 930:A(4)=A(8)/A(5) \*A(1) 940:B=9:GOSUB 160

950:FOR B=6TO 7 960: A(B)=A(5)/A(1) \*A(B-4) 970: NEXT B

980:FOR B=10TO 11 990; GOSUB 160 1000: NEXT B 1010: IF A=2THEN LET B=12: GOSUB 160 1020: FOR B=13TO 1

1030: A(B)=SQR (A( B-8)^2+A(B-4 102)

1040: NEXT B 1050: A(13)=A(13)+

A(9) 1060:1F A=1THEN GOTO 1160 1070:A(16)=SQR (A

(8)^2+A(12)^

LORG: REM 1090: REM -----1100: REM VERIFICA TION DE LA 1110: REM SATISFAC

TION DE LA 1120: REM HYPOTHES E AUX DEUX

1130: REM EXIGENCE S MAJEURES 1140: REM -

1150: REM 1160: C=C+1: D=0: E= B(1)+B(2) 1170:F=B(2)+B(3)+ B(4) 1180:G=0:IF E()F

LET G=1:D=1 1190:H=C(1)+C(2): 1=C(2)+C(3)+ C(4) 1200: J=0: IF H(>1

LET J=1:D=1 1210: IF D=0THEN GOTO 1700 1220: REM 1230: REM

1240: REM HYPOTHES E REJETEE HEU... VOUS FETES LIBRE CE SOIR?

1270: COLOR 3: K=19

0: GLCURSOR ( K, 0) 1280: LPRINT "LAHY POTHESE"

1290: LPRINT USING "###";C 1300:LPRINT " "+A \$(1)+" "+A\$(

2) 1310: K=K-30: GLCURSOR (K, 0)

1320: LPRINT "--> "+A\$(2)+" 1330: LPRINT A\$(3) +" "+A\$(4)

"+A\$(4) 1340: K=K-30: GLCURSOR (K,

0) 1350: LPRINT "EST IRRECEVABLE

CAR:" 1360: IF GK1THEN

GOTO 1390 1370: K=K-30: GLCURSOR (K,

0) 1380: LPRINT "- NO MBRE BARYONI

QUE NON RESP ECTE" 1390: IF J<1THEN GOTO 1420

1400:K=K-30: GLCURSOR (K, 0)

1410: LPRINT "- NO MBRE DE CHAR GES NON RESP ECTE" 1420: K=K-50:

GLCURSOR (K, -49) 1430: LPRINT "VEUI LLEZ RECTIFI ER !"

1440: GLCURSOR (0, -480): SORGN 1450: REM 1460: REM -----

1470: REM ECHANGE ENTRE LES RA YONS

1480: REM DE COURB URE DE P2 E T P3 1490: REM ---

(QUEL ON)

1520: PRINT "1: R2" ; : GPRINT C4. 1530: PRINT "R3 2: CONT 1540: D = INKEY

1550: IF D\$=""THEN GOTO 1540 1560: IF D\$="1" THEN GOTO 15

90 1570: IF D\$="2" THEN GOTO 22 30 1580:GDTO 1540

1590: A(0)=A(2): A( 2)=A(3):A(3) =A(0)

1600:GOTO 950 1610: RFM 1620: REM ----

1630: REM HYPOTHES E ACCEPTEE 1640: REM -----

1650: RFM 1660: REM --1670: REM TRACE DU TABLEAU 1680: REM ----

1690: REM 1700:L=90-30\*A 1710:LINE (180,0) -(L-30,-380)

,,0,B 1720:LINE (159,0) -(150, -380) 1730:LINE (120, -3 80)-(120, 0) 1740:LINE (90, 0)-

(90, -380) 1750: LINE (60, -38 0)-(60,0) 1760: IF A=2THEN LINE (30, 0)-

(30, -380) 1770: LINE (180, 50)-(L, -250) 1780: LINE (L, -185 )-(180, -185)

1790:LINE (180, -1 25)-(L, -125) 1800:LINE (L, -70) -(180, -70)

1810: REM 1820: REM -----

> 1830: REM EDITION 2060: NEXT B TU ME BAISES OUTUTE TIRES 3

2070: IF A=1THEN GOTO 2100 DES RESULTAT 1840: REM -----

1940: LPRINT

0,-155): LPRINT "MeU"

LPRINT "MeU"

5-30\*(B-8), 0

);A(B-8);A(B

2000: GLCURSOR (16

2010: COLOR 2: CSIZE 2: USING "#####

2020: FOR B=9TO 11

2030: GLCURSOR (15

2040: LPRINT A(B-4

2050: LPRINT A(B+4

8)

0, -215):

PC 1500

,0):LPRINT A (8);A(4) 2090: LPRINT A(12) 1850: REM ;A(16);" A\$(4) 1860: COLOR 1: GLCURSOR (19 0,-10\*(3-A)) 1870: IF A=1THEN LPRINT "CHOC 2100: COLOR 3: GLCURSOR (L-

20, -30) 2110: M=A(13)-A(14 ELASTIQUE " )-A(15)-A(16 LPRINT "CHOC INELASTIQUE 2120: LPRINT "UARI

ATION ABSOLU 1890:LPRINT " HYP OTHESE" 2130: P=ABS M: 1900: LPRINT USING LPRINT P+.5; MeU" 2140: GLCURSOR (0 1910: GLCURSOR (16

0,-10) -480): SORGN 1920: LPRINT "P": :CLS 2150: REM GLCURSOR (16 2160: REM ---0, -85) 1930: LPRINT "R": GLCUKU. 0, -140) TNT "M": GLCURSOR (16 2170: REM POURSUIT

E DE L^ ETUD E DU GLCURSOR (16 2180: REM CHOC, PAS 0,-200) 1950:LPRINT "E": GLCURSOR (16 SAGE A UNE A

2080: GLCURSOR (35

2190: REM HYPOTHES 0, -260) 1960: LPRINT "PART E, ECHANGE E NTRE 2200: REM R2 ET R3 OU CESSA TION ICULE": CSIZE 1970: GLCURSOR (16

0,-25): LPRINT "MeV/ 2210: REM -----1980: GLCURSOR (16 2220: REM 0, -100); LPRINT "cm" 2230: PRINT "1: HYP 2: CHOC 3: EC H 4:FIN" 1990; GLCURSOR (16

2240: E\*= INKEY\* 2250: IF E\*=""THEN GOTO 2240 2260: IF E\$="1" THEN GOTO 98 2270: IF E\$="2"

THEN GOTO 51 2280: IF E\$="3" THEN GOTO 15 90

2290: IF Es="4" THEN TEXT : GOTO 2310 2300:GOTO 2240

2310: POKE, &38C5 55: POKE \$786 7, &38, &C5: END

(QUEL CON) 2120 CALL MOTION (#2/, INT (RND +16) -8, -2)::

TI 99 BASIC ETENDU Suite de la page 23

4,116,2,Y0,X0,0,-50):: F=1 :: CALL SOUND (20,200,3):: BA=BA-1 :: IF BA=0 THEN CALL SOUND (30,800,3):: ZZ=1 :: RETURN 1710 IF Y2<Y1 THEN Y0=Y0+4 ELSE Y0=Y0-4 1720 CALL LOCATE(#2, Y0, X0) 1730 FOR T=1 TO 4 :: CALL COINC(#1, #4,8, C):: IF C THEN 1780

1750 FOR G=1 TO 6 :: CALL POSITION(#4, Y4 , X4):: IF X4<X THEN 1770 1760 NEXT G :: RETURN 1770 CALL DELSPRITE(#4):: F=0 :: RETURN 1780 CALL DELSPRITE(#4):: CALL PATTERN(# 1,104):: CALL SOUND(100,700,1,800,1,-7.1)
):: FOR D=1 TO 100 :: NEXT D :: F=0 :: P
T=PT-T1 :: CALL PATTERN(#1,76):: RETURN

1790 !\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

NO":TS: : :: PRINT TAB(7):"BONUS & MA 1840 PRINT "FLECHE PLANTEE

DANS LE SOL : -":FP2; "POINTS.": :
1850 PRINT "GORILLE MORT : +":GOR; "POINT
S.": : :: PRINT "TERRASSE PAR LE GORILLE : -":GOR; "POINTS.": : :

1860 GOSUB 2170 :: FOR T=1 TO 800 :: NEX T T :: CALL CLEAR :: MN=1 :: GOSUB 190 1870 CALL CHAR (88, "E3ESC7F7FF7F3F0F07070 70F1F1E3C3CC040C0E0F8FCFCFCF8E0F0F8F8783 C3C")!GORILLE 1 1880 CALL CHAR(92,"030203071F3F3F1F07070 F1F1F1E3C3CC7A7E3EFFFFEFCF0E0E0E0F0FB7B3

1890 CALL CHAR (33, "40C0201008040201"):: KL=1 :: GOSUB 1550 1900 X0=230 :: Y0=89 :: I=108 :: X=25 ::

1910 CALL SPRITE (#1.1.2, Y, X) 1920 GOSUB 2080 1930 IF SD THEN SD=0 :: RETURN 1940 CALL KEY(0,K,S)

1950 IF K=69 THEN 1980 1960 IF K=88 THEN 2000 1970 IF K=76 THEN 2020 ELSE 1920

C3C") ! GORILLE 2

Y=87 :: F=1 :: CALL SPRITE(#2.88.2, YO, Y 1980 IF YC>51 THEN Y=Y-6

1990 GOTO 1910 2000 IF Y<>129 THEN Y=Y+6 2010 GOTO 1910 2020 CALL POSITION(#1.Y1.X1):: CALL SPRI

2040 NEXT E

GOTO 1920

TE(#3,124,5,Y1,X1,2,40):: CALL PATTERN(# 1,96):: CALL SOUND(20,-6,4):: FOR T=1 TC 5 :: NEXT T 2030 FOR E=1 TO 25 :: CALL CDINC(#2.#3,6,C):: IF C THEN 2070

2050 CALL MOTION(#3.0,0):: CALL POSITION (#3, Y3, X3):: CALL DELSPRITE(#3):: CALL H CHAR (INT (Y3/8)+1. INT (X3/8)+2.33):: CALL SOUND (30, 400, 0) 2060 CALL PATTERN(#1,108):: PT=PT-FP2 ::

2070 CALL MOTION(#3,0,0,#2,0,0):: CALL D ELSPRITE(#3):: CALL COLOR(#2,9):: FOR T= 1 TO 100 :: NEXT T :: PT=PT+GOR :: RETUR 2080 CALL POSITION(#2, Y2, X2):: IF X2<90 THEN 2130

HEN V=-10 2100 CALL MOTION (#2. V, 0):: FOR T=1 TO 10 2110 IF F THEN CALL PATTERN(#2,92):: CAL L SOUND(40,110,0):: F=0 ELSE CALL PATTER N(#2,88):: CALL SOUND(40,110,0):: F=1

2090 IF Y2(49 THEN V=10 ELSE IF Y2>129 T

FOR T=1 TO 15 :: NEXT T :: RETURN 2130 CALL MOTION(#2,0,0):: CALL POSITION (#1,Y1,X1,#2,Y2,X2):: IF Y2>Y1 THEN P=-2 2140 FOR XX=X2 TO X1 STEP -2 :: CALL LOC ATE(#2,Y2,XX):: CALL SOUND(5,200,5):: NE

2150 FOR YY=Y2 TO Y1 STEP P :: CALL LOCA TE(#2,YY,X1):: CALL SOUND(5,110,5):: NEX 2160 CALL COLOR(#1,9):: CALL SOUND(100,7

00,0,-2,0):: FOR T=1 TD 200 :: NEXT T :: PT=PT-GOR :: SD=1 :: RETURN 2170 D=140 :: P=6 :: CALL SOUND(D,262,P,523,P,1047,P):: CALL SOUND(D,131,P,262,P,523,P) 2180 CALL SOUND(D,247,P,494,P,988,P):: C

ALL SDUND(D, 147, P, 294, P, 587, P):: CALL SD UND(D, 220, P, 440, P, 880, P) 2190 CALL SDUND(D, 165, P, 330, P, 659, P):: C

2190 CALL SOUND(D,165,P,330,P,659,P):: C
ALL SOUND(D,196,P,392,P,784,P):: CALL SO
UND(D,262,P,523,P,1047,P):: RETURN
2200 CALL CLEAR :: CALL CHARSET :: CALL
DELSPRITE(ALL):: PRINT "VOTRE SCORE FINA
L:":FT: :: :: GOSUB 2170 :: PRINT "PRE
SSEZ J POUR REJOUER": :
2210 CALL KEY(O,K,S):: IF K=74 THEN 70 E
LSE IF S THEN END ELSE 2210

24

SOS INVASION Cee **VIC 20** CIEL! MON MARI! Damned ! les OVNIS attaquent la ville, ne perdez surtout pas de temps. Tel Guy L'éclair, prenez place à bord de votre Vic à réacteur et repoussez ces rascals au fin fond de l'espace.

Alexandre BROUCHOUD.

Mode d'emploi

Attention avant de taper ou de charger le programe principal, le petit programme doit être impérativement exécuté

A suivre :

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

SALOPE!

1 POKE642,32:POKE36869,240:POKE36866,PEEK(36866)OR128:POKE648,30:POKE0,108:POKE1 ,0:POKE2,192:SYS0

- 10 K\$="BONJOUR.JE SUIS L'ORDINATEUR VIC 3492 ET VOICI VOTRE MISSION:VOUS DEVEZ"
  11 J\$=" DEFENDRE VOTRE VILLE CONTRE LES ENVAHISSEURS EN MARQUANT 6000 POINTS.POU
- H\$=" VOUS DISPOSEZ D'UN VAISSEAU AERIEN ET D'UNE BATTERIE SE TROUVANT SUR TER
- 13 G\$="EN VOUS SERVANT:DES TOUCHES F5 ET F7 VOUS LE FEREZ MONTER OU DESCENDRE"
  14 F\$=",DE LA TOUCHE 'X' VOUS LE FEREZ TIRER ET AVEC LA TOUCHE 'Z' VOUS UTILISER
  F7 LA "
- D\$≠"BATTERIE.ATTENTION AUX ATTAQUES DES OVNIS QUI VOUS FERONT PERDRE DES PTS
- VIE!!" GOSUB9100
- SC=0:A=17:B=11:AT=0:BT=21:K=0:CO=30720:V=7680+A+B\*22:VIE=5 POKE36879,152:POKE36869,255:POKE36878,15 O=7168:FORH=OTOO+511:POKEH,PEEK(H+25600):NEXT

- %/KE;"
  41 POKE8185,37:POKE8185+CO,0
  41 POKE8185,37:POKE8185+CO,0
  50 Y1=INT(RND(1)\*11)+7:IFK=1THENK=0:X1=0:GOTO90
  60 Y2=INT(RND(1)\*11)+7:IFK=2THENK=0:X2=0:GOTO90
  70 Y3=INT(RND(1)\*11)+7:IFK=3THENK=0:X3=0:GOTO90
  80 Y4=INT(RND(1)\*11)+7:IFK=4THENK=0:X4=0:GOTO90
  90 POKEY,32:POKEY=1,32:Y=7680+A+B\*22
  91 POKE\$36874,128

- POKE36874,128 AT=0:BT=21 0 S=PEEK(203) 0 IFS=63THENB=B+1 0 IFS=55THENB=B-1 0 IFB=19THENB=B-1

- 130 FFE-13-HERB=B-1 140 IFB=5THENB=B+1 150 GG=V-1:IFGG=E10RGG=E20RGG=E30RGG=E4THENKK=1:G0SUB5200 161 PRINT 海湖"SC"海町町町町町町町町町町間"VIE"海里" 170 POKEV,27:P0KEV-1,28:P0KEV+C0,6:P0KEV+C0-1,6:P0KE36874,0:IFSC=>6000THEN9600 171 IFVIE<=0THEN190
- IFS=33THEN1600
- 180 IFS=26THEN2000 190 POKE36874,0:IFE1=8185THEN240
- S=0 IFX1=22THENGOSUB5000:E1=8185:GOTO240
- 210 POKEE1,32
- 220 E1=7680+X1+Y1\*22:X1=X1+1 230 POKEE1,29:POKEE1+C0,2

- IFE2=8162THEN280 IFX2=21THENGOSUB5030:E2=8162:G0T0280
- IFX2=211MeNOUSOBSESS POKEE2,32 E2=7680+X2+Y2\*22:X2=X2+1:POKEE2,31:POKEE2+CO,4 ZX=RND(0):IFZX>,20ANDX2=1THENF=1:GOSUB7000 IFE3=8161THEN320 IFX3=20THENGOSUB5050:E3=8161:GOTO320

- 300
- E3=7680+X3+Y3\*22:X3=X3+1:POKEE3.31:POKEE3+C0.5 ZZ=RND(0):IFZZ>.30ANDX3=11THENGOSUB7000 IFE4=8160THEN370
- IFX4=19THENGOSUB5070:E4=8160:GOT0370
- POKEE4, 32
- E4=7680+X4+Y4\*22:X4=X4+1:POKEE4,30:POKEE4+CO,0 N=RND(0):IFN>.80THENGOSUB5100 IFE1=8185ANDE2=8162ANDE3=8161ANDE4=8160THEN6000
- POKEV, 32: POKEV-1, 32: V=7680+A+B\*22
- GETA\$
  IFA\$="M"THENB=B+1
- IFA\$="IN"THENB=B-1 IFB=19THENB=B-1
- 440 IFB=6THENB=B+1
- POKEV,27:POKEV-1,28:POKEV+C0,6:POKEV+C0-1,6 S=0:B=B+0:GOTO90
- 1600
- FORU=190T0220:POKE36876,U:NEXT:POKE36876,0 FORQQ=BTT07STEP-1:AT=AT+1 PP=7680+AT+QQ#22
- 1620

- 1620 PP=7680+RT+00#22
  1630 POKEPP,33:POKEPP+C0,2
  1640 IFPEEK(PP-21)=29THENK=1:POKEE1,35:POKEE1+C0,7:GOSUB5500:POKEE1,32:GOT050
  1650 IFPEEK(PP-21)=30THENK=4:POKEE4,35:POKEE4+C0,7:GOSUB5500:POKEE4,32:GOT080
  1660 IFE2=PP-21THENK=2:POKEE2,35:POKEE2+C0,7:GOSUB5500:POKEE2,32:GOT060
  1670 IFE3=PP-21THENK=3:POKEE3,35:POKEE3+C0,7:GOSUB5500:POKEE2,32:GOT070
  1680 NEXT:RT=0:BT=21:FORQQ=BTT07STEP-1:RT=RT+1:EE=7680+RT+0Q#22:POKEEE,32:NEXT:GOT0180
- 0T0188 2000 AR=A-2:FORU=200T0230:POKE36876,U:NEXT:POKE36876,0
- 2010 FORQ=ARTOISTEP-1:PP=7680+Q+B#22:POKEPP.34:POKE36876,0
  2020 FPEEK(PP-1)=29THENK=1:POKEE1.35:POKEE1+CO,7:GOSUB5300:POKEE1,32:GOTO50
  2030 FPEEK(PP-1)=30THENK=4:POKEE4,35:POKEE4+CO,7:GOSUB5300:POKE42,32:GOTO60
  2040 FFE2=PP-1THENK=2:POKEE2,35:POKEE2+CO,7:GOSUB5300:POKEE2,32:GOTO60
  2050 FFE3=PP-1THENK=3:POKEE3,35:POKEE3+CO,7:GOSUB5300:POKEE3,32:GOTO70

- 2060 NEXT
- 2000 NEXT 2070 FORQ=ARTO1STEP-1:PP=7680+Q+B\*22:POKEPP,32:NEXT:GOT0190 5000 FORM=20+200T0Y1+200STEP-1:POKEE1,32:E1=E1+22:POKE36875,M:FORU=1T010:NEXT 5010 POKEE1,29:POKEE1+C0,2:NEXT:POKE36875,0:RETURN 5030 FORM=220T0Y2+200STEP-1:POKEE2,32:E2=E2+22:POKE36875,M:FORU=1T010:NEXT



129

", P\$

60 INP "TON MOT :

68 INP "SON TOTAL

89 PRT "MULTIPLIER

98 PRT "TAPER D(\*1

100 PRT "3(\*3),2(\*2

101 R\$=KEY: IF R\$=""

THEN 101

102 IF R\$="D" THEN

50

,0 ? ":

DE CHIFFRES : "

PAR 12,9,4,3,2

2),9(\*9),4(\*4),

),0 S-IL N-Y A RIEN"

(((((((

(((((((

## SCORE

Des lettres dans cadre à placer Et au plus vite en faire un mot Raisonnement, rapidité Porteront le score au plus haut.

Michel DEVOYON

Mode d'emploi :
Faire DEFM2 et lancer le programme en faisant F1P0.
Vous devez essayer en une minute, de placer le plus possible des douze lettres données par l'ordinateur, dans le cadre ci-contre.Au bout d'une minute (si plus tôt, tapez M), l'ordinateur demande votre mot, son total de lettres et si vous le multipliez par : 12,9,4,3,2 (répende de la cili et la contre de la contre pondre 0 s'il n'y a rien). Pour multiplier par 12, il faut mettre un mot de 9 lettres dans les cases ou il y a 3 triples, par 9 si il y a 2 triples, ou par 3 selon la longueur du mot (vous devez commencer à la case START). Après avoir répondu, l'ordinateur demande si vous avez un autre mot. Si oui, tapez O, si non, en tapant N, l'ordinateur pour depreza votre scorre. vous donnera votre score. Attribution des points :

A 1 pt B 5 pts C 3 pts	TRIPLE		TRIPLE		TRIPL
D 3 pts E 1 pts F 4 pts		DOUBLE			
G 4 pts H 5 pts I 2 pts				DOUBLE	
J 6 pts K 8 pts L 2 pts					
M 3 pts N 2 pts O 2 pts	TRIPLE		START		TRIPL
P 3 pts Q 5 Pts R 2 pts					
S 1 pt T 2 pts U 2 pts		DOUBLE			
V 4 pts W 8 pts				DOUBLE	
X 6 pts Y 6 pts Z 6 pts	TRIPLE	es points de la	TRIPLE		TRIP

LIST #0"M" 48 STOP WAIT 40: VAC : \$= 50 WAIT 1000:0=0 SCORE 51 IF KEY\*"M" THEN

\*":Q=15:D=16:F0 R K=1 TO 8 2 WAIT 10: PRT CSR 2; MID(1, K); CSR 34 NEXT I

D:MID(Q,K) 3 Q=Q-1:D=D-1:NEX

5 FOR G=0 TG 2 10 WAIT 2:FOR 0=4 TO 13:PRT CSR 2

"; CSR 15;" \*"; CSR D+1; MI D(D, 1)

12 NEXT D:NEXT 0:P RT 14 \$="S C O R E":S

=0 15 S=S+1: IF S=10 T

HEN 21 FOR R=17 TO 5 S TEP -1

17 PRT CSR R+1; " " 18 PRT CSR R;MID(S

19 IF S+5=R THEN 1 20 NEXT R

MNOPORSTUVWXYZ0

#\*28):IF A(I)=0 THEN 33

(A4, 1)

ID(A7,1) =MID(A9,1):L\$=M

39 \$="":\$=B\$+C\$+D\$

41 5=0

,1); TEP -1

21 FOR K=0 TO 7:WA IT 15:PRT :PRT CSR 6: \$: NEXT K 30 \$="ABCDEFGHIJKL

31 A=LEN(\$) 32 FOR I=1 32 FOR I=1 TO 12 33 A(I)=A-INT (RAN

35 B\$=MID(A1,1):C\$ =MID(A2,1):D\$=M ID(A3,1):E\$=MID

36 F\$=MID(A5,1):G\$ =MID(A6,1):H\$=M 37 J\$=MID(A8,1):K\$

ID(88,1) 38 M\$=MID(B1,1):N\$ =MID(82,1)

+E\$+F\$+G\$+H\$+J\$ +K\$+L\$+M\$+N\$ 40 PRT "VOS LETTRE

42 S=S+1: IF S=13 T

,1);

103 IF R\$="9" THEN 113 104 IF R\$="4" THEN 114 105 IF R\$="3" THEN 43 FOR R=17 TO 5 S 115 106 IF R\$="2" THEN 44 PRT CSR R+1;" " 116 107 X=Q 45 PRT CSR R; MID(S 108 Z=Z+X 109 INP "AUTRE MOT 46 IF S+5=R THEN 4 (0/N)",Y\$ 110 IF Y\$="0" THEN **FX 702P** 

220 PRT CSR R+1;" " 111 GOTO 160 112 X=@\*12:60T0 108

113 X=Q\*9:60T0 108 114 X=Q\*4:60T0 108 115 X=0\*3:60T0 108 116 X=Q\*2:60T0 108

120 WAIT 1000:0=0+1 : IF 0=60 THEN 1 25

121 60T0 51 125 PRT "C-EST TERM INE "; 126 PRT "IL FAUT DO

NHER UN MOT": 60 TO 60 160 \$="SCORE : ":S=

161 S=S+1: IF S=9 TH EN 167

162 FOR R=17 TO 5 S TEP -1 163 PRT CSR R+1;" "

164 PRT CSR R; MID(S ,1); 165 IF S+5=R THEN 1 61

166 NEXT R 167 PRT " ";Z:PRT 170 \$="ENCORE(0/N)?

":S=0 198 S=0 200 S=S+1: IF S=13 T **HEN 260** 

350 FOR K=0 TO 7:WA IT 10:PRT :PRT CSR 6: \$: NEXT K: PRT 360 \$="--- F I N --370 FOR K=0 TO 7:PR

230 PRT CSR R; MID(S

240 IF S+5=R THEN 2

260 PRT CSR 6;\$;: IF

270 IF KEY="0"; PRT

280 \$="AU REVOIR !"

290 S=S+1: IF S=12 T

300 FOR R=17 TO 5 S

310 PRT CSR R+1;" "

320 PRT CSR R; MID(S

IF S+5=R THEN 2

**HEN 350** 

TEP -1

:60T0 1

:S=0

KEY="" THEN 26

,1);

00

250 NEXT R

0

275 PRT

330

90

340 NEXT R

210 FOR R=17 TO 5 S TEP -1

T CSR 4: \$: NEXT K:END

25

47 NEXT R

## SALAIRE

Mode d'emploi: Pour les deux cas

Nom du salarié ?

Maintenez à jour votre compte en banque grâce à ce POUR CALCUL HORAIRE :

L'EXL 100 va vous demander successivement les questions suivan-

AU ? Se reporter à la question précédente.

Taux horaires ? Nombre d'heures normales ?(ex : pour 1 semaine : 39h)

C.CHETIENNOT - Nombre d'heures à 25% ?(ex :2) - Nombre d'heures à 50% ?(ex :3) POUR CALCUL MENSUEL

Salaire mensuel brut ?(ex:6700)

POUR LES DEUX CAS (suite) : - Plafond Sécurité Sociale ?(actuel :8730) Prénom ?

Numéro Sécurité Sociale ? (mini : 13, maxi : 13, doit commencer 2.6; le 0 est inutile.

impérativement par : 1 ou 2 ! ! ! - Acompte ?(ex: 500)

- Profession ? - Catégorie professionnellle ?(ex: Cadre) - Indemnités ?

- Période du ? (sur ce schéma obligatoire : ? ?/ ? ?/ ? ? (ex:01/02/85 - Primes nomes 2

- Autres primes ?

IMMMFICHE DE SALAIREMMM INNNHREALISE PARNONNNN INNNHRE CHRETIENNOTHNENN INNHHET MANNANNNNNNNNN 45 INPUT "ASS. VIEILLESSE t1(??.??) ?";AV:PRINT
46 INPUT "ASSEDIC(chomage) t1 (??.??) ?";ASS(1):PRINT
47 INPUT "ASSEDIC(chomage) t2 (??.??) ?";ASS(2):PRINT
48 CALL EFF:LOCATE (5,1):INPUT "RETRAITE COMPL. t1 (??.??) ?";RC(1):PRINT
49 INPUT "RETRAITE COMPL. t2 (??.??) ?";RC(2):PRINT
50 INPUT "ASS. HAL. COMPL. t2 (??.??) ?";AMC(1):PRINT
51 INPUT "ASS. HAL. COMPL. t2 (??.??) ?";AMC(2):PRINT
52 INPUT "ACCOMPTES ?";ACC:PRINT:INPUT "INDMENITES?";ID:PRINT
53 INPUT "PRIMES (NON SOUM.A COT.) ?";PNC:PRINT
54 INPUT "PRIMES (NON SOUM.A COT.) ?";PNC:PRINT
55 CLS:A\$="UVEEUUIILLEEZZ PPAATTIIEENNTTEERR"
56 LOCATE (10,3):PRINT A\$:LOCATE (11,3):PRINT A\$
57 IF RETOUR=1 THEN RETURN
58 A=TH\*NHN:B=TH\*NHAA\*.25:C=TH\*NHAB\*.5:D=A+B+C:SB=D+ID+PV

93 FRINT USING 72,"CHOMAGE",H+I
94 CALL SPEECH("L,"%TOC\$)
95 PRINT USING 72,"ASS.MAL.COMPL.",L+M
96 CALL SPEECH("L,"%TOC\$)
97 PRINT USING 72,"RETRAITE COMPL.",J+K
98 CALL SPEECH("L,"%TOC\$)
99 CALL LIGNE SB CALL SPEECH("L,"%TOC%)

98 CALL LIGNE

100 CALL SPEECH("L,"%TOC%)

101 PRINT USING 73,"TOTAUX",TCO,TCO

102 CALL SPEECH("L,"%TOC%)

103 CALL LIGNE

104 CALL SPEECH("L,"%TOC%)

105 PRINT USING 73,"SAL.NET IMP.","",SB-TCO

106 CALL SPEECH("L,"%TOC%)

107 PRINT USING 73,"ACCOMPTE","",ACC

108 CALL SPEECH("L,"%TOC%)

109 PRINT USING 73,"PRIMES N.COT.","",PNC:CALL LIGNE

100 CALL SPEECH("L,"%TOC%)

111 PRINT USING 73,"SALAIRE NET","",SNET:CALL LIGNE:CALL COLOR("ORB")

112 CALL SPEECH("L,"%TOC%)

113 PAUSE 7:LOCATE (22,7):PRINT "VERIFICATION DES CALCULS ?";

114 CALL COLOR("OBB")

115 ACCEPT VALIDATE("ON")SIZE(1),REP%:IF REP%="N"THEN CALL ASALA

116 CLS:CALL COLOR("OBB")

117 CALL SPEECH("L,"%TOC%)

118 PRINT "\* VERIFICATION DES CALCULS #":CALL LIGNE

119 CALL SPEECH("L,"%TOC%)

120 CALL COLOR("OYB")

121 CALL SPEECH("L,"%TOC%)

122 PRINT USING 74,"SEC.SOC.MAL.",SB,SSM,E+F:PRINT USING 76

123 CALL SPEECH("L,"%TOC%)

124 PRINT USING 74,"ASS.VIEIL.",PSS,AV,G

125 CALL SPEECH("L,"%TOC%)

126 PRINT USING 74,"ASS.VIEIL.",PSS,AV,G

127 CALL SPEECH("L,"%TOC%)

128 PRINT USING 74,"CHOMAGE".PSS.ASS(1).HAT

B2 CALL SPEECH("L,"&TOC\$)

**EXELVISION-EXL 100** 

PATRON! MON SALAIRE!

TENEZ! YOUS

L'AVEZ BIEN

MERCI

PATRON DE RIEN ARMAND

126 PRINT USING 76

127 CALL SPEECH("L,"&TOC\$)

128 PRINT USING 74,"CHOMAGE",PSS,ASS(1),H+I

129 CALL SPEECH("L,"&TOC\$)

130 PRINT USING 76

131 CALL SPEECH("L,"&TOC\$)

132 PRINT USING 74,"RET.COMPL.",PSS,RC(1),J+K

133 CALL SPEECH("L,"&TOC\$)

134 PRINT USING 76

135 CALL SPEECH("L,"&TOC\$)

136 PRINT USING 76

137 CALL SPEECH("L,"&TOC\$)

138 CALL SPEECH("L,"&TOC\$)

139 CALL SPEECH("L,"&TOC\$)

130 CALL SPEECH("L,"&TOC\$)

131 CALL SPEECH("L,"&TOC\$)

132 CALL SPEECH("L,"&TOC\$)

134 CALL SPEECH("L,"&TOC\$)

140 PRINT USING 76:PRINT USING 75,"TDTAUX",TCO,TCO

141 CALL SPEECH("L,"&TOC\$)

142 CALL LIGNE:PAUSE 10:CALL ASALA

143 CLS:END

144 CALCUL MENSUEL

144 !CALCUL MENSUEL 145 CLS:RETOUR=1:GOSUB 28:PRINT:INPUT "SAL.MENS.BRUT ?";SB:CALL EFF 146 RETOUR=1:GOSUB 42:RETOUR=0:SBM=SB+ID+PV ! CALCULS

148 E=SBM\*SSH/100:IF SBM)=PSS THEN F=PSS\*SST/100 ELSE F=SBM\*SST/100 149 IF SBM)=PSS THEN G=PSS\*AV/100 ELSE G=SBM\*AV/100 150 IF SBM)=PSS THEN H=PSS\*ASS(1)/100:I=(SBM-PSS)\*ASS(2)/100:GOTO 152 151 H=SBM#ASS(1)/100 151 H=SBM#ASS(1)/100 152 IF SBM)=PSS THEN J=PSS\*RC(1)/100:K=(SBM-PSS)\*RC(2)/100 ELSE J=SB\*RC(1)/100 153 IF SBM)=PSS THEN L=PSS\*AMC(1)/100:M=(SBM-PSS)\*AMC(2)/100:GOTO 155

TCO=E+F+G+H+I+J+K+L+M:SNET=SBM-TCO-ACC:SB=SBM 156 GOTO 70

157 SUB EFF:FOR I=5 TO 21:LOCATE (I,1):PRINT TAB(40):NEXT I:SUBEND 158 SUB LIGNE:FOR I=1 TO 40:PRINT "#";:NEXT I:SUBEND 159 SUB ASALA:CALL COLOR("0GB")

Toc

160 PRINT TAB(11); "UNE AUTRE FICHE ?";:CALL COLOR("088")
161 ACCEPT VALIDATE("ON")SIZE(1),REP\$:IF REP\$="O"THEN RUN ELSE CLS:END
162 SUBEND

Tax Tax Tax 111

CARS. COMMUNICACIONAL

## CANON X 07

Suite de la page 7 30010 'GESTION DES ERREURS

30020 30030 IFERL=60620THENRESUMENEXT 30040 END

35000 35010 'GESTION DES FUSEES 35020

35030 CLS 35040 GDSUB60380

35060 IFFTHENRESTORE35070ELSERESTO RE35080

35070 DATA"Il ne vous reste plus q 35080 DATA"Plus de fusee, vous avez

donc perdu la partie ! 35090 READN: IFFTHENN=N+STR\$(F)+"FU SEE (S)

35100 J=LEN(N):N(O)="======":N(1)= "FUSEES

ATE5, 2: PRINT"A bientot !?":CLEAR50 35140 CONSOLEO, 4, 0, 1, 1: END 40000 1 40010 'DATAS 40020 1 40030 DATA"252,128,128,128,128,128 ,128,128", "252,16,56,124,252,252,2 52,252 40040 DATA"252,0,0,0,128,128,128,1 28", "252,0,0,0,0,0,0,0", "252,0,0,0

35130 IFFTHENCLS: RETURNELSECLS: LOC

35120 GOSUB60790

40050 DATA"252,0,0,128,64,32,16,8" "252,0,0,0,0,4,12,8 40060 DATA"252,0,60,124,252,252,25 2.0", "252,0,252,252,252,252,252,0 40070 DATA"252,0,248,248,248,248,2

48,248", "252,4,4,4,4,4,4,4,4 40080 DATA"252,252,252,252,252,252 ,252,252","128,128,128,128,128,128 40090 DATA"128, 252, 128, 128, 128, 128

40100 DATA"32,232,44,40,40,40,40,4 0", "8, 40, 40, 168, 104, 40, 40, 40", "0, 0 ,0,0,0,0,0,0 40110 DATA"8,8,8,8,8,8,8,8","0,0,0 ,248,0,0,0,0","117,136,152,168,200 .136.112.0 40120 DATA"112,136,152,168,200,136

128,128", "0,252,0,0,0,0,0

TOC

TOC

,112,0","248,248,248,248,248,240,2 40130 DATA"4,4,4,4,4,4,4,4","32,32

,44,32,32,32,32,32","8,8,232,40,72 , 136, 136, 136 40140 DATA"12,0,0,0,0,0,0,0,","252,

0,0,0,0,0,0,4","128,0,0,0,0,0,0,25 40150 DATA"4,4,4,4,4,4,252","128 ,128,128,128,128,128,128,252

40160 DATA"252,128,128,128,128,128 ,128,252","252,0,0,0,4,8,28,252 40170 DATA"224,32,64,128,0,4,248,2 52", "140,8,4,0,128,64,60,252 40180 DATA"192,96,48,152,76,36,240

252", "0,0,0,0,0,128,192,252 40190 DATA"0,0,0,0,0,0,0,252","252 ,252,124,60,28,12,4,0 40200 DATA"252,240,248,240,244,248

HE LE MAQUETTISTE!
TO VAS ME FAIRE CE
COIN DE PAGE À TOUTES

THE

AÉHO!

,248,248","252,60,188,12,12,12,140 .140 40210 DATA"252,252,252,252,252,252 ,252,248", "252,252,252,252,252,252

.4.0 40220 DATA"252,252,252,252,252,252 ,188,252","252,124,124,60,60,60,60

40230 DATA"252,252,252,252,248,240 ,248,252","248,252,252,252,244,124 . 252, 252

40240 DATA"12,4,132,132,132,164,14 4,216", "252,252,248,240,224,224,22

40250 DATA"252,252,60,28,12,12,12, 28", "252, 252, 252, 252, 252, 252, 248, 2

A SUIVRE...



La machine superbe et douée En son sein gardait le secret

De célestes sons enchantés

Connus de quelques initiés.

Philippe PAIR

Mode d'emploi :

Ce programme permet d'éditer, d'écouter et de moduler des sons à souhait. Il effectue ensuite les calculs et donne les valeurs à charger, avec SOUND, dans les différents registres du processeur sonore. Ces données pourront être employées ultérieurement dans vos programmes BASIC ou MACHINE.

EDITEUR MUSICAL

NOTICE DE FONCTIONNEMENT : Jusqu'à 140 sons peuvent être définis dans 20 écrans de 7 notes chacun. Chaque son est représenté par une colonne comportant les données qui le déterminent. Après RUN, vous voyez apparaître l'écran 0; il est initialisé avec les valeurs que vous choisirez dans une des 3 premières lignes de DATA (zéro, rien, ou des valeurs

arbitraires). L'écran est organisé comme suit : - En titre, écran xx : Correspond au numéro de l'écran en cours

- fr a, fr b, fr c correspondent aux fréquences des 3 voies A, B, C (programmables de 55 Hz à 223 KHz environ). Un rappel des correspondances note-fréquences peut être demandé par l'utilisateur (touche dièse).

- mx a, mx b, mx c correspondent aux possibilités de mixage des canaux A, B, C (sur chaque voie : Son et bruit ou l'un des deux seulement). Le premier nombre représente la note, le second le bruit. Un zéro annule l'effet équivalent, un 1 le permet.

 mo a, mo b, mo c correspondent aux modes d'amplitudes (puissances sonores) des trois voies, contrôlées soit par le générateur d'enveloppe (1), soit par l'amplitude elle même (0). Evidemment si le mode est à 0, les périodes et les formes d'enveloppe n'ont plus aucune action sur le son.

am a, am b, am c correspondent aux puissances sonores si cha cune d'elle a été requise précédemment dans le mode (de 0 à F

puissance maximale). p.vp correspond à la période d'enveloppe demandée au généra-teur. Cette période contrôle aussi la puissance sonore, si le mode

est à 1 bien sur. pour passer d'une page à une autre déjà mémorisée). f.vp correspond à la forme de l'enveloppe (si le mode est à 1). Ces :- BS (petite flèche gauche à la fin de la première ligne du clavier) est à 1 bien sur.

formes sont rappelées dans le logiciel (touche V).
- brui correspond à la fréquence du générateur de bruit (utile si un

bruit est demandé dans le mixage des voies).

Un appui sur la touche X (eXplication) vous rappelle la fonction exacte de la ligne sur laquelle se trouve le curseur. Toutes les tou-ches utiles sont rappelées par un ou plusieurs appuis sur la touche H (Help); examinons-les une fois en détail :

Les 4 touches d'édition flèchées servent à déplacer le curseur sur la position d'un des paramètres de la note à modifier. Le nombre demandé pour ce paramètre est toujours en hexadécimal (à l'excepil en fallait une, du numéro d'écran; entre 0 et 19 inclus).

0

CE PROGRAMME

FOU!

(PETIT DÉTAIL À SAVOIR:)

En raison de la longueur inhabituelle du listing,

nous passerons ce pro-

gramme en deux fois.

A suivre:

- Entre deux sons successifs, certains paramètres peuvent ne pas varier. Recharger le registre correspondant avec la même valeur provoque (notamment pour les fréquences) une petite coupure de son qu'il est bon d'éviter. Pour cela une information supplémentaire est ajoutée aux 16 chiffres disponibles en hexadécimal; il s'agit du signe multiplié. Ce signe signifie que la valeur correspondante n'a pas à être, ni modifiée, ni annulée, mais juste conservée dans le registre en question. Ce signe indiquant une absence de chargement du registre correspondant, il est bon de se souvenir (et ce sera le seul cas) que les registres sont décomposés dans le logiciel. Une mise à \* de l'amplitude de \*\*...place aussi le mode de A à \* Dans le cas du mode et de l'amplitude, il est préférable de ne pas

Dièse donne les valeurs équivalentes des différentes notes dans 8 octaves successives. Une sortie est prévue sur imprimante mais un rappel des valeurs est effectué lors du retour à l'éditeur.

R permet la réinitialisation d'un ou de plusieurs écrans (aux va-leurs de celui sur lequel vous travaillez).

M autorise ou annule le mouvement automatique du curseur : Curseur plein, mouvement normal (chaque appui sur un chiffre déplace le curseur à la position suivante).

Petit curseur, seules les touches fléchées permettent le déplacement de ce dernier.

HOME (ou EFE/DEP) place le curseur sur le premier paramètre de la première note (fréquence de la voie A).
- CLS (shift HOME) place le curseur sur le numéro de la page. Pour

changer de page, il suffit de taper le numéro correspondant à celle demandée et d'appuyer sur RETURN (il faut environ 15 secondes

replace le curseur en début de ligne courante. - RETURN permet :

bruit est demandé dans le mixage des voies).

- De changer de page si vous êtes sur la ligne écran xx et que le - tmps est le temps qui est pris avant le chargement de la note numéro de la page inscrit n'est pas celui en cours. Un écran non encore initialisé l'est avec les valeurs de l'écran sur lequel vous tra-vailliez précédemment (pour en permettre la continuité).

 D'écouter votre "oeuvre".
 = (égal) permet une écoute plus rapide de l'oeuvre que vous avez. mémorisée précédemment avec RETURN.

W (Write) exécute l'écriture des résultats de vos recherches sur écran, imprimante, cassette ou tout autre périphérique à venir. Seuls les écrans sur lesquels vous avez travaillé sont inscrits ou mémorisés sur le support voulu.

OB

 L (Lecture) lit un travail précédemment sauvegardé sur cassette ou sur tout autre périphérique.

V vous donne les valeurs correspondant aux différentes formes

- V vous donne les valeurs correspondant aux différentes formes d'enveloppe qui sont dessinées à l'écran.
- \$ permet la définition d'une chaîne de caractères qui sera utilisable par la suite avec la touche TAB. Par exemple, si vous désirez écrire plusieurs fois de suite la valeur "FFF" sur le tableau, définissez votre chaine comme "FFF" puis tapez sur TAB aux endroits voulus.

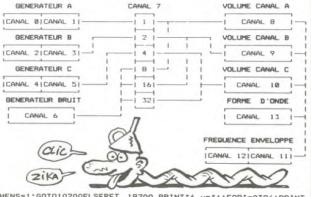
ESC permet de sortir du programme et replace l'ordinateur dans son état habituel.

Les touches de fonction sont initialisées avec une chaine de " d'une longueur correspondant à leur numéro (sauf F9 et F10 respectivement de 12 et 15 "

 X comme vu précédemment, rappelle la fonction de la ligne en cours et H les différentes possibilités du programme. Un BEEP signale une commande erronée et certaines commandes

demandent confirmation.

A vous maintenant, les sons les plus extraordinaires sont à votre portée; une seule limite, votre imagination !



Aux lignes 1000 a 1400 et 6200, le LITUDE des voix H correspond au caractere graphiqu e obtenu par GRPH+L

1100 H EBITEUR MUSICAL H 1388 : 1300 нининининининини 1400 ' Pour ordinateur MSX 32 Ko 1600 1900 (c) Philippe PAIR 1985 HEBDOGICIEL No xx. 2100

2300 ' HEBDOGICIEL No xx. 2600 'Initialisation des notes 2700 ' Lignes 2700 a 2900 au choix de l'utilisateur ne pas taper les autres ou precedees de ' ou REM 2800 DATA348, BFF, 270, 1/0, 1/0, 1/0, 1, 0, 0, 0, 0, 5, 6, 1F00, C, 00, 003C

2900 REMDATA\*\*\*, \*\*\*, \*\*\*, \*/\*, \*/\*, \*/ 0,0,0,0,0,0,0,0000,0,00,0000 3100 'Modes d'emploi

3200 'avec WIDTH 40, centrez les D 3300 DATA\* Utilisez les touches

flechees pour deplacer urseur clignotant. Tou Tous les xadecimale (0,1,2,3...D,E,F)\*
3400 DATA\* \* indique l'absence de chargement du chargement du registre c orrespondant Les touch es: F1=\*; F2=\*\*...F8=8 '\*' sa

es: F1=\*; F2=\*\*...F8=8 '\*' sa uf: F9=12 '\*' et F10=15 '\*' 3 3500 DATA" H --> defilement des X --> explicati instructions ligne en cours M ent automatique oui/non -> equivalences des frequences\*
3600 DATA\*RETURN sur No d'ecran=ch

angement d'ecran sur No d'ecran=ch angement d'ecran sur tableau =memoriser et ecouter = --> ecout er sans memoriser (reecoute) R --> reinitialisation d'ecrans" 3700 DATA\* HOME --> pointeur a sa place d'epider. 3700 DATA\* HOME --> pointeur a sa place d'origine BS --> pointeur d ebut de ligne courante CLS --> poi nteur sur numero d'ecran ESC --> fin d'execution du programme

3800 DATA\* \$ --> definition d'une chaine a ecrire TAB --> ecriture
de la chaine definie W --> ecrit
ure des resultats sur I/O L -->
lecture de donnees a partir I/O\*
3900 DATAFIN

4000 DATA\* fr a, b, c = FREQUENCES
des voix a,b,c de 000 (1--)22372 valeurs de correspondance des differentes frequences, tapez

4100 DATA" mx a, b, c=MIXAGES des voix et du bruit premier nombre = son , deuxieme = bruit 1/1 son et bruit 0/0 ni son ni bruit 0/1 b ruit sans son 1/0 son sans bruit

4200 DATA" mo a, b, c: MODE D'AMPL ITUDE des voix

0=amplitude controlee par amplitude(!) trolee par generateur d'enveloppe" 4300 DATA" am a,b,c:controle d'AMP

(ou puissance) de O p le mode le permet(=0) uissance minimum a F puissance maximum 4400 DATA" p.vt PERIODE Du FREQUE

NCE d'ENVELOPPE commune a t outes les voix de 000 0 (7 millionemes de seconde) a FFFF (4.7 secondes)\* f.vt FORME D'ENVELOP 4500 DATA" PE (0 a F) tapez V

pour dessin des formes" 4600 DATA" brui: FREQUENCE DU GENE RATEUR DE BRUIT

et IF (=7216 Hz)\*
4700 DATA\* tmps: ATTENTE avant 1
e CHARGEMENT du son suivant en s pixantieme de seconde

1/10 eme=6; 1 sc=3C; 2 sc=78;10 sc=258\* 4800 'equivalence des frequences 4900 ' ATTENTION chaque variable comporte 8 c

aract res (ou espaces) 5000 DATA LA ,LAM;SIb ,SI , DO ,DOW; REb , RE .RE#; ,FAM; SOLb, SO

L ,SOL#;LAb 5100 'dessin des enveloppes 5200 DATA00,00,00,00,00,00,00,FF,8 0, CO, AO, 90, 88, 84, 82, 81, 01, 03, 05, 09

,11,21,41,81,FF,00,00,00 5300 DATA00,00,00,00,81,41,21,11,0 9,05,03,01,01,02,04,08,10,20,40,80 ,80,40,20,10,08,04,02,01 5500 'INITIALISATION

5600 '\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

5800 CLEAR2000: DEFINTA-I, P-R, T-Z 5900 SCREENO:COLOR3,1:KEYOFF:DIMPP \$(16,7),RG(20,15,7):ONERRORGOTO497

6000 WIDTH40:POKE&HF3B1,30 'agrand issement de l'ecran 6100 FORI=OTO7: VPOKE512+BASE(2)+I. VAL("&H"+MID\$("3078CCBCBCCC7830",I

\*2+1,2)):NEXT 6200 LOCATE12.6: PRINT "HHHHHHHHHHHH

H EDITEUR MUSICAL H

нинининининининини 6300 LOCATE18, 22: PRINTCHR\$ (64); " P hilippe PAIR (1985) \*
6400 L=2:C=6:E\$="00":E=0:PR=0:DR=0

6500 OUT&HAA, INP (&HAA) AND&HBF: POKE 6600 GOSUB17100 'initialisation po 700 CS=STRING\$(18, "\*"):H\$="012345

6789ABCDEF#" 6800 FORI=1TO8: KEYI, STRING\$(I, "\*") :NEXT:KEY9,STRING\$(12, "\*"):KEY10,S TRING\$(15, "\*") 6900 FORI=OTO19:RG(1.0.0)=256:NEXT

2000 GOSUB26900:GOSUB29700 'initia lisation des notes 7100 GOSUB17800:XS=" TAPER H (comm Help) POUR FAIRE DEFILER

LES INSTRUCTIONS DE FONCTIONNEME

7200 PRINT,,,,X\$: BEEP \*\*\*\*\*\*\* 7500 7600 ' \* BOUCLE PRINCIPALE 7800 7900 ' \*\*\*\*\*\* 8200 PS=BASE(0)+L\*40+C:CA=VPEEK(PS):VPOKEPS,254:GOSUB8500:VPOKEPS,CA : GOTOB200 8400 ' 8500 '

\* SAISIE DES COMMANDES \* \* CONTEXTE D'AIGUILLAGES \*\*\*\*\*\*\* 8800 9000 MS=INKEYS:IFMS=""THENRETURN 9100 IFINSTR(Hs, Ms) <>OTHENGOTO1300

O 'chiffre hexa 9200 S=INSTR(CHR\$(28)+CHR\$(29)+CHR \$(30)+CHR\$(31),M\$):IFS<>OTHENGOTO1 0200 'touches flechees 9300 DNINSTR(\*VMHX#W=RL\$\*+CHR\$(13)

+CHR\$(9)+CHR\$(27),M\$)GOTO24000,171 00,20200,21000,21900,39800,48300,2 7600,45200,25900,16300,26400,51300 9400 IFM\$=CHR\$(11)THENL=2:C=6:RETU

9500 IFM\$=CHR\$(12)THENL=0:C=22:RET URN 'cls 9600 IFM\$=CHR\$(8) THENC=4:S=1:GOTD9

900 'debut de ligne 9700 BEEP:RETURN 9900 'TOUCHE FLECHEES 10200 ONSGOSUB11200,12400,10600,11

10300 IFINSTR(Hs, CHRs(VPEEK(BASE(O )+L\*40+C)))=OTHEN10200

10400 RETURN 10600 'MOUVEMENT HAUT

10800 IFL=0THENL=18 10900 L=L-1 1000 RETURN

'MOUVEMENT DROIT 11200 11400 IFC=39THENC=4:L=L+1:IFL=18TH ENL=0 11500 C=C+1

11600 RETURN 11800 'MOUVEMENT BAS 12000 IFL=17THENL=-1

12100 L=L+1 12200 RETURN 12400 'MOUVEMENTGAUCHE 12600 IFC=OTHENC=39:L=L-1:IFL=-1TH

12700 C=C-1 12800 RETURN

13300 IF(L>4ANDL<11)AND(M\$<>"0"AND M\$<>"1"ANDM\$<>"\*")THENBEEP:RETURN pour eviter les fausses informati

13400 IF(L=16ANDCMOD5=2)AND(M\$()\*0 "ANDM\$()"1"ANDM\$()"\*")THENBEEP:RET URN 'pour eviter les fausses infor 13500 IFL=17ANDM%="\*"THENBEEP; RETU

13600 IEL = OTHEN 15500 13700 CA=ASC(M\$) 13800 I=L-2:IFI=3THENI=5ELSEIFI=5T

HENI=3 13900 As=PP\$(I.INT(C/5)-1) 14000 ONLEN (A&) GOSUB14300, 14500, 14 800,15100 14100 PP\$(I.INT(C/5)-1)=A\$

14200 IFMOTHENS=1:GOTO10200ELSERET URN 14300 '1 chiffre

14400 AS=MS: RETURN 14500 '2 chiffres 14600 IFCMOD5=3THENAS=LEFTS(AS, 1)+ M\$ELSEAS=M\$+RIGHT\$(A\$,1) 14700 RETURN

14B00 '3 chiffres 14900 As=LEFTs(As,CMOD5-1)+Ms+MIDs 20500 READXs:IFXs="FIN"THENRESTORE (A\$.CMOD5+1.2)

15000 RETURN 15100 '4 chiffres 15200 AS=LEFTS(AS,CMOD5)+MS+MIDS(A 15300 RETURN

15800 IFINSTR("\*ABCDEF", M\$) <>OOR(C =22ANDINSTR("01".Ms)=0)THENBEEP:RE

15900 CA=ASC (M\$) 16000 IFC=22THENE\$=M\$+RIGHT\$(E\$,1) S=1:GOT010200 16100 ES=LEFT\$(E\$,1)+M\$:RETURN

16300 ' RETURN ecoute ou changt ec 16400 \*\*\*\*\* 16600 IFL=OANDE(>VAL(E\$)THEN28700

changt ecran 16700 GOSUB29700 'Memorisation des

16900 RETURN 17100 ' MOUVEMENT OUI/NON 17200 ' \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

17400 J=BASE(2)+254\*8 17500 IFMO=OTHENMO=-1:FORI=OTO7:VP OKEJ+I,255:NEXT:RETURN 17600 MO=0:FORI=0T05:VPOKEJ+1,0:NE XT: VPOKEJ+6, 255: VPOKEJ+7, 255: RETUR

17800 ' MISE EN PLACE DE L'ECRAN 

18200 PRINTSPC(16); "ecran ";E\$:PRI 18300 PRINT"+r a";:FORI=OTO6:PRINT

" ";PP\$(0,1);:NEXT:PRINT 18400 PRINT"fr b";:FORI=0T06:PRINT " ";PP\$(1,1);:NEXT:PRINT 18500 PRINT"fr c"::FORI=OTO6:PRINT

" ';PP\$(2,I);:NEXT:PRINT 18600' attention, ordre des regis tres de mixage inverses d e celui des voix 18700 PRINT"mx a";:FORI=OTO6:PRINT

" ";PP\$(5,1);:NEXT:PRINT I8800 PRINT"mx b";:FORI=OTO6:PRINT " ";PP\$(4,1);:NEXT:PRINT 18900 PRINT"mx c :: FOR I = OTO6: PRINT

" ";PP\$(3,I);:NEXT:PRINT 19000 PRINT"mo a";:FORI=OTO6:PRINT " ";PP\$(6,1);:NEXT:PRINT 19100 PRINT"mo b";:FORI=OTO6:PRINT " ";PP\$(7,1);:NEXT:PRINT 19200 PRINT"mo c";:FORI=OTO6:PRINT

";PP\$(8, I);:NEXT:PRINT 19300 PRINT am a";:FORI=OTO6:PRINT
" ";PP\$(9,1);:NEXT:PRINT

19400 PRINT am b";:FORI=OTO6:PRINT ";PP\$(10,I);:NEXT:PRINT

";PP\$(11,I);:NEXT:PRINT 19600 PRINT"p.vp ";:FORI=0T06:PRIN TPP\$(12,I);" ";:NEXT

19700 PRINT"f.vp";:FORI=OTO6:PRINT " ";PP\$(13,1);:NEXT:PRINT 19800 PRINT",brui";:FORI=0T06:PRINT ";PP\$(14,I);:NEXT:PRINT

3300:GOTO20500 20600 GOSUB50800 20700 PRINTXS:

21300 IFL=0THEN20200 21400 RESTORE4000:J=L+1:IFJ<15THEN J=INT(J/3)ELSEJ=J-10 21500 FORI=1T0J:READX\$:NEXT 21600 GOSUB50800

21700 PRINTX#;:RESTORE3300:RETURN 21900 'CORRESPONDANCES DES FREQUEN CES

22000 '\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 22200 R=8:S=2^(1/12):M\$=" & 00000.00 Hz

22300 CLS:COLOR1,6:PRINT\* COR RESPONDANCE DES FREQUENCES\*,,,:RES TORE5000: FORI=OTO11: READAS: J=55\*S\* I\*R: PRINTUSINGMs; As, J, HEX\$ (3579545 #/(16\*J)):NEXT 22400 PRINT,,,,SPC(8) "E pour retou r a l'editeur",,, 22500 PRINTSPC(8) "I pour sortie im

primante\*,,, 22600 IFR>1THENPRINTSPC(6)\*- pour frequences inferieures",,, 22700 IFR(65THENPRINTSPC(6)"+ pour

frequences superieures\*
22800 A\$=INKEY\$:IFA\$="+"ORA\$="="AN DR<65THENR=R\*2:G0T022300 22900 IFA%="-"ANDR>1THENR=R/2:G0T0

23000 IFA\$="I"THEN23600ELSEIFA\$()" E\*THEN22800 23100 CLS:COLORI5,6:LOCATE11,12:PR INT\*UN INSTANT S.V.P...\* 23200 RESTORE5000:X#=\*\*;FORI=0TD11

:READAS: AS=LEFTS (AS, 4): MS=RIGHTS (A \$,1): IFMS="; "THENAS=LEFTS (AS, 3) +"

23300 J=55\*S^I\*R:M\$=HEX\$(3579545#/ (16\*J)) 23400 IFLEN(M\$) (3THENM\$="0"+M\$:GOT 023400

23500 X\$=X\$+A\$+" "+M\$+"/ ":NEXT:CO LOR3,1:GOSUB17800:GOSUB20600:RESTO RE3300:RETURN 23600 LOCATEO

") (STRING\$ (79. " ");:LOCATE10,17: PRINT"IMPRESSION EN COURS...",,,SP

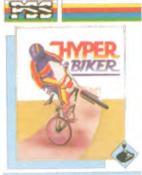
23700 RESTORE5000:FORI=OTO11:READA \$:J=55\*S^I\*R:LPRINTUSINGM\$;A\$,J,HE X\$(3579545#/(16\*J)):NEXT

23800 LOCATEO, 13: GOTO22400 24300 SCREEN1: COLOR14, 12, 12: VPOKEB ASE (6) +25 . LHB0

A SUIVRE ...

## **HYPER BIKER de PSS** POUR COMMODOR

HIP et HOP et allons-y les frères, et FRONT HOP et SPEED JUMP et HIP et HOP et tournez les soeurs WHEELIE et ENDO et ça bouge et toujours en musique. Et HOP! En ligne pour la première course, ça va speeder tout droit et pas dans le décor de la souplesse dans le poi-gnet, de la force dans le mollet. Et on patine et on pédale, tout dans la position. Un petit coup de danseuse, histoire de refaire un peu son retard et HOP, on se qualifie pour l'épreuve suivante.



C'etait tout plat... Il y a des bosses. On pédalait sans s'ar-rêter... Il faut ruser. De la délicatesse, du contrôle et on repart. On saute le trou, on passe dans l'eau et on ressort sans tomber. Le pied par terre et adieu la victoire. Toujours maître du pédalier on s'envole vers le ruban. En route pour une troisième discipline.

Sur deux roues c'est trop fa-cile, on lève l'avant et on reprend. C'est tout plat une nou-velle fois, on pédale et on

avance. Le pied alerte, l'oeil aux aguets on continue vers l'arrivée. On ne rêve pas, il faut tirer, le velo bien vertical. Et on roule et on vole vers la victoire, dans cette manche seulement, pour le gros lot il

se calme, on prend son on se callie, on pierlo son souffle. Pas de faux départ, de l'énergie. On appuie comme un malade, on décolle l'avant-l'arrière et HOP. Plus de contact avec la terre. Les dix mètres sont dans le vent, voilà les vingt. Et HIP c'est en hauteur que l'exercice se continue Même chanson, même rythme mais maintenant on gratte le ciel. Plus de problème on em-poche les records et on s'échauffe pour la dernière.

Et HIP et HOP les frères les oeurs du BMX (vélo cross particulièrement en voque depuis quelques mois) se massent les poignets avant de secouer le joystick en mesure. Le Bunny Hop exige une parfaite condition physique roue avant, roue arrière, roue avant, roue arrière... Et comme ça jusqu'au poteau.

Six épreuves. Pas de possibilité d'accèder à la deuxième sans se qualifier à la première. Mais ne fuyez pas : rien n'est impossible dans ce jeu. L'en-traînement que vous suivrez vous transformera en cham-pion du Hyper Bike. La simulation, après essai par des prati-cants de ce sport, ressemble fort à la réalité, y compris dans l'essoufflement en fin de course. Un excellent jeu d'ar-cade pour le Commodore.

1100 F 🗆 500 F 🗆

150 F 🗆

Fred WHEELIE

RESUME DES EPISODES PRECE-DENTS Pepe Louis a convaincu Steve Jobard (le pdg d'Appoil) et Jack Tramolo (le pdg d'Atrahi) de l'accompagner à Paris pour lutter contre l'Ombre Verte. Mais l'avion

### 10eme EPISODE :

## LA SALSA DU GRAND'PERE!

Le 747 s'est redressé brutalement. Par le hublot, je vois l'aile gauche qui fauche un champ de canne à sucre et j'en conclus que nous avons retrouvé une position horizontale. Devant moi un mome braille comme une chèvre et une bonne soeur en cornette a l'air de souffrir le martyre. On dirait qu'elle vient de se payer une seance de toboggan à cheval sur une lame de rasoir. Jobard et Tramolo sont encore

verts de peur.
- Ca va s'arranger les p'tits gars. Vous faites pas de mouron. Ce genre d'avion se conduit les eux fermés.

Ils ont beau serrer les dents, leurs gencives jouent le grand air de Toréador (et à travers) dans Carmen. Ca tremblote dans les voilures et les sièges se transforment en vibro-mas-seurs. Puis on entend un grince-

ment caverneux.
- Ils ont sorti le train d'atterri-

sage, murmure Jobard. On regarde encore par le hublot. Le zingue nous fait le coup des montagnes russes, mais c'est normal puisqu'on est à Cuba. Fi-nalement un bout de macadam mal entretenu apparait sous la carlingue et l'avion se pose en sautant délicatement sur la piste comme Noureev dans le Lac des Cygnes. Les pneus crissent, glissent et tentent désespérément de s'accrocher au gou-dron. Ils y laissent leur surgomme, leur gomme, leur sous-gomme et finissent par s'éclater comme des bêtes. Le boeing termine sa course sur les essieux et vient doucement mourir devant la porte B de l'aéroport de La Havane, sans se présen-ter au bureau de la douane. Le grand moment de panique passe, on nous évacue prestement et tous les passagers se retrouvent parqués dans une grande pièce, genre salle des pas-perdus à la gare de l'Est.

- C'est un coup du KGB, râle Tramolo. Ils veulent se payer

nos têtes. Il serre la valise contenant le prototype du nouvel ordinateur Atrahi contre sa poitrine.

- Ils me tueront ou je mangerai mon micro plutôt que de leur laisser entre les mains. - Je crois bien que je ferai de

même, renchérit Steve Jobard. Les pirates qui nous ont détournés ont disparu à la sortie de l'avion et personne ne les a revus. Deux policiers gardent la porte de la salle, mais ils refusent de faire le moindre commentaire sur la situation malgré les plaintes affolées des vovageurs.

Sur les murs sont accrochés d'immenses portraits de Fidel Monastorio, le Dictateur de Cuba. Il est grand, fier, barbu, souriant et son regard baigne d'une force tranquille est tourné vers la ligne bleu pále de l'océan où un soleil couchant étire ses derniers rayons de lu-mière dans le ciel rouge, comme autant d'espoirs d'un peuple porté par ses propres espéran-ces vers des lendemains meil-leurs, là où les oiseaux sifflotent l'Internationale et où le cours de la canne à sucre atteint son plafond à Wall Street. La chaleur est torride, étouffante

et moustiqueuse. Je sue sous mon béret comme sous le burnous et je regrette amèrement mon vingtième arrondissement natal, là où j'ai grandi dans l'om-bre de Maurice Chevalier et d'Edith Piaf.

Ca va Pépé Louis ? Vous avez l'air tout blême... Je m'essuie les mains sur mon

pantalon de velours côtelé noir et ie recale mon dentier avant de

Bon. Pas trop mal. Faudrait p't'être voir à se secouer les gui-bolles. Moi, les émotions ça me donne soif. Y a t'y pas un distri-buteur de queque chose dans

ce patelin? On commence à faire le tour de la salle, mais Jobard s'arrange pour m'attraper par le coude et

me prendre à part.
- Pépé Louis, j'ai un service a

vous demander. Je vrille son regard de mon oeil glauque dont le blanc tire va-guement vers le jaune. Je redresse mon épais sourcil et les poils viennent se planter violemment dans le tissu tendre du beret

Il me colle sa valise dans les

bras. oras.

- Il ne faut pas que l'on sache que je voyage avec un ordinateur prototype. Si jamais celui-ci tombe aux mains des russes. c'en est fait de ma société. Nous allons être pirate et l'équiples. libre mondial lui-même peut être mis en cause. Pépé Louis, gardez cette valise et dites que c'est la vôtre. Ils ne se méfieront pas d'un vieillard, fort sympathique au demeurant.

J'accepte bêtement avant de ré-fléchir. Deux minutes plus tard, Tramolo vient me faire exacte-ment la même proposition. Cette fois j'accepte encore.
- Si nous nous tirons de cette

histoire, je vous revaudrai ça, Pépé Louis.

Suite page 16



Cap man Page 4 Hex-check AMSTRAD APPLE MEULIN Page 22 Santé 7 CANON CANON
F COSTA DOS SANTOS
COM 64
JP. MARQUE
EXL 100 Crazy squash Page 3 C CHETIENNOT FX 702 P Page 26 Score Page 25 Pokel plus Page 22 DEVOYON HECTOR D. MASSEBOEUF MSX Editeur musica PAIR Page 27
Panique au fond des mers
AS Page 8 ORIC P et JM RIAS PC 1500 Chambre aux bulles Page 24 Roulcaisse Page 21 Ticatlon Page 2 Safaii SPECTRUM T. MORANGIS TI 99 (bs) L LEVREAY TI 99 (be) L ESCOFFIER TO7 Docteur Spountz JY LE FRIEC VICOO Page 5 Sos invasion A BROUCHOUD ZX 81 D. CHABOT



Directeur de la Publication Rédacteur en Chef: Gérard CECCALDI Directeur Technique Benoîte PICAUD

Rédaction: Michel DESANGLES Michael THEVENET

Secrétariat: Martine CHEVALIER Dessins: CARALI

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

Publicité au journal Commission paritaire 66489 RC 83 B 6621 Imprimerie

JARDIN S.A DULAC Evreux

### **CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4** Micro-ordinateur TI 99/4A Pal

Modulateur Secam France Modulateur Péritel 500 F [ Câble liaison magnéto cassettes 95 F [ Magnéto cassettes Texas Instruments Magnéto cassettes Lansay / Compteur et câble Imprimante Seikoscha GP 50 A 1350 F [ Imprimante Seikoscha GP 500 2500 F [ Imprimante Epson RX80 friction/fraction Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire Interface parallèle extérieure pour TI 99 2590 F 1090 F 🗆 1090 F 🗆 Interface série extérieure pour Brother pour TI 99 Manette de jeux Super Joy à ventouse avec interface spéciale supportant 2 manettes 195 F 🗆 Manette Quick Shot II à ventouse Tir bloqué 230 F 🗆 avec adaptateur pour 2 manettes PROGRAMMATION 800 F 🗆 Extended Basic manuel français Super extended basic graph manuel français Extension mémoire 32K extérieure TI Logo n° 2 en français livrable avril (Module) 1 200 F 🗆 1 340 F 🗆 895 F 🗆 Mini mémoire livrable avril (Module) K7 EPSILON/SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ÉTENDU 95 F 🗆 120 F 🗆 120 F 🗆 120 F 🗆 Lunar Lander 2 simulation de vols spatiaux Lungr Jumper moto de l'espace Solar système pilotage à la carte en 3 dimensions Sum Games (les jeux olympiques) K7 Lunor Lander 2 + 2 K7 L'ensemble K7 HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99 Nº 3 rubis sacré Basic étendu 6 jeux dont Dark Crystal Basic étendu

MODULES TEXAS ORGANISATION Gestion de fichiers 260 F  $\square$ , Gestion de rapports 375 F  $\square$ ,

Nº 2 12 jeux dont Roland Garros Basic étendu

tion privée 360 F **MODULES FUNWARE POUR TI 99/4** 

## Rabbit Rail; Driving Demon; St nick; Ambulance

400 F 🗆 L'ensemble **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. Antegrer 9 niveaux - Un combat sans merci dans les galeries
- creusées par les combattants Accélération foudroyante à partir du 7º niveau. 120 F —
   Rotor Raiders 9 niveaux Pac-Man diabolique et en
- 100 F 🗆 Hen Pecked 6 niveaux - Jusqu'à 10 ans un grand co cogs en musique.

## A VOS CONSOLES TI 99/4 basic étendu disponible



disponible avril.

BASIC ÉTENDU MANUEL EN FRANÇAIS

## BASIC ÉTENDU

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...

4 Ko de mémoire morte (ROM) et
 6 Ko de mémoire morte graphique
 (G – ROM) contenant des utilitaires

- accès possible à l'extension 32 K en TI basic; - chargement de programmes-

objets écrits en assembleur, soit sur mini-mémoire, soit sur extension

utilisation de PEEK et POKE, appel

de sous-programmes habituelle ment non accessibles;

programme de reun... d'erreurs (Easy Bug – Debug).

PROGRAMMATION SUR DISQUETTES

Coffret périphérique Texas : origine U.S.A. comprenant le boîtier, le contrôleur.

Il a aussi :

très intéressants

Module comprenant un langage de programmation renforçant le Basic du TI 99 . 40 commandes supplé-mentaires, accès au langage assembleur. (Entrées/sorties). Sous-programmes, stockage, spri-tes, traitement d'erreurs. Expres-sions logiques. LET multiple. Introductions multiples. Accès à l'extension 32 K

MÉMOIRE 32 K fonctionne avec le basic étendu.

Elle est indispensable pour la pro-grammation 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.

Un nouveau basic étendu avec 35 fonctions supplémentaires per mettant de tracer lignes, cercles, ellipses, axes, diagrammes en bar-res ou circulaires. Ce basic graphique présente 2 caractéristiques très utiles: une copie d'écran, graphi-ques et textes (code ASCII), Vpoke et Vpeek accès direct à la Ra contrôle écran . . . . .

MODULE SUPERGRAPH

mini-mémoire

### LOGO 2 (module) Enseignez à votre ordinateur

formes, couleurs, musique, procédures, caractères dessinés, variables de tous genres. constructions grammaticales et 895 F 🗆 le module logo.

3300 F 🗆

LANGAGE PASCAL comprenent

.... 5700 F 🗆

LOT N° Z TOUT LE LOGO Module logo + mémoire 32 K. . . . . . . . . 1995 F

Module jeux d'échecs..450 F

La carte P. code et les disquettes Pascal : USCD ; Compiler ; Assembleur linker ;

LOT Nº 1 INDISPENSABLE

 Module BASIC ÉTENDU manuel en français · K7 Basic par soi-même

K7 Lunar Lander 2 (simulation de vols



CONTRÔLEURS - LECTEURS DE DISQUETTES 360 Ko

· Carte contrôleur enfichable dans boitier 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 houteur (2 lecteurs peuvent tenir dans le compartiment "disque" du boitier périphérique). L'ensemble

ARRIVÉE PAQUES... MODULES... PARSEC adventure pirale... fathom... donkey kong... demandez li complète des modules de jeux et d'éducation

	FS AVRIL 1985	
Nom		
Prénom		
Adresse		
	Tél. :	
Code Postal		
Ville		

Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin Participation aux trais de port et d'expédition en recommandé express pour les logiciels : + 30 F. Se renseigner pour les colls au-dessus de 5 kg ainsi que pour les expéditions à l'étranger.

LA REGLE A CALCUL :

(livraison avril).

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

> Livraison des produits disponibles sous 8 jours. Parking gratuit Maubert-Lagrang