# SONY: LE BIT QUI FAIT MAL!

To hit, ça veut dire frapper fort en anglais et c'est bien ce qu'a l'intention de faire Sony avec son nouveau micro-ordinateur aux normes MSX : le HIT BIT 75 F.

#### PASSION ET MSX

Bon, à priori les MSX on connait. Ces engins qui ont fait naguère trembler de peur les constructeurs américains et européens ne sont pas si dangereux qu' on a bien voulu le dire. En France, c'est même carrément le bide : à peine 20.000 machines, toutes marques confondues, ont trouvé asile chez les utilisateurs. Dieu sait pourtant que les importateurs officiels ou parallèles ne

date. Et quand le vrai grand public va s'y mettre, attention les yeux! Ca va nous faire du 700.000 MSX trônant à côté de la télé, du magnétoscope et de la chaîne Hi-fi, comme au Japon!

#### SONY PAS FOU

Et c'est là que Sony intervient. Après avoir laissé essuyer les plâtres aux petits importateurs ou au trop-en-avance comme Canon il ar-



manquent pas et que les publicités qui fusent dans toutes sortes de médias auraient dû faire décoller les ventes de cette norme nippone. Le problème, c'est que jusqu'à présent, la France est nettement souséquipée et l'informatique n'est pas encore grand public. Ce sont toujours les hobbistes qui font l'essentel de la clientèle et ils n'achètent pas un ordinateur comme un magnétoscope. La standardisation apparente de ces machines en fait des utilitaires sans passion, et sans passion pas de hobbistes!

#### HONORABLE GRAND PUBLIC

Mais l'informatique grand public n'est pas une vue de l'esprit, loin de là! Le taux d'équipement des américains et des anglais est là pour le prouver. La France va suivre, ce n'est qu'une question de rive au bon moment, quand le grand public est bien chaud et prêt à plonger. Et au lieu de se pointer avec un simple MSX, c'est avec un Sony qu'il attaque, un vrai Sony, périphériques, logiciels, design et image de marque compris.

#### HENRI IV N'EST PAS MORT

Par-dessus le marché, nous allons voir que si le HIT BIT est effectivement un MSX, il a suffisamment d'atouts pour rallier **aussi** les hobbistes. Comme pour tous les produits de la marque, le génie marketing de Sony va encore frapper!

#### Y'A TOUT

Mais laissons là ces considérations mercantiles et regardons donc de quoi est faite la chose. D'abord, y'a tout : unité centrale, lecteur de cassettes, lecteur de disquettes, second lecteur de disquettes sans contrôleur, joystick, second joystick à infrarouge, track ball, logiciels exclusifs, documentations en français, macro-assembleur et look d'enfer.

#### LA CENTRALE DU PARTICULIER

L'unité centrale ? Un MSX, Z80, 32 Ko de ROM, 80 Ko de RAM dont 16 Ko de mémoire écran et 28815 octets utilisateur : le haut du pavé dans la norme MSX, mais classique. Dans la même lignée, on retrouve un port cartouche, un clavier accentué, 5 touches de fonction programmables, un affichage 39 colonnes de 24 lignes, une résolution graphique de 256 x 192 points en 16 couleurs, 3 canaux et 8 octaves pour le son, une prise péritel, une alimentation incorporée, une interface cassette, une interface imprimante parallèle-centronics, 2 connecteurs joysticks, un deuxième port cartouche, une documentation en français plus épaisse que l'Ency-clopedia Universalis, un bouquin d'initiation au basic pour les débutants et un package à garder pour en faire une lampe de chevet. Tout y est!

Et cette sacrée console se paie même le luxe d'avoir des plus : 16 Ko de logiciel intégrés, c'est pas mal, non ? Les logiciels en question sont un agenda, une gestion de fiches et un carnet d'adresses. Pour sauvegarder les informations de ces utilitaires résidents, vous pourrez utiliser soit un classique lecteur de cassettes, soit un lecteur de disquettes soit une cartouche de RAM non-volatile de 4 Ko avec batterie. Elle a encore quelque chose de plus ? Oui : de la gueule et c'est du Sony. 3300 francs, y'a moins cher ? Oui, mais vous voulez un Sony, non ?

#### LECTEUR MADE OUT HONG-KONG

Il sent pas bon le sable chaud, mais il est beau le lecteur de cassettes tout noir avec plein de boutons et de touches partout. Et il n'est PAS fabriqué à HONG-KONG comme celui de Thomson, de Matra, de Tout le monde et de Personne, c'est au Japon qu'on lui a fait cette



jolie robe et qu'on a compris qu'un monitor, un inverseur de phase et un bon azimutage faisait la différence entre un lecteur de cassettes informatiques et un crin-crin pour écouter Edith Piar chanter "Mon légionnaire" en mono. 600 balles ? Et alors, c'est un Sony!

La cartouche de Ram 4 Ko alimentée par pile qui vous permettra de copier l'agenda, le carnet d'adresses et le dernier programme que vous venez d'écrire vous coûtera 450 francs et vous pourrez la mettre dans votre poche. Plus cher qu'une pochette en soie, mais plus utile.

#### NE QUITTEZ PAS, JE VOUS PASSE LE STANDARD

une fois avec des histoires de standard, il n'y a pas de disquettes 3,5 pouces en France et c'est pourtant le standard qu'ont retenu deux organismes on ne peut plus officiels, l'un américain (ANSI), l'autre européen (ECMA) pour ériger un standard quasi universel. La base de ce standard repose sur Sony qui, comme pour la vidéo avec le Betamax et le VHS, s'est retrouvé en concurrence avec le 3 pouces Hitachi. Sur le papier c'est Sony qui a gagné, sur le terrain c'est Hitachi. Mais pas sur tous les terrains, il n'y a guère qu'en France et en Angleterre qu'Hitachi a marqué quelques points! Et si Amstrad, Einstein et quelques autres francs-tireurs ont adopté ce format, c'est plus par opportunité et prix soldés par Hitachi que pour déclencher une nouvelle guéguerre. Le standard futur est bien le 3,5 pouces et c'est évidemment cette norme qui a été retenue par Sony pour ses lecteurs de disquettes noirs, beaux, c'est-nouveau-c'est-Sony!

Un lecteur avec contrôleur et un sans si vous en voulez deux et si vous avez les moyens. Pour les caractéristiques techniques : bernique, le DOS n'est pas prêt et tout ce que je peux vous dire c'est que les disquettes font, non formatées, 500 ou 1000 Ko selon qu'elles sont simple ou double face. Ca doit faire du 360 Ko par face mais il faut attendre le, DOS qui arrive vers le 15 mai. Le prix Wahou est justifié par le fait que vous êtes un snobinard qui voulez acheter un vrai Sony. (3700 francs avec contrôleur et 3000 sans )



ZIM BOUM ZLIKA

Allongé sur votre canapé pleine peau, un verre de pur malt à côté

de votre blanche main manucurée par Jean-Louis David, vous cares-sez négligemment la tête de votre Yorkshire frisé par Bruno de chez Dessanges et enrubanné par Paloma Picasso. Pendant que s'égrènent les premières notes de votre Rachmaninov préféré sur votre 300 watts, l'écran de votre Profile laisse apparaître le premier tableau de Lode Runner. Vous empoignez la tête courte et précise de votre joyst' Sony et la lutte commence......



C'est pas beau ça? Vous en connaissez des journaux qui vous font réver de la sorte? Hein, vous en connaissez, vous qui dormez sur un grabat, qui exhibez des ongles dégueulasses, qui perdez vos cheveux à pleines poignées et qui, en guise de clébard de luxe, n'avez que le chat râpé de la concierge qui vient renifler vos poubelles? Mais les joysticks, vous savez ce que c'est quand même? C'est ce que les journaux normalement constitués et anglophobes appellent des poignées de jeux. Quelle horreur! Pourquoi pas des paluches ludiques ou des manettes onanistes!

Sony a deux joysticks dans son usine, deux modèles à mettre sous globe pour ne pas les abîmer teliement qu'ils sont Sony. Un beau avec une grosse poignée érotique bizarrement articulée et deux boutons de feu commutables pour droitier ou gaucher. Un autre beau avec les mêmes caractéristiques, un tout petit levier court et précis fonctionne sans fil, la commande est à infrarouge comme Exelvision et permet de jouer de loin, plus particulièrement du canapé dont je vous

Suite page 16

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

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

#### **DEULIGNEURS**

Les fainéants sont en page 10 .

#### FORMATION A L'ASSEMBLEUR

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

# CINOCHE-TELOCHE page 14 et 15.

### BIDOUILLE GRENOUILLE

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

# PANNE ..... PANNE ..... THIRIET est en page 17 .

CONCOURS PERMAI

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

# DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR:

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

Roland LONGT

Mode d'emploi

Ce jeu fait appel à une routine en langage MACHINE, créée par le programme "DONALD 2". Il faudra donc sauvegarder le programme "DONALD 1" suivi de la routine que vous obtiendrez en lançant le programme "DONALD 2".

# DONALD ET RIRI IL NE FAUT **AMSTRAD** DAMAIS DIRE DAMAIS 0 SAUF QUAND ON EST SUR >soprie

#### LISTING 1

10 REM donald 1 20 MEMORY 14000 30 MODE @ PAPER 5 BURDER @ PEN 12 40 PRINT PRINT" DUNHLD RIRI 50 PRINT PRINT PRINT PEN 1 PRINT PRINT" Par"
60 PEN 3 PRINT PRINT PRINT" Roland & Richard":PRINT:PRINT" LONGT " 70 PRINT:PRINT:PRINT:PEN 6:PRINT" 100 IF INKEY(34)=0 THEN GOTO 230 110 GOTO 90 120 MODE 1 PAPER 0 PEN 3 130 PRINT" ---- REGLES du J 140 PRINT:PEN 1:PRINT"DONALD doit
Passer le Plus Possible de ba9a9e
s a son neveu RIRI qui est de
l'autre cote de la riviere ."
150 PRINT:PRINT"RIRI doit Prendre
ces ba9a9es mais il n'est Pas to
ujours fidele au Poste ."
160 PRINT:PEN 3:PRINT"ATTENTION !"
170 PRINT: PEN 1:PRINT"DONALD sa
ute sur des tortues qui devor
ent les Poissons s'ils sont assez
Pres ,et alors il risque de fai
re PLOUF!..."
180 PRINT:PRINT"la vitesse de trav
ersee entre en compte,DONALD a 3 v
ies et la Partie est limitee a 2 m
inutes "
190 PRINT:PRINT:PEN 3:PRINT" UTI 140 PRINT PEN 1 PRINT DONALD doit 190 PRINT:PRINT:PEN 3:PRINT" UTI LISER LES TOUCHES FLECHEES " 200 PRINT" (droite & 9au che)"
210 PEN 2:PRINT:PRINT" APPUMER ENTER du clavier "
220 IF INKEY(18)=0 THEN GUTO 230 E
LSE GOTO 220
230 IF PEEK(20000 × >62 THEN GOSUB 2060 240 temps=TIME 250 SYMBOL 240,0,57,125,223,255,12 260 SYMBOL 241,3,7,13,31,54,63,96, 192 270 SYMBOL 242,64,224,183,253,223, 246,48,24 280 DIM da(12):DIM dr(12) 290 INK 9,15 300 INK 7,7 310 da(0)=20000:da(1)=20000 320 dr(0)=28041:dr(1)=28041 330 da(2)=20731 dr(2)=29002 da(3)=25117 360 dr(3)=29963 370 da(4)=21462 380 dr(4)=30924 390 da(5)=25848 400 dr(5)=31885 410 da(6)=22193 420 dr(6)=32846 430 da(7)=26579 440 dr(7)=33807 450 da(8)=22924 460 dr(8)=34768 470 da(9)=27310 480 dr(9)=35729 490 da(10)=23655 500 dr(10)=36690 510 da(11)=24386 520 dr(11)=37651 530 da(12)=24386 540 dr(12)=37651 550 c(1)=39063:c(2)=39249:c(3)=394 560 chance =3 PRINT" ":PRINT"
600 PRINT" ":PR ":PRINT" " PRINT" 610 LOCATE 19.9 PRINT" " LOCATE 1 9,10:PRINT" ":LOCATE 19,11:PRINT"
":LOCATE 19,12:PRINT" ":LUCATE
20,13:PRINT" ":LOCATE 20,14:PRINT"
":LOCATE 20,15:PRINT" ":LOCATE 20,16:PRINT" ":LOCATE 20,17:PRINT"

" LOCATE 20

1410 DI

620 FOR n= 17 TO 25

660 LOCATE 19, n PRINT" " 670 NEXT n 680 WINDOW #1,5,7,19,25

630 LOCATE 1, n. PRINT" "NEXT n. 640 LOCATE 19, 25 PRINT" " 650 FOR n=17 TO 24

690 WINDOW #2,8,10,19,25 700 WINDOW #3,11,12,19,25 710 WINDOW #4,13,15,19,25 720 WINDOW #5,16,18,19,25 730 WINDOW #6,4,19,17,18 740 WINDOW #7,5,18,7,16 750 FOR m=0 TO 15: PLOT 610, m:DRAW R 30,0,7:NEXT m 760 PAPER #1.6 :CLS #1 770 PAPER #2.6 :CLS #2 780 PAPER #3.6 :CLS #3 790 PAPER #4.6 :CLS #3 800 PAPER #5,6 :CLS #5 810 PAPER #6,6:CLS #6:PEN #6,3 820 PAPER #6,0:PRINT#6," ":PAPER #6,6 830 PAPER #7,0:CLS#7 840 record=PEEK(15000)+(PEEK(15001 )\*256 850 LOCATE 7,1:PEN 3:PAPER 0:PRINT "SCORE :";:PEN 4:PRINT SC;" " 860 LOCATE 7,3:PEN 9:PRINT"Record: record 880 REM programme Principale 900 PEN 1 910 EVERY 60,0 GOSUB 1140 920 EVERY 70,1 GOSUB 1270 930 EVERY 100,3 GOSUB 1910 940 EVERY 80,2 GOSUB 1400 si=0 960 te=TIME 970 CALL c(1):CALL c(2):CALL c(3) 980 PAPER 0 990 GOSUB 1790 1000 REM 1010 IF INKEY(1)=0 AND PO>1 THEN C LS #7:Po=Po+1:GOSUB 1790:FOR J=1 T 0 150:NEXT J:CLS#7:Po=Po+1:GOSUB 1 790 1020 IF TIME-temps>40000 THEN 1700 1030 IF INKEY(1)=0 AND PO=0 THEN D I: FOR ef=4 TO 8:LOCATE 3.ef:PRINT " "NEXT ef:EI:Po=2:GOSUB 1790 1040 IF Po=12 THEN FOR J=1 TU 150: NEXT J:CLS #7:Po=10:GUSUB 1790 1050 IF INKEY(8)=0 AND Po>1 THEN C 47:PO=PO-1:GOSUB 1790:FUR :=1 0 200:NEXT J:CLS#7:PO=PO-1:GOSUB 790:FUR :=1 0 200:NEXT J:CLS#7:PO=PO-1:GOSUB 790 1060 IF PEEK(50451)=0 AND PEEK(504 10-80 JP PEEK 504517-0 HND PEEK 504 10-70 JF PEEK (50463)=0 HND PEEK (504 63-80)<0 THEN GOSUB 1500 1080 JF PEEK (50475)=0 HND PEEK (504 75-80)<0 THEN GOSUB 1500 1090 JF PEEK (50487)=0 HND PEEK (504 87-80)<0 THEN GOSUB 1500 187-80)<>0 THEN GOSUB 1500 1100 IF PEEK(50499)=0 HND PEEK(504 99-80)<>0 THEN GOSUB 1500 1110 GOTO 1000 1140 REM -- horloge U 1150 DI 1150 D1 1160 SOUND 1,10,5,10 1170 P1=P1+1:IF P1=5 THEN P1=0 1180 IF P1=1 THEN LOCATE #1,2,6:P RINT #1,CHR\$(240):PRINT #1 LOCHTE #5,3,6:PRINT #5, CHR\$(240):PRINT # 5 1190 PRINT #5 1200 PRINT #1 1210 LOCATE #6,2,1 PAPER #6,0 PRIN T#6, CHR#(241);CHR#(242):LOCATE #6 ,2,2 PAPER #6,6 PRINT#6," " 1220 LOCATE #6,14,1 PAPER #6,0 PRI NT#6 CHR#(241);CHR#(242);CHR#(242); 1220 LOCATE #6.14,1:PHPER #6.0:PR1 NT#6, CHR\$(241); CHR\$(242): LOCATE # 6.14,2:PAPER #6.6:PRINT#6," " 1230 IF P1=0 THEN LOCATE #6.2,2:P APER #6.6:PRINT#6, CHR\$(241); CHR\$( 242):LOCATE #6.2,1:PAPER #6.0:PRIN T#6," 1840 IF P1=4 THEN LOCATE #6,14,2: PAPER #6,6:PRINT#6, CHR\$(241);CHR\$ (242):LOCATE #6,14,1:PAPER #6,0:PR INT#6 1250 EI 1260 RETURN 1270 REM -- horloge 1 1290 SOUND 1,15,5,10 1300 P2=P2+1:1F P2=5 THEN P2=0 1310 IF P2=1 THEN LOCATE #2,2,6:P RINT #2,CHR\$(240):PRINT #2:LOCATE #4,3,6:PRINT #4, CHR\$(240):PRINT#4 1320 PRINT#2 1330 PRINT#4 1340 LOCATE #6,5,1:PAPER #6,0:PRIN T#6, CHR\$(241);CHR\$(242):LOCATE #6 ,5,2 PAPER#6,6: PRINT#6," "
1350 LOCATE #6,11,1: PAPER #6,0: PRI
NT#6, CHR#(241); CHR#(242): LOCATE # 6,11,2:PAPER #6,6:PRINT#6," " 1360 IF P2=0 THEN LOCATE #6,5,2/P APER #6,6:PRINT#6, CHR\$(241);CHR\$( 242):LOCATE #6,5,1:PAPER #6,0: PR1 NT#6," " 1370 IF P2=4 THEN LOCATE #6,11,2: PAPER #6,6:PRINT#6, CHR\$(241);CHR\$(242):LOCATE #6,11,1:PAPER #6,0:PRINT#6," 1380 EI 1390 RETURN 1400 REM -- horloge 2 --

1420 SOUND 1,20,7,10 1430 P3=P3+1:IF P3=5 THEN P3=0 1440 IF P3=1 THEN LOCATE #3,2,6:P RINT #3,CHR#(240):PRINT #3 1450 PRINT#3 1460 LOCATE #6,8,1:PRPER #6,0:PRIN T#6, CHR#(241);CHR#(242):LOCATE #6 ,8,2:PRPER #6,6:PRINT#6," " 1470 IF P3=4 THEN LOCATE #6,8,2:P RPER #6,6:PRINT#6, CHR#(241);CHR#( 242):LOCATE #6,8,1:PRPER #6,0:PRIN T#6," " 1450 PRINT#3 T#6, 1480 EI 1490 RETURN 1500 REM 1510 REM donald Plonge 1540 PEN #7,1 1540 PEN #//I
1550 IF chance=3 THEN LOCATE 4,1:P
RINT" ":LOCATE 4,2:PRINT" "
1560 IF chance=2 THEN LUCATE 3,2:P
RINT" ":LOCATE 3,1:PRINT" "
1570 IF chance=1 THEN LOCATE 1,2:P
RINT" ":LOCATE 1,1:PRINT" "
1580 TESTIME 1580 te=TIME 1590 EI 1600 chance=chance-1 1610 ENT 1,130,16,4 SOUND 1,284,13 1620 PRINT#7:PRINT#7:PRINT#7," P L 0 U F !" 1630 FOR PI=1 TO 5 1640 LOCATE #7,1,1:PRINT#7,CHR\$(11 );:PRINT#7 1650 FOR PT=1 TO 80:NEXT PT 1660 NEXT P1 1670 FOR M=1 TO 400:NEXT M 1680 CLS #7 1690 IF chance >0 THEN GOTO 1770 1700 PEN #7,14:PRINT#7," GAME OVER 1710 PEN #7,13: PRINT#7:PRINT#7," une autre Partie 1720 IF score/record THEN POKE 150 01,score/256:POKE 15000,score-((IN 7(score/256:PURE 15000,score-(IN 7(score/256:PURE) 15000,score-(IN 7(score/256:PURE) 15000,score-(IN 7(score/256:PURE) 1500 1730 DI: BORDER 9,3:INK 0,0,1: FOR 1740 IF INKEY(34)=0 THEN RUN 1750 IF INKEY(34)=0 THEN PUKE 1500 0,0:POKE 15001,0: END 1750 GTD 1740 1760 GOTO 1740 1770 PO=0:GOSUB 1790 1780 RETURN 1790 REM 1800 REM dessin de DONALD 1810 REM 1810 REM
1820 DI
1830 IF si=0 THEN CALL dr(Po)
1840 IF si=1 THEN CALL da(Po)
1850 IF Po=12 AND ta=1 AND si=0 TH
EN si=1:ENV 1,100,2,2:ENT 1,100,-1
,1:SOUND 1,200,90,15,1,1:sc=(TIMEte)/1000:as=1:te=TIME
1860 sc=INT( sc):IF sc)12 (HEN sc=
12 12
1870 IF as=1 THEN sc=12-sc:score=
score+sc:LOCATE 12,1:PEN 4:PRINT s
core;" ":as=0
1880 IF po=0 AND si=1 THEN si=0:F0
R ef=4 TO 8:LOCATE 3,ef:PRINT" "
:NEXT ef:CALL 28041:ENV 1,100,1,3:ENT 1,100,-2,2:SOUND 1,100,50,1,1, 1890 EI 1900 RETURN 1910 REM 1920 REM RIRI apparait 1930 REM 1940 DI 1950 IF ta=1 THEN GOTO 1990 1960 CALL 38612 1970 ta≈1 1980 RETURN 1990 LOCATE 19.6 PRINT" "
2000 LOCATE 19.5 PRINT" "
2010 LOCATE 19.7 PRINT" " 2020 LOCATE 19.8 PRINT" " 2030 ta=0 2040 EI 2050 RETURN 2060 MEMORY 14000 2070 PRINT: PEN 1: PRINT"suite char9 ement ki 2080 LOAD"!donald 2",20000 2090 RETURN

#### LISTING 2

10 MEMORY 19990 20 REM chargement machine des rout ines 30 DIM ac267 DIM afc267 DIM adc267 40 MODE 1 BORDER 1 PAPER 6 LLS PEN

50 a(1)=20000 af(1)=/30 ad(1)=4948 60 a(2)=20731 af(2)=730 ad(2)=5012 70 a(3)=25117:af(3)=730:ad(3)=4989 80 a(4)=21462:af(4)=730:ad(4)=5014 90 a(5)=25848 af(5)=730 ad(5)=4990 100 a(6)=22193:af(6)=730:ad(6)=501 110 a(7)=26579:af(7)=730:ad(7)=499 120 a(8)=22924 af(8)=730 ad(8)=501 130 a(9)=27310:af(9)=730:ad(9)=499 30 140 a(10)=23655:af(10)=730:ad(10)= 150 a(11)=24386:af(11)=730:ad(11)=49776 160 a(12)=28041 af(12)=960 ad(12)= 49400 170 a(13)=29002 af(13)=960 ad(13)= 50048 180 a(14)=29963:af(14)=960:ad(14)= 49814 190 a(15)=30924:af(15)=960:ad(15)= 50060 200 a(16)=31885:af(16)=960:ad(16)= 49826 210 a(17)=32846 af(17)=960 ad(17)= 220 a(18)=33807:af(18)=960:ad(18)= 49838 230 a(19)=34768:af(19)=960:ad(19)= 50084 240 a(20)=35729:af(20)=960:ad(20)= 49850 250 a(21)=36690:af(21)=960:ad(21)= 50095 260 a(22)=37651:af(22)=960:ad(22)= 49695 270 a(23)=38612:af(23)=450:ad(23)= 49543 280 a(24)=39063:af(24)=185:ad(24)= 49153 290 a(25)=39249:af(25)=185 ad(25)= 49158 300 a(26)=39435 af(26)=185 ad(26)= 300 a 207-33433 arranged a 207-33433 arranged a 207-33433 arranged a 207-3343 arranged 880 340 IF h=23 THEN RESTORE 1000 350 IF h>23 THEN RESTORE 1060 360 PRINT "chargement machine ;" sur 26" 370 st=a(h) 380 stf=af(h) 390 adresse=ad(h) 400 ord=0 410 FOR n=st TO st+stf-5 STEP 5 420 READ × 430 READ y 440 READ PS 450 READ Pd 460 IF x=9 AND y=9 AND P9=9 AND Pd =9 THEN ord =ord+80 GOTO 420 470 x=x-1 480 y=((y-1)\*2048)+ord 490 Position=x+y+adresse 500 P96=BIN6(P9,4) 510 Pds=BINs(Pd,4) 520 Ps="00000000" 530 MID#(P\$,7,1)=MID\*(P9\$,1,1) 540 MID#(P\$,3,1)=MID\*(P9\$,2.1) 550 MIDs(P\$,5,1)=MIDs(P9\$,3,1) 560 MIDs(Ps,1,1)=MIDs(P9s,4,1) 570 MIDs(Ps,8,1)=MIDs(Pds,1,1) 580 MID\$(P\$,4,1)=MID\$(Pd\$,2,1) 590 MID\$(P\$,6,1)=MID\$(Pd\$,3,1) 600 MIDs(Ps. 2.1)=MIDs(Pds. 4.1) 610 PS="&x"+PS 620 Pave=VAL(PS) 630 ad2=INT(Position/256) 640 ad3=ad2\*256 650 ad1=Position-ad3 660 POKE n,62 670 POKE n+1, Pave 680 POKE n+2,50 690 POKE n+3,ad1 700 POKE n+4, ad2 710 POKE n+5,201 720 NEXT n 730 NEXT h 740 DATA 5,1,4,0,4,2,0,4,5,2,4,4,4 ,3,4,4,5,3,4,4,6,3,4,0,4,4,4,4,5,4 750 DATA 6.4.4.0.4.5.4.16.5.5.4.16 6,5,4,0,4,6,4,16,5,6,4,16,6,6,4,0,4,7,4,4,5,7,9,4,6,7,4,0,4,8,9,9,5 770 DATA 3.5.0.1.5.5.4.0.5.5.0.1.3

6,0,5,4,6,1,1,5,6,4,1,6,6,1,5

G DOS

HAUTE résolution.

Mode d'emploi



l'échelle sociale. Grâce à ce programme, vos bavardages seront admis et tolérés chez madame DE LA

Le DOS graphique permet, grâce à son générateur de caractères intégré, de recopier une page texte dans une page graphique haute résolution (en direct, &+RETURN). Il est également possible d'opérer en mode indirect, exemple

Programme écrivant en mode texte

Dan DERY

Tapez et sauvegardez respectivement les listings 1, 2, 3 et 4 par : Listing 1 : SAVE G.DOS Listing 2: BSAVE DAN DERY,A\$ 300,L\$ 15 Listing 3: BSAVE HGCR,A\$ 6000,L\$ 75 Listing 4: BSAVE HGRC, A\$ 6100, L\$ 300

:REM recopie d'écran.

Ainsi, vous retrouverez l'intégralité de votre page texte, y compris les minuscules, les caractères accentués, les pommes ouvertes et fermées. De plus, vous aurez la possibilité d'appeler toutes les instructions graphiques haute résolution : HPLOT, HCOLOR, DRAW, XDRAW, ROT, SCALE, POL, etc...

C'est vraiment le printemps. Les TLES C. LES C. LES OREILLES C'EST QUOI? cxnstructeurs xnt attendu le Sicxb de Mai pxur nxus mxntrer leurs dernières merveilles. HEP! QU'EST-CE Apple, Atari, Amstrad, Thxmsxn et aujxurd'hui Sxny xnt déjà levé QUE TU FOUS LA? le vxile, il reste les autres qui ne vxnt pas manquer de nxus en mettre plein la vue pendant cette manifestatixn. A l'heure xù D'APPRENDS j'écris ces lignes, le salxn n'est pas encxre xuvert mais j'ai déjà entendu parler d'un xrdinateur utilisant l'intelligence artificielle et qui devrait revenir à mxins de 5000 francs. Les nxuveaux lxgiciels ne vxnt pas manquer nxn plus ainsi que txus les petits accessxires style imprimante silencieuse quatre cxuleurs, disque dur 3,5 pxuces, mxniteur cxuleur à deux sxus xu midem à 3 francs 50. Je pars d'ailleurs im-médiatement pxur txut vxus racxnter la semaine prxchaine. J'en prxfiterai pxur essayer de trxuver une nxuvelle imprimante qui ne me remplace pas les o par des x.

L'ÉDITO C'EST LE CŒUR D'UN DOURNAL

200

À LIRE

GERARD CECCALDI

AH oui ! 5'Ai OUBLIE DE VOUS DIRE QUE TRKZ FLPKATZ BZZ KLABOTZ AB CTLZ VIPA ZLOMBKA B CHLIKA CHLIKA CHLIKA\* \* REMPLACER A PARF, GPAFL, M PAR B, Z PAR X T PAR E , ST

# CARNET BLAN

DEMERDEZ-VOUS

AVEC LE RESTE

00

00

00

3E

Monsieur Micro et Madame Application ont la joie et l'honneur de vous faire part de la naissance de leur dernier rejeton et déjà respectable collèque.

Micro Info s'adresse essentiellement aux consommateurs des produits Micro Application qui y trouveront des trucs et astuces. Les trois machines di-rectement concernées par concernées rectement cette publication (cinq numéros par an) sont ou seront le

SI C'EST UN GARGON NOUS L'APPELERONS MICRO INFO SI C'EST UNE FILLE, ON L'APPELLE



Quei AMSTRAD? MAIS ELLE A RIEN COMPRIS CELLE-LA)

l'Atari 520 ST. Dans le premier numéro, vous trouverez, er plus des conseils pour ces différents matériels, l'interview d'un pirate qui ne se fait pas villipender par l'interviewer (ce qui dénote une volonté d'honnêteté bien rare de nos jours) Ca vous coûtera 15 francs si ça vous intéresse et sinon vous pourrez toujours essayer de le voler et acheter un HHHebdo et demi avec l'économie.

#### 256) \* 256: POKE 116, INT (7 ROL 61E8- 00 00 1E 00 9E 00 00 00 LISTING 1 61F0- 00 09 12 24 12 09 00 00 61F8- 00 1E A2 10 08 00 08 00 676 / 256) 603B-2A ROL POKE 232,7676 - INT (7676 / 603C-2A ROL 6200- 04 0C 3E 23 23 33 2E 00 6208- 00 1E 23 23 3F 23 23 00 256) \* 256: POKE 233, INT (7 603D-48 PHA CHR\$ (4): PRINT D\$; BLOA 0 D\$ = 676 / 256) GOTO 280 D DAN DERY" PRINT D#; "BLOAD HGCR": PRINT ROL 6210- 00 1F 23 1F 23 23 1F 00 6218- 00 3C 02 03 03 02 3C 00 603F-29 03 AND £\$03 DATA 1,0,4,0,18,63,36,30,4 5,45,54,54,63,00 09 60 270 DRA £\$60 D\$; "BLOAD HGRC" POKE 1010,0: POKE 1011,112 6043-8D 50 60 STA \$6050 6220- 00 OF 13 23 23 13 OF 00 FOR X = 1 TO 5 FOR I = 1 TO 23 280 6228- 00 3F 03 1F 03 03 3F 00 HOME 29 F8 285 £\$FB 6230- 00 3F 03 1F 03 03 03 00 6047-AND HGR2 : HCOLOR= 3 6238- 00 3C 02 33 33 22 1C 00 6240- 00 23 23 3F 23 23 23 00 290 ROT= I 6049-8D 4F 60 \$604F REM SCALE= I 604C-A2 00 LDX £\$00 10 As = \*DOS GRAPHIQUE 6248- 00 1E 0C 0C 0C 0C 1E 00 6250- 00 3C 18 18 18 19 0E 00 310 DRAW 1 AT 140,120 BD 00 61 \$6100,X 604E-DE DAN DERY": LE 10/04/85 6051-49 00 EOR £\$00 FOR I = 23 TO 1 STEP - 1 330 6053-6258- 00 13 0B 07 0B 13 23 00 NOP VERSION 1.0 ": ROT= I 6054-NOF 6260- 00 03 03 03 03 03 3F 00 EA 12 C\$ = "5 VOULEZ-VOUS DES INSTR 350 6268- 00 1F 2B 2B 2B 2B 2B 00 6270- 00 1F 23 23 23 23 23 00 SCALE= I 6055-91 2A STA (\$2A),Y UCTIONS ?" XDRAW 1 AT 140,120 PRINT AS: PRINT : PRINT BS PRINT : PRINT : PRINT : PRINT 6057-18 CLC NEXT I A5 2B 6278- 00 1E 23 23 23 23 1E 00 6280- 00 1F 23 1F 03 03 03 00 370 6058-\$2B LDA 380 NEXT X 605A-69 04 PRINT : PRINT C\$ ADC £\$04 FOR I = 1 TO 100: NEXT I STA 6288- 00 1E 23 23 23 23 12 3C 6290- 00 1F 23 1F 23 23 23 00 390 605C-85 2B \$2B REM HOME : TEXT : HOME : NEW 605E-POKE 24659,234: POKE 24660, E8 INX E0 08 90 EB 6298- 00 1E 07 1E 38 38 1F 00 62A0- 00 3F 0C 0C 0C 0C 0C 00 605F-£\$08 234: CALL 24576 6061-HPLOT 0,80 TO 210,80 VTAB 10: HTAB 34: GET E\$: PRINT BCC \$604E LISTING 2 62A8- 00 23 23 23 23 23 3E 62B0- 00 23 23 23 26 1C 18 6063-A9 00 £\$00 110 8D 52 60 E\$: CALL 24576 IF E\$ = "0" THEN GOTO 120 IF E\$ = "N" THEN GOTO 118 \$6052 STA 62B8- 00 2B 2B 2B 26 1C 18 00 6068-C8 INY 0300-LDA £\$A0 62CO- 00 23 16 0C 0C 16 23 00 62CB- 00 23 23 1E 0C 0C 1E 00 C4 21 6069-\$21 8D 50 CO \$C050 CPY 0302-606B-90 9D \$600A BCC GOTO 110 0305-BD 57 CO STA \$C057 62D0- 00 3F 18 0C 06 03 3F 00 62D8- 10 08 36 11 21 59 26 00 POKE 1013,76: POKE 1014,768 - INT (768 / 256) \* 256: POKE 1015, INT (768 / 256) POKE 1010,0: POKE 1011,0: TEXT 606D-A6 1C LDX 0308-A9 00 LDA £\$00 \$1C 8D 55 CO 606F-E8 INX \$C055 STA 62E0- 00 00 3E 03 03 03 3E 18 62E8- 10 08 36 1F 3F 7F 36 00 E4 23 6070-CPX \$23 030D-8D 52 CO STA \$C052 00 60 6072-90 BE \$6002 \$6000 : HOME : NEW 120 HOME : HGR2 : HCOLOR= 3: 130 A\$ = "CE DOS PEUT VOUS PERME TTRE DE TRANSFOR- MER UNE PA GE TEXTE EN PAGE GRAPHIQUE... 6074-60 62F0- 08 14 3E 23 23 33 2E 00 0313-60 RTS 62F8- 7F 00 00 00 00 00 00 6300- 0C 0C 08 00 00 00 00 6308- 00 00 3E 23 23 33 2E 6310- 00 03 1B 27 23 23 1F LISTING 4 LISTING 3 ":B\$ = "POUR CELA TAPEZ '& POUR LE TRANSFERT .":C\$ = 6318- 00 00 3E 03 03 03 3E 6100- 00 00 00 00 00 00 00 00 6320- 00 20 2E 33 23 23 4000-LDX \$22 6108- 00 0C 0C 0C 00 0C 0C 00 6110- 80 36 12 00 00 00 00 00 6118- 00 16 37 16 16 37 17 00 6328- 00 00 3E 23 1F 03 3E 6330- 00 1E 03 1F 03 03 03 "BONNE CHANCE" 6002-8A TXA PRINT : PRINT : PRINT AS: PRINT PRINT BS: PRINT : PRINT : PRINT PRINT : PRINT CS 6338- 00 00 1E 23 33 2E 20 1F 6340- 00 03 1B 27 23 23 23 00 20 24 FC \$FC24 6120- 00 08 3E 81 1E 20 1F 08 6005-JSR 6128- 00 27 17 08 04 3A 39 00 6130- 08 14 1E 23 23 23 1E 00 6008-A0 00 LDY £\$00 6348- 00 OC 00 OC OC OC OC 00 600A-A5 28 LDA 150 CALL 24576 \$28 6350- 00 18 00 18 18 18 18 0E 600C-\$2A 6138- 00 OC 04 00 00 00 00 00 6358- 00 03 23 13 0F 13 23 00 6360- 00 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0 GET AS 160 POKE 1013,76: POKE 1014,768 - INT (768 / 256) \* 256: POKE 1015, INT (768 / 256) POKE 1010,0: POKE 1011,0: HOME: HGRZ: HCOLOR= 3 VTAB 2: PRINT \* PROGRAMME D PORMONETRATION DUE DOS A5 29 6140- 00 30 08 0C 0C 08 30 00 600E-LDA \$29 6148- 00 03 04 0C 0C 04 03 00 6150- 00 2A 1C 36 1C 2A 00 00 6010-29 03 AND £\$03 6368- 00 00 1F 2B 2B 2B 2B 00 05 E6 6370- 00 00 1F 23 23 23 23 00 6378- 00 00 1E 23 23 23 1E 00 6012-DRA \$E6 6158- 00 08 08 3E 08 08 00 00 6160- 00 00 00 00 00 06 06 02 6014-\$2B (\$28),Y 6380- 00 00 1F 23 23 27 1B 03 6388- 00 00 3E 23 23 33 2E 20 170 6016-B1 28 LDA 6018-C9 20 £\$20 6168- 00 00 00 1E 00 00 00 00 6170- 00 00 00 00 00 06 06 00 6390- 00 00 1E 03 03 03 03 00 6398- 00 00 3E 03 1E 30 1F 00 601A-B0 05 BCS \$6021 6178- 00 20 10 08 04 02 01 00 6180- 00 3E 83 28 27 23 1E 00 601C-69 CO £\$CO \$6052 DEC 601E-CE 52 60 63A0- 00 03 03 1F 03 03 1E 00 63A8- 00 00 23 23 23 23 1E 00 6188- 00 18 1E 18 18 18 18 00 6190- 00 1F 30 98 0C 07 3F 00 CMP 6021-C9 60 £\$60 CALL 24576 6023-B0 05 \$602A 6380- 00 00 23 23 23 16 0C 00 6388- 00 00 28 28 28 28 36 00 63C0- 00 00 23 16 0C 16 23 00 BCS HPLOT 0,0 TO 279,0 TO 279,1 89 TO 0,189 TO 0,0: HPLOT 0, 6198- 00 3F 18 1E 30 80 1F 00 61A0- 00 0C 06 1B 1F 18 18 00 6025-69 80 ADC 6\$80 \$6052 CE 52 60 DEC 63C8- 00 00 33 23 23 16 0C 07 63D0- 00 00 3F 18 0C 06 3F 00 50 TO 279,50 TO 279,52 TO 0, 602A-C9 80 CMP £\$80 61A8- 00 3F 03 1F 30 30 9F 00 61B0- 00 1C 06 1F 23 23 1E 00 \$6033 205 ADRF = 7676 + 13 210 FOR I = 7676 TO ADRF 602E-69 40 ADC £\$40 61B8- 80 3F 18 0C 06 06 06 00 63D8- 08 OC 3E 23 1F 03 3E 00

POKE 115,7676 - INT (7676 /

Suite de la page 2

ON SE

MARIE?

READ A

NEXT

POKE I,A

220

230 240 250

11

W

520 DATR 2.6.4,0.4.6.5.1,5.6.5.1,6
6.5.0.8.6.4,0.2.7,4,0.3.7,0.5.4,7
5.1.5.7.5.1,6.7.5.5,8.7.4,0.1,8,7
4.2.8.4,4.3.8.0.5.4,8.5.5,5.8,8,5
6.8.5.5.7.8.0.4,8,8.4,4,9,9,9,9
830 DATR 1.10.4,2.1,4.4,3.1,0,4,4
1.4.4.5.1,4.4.6.1,4.4.7,1.0.4,8,1 840 DRTR 1,2,0,4,2,2,4,0,3,2,0,4,4 ,2,4,4,5,2,4,4,6,2,4,4,8,2,4,4,3,3 ,9,9,4,3,4,4,5,3,4,4,6,3,4,9,7,3,9 950 DATH 3,4,9,0,4,4,4,4,5,4,4,4,6,4,4,6,4,4,6,7,4,9,0,3,5,9,0,4,5,0,4,5,5,4,4,7,5,9,0 860 DATA 2,6,9,9,3,6,9,9,4,6,0,4,5

.6.4.4.6.6.0.9.7.6.9.9.8.6.9.0.1.7 .0.9.2.7.9.9.3.7.9.9.6.7.0.9.7.7.9 .9.8.7.9.9.1.8.0.9.2.8.9.9.3.8.9.0 .7.8.9.9.8.8.9.9

6033-

6035-

6037-

6039-

ON SE?

BUNE

00

C9 A0

29 7F

CMP

AND

WILLIAM

300

£\$A0

£\$7F

ON

DINE?

(NON)

876 REPITED AND RE 890 DATA 8,8,3,1,9,8,3,3,9,9,9,9 990 DATA 8,8,3,1,9,8,3,3,9,9,9,9
900 DATA 5,1,4,0,6,1,0,3,7,1,1,3,8
1,3,1,9,1,3,0,4,2,0,4,5,2,4,4,6,2
0,0,7,2,4,0,8,2,0,4,4,3,4,4,5,3,4
4,6,3,4,0,7,3,4,4,8,3,4,4,4,4,4,4,4
5,4,4,4,6,4,4,0,7,4,0,4
910 DATA 4,5,4,6,5,5,4,6,6,5,4,0,7
5,0,4,4,6,4,6,5,6,4,6,6,6,4,8,7,6
0,4,4,7,9,4,6,7,9,4,6,7,9,0,7,7,0
1,8,7,1,0,4,8,9,9,5,8,9,9,6,8,9,0
7,8,0,1,8,8,1,9,9,9
920 DATA 4,1,9,9,5,1,9,9,6,1,9,0,7
1,0,5,8,1,5,0,1,2,4,0,2,2,4,4,4,2
9,9,5,2,9,9,6,2,9,0,7,2,0,5,8,2,5
0,1,3,4,4,2,3,4,0,4,3,0,9,5,3,9,9
7,3,0,5,8,3,5,0
930 DATA 1,4,0,4,5,4,4,0,7,4,0,5,8

7.3.0,5,8,3,5,0
930 DATA 1.4,0,4,5,4,4,0,7,4,0,5,8
,4,5,0,1,5,0,4,3,5,0,1,5,5,4,0,6,5
,0,1,7,5,0,5,8,5,5,0,1,6,1,1,3,6,0
,5,4,6,1,1,5,7,6,0,5
,8,6,5,0,1,7,1,1,4,7,5,5,5,7,5,5,6 ,5,0,4,8,5,1,5,8,1,1,6,8,5,0,7,8,5

NON > NON 75.8,8.5,0
940 DATR 9,9,9,9
950 DATR 1,1,0,5,2,1,5,5,3,1,5,5,4
1,5,3,5,1,5,3,6,1,5,5,7,1,5,5,2,2
5,5,3,2,5,5,4,2,5,3,5,2,3,3,6,2,5
5,7,2,5,5,2,3,6,5,3,5,5,4,3,5,3
5,3,5,3,6,3,5,5,4,4,5,5,5,4,5,6
4,5,0,4,5,5,5,5,5,5,5,6,5,5,0,4,6
5,1,5,6,5,1,6,5,0,3,7,0,5,4,7,5
1,5,7,5,1
960 DATR 6,7,5,5,3,8,0,5,4,8,5,5,5
8,5,5,6,8,5,5,9,9,9
970 DATR 3,1,0,4,4,1,4,4,5,4,4,6,2
1,4,4,3,2,0,4,4,2,4,4,5,2,4,4,6,2
1,4,4,3,2,0,4,4,2,4,4,5,2,4,4,6,2
1,4,4,3,2,0,4,4,2,4,4,5,2,4,4,6,2
1,4,4,3,2,0,4,4,2,4,4,5,2,4,4,6,2
1,4,4,3,2,0,4,4,2,4,4,5,2,4,4,6,2
1,4,4,3,2,0,4,4,2,4,4,5,2,4,4,6,2
1,4,4,7,5,9,0
980 DATR 2,6,9,9,3,6,9,9,4,5,0,4,5
6,4,4,6,6,0,9,7,6,9,9,8,6,9,0,1,7
1,9,2,7,9,9,3,7,9,9,6,7,0,9,7,7,9
980 PATR 2,6,9,9,3,6,9,9,4,5,0,4,5
1,4,4,7,5,9,0
980 DATR 2,6,9,9,3,6,9,9,4,5,0,1,7
1,9,2,7,9,9,3,7,9,9,6,7,0,9,7,7,9
1,9,8,7,9,9,1,8,0,9,2,8,9,9,3,8,9,0
1,7,8,9,9,8,8,9,9,9,9,9
990 REM

61C0- 00 1E A3 1E 23 23 1E 00

61C8- 00 1E A3 23 3E 18 0C 00 61D0- 00 00 06 06 00 06 06 00

6108- 00 00 06 06 00 06 06 02

61E0- 00 24 12 09 12 24 00 00

ON FUME

UNE CIGARETTE

300

OF

6.7.0.4.6.8.3.4.9.9.9.9 1020 DATA 2.1.4.4.5.1.0.3.6.1.3.3.

(NON) Mikery ) 

63E0- 04 0C 23 23 23 23 1E 00

63EB- 84 8C BE A3 9F 83 BE 80 63F0- 08 14 3E 23 1F 03 3E 00

ON RESPIRE OF LE MEME AIR?

63F8- 14 00 3E 23 1F 03 3E

6400- FF

300

4,3,4,4,5,3,4,4,6,3,4,0,4,4,4,4,5, 9,4,4 1070 DRTR 6,4,4,0,4,5,4,16,5,5,4,1 6,6,5,4,0,4,6,4,16,5,6,4,16,6,6,4, 0,4,7,4,4,5,7,9,4,6,7,4,0,4,8,9,9,

5,0,9,9,6,0,9,0,9,9,9,9 1000 DATR 4,1,9,9,5,1,9,9,6,1,9,0,4,2,9,9,5,2,9,9,6,2,9,0,4,3,0,9,5,3,9,9,5,4,4,0,3,5,0,1,5,5,4,0,6,5,0,1,3,6,0,5,4,6,1,1,5,6,4,1,6,6,1,0,9,9,9,9

1090 CLS 1100 PRINT"vous devez charger a 1100 PRINI"Vous devez charger a
present cette memoire des (rout
ines), qui vient d'etre effectuee
,a la suite du programme basic
du Jeu, sur la K7 "
1110 PRINI"PRINI"PRINT"tapez":PRIN
T: PEN 3:PRINT" NEW et SRVE ";CHR\$
(34);"DONRLD 2";CHR\$(34);",B,20000



\* LE MANGIR \* DU LAC \* CHEXIMOU

15 WIPE:COLORO, 6, 3, 2: POKE%FF10, 1: POKE18586, 250: POKE

20 GOSUBS500:GOSUBS800:GOSUBS700:GOSUB6000 BO PLOTIO,58,220,58,3:SCREEN12,56,216,51:CLS:GUTPUT "LE MANDIR DU LAC CHEXIMOU",45,230,2

99 ' FOND DECOR 100 PLOT20,210,200,50,2:PLOT20,110,200,52,3 112 FORI=OTO6OSTEP2:PLOT20+I,210-2\*I/3,2,151-4\*I/3, 1:NEXT:PLOTBO,170,80,70,1 116 FORI=OTD60STEP2:PLOT160+I,170+2\*I/3,2,71+4\*I/3,

118 LINE80, 100, 80, 170, 0: LINE 160, 170, 0: LINE 160, 100, 0

:LINEB0,100,0 122 FORI=0T07:LINE20,210-21.43\*I,80,170-10\*I,0:LINE

160,170-10\*I,0:LINE220,210-21.43\*I,0:NEXT 128 FORJ=0T07STEP2:LINE35,200-19\*J,35,183-19\*J,0:LI NE55,187-15\*J,55,172-15\*J,0:LINE70,176-12\*J,70,165-1 2\*J.0

130 LINE205, 200-19\*J, 205, 183-19\*J, 0:LINE185, 187-15\* J,185,172-15\*J,0:LINE170,176-12\*J,170,165-12\*J,0
132 LINE100,170-10\*J,100,160-10\*J,0:LINE120,170-10\*
J,120,160-10\*J,0:LINE140,170-10\*J,140,160-10\*J,0:NEX

T

138 FORJ=OTOSSTEP2:LINE23, 187-21\*J,23,167-21\*J,0:LI

NE45,177-17\*J,45,161-17\*J,0:LINE63,168-13\*J,63,155-1

3\*J,0:LINE75,162-11\*J,75,152-11\*J,0

140 LINE217,187-21\*J,217,167-21\*J,0:LINE195,177-17\*

J,195,161-17\*J,0:LINE178,168-13\*J,178,155-13\*J,0:LIN

165,162-11\*J,165,152-11\*J,0

142 LINE90,160-10\*J,90,150-10\*J,0:LINE110,160-10\*J,

110,150-10\*J,0:LINE130,160-10\*J,130,150-10\*J,0:LINE1

50,160-10\*1,150,150-10\*1,0:NEXT 146 FDRI=OTU2:LINE70+50\*1,210,100+20\*1,170,0:NEXT:L

INE35, 200, 205, 200, 0:LINE55, 187, 185, 187, 0:LINE70, 176, 170, 176, 0: RETURN

159. PORTE G 160 FORI=OTO20STEP2:PLOT33+I,136,2,68-2\*I/3,2:NEXT 163 FORI=OTO3:LINE30+I,67+I,30+I,140-I,0:LINE55-I,1 38-I,0:LINE55-I,84-I,0:NEXT

164 FORI=0703:LINE38+5\*I,136,38+5\*I,72+10\*I/3,0:LIN E34,125-I,56,128-2\*I/3,0:LINE34,88-I,56,98-2\*I/3,0:N EXT:PLOT35,105,3,7,0:PLOT36,104,1,3,2:RETURN ' PORTE D

170 FORI=OT020STEP2:PLDT207-1,136,2,68-2\*1/3,2:NEXT

173 FORI=0T03:LINE210-I.67+I.210-I,140-I,0:LINE185+

1,138-I,0:LINE185+I,84-I,0:NEXT 174 FORI=0T03:LINE202-5\*I,136,202-5\*I,72+10\*I/3,0:L INE208,125-I,187,128-2\*I/3,0:LINE208,88-I,187,98-2\*I /3,0:NEXT:PL0T208,105,3,7,0:PL0T204,104,1,3,2:RETURN

180 PLOTIIO,135,20,35,2:PLDTI07,138,3,38,0:PLDTI07, 138,26,3,0:PLDTI03,138,3,38,0 184 FORI=0T03:LINE115+5\*I,136,115+5\*I,100,0:NEXT:PL OT110,130,20,3,0:PLDTI10,110,20,3,0:PLDTI11,120,3,6,0:PLDTI12,119,1,3,2:RETURN 189 \* TABLE TABLE

190 FORI=0T015STEP.5:PLDT145+2\*I/3,115-2\*I/3,15+2\*I

193 PLOT147, 113, 2, 15, 0: PLOT156, 105, 3, 18, 0: PLOT173, 1 05, 3, 18, 0: PLOT148, 104, 13, 2, 0: PLOT158, 94, 16, 3, 0 195 FORI=OT03: LINE150+2\*I/3, 103, 166+I, 92, 0: NEXT: TB=

195 FURI=OT03:LINE150+2\*I/3,103,166+I,92,0:NEXT:TB=
20:RETURN
199 ' TABLE F
200 FURI=OT06:PLOT80-I,115-I/2,20+I,1,0:NEXT
203 PLOT75,111,2,16,0:PLOT95,111,2,16,0:PLOT81,111,
1,12,0:PLOT98,115,1,16,0:PLOT78,103,20,2,0:LINE76,10
1,80,105,0:PLOT76,112,20,2,0:TB=16:RETURN
209 ' CHAISE CHAISE

210 PL0T82,130,1,31,0:PL0T93,130,1,31,0:PL0T78,108,1,15,0:PL0T91,108,1,15,0

213 FORI=OTO6STEP.5:PLOT82-I,110-I/2,12+I,1,0:NEXT 214 PLOT78,98,14,2,0:PLOT82,103,12,2,0:FORI=OTO3:LI NE87+I/2,103,86-I,98,0:NEXT:PLOT82,126,12,2,0:PLOT82,126,12,18,0:CA=16:RETURN 219 'CHAISE D

219 'CHAISE D 220 FORI=0T08:PLDT160+I,125-I/3.1.16+I/3.0:NEXT 223 PLDT159,130,2,30,0:PLDT167,129,2,37,0:PLDT150,1 10,2,11,0:PLDT157,104,2,12,0:PLDT157,105,12,1,0 224 FDR1=0T08:PLDT150+1\*.8,110-2\*1/3,10+1/3,1,0:NEX

225 LINE150, 105, 158, 96, 0: LINE160, 103, 167, 97, 0: LINE1 55, 100, 165, 99, 0: CA=20: RETURN

ECUSSON 230 FORI=OT010:PL0T120-I,162-I,1+2\*I,1,2:PL0T111+I/ 2,152-I,20-I,1,2:NEXT

233 LINE115,154,124,143,0:LINE124,154,115,143,0:LIN E118,154,115,150,0:LINE121,154,124,151,0:EC=18:RETUR

239 ' ECUSSON D 240 FORI=0T04:PLOT190+I,160+2\*I,1,2+5\*I,2:NEXT:PLOT

195, 165, 10, 17, 2

195,165,10,17,2 244 FORI=OTD6:PLOT198-I,172-I,2+2.5\*I,1,2:NEXT:LINE 196,148,202,148,2:LINE198,147,2:FORI=OTD3:PLOT205+I, 168-I,1,20-6\*I,2:NEXT 246 LINE194,163,203,152,0:LINE194,160,196,164,0:LIN E195,150,203,166,0:LINE200,165,204,163,0:EC=10:RETUR

249 ' ECUSSON G 250 FORI=0T04:PL0T50-I.160+2\*I.1,2+5\*I,2:NEXT:PL0T3 6,165,10,17,2

253 FORI=OTO6: PLOT41-1, 172-1, 2+2\*1, 1, 2: NEXT: LINE46,

E74,106,0:LINE80,110,0:LINE100,110,0:LINE100,100,0:LINE100,0:LINE100,100

270 FORI=0T016:PL0T149,110-I/2,12+I/1.2,1,2:PL0T149 -2\*I/3,102-I/2,25-2\*I/3,2,2:NEXT 274 LINE148,110,148,100,0:LINE160,92,0:LINE173,92,0 LINE173,104,0:LINE160,110,0:LINE148,110,0:LINE160,1
04,0:LINE173,104,0:LINE160,104,160,92,0:PLDT151,107,
1,4,0:PLDT157,104,1,4,0:CD=20:RETURN
279 ' TABLEAU

280 FORI=OT014:PLOT60+1.160-1/1.5.1.20-2\*1/3,2:NEXT

283 FORI=OT01:LINE60+I,160-2\*I,75-I,154-I,0:LINE75-I,140+I,0:LINE60+I,140+I,0:LINE60+I,160-I,0:NEXT:LIN E60,159,75,153,0:DUTPUT"&\*",63,150,0:PE=11:RETURN TABLEAU F

290 PLOT135,151,20,11,2:PLOT134,152,22,2,0:PLOT134,152,2,13,0:PLOT154,152,2,13,0:PLOT134,140,22,2,0:DUT PUT"a\*",140,148,0:PE=19:RETURN
299 'TENTURE

299 TENTURE
300 FORI=1T02:LINE162,165-I,185,178-I,0:NEXT:FORI=0
T015:PL0T165+I,163+2\*1/3,1,40+I,2:NEXT
303 FORI=0T02:PL0T171+I,165+2\*1/3,1,42+I,3:NEXT:FOR
I=0T02:LINE165,142-2\*1/3,180,147-I,3:NEXT
304 OUTPUT"0".175,160.0:OUTPUT"0".175,135,0:DUTPUT" ,165,156,0:0UTPUT"^",165,135,0:TE=15:RETURN

' LUSTRE

320 LINE120,205,120,170,2:FDR1=0TD2:DUTPUT"o",118,2 87-16\*I,3:BUTPUT"1",118,218-18\*I,8:NEXT 324 PL0T105,180,30,3,0:FDR1=0TD4:PL0T106+6\*I,182,3 ,2,0:PL0T107+6\*I,190,1,15,0:NEXT:LU=8:RETURN TRAPPE

330 FORI-OTO3:PLOT110+I,68+2\*I,1,1+2\*I,1:PLOT128+I, 75-2\*I,1,8-2\*I,1:NEXT:PLOT114,76,14,9,1 333 LINE114,76,128,76,0:LINE133,67,0:LINE109,67,0:L INE114,76,0:DUTPUT"o",120,77,0:F0,TR=13:RETURN 339 CHEMINEE

340 PLDT100,125,40,33,2:PLDT112,122,16,22,0
343 FORI=OTD4:PLDT107+1,122,1,27-1,0:PLDT128+1,122,
1,22+1,0:PLDT100+1,125+1,40-2\*1,1,3:NEXT
344 FORI=OTD9:PLDT106+1,127+2.2\*1,1,1+2.2\*1,2:PLDT1

25+I,148-2.2\*I,1,22-2.2\*I,2:NEXT:PLOT115,148,10,22,2 345 LINE107, 130, 100, 125, 0: LINE140, 125, 0: LINE133, 130

O:LINE100,122,140,122,0:LINE100,95,140,95,0 346 LINE100,125,100,92,0:LINE140,92,0:LINE140,125,0 :LINE112,122,112,100,2:LINE128,122,128,100,2 347 LINE117,148,106,127,0:LINE133,127,0:LINE125,148,0:LINE117,148,0

34B FORT=0102:0UTPUT"£",101,120-B\*I,0:0UTPUT"£",134,120-B\*I,0:0NEXT:0UTPUT"5°",115,138,0:CH=18:RETURN

,120-BXI,0:NEXT:DUTPUT"\$"",115,138,0:CH=18:RETURN 359 'CHEMINEE D 360 PLDT175,128,35,47,2:FDRI=OT020:PLDT176+I,81,1,1 +.8\*I,2:NEXT:PLDT197,81,13,18,2:PLDT181,125,8,42,0 363 LINE175,128,175,81,0:LINE197,64,0:LINE197,128,0:LINE210,128,0:LINE175,86,197,71,0:LINE175,128,197,1 28,0:LINE175,125,197,124,0:LINE192,124,192.75,0 364 FORI=OT02:PLDT190+I,125,1,43+I,0:NEXT 365 FORI=OT017:PLDT182+I,129+2\*I,1,1+2\*I,2:NEXT:PLD 1200.146,6.36,2

366 LINE182, 129, 200, 164, 0: LINE205, 165, 0: LINE196, 128

367 FORI=1T03: DUTPUT"£", 192, 132-15\*1, 0: DUTPUT"£", 17 6,132-12 # I, 0: NEXT

368 PL07191,140,3,8,0:LINE190,140,195,139,0:LINE189 132,195,132,0 375 CH=10:RETURN

379 CHEMINEE G
380 PLDT30,128,35,47,2:FORI=OTD20:PLDT63-I,81,1,1+.
8\*I,2:NEXT:PLDT30,81,13,16,2:PLDT51,125,8,42,0
384 LINE30,128,45,128,0:LINE43,65,0:LINE64,81,0:LIN
E64,128,0:LINE43,128,0

385 LINE43, 125, 64, 126, 0: LINE43, 71, 64, 86, 0: LINE47, 12

386 FORI=0T02:PL0T47+I,125,1,45-I,0:NEXT 387 FORI=0T017:PL0T40+1,163-2\*1,1,35-2\*1,2:NEXT:PL0 734,164,6,36,2

389 LINE58,128,40,164,0:LINE35,165,0:LINE46,128,0:F GRI=0T02:QUTPUT"£",44,120-15\*I,0:QUTPUT"£",59,120-12 \*I, O: NEXT

390 PLOT48,140,3,8,0:LINE46,139,52,140,0:LINE45,132 52,132,0:CH=6:RETURN 400 PLDT20, 210, 205, 152, 0; TB, CA, EC, CD, PE, TE, LU, CH, TR

1,TR2,TR3,TR4=0:RETURN 410 GOSUB100:GOSUB160:GOSUB170:GOSUB180:RETURN

420 GOSUB100: GOSUB160: GOSUB170: RETURN 430 GOSUB100:GOSUB170:GOSUB180:RETURN 440 GOSUB100: GOSUB160: GOSUB180: RETURN

450 GOSUB100: GOSUB170: RETURN 460 GOSUB100: GOSUB160: RETURN 470 GOSUB100: GOSUB180: RETURN

480 POKE&5FE3,0:POKE&5FE4,&FB:OUTPUTCHR\$(192),110,9

500 PRINT"QUOI PARDON":RETURN 510 PRINT"QUOI DONC ?":RETURN 520 PRINT"JE NE VOIS PAS CELA":RETURN 530 PRINT"IMPOSSIBLE": RETURN

700 IFRE=1THENGOTD600:ELSEIFOU=1ANDC1=1THENPRINT"OU

VERT":RETURN:ELSEGOTO530 710 IFOU=10RDE=1THENGOTO530:ELSEGOTO550

800 0N0G0T0801,802,803,804,805,806,807 801 P3=1:U1=1:RETURN 802 P1=1:U2=1:RETURN 803 P2=1:U2=1:RETURN 804 P4=1:U2=1:RETURN

805 P1=1:U3=1:RETURN 806 P2=1:U4=1:RETURN 807 P4=1:U4=1:RETURN

850 IFOB(W)=1THENPRINTO\$(W):PAUSE2 851 W=W+1:IFW=10THENW=0:GOTO3000:ELSEGOTO850

BB0 FGRI=1T0200:TONE10+I,30:NEXT:TONE500,99:RETURN
900 DUTPUT"à",X,Y,3:F1=1:PAUSE2:PRINT"DUBLIETTE"
902 IFPC=19THEND,Y1=1:X1=5:GOSUB910:GOSUB1600:IFCD= OTHENGOTD1000:ELSERETURN
903 IFPC=6THENY1=3:X1=2:P4=1:GDSUB910:GDSUB1600:IFC

D=0THENGGT01000:ELSERETURN 904 IFPC=22THENY1=0:X1=0:X=120:Y=66:D=2:GOSUB910:GO

SUB1600:F1,T1=0:DH=1:L=3:QUTPUTCHR\$(Z+DH),X,Y,0:RETU 906 IFPC=32ANDLP=1ANDCF=0THENPAUSE2:PRINT"UN SOUTER

RAIN":GOTO920 908 IFCD=OTHENGOTO1000:ELSE RETURN

910 PAUSE1:PRINT"PASSAGE SOUTERRAIN":PAUSE2:RETURN 920 IFCF=10RPL=0THENRETURN

921 R\$=INSTR\$(1)

924 IFN=645THENPRINT"CAVERNE: VOUS TROUVEZ UNE CLEF EN OR QUE VOUS PRENEZ": PAUSE2: PRINT"VOUS RETOURNEZ EN ARRIERE": CF=1: N=0: OB(7)=1: GOTO900 926 IFN>1000THENN=0: PRINT"VOUS TOURNEZ EN ROND": GOT

930 GDT0920

950 IFCF=1ANDCR=1ANDDI=1THENCLS:GDTD960

952 PRINT"VOUS N'AVEZ PAS TOUS LES TRESORS RNEZ-Y": X1=3: Y1=2: D=1: GOTD1500

RNEZ-Y":X1=3:Y1=2:D=1:GOTO1500
960 FORI=1TO15:TONE300-10\*I,60-2\*I:NEXT:OUTPUT"B R
A V 0",92,92,0:OUTPUT"VOUS AVEZ REUSSI",70,75,2:CLS:
PRINT:PRINT:MERCI DE VOTRE VISITE":END
1000 FORZ=1T030:TONE20,80:TONE500,20:NEXT
1001 CLS2:PENO:PRINT"HELAS POUR VOUS L'AVENTURE SE
TERMINE ICI":PAUSE3:CLS2:PRINT"VOUS RESTEZ PRIS
ONNIER DU MANDIR MAIS VOUS VOUS ETES BIEN DEFENDU
UNE AUTRE FOIS PEUT-ETRE...":PEN2:END
1490 'DEBUT JEU
1500 D=1:X1=3:Y1=2:4=5000

1490 'DEBUT JEU
1500 D=1:X1=3:Y1=2:A=5000
1510 GOSUBA+1000\*D+100\*Y1+10\*X1
1520 PRINT:PRINT"VOUS VOICI DANS LE MANDIR DU LAC
CHEXIMOU":PAUSEB:CLS:PRINT:PRINT"LA PORTE DE SORTIE
NE S'OUVERRA QUESI VOUS ETES EN POSSESSION DES 3
TRESORS QUI Y SONT CACHES":PAUSE10
1530 CLS:PRINT:PRINT"POUR LES TROUVER VOUS DEVREZ D
ECOU-VRIR DES OBJETS QUI VOUS AIDERONT A VAINCRE LE
S OBSTACLES ET A TROU- VER CES TRESORS":PAUSE10:CLS:
PRINT:PRINT:PRINT"BON COURAGE ET PRUDENCE..."

1560 GOTD2000 1599 'CHANG PIECE 1600 PEN2: 0=0

1650 GDSUBA+1000\*D+100\*Y1+10\*X1

1650 GOSUBA+1000\*D+100\*Y1+10\*X1
1700 A=5000:C1,C2,T1=0:RETURN
1999 'DEP PIECE
2000 L=3:X=120:Y=66:DH=1:H=0:Z=191
2050 OUTPUTCHR\*(Z+DH),X,Y,0:GOSUB3000
2055 OUTPUT"à",X,Y+2,3:IFTR<>0ANDL=BTHENGDSUB330
2060 ONDHGOTO2100,2200,2300,2400
2100 Y=Y+8:L=L+5:X=X-4\*H
2120 IFY>90ANDX=120THENGDSUB2950
2125 IFY>90THENGOSUB2900:Y=Y-8:L=L-5:X=X+4\*H
2140 GOTO2050

2140 GOTO2050 2200 ONINT ((L-1)/5+1) GOSUB2500, 2600, 2700, 2800

2250 GDT02050 2300 Y=Y-B:L=L-5:X=X+4\*H 2320 IFY<64ANDX=120THENGOSUB2950 2325 IFY<64THENGOSUB2900:Y=Y+B:L=L+5:X=X-4\*H 2350 GDT02050

2400 ONINT ((L-1)/5+1) GOSUB2550, 2650, 2750, 2850

2500 X=X+28:L=L+1:H=H+1

2510 IFX>184THENGOSUB2900: X=X-28:L=L-1:H=H-1 2520 RETURN

2550 X=X-28:L=L-1:H=H-1 2560 IFX<56THENGOSUB2900:X=X+28:L=L+1:H=H+1

2570 RETURN =L+1:H=H+1:IFX>168ANDY=74THENGOSUB2950

2610 IFX>168THENGOSUB2900:X=X-24:L=L-1:H=H-1

2650 X=X-24;L=L-1;H=H-1:IFX<72ANDY=74THENGOSUB2950 2660 IFX<72THENGOSUB2900:X=X+24;L=L+1:H=H+1

2700 X=X+20:L=L+1:H=H+1 IFX>160THENGOSUB2900; X=X-20; L=L-1; H=H-1

2720 RETURN 2750 X=X-20:L=L-1:H=H-1 2760 IFX<80THENGOSUB2900:X=X+20:L=L+1:H=H+1

2800 X=X+16:L=L+1:H=H+1

2770 RETURN

# JEU D'EAU

Vous jouiez avec le feu ? Ce jeu humide variera quelque peu vos loisirs.

Guy HAUCHEGORNE

Mode d'emploi Les règles sont incluses.

100 CALL GLEAR 110 CALL SCREEN(2) 120 PRINT " 1 111 1 1 1 1 130 PRINT " 1 1 1 1 1 170 PRINT " 1 1 1 11 111 1 1 111" 180 PRINT " 190 PRINT CRIT PAR GUY HAUCHECORNE 200 CALL SCREEN(5) 210 CALL COLOR(10.2,13) 220 CALL CHAR(108."0101010101017F00") 230 GOSUB 510 240 CALL COLDR (10.2.1) 250 RESTORE 650 260 NE=4 270 GOSUB 550 280 GDTD 800 290 DN K3 GDTD 420.300,900 300 RESTORE 670 310 NE=4 320 GOSUB 550 330 CALL HCHAR(1,27,32) 340 CALL HCHAR(1,27,63) 350 CALL KEY(0,K3,53) 360 IF (S3=0)+(K3<49)+(K3>57)<0 THEN 330 350 IF (83=0)+(83<49)+( 370 CALL HCHAR(1,27,K3) 380 FOR I=1 TO 500 390 NEXT I 400 K1=K3-48 410 GOTO 910 420 RESTORE 690 430 NE=12 440 GOSUB 550 450 GOSUB 510 450 GOSUB 510
460 RESTORE 740
470 NE=10
480 GOSUB 550
490 GOSUB 510
500 GOTD 250
510 CALL KEY(0.K2,S2)
520 IF S2=0 THEN 510
530 CALL CLEAR
540 RETURN
550 CALL CLEAR
560 FOR I=1 TD NE 570 READ Y.X.M\$
580 M1=LEN(M\$)
590 FOR T=1 TO LEN(M\$)
600 CALL HCHAR(Y.X.ASC(SEG\$(M\$.T.1))) 620 NEXT T 640 RETURN 650 DATA 1,11... SOMMAIRE ...3,2,-1-REGL E DU JEU,5.2,-2-CHOIX DU NIVEAU 660 DATA 7.2,-3-PARTIE NIVEAU DEBUTANT(9 670 DATA 1.9.CHDIX DU NIVEAU.4,5.(1) RAP IDE A (9) LENT.8.2.CELA AGIT SUR LA FRÈ 670 DATA 1.9,CHDIX DU NIVEAU.4,S,(1) RAP IDE A (9) LENT.B.2.CELA AGIT SUR LA FRÈ QUENCE 680 DATA 10.2.DES CHARIOTS D'EAU 690 DATA 1.11.REGLE DU JEU.3,2.LE BUT DU JEU EST D'EVITER LE 700 DATA 5.2.DEBORDEMENT DES CUVES EN TR ANS-.7.2,VASANT LE LIQUIDE AU NIVEAU IN-710 DATA 9,2.FERIEUR.,11.2.IL FAUT POUR VIDER UNE CUVE SE,13,2,TROUVER A COTE. 720 DATA 15,2,VOUS DEVEZ EMPRINTER LES A SCEN-.17.2.SEURS MAIS PRENDRE GARDE A LA SCEN-,17,2,SEURS MAIS PRENDRE GARDE A LA 730 DATA 19,2.CHUTE ET A L'ECRABEMENT AU PLA-,21,2,FOND.,23,2,VOUS AVEZ DEUX REM PLACANTS. 740 DATA 1,2, CORRESPONDANCE DES TOUCHES: 740 DATA 1,2,CORRESPONDANCE DES TOUCHES:
,3,2,X POUR SAUTER SUR L'ASCENSEUR,5,2.
ESPACE POUR VIDER
750 DATA 7,2,> DEPLACEMENT A DROITE,9,2,
< DEPLACEMENT A GAUCHE
760 DATA 15,2,VOUS POUVEZ SAUTER DE L'AS
CEN-,17,2,SEUR A L'EXTREMITE DU PALIER,
770 DATA 19,2,ET-INVERSEMENT VERS LA GAU
CHE,21,2,OU LA DROITE GRACE A LA TOUCHE
780 DATA 23,2,X
790 CALL SCREEN(5)
800 CALL HCHAR(1,27,32)
810 CALL HCHAR(1,27,53)
820 CALL KEY(0,K3,53)
830 IF (K3<49)+(K3>51)+(S3=0)<0 THEN 800
840 CALL HCHAR(1,27,K3) 970 FOR I1=1 TO 8

1120 DATA 58."1F0F0F1F3F7FFFFF",59."FFFF FFFFFFFFFFF" 1130 DATA 60,"F8F0F0F8FCFEFFFF".61."FFFF FF81FFFFFFFF".62."FFFF7E3C1818183C",63."

1240 PRINT THB(24):R1 1250 RESTORE 1300 1260 FDR 13=1 TD 140 1270 READ A3.B3.C3 1280 CALL HCHAR(A3.B3.C3) 1290 NEXT I3 1300 DATA 1.2.B0.1.3.B1,1.4.B2,1,5.B3.1, 6,84 1310 DATA 3,15,86,3,16,87,4,15,61,4,16,6 1,5,10,41,5,11,41,5,12,41,5,13,41,5,14.4 1350 DATA 17,10,40,17,11,40,17,12,40,17,13,40,17,13,40,17,18,40,17,19,40,17,20,40,17,21,4 1360 DATA 19,7,58,19,8,59,19,9,60,20,7,6 1360 DATA 19,7,58,19,8,59,19,9,60,20,7,6
1,20,8,61,20,9,61
1370 DATA 21,7,61,21,8,61,21,9,61,22,7,6
1,22,8,61,22,9,61
1380 DATA 23,7,61,23,8,61,23,9,61,24,7,6
2,24,8,63,24,9,62
1390 DATA 19,22,58,19,23,59,19,24,60,20,
22,61,20,23,61,20,24,61
1400 DATA 20,24,61,21,22,61,21,23,61,21,
24.61,22,22.61,22,23.61,22,24.61 1440 DATA 14,7,37,15,7,37,16,7,37,17,7,3 4,17,8,36,17,9,35,16,9,33,15,9,33,14,9,3 1450 DATA 6,22,37,7,22,37,8,22,37,9,22,3 4,9,23,36,9,24,35,8,24,33,7,24,33,6,24,3 1460 DATA 10,22,37,11,22,37,12,22,37,13, 22,34,13,23,36,13,24,35,12,24,33,11,24,3 3,10,24,33 1470 DATA 14,22,37,15,22,37,16,22,37,17, 22,34,17,23,36,17,24,35,16,24,33,15,24,3 3,14,24,33 1480 DATA 24,3,73,23,3,72,24,5,73,23,5,7 1490 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 1520 CALL HCHAR (13,14,36,2) 1530 CALL HCHAR (13,16,36,2)

1540 RANDOMIZE 1550 A2=INT(2\*RND) 1560 Y21=13 1570 Y22=13 1580 RANDOMIZE 1590 RANDUMIZE 1590 RR=INT (RND#3) 1600 X6=13+5\*A2 1610 Y6=7+4\*RR 1620 X4=0 1630 X5=0 1640 GOTO 1660 1650 GOSUB 2700 1660 GOSUB 2380 1670 GOSUB 1890 1680 GOSUB 2140 1690 GOSUB 2380 1700 GDTD 1650 1710 IF (Y21=21)+(Y22=7)<0 THEN 1790 1720 IF (Y21=7)+(Y22=21)<0 THEN 1740 1730 IF A2=1 THEN 1790 1740 CALL HCHAR (Y21, 14, 32, 2) 1750 CALL HCHAR(Y22.16.32.2) 1760 Y21=Y21+2 1770 Y22=Y22-2 1780 GOTO 1830 1790 CALL HCHAR(Y21,14,32,2) 1800 CALL HCHAR(Y22,16,32,2) 1810 Y21=Y21-2 1820 Y22=Y22+2 

1890 IF X4C-0 THEN 1960 1900 RANDOMIZE 1910 A4=INT(RND+(K1+4))

1920 IF A4:0 THEN 2000 1930 CALL HCHAR(4,14.88) 1940 X4=14 1950 GOTO 2000 1960 IF X4=10 THEN 2010 1970 X4=X4-1

1980 CALL HCHAR (4.X4.88) 1990 CALL HCHAR (4.X4+1.32) 2000 RETURN

TI 99 BASIC SIMPLE SENT LE BRÛLE ici ! TOI , TU AS ENCORE DOUE AVEC DES ALLUMETTES

D'ABORD, C'EST MÊME MOI QUON ACCUSE

2010 CALL HCHAR(4 9 64) 2020 CALL HCHAR (4,10.32) 2030 CALL HCHAR (5,8.65) 2040 CALL HCHAR (4,9.32) 2050 CALL HCHAR (5,8.32) 2060 A10=A10+1 2070 IF A10=4 THEN 4140 2080 CALL VCHAR(9-A10,8.69,A10) 2090 X4=0 2100 GDTO 2000 2150 RANDOMIZE 2160 A5=INT(RND\*(K1+4)) 2170 IF A5>0 THEN 2250 2180 CALL HCHAR(4,17,88) 2190 X5=17 2190 X5=17 2200 GOTO 2250 2210 IF X5=21 THEN 2260 2220 X5=X5+1 2230 CALL HCHAR(4,X5,BB) 2240 CALL HCHAR(4,X5,BB) 2240 CALL HCHAR(4,X5-1,32)
2250 RETURN
2260 CALL HCHAR(4,21,32)
2280 CALL HCHAR(5,23,67)
2290 CALL HCHAR(5,23,67)
2290 CALL HCHAR(4,22,32)
2300 CALL HCHAR(5,23,32)
2310 E10=E10+1
2320 IF E10=4 THEN 4360
2330 CALL VCHAR(9-E10,23,69,E10)
2340 X5=0 2340 X5=0 2390 IF (Y6=7)+(Y6=11)+(Y6=15)<0 THEN 24 00 ELSE 2520 2400 CALL KEY(O, K6.S) 2410 IF K6=32 THEN 3510 2420 IF (K6=46)\*(X6=21)+(K6=44)\*(X6=IU)> 2420 IF (K6=46)\*(X6=21)\*(K6=44)\*(X6=10) > 0 THEN 2520 2430 IF K6=46 THEN 2630 2440 IF K6=44 THEN 2530 2450 IF (X6=13)\*(K6=88)\*(X6=15)\*(K6=88) = 1 THEN 4050 2460 IF (X6=18)\*(K6=88)+(X6=16)\*(K6=88)= 1 THEN 3960 2470 M\*=STR\*(SCORE) 2480 FOR I=1 TO LEN(M\*) 2490 CALL HUHAK(1./+1,ASU(SEG\$(M\$,1,1/)) 2500 NEXT I 2510 GOTD 2640 2520 RETURN
2530 CALL SOUND(-50.500.2)
2540 CALL VCHAR(Y6.X6.32.2)
2550 X6=X6-1
2560 IF (X6=17)\*(Y6<>Y22-2)+(X6=15)\*(Y6<
>11) >0 THEN 3320
2570 CALL VCHAR(Y6.X6.72)
2580 CALL VCHAR(Y6+1,X6.73)
2590 GOTO 2520
2600 CALL SOUND(-50.440.2)
2610 CALL VCHAR(Y6.X6.32.2)
2620 X6=X6+1 2520 RETURN

2710 IF (X6=16)+(X6=17)<0 THE
2720 BDTD 2920
2730 CALL VCHAR(Y6, X6, 32.2)
2740 CALL HCHAR(Y21, 14, 32, 2)
2750 CALL HCHAR(Y22, 16, 32.2)
2750 CALL HCHAR(Y22, 16, 32.2)
2760 Y21=Y21+2-4\*A
2770 Y22=Y22-2+4\*A
2780 Y6=Y21-2
2790 CALL HCHAR(Y21, 14, 36, 2)
2800 CALL HCHAR(Y22, 16, 36, 2)
2810 CALL SOUND(-50, 300, 6)
2820 IF Y6=5 THEN 3250
2830 CALL VCHAR(Y21-1, X6, 72)
2840 CALL VCHAR(Y21-1, X6, 73)
2850 IF Y21=7 THEN 2880
2860 IF Y21=19 THEN 2900
2870 RETURN 2870 RETURN 2880 A=0 2890 RETURN

2890 RETURN
2900 A=1
2910 RETURN
2920 CALL HCHAR(Y21.14.32,2)
2930 CALL HCHAR(Y22.16,32.2)
2940 Y21=Y21+2-4\*A
2950 Y22=Y22-2+4\*A
2960 CALL HCHAR(Y21.14,36.2)
2970 CALL HCHAR(Y22.16,36,2)
2980 CALL SOUND(-50.300.6)
2990 IF Y21=7 THEN 3020
3000 IF Y21=19 THEN 3040
3010 RETURN

3050 RETURN 3060 CALL VCHAR(Y6.X6,32,2) 3070 CALL HCHAR(Y21,14,32,2) 3080 CALL HCHAR(Y22,16,32,2) 3090 Y21=Y21+2-4\*A

3090 Y21=Y21+2-4\*A
3100 Y22=Y22-2+4\*A
3110 Y6=Y22-2
3120 CALL HCHAR (Y21,14,36,2)
3130 CALL HCHAR (Y22,16,36,2)
3140 CALL SOUND (-50,300,6)
3150 IF Y6=5 THEN 3250
3160 CALL VCHAR (Y22-2,X6,72)
3170 CALL VCHAR (Y22-1,X6,73)
3180 IF Y21=19 THEN 3210
3190 IF Y21=7 THEN 3230
3200 RETURN 3200 RETURN

3210 A=1 3220 RETURN 3230 A=0 3240 RETURN

3010 RETURN 3020 A=0 3030 RETURN

PAS VRAI. C'EST TOUJOURS

3250 CALL HCHAR (Y6+1. X6.74) 3260 CALL BOUND(150,-5,0) 3270 GOTO 3350 3280 CALL HCHAR(24,14,76) 3280 CALL HCHAR (24,14,76)
3290 CALL HCHAR (24,15,75)
3300 CALL SDUND (150,-5,0)
3310 GOTO 3350
3320 CALL HCHAR (24,16,76)
3330 CALL HCHAR (24,17,78)
3330 CALL HCHAR (24,17,78)
3340 CALL SDUND (150,-6,0)
3350 FOR I10=1 TD 50
3360 NEXT I10
3370 GOTO 4580
3380 CALL KEY(O,K10,S10)
3390 IF S10=0 THEN 3380
3400 FOR DELAI=1 TD 50
3410 NEXT DELAI
3420 CALL HCHAR (Y6+1, X6,32)
3430 IF Y6=5 THEN 3450
3440 CALL HCHAR (Y6+1, X6,32)
3450 CALL HCHAR (Y21,14,32,2)
3460 CALL HCHAR (Y21,14,32,2)
3460 CALL HCHAR (24,14,32,4)
3480 CALL HCHAR (24,14,32,4)
3490 CALL VCHAR (23,7-2\*REMPLA,32,2)
3500 GOTO 1520
3510 IF (X6=10)\*(Y6=7)\*(A\*O<>0)=-1 T 3500 GOTO 1520 3510 IF (X6=10)\*(Y6=7)\*(A10<>0)=-1 THEN 3520 IF (X6=10) + (Y6=11) + (B10<>0) =-1 THEN 3530 IF (X6=10) \* (Y6=15) \* (C10<>0>=-1- THEN 3540 IF (X6=21)\*(Y6=7)\*(E10<>0)=-1 THEN 3770 3550 IF (X6=21)\*(Y6=11)\*(F10<>0)=-1 THEN 3840 3560 IF (X6=21)\*(Y6=15)\*(G10<>0)=-1 THEN 3910 3910 3570 GDTD 2420 3580 B10=B10+1 3590 A10=A10-1 3600 SCORE=SCORE+1 3610 CALL VCHAR(Y6-1, B, 32, 3-A10) 3620 IF B10=4 THEN 4220 3630 CALL VCHAR(Y6-810+6,8,69,810) 3640 GOTO 2520 3650 C10=C10+1 3660 B10=B10-1 3670 SCORE=SCORE+1 3680 CALL VCHAR(Y6-1,8,32,3-B10) 3690 IF C10=4 THEN 4290 3700 CALL VCHAR(Y6-C10+6,8,69,C10) 3710 BDT0 2520 3720 D10=D10+1

TANT VA LE FEU À L'EAU QU'À LA FIN IL

S'ETEINT

3720 D10=D10+1 3730 C10=C10-1 3740 SCORE=SCORE+1 3750 CALL VCHAR(Y6→1.8,32,3-C10) 3760 8070 2520 3770 F10=F10+1 3780 E10=E10-1 3790 SCORE=SCORE+1 3800 CALL VCHAR(Y6-1,23,32,3-E10) 3810 IF F10=4 THEN 4440 3820 CALL VCHAR(Y6-F10+6,23,69,F10) 3830 GOTO 2520

3830 GOTO 2520 3840 B10-B10+1 3850 F10=F10-1 3860 SCORE=SCORE+1 3870 CALL VCHAR(Y6-1,23,32,3-F10) 3880 IF B10=4 THEN 4510 3890 CALL VCHAR(Y6-B10+6,23,69,610) 3900 BOTO 2520 3910 H10=H10+1 3920 G10-B10-1 3930 SCORE=SCORE+1

3930 SCORE=SCORE+1 3940 CALL VCHAR(Y6-1,23,32.3-610) 3950 BOTD 2520 3960 CALL VCHAR(Y6,X6,32,2)

3970 CALL HCHAR(Y6, X6-1,77) 3980 CALL HCHAR(Y6, X6-2,78) 3990 CALL HCHAR(Y6, X6-2,32,2) 4000 FOR I=1 TO 10 4010 NEXT I

4010 NEXT I
4020 X6=X6-3
4030 IF (Y6=Y21-2)+(X6\*13)<0 THEN 2570 E
LSE 3280
4040 GOTO 2570
4050 CALL VCHAR(Y6,X6,32.2)
4060 CALL HCHAR(Y6,X6+1,77)
4070 CALL HCHAR(Y6,X6+2,78)
4080 CALL HCHAR(Y6,X6+2,78)
4080 CALL HCHAR(Y6,X6+1,32,2)
4090 FOR I=1 TO 10
4100 NEXT I
4110 X6=X6+3
4120 IF (Y6=Y22-2)+(X6=18)<0 THEN 2570 E
LSE 3320
4130 GOTO 2570
4140 A10=2

130 GOTO 2570
4140 A10=2
4150 CALL HCHAR(6,7,70)
4160 CALL SOUND(1200,200,2)
4170 FOR I=1 TO 50
4180 NEXT I
4190 CALL HCHAR(6,7,37)
4200 CALL HCHAR(6,8,32)
4210 GOTO 4580
4220 B10=3
4230 CALL HCHAR(10,7,70)
4240 CALL SOUND(1200,200,2)
4250 FOR I=1 TO 50
4260 NEXT I
4270 CALL HCHAR(10,7,37)
4280 GOTD 4580
4290 C10=3 4290 C10=3 4300 CALL HCHAR(14,7,70)

4310 CALL SOUND(1200,200,2) 4320 FOR I=1 TO 50 4330 NEXT I 4340 CALL HCHAR(14,7,37) 4350 BOTO 4580 4360 E10=2 4370 CALL HCHAR(6,24,71) 4380 CALL SOUND(1200,200,2) 4390 FOR I=1 TO 50

4390 FOR I=1 TO 50 4400 NEXT I 4410 CALL HCHAR(6,24,33) 4420 CALL HCHAR(6,23,32) 4430 GOTD 4580

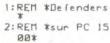
4440 F10=3 4450 CALL HCHAR(10,24,71)

# DEFENDER

Petit jeu passionnant, où l'habileté de l'ennemi n'aura d'égal que votre rapidité et votre précision.

Frédéric GROUX

Mode d'emploi les règles sont incluses



3: REM auteur: 4: REM Frederic GROUX

5: REM pour HEBD OGICIEL 15: "A"CLS : WAIT Ø

: CURSOR B: PRINT "\*Defend

18: CALL 58188: POKE 30286, 0, 0 20: CLEAR : DIM A\$( 7), U\$(1)\*18, B\$ (7), C\$(7)

30: PAUSE "vous av ez 4 vaisseaux 40: 4\$(1)="0303010 101": 9\$(2)="07 07020202": A\$(3 )="0E0E040404" A\$(4)="1C1C08 0808" 50: A\$(5)="3838101

010":A\$(6)="F0 F0202020": 9\$(7)="6060404040" 60:B\$(1)="0103010 10103":B\$(2)="

020702020202": B\$(3)="040E040 4040E" 70:B\$(4)="081C080

8081C":B\$(5)= 103810101038": B\$(6)="20F0202 020F0"

72:B\$(7)="4060404 04060":U\$(1)=" 082A2A1C7F1C2A 2A08": R\$="FF

75:C\$(1)="0101010 1":C\$(2)="0202 0202": C\$(3)="0 "08080808" \$/5

76: C\$(5)="1010101 0": C\$(6)="2020 2020": [\$(7)="4 0404040": W\$="0 82A1C7F1C2A08"

79:E=4:Y=150 90:RANDOM :D=RND 7: IF YKSGOTO 1 95: WAIT 0: GPRINT

R\$; A\$(E):

GCURSOR Y: GPRINT B\$(D) 100: X\$=1NKEY\$ : 1F EK >DGOTO 115

TOUF!

105:FOR Z=YTO STEP -20: X\$= INKEY\$ : IF X\$= CHR\$ &180R X\$= CHR\$ & ØCGOTO 1

109: GCURSOR Z: GPRINT C\$(D): GCURSOR 0: GPRINT R\$; A\$(E : GCURSOR GPRINT B\$(D): NEXT Z

110: U=U+1: GPRINT U \$(1):BEEP 3: GCURSOR Y:

GPRINT B\$(D): PAUSE Plus qu e "; (4-U); " va isseaux": IF U=

QUESTION RAPIDITE CA VA

RESTEÀ VOIR LE CÔTÉ PRÉCISION

4G0T0 260 111: RANDOM : D=RND

112:GOTO 79 X\$=""LET Y= Y-5: GOTO 90

120: IF X\$=CHR\$ &0C LET E=E+1: Y=Y-

125: IF E>7LET E=1: GOTO 90 130: IF X\$=CHR\$ &18 LET E=E-1: Y=Y-

135: IF EKILET E=7: GOTO 90

140: D=RND 7 145: IF X\$="Q"GOTO 150 147: GOTO 90

PC 1500

150: FOR Z=10TO 150 STEP 50 160: GCURSOR Z:

GPRINT C\$(E): GCURSOR Ø: GPRINT R\$; A\$(E ): GCURSOR Y: GPRINT B\$(D): NEXT Z

180: IF E=DLET S=S+ 1000: GOTO 185

183:GOTO 190 185: GPRINT R\$; 9\$(E); GCURSOR (Y-1 ): BEEP 2: GPRINT U\$(1):

**GOTO 79** E=D+10R E=D 190: IF -IGPRINT R\$; 4\$ (E): GCURSOR (Y -1):BEEP 1: GPRINT WS: S=S+ 100: Y=Y-5: P=P+ 200: IF P=5GOTO 185

IL N'EST DE PIRE REFUS

QUE DE

NON

(ALLEZ)

W S

210:GOTO 90 230:IF ECODLET S=S -100: Y=Y-5: COTO 90

260: WAIT 100: IF SC

ØLET S=0 270: PRINT "Game ov Score: POKE 30286, 65, 75: GOTO 15















ON S'EN FOUT

MAIS ALORS SI TU SAVAIS

# CHECK BOOK

Un utilitaire de qualité pour un micro de qualité, ou comment gérer avec plaisir son compte bancaire.

Frédéric MOMMEJA

## SUITE DU N°81

3150 BEEP: RETURN4550 '= charge ==

3190 DR=1:GOT03270

'= sauve ======== 3230 DR=2

3250 '= cassette =========== 3270 IFMM=OTHENGOSUB310:RETURN4140

3280 GOSUB1250 3290 TCS=CSS+LEFTS(MMS, 4)+RIGHTS(S

TRS (AA) . 2) 3300 LOCATE5,5,0:0NDRG0T03310,3320

,3330 3310 PRINT\*CHARGEMENT \*\*\*\*\*\*\*\*\*

\*\*\*1:GOT03340 3330 PRINT\*EDITION \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\*\*\*;:GOTO3350 3340 LOCATE5,15,0:PRINT\*Positionne r la bande et\*[:GOTO3360 3350 LOCATES,15,0:PRINT\*Brancher l

imprimante et\*; 3360 LOCATES, 16, 0: PRINT appuyer su r une touche...";:LOCATE7,17,0:PRI NT"(ESC -> Abandonne)"; ':MOTORON 3370 INS=INPUTS(1) ':MOTOROFF

3380 IFINS=CHRs(27) THENBEEP: GOTO35 3390 LOCATEO, 15, 0: PRINTSPC (120) ;:L

OCATEB,15,0:ONDRGOT03400,3460,2300 3400 PRINT\*CHARGE \*;TC%;:OPENTC%FO RINPUTAS#1 3410 INPUT#1, AV#

3420 FORI=ITONB-1STEP2: IFEOF (1) THE 3430 INPUT#1, NU#(1), DC#(1), DE!(1),

MOW(I), RU%(I), OB%(I), DR!(I), NU%(I+ 1), DC%(I+1), DE!(I+1), MOW(I+1), RU%( I+1), OB%(I+1), DR!(I+1) 3440 NEXT

3450 GOTO3510 3460 PRINT\*SAUVE \*|TC#|:OPENTC#FOR OUTPUTAS#1

3470 PRINT#1.AV# 3480 FORI=1TONB-1STEP2

3490 PRINT#1, NU#(I) | V#|G#|DC#(I) |G SIVSIDE! (I) IVSIMON(I) (VSIGSIRUS(I) | Gs| Vs| G\$| OB\$(I) | G\$| V\$| DR!(I) | V\$| N U#(I+1) | V\$| G\$| DC\$(I+1) | G\$| V\$| DE!(I +1) | VS| MO# (I+1) | VS| GS| RUS (I+1) | GS| V\$[G\$[OB\$(I+1)[G\$[V\$[DR!(I+1)

3510 CLOSE#1:LOCATE5, 5:PRINTSPC (25 1 : LOCATEO, 15, 0: PRINTSPC (180) 1: GOS

3530 '= ventile ===========

3550 GOSUB1250: KEYOFF: CLS 3560 IFMM=OTHENGOSUB310:RETURN4140 3570 MX!=0:RESTORE3940:GOSUB360:LO CATE4, 1, 0: PRINT \* CHECK-BOOK

Ventile"; 3580 FORE=65T077:READL® 3590 GOSUB480

3600 Y=E-61:LOCATEO, Y, O:PRINTCHR& -"|LEFTS(LS,6)|:LOCATE9,Y,0:PR INTUSINGU5#; VV# 3610 NEXTE

3620 FORE=78TD89:READL\$ 3630 GOSUB480

3640 Y=E-74:LOCATE20, Y, 0:PRINTCHR\$
(E) | "-"; LEFT\$ (L\$,6); :LOCATE29, Y, 0: PRINTUSINGUS#: VV#

3650 NEXTE 3660 E=90:READL#:GOSUB420

3670 Y=E-74:LOCATE20, Y, 0:PRINTCHRS
(E); "-"; LEFTS(LS, 6); :LOCATE29, Y, 0: PRINTUSINGU5#; VV#; VA! (26) = VV# 3680 GOSUB1720

3690 LOCATEO, 18: PRINT RECETTES ";:
PRINTUSINGUS#; VW#;:LOCATEZO, 18, 0:PRINT DEPENSES ";: PRINTUSINGUS#; WW#

3700 LOCATEO, 20, 0: PRINT SOLDE DU M OIS DE "|LEFT\$(MM\$,4)|STR\$(AA)|:LO CATE26,20:PRINTUSINGUO\$;(VV#-WW#); 3710 GOSUB230:LOCATE5,23,0:PRINT A ppuyer sur une touche...\*;:INS=INP UT\$(1):GOTO3820 3730 '= graphe CF ==========

3760 IFMM=OTHENGOSUB310:RETURN4140 3770 MX!=0

3780 FORE=65T089:LOCATE10,19,0:PRI NT\*Calcul graphe...\*;:GOSUB480:LOC ATE10,19,0:PRINTSPC(16);:NEXT:E=90 GOSUB420

3820 NX=1000\*(INT(MX!/1000)+1):H=1 60:SCREEN2:CC=15:LINE(45,177)-STEP (210,0),CC:LINE(47,177)-STEP(0,-16 2), CC: DRAW\*L2R210\*

3830 FORI=1TO(NX/1000)-1:PRESET(47 ,175-I\*1000\*H/NX):DRAW\*C15L2R210\*: 3840 FORI=1T02\*(NX/1000)STEP2:PRES

(47,175-1\*1000\*H/NX/2):DRAW\*C15R 210": NEXT 3850 RESTORE3960: OPEN\*GRP: \*FOROUTP

UTAS#1:COLOR15,1,1 3860 FORI=LEN(STR#(NX))TO2STEP-1:P

RESET (40-(LEN(STR#(NX))-1) #6,8);PR INT#1, MID#(STR#(NX), I, 1): NEXT 3870 FORI=OTO24: X=I#8+48: Y=175: REA DCC: IFVA!(I+1)=OTHEN3890

3880 HV=VA! (I+1) \*H/NX:LINE (X, Y) -ST EP(7,-HV+1),CC,BF:PRESET(X+1,Y+5): PRINT#1,CHR#(I+65)

**3890 NEXT** 3900 PRESET(40,170):PRINT#1,\*0\*:CO LOR9:FORY=68T0116STEP8:PRESET(22,Y ):PRINT#1,MID#(\*Montant\*,Y/8-7,1):

3910 COLOR7: X=44: FORI=1T033: X=X+A: PRESET(X,0):PRINT#1,MID#(\*Depenses du mois de \*+MMS+STRS(AA), I, 1); :N

3920 INS=INPUTS(1):CLOSE#1:SCREENO 2: COLOR13.1.1

3930 GOSUB1290: KEYON: RETURN4140 3940 DATA "Assurance", "Charges", "C arteCredit", "Divers", "Entretien", " ", "Epargne", "Habillement", "I

3950 DATA "Nourriture", "Ordinateur "Professionnel", "Credit", "Retrai
", "Soins ", "Telephone", "Transpor
", "Voiture", "Vacances", "Essence" "Tabac ", "Revenus"

3940 DATA2 3 14 5 4 13 4 7 8 9 10 1,12,2,3,14,5,4,13,6,7,8,9,10,11, 3980 -----

3990 '= debut progr. ========

4020 NB=60:REM Nombre de cheques 4030 DIM NU#(NB),DC\$(NB),DE!(NB),M O# (NB) , RUS (NB) , OBS (NB) , DR! (NB) , VA! (26), AVW, X, XI, Y, Y1, T, S, I, AA, MM, CL (
10), Z, TE, LT, RG, CH, VVW, WMW, LIW, DR, A
DW, E, F, WWW, DS, DB, PL, CC, H, HV, NX 4040 PL=1:LI#=99999.99#: DNSTOPGOSU

B150: STOPON 4050 Bs=STRINGs(1,32):Ls=STRINGs(3 7,32):RPs=STRINGs(15,32):TCs=STRIN G\$(10,32):TS\$=STRING\$(15,32):IN\$=S TRING\$(1,32):TR\$=STRING\$(255,32) 4060 FORI=1TONB:DC\$(1)=STRING\$(1, 2):RU\$(I)=STRING\$(1,32):OB\$(I)=STR

ING\$ (15, 32) : NEXT 4070 I1\*="00000.00":I2\*="Annule ":C\$\*="CAS:":DD\*="000000":DE s=DDs:DRs=DDs:CMs=11s:As=STRINGs(1

0,48):WMS=STRING\$(15,32) 4080 ZOS=\*0000000000":ZS=STRING\$(1 48):PP#=STRING#(1,46):C#=STRING# 1,32): Vs=CHRs(44): Gs=CHRs(34): DEFU SR1=kH156 4090 UO\$="+######.##":U1\$="########

###\*:UZ=="##/##/##":UZ=="#####, ## :U4\$-"###":U5\$-"######.#":U6\$-STRI 4100 U78=1 

5-00000.00 E \ ##/##/##":U8#=" \*+U

4120 '= mise en place ecran 1 ====

4140 SCREENO,,,2:DB=0 4150 GOSUB360:X=4:Y=1:LOCATEX,Y:PR INT \* CHECK-BOOK

4160 X=5:Y=10:LOCATEX.Y:PRINT\*Mo!= ....: "|MID\$(STR\$(MM),2)|:LOCATE
20,Y:PRINTMM\$+SPACE\$(9-LEN(MM\$))| 4170 X=5:Y=12:LOCATEX,Y:PRINT\*Anne e ....: "IMID#(STR#(AA),2)|B#|
4190 '= mise en fct cles ========

4210 GOSUB 230: GOSUB 810: GOSUB 860 4230 '= mois ===========

4250 X=17:Y=10:LOCATEX.Y:PRINTMIDS (STR#(MM),2)+B#;:LT=2:TE=1:GOSUB10 00:IFRP#=""THEN4280

4260 IFVAL (RP\$) (10RVAL (RP\$))12THEN BEEP: GOTO4250 4270 MM=VAL(RPS):LOCATE17.10:PRINT MID# (STR# (MM) , 2) +8#1

20:LOCATEX, Y: PRINT MMS+SPACES (9-LEN (MMS)) [ 4300 '= annee ===

4320 X=17:Y=12:LOCATEX,Y:PRINTMIDS (STR#(AA), 2) +B#1:LT=2:TE=1:GOSUB10

00:IFRP#=""THEN4350 4330 IFRP#=""THENBEEP:GOTO4320 4340 AA=VAL(RP#):LOCATE17,12:PRINT MID#(STR#(AA),2)+B#; 4350 GOTO 4250 4370 '= mise en place ecran 2 ====

4390 CLS: IFMM=OTHENGOSUB310: GOTO41 4400 GOSUB360: X=4: Y=1: LOCATEX, Y: PR

Saisie"; 4410 X=1:Y=3:LOCATEX, Y:PRINT "Mois. .: "+MM\$;:LOCATE22,3,0:PRINT"Anne

DE SUIS UN

CHERCHE UN UTILITAIRE DE

MICRO DE

QUALITE

QUALITÉ!

4430 X=14:Y=6:LOCATEX,Y:PRINTCHRS 1)+CHR\$(88)|:FORT=1T012:PRINTCHR\$( 1)+CHR\$(87)|:NEXT:PRINTCHR\$(1)+CHR

4420 X=4:Y=7:LOGATEX,Y:PRINT Avoir

4440 Y=7:LDCATEX, Y:PRINTCHR\$(1)+CH R\$(86)+SPACE\$(12)+CHR\$(1)+CHR\$(86) 4450 Y=8:LDCATEX, Y: PRINTCHR\$ (1)+CH R#(90) |: FORT=1T012: PRINTCHR#(1) +CH

R\$(B7); NEXT: PRINTCHR\$(1)+CHR\$(91) 4460 X=0:Y=10:LOCATEX,Y:PRINT\*Cheq

4470 Y=12:LOCATEX, Y:PRINT Numero . 4480 Y=13:LOCATEX, Y:PRINT Debit/Cr 4490 Y=14:LOCATEX, Y:PRINT\*Date ...

4500 Y=15:LOCATEX, Y:PRINT Montant 4510 Y=16:LOCATEX, Y:PRINT\*Rubrique

4520 Y=17:LOCATEX, Y:PRINT\*Objet .. 4530 Y=18:LOCATEX, Y:PRINT\*Recu le

4550 LOCATE7, 10,0:PRINTUSINGU4%; CH 4560 GOSUB1370:GOSUB1380:GOSUB1390 :RG=3:GOSUB1400:GOSUB1410:GOSUB142 0:G0SUB1430:RG=7:G0SUB1400:RG=PL:P

4580 '= mise en fct cles \*\*\*\*\*\*\*\* 4600 GOSUB 230: GOSUB 820: GOSUB 820

:KEY ON 4620 '= dispatch ====== 4640 ONRGGOTO4680,4740,4850,5060,5

'- numero -----

4660 4480 X=15:Y=12:TE=1:LT=10:GOSUB100 0:IFRP==""THENGOSUB1380:GOTO4700 4690 NUM(CH)=VAL(RP#):GOSUB1380

4700 GOTO 5290 4720 '= debit/credit =======

4740 X=15:Y=13:TE=4:LT=1:GOSUB1000 :IFRPs=""THENGOSUB1390:GOTO4810 4750 IFRPs=CHRs(43)ANDDCs(CH)=CHRs (45) THENAV#=AV#+2#MO# (CH): GOSUB137

(43) THENAV#=AV#-2\*MO#(CH): GOSUB137 0 4770 IFRP\$=CHR\$(65)THENGDSUB2570:G

0104800 4780 IFRP#=CHR#(83)THENGOSUB2840 4790 MIDS(DCS(CH),1,1)=RPS 4800 GOSUB1390 4810 GOTO 5290

4850 GOSUB570: X=15: Y=11+RG: TE=1:LT 2: GOSUB1000: IFRP#= 4860 IFVAL (RP\$) (10RVAL (RP\$) )31THEN BEEP: GOSUB1400: GOTO4850

4880 MID\$(DD\$, 5, 2) = RP\$: ONRGGOTO, , 4 890,,,,4900 4890 DE!(CH)=VAL(DD#):GOSUB1400:GO 4900 DR! (CH) = VAL (DD#) : GOSUB1400

4910 X=18:GOSUB1000:IFRPS= " THEN49

4920 IFVAL (RPS) (10RVAL (RPS) >12THEN BEEP: GOSUB1400: GOTO4910 4930 IFLEN(RP\$)(2THENRP\$=Z\$+RP\$
4940 MID\$(DD\$,3,2)=RP\$:ONRGGOTO,,4

950,,,,4960 4950 DE!(CH)=VAL(DD#):GOSUB1400:GO T04970 4940 DR! (CH) = VAL (DD#) : GOSUB1400

4970 X=21:GOSUB1000:IFRP#=""THEN50 4980 IFLEN(RPS)(2THENRPS=ZS+RPS 4990 MIDs(DDs,1,2)=RPs:ONRGGOTO,,5 000,,,,5010

5000 DE! (CH) = VAL (DD#): GOSUB1400: GO T05020 5010 DR!(CH)=VAL(DD#):GOSUB1400

5020 GOTO 5290 5040 '= montant ========== 5060 X=15:Y=15:LT=5:TE=1:GOSUB1000 : IFRPs- " "THENGOSUB1410: GOTO5090

5070 IFLEN(RP#)(STHENRP#=LEFT#(ZO# ,5-LEN(RP#))+RP# 5080 GOSUB1470: MOW (CH) = MOW (CH) -FIX (MOW(CH))+VAL(RP\*):GOSUB1410 5090 X=21:LT=2:GOSUB1000:IFRP\*=""T

HENGOSUB1410:GOTO5120 5100 IFLEN(RP#)(2THENRP#=Z#+RP# 5110 GOSUB1580:MO#(CH)=MO#(CH)-(MO #(CH)-FIX(MO#(CH)))+(VAL(RP#)/100)

:GOSUB1410 5120 GOTO 5290 5140 '= rubrique ========

5160 X=15: Y=16: TE=2: LT=1: GOSUB1000 THENGOSUB1420: GOTO5180 5170 MIDs(RUs(CH),1,1)=RPs:GOSUB14

5180 GOTO 5290 5200 '= objet ========

5220 X=15:Y=17:TE=2:LT=15:GOSUB100 5230 IFLEN(RPS)(15THENRPS=RPS+LEFT s(TSs. 15-LEN(RPS))

5240 MID# (DB# (CH) , 1, 15) =RP#: GOSUB1 5250 GOTO 5290

5270 '= ligne suivante ======= 5290 RG=RG+1: IFRG>7THENRG=1 5300 GOT04640

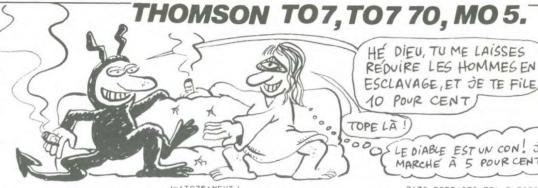
5320 '= traitement erreur == 5340 IFERR=19THENLOCATE4, 19, 0: PRIN T\*Procedure I/O interrompue\*1:5=2:

GOSUB270: CLOSE: RESUMENEXT 5350 IFERR=59THENRESUMENEXT 5360 KEYOFF:CLS:PRINT\*UNE ERREUR ( no "IERRI") S'EST": PRINT PRODUITE A LA LIGNE NO "JERL:PRINT:PRINT"VE RIFIER LE LISTING DU PROGRAMME PUI SESSAYER DE LE RELANCER...\*: INS-IN

5400 DEFUSR3=4H3E: Z=USR3(Z): COLOR4 1,1:KEYON: SCREENO: PRINTCHR\$(12):E

Dieu du ciel ! Le Diable risque de réduire le genre humain en esclavage. Vous êtes chargé par la commission intergalactique des forces militaires (rien que ça). de détruire cette entité maléfique et son royaume maudit.

Patrice BODET



HE DIEU, TU ME LAISSES REDUIRE LES HOMMES EN ESCLAVAGE, ET JE TE FILE,

10 POUR CENT!

COO LE DIABLE EST UN CON! D'AURAI MARCHE À 5 POUR CENT.

#### **SUITE DU N°81**

CHR\*(127), 4:FORJ=1T050:NEXTJ:NEXTI 2090 IF LEV(5 THEN SCORE4=SCORE4+(LEV\*10

2090 IF LEVYS THEN SCORE4=SCORE4+(LEV#10 00):LEV=LEV+1:GOT0300:ELSERESTORE:RM=1:G OSUB3020:GOT0840 2100 CLS:IF R5=1THEN LOCATE16,2:COLOR1:P RINT"TUNNEL":PRINT:COLOR6:PRINT"BUT:TRAV ERSER LE TUNNEL EN TIRANT SUR LES VAIS SEAUX ENNEMIS(EN ROUGE).A LA SORTI DU TU NNEL,TIREZ SUR LE BARRAGE ET S'ENFUIR PAR DESSUS."

PAR DESSUS."

2101 IF R5=1 THEN PRINT:PRINT:DEPLACEMEN TS:JOYSTICK ET ACTION.":PRINT:COLORS:PRI NT "S:JOYSTICK ET ACTION.":PRINT:COLORS:PRI NT "REMARQUES":COLOR6:PRINT"IL FAUT RETAB LIR LA COURSE DU VAISSEAU CAR IL A TEND ANCE A MONTER ET A DESCEN DRE.LORSQUE VOUS MANQUEZ DE FUEL UNE PISTE D'ATTERIS SAGE APPARAIT.

2102 IF R5=1THENLOCATE2,22,0:COLOR7:PRIN T"FRAPPEZ UNE TOUCHE POUR COMMENCER.":R\$ = INPUT\$(1):R5=0
2109 CLS:S=4:SCREEN4,0,8:R\$=CH\$(127):B0 XF(0,33)-(39,5)R\$,7:B0XF(0,22)-(39,17)R\$,7:X=37:Y=11:RI(1)=10:RH(1)=8:RH(2)=20:RI(2)=10:FU=500:XH=2:C1=0:C2=8:PK=8:COLOR5,0:LOCATE0,9:PKINT"LEVEL"LEV:SCORE4=SCOR

0:LOCATE0, 0:PRINT"LEVEL"LEV:SCORE4=SCOR

2110 A\$=GR\$(34):B\$=GR\$(35):C\$=GR\$(36):D\$ =GR\$(37):E\$=GR\$(38):F\$=GR\$(39):G\$=GR\$(42 ):H\$=GR\$(43):I\$=GR\$(44):J\$=GR\$(45):K\$=GR

\$(46):Ns=GR\$(47) 2120 L\$=A\$+B\$+C\$+D\$+E\$+F\$+A\$+B\$+C\$+D\$+E\$ A\$+B\$+C\$+D\$+E\$+F\$+A\$+B\$+C\$+D\$+E\$+F\$+A\$+B

\$+C\$ 2130 M\$=G\$+H\$\*I\$+J\$+K\$+K\$+G\$+H\$\*I\$+J\$+K\$ +N\$\*G\$+H\$\*I\$+J\$\*K\$+N\$+G\$+H\$+I\$+J\$\*K\$+N\$+ G\$+H\$\*I\$+J\$\*K\$+N\$+G\$+H\$+I\$+J\$\*K\$+N\$+G\$+H

2140 LOCATEO, 6, 0: COLOR7: PRINTG\$+H\$+I\$:LO Z140 LOLGIED, 6,0:CULOK/;FNIN G5+H3+13:LU
CATEO, 10,0:PRINTG\$+B\$+C\$:FORI=37 TO 3STE
P-1:COLOR4:LDCATEI, 11,0:PRINTGR\$(40)+CR\$
(41):LINE(1#8+17,94)-(1#8+23,94):LINE
[1#8+17,94)-(1#8+23,94);-1:FORJ=1TO20:NEX
TJ:LOCATEI, 11,0:PRINT" ":NEXT
Z150 L\$=L\$\*+" "

2150 L\*=L\*\*" ":FORI=1TOVIE:COLOR7:LOCATE
1+17,0:PRINTGR\*(0):NEXT
2170 FORJ=1TOLEV:FORI=0TO40:LOCATE1,2:AT
TRB1,0:COLOR1:PRINT"FUEL:"FU=FU=5:ATT
RB0,0:IFC1=0 AND FU<300 THEN SCORE4=SCOR
E4-(LEV\*100):GOSUB3000
2175 IF C2=0 AND FU=>300THENGOSUB3010
2176 LOCATE20,1:COLOR3:PRINT"SCORE:"SCOR

54:LOCATE20, 2: PRINT "TEMPS: "TEMPS: TEMPS=T

EMPS-5 2180 LOCATE0,6,0 2190 COLOR7:PRINTMID\*(M\*,41-I);LEFT\*(M\*,

LOCATE0,16,0 COLOR7:PRINTMID\*(L\*,41-I);LEFT\*(L\*,

IF FUCIONTHEN LOCATEX, Y, 0: PRINT"

50 IF ST=1 THEN LOCATEX, Y, 0: PRINT' FU>100THENY=Y-1: FU=FU-5: IF Y<7 TH

20
2260 IF ST=5 THEN LOCATEX, Y. 8: PRINT" ":
IF Y(16 ANDFU) 100 THEN Y=Y+1:FU=FU-5: IFP
0INT(X\*8+4,Y\*8+7)<0-1 THEN800
2265 IF FU<100 AND Y>15 THEN IF POINT(X\*
8+4,Y\*8+7)<0-1 THEN800
2270 COLOR4:LOCATEX, Y, 8: PRINTGR\*(40) + GR\*
(41):LINE(312, Y\*8+6)-(318, Y\*8+6), 1:LINE(312, Y\*8+6)-(318, Y\*8+6), 1: IFPDINT(X\*8+4, Y\*8+7)<0-4 THEN 800
2275 IFY=16 THEN 800

IF RH(1))38 THEN IF RND).5 THEN RH IF RH(2)>38 THEN IF RND).5 THEN RHO

IF RI(1)<7 DR RI(1)>15 THEN RI(1)=R

2360 IF RI(1)<7 DR RI(1)>15 THEN K1(1)=R I(1)=RIJ(1) 2361 IF RI(2)<7 DR RI(2)>15 THEN RI(2)=R I(2)=RIJ(2) 2365 IF STR=-IANDPK=0THEN LINE(294,Y\*8+6 )=(230,Y\*8+6),3:IF SCREEN(RH(1)+1,RI(1)) (>32 THEN ATTRB1,1:LOCATERH(1),RI(1):PRINT ""PLAY"ALT204L4DDFA":ATTRB0,0:RH(1)=0 .ccope4=Score4+50

":PLAY"AIT204L4D0FA":ATTRB0,0:RH(1)=0 :SCORC4=SCORC4+50 2366 IF STR=-1ANDPK=0THEN LINE(294,Y#8+6) --(230,Y#8+6),3:IF SCREEN(RH(2)+1,R1(2)) (>32 THEN ATTRB1,1:LOCATERH(2),RI(2):COL DR2:PRINTGR\*(62):LOCATERH(2),RI(2):PRINT " ":PLAY"A1T204L4D0FA":ATTRB0,0:RH(2)=0 :SCORE4=SCORE4+50

STR=-1 ANDPK=0 THEN LINE(294,Y#8 6)-(230,Y\$8+6),-1 2370 COLOR1:LOCATERH(1),RI(1),0:PRINTGR\$

2370 COLORI:LOCATERH(1),RI(1),0:PRINTGR\$
(48)+GR\$(49)
2375 COLORI:LOCATERH(2),RI(2),0:PRINTGR\$
(48)+GR\$(49)
2370 IF PK=1 THEN RETURN
2400 NEXTI:NEXTJ:TIR=0

2405 FORK=37 TO 0STEP-1:COLOR4:LOCATEK,Y,0:PRINTGR\$(40)+GR\$(41):LINE(K#8+17,Y#8+6)-(K#8+23,Y#8+6),1:LINE(K#8+17,Y#8+6)-(K#8+23,Y#8+6),-1:XH=1:FK=1:GOSUB2310:LOCATEK,Y,0:PRINT" ":NEXTK
2410 CLS:BOXF(0,50)-(47,135),4:BOXF(37,3)-(39,5)R\$,7:LINE(0,136)-(319,136),2:LOCATEX,T,0:COLOR7:PRINTG\$+H\$+1\$:BOXF(50,40)-(60,135),5:INE(0,40)-(80,40)-(80,40)-(

HIE37,6:UULUN7:PKINIUS+H\$+18:BUXF(30,48), -(60,135),5:LINE(80,60)-(80,135),5:LINE(60,40)-(80,60),5:GOTO2430 2415 COLOR5:LINE(70,50)-(65,62):LINE-(75,60):LINE-(77,70):LINE-(79,75):LINE-(63,90):LINE-(72,85):LINE-(74,100):LINE-(77,98):LINE-(62,120):LINE-(64,125):LINE-(64,135):LINE-(62,120)-(67,125):LINE-(67,135)

2420 FORI=8 TO38:LOCATEI,16,0:COLOR4:PRI NTR\$+GR\$(50):GOSUB2430:IF TIR=1 THEN FOR

J=1T035:NEXTJ
2421 LINE(0,1+42)-(47,1+42),0:NEXTI:PSET
(39,16)R\$:FORI=80 T0128:LINE(0,1)-(47,1),0:FORJ=1T040:NEXTJ:NEXTJ
2422 FORI=128T0135:LINE(0,1)-(47,1),0:FO
RJ=0T040:NEXTJ:LINE(64,1)-(319,1),-1:PSE
T(80,1),5:PSET(64,1),5:PSET(67,1),5:NEXT
:GOT02000

G0T02000 430 ST=STICK(1):STR=STRIG(1)

:GOTO2000
2440 DCATEX,Y,0:PRINT"
2440 LOCATEX,Y,0:PRINT"
2450 IF XO THEN X=X-1 ELSE ST=0:IF IR=
0 THEN Y:E-1:IF YIE=0 THEN 840ELSEPL
4Y"AST302L10D0#PD0bPD0#":GOTO2100
2460 IF ST=1 THEN IF Y1 THEN Y=Y-1
2470 IF ST=5 THEN IF Y1 THEN Y=Y+1
2470 IF ST=5 THEN IF Y(16 THEN Y=Y+1
2470 IF ST=0 AND TIR=1 THEN RETURN
2480 COLOR:LOCATEX,Y,0:PRINTGR\$(40)+GR\$
419:LINE(X#8+17,Y#8+6)-(X#8+23,Y#8+6),-1:IF
TIR=0THEN FOR J=0T035:NEXTJ
2500 IF STR=-1 AND XXS AND TIR=0 THEN LI
NE(XX-1)\*88+6,Y\*88+6)-((XX-8)\*8,Y\*88+6),3:LI
NE(XX-1)\*88+6,Y\*88+6)-((XX-8)\*8,Y\*88+6),-1:IF
FSCREEN(X-8,Y)()32 THEN TIR=1:GOTO2415
2510 GOTO2430
3000 L\$="""+A\$+B\$+C\$+D\$+E\$+F\$+A\$+B\$+C\$+D\$+E\$+F\$+A\$+B\$+C\$:C1=
1:22=0:RETURN
3010 I=S=0\$\*\*RFTURN

2=0:RETURN 3010 L\$=A\$+B\$+C\$+D\$+E\$+F\$+A\$+B\$+C\$+D\$+E\$

3010 Ls=Hs+6s+Us+Us+Us+Ls+F+S+As+Bs+Us+Us+Es+ Ff s+As+Bs+Cs+Ds+Es+Fs+Ds+Es+Fs+Ds+Ds+Es+Fs+Ds+Es+Fs+Ds+Ds+Es+Fs+Ds+Ds+Es+Fs+Ds+Es+Fs+Ds+Ds+Es+Fs+Ds+Es+Fs+Ds+Es+Fs+Ds+Es+Fs+Ds+Es+Fs+Ds+Es+Fs+Ds+Es+Fs+Ds+

4:NEXT
3030 DATA 184,117,231,117,184,117,208,14
9.233,184,239,192,235,151,245,160,270,18
4.277,192,231,132,196,132
3040 FORI=ITOS:READ A,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),1:NEXT:BOX(254,122)-(208,126),1:BOX(288,150)-(224,146),1:LINE(26,16)-(26,19)
68:533,3:LINE(28,19)-(28,22)GR\$(53),3
3050 DATA 225,184,280,184,225,160,256,16 0.256,160,207,160,207,160,223,184,256,16

,200,104 060 FORI=1T045:READ A,B,C,D:LINE(A,B)-( .D),5:NEXT 070 DATA 280,183,280,151,256,151,256,16 .232,127,232,145,256,42,264,47,248,32,2 8.232,127,232,145,256,42,264,47,248,32,2 48,42,240,45,248,45,280,47,280,80,312,11 5,320,115,296,105,304,105,304,97,304,105 3888 DATA 288,95,288,95,288,95,288,87,26 4.85,272,85,272,85,272,76,288,88,288,72,3 384,88,296,75,296,75,296,67,320,72,312,6 7,312,67,320,67,312,67,312,75,312,75,320

3090 DATA 256,72,264,72,272,77,264,72,26 3090 DATA 256,72,264,72,272,77,264,72,26 4,77,272,77,272,82,280,82,288,87,289,82, 288,87,280,87,288,92,296,92,304,97,296,9 2.304,97,296,97,304,102,312,102,320,107, 312,102,320,107,312,107,232,32,240,32 3100 DATA 240,32,248,37,248,37,240,37,28 0,145,270,110,270,110,256,134,256,134,256,134,256,145,288,72,280,67,288,67,288,67,280,67,286,73,324,72,296,67,296,67,304,67,312,72-384,67

72,304,67 3110 PSET(232,121),5:FORI=1T014:READ A,B :LINE-(A,B),5:NEXT 3120 DATA 232,32,240,37,240,45,248,50,24 8,42,256,47,264,47,264,55,272,55,272,47, 280,47,272,42,264,42,272,47

3130 PSET(272,55),5:FORI=1T09:READA,B:LI

DIEU

TOUT GA C'EST MAGOVIL

LES ET - COMPAGNIE

NE-(A,B),5:MEXT 3140 DATA 264,50,264,37,256,32,248,32,25 6,37,264,37,256,37,256,42,248,42 3150 PSET(256,47),5:FORI=1T015:READA,B:L INE-(A,B),5:NEXT

INE-(A,B),5:NEXT
3160 DATA 256,72,264,77,264,85,272,90,27
2,82,280,87,280,95,288,100,288,92,296,97
,296,105,384,110,304,102,312,107,312,115
3170 PSET(280,80),5:FORI=1T09:READ A,B:L
INE-(A,B),5:NEXT
3180 DATA 288,80,288,72,296,72,296,80,30

80,304,72,312,72,312,80,320,80 85 IFRW=1THEN3220

3185 IFRM=ITHEN3220
3190 COLOR4:FORA=ITO24:READB:LOCATEA,B,0
:PRINTGR\*(55)+GR\*(56):FORJ=ITO70:NEXTJ:L
CCATEA,B,0:PRINT" ":NEXTA:LOCATE24,21:P
RINTGR\*(55)+GR\*(56):FORI=ITO1000:NEXT
3200 DATA 6,6,7,7,8,8,8,8,9,10,11;12,1
2,13,14,15,16,17,18,19,20,21,21
3210 COTO3300
3220 COLOR4:B=21:LOCATE24,B:PRINTGR\*(40)

FGR\$(41):FORI=ITO1000:NEXT:LOCATE24,B:PR INT" ":FORA=24T01STEP-1:B=B-RND:LOCATEA B,0:PRINTGR\$(40)+GR\$(41):FORJ=1T070:NEX TJ:LOCATEA,B,0:PRINT" ":NEXTA

30 RETURN

00 I\$="MISSION URGENTE/STOP/DEVEZ DETR

RE DIABLE/STOP/AVANT 48 HEURES/STOP/TR

GROSSE RECOMPENSE/STOP/Signe Commissi
Intergalactique des Forces Militaires

3310 LOCATE0,0,0:COLOR6:FORI=1TOLEN(1\$): PRINT MID\$(1\$,1,1);:PLAY"A1T10315S10":FO RJ=1T030:NEXTJ:NEXT:FORI=1T01000:NEXT:RE

4000 LOCATE13,10,0:ATTRB1,0:PRINT"LEGEND E":ATTRB0,0:FORI=0T0320STEP2:PSET(1,192)

,2:MEXTI
4001 COLOR1:LOCATE31,21:PRINTGR\$(30):LOC
ATE31,2:PRINTGR\$(31):LOCATE32,21:PRINTG
R\$(18):LOCATE32,22:PRINTGR\$(20):LOCATE32,
23:PRINTGR\$(22):LOCATE33,21:PRINTGR\$(19)

,23:PRINTGR\$(22):LOCATE33,21:PRINTGR\$(19)
:LOCATE33,22:PRINTGR\$(21)
4002 LOCATE33,23:PRINTGR\$(23):LOCATE34,2
1:PRINTGR\$(27):LOCATE34,22:PRINTGR\$(28):
LOCATE34,23:PRINTGR\$(29)
4005 COLORG:FOR!-191029:LOCATEI-1,22:PRINT" ":LOCATEI-1,23:PRINT" ":LOCATEI,22:PRINT" ":LOCATEI-1,23:PRINTGR\$(2):LOCATEI+1,23:PRINTGR\$(1):LOCATEI-1,23:PRINTGR\$(1):LOCATEI-2,22:PRINTGR\$(1):LOCATEI+1,23:PRINTGR\$(1):LOCATEI+1,23:PRINTGR\$(1):LOCATEI+2,22:PRINTGR\$(1):LOCATEI-3,23:LOCATEI-3,23:LOCATEI

4010 PLAY"ATTIO5LSSI":FORJ=ITO50:NEXTJ:L
CCATE1, 22, 0:PRINTGR\$(13):LOCATE1, 23:PRIN
GR\$(51):LOCATE1+1, 22:PRINTGR\$(52):LOCAT
E1+1, 23:PRINTGR\$(54):LOCATE1+2, 22:PRINTG
R\$(6):PLAY"DO":FORJ=ITO50:NEXTJ
4020 LOCATE1, 22:PRINTGR\$(57):LOCATE1, 23:
PRINTGR\$(58):LOCATE1+1, 22:PRINTGR\$(59):L
CCATE1+1, 23:PRINTGR\$(60):LOCATE1+2, 22:PR
INTGR\$(50):LOCATE1+1, 22:PRINTGR\$(59):L
CCATE1+1, 23:PRINTGR\$(60):LOCATE1+2, 22:PR
INTGR\$(61):FORJ=ITO100:NEXTJ:NEXTI
4030 PLAY"A2T205L2SISOSISOSISOSISOSISOSI
SOLALASOSOSOFAFAFAFAMIMIMIMIMIRERERERERE
REDODDODDODDODDOD\*IFORT=ITO500:NEXT
4040 PLAY"A0T504L24SISIOSDOREREDOO4SILAS
OSOLASIL72LAL12SOL48SO":FORI=ITO500:NEXT
:COLORZ

Realise par Patrice BODET"
En collaboration avec":
Christophe LEROUX":PRI
ET":PRINT" Magali THOMAS":FORI=1T09999:NEXT:R

(A)-



Un terrain de golf dans votre poche, ou comment démocratiser ce sport à l'extrême.

H.Gael LOZAC

Vous êtes sur la pelouse d'un golf et à chaque trou (il y en a 9) apparait un parcours (attention aux embûches). Une flèche repré-sente le trou que vous devez atteindre et le signe \* votre balle. Le temps d'appui sur \* détermine la distance de parcours de votre balle. Si elle dépasse le trou, vous la faites revenir en arrière en effectuant la même manoeuvre. A vous de doser votre "effort" afin d'éviter les obstacles et d'atteindre la flèche en un minimum de

MILES Mindle 310 NEXI J:60TO 5

KRBR 312XTR À PART CA CA VA A MERVEILLE

FXP2L 702PL

AIE!

(MECHANT!

Mode d'emploi Faire VAC au premier lancement.

1 PRT "AUTEUR...G =0:E=0:R=0 AEL LOZACH"
2 WAIT 25:8\$=".":
S=1:\$="...":T= 12 M=INT (RAN#\*9)+ 15 N=INT (RAN#\*10) +9: IF H=M THEN 3 PRT " \*....†G 16 0=INT (RAN#\*10) +9: IF O=N THEN 4 6SB 706 IF 0=M THEN 16 IF T>9 THEN 600 18 IF T=5; IF N+2>1 FOR J=1 TO Q 8; N=16 19 IF T=5; IF MAN; I F M4N+2 THEN 15 9 PRT A\$(J);"..." ;R(J+5);" PTS" 10 PRT A\$(J);" PAR 25 IF T≥2;6SB T+50

COURS:";T:D=1:F 50 WAIT 0: IF T(6:0 55 FOR I=F TO D ST EP S 60 PRT CSR 0;\$;CSR M; "t"; CSR N; B\$ :CSR O:B\$;CSR I 65 NEXT I:F=D: WAIT 68 IF D>M; X=-1:S=-1:6010 70 69 X=1:S=1:IF T=2; X=2 70 IF D=M THEN 200

73 IF T=5: IF Dan: I D≤H+2 THEN 30 75 IF T>2: IF D=N T HEN 300 77 IF T>2; IF D=0 T HEN 300 80 IF E=5; PRT "5 E SSRIS, DOMMRGE!" :P=2:GOTO 305 100 IF KEY\*"\*" THEN 100 110 IF KEY="\*"; D=D+ %: GOTO 110 113 IF D>18; F=2\*M-D -1: D=F+1: PRT "T

ROP FORT !! ": R=-115 IF F(0;PRT "BER UCOUP TROP FORT !":GOTO 305 120 E=E+1:GOTO 50 200 PRT "GAGNE!AU"; E;"e";" ESSAI" 205 A(J+5)=A(J+5)+4 -E+T+R: NEXT J 300 PRT "BALLE DS L E";C\$,"..PERDU! ":P=0 305 A(J+5)=A(J+5)-A BS (M-D)-P

502 N=0:PRT "RY UNE PENTE!":R=8:RE 506 C\$=" MUR":PRT " RY UN"; C\$: B\$="/

503 C\$=" SABLE":PRT "RY DU":C\$:B\$= "#":RET 504 C\$=" TROU":PRT 'AV UN"; C\$: E\$=' ": RET 505 C\$=" LAC":PRT " AV UN PLAN D.EA U":B\$=",,,":RET ":RET 587 C\$=" ROCHER":PR I "AV UH";C\$:B\$ ="4":RET 508 C\$=" CHENE":PRT "AY UN ARBRE": B\$="\$":RET C\$=" POTEAU":PR

509 C\$=" POTEHU":PK T "AV UN":C\$:B\$ ="!":RE! 600 PR! "FIN DU PAR COURS","TOTAUX" 505 NAIT 30 610 FOR J=1 TO Q 615 IF A(J+5))V;V=A

(J+5):A\$=A\$(J)

620 PRT A\$(J);".."; EXT J 630 PRT "RECORD..";

A\$; V; "PTS": END 700 INP "NB DE JOUE URS(4MAX)", Q 705 FOR J=1 TO G 710 PRT "JOUEUR,"; J

712 IHP "NOM", A\$(J) 715 NEXT J:RET

## HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

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

NOM: PRENOM: ADRESSE: BUREAU DISTRIBUTEUR:

**MATERIEL UTILISE:** CONSOLE: PERIPHERIQUES: REGLEMENT JOINT:

☐ CHEQUE

□ CCP

ZX-TEXTES

Sur votre ZX, ridiculisez, par un traitement de textes digne de ce nom, les prétentions des grosses bécanes

Denis BOUDOT

Mode d'emploi

Premièrement, tapez le programme chargeur (listing 1, déjà publie dans le numéro 80) et à la demande "Longueur REM?", rentrez 3955. Tapez ensuite un à un les codes MACHINE du listing 2. Ce 3955. Tapez ensuite un a un les cobes MACHINE du listing 2. Ce qui aura pour effet de supprimer les lignes inutiles et de préserver la ligne 0 REM. Tapez le listing 3 et après RUN, faites RAND USR 19000, Tapez alors le listing 4 et lancez le programme.

ZX-TEXTES II est un programme de traitement de textes pouvant mémoriser jusqu'à 13 pages (57 pages avec 64K) de 23 lignes sur 32 colonnes. La 24ème ligne vous indiquera à tout moment la vidéo en cours (normale ou inversée), la taille d'écriture (petite ou géante). ainsi que la vitesse de répétition (lente ou rapide). Vous aurez accès à une vingtaine de commandes dont voici le descriptif

N/L : newline, provoque un retour à la ligne. Si le curseur se trouve sur la dernière ligne (23ème), retour au BASIC.

SHIFT+ 5: déplace le curseur vers la gauche. SHIFT+ 6: curseur vers le bas. SHIFT+ 7: curseur vers le haut.

SHIFT+ 7: curseur vers le haut. SHIFT+ 8: curseur vers la droite

SHIFT+ 1 : insère un espace sous le curseur en décalant tout ce qui suit d'un caractère vers la droite. SHIFT+ 0 : delete, efface le caractère se trouvant à gauche du cur-

seur, en décalant tout ce qui suit d'un caractère vers la gauche et autre page (voir l.out), d'ou la possibilité de déplacer des phrases, en insérant un espace à la fin.

SHIFT+ Y: Lin2, idem Lin mais n'efface pas la lettre mémorisée. Le

GROSSE BECANE

SU'S GENIAL

POILS AUX BANANES!

graphiques, passe de l'écriture en video normale à vidéo inversée et vice-versa. SHIFT+ 9

SHIFT + R. frappe R.L. passe de la vitesse de repétition lente a la SHIFT + 3: Lout, insère à la place du curseur la dernière lettre mévitesse de répétition rapide et vice-versa.

SHIFT + G. péant passe de l'acritice son

vitesse de répétition rapide et vice-versa.

SHIFT+ B: l'aux place du curseur la dernière lettre me vitesse de répétition rapide et vice-versa.

SHIFT+ G: géant, passe de l'écriture normale a l'écriture géante et SHIFT+ F: Lclear, vide le buffer où sont mémorisées les lettres vice-versa.

SHIFT+ H: home, positionne le curseur en haut à gauche de SHIFT+ W: p,load, affiche à l'écran une page quelonque. L'ordiécran sans l'effacer

SHIFT+ E : efface l'écran et effectue HOME SHIFT+ D : copie l'écran sur imprimante

24ème ligne).
SHIFT + T : inv.texte, effectue l'inversion vidéo de toutes les lettres. SHIFT+

chiffres, signes de ponctuation et mathématiques écrits en taille normale. SHIFT+ Q : scroll.H, efface 32 caractères (1 ligne) à partir du cur-seur en remontant ce qui suit d'une ligne (sauf la 24ème).

SHIFT+ A : scroll.B, insère 32 espaces à partir du curseur. SHIFT+ 2 : l.in. mémorise la lettre située sous le curseur et l'efface.

128 lettres peuvent ainsi être mémorisées (4 lignes). Ces lettres SHIFTN/L : commandes, affiche un menu récapitulatif de toutes les peuvent ensuite être insérées ailleurs dans la page ou dans une commandes accessibles avec la touche SHIFT.

SHIFT+ curseur est déplacé vers la droite, d'où possibilité de dupliquer des

TUE, MAIS

LA MORT

S'EN

CAR

ET

nateur demande d'abord le numéro de la page (entre 1 et le nombre de pages réservées à l'initialisation). Tapez le numéro (2 chiffres SHIFT+ E : enace l'ecran et ellectue HOME.

SHIFT+ D : copie l'écran sur imprimante La commande faisant maximum). Appuyez sur NEWLINE pour valider ou delete (SHIFT+ appel à la routine COPY, elle n'imprime que les 22 premières lignes 0) en cas d'erreur. Si vous entrez plus de 2 chiffres, l'ordinateur de l'écran.

SHIFT+ 4 : inv.tout. effectue l'inversion video de tout l'écran (sauf reur, tapez NEWLINE sans rien avant. Dans ce cas, ou dans celui où le numéro entré est hors intervalle, l'ordinateur n'effectue pas la commande.

SHIFT+ S: p.save, mémorise l'écran dans une des pages réservées (23 premières lignes). Même utilisation que p.load quant à l'entrée du numéro. Si la page dans laquelle vous désirez effectuer la sauvegarde est déjà occupée, elle sera affichée et confirmation du p.save sera demandée. Cela évitera l'écrasement des pages précédemment écrites.



200 1F FEER (16614) (752 THEN 30.)
250 POKE 16510,0
30 LET M\$="CD230F21A740014A06C]
E092A7F40014A0609227F402162403
6233676CD280FC976"
6233676CD280FC976"
640 FDR N=16514 TO 16546
50 POKE N,16\*CODE M\$+CODE M\$(2 LET Ms=M\$(3 TO )
NEXT N
PRINT "LONGUEUR REM ?"
INPUT A
LET A=A-50
LET B=INT (A/256)
LET C=INT (A-(256+B))
POKE 16521,C
POKE 16531,B
POKE 16531,B
RAND USR 16514
SCROLL 0 SCROLL PRINT " INPUT A ADRESSE 7 210 0 INPUT A
SCROLL
PRINT A;
FOR N=0 TO 7
INPUT As:
IF As="X" THEN GOTO 200
IF As="5" THEN GOTO 340
IF AS="" THEN GOTO 340
IF AS="THEN GOTO 340
IF LEN AS<>2 THEN STOP
PORE A+N,15\*CODE AS+CODE AS 3 310 POKE A+N,16+CODE A\*+CODE 220 -476 320 PRINT ""; A\*; 330 GOTO 360 340 LET P=PEEK (A+N) 350 PRINT ""; CHR\* (28+INT () 350 NEXT N 360 NEXT N 370 LET A=A+5 350 PRINT 390 GOTO 230 400 SAVE "CHARGEUM" 0

"CHARGEUM" LISTING

0 9000194003945560655661101055504490041556410101055 OSSOSOSULUNDUNALLACORPORACORPORALACORPORALACORPORALACORPORALACORPORALACORPORALACORPORALACORPORALACORPORALACORPORALACORPORALACORPORALACORPORALACORPORALACORPORACORPO 35000041135000030F BOF44C4E2C24F744C4147 ,0 2 " 0 71254076785785500220048 07054075702553425200 7245EE52142577B27044 QEBCSTQUES 4712BGSSSE SHI'UNE CAROTTE! V

0

40 28 DE BRIRGRISBOBOBOESBUSCOSCE48CS 55 C3 83 40 002020000000742418080F1080208 4890410134003054990F1E938E3E 1919639068368591199579B0E  $\texttt{EQUICECUL QUICECUL ACCULATION UNITARIAN OF A CONTROL OF A CONTROL$  $\texttt{FOR 4CECNN740} \texttt{MOREMENSACIONAL ASSOCIATION ASSOC$ 21EF006170FF7740400E7701012E0FF045070030F #DFC714642247990404041479911602091#30105F7097#C50146400697070#7 18E0570300796040610E1228E399 198893C518C90916F 222014760EE11B0EDGGBBC7E E40415231006F43EEE04 5550099081F90100177709 EC1100001E3001BBB00388800 4EBCACCB100040E50007 01998104417130000608E66EE 00050E0105000B07077E 420E00BE0410040044407

0 000 19000 LISTING 3 ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES CARACTERES EN VIDEO INVERSEE: CARACTERES \*\*\* ATTENTION : PAGE OCC UPEE \*\*\*\* \*\* SAVE CONFI RME ? (O/N) \*\*\*" 'ZX TEZTES II SHIFT + \* APPUYEZ SUR UNE TOUCHE POUR \*\* REVENIR A LA P AGE EN COURS. \*\* 170 ... 

1 : INSERE UN ESPACE LET AS=AS
HE DU CURSEUR.
INVERSEE.
LENTE.
190 LET AS=AS
UT A GAUCHE
N + HOME.
UR IMPRIMANTE.
L= ECRAN. EFFACE A GAUC VIDEO NORMALE FRAPPE RAPIDE ECRITURE PETI CURSEUR EN HA EFFACE Lª ECRA COPIE ECRAN S INVERSE TOUT LET AS=AS+ LECRAN. 200 LET AS=AS ES, CHIFFRES, ACT. (1 LIGNE) 9 INVERSE LI EFFACE 32 INSERE 32 MEMORISE 00 FFACE 1 CARACT 210 LET 48=48+ ARACTERE. MEMOR. EN MEMORISE. 220 LET 48=48+ RAN (-) PAGE). E DE COMMANDES. 00 MEMORISE UN INSERE DERNI EFFACE CARAC AFFICHE UNE LET A=1957 GOSUB 1000 SLOU SLOU PRINT "OK. PRINT "OK. TE STOP REM POKE REM POKE REM POKE FOR 1=1 TO LE LET X=1CODE A IF X=12 THEN POKE A+1-1,X NEXT I RETURN "OK, TERMINE" LISTING 4 ZX - TEXTES ZX81 (DE 16 A 64 K) INITIALISATION PRINT AT 1 1985" PRINT AT 2 R NEULINE. GOTO 230+( LET V=PEEK 210 13,6;"(C) D. BOUDO 20,0; ..... APPUYE PEEK U=198 THEN GOTO 350 T PM=INT ((PEEK 16386+256 6387-300-0)/736) INT AT 20.0;"COMBIEN DE P SIREZ-VOUS ? (";PM;" AU M ( 16387-300-V) / PRINT AT 20,0; DESIREZ-VOUS ? INPUT P IF P(1 OR P)PM THEN GOTO 28 POKE 17849,P POKE 18541, INT (P/10) +28\*(P POKE 18542.28+P-10+INT (P/1 320 CLEAR
DIM AS (PEEK 176
CLS APPEL REM APPEL RAND USR 16560
REM SAUVEGRAND USR 16560
REM SAUVEGRAND USR 16560 AS (PEEK 17849,736) APPEL ROUTINE L/M SAUVEGARDE

# **BIDOUILLE GRENOUILLE**

au hasard. Certes, l'armée Chiite ne peut pas se permettre une nouvelle defaite après les dégâts infligès

de jeunesse pour les Fender fabriquées au Japon, et pourtant le logo d'origine, cette fois blanc et beige pour ressortir sur les fi-nitions noires qui recouvrent les têtes. Des Stratocaster d'un vert pomme miraculeux, dotées de vibrations

politique nous fait chier à cause des médias qui en font un plat. Putain, les politicards sont pros du show-bizz, point. Vous le saviez, vous, que la Ca-lédonie avait un problème indépendant avant que la presse bien éduquée en fasse...

les soussignés, d'une part, et

solution complète de Masquerade, de Jean-Michel Lesne : search body, get wallet, move body, open case, get mask, get box, wear mask, s, s, wait, n, e, wait, wait, wait, wait, wait, wait, get phone, say zorch (retenez le code que la voix vous donne), push button, e, e, n, get bra, s, w, s, get book, w, s, s, w, move block, use corkscrew, u, w, s, s, s, e, open wallet, give dollar, drop wallet, drop gun, e, s, say (numéro de code donné par la voix), wear flower, w, give book dollar, e, buy popcorn, ch popcorn, wear badge, search popcorn. get popcorn, e. s. give popcorn, w, w, enter office pull switch, e, n, e, n, search field, wear glove, drop box, s, s, w, s, e, move rock, get ticket, e, n, drop bra, drop rock, w, n, w, get card, w, n, w, n, insert card, drop card, drop watch, s, wear helimet, s, get razor, put mask, shave, wear mask, n. e. s. e. e. n. e. n, get hammer, s. w. use hammer, drop hammer, e. n, get dynamite, s. w. s. drop dynamite, n, d, e, n, w, w, cut block, drop razor, get toothpick, u, w, s, s, s, e, e, get dynamite, s, e, drop dynamite, drop toothpick, s, get bird, w, get snake, e, n, drop ticket, drop helmet, get bra, get rock, insert rock, sling bra, use toothpick, get dynamite, enter cage, free bird, drop dynamite, light dynamite, d, n, n, drop

snake, get box, get earring, n. go door, push button, e, n, w, n, w, w, u, w, s, s, s, e, e, s, e, wear helmet, put box, get ticket, w, n, w, w, n, w, wear bra, wear earring. drop ticket, n. wear watch, go door. Clic

..je me rappelle, il y a dix ans ce n'était pas si cher que ça. Même en tenant compte de la proportion entre..

génial, surtout le passage où le voit en train de sauter audessus du machin, tu sais, là où y a la lave et tout. Il y a un truc que.

toujours Jean-Michel Lesne, cette fois-ci avec la solution complète de l'Enlèvement : prendre chèque, bouger corbeille, prendre clé, ouvrir tiroir, regarder tiroir, prendre passeport, n.

Billing

TCKi

appuyer bouton, n, appuyer bou-ton, n, s, o, changer chèque.

taxi, n, e, regarder kiosque, acheter journal, parler mar-chand, prendre revue, voir du-rand, o, s, e, regarder buisson,

fouiller cadavre, prendre tickets,

e, e, e, bas, n, n, haut, e, n,

acheter cigare, bas, pousser lit.

prendre cles, haut, s. o. bas, n.

n, haut, o, o, n, n, e, e, e, e, bas, n, n, haut, o, n, ouvrir

porte, avec clés, n, n, ouvrir meuble, fermer robinet, ouvrir ti-

lampe, s, e, pousser tapis, ouvrir trappe, bas, allumer lampe, s,

ouvrir meuble, avec clé, prendre

tenaille, n. haut, o. haut, haut, o.

s. casser chaîne, avec tenaille,

regarder

tourner bouddha, n.

tiroir.

prendre

e, prendre taxi, n, acheter e, haut, bas, s, prendre

TCHIK

TCHIK

ton.

billet.

bas, n,

TCHIK

pas faire clic, c'est très desagréable. En plus, il n'arrête pas. audrait peut-être.

...impulsion que j'ai du mal à ex-pliquer. C'est comme si tu étais dans un toboggan, tu vois. descende. Alors t'as l'impression que tes tripes remontent. chouette, guand même. Comme dans une.

...information is then read into memory. If skewing was not done and the sectors were in sequential..

et l'éternel Jean-Michel Lesne avec des conseils pour Dark Crystal : premières actions, look, east, get shale, west, west. Trouver Ursu: west, west, north, speak Ursu, look bowl, south, east, east. Poursuivre le jeu north, dig, get flute, north, east.

The hour

J'AI INVENTE UN PROGRAMME QUI JOUE

ô TOI

listen

east.

brook,

east.

pad, east, east, east, east, north, north, use pad, north, east. Sortir du piège et trouver Aughra: look, look, look, look, speak being, yes, moon daughers, north. Trouver le crystal: crystal shard, play flute, get blue, south. Echapper à l'emparacte de la mireteux south.

west. Rencontre avec Kira: help, turn shell, get pouch, go shell, look, look, look. Echapper

aux tueurs : south, south, west

down, look wall, north. Rencon-

tre avec les Landstriders : north, north, west, south. Voyage avec

les Landstriders : jump on, west, west, west, west, west, south, west, south, Fuite : jump, grab

teau: send Fizzgig, send bars, look, use key, open bars, south,

Assez simple, qui m'a permis

de me rendre compte que la vitesse de transfert de l'infor-

mation à partir d'un disque

laser optique est de 250 Ko à

00

1

四月

QU'EN PENSE

DUR?

(DUR!

LE DISQUE

Dans la caverne :

west,

east.

east.

go window, south,

. Fuite : jump, grab Entrée dans le chà-

J'AI FAIT UN PETIT CALCUL

ATARI, VU DE LA FRANCE

GENIE

TOUT SEUL . PENDANT CE TEMPS, MOI

pad

buscade:

north.

Kira, west.

D'ECOUTE MOZART

Couloirs du château south, west, west, south, south du puits: run, g east, south, Fuir Sortin go hole climb. west. east, go curtain. Reconstile crystal: north, north kiss Kira.

Jalousie. Pleurs. Ven-e. Merlan. Haine Moule. geance Pppppfffffff... C'est partout pa-

.la mineur, mi mineur, re mineur, mi, non, tu me fais un ré septième, là! Oui, c'est ça. Et on reprend au la, mi, ré septième et fa...

du Sweet Crackers Rennes. On les obtient en composant le 613 91 55, puis \* 176000695, sommaire, "?ABONNE", "DRT", sommaire, "?ABONNE". "DRT", "DEMO". Ce sont les trois mots de passe nécessaires. Pour le 15900064502, le 17502059203 (VTCOM), le 17506053201 (VTCOM), le 17506053201 (Centre Mondial de l'informatile et 177000841DBRS que), (GCAM) le 1910006931 (Circé), il suffit de taper le nu

Clic. ...délais beaucoup plus longs que prévu, ce qui nous... Clic.

...étonnant : alors que d'habitude, ils prennent des pseudos comme "Great Crackers Band" ou "Best Elite Cracking", celui-ci a décidé de s'appeler "Prout prout turlut tagada pouët pouët". Et qu'a-t-il craqué? Des serveurs mono-voie, sur Paris : Devil au 738 61 44, mot de passe V058BOL, Chamonix au 523 53 60, Missive au 261 80 76, le Cesta au 354 78 76 et Viatel au 722 54 03. Nous avons...

vent très loin, le meilleur.

fin des émissions. Demain...

tuer west, get scepter, east, east east, use hook, east, up, east jump crystal, no, insert shard .Mer. Crabe. Crevette. Amour

Clic

pas pourquoi aujourd'hui, on peut le faire n'importe quand. Aucune raison pour qu'on le fasse aujourd'hui.

méro.

étonnant : alors que d'habiavons

.s'appelle "Laisse au temps le ent emporter tout". C'est. de

la seconde. Enfoncé, le disque dur. Certains MSX (notamment

sent en standard la connexion

pour le lecteur laser. Peu de programmes existent pour l'instant sur le marché et tous sont aux Etats-Unis. Mais on

peut rêver : vous vous voyez charger toute la mémoire de

votre micro en 2 dixièmes de seconde ?

nouveau Pionneer) propo-

#### extremement instructif, serez gu'US veut dire Etats-Unis et que Gold veut dire Or. Ce qui sous-entendrait que tous les produits commercialisés par

Si le nom ne vous parait pas

heureux

que vous pouvez les acheter les yeux fermés, etc. Mais il existe des exceptions à la règle. En voici une : Doughboy doit son nom aux coura geux combattants des tran chées l'avant-dernière Vous vous trouvez guerre. donc dans une tranchée et votre objectif est de conquérir celle qui vous fait face en éli-minant l'ensemble de ses occupants. Pour un sujet original, c'en est un, mais pour ce qui est de la réalisation, attention les yeux! C'est moche, pas beau et laid, sans parler de l'oubli total d'une mise en condition sonore quand même nécessaire si l'on veut donner l'impression de se trouver sur le champ de bataille. vous aviez envie de vous l'of-frir, vous feriez mieux de le programmer vous-même.

# PAS CHER MON FRÈRE

**US GOLD OU L'OR DUR** 

d'apprendre

le lecteur de disquettes Atari fonctionnant avec le 800 Atan fonctionnant avec le 800 XL (et par là-même avec le 130 XE) qui baisse et vient se positionner dans les prix les plus bas du marché: 2000 francs ttc pour cette bestiole. Malheureusement les problèmes de regidité at de canacité mes de rapidité et de capacité ne sont pas résolus par cette modification gigantesque du



prix (près de cinquante pour cent!). Enfin, il vaut mieux voir ça que d'être aveugle.

# **CHECK - UP**

Quelques infos techniques sur le nouvel (nouveau ?) Amstrad,

le CPC 664. Le prix : 4490 balles avec un moniteur monochrome, 5990 avec le même en couleurs.

Il sera disponible en Mai. C'est sûr : pas le genre de la maison d'annoncer une bécane deux ans avant qu'elle sorte. Mais en petite quantité, pas le genre de la maison d'inonder le mar-

ché. Une petite ex tension, en pas-sant : le second lecteur de disquettes sera vendu à 1990 francs. C'est francs. quasiment donné : le prix d'un lecteur pouces n'était

PHICS PEN, GRAPHICS PAPER, TAG, MASK (détermotif de pointillés) instructions graphimine un sont des ques. Les instructions existant déjà acceptent plus de paramètres qu'avant.

COPYCHR\$ rehvoie le code l'un caractère lu à FRAME permet de ASCII d'un l'écran. maîtriser la synchronisation du balayage de l'écran : c'est un joli gadget. CLEAR INPUT vide

le buffer clavier guand même Is se sont ape çus que c'était gênant !). CUR-SOR contrôle affichage du cursor, pardon, du curseur. BREAK CONT permet de



proteger

ROL AND

cendu au-dessous de 2890

Le basic est amélioré, d'une façon si subtile que les logi-ciels du 464 sont compatibles avec son grand frère Les instructions : FILL (remplit

une surface fermée).

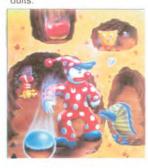
gramme : celui-ci ignorera l'ap-pui sur la touche "ESC". Toute la gestion d'erreurs a été re-faite, les routines d'édition et d'affichage numérique aussi. C'est dommage qu'il soit aussi moche que l'autre

legerement un pro

## DES PRIX TOUS PETITS

Je vous les annonce tout de suite et je vous dis après ce que ça concerne. La cassette à 120 francs et la disquette à 180 francs. Ca vous dit ? C'est pour Atari et Commodore, ca vous tente encore? Okay. alors sachez que ce sont les prix pratiqués par US Gold pour les logiciels suivants Pac Man, Dig Dug et Mister Do. Devant l'immense nou-Do. veauté que représentent ces logiciels. on peut s'étonner à juste titre du prix si bas. Quand je pense que Pac Man (version piratée par une so-ciété italienne) sous le nom de Dots Man se vend à quarante francs tout mouillé de chaud. on peut se dire que Bally Mid-

way, Namco et Datasoft ne se mouchent pas dans leur man-che quand il s'agit de demander des royalties sur leurs pro-



Bonsoir, les petits amis, c'est encore moi et je viens vous bassiner une fois de plus avec Depuis le temps que vous en

entendez parler, vous devez être impatients de le voir, de le toucher, de le caresser lascivement de prendre sa tendre souris dans vos mains calleuoui.

Tout d'abord, conformément à la décision américaine de privi-légier la version 512 Ko, la version 128 n'a que peu de chances de franchir l'Atlantique. C'est donc du 520 ST que nous hériterons. Pas de prix prévu : Atari France n'a pas reçu d'instructions à ce sujet. De plus, ils ne savent pas dans quelle configuration sera vendu l'appareil. Rappelons qu'aux Etats-Unis, il sera vendu avec un moniteur couleur et un lecteur de disquettes incorporé pour environ 1000 dollars (1000 dollars, au cours du change, ca fait près de 10.000 balles. Mais il est fort probable qu'il vaille au moins 15.000 balles). Comble l'horreur : il ne sera pas dans nos vertes vallées avant le quatrième trimestre. Ca chauffer dur, l'importation pa-

DERNIÈRE MINUTE: BOUUL LES IMPORTATEURS PARALLELES FONT GREVE

OH NON! PAS GA En passant, le 130 XE (800 XL remodelé, avec 128 Ko de Ram) sortira avant Juillet pour un prix inférieur à 2300 francs Voilà qui est un prix rationnel.

2

# LES INFOS TÉLÉ ET LES PIEUX

La télé française se refuse, mois après mois, à se diversifier. Les chaînes privées sont prêtes à envahir le réseau comme d'habitude en retard de trois révolutions technologiques. Mais que font les étrantechnologigers, se préparent-ils à nous bombarder leurs images à grands coups de satellites et de réseaux câblés ? En l'occu-rence **Ted Turner**, fondateur et propriétaire de la seule chaîne à diffuser des infos 24 heures sur 24, la Cable News Network (CNN), se prépare à nous envahir par la tangente. A partir de janvier prochain.

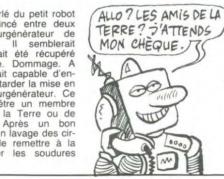
minées en Europe recevront à plein tube cathodique les pro-grammes de CNN, via le satele Intelsat. Il va faire bon être couché en janvier LETTRE OUVERTE

38,000 chambres d'hôtel dissé-



## MINI MIR FAIT LE MAXI

Je vous ai parlé du petit robot (le MIR) coince entre deux cuves du surgénérateur de Creys-Malville. Il semblerait que celui-ci ait été récupéré cette semaine. Dommage. A lui seul, il était capable d'en-rayer ou de retarder la mise en rayer ou de retarder la mise en marche du surgénérateur. Ce robot devait être un membre des Amis de la Terre ou de Greenpeace. Après un bon nettoyage et un lavage des circuits, on va le remettre à la dependance de la contraction vérifier les soudures



## **ON ARROSE**

C'est le 7 mai que sera officiel-lement inauguré l'ANNUAIRE ELECTRONIQUE. Depuis Depuis quelques semaines, ce service est disponible au niveau national. Les businessmen des PTT et quelques ministres vont donc en profiter pour se faire sauter le standard à grands coups de champagne. En fait, ce sont les opératrices de sai-sie qui devraient trinquer. En effet, le fichier de l'annuaire re-présente plus de 26 millions d'enregistrements. (Approxima-tivement 500 kilos d'ongles

cassés, 324 litres de vernis, 500 000 migraines, 127 332 tubes d'aspirine, 1214 conjoncti-vites doni 154 aigües). Le tout est accessible par les quel-ques 600 000 Minitels actuelle-



C'est Micro Application qui s'y vrage général sur l'Atari 520 ST. Sont traités, brièvement et les différents langages de programmation utilisables sur la bête. Pour 129 francs, vous pouvez vous payer un voyage tranquille sur la meilleure machine de sa génération et avant sa sortie. Une première non?



## LE MEILLEUR JEU **DU MONDE**

Hobbit, que tous ceux qui pos-sèdent un CBM, un Oric, un Spectrum ou un BBC doivent connaître, va enfin être adapté pour Apple. Des problèmes de droits d'adaptation et d'exploitation pour les Etats-Unis ont empêché de réaliser cette adaptation plus tot, mais elle devrait être terminée d'ici deux mois. De quoi justifier l'achat d'un Apple. Enfin une bonne

raison. Stop! Dernière minute : il va AUSSI être adapté pour Ams-trad et MSX. Comme ça. il n'y



aiment plus aucune raison d'acheter un Apple.

# ZORRO, RENARD RUSÉ

**EDUCAT-HIPS** 

mations

Après les chevilles qui enflent, Goupil va se gonfler les bour-ses. La société vient en effet d'être admise dans le temple du business. Première opéra-tion : augmentation du capital de 24 millions de francs lourds. Ensuite (si j'ai bien compris) les petits épargnants pourront acheter de l'action Goupil à 140 balles pièce, c'est donné. Sur la lancée, Goupil a an-noncé la sortie prochaine de sa nouvelle gamme dont le

C'est Hatier, grâce à ses logi-

ciels éducatifs, qui va embrin-guer nos chères têtes blondes

sur la pente savonneuse du

Goupil 4 qui sera compatible avec IBM, plein de fenètres (logiciel MS WIND de chez Mi-



crosoft). Ca baigne pour le renard rusé qui va bientôt faire sa loi.

quel on peut obtenir des infor-

concernant

les

# **JOURNAL**

EXEL

Tous les constructeurs d'ordinateurs se sentent une âme de journaliste, il est de bon ton de



initiation & astuces

## grand concours

faire sa petite revue bimes trielle des que les ventes de passent 12 ordinateurs. Exelvipassent 12 ordinateurs. Exervi-sion n'échappe pas à la règle et voici le petit rejeton né des amours d'un EXL 100 et d'une rotative d'imprimerie. Le numéro un est assez bien fail avec des programmes, des cours d'initiation au basic à deux niveaux, des trucs et asdeux niveaux, des trucs et as-tuces et même un concours pour gagner une imprimante. Exelvisionnaires, vous aviez déjà votre club d'utilisateur, voilà votre journal, avec les 9.000 ordinateurs vendus à l'éducation nationale vous ne serez plus jamais seul, surtout si vous avez un modem. 100 francs l'abonnement annuel.

# A LA POINTE DU PROGRÈS

trouve en proposant depuis le début du Sicob Micro un oumais avec soin, les caractéris-tiques du 68000, l'architecture tiques du 68000, l'architecture du 520 ST, les interfaces, l'interface midi, l'interface vidéo, l'operating system, le CP/M V 3.0, le BlOS du ST, les manipulations à partir de la souris, le travail et la structure du GEM, le Logo (fourni en ROM en option, à la place du Basic)



"The hacker's handbook" (petit guide du pirate) qui fait

beaucoup parler de lui en ce temps été soupçonnés moment : il va, selon les autod'être les auteurs de l'anorités britanniques, à l'encontre la sécurité en expliquant clairement comment pirater

n'importe quoi. Depuis qu'elle a appris ça, notre grenouille bidouilleuse s'est terrée dans un coin en tremblant et en bavant, son re-gard brûlant de fièvre sursautant chaque fois qu'une paire de chaussures noires entre dans son champ de vision.

# LES GRENOUILLES MENAÇEES

Deux anglais viennent d'être arrêtés pour contrefaçon, faux et usage de faux. Ils s'étaient introduits dans de gros systèmes grâce au réseau Prestel (équivalent de notre vidéotex) et à un ordinateur couplé à un modem. C'est la première fois qu'on assiste en Angleterre à une arrestation de cet ordre depuis que la loi sur le pira-tage informatique a été votée

Les deux hommes ont pendant

#### DES MORPIONS LA NUIT

Comment ai-je pu croire un instant que cette soirée serait autre chose qu'un sinistre raautre chose qu'un sinistre ra-tage. Comment ai-je pu annon-cer "La nuit des puces" en pensant qu'elle pourrait vous intéresser? Pardon, pardon, excusez-moi de vous avoir peut-être empéché de dormir, empêché de programmer ou d'honorer votre compagne ou votre compagnen du moment votre compagnon du moment. Vous l'avez vu, cette émission de TF1 soporifisée par Geor-ges Leclère a définitivement déshonoré votre poste de télé samedi dernier. Elle n'était regardable que par les mamans des protagonistes de l'émission, mamans qui étaient peut-être fières de voir leur rejeton sur les écrans magiques mais qui n'ont pas dû le rester longtemps. Comment peut-on dila-



le roi débranché

pider des millions de francs lourds dans des projets aussi chiants? Les cochons de payeurs de la redevance obli-

gatoire devront-ils continuer à casquer pour les projets nul-lards de TF1 et de TF01, sa fi-



liale organisatrice des plus beaux ratages de l'année ? Les autorités télévisuelles, hautes ou basses, sont-elles si impressionnées par l'aura de l'informatique qu'elles ne sont pas capables de faire la différence entre une émission de télé normalement inintéres-sante et une nuit complète d'inepties mercantiles ? C'est pourtant pas compliqué de clère et TF01 ne sont pas capables de faire mieux que Pik et Poke et Colegram ou que et Poke et Colegram ou que Tify qui sont déjà des monuments en matière de taux d'écoute faiblards. Pourquoi confier une nuit complète à ces équipes? Il ne manque pas de vrais organisateurs et de vrais de vrais animateurs à la télé. Mais peut-être que Michel Chevalet ou François de Clo-set n'ont pas envie de s'em-merder à faire des émissions pour des postes de télévision éteints!

dit, si vous avez vu Ceci l'émission, ne vous imaginez pas que les pseudo-branchés qui y participaient se soient moins ennuyés que vous. Six collaborateurs de l'hebdo étaient présents, ils se sont autant amusés que pour l'en-terrement de Brejnev en diffu-sion intégrale commenté en russe par Zitrone. Le buffet était mesquin et dégueu, la bière de mauvaise qualité, le vin aigre et l'émission probablement encore plus pénible de l'intérieur. Heureusement que nous avons réussi à pi-quer la réserve de vouiski de Micro? et que nous avions ap-porté un jeu de cartes. Il n'y avait que Carali qui était content parce qu'il a réussi à approcher Sapho (pas assez près à son goût).



has been

La nuit des puces et des bran-chés ? Oui, mais les puces sont des morpions asthmati-ques mal branchés sur un courant negatif.

# EXTRA

Non... Les logiciels eux-mêmes ne sont pas en cause (normal on les attend pour les tester) mais le serveur Minitel sur leComposez le 614 91 66 et de-mandez le serveur DISCO. Disco, c'est l'abréviation non pas de disco-music, mais de discountel. En fait vous vous trouvez sur un serveur qui sert d'abord à se bourrer la gueule 24 heures sur 24 (vous pouvez commander tous les vins et al-cools que vous désirez, à n'importe quelle heure, à condition de payer par Carte Bleue) et accessoirement si vous avez le temps vous pouvez profiter du descriptif disponible sur cha-cun des jeux Hatier. Enfin voilà de l'informatique éducative bien conçue : une

leçon d'anglais, un gorgeon de picrate. Merci Monsieur (ou Madame, on n'a pas été présentés) Hatier.

# QUI A DEULIGNE DEULIGNERA

Ah, comme le temps passe et comme les passions re-tombent. Je vis le jour où les deulignes se précipitaient sur nos frêles ordinateurs comme la vague sur la co-quille de noix. Mais aujourd'hui rien ne va plus! Le temps passe, l'intérêt trépasse... C'est la dure loi de la

SAVON

Marc ZICHO fait son possible pour vous détendre la rétine, saurez-vous en profiter ?



### Listing ORIC 1 ATMOS

1 POKE155,255 2 PRINT"Faire LIST et oter la li9ne 21845."



Henri CHARBONNEAU dumpe la mémoire de son Thomson en deuligne, fabuleux, prodigieux, unique !

## Listing THOMSON

1 CLS:DEFSTRK-0:K=" ":M="000":INPUT"Adre sse de debut";A:FORT=0T02^13:N=HEX\$(A):N =LEFT\$(M,4-LEN(N))+N:PRINTN+K+K;:FORI=0T 07:P=HEX\$(PEEK(A+1)):P=LEFT\$(M,2-LEN(P)) +P:PRINTP+K;:NEXT:PRINTK;:FORI=0T07:B=PE EK(A+1):B=B-(46-B)\*((B\32)+(B)127)):PRIN TCHR\$(B);:NEXT 2 A=A+8:0=":0=INKEY\$:IF0=""THENNEXTELSE FND:: (C programme permet de line)

ENDI' Ce programme permet de lire la memoire. Il donne l'adresse, le contenu des octets en hexa et leur traduction er clair. INPUT permet la saisie en hexa (ex: %H65F8).



Richard REYNAUD emporte la mer dans son micro, rien de tel à regarder avec un coquillage sur l'oreille : un spectacle son et lumière.

#### Listing AMSTRAD

1 CLS:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,6:INK 3,1:C=2:FOR I=-635 TO 1275 STEP 2 :C=-2\*(C=4)-3\*(C=2)-4\*(C=3):PLOT I :C=-2\*(C=4)-3\*(C=2)-4\*(C=3):PLOT I
,400,-C\*(C(>4)-C=4):DRAW 320,200
DRAW I.0:NEXT:LUCATE 3,13:PRINT "EN
WILTICOLORE":LOCATE 26,13:PRINT "EN
MODE 1 !!!":CALL &BB06
2 FOR I=1 TO 40:INK 1,6:INK 2,1:IN
K 3,24:FOR J=1 TO 70:NEXT:INK 1,1:
INK 2,24:INK 3,6:FOR J=1 TO 70:NEX
T:INK 1,24:INK 2,6:INK 3,1:FOR J=1
TO 70:NEXT:NEXT:CHLL &BB06:GOTO 2



Jean-Michel DOUCET déclare le 1er mai jour de l'année et fournit de quoi réaliser n'importe quel type de banderoles, bandant non ?

## Listing CANON

CLS: INPUT \*\* | A#: FORI=12T017: FORJ=7T00ST EP-1:P=POINT(I,J):U=56\*(P=-1)+32\*(P=0)
2 V=10\*(J=0):W=13\*(J=0):LPRINT(1,0)CHR\*( -U) +CHR#(-V) +CHR#(-W) | :NEXT:NEXT:GOTO1



Omar BELMOKTAR renonce définitivement à traverser la couche de brouillard et regarde les étoiles par écran in-

## Listing TEXAS

100 CALL CHAR(96."1"):: :: CALL SCREEN(2):: FOR I=1 TO 28 :: CALL SPRITE(#I.96.1 .96.128.RND\*40-18.RND\*40-18):: NEXT I
110 CALL MAGNIFY(1):: FOR I=1 TO 28 :: C
ALL LOCATE(#I.85.120):: NEXT I :: CALL M AGNJFY(2):: K=RND\*14+2 :: FOR J=1 TO 28 :: CALL COLOR(#J.K):: NEXT J :: GOTO 110



Laurent CONSTANTY suit brillament la route tracée par son frère et vous offre une commande OLD qui vous permettra de ressusciter un programme après un reset. Entrez le programme, faites LIST, SYS 50000, LIST et sauvegardez immédiatement le résultat de l'opération.

## Listing COMMODORE 64

0 FORT=50000TOT+25:RERDM:POKET,M:NEXT:NEW: DRTR169.8,160,1,145,43,32,51 1 DATR165,165,34,133,45,133,47,133,49,165, 35,133,46,133,48,133,50,96



C'est le jour des frangins, puisque Régis PELTIER n'hé-site pas à remporter la palme du programme de lèche le mieux léché du mois !

### Listing APPLE

10 HOME: FOR J = 0 TO 24: VTAB
24: FOR I = 0 TO 10: READ L(
I): POKE 2017 + I,L(I) - 128
: NEXT: FOR I = 1 TO 24 - J
: CALL - 912: NEXT: RESTORE
: NEXT: FOR I = 1 TO 21: CALL
- 912: NEXT
30 DATA 136,133,130,132,143,135
.137,131.137,133.140: VTAB 3

,137,131,137,133,140: VTAB 3 : PRINT " IT'S SO F



Suite au prochain numéro, salut!



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 ventouses pour le coller définitivement sur la table de la salle à manger (super-pratique pour les repas!) Prise stantard pour Atari, Commodore 64, Vic 20. Compatible avec les interfaces Oric et Spectrum. Pour Apple, Thomson, Texas, Machbrö et Trucmuche, Tintin: ça ne marche pas ou alors il faudra bi-

Ah, au fait, c'est plus cher que l'ancien, 120 balles ! De toute

façon, de l'ancien il n'y en a plus alors...

C'est bon, c'est pas trop cher? Envoyez vos sous après avoir rempli le bon de commande ci-joint. Le ministre du commerce extérieur du Japon vous remercie bien bas.



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

Nom.. Adresse

DATE:

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 récupérer des fragments de cristal dans le labyrinthe qui est le lieu à la mode pour tous les monstres branchés de la galaxie! Les autres jeux sont tout aussi efficaces : un superbe sauteur sur sa pyramide, un duel pour deux joueurs en armure, un casino avec 3 jeux de cartes, une centrale nucléaire et "Mission périlleuse" qui vous transportera dans une jungle hostile en deux 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 four à tour explorateur, espion, égyptologue, cosmonaute, super-hê-ros et victime du célèbre docteur Paranaud. Si vous arrivez au bout de ces six casse-tête sans problèmes de santé et sans troubles mentaux, vous deviendrez sans conteste un des grands maîtres mondiaux du jeu d'aventure ! Une cassette pleine à craquer pour 120 francs.

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



Des jeux d'arcade à gogo : changez le cours de l'histoire à Pearl Harbour, guidez Al'bert et Kong dans leur pyramide favorite, jouez à un jeu de balle entièrement nouveau, construisez d'énormes murs avec votre grue de chantier et régalez-vous avec de la tequila: plus vous en buvez, plus vous désamorcez facilement les bombes désamorcez facilement les bombes de "Caramba"! Six super-programmes 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 réflexion avec "Puzzle" et la statègie avec "Mineur" où vous pourrez organiser des compétitions jusqu'à 5 joueurs. L'aventure enfin avec "L'inca d'or", un fabuleux jeu graphique en 3 dimensions. 6 super-programmes pour 120 francs.



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

HERDOGICIAL S

6 programmes de jeu pour ORIC 1/ATMOS

N'5





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

nouveau. Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos pro-grammes accompagnés du bon de participation ainsi que saires à l'utilisation de ce pro-

gramme. Bonne chance! Règlement:

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

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

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

HEBDOGICIEL: 27 rue du Gal Foy 75008 PARIS.

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

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

	N° 78	N° 79	N° 80	N° 81
APPLE II	HEX-CHECK	FAST BOOT MAKER	QUIX	QUIX
CANON X-07	SANTE 7	SANTE 7	LUCKY JOE	CAR WAR
CASIO FX 702-P	SCORE	FX 747	PHARAON	LUNAR II
COMMODORE 64	CRAZY SQUASH	CRAZY SQUASH	SUPER PAC	ALBERT
COMMODORE VIC 20	SOS INVASION	SOS INVASION	SOS GHOST	ALQUERQUE
HECTOR	POKEL PLUS	GLOUP HECTOR	GLOUP HECTOR	CHASSE
ORIC	PANIQUE	MARIO BROS	GLOUTON	OSCISPOT
EXL 100	SALAIRE	EXELSTAR	SATURNE 3	SATURNE 3
SPECTRUM	ROULCAISSE	JAMES BOND	JAIL	OIL PANIC
ZX 81	SERPENT	CRAMP	FOOT BALL	BOITE A OUTILS
PC 1500	CHAMBRE AUX BULLES	ASTROLOGIE	ASTROLOGIE	SCRAMBLE
TI 99/4A (basic simple)	TICATHLON	HUNTER	COMBAT	EGYPTIA
TI 99/AA (basic étendu)	SAFARI	FLIP	EMPIRE CONTRE ATTAQUE	EMPIRE CELESTE
T07	DR. SPOUNTZ	TO DRAW	WESTERN	LEGENDE
AMSTRAD	CAP MAN	BREAK DOWN	AMSBRIC	ZARBI GOLF
MSX	EDITEUR	EDITEUR	BOMBY	CHECK BOOK

#### **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! La marche à suivre est simple: - Repérez dans la grille ci-contre le programme pour le-quel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus controlle de ferrelle de après 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 17 Mai 1985

à minuit à Hebdogiciel. concours mensuel, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS. Il est fort probable que ceux qui participent au concours fe-ront voter leur 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 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 Vendredi 17 Mai à minuit.

## BON DE PARTICIPATION

Prénom Age

Profession

Adresse

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 <u>descriptif détaille du matériel</u> utilisé, d'une <u>notice d'utilisation du programme</u>. Les supports des programme mes publiés sont conservés, n'oubliez donc pas d'en faire une copie

1ER PRIX 20.000F



## **BULLETIN DE VOTE**

A renvoyer avant le 17 Mai à 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:



#### **AMSTRAD**

Vends Amstrad CPC 464 couleur. 4000 F. Etat neuf, garantie. Patrick WATREMER, Tel: 974

Vends K7 de jeux originaux, 100 F pièce, pour Amstrad : Tennis Court, Hunchback, Flight Path 737, Star Commando, Sorcery, Football Manager. Patrick GOMEZ, Tel : 822 30 24.

Amstradamistes cherchent contacts pour échanges de trucs, logiciels de jeu ou utilitaires. Ecrire à : Olivier GIRAUD, Le Mas de la CHERE, 38260 La Cote St ANDRE.

Cherche possesseurs d'Amstrad pour échanger, vendre, acheter jeux et utilitaires. Emmanuel ANDRE, Route de la Montagne, Epagny, 74330 La Balme de Silingy. Tel : (50) 22 17 84.

Cherche heureux possesseurs d'Amstrad pour échanges de programmes et Pokes rusés, à Paris ou banlieue Ouest. Marc : 750 04 77.

Vends pour Amstrad 4 logiciels de jeu: Codename Mat, Laser Warp, Sultan's Maze, Haunted Hedges. 60 F chaque ou trois à 150F. Laurent: (4) 454 14 05.

Amstrad: contacts, échanges. Gérard CHAPPE: 308 55 77.

Echange logiciels Amstrad (K7): Moon Buggy, Punshy, House of Usher, Flight Pilot... contre autres programmes (Assembleur Amsoft en particulier). Echange aussi tous trucs et astuces sur L.M. Laurent FOUBE, 14 Bd de Flandre, 62400 Béthune. Tel: (21) 01 04 83.

AMSTRAD CPC 464 CHERCHE contacts uniquement sur région BRIE CONTE ROBERT pour échanger des logiciels (jeux et utilitaires), idées, des documents et des trucs. Jacques LEFEVRE. 20 avenue du docteur Laennec 77170 BRIE CONTE ROBERT. Tel: 405 41 34.

CHERCHE possesseur D'AMS-TRAD CPC 464 pour échanger des programmes. Frédéric JAC-QUET. "Le Hameau Des Planchettes" route de Valeille 42110 FEURS.

VENDS AMSTRAD VERT garantie 6 mois + livres : 2600 F. Tel : (32)-45 06 86 après 19h.

VENDS AMSTRAD CPC 464
VERT + joystick + programmes + imprimante Seikosha
GP 100 + revues + livres.
Christian BIZEUL. rue du Marais
vivaise 02000 LAON. Tel: (23)
79 49 73.

#### APPLE

CHERCHE programmes pour APPLE IIc ou IIe. Denis PO-CHARD. Cheppes la Prairie 51240 LA CHAUSSEE/MARNE. Tel: (16 26) 67 74 52.

VENDS ou ECHANGE + de 100 programmes pour APPLE IIe, IIc, II. CHERCHE également correspondant. Frédéric DUFOUR. 30 rue A Staincq 59610 FOURNIES. Tel: (27) 07 25 après 17h.

VENDS Apple //c + moniteur couleur + Joystick (tous garantis) + livres ("les ressources de l'Apple //c", "Clefs pour l'Apple //c"), Valeur 15500 Francs, prix demandé: 12000 francs à débattre. Tel: (1) 666 60 39.

VENDS logiciels de jeu d'origine pour Macintosh avec factures d'achat à 50% de leur valeur : Pierre molle, Reversi, Alice sur l'échiquier, Macflush, Macattack. Philip MACKINNEY, 127 rue de la faisanderie, 75116 Paris. Tel : (1) 503 01 48, soir et weekends.

#### **ATARI**

Vends Atari 2600 + manettes + 11 K7: 750 F. Eric: (6) 430 15

Vends Atari 800 XL + lecteur de K7 + Manette de jeu Atari + Interface Péritel PVP 80 + Livre: Connaître le Basic Atari + jeu: Bristles. Valeur neuf: 3800 F. Sous emballage d'origine: 1800 F. Tel (3) 461 12 18. Matériel de Janvier 1985.

#### COMMODORE

VENDS COM 64 (sous garantie) + lecteur de K7 + joystick Spectravidéo + introduction au basic (livre + 2 cassettes) + 60 jeux : 4000 F. Tel : 576 77 73.

CHERCHE The Mask of the Sun pour COM 64 à échanger contre The Dallas Quest ou The Seven Cities of Gold ou Summer Games et VENDS autres jeux: Choplifter, Jumpman, Pitfall 1 et 2:50 F. pièce. Ultima 2, Grand Master etc...: 150 F. pièce. Serge DURAND. Les Alisiers 1338 BALLAIGUES. SUISSE.

VENDS COM 64 + drive 1541 + moniteur + lect K7 + nombreux jeux utilitaires + livres + poignées : 7000 F. Tel : (20) 84 35 97.

VENDS pour COM 64 magnéto 1530 au plus offrant. Tel: (61) 64 30 05.

COMMODORISTE ECHANGE astuces, idées, programmes. Pierre KIRSCH. 6 rue du village 6798 AUBANGE. BELGIQUE.

VENDS ou ECHANGE pour COM 64 programmes de jeux ou utilitaires sur disk ou cassette. Tel : 381 52 58 après 19h.

ACHETE lecteur de disquette VIC1541 pour COM 64 : 2000 F. maximum. ECHANGE 600 programmes sur K7. Pierre BOUTAVANT. 7 rue de Verdun Couchey 21160 MARSANNAY LA COTE. Tel : (80) 52 22 69 après 18h30.

VENDS COM 64 PAL + drive 1541 + 1530 + imprimante MPS 801 + livres + nombreux jeux + joysticks . J.C. ROULIE. 131 rue des Bas 92600 ASNIE-RES. Tel : 799 22 60.

CHERCHE possesseur COM 64 pour échange d'idées et de programmes sur K7 uniquement. Michel PAUL. 3 chemin des Oiseauxd 4880 SPA. BELGIQUE.

CHERCHE lecteur de K7 pour COM 64 : 150 F. maximum + logiciels. Pascal MARTIN. 120 B rue des Pyrénées 75020 PARIS.

VENDS COM 64 + prise péritel + datasette 1530 + 100 jeux commerciaux en LM + 3 livres : 3000 F. Bruno BARDIN, 88 rue du Docteur Charco 42100 SAINT ETIENNE. Tel : (77) 57 24 56 après 20h.

VENDS COM 64 + magnéto + 8 K7 + 1 joystick + 2 livres et divers HEBDOGICIELS: 2700 F. Annie RASSENEUR. 16 20 rue des Fiacres 59650 VILLE-NEUVE D'ASCQ. Tel: 04 66 44 après 20h

Cherche possesseurs de Commodore 64 pour échanger, vendre ou acheter jeux et utilitaires. Michel BROISIN, 11 allée du Parc les Ervues, 74300 Cluses. Tel : (50) 98 41 84.

Vends Commodore 64 RVB + Drive 1541 + magnéto + nombreux logiciels originaux (dans leur emballage) + joysticks (Atari, Quick Shot II) + bouquins : 7000 F. à débattre. Corinne : (1) 348 18 61.

Vends Commodore 64 + lecteur de K7 (les deux, valeur: 3000 F.) + documentations + livres + 120 logiciels (valeur 16000 F.). Prix: 7000 F. Jean Lionel LEHMANN, 1 place de l'Eglise, 67300 SHILTIGHEIM.

VENDS ou ECHANGE programmes de jeux ou utilitaires pour COM 64. Laurent LECOMTE. 16 avenue Jean Léger 74500 EVIAN. Tel: (16 50) 75 23 24.

#### **HECTOR**

VENDS HECTOR très peu servi + cassettes de jeux et programmes : 3500 F. Tel : (47) 64 55 37.

VENDS HECTOR 2 HR: 2800 F. + jeux sur cassettes Baroudeur: 70 F. + Base spatiale: 50 F. + Galaxius: 70 F. + Formule 1: 70 F. ou le tout: 2996 F. Claude BRANCOURT. 7 rue Jacques Monod 59360 LE COTEAU. Tel: 77 83 61.

VENDS HECTOR 2HR 48K + péritel + 12 logiciels : 5800 F. Tel : (84) 56 31 59 après 18h.

VENDS HECTOR HRX 64K Forth + Basic IIIX + assembleur Forth : 3700 F. Jean Louis THOMAS. 15 rue du docteur Denoyelle 37000 TOURS. Tel : (47) 66 52 96.

VENDS HECTOR BR 16K + 1 cassette basic + 2 cassettes de jeux (Grenouille et Envahisseurs) + livre de basic pour HECTOR + 2 joysticks : 3000 F. Ludovic OLIVER. 21 rue Théophile Harrault 49170 ST GEORGES S/LOIRE. Tel : (41) 39 15 73.

VENDS HECTOR 2HR + 16 cassettes de jeux + livre + apprentissage basic par cassette + 2 joysticks neufs. M. GUILLE-MIN. 231 rue de la Vigne 80260 FLESSELLES. Tel : (16 22) 93 74 26 le soir aux heures de repas.

#### ORIC

Vends Atmos + Péritel + Alimentation + Bloc d'alimentation + Cordon magnéto + Adaptateur UHF + 11 K7 + livres : 3000 F. Raoul SIGNORET, 27 Mas Castel, 34570 VAILHAU-QUES. Tel : (67) 55 47 97.

Cherche contacts sur la région parisienne pour échange de logiciels sur Atmos. Cherche aussi écran couleur ou TV pour moins de 1000 F. D. DEGRE, 15 avenue Gambetta, 92410 VILLE D'AVRAY. Tel : (1) 709 39 35.

Vends Atmos 48 Ko (garanti 6 mois) + 6 K7 de jeu (Aigle d'or, Hobbit...) + livres + documentation + divers listings + cordon Péritel + alimentation : 1800 F. Magnéto K7 Hermès : 200 F. Calculette TI 58 C (avec docs, module général, listings) + Chargeur d'accus : 350 F. Olivier BERCOVITZ, 4 ave Courtelline, 75012 PARIS. Tel : 345 20 85

Vends Oric Atmos (1 an) + Interface manette programmable + manette (Quick Shot II) + synthé parole + câble télécommande magnéto + Interface CGV (télé sans Péritel) + Théoric (4) + 3 livres + 2360 F. de logiciels (B.A.BA pour ORIC). Valeur plus de 7000 F. Vendu 4490 F. Stéphane MAUCONDUIT, 2 ave Corneille, 76380 CANTELEU. Tel : (35) 36 11 78.

Je vends 14 K7 originales (jaquettes, modes d'emploi, boîtier) et 11 copies superbes, tout cela dans 2 pratiques mallettes de transport avec 6 livres et 60 listings divers. Mise à prix: 2000 F. En PRIME à l'heureux acheur du lot: 1 Oric 1 + cordons + Prise et alim Péritel + Magnéto + Transformateurs, Excellent état, emballage d'origine. Jean-Louis ROUCHY: 985 00 43 (après 18h).

Vends imprimante 4 couleurs pour Oric + Cábles + Manuel + Garantie 6 mois + Papier en rouleau : 1800 F. Vends aussi adaptateur N et B pour Oric : 100F. Joystick Quick Shot I : 100 F. Philippe : (56) 85 26 37.

#### TEXAS

VENDS extension mémoire 32 Ko pour TI 99 (état neuf): 1100 francs. Guillaume FORTIN, 12 passage Cottin, 75018 Paris. Tel: 255 60 04 après 16h40. (NDLMC: 16h39?je peux pas!)

#### THOMSON

Vends MO5 sous garantie + lecteur enregistreur de K7 + 2 livres + manettes de jeu + nombreux jeux (Airbus). Remise 15 %. Tel (heures de repas) : (84) 33 07 93.

Vends Thomson MO5, cause double emploi, neuf (avril 85): 1800 F. à débattre. Tel: (6) 457 50 40 (après 20 h).

Vends TO7 avec prise Péritel Moniteur + Cartouche Basic memo 7 + Magnéto + 14 livres + logiciels + K7 + revues + programmes : 2200 F. Eric : (6) 430 15 01.

Vends pour TO7, TO7-70, à 50 F. pièce: Troff, Zaptrak, Tirailleur. Tel: 404 03 06 (après 19h).

Vends région Moulins : TO7 + Basic + Pictor + Magnéto + Transfo + Bouquin de référence + nombreux programmes + Bidul, Roger et Paulo, Pingo, Poker, PulsarII : 3400 F. Denis LAFONT : (70) 46 21 23.

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



OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10 h A 19 h 89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS tél. : 3421854 mêtro : gare de Lyon et Ledru-Rollin

# **BLANC BERNARD**

INFORMATIQUE BUREAUTIQUE LYON

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

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

ASSISTANCE TECHNIQUE - LOGICIEL - FORMATION

# VIDE SHOP

L'espace le plus micro de Paris

VIDEO SHOP, c'est le plus grand choix de logiciels au m². C'est aussi de très nombreuses marques :

- ATARI - AMSTRAD LANSAYMSX

- COMMODORE - THOMSON

- SINCLAIR - ADAM - EXELVISION
Passez nous voir nombreux A LA FOIRE DE

PARIS STAND 2L26, nous vous y attendons jusqu'au 8 mai.

50, rue de Richelieu 75001 PARIS. 296.93.95 251, bd Raspail 75014 PARIS.

# **VISMO**

Vente informatique service micro ordinateurs

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

ASSEMBLEUR MONAMS Recommandé par Hebdogiciel

VISMO SERA PRESENT A LA FOIRE DE PARIS du 27 avril au 8 mai 1985 BAT. Il niveau 2. stand K20

Venez vite chercher votre carte d'invitation à l'un de nos magasins.

84, bd Beaumarchais 75011 PARIS  $\phantom{0}$  12, bd de Reuilly 75012 PARIS  $\phantom{0}$  338.60.00

# VIDÉO 107 INFORMATIQUE



PLACE DES FÊTES 75019 PARIS

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

Tél.: 201.22.34 - 201.46.09



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



#### TO7, TO7 70, MO5

Je vends un magnifique MO5 avec magnéto + Crayon optique + Manuel + Basic MO5 et TO7-70 + 42 programmes de jeu + Pulsar II + Eliminator + La course aux lettres. L' ensemble garanti pour 10 mois (1 an pour le crayon et le magnéto). On discute à partir de 3400 F. CPL Luis FOGUETE, 1 RE, CAPLE SAI, Quartier Vienot, 13400 AU-

Vends TO7 + magnéto + Basic + Pictor + Trap + ext Jeux + 2 K7 + livres : 2000 F. Claude LE STRAT, 25 rue du Fortin, 78180 Montigny Le Bretonneux. Tel 044 04 55.

Vends Memo 7 "Tridi 444" (450 F.) cédé: 250 F. Sébastien PIERRON, Lotissemnt St Charles, 54120 BACCARAT. Tel: (8) 375 20 01.

#### SPECTRUM

Vends Spectrum 48 Ko Péritel + Imprimante Alphacom 32 + Interface ZX2 (sous garantie) + Joystick Quick Shot + Magnéto Mondivox FX 327 (sous garantie) + K7: Démo horizons, maths, direction financière + nombreux livres, revues, catalogues + 30 HHHebdos. Tout en très bon état: 4500 F. Tel: dès 18 h 30 au (61) 66 25 56.

Vends Spectrum + Péritel + Interface manettes + jeux : 1800 F. Tel : 575 83 07 ou 791 47 71. Vends ZX Spectrum "+ " 48 Ko Péritel: 1700 F. Microdrive + Interface ZX 1 + Interface Joysticks + Traitement de Textes: 1200 F. Nombreux livres, K7 jeux et utilitaires. Tel: 330 16 66.

Echange de jeux pour Spectrum 16 et 48 Ko et pour Atari 600 et 800 XL. Liste sur demande, réponse assurée. Régis MADEC, 1 rue Solférino, 29200 BREST, tel (98) 44 07 40.

#### VIC 20

VENDS logiciels: Avenger: 50 F. + Scramble: 40 F. Tel: 726 50 63

VENDS ou ECHANGE nombreux programmes Basic et LM + Cartouches Super Expander et Programmer's aid: 150F. Pièce. Patrick GOUIN. "Carrefour de la Chatte" 73140 PEZE LE ROBERT. Tel: (43) 20 22 60.

VENDS VIC 20 + magnéto + 16 KO + revues + synthétiseur de voix + cartouches Atari + 8 K7 de logiciels + 50 programmes à taper + 4 cassettes tapées (programmes d'HEBDO-GICIEL): 2500 F. à débattre. Jean Michel DASSAC. 92260 FONTENAY AUX ROSES.

VENDS VIC 20 + lecteur de cassettes + transformateur + auto formation au basic + 2 K7 + livres + nombreux jeux + Sidewinder et autres + extension 16 K + joystick : 3500 F. Tel : 914 76 03 demander Robert.

Vends Vic 20 (secam) + 32 Ko + Super Expander + Lecteur de K7 + Bouquins : 2000 F. Tel : 782 83 64, Jean-Marie.

#### ZX 81

Achète pour ZX81 carte HGR. Vends programmes : Stock-car, Scramble, 3 D Formule 1... Tel : VENDS ZX 81 + clavier mécanique + mémoire 16 KO + 6 logiciels (jeux) + branchements TV. et magnéto + livre "ZX 81 basic Cours de Programmation": 1250 F. Tel: 726 57 14 demander Ludovic après 19h.

CHERCHE pour ZX 81 programmes, idées, astuces, contacts. M. VAUTRAVERS. 8 rue Auguste Laurent 52200 LANGRES. Tel: (25) 85 21 93 après 19h30.

VENDS ZX 81 + carte mémoire 16 K + carte de haute résolution graphique + transformateur + logiciels de jeux + logiciel "Fast Load" + nombreux listings + livres de programmes : 1700 F. Tel: (61) 09 61 79 demander Jean Marc.

VENDS ZX 81 + extension 16 KO + clavier ABS + alimentation + 2 K7 de jeux + manuel en français + livres de programmation : 850 F. Tel : (50) 49 12 22 après 18h demander Satoshi.

VENDS ZX 81 + 2 K7 (Echec et Simulateur de vol) + livres : 700 F. Possibilité d'échange contre une imprimante compatible AMSTRAD. Tel : 278 50 18 le soir.

VENDS ZX 81 + 16 K + clavier ABS: 750 F. + TV. NB. portative 31 cm Radiola: 600 F. + lecteur de K7 Thomson: 300 F. Guy MALET. BP 29 94267 FRESNES cedex.

Vends ZX81 + 16 Ko + Clavier ABS + Manuel français + 2 K7 de jeu + 1 livre de programmation + 8 Ordi 5 + 4 HHHebdos (tout en très bon état) : 800 F. à débattre. Satoshi KURODA : (50) 49 12 22 (après 18h).

Vends ZX81 + 16 Ko + cinq K7 + nombreux programmes + livre sur ZX81 : 850 F. Hervé DA COSTA 15 rue de Thérouane, 62430 Sallaumines. Tel : (21) 78 90 18.

Vends ZX81 + 16 Ko + Clavier ABS + Alimentation + 5 logiciels + nombreux programmes et revues: 800 F. Patrice LAN-CELOT, 30 rue TARTINOIS, 91820 Boutigny sur Essonne.

### DIVERS

VENDS JET 25 RADIOLA + 1 manette + 14 jeux : 500 F. Tel : (99) 33 12 38. Demander Olivier après 17h

ACHETE vos anciens numéros d'HEBDOGICIEL et de Théophile à prix réduit. CHERCHE correspondant possédant ordinateur Thomson pour échange d'idées et de programmes. Sylvain SIMON. 64 rue JJ Rousseau 21000 DIJON. Tel: (80) 74

VENDS DRAGON 32 K couleur + Péritel + UHF + manettes + 100 programmes + magnéto + livres : 2500 F, Tel : (37) 21 51

ACHETE Micro 7 n° 1 à 25 et HEBDOGICIEL n° 1 à 65. Bruno DA COSTA. 19 allée de la Prairie 77490 CHELLES LES COU-DREAUX. Tel: 020 52 18.

VENDS HP 11 C: 500 F. Tel: 965 28 68 après 17h.

VENDS HP 41 C: 1100 F. + lecteur cart. + 68 cart.: 900 F. + 4 extensions mémoire: 200 F. + module Math: 200 F. + Module Finance: 300 F. + Module jeu: 200 F. + nombreux livres gratuits. Tel: 365 02 58.

ACHETE carte graphique QUICKSILVA ou échange contre les logiciels. Michel POULAIN. 23 rue du Dr Potain 75019 PARIS. Tel : 206 92 25.

VENDS CBS + 9 K7 + DONNE à l'acheteur un ZX 81 + extension 16 KO + clavier ABS + programmes + livres + 12 tilt + 2 softs du commerce : 3500 F. Tel : (16 61) 76 23 37.

VENDS MATTEL + 8 cassettes: 1100 F. Tel: 834 09 77 demander Bruno.

RECHERCHE HEBDOGICIEL du nº 1 au 56 à acheter ou à échanger contre Programmes, ou menue monnaie ou documentation sur CBM 64. Laurent SZWARC. L'Aunay 60850 ST GERMAIN DE FLY.

ECHANGE console CBS électronique avec 9 K7 contre un lecteur de disquettes pour COMMODORE 64. Tel : 095 99 99 aux heures de bureau.

VENDS ADAM CBS (80K) + imprimante + traitement de texte + digital data drive + K7 basic applesoft + 1 K7 vierge formatée + console Colécovision: 3600 FF. ou 25000 FB. Patrick TASSET. 14 rue de la Vallée 4498 BASSENGE. BELGIQUE. Tel: 041 86 24 45.

VENDS DRAGON 32 péritel + unité de disks + poignées de jeux + livres + magnéto + nombreux programmes sur disk et K7: 5200 F. Tel: 006 42 83 le soir et le week-end.

VENDS mini Orgue électronique type CASIO PT 20 29 touches monophoniques, 7 sons préréglés, 17 rythmes, 9 accords, fonction exécution avec mémoire (508 pas) maximum : 600 F. Tel : 594 49 38 demander Thierry.

CHERCHE généreux donnateur d'ordinateurs de poche (Casio, Sharp, Canon XO7) pour jeunes voulant créer un club. Accepte ordinateur mème en panne. Jean ARCHAMBEAU. Chaussée de Rochefort 19 5406 MAR-LOIE. BELGIQUE.

ACHETE HEBDOGICIEL nº 9 à 28 et nº 46 : 100 F. maximum. Luis GODINHO. 149 rue de la République 39400 MOREZ.

VENDS revues informatiques à 50 % du prix d'achat (Hebdogiciel, Micro 7, L'oi, Vo, Svm. Basic Plus, Abc etc...) + le tout micro 84/85 à 70 F. Fabrice PAGE. 5 sente de la Brenne 78310 MAUREPAS. Tel : (16 3) 051 53 58.

VENDS LASER 200 + couleur + son + branchement sur antenne TV.' + extension 16 K + magnéto K7 + diverses revues et cassettes de jeu ou d'initiation. Jacques MUYARD. 25 rue des Vennes 39200 SAINT CLAUDE. Tel: (84) 45 36 08 ou 45 11 00 aux heures de bureau.

CHERCHE émétteur récepteur 44 canaux portable genre Talkiwalky avec chargeur en bon état. Franck HERAN. 24 résidence les Sorbiers 14610 COLOMBY SUR THAON.

VENDS CBS coleco + cartouche Donkey Kong: 950 F. + module Turbo: 400 F. + cartouche River raid: 200 F. + Donkey kong JR: 250 F. + adaptateur cartouche ATARI: 400 F. + Pitfall: 150 F. + Pitfall: 2: 250 F. + boîte de rangement cartouches: 60 F. ou le tout 2500 F. Laurent TONINELLO. 9 rue du Puit de la Chaîne 72000 LE MANS.

VENDS VG 5000 + lecteur de cassettes + 1 livre "102 programmes pour VG 5000" + 6 logiciels : 1800 F. Claude FEDE. Chemin des Eyssarrettes 13122 VENTABREN. Tel : (42) 28 76 84

ETUDIANT fauché CHERCHE généreux donnateur ou vendeur pour un prix minime de CANON XO7, PC 1500, PB 700, ou tout autre portable. Rembourse frais d'envoi. M. TALARD. 3 place du Chatelet 71100 CHALON SUR SOANE.

VENDS LASER 200 + extension 16 K + K7 nombreux programmes + revue "laser info" + 2 livres : "Jouez au laser", "Les mystères du laser" : 1450 F. ou ECHANGE contre un CANON XO7 ou un ZX 81 + 16K. Grégoire HUMBLOT. 41 rue de la Charletterie 86000 POITIERS.

CHERCHE programmes HEB-DOGICIELS Nº 1 à 15. Bruno MERCIER. Champmilan Bt X n° 544 03000 MOULINS.

ACHETE vieilles calculatrices en bon état et à bon prix. Remboursement des frais de transport. Tel : (20) 95 00 13.

VENDS VIDEOPAC JET 47 + joysticks + basic + Echecs + Course de voiture + Bataille de l'espace + Space monter + Labyrinthe + Concours de sauts + Pacman 1 et 2 : 3000 F. Tel : (20) 95 00 13.



THOMSON T07-(T07/M05 si*)
□ Coffret T07-70 (Unité centrale + Basic + LEP + livre du T07) 4.450 F □ Coffret M05 (Unité centrale + LEP + Livre : Tout sur le M05) 2.950 F □ II l'intrus (C) 120 F □ Météo 7 (C)* 150 F □ Pouspan (C) 85 F □ Monte-Carlo (C)* 95 F □ Logicod (K) 225 F □ Murflips (C) 50 F □ Gémini (K) 225 F □ 6 jeux d'action (C) 95 F □ Troff (C)* 120 F □ 4 jeux d'action (C) 95 F □ Androïdes (C) 190 F □ Thesaurus (C) 190 F
COMMODORE 64
□ Coffret C 64 (Unité centrale + Lecteur cassette + Moniteur couleur 36 cm) 5.990 F
□ Ghostbusters (C) 150 F □ Cybotran (C) 95 F □ Mandragore (C) 350 F □ Flight Path 737 (C) 95 F □ Décathlon (C) 120 F □ Gyropod (C) 95 F □ Véga (C) 150 F □ Dig Dug (K) 180 F □ Zodiac (C) 95 F □ Jungle hunt (K) 160 F □ Hexpert (C) 95 F □ Galaxian (K) 140 F □ Moon Buggy (C) 95 F □ Gateway to Apshai (K) 390 F ■ ATARI 600 - (800 XL si*)
□ Coffret 600 XL (Unité centrale + Lecteur cassette + Moniteur couleur)
4.490 F

□ Shoutout at the galaxy (C)	☐ River raid (K)       320 F         ☐ Valdez (C)*       120 F         ☐ Rings of the Empire (C)       120 F         ☐ Enconter (C)*       280 F         ☐ Necromancer (C)*       280 F         ☐ Galaxy (C)       200 F         ☐ Pole position (C)*       120 F
COLECOVISION	
☐ Coffret ADAM (Console colecovision	n + ordinateur + imprimante)
	4.970 F
☐ Stroumpfs (K) 300 F	
☐ Miner 2049 (K) 330 F	☐ Hero (K) 295 F
SANYO MSX	
☐ Coffret SANYO PHC 28 MSX (32 K)	+ Magnéto SANYO DR 202 2.990 F
MSX	
☐ Super Cobra (K) 300 F	☐ Fruit Search (K) 300 F
☐ Super Snake (K) 300 F	☐ Hero (C) 110 F
PHILIPS VG 5000	
☐ Monstres (C) 150 F	
☐ Fou volant (C) 150 F	☐ US Rallye (C) 150 F
(C): Cassette - (K): Cartouche	

Je commande à Logic Store les articles ci-dessus (mettre la quantité voulue dans les cases choisies).
Total de ma commande :
(expédition franco).  □ Contre remboursement (+ frais d'envoi)

Nom :		
code :	Ville :	
	Alle i months	
lél. : Signature :		or_uoslasusususususususususususususususususus

#### MOJADO POWER

d'Alphonso Arau



Alfonso ARAU (501 même en personne), Blanca GUERRA et Pedro DAMIAN. 1H30. MEX.

Ayayayayaïe !!! Palooomaaa

Hombre, un film mejicano!

Je suis sûr que le nom d'Alfonso Arau ne vous dit rien,
parce que s'il vous dit quelque chose, alors je vous soup-çonne, ou bien d'être de sacrés menteurs mythomanes, ou bien d'être son petit neveu par alliance, l'un n'empêchant pas l'autre. En fait il devrait vous dire quelque chose, eh

Alfonso Arau joue dans "A La Poursuite Du Diamant Vert" (que tout le monde connaît), il est ce bandit colombien qui au fin fond de sa jungle a lu tous les bouquins de Kathleen Turner (genre collection Harle-quin). Ca y est, vous êtes af-franchis? Bon alors on continue.

Comme c'est un film du Mexil'action moderne, que concerne la situation des immi-

grants clandestins aux USA.
Mais au lieu de faire un film
gentillet, chiant, psychologique et plein de bonne conscience comme El Norte, il s'est permis de faire un film rigolo avec plein d'aventures absolument rocambolesques et tout plein de chansons non moins drôles. Bon faut pas déconner, le film il est pas tout bon non plus, c'est sûr qu'au niveau de la technique, on aurait pu mieux faire, mais le fond rattrape la forme, et ce n'est pas désagréable. N'allez pas croire que je ne re-

marque les détails techniques que lers détails techniques que lorsque le film est ennuyeux, non, non, non, il s'agit bêtement d'une déformation professionnelle (c'est hachement mode de dire ca !).

Au fait, je n'vous ai pas dit ce que veut dire le titre. En bien voilà, Mojado, ça veut dire mouillé, strictu sensu, mais en argot' mex, ça veut dire immi-gré clandestin. Power, c'est pouvoir (substantif) en zengli-che, et les deux ensemble ça fait le nom du mouvement que forme notre héros, pour la dé fense et l'entraide des clandes tins, épatant, non ?

Voilà, un film engagé rigolo, avec une bonne bande son, c'est toujours agréable et c'est pas fréquent.

Montjoie Saint-Denis! Deux bons films cette se-

C'est pas toutes les semaines qu'on a une aussi cuvée, cré nom de nom!

D'habitude y'en a un comme ca qui traîne, un peu perdu dans la masse des médiocrités du moment, mais cette semaine, certainement pas, ils se tiennent les coudes.

De quoi est-ce que j'va donc vous causer dans c't' édital, hein ?

Parce que vous croyez que c'est facile pour moi ?

Moi qui passe mes semaines à aller voir des tas de films, parfois jusqu'à trois par jour. Je

sais que vous ricanez comme mais en fait vous ne vous rendez pas compte que c'est vous les privilégiés. Eh oui! Vous n'êtes pas obligés de tout voir, vous au moins. Quand un film ne vous dit rien a priori, vous vous cassez pas: vous y allez pas! Alors que moi... Pas la moindre par-celle de choix, pas la plus petite liberté de me soustraire à ces obligations.

Tenez, y a même des jours, où j'me dis que je f'rais bien l'échange avec vous, quel que soit votre taff...

soit votre tatt...
Hein, ? Quoi ? Vous acceptez ? Bon eh bien tout compte fait, eh ben p't'ê't' que non.
Sur ces considérations baillantes, bonne semaine !

CLOU la mauvaise foi.

# box office

APRES LA REPETITION BRAZIL AU-DELA DES MURS 3) LA MAISON ET LE MONDE BLANCHE ET MARIE SUBWAY NUIT PORTE JARRETELLES LA BALADE INOUBLIABLE REPO MAN ELECTRIC DREAMS FASTER PUSSYCAT 2010 POULET AU VINAIGRE 13) MOJADO POWER LE JEU DU FAUCON 15) THE BOSTONIANS LA ROUTE DES INDES LE KID DE LA PLAGE

BROTHER

**TERMINATOR** 

ADIEU BLAIREAU

DIVORCE A HOLLYWOOD

19)

20)

18/20 17/20 17/20 16/20 16/20 15/20 15/20 15/20 14/20 14/20 14/20 14/20 14/20 14/20 14/20 MARLENE SPLIT IMAGE, I'ENVOUTEMENT 14/20 13/20 MONSIEUR DE POURCEAUGNAC

remercie de me l'avoir posée, mais en fait quel est l'intérêt d'un film en général, hein ? Eh oui, pourquoi aller au ci-néma et voir des films, après tout ? Où est l'intérêt majeur 13/20 12/20 12/20 12/20

qui fait se déplacer 185 mil-lions de spectateurs en un lions de spectateurs en un an ? La question vaut aussi bien pour ce film que pour un autre, après tout. Que recherche-t-on ? Le dépaysement ? L'aventure ? Le charme ? Les belles gonzesses ou les beaux mecs ? Le mal de mer ? Ses clès ?

ADIEU BLAIREAU

de Bob DECOUT

Philippe

PENOT. 1H40. FRA.

GIRARDOT,

et

Bon, quel est l'intérêt de ce film ? Bonne question, j'vous

Avec

BINOCHE

LEOTARD

Jacques

Bon, ben en tout cas, c'est pas ce que vous trouverez dans ce film. C'est un polar. Bon évi-demment je ne l'avais pas mentionné dans ma liste, alors j'ai la part belle. En fait c'est pas vraiment un polar, c'est plutôt ce qu'on appelle un film NOIR

Comment se caractérise un film noir?

La nuit, la pluie, le jeu, la gnôle, l'ambiance louche et bien sûr un héros anti-héros, parfois malgré lui embringué dans une histoire sordide. C'est un mec qu'est jamais beau, qu'est jamais bien rasé et rarement sobre. De toutes manières il se fout (ou il s'est foutu) dans une histoire pas possible.

Bon, eh ben tout ça, ça y est dans le film.

Le héros, vous l'aviez deviné, c'est Léotard, le frère du frère. Bob Decout en est à son premier film. Il le fait avec tous les poncifs du genre sus-mention-nés. Pourtant Pépé Hitch avait donné une belle leçon avec "La Mort Aux Trousses" (North By Northwest, pour les puris-tes). Dans ce film, comme Hitch l'expliqua par la suite, au lieu d'utiliser, pour créer le suspense (hydraulique), une scène de nuit, de pluie, dans une rue mal éclairée (c'est-àdire ce que fait exactement Bob Decout en '84), il a fait cette même scène sur le bord d'une route perdue au milieu de champs de maïs qui s'éten-dent à perte de vue et en plein soleil, donc tout le contraire, et ce en '54.

Vous pouvez donc en déduire que l'ami Decout n'a pas beaucoup d'imagination, c'était bien ce que je voulais vous faire

comprendre. seulement il n'a pas d'imagination, mais en plus il a d'énormes progrès à faire en ce qui concerne la narration. C'est très mal raconté et on se perd entre l'histoire d'amourpassion qui lie Léotard et Binoche, son ex-gonzesse qu'en a eu ras les roberts, et l'histoire, a priori centrale : comment réussira-t-il à trouver la thune pour rembourser ses dettes de jeu avant de se faire

buter. On ne comprend pas trop ce que foutent là les autres acteurs à part Léotard, et ça non plus c'est curieux : un premier rôle et une kyrielle de troisiè-mes et quatrièmes, mais pas

de seconds. Pour vôtre information, le retour de Girardot ne vaut pas le détour, de toutes manières, le seul film où j'aime Girardot c'est Le Mari De La Femme A

Barbe de Ferreri, alors Juste un dernier mot qui concerne la fin du film, plus queue de poisson, vous avez jamais vu. Soi-disant sophisti-qué, en fait c'est nul. Il ne s'appelle pas Beneix, et en plus c'est 5 ans après.

Ne vous déplacez pas, ce n'est pas dans ce film que vous découvrirez Juliette Bino-che, dont je vous ai déjà dit le plus grand bien, attendons plu-tôt Rendez-Vous de Techine, où paraît-il on peut enfin me-surer l'ampleur de son talent.

#### LA BALLADE INOUBLIABLE

de Pupi Avati

(malheureusement (maineureusement me-connu), Tiziani PINI (même remarque) et Rosana CA-SALE (j'viens d'le dire, vous pourriez m'écouter à la fin!). 1H30, ITA.

Avec Carlo DELLE PIANE

Jouons au con.

J'essplique: j'vais d'abord vous montrer comment ce film avait tous les éléments possi-bles et imaginables pour être nul, et ensuite comment le réa-lisateur s'est arrangé pour en faire un très joli film, eh oui ! Prenons un réalisateur italien

des années '80, en ce moment l'Italie et le cinéma ça fait au bas mot 125, et encore la chuis carrément sympa. En plus le réalisateur n'est pas particulièrement connu, sauf pour les fans de "gore" (l'épouvante vraiment cradingue), vu qu'il a fait "La Maison Aux Fe-nêtres Qui Rient" en '76. Donc méfiance, méfiance.

Choisissons un sujet bien bateau dont les Ricains nous ra-battent les mirettes depuis battent les mirettes depuis quelques années : les films de jeunes, avec des jeunes, qu'on est tous hachement cools, et tout, et tout.

Des acteurs pas connus, vu que l'acteur adulte n'a tourné pratiquement qu'avec P.Avati et que l'actrice adulte en est à sa première apparition sur les

Voilà donc tous les éléments qui peuvent concourir à l'éla-boration d'une merde.

Tout faux ! Mais alors là, tout faux

Eh oui, tout faux parce que c'est bien. D'abord le réalisateur ne s'est pas embourbé dans les classiques du genre : les années '50/'60 et tout le tralala roquènerolle. Au lieu de ça, l'action se passe en 1911

en Emilie (région de Bologne) : la meilleure terminale (mixte) du Lycée Galvani de Bologne part en balade de Bologne à Florence accompagnée par le prof de lettres et la prof de dessin. Voilà un sujet qu'il est

original Le prof est petit, malingre, mal dans sa peau, gauche, mala-droit et béat d'admiration (lui qui n'a jamais connu de femmes à part sa mère) pour la superbe prof de dessin qui lui apprend qu'elle s'est jurée

de se venger de son mari en le trompant au cours de cette balade.

Ca c'est un des niveaux du film. C'est traité doucement, tendrement et on s'apitoie sur ce vieux célibataire malgré lui, en se disant qu'il n'a résolument aucune chance. D'un autre côté, il est excessive-ment énervant justement avec toutes ses manies de vieux garçon. Eh ben j'va vous dire que jouer ça c'est coton et c'est vraiment la preuve que Carlo DELLE PIANE est un grand acteur.

Autre niveau du film ce sont les rapports entre tous les élèves, les amours perdues et gagnées, les rencontres délirantes sur le chemin : les funé-railles champêtres d'un couple en mariés parce qu'ils n'avaient pas eu le temps de le faire, un "grand homme", le Tour d'Italie, une troupe de soldats en manoeuvre avec lesquels les mecs de la classe se fritent la tête..

Enfin le dernier des niveaux et pas des moindres, les paysages et la musique. Superbes. Omniprésents, la magnificence des paysages de l'Emilie et la musique de Riz ORTOLANI.

Un superbe petit film de derrière les fagots.

Ah ben zut alors! Y'a des fois comme ça, on a des bugs à la transmission. Moralité, la semaine dernière, au lieu de lire que La Route Des Indes est un film de Gary Marshall, il fallait comprendre que c'était en fait de David Lean, mais ça ous l'aviez déjà compris !

#### MONSIEUR DE POURCEAUGNAC

de Michel MITRANI



Avec Michel GALABRU, Fanny COTTENCON, Roger COGGIO et Rosy VARTE. 1H31. FRA.

Missié di li Porcognac, c'i pièce di thiâtre di Moulière, qui lui-mîme c'i un autir di thiâtre fronci. C'i li pièce di fronci. C'i li piéce di commonde, qui li Roi Souleil il lui avit dimondi, coumme ça il pourrait rire. I alours Moulière qui c'iti li mec geontil, i qui sir-tout il avait pas di l'argent, il a dit coumme ça d'accourd, mis silmont si ti paye li siquiriti soucial pour moi. I coumme ça qu'il a icrit citte

joulie pièce qui dedons il y oussi di geons qui chonti i qui donsi

Rouger Coggio, c'i li mec qu'il a crii ine association pour fire di cinima intelligeont, c'i coumme ça qu'ils ont fait des piéces di Moulière au cinima, oussi ils ont fit Louise l'insou-

Alours un jours, coumme ça, il a dit à Michil Mitrani : "Pourquoi ne ferais-tu pas un film d'après une pièce de Mo-lière?", alours Mitrani il a ponsi qui s'iti ine bounne idi i il Il a choisi Missié di li Porco-

gnac, i coumme ça il a ponsi qui li mieux si sirait di prondre Michil Galabri, i il a i rison, parce qui vrimont il est tri bien i très rigoulou. I puis oussi il a dicidi qu'il fallit ine jine i joulie i bounne actrice pour faire la jine fille, alours il a choisi Fanny Cottençon, i là encoure

il a i rison, ji trouvi. Mitrani, il a vouli fire li film coumme si que Louis 14 (c'i li prisidont) il rigardi avec sa fa-mille. Alours tout li long di film, à chaque fois qu'il y a un mi-roir ou ine peintire sir li mir d'ine mison, on voit didons Louis 14 i sa femme qui rigardi ci qui si passi. C'i ine très bounne idi pour montrer que li Roi il i toujours en train di ri-garder, mis à la fin y en a un pi marre, parce qui ça y'est, on a compris, ci n'i pas la pine di nous prendre pour dis imbici-

les! Ji prends l'accent arabe parce qui c'i ine histoire coumme chi nous : un missié qui vient si marier à ine femme qu'il counnaît mîme pas, i ille i pas d'ac-

courd. C'i pas trop mal coumme film pour ci qui ne counnaissent pas bien Moulière...

# REPO MAN d'Alex COX

Avec Harry Dean STANTON (Paris Texas, le père), Emilio ESTEVEZ et Tracey WAL-TER. 1H35. USA.

Ha! Ha! Super! Ex-punks, ex-skas, ex-rude-boys, ex-skins, ex-darks, ex-branchés et câblés de tout poil à vos écrans! Nan, pas les écrans de vos bécanes, les

écrans de cinoche, les toiles, quoi! Voilà un futur film-culte qui arrive en catimini.

Qu'est-ce d'abord ? qu'un film-culte,

C'est un film dont certains de vos potes parlent, en tant que rares privilégiés ayant vu ce film, et qui vous font vous sentir coupable parce que vous ne l'avez pas vu. Et si vous avez vu le film, et que vous êtes avec les mêmes potes, vous vous sentez de toutes façons coupable parce que vous ne l'avez vu qu'une seule fois par hasard et sans savoir ce que c'était, alors qu'eux l'ont vu au bas mot une demidouzaine de fois. Evidemment ils connaissent tous les dialogues par coeur, et en émaillent leur conversation en se fen-

dant la poire. Je crois bien que le film-culte par excellence est le RHPS, ou pour les ignares (vous voyez déjà vous vous sentez coupable !): The Rocky Hor-ror Picture Show. Autre film-culte, mais dans une moindre mesure, peut-être parce que le film est nettement plus vieux ('43): Hellzapoppin et puis quand même un qu'est pas à oublier non plus : Phantom Of The Paradise.

Il n'existe pas de recette pour faire d'un film un film-culte, du moins je ne crois pas. Pour-tant, je vous dis que REPO MAN en sera un, y'a certaine-ment quelque chose qui dé-



dans ma tête alors. conne non?

Réponse : oui.

Laissez-moi un peu vous par-ler du film, et peut-être que vous allez comprendre mon opinion.

Otto est un mec cool qui zone avec ses potes à L.A. Manque de pot le même jour il se fait larguer et de son taf, et par sa gonzesse. Comme y glande toujours autant, il continue de zoner de plus belle. Tout d'un coup v'là-t-y pas qu'y a un mec qui l'branche et qui lui propose de bosser avec lui. Otto, lui il en a priori rien à s'couer et il accepte. Et c'est là qu'il découvre l'activité du mec : il est Repo man... Ention et damnafer ! Kézako ?

Repo = repossesseur et man. comme que vous le savez déjà, depuis le temps que je le rabâche, c'est e". Reposséder, moi j'veux bien, mais reposséder quoi? Eh bien, ma foi, des caisses pardi! En clair, les boîtes de crédit s'adressent à ces mecs-là, lorsqu'un de leurs clients a trop de traites en retard. Arrivent les Repomen qui chouravent, légalement, la tire du mauvais payeur. Voilà un bon moyen de réinsertion sociale des délinquants a leur sortie de tôle ! Faudrait propo-ser ça à Badinter.

Le lézard c'est qu'un avis de recherche est lancé par les

pour retrouver une contre une rançon de keufs caisse 10.000 \$ . Normal, vu que dans le coffre de la bagnole il y a des cadavres d'extra-ter-restres. S'il n'y avait que la bande de repo men à laquelle appartient Otto sur le coup, appartent Otto sur le coup, y'aurait pas de problème. Mais, y'a toujours un mais qui traîne, il y a aussi une bande adverse, plus la CIA, plus le FBI, plus une secte, qui resemble étrangement aux Scientologistes, sur le coup. Scientologistes, sur le coup. Evidemment c'est Otto qui la récupère, comme vous l'auriez deviné.

C'est filmé d'une façon très speed, dans tous les sens du terme. Très bien monté, pas de temps morts, pour un premier film c'est vraiment réussi. C'est bien joué, Harry Dean Stanton en tête, mais on savait déjà ce dont il était capable.

Maintenant que vous connais-sez l'histoire, peut-être voyezvous pourquoi je pense qu'il s'agit d'un futur film-culte, enfin l'avenir me donnera (ou pas)



#### LE FACTEUR TEMPS Le Messager



Film de Joseph Losey (1970) avec Alan Bates et Julie



Tu me donnes un autographe ?

Fifties. Un vieil homme se souvient de l'épisode marquant de son enfance au début du siè-cle. Flash-back sur l'Angleterre à la charnière du siècle, son charme victorien, sa gentry sûre d'elle-même et leurs domestiques innombrables. héros se remémore plus parti-culièrement l'été de ses onze

Film de Diane Kurys (1982) avec Miou-Miou, Isabelle

Léna et Madeleine ont connu

bien des malheurs durant l'oc-

cupation. Léna, juive a dû se marier avec un français, Michel

(ce sont des noms qui vont pas bien ensemble), qu'elle

n'aime pas; Madeleine a vu son mari abattu par la milice

(elle pleura comme une ...). Après guerre, toutes deux ont

un mari, des enfants et la sé-

sont pas heureuses. Lors de leur rencontre à une fête sco-laire, c'est le coup de foudre.

Adieu l'ennui, la médiocrité, les

l'aventure, la joie, la vraie vie

Diane Kurys, c'est ce qu'on appelle une écriture fé-minine. Quésaco ? Un style, une sensibilité qui ici s'exprime

par une parfaite complémenta-

rité des deux actrices principa-les. Deux vedettes qui jouent

du mari.

curité sociale mais elles

Huppert et Guy Marchand.

-72

FEMININ PLURIEL

Coup de Foudre

Marker

Frunk

ans où il servit de messager entre la vicomtesse amant Ted.

un bombyx autour d'un ecran de télé, le jeune garçon est fasciné par ce monde étrange de l'aristocratie, sa morale différente, cette belle dame qui l'aguiche et le cajole. Les lettres que l'enfant transmet rendent la liaison plus ex-citante parce que les amants ont le sentiment d'être regar-dés, d'amener un tiers entre eux (pervers isn't it). Aucun ne voit la souffrance de l'angelot sent responsable de l'amoralité de la situation.

Un sentiment de fatalité imprégne toutes les oeuvres de Losey. Ici les personnages sont conditionnés et condamnon par leurs passions. mais par leurs situations socia-les. La beauté du film fut récompensée par un prix spécial du Jury à Cannes.

Diffusion le 19 à 20h35 sur

ensemble, côte à côte et non

l'une contre l'autre, ou l'une sur l'autre (côte contre côte).

ZiKA



#### Lundi 13 mai

20h30 C+ : MESDAMES, MESSIEURS...BONSOIR (Ciao)

20h35 A2 : LA ROBE MAUVE DE VALENTINE (théâtre antique) avec Suzanne Flon, Macha Méril et Daniel Gélin. : PEUR SUR LA VILLE, film (polar)

20h35 TF1 film (polar) d'Henri Verneuil avec Jean-Paul mondo.

20h35 FR3 : LA JUMENT VERTE (1959) de C. Autant-Lara avec Bourvi : ETOILES ET TOILES en direct de 22h30 TF1

22h30 FR3 : THALASSA A CANNES

## Mardi 14 mai

20h30 C+ 20h35 FR3 LES TROIS JOURS DU CONDOR

JULIA (voir CURIOSITES) Commissaire Moulin: Affectation spé-20h35 TF1

20h35 A2 22h05 TF1 COUP DE FOUDRE (voir article) CONTRE-ENQUETE
UN VIOLON POUR L'ETE avec Ivry 23h05 TF1

### Mercredi 15 mai

20h00 A2 : FINALE COUPE D'EUROPE DE FOOT-BALL

20h30 TF1 DALLAS 20h35 FR3 CADENCE 3

21h00 C+ LES FANTOMES DU CHAPELIER (voir

: LA GUERRE SECRETE DU PETROLE 21h30 TF1

22h00 A2 : LES JOURS DE NOTRE VIE: Les dan-

gers domestiques nº 2 LA FEMME AUX BOTTES ROUGES 22h25 FR3 :

(1970) avec Catherine Deneuve : COTE D'AMOUR (La bourse qui rocke) : LA FEMME PUBLIQUE (voir article 81) 23h00 C+

#### Jeudi 16 mai

LA VIE EST UN ROMAN (voir article) 20h30 C+ 20h35 FR3 20h35

VIOLETTE NOZIERE (voir article) LES MISERABLES n° 3 SOLEIL ROUGE (voir CURIOSITES) INFOVISION TF1 A2 TF1 21h30 MUSIQUES AU COEUR: L'opérette 22h10 A2

: LADY LIBERTINE 22h25 C+

#### Vendredi 17 mai

20h35 A2 : CHATEAUVALLON 20h35 FR3 AGATHA CHRISTIE: La femme dispa-

: LE JEU DE LA VERITE avec Coluche (II 20h35 TF1

dit tout sur Sabatier?)
DON CAMILLO MONSEIGNEUR (film 21h00 C+

nâteux) 21h30 FR3 VENDREDI

APOSTROPHES: Romans d'amour 21h35 A2 21h50 TF1 UNE PENICHE NOMMEE REALITE

(amour au fil de l'eau) 23h00 A2 LES LETTRES PERSANES (1969), film

00h15 FR3 : LES AILES DE LA COLOMBE (1983) avec Dominique Sanda et Isabelle Hup-

#### Samedi 18 mai

20h35 TF1 : ADIEU PRUDENCE, pièce de Leslie Stevens

CHAMPS ELYSEES 20h35 FR3 20h35

DISNEY CHANNEL
DROIT DE REPONSE
LES ENFANTS DU ROCK: Billy Idol 22h10 TF1 A2 22h15

FR3 C+

22h50

: DYNASTIE : NEW-YORK NIGHTS (craignos)

## Dimanche 19 mai

20h35 A2 20h35 TF1 LE GRAND RAID

LE MESSAGER (voir article) 20h35

FR3 MACADAM

MACADAM
NOTRE HISTOIRE (voir CURIOSITES)
LUBAT, MUSIQUE PERE ET FILS
NOTRE PAIN QUOTIDIEN (voir CURIO-21h00 C+ 21h35 A2 22h30 FR3



vive

NOTRE HISTOIRE

ronflements

quoi.

Diane

Film de Bertrand Blier (1984) avec Alain Delon et Nathalie Baye



J'aurais pas du me coucher Un pochard (Alain Delon) rève un train. Dans brumes ethyliques, il est recueilli par une nymphomane (Nathalie Baye). Il reste, le bar et le frigo étant convenable ment rempli. Amoureux fou de la belle (du Label 5 aussi). il supporte tous ses écarts. Mais le délire de l'amant (à table) lamentable va se muer en cauchemar

patates Bière qui roule n'amasse pas mousse et ce film. loin de petil ler, n'est que de la petite biere. es constants derapages nar ratifs pulverisent l'intrique, les dialogues sont surcharges vulgarité, le couple BAYE-DELON ne fonctionne pas. bref le charme et le mystere n'operent pas. Fiasco en fias-

Diffusion le 19 à 21h00 sur C  SOLEIL ROUGE

Film de Terence Young (1971) avec Charles Bron-son, Ursula Andress, To-shiro Mifune et Alain Delon.

"Nos femmes nous quittent

Un film délicat et fin qui illustre

Diffusion le 14 à 20h35 sur

un propos simple mais éternel : il faut être deux pour exis-

Affrontement nippo-americain en 1871. L'enjeu, une cargai-son d'or plus une épèe de sa-mouraï. Tenant du titre plus méchant que moi... Gotch (Delon). challengers Link (Bronson) et Kuroda (Mifune). au milieu la Femme (Ursula). Terrain de jeu : une hacienda. spectateurs : les Comanches : durée du match : une heure cinquante. Résultat impres



J'aime les jupons sexy.

Diffusion le 16 à 20h35 sur

Film de Fred Zinneman (1977) avec Vanessa Red-grave et Jane Fonda. -----

Une ecrivaine americaine, Lisouvient de sa jeunesse dans les années trente. Elle et Julia (Vanessa Redgrave) vecurent ensemble une adolescence heureuse Puis Julia se revolta contre son milieu aristocratique et s'engagea politique-ment. Lilian decouvrit lors d'un voyage en Europe en 1934 le visage du fascisme montant Elle aida Julia dans sa lutte mais cette dernière finit assassinée par les nazis

----------



darite. le film est plus reussi dans la partie intimiste. le por trait des deux femmes que dans l'epopee anti-fasciste Diffusion le 14 a 20h35

-----------

#### L'AMOUR EST UN BOUQUET DE VIOLETTES Violette Nozière

Claude Chabrol de (1978) avec Isabelle Huppert, Jean Carmet et Françoise Fabian



des années 30. Durant la journée, Violette (label Huppert) est une petite fleur bleue bien sage qui rentre tranquillement faire ses devoirs devant maman. La nuit, elle devient une fleur vénéneuse, toute de noir vêtue, qui se laisse effeuil-

ler contre de l'argent, Amoureuse d'un gigolo (plante para-sitaire urbaine), elle vole ses parents puis envoie son père bouffer les pissenlits par les racines. Jugée, condamnée à mort, elle sera libérée pour bonne conduite puis réhabili-tée. Vous avez dit bizarre.

Famille, je vous hais. Le credo chabrolesque trouve là le sujet de ses rêves. L'histoire de cette ravissante idiote est traitée de manière factuelle avec une absence totale de parti-pris. absence totale de parti-pris.
Chabrol réfute toute explication
psychologique ou psychiatrique. L'accumulation d'informations obcurcit le personnage
de Violette, par ailleurs dépouillé de toute dimension
poétique, mélodramatique ou poétique, mélodramatique ou tragique. Le jeu lunaire, atonal d'Isabelle Huppert accroit la froideur de la démonstration qui tourne à l'exercice de style. On reste sur sa faim.

Diffusion le 16 à 20h35 sur



# CHATEAU EN ESPAGNE



Film de Alain Resnais (1983) avec Vittorio Gassman, Rug-Raimondi, Geraldine Chaplin et Fanny Ardant.

Dans la forêt des Ardennes. Michel Forbak a fait construire la "Cité du Bonheur" de 1914 à 1919, mais la guerre a durci les utopiques visions de Fork. Après l'absorption d'un fil-de l'oubli, les volontaires renaissent au monde, condi-tionnés pour l'entente (cor-(cordiale) et Tharmonie (munici-



passion incarnées en Livia (Fanny Ardant en fruit de la

Soixante ans plus tard. l'utopie fleurit à nouveau dans ce châ-teau. Un colloque "Education de l'imagination" a pour objet "un monde heureux grâce à des enfants épanouis". La réunion finit dans le désordre et l'injure. Normal, aucun informalicien n'était invité. Pour rendre les enfants heureux, une solu-tion et une seule : l'abonne-ment à Hebdogiciel.

Entre les deux époques, le rève utopique s'infiltre. Dizarre-ment, il ressemble à un jeu d'aventure. A soixante ans Alain Resnais retourne en enfance. Libre à vous de le suivre dans son monde enchanté.

Diffusion le 16 à 20h30 sur C



## ILS ONT DES CHAPEAUX RONDS Les Fantomes du Chapelier

Claude de Chabrol (1982) avec Michel Serrault, Charles Aznavour et Aurore Clément.

Chabrol, ton univers impitoya-ble. Une petite ville de province bretonne, ses secrets sordides, sa petite bourgeoisie mesquine, ses notables ignobles.

Un mysterieux assassin tue des femmes, des jeunes, des vieilles, des blanches, des vertes et des pas mures. La police est dans les choux. la feuille de chou locale qui reçoit des lettres du meurtrier en fait ses choux gras, les mauvaises langues se déchaînent. Le mé-decin, le tailleur et le chapelier ne sont pas les derniers à en faire des gorges chaudes.

Atmospheres étouffantes, pas-sions exacerbées, le climat habituel de l'univers chabrolien



Il est beau mon bitos!

lorsqu'il traque le binôme amour crime. Serrault est amour crime. Serrault est éblouissant et le spectacle de

Diffusion le 15 à 21h00 sur C

NOTRE PAIN QUOTIDIEN

Film de King Vidor (1934) avec Kareen Morley et Tom



Heritier d'un grande ferme dont il ne sait que faire, John, chô-meur, décide de fonder une coopérative avec un fermier sans emploi. Des dizaines de es (charpentier, méca-cuisinier, plombier...) cuisinier. nicien. vont se joindre au projet et for-meront une communauté socialisante, s'efforçant de vivre de la terre abandonnée.

Hommage a l'esprit pionner. epopee tellurique, ce film re-colta un prix au festival de Moscou malgre son caractère capitaliste.

Diffusion le 19 à 22h30 sur FR 3. ---------

# AMSTRAI

**LES LOGICIELS FRANÇAIS SONT ARRIVÉS!** 



# Commandes, renseignements 85/41.36.16



COBRA SOFT édite aussi pour les autres micro-ordinateurs familiaux ! Pour recevoir le catalogue : Envoyez une enveloppe timbrée à 2.10 Frs, portant votre adresse complète à : COBRA SOFT 5, av. Monnot 71100 CHALON S/SAONE [Précisez la marque de votre ordinateur).

- Programmeurs, contactez-nous ! -

Suite de la page 1



parlais tout à l'heure. C'est nou-veau, c'est exclusif, c'est Sony, c'est 200 francs avec fil et 750 francs without

#### JOHNNY AIME

Regarde un peu cette fille-là : c'est la plus belle de tout l'quartier



C est pas vrai, comment font-ils?
Vous voyez un peu comment qu'elle
est belle, cette imprimante? Ils ont
séquestré tous les bons designers
ou quoi? 6 caractères seconde en
texte, 4 couleurs, fonctions graphiques. On a beau savoir que c'est une table traçante à billes style Sharp ou Oric retravaillée, on ne peut que dire : 2500 francs, c'est du So-ny !

#### LOGICIELS RUNNER

Tous les logiciels MSX tournent évi-demment sur le Sony. Mais, fut-fut jusqu'auboutistes, ils ont signé des accords avec les bons pour avoir des softs à eux, en exclusivité. Et qu'est-ce qu'ils ont choisi, entre autres, ces malins-là? Lode Run-ner! Si, si, le vrai, pas Lude Ronner ou Rode Lunner : le vrai Lode Runner de Broderbund, ni succédané, ni ersatz ! Il n'a que 75 ta-bleaux au lieu de 150 sur Apple, mais les ingénieurs de Sony sont en train de chercher comment faire tenir 64 Ko dans une mémoire de 32 Ko. Chiche qu'ils y arrivent.

#### TRACK BALL

C'est comme qui dirait une souris mais la tête en l'air. Au lieu de balancer par terre tout ce qui sur la table en manipulant Mickey Mouse, on tourne du bout des doigts la bouboule à Sony. Un logi-



ciel de dessin style Micropainter en 27 fois mieux est fourni avec le pseudo-rongeur. Si Léonard de Vinci avait pu utiliser ce logiciel, il serait aujourd'hui plus connu que Jean Dupont, Sony, 950 francs, ça tient la route.

#### EDITION

Un dernier point : Sony cherche des auteurs de logiciels, même amateurs (donc vous !), pour les éditer. Vous écrivez un jeu de course (un vrai, pas une finance familiale à la Answare ou un éducatif à la Vifi),
Sony le fabrique en cartouche de
ROM et le distribue dans le monde
entier. A vous les pépettes, les
belles blondes, le mousseux, le
jambon-beurre, le fromage ET le

LE MAÎTRE DU MONDE EXPLIQUE SON SECRET:



#### PEPE LOUIS CONTRE LE GANG DES PUCES!

Suite de la page 28



Tramolo hisse la voile. Steve prend la barre. Je pose mon petit derrière de vieillard sur la dunette avant et vogue la ga-lère. Sur la plage, les moines nous font des grands signes d'adieu, mais bientôt leurs silhouettes s'estompent dans le gris de la nuit comme des bougies d'anniversaire soufflées

gies d'anniversaire souffiées par le vent du large. La mer est calme. Tramolo en profite pour descendre à la cale et s'imbiber les amygdales. Je le suis d'un pas mal as-

Arrosons notre évasion Pépé Louis ! Nous avons échappé à Monastorio. Sur la tablette de la cabine, les

deux valises contenant les pro-totypes sont posées négligeamment.

Tramolo en attrape une pour dégager la table. Son visage se décompose soudain.

- Bullshit! Those damned bas-tards se sont joués de nous!! - De quoi-t-est-ce qu'il re-tourne-t-il ?

- Les valises sont VIDES pépé Louis !

Louis!

Il fait sauter les serrures fébrilement. Effectivement, trois courants d'air se battent en duel avec un papier à l'intérieur de la valoche. Et sur le papier, il y a écrit ceci : MERCI POUR TOUT ET RENDEZ-VOUS EN ENFER signé L'OM-BRE VERTE !!!!

BRE VERTE !!!! Si mes souvenirs sont exacts, ça n'est qu'à ce moment que nous avons réalisé que nos

pieds trempaient dans du li-quide, et qu'une énorme voie d'eau agrémentait la coque in-

(Pour suivre le prochain épisode, ne manquez pas d'ap-porter vos bouées...).

# ERE HARE HUN

Régulièrement les ateliers d' Ere Informatique produisent des logiciels dignes au moins d'un coup d'oeil. Exceptionnelle-ment la dernière sortie souffre d'inégalités criantes. Ainsi la disparité de la qualité entraîne de nombreuses nuances dans le jugement.

Triathlon fonctionne sur Oric 1 et Atmos et ne justifie pas vrai-ment de commentaire : les épreuves d'athlétisme



font plus appel à la patience qu'à l'adresse. Nous sommes bien loin de la qualité de Summergames. A ne recommander qu'aux praticants vite satisfaits de graphismes sans originalité.

Micro Sapiens part d'un sentiment nettement meilleur. A cheval sur les jeux de lettres et l'arcade, ce lógiciel vous em-mènera sur la voie de la ré-flexion avec des intermèdes de détente. Deux reproches me viennent à l'esprit : l'ordinateur est vraiment trop fort dans la partie arcade (moment où l'on choisit les lettres) ce qui lui donne un avantage certain pour la deuxième phase du jeu (recherche de mots) et d'autre

part l'arcade est beaucoup trop lente. Snif! Mais vraiment quel plaisir de jouer contre un partenaire performant



Saga porte bien son nom puis vous avez l'éternité el univers pour vous consacrer à



de sauver échoués au fin fond de de deuxième galaxie à gauche et ce sans lacher les commandes

### LA FRANCE PAYS SOUS-DÉVELOPPÉ

Alors même que l'on ne sait pas comment l'Atari 520 ST sera distribué dans notre doux pays, les tractations autour du Commodore 128 dévoilent un aspect inquiétant de la mentalité des américains vis-à-vis de la France. Comme les ventes du C64 n'ont jamais réussi à atteindre les objectifs fixés aux USA, la maison mère souhaite-rait que le C128 ne soit pas distribué en France mais qu'à la place nous puissions jouir de l'inexistant C16 et du nullis-sime Plus 4.

HEHO! QUOI NULLISSIME PLUS 4? IL FUT UN TEMPS OÙ ON ME PARLAIT SUR UN AUTRE TON! Nous sommes donc en train

de devenir la poubelle de l'Europe aux yeux des grands pontes de Commodore : nous pontes de confinicación. Hous sommes tout juste bons à épuiser les stocks de sous-ma-chines (C16, Plus 4), tandis qu'en Allemagne, en Angle-terre et en Italie les développeurs pourront dans les jours qui viennent commencer à tra-vailler sur le C128.



Pour Atari c'est pareil, alors que les deux mille premiers exemplaires (Made In Taiwan) de 520 ST doivent être livrés Allemagne au plus tard le mai, la France reste sur sa faim et peut se promener de Las Vegas à Hanovre pour dé couvrir cette machine Nous serons probablement les der niers servis!



**Périphériques** Accessoires • et plus

de 150 logiciels

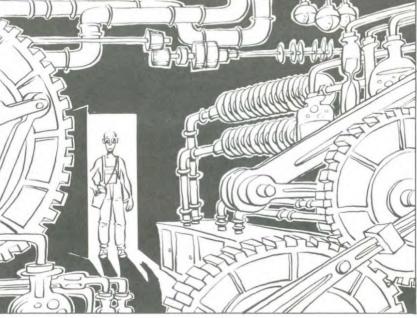
### BON DE RÉSERVATION DU NOUVEAU THÉOLOGUE 85-86

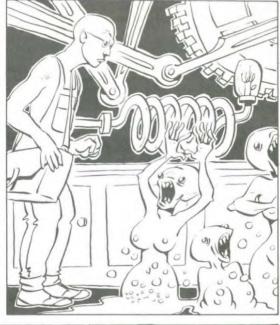
A complèter et à renvoyer à Logic Store pour recevoir le nouveau THÉOLOGUE (parution Juillet), le catalogue de tous les matériels et logiciels des ordinateurs TO7, TO7.70 et MO5 ainsi que les additifs s'y rapportant

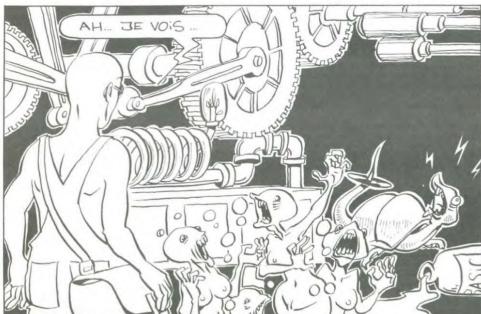
participation 20 Fremboursable à la pres	nière commande)	
Nom	Prénom	
Adresse		
Code postal	Ville	
Téléphone		
CONFIGURATION:		
Ci-joint: □ Chèque □ CCP	□ Mandat de 20 F	

39, rue de Lancry - 75010 PARIS - Tél. (1) 206.72.28 - Métro J. BONSERGENT Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 heures

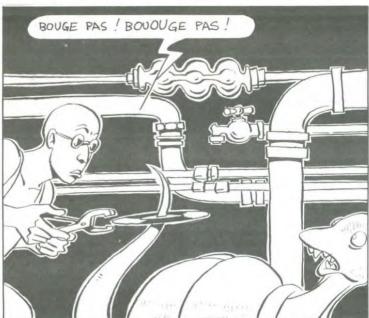






















A travers l'utilisation des possibilités graphiques du TO7, GUY MAZAT nous propose ici quelques cours de géométrie.

Mode d'emploi :

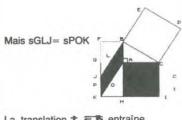
Trois commandes apparaissent dans les diverses étapes : C, accès aux questions avant l'étape suivante.

S, accès à l'étape suivante sans avoir à répondre aux questions. I, Copie d'écran sur imprimante à impact (TO7. TO7 70 seulement). les possesseurs d'imprimante thermique devront, en ligne 8010, changer EXEC(M0) par SCREENPRINT (dans ce cas, supprimer les lignes 0 à 40).

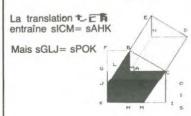
Les DOSistes qui désirent utiliser l'instruction PAINT pour colorier l'intérieur d'une forme, devront apporter les modifications indiquées.

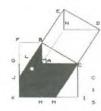


# THEOREME de PYTHAGOR

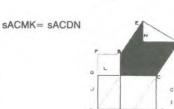


La translation te a entraîne sICM= sAHK Mais sGLJ= sPOK Dono sACIH= sACMK









Résumons : sABEN= sABFG sACDN= sACIH Alors: AB<sup>2</sup> + AC<sup>2</sup> sABC=sENDN+sACDN Il s'en suit que : AB<sup>2</sup> + AC<sup>2</sup>= BC<sup>2</sup> = sBCDE vient de prouver que (A angle droit)  $\Rightarrow$ (AB<sup>2</sup>+ AC<sup>2</sup> = BC<sup>2</sup>)

Voici la figure générale : Essaie de refaire la démonstration.



#### MODIFICATIONS DOS

700 LINE(X(7),Y(7)+1)-(X(12),Y(12)+1),3: LINE-(X(10),Y(10)),3:LINE-(X(7),Y(7)+1),

ASTOLU-B-8COSUB7200FFOR | TYC79+1 TO Y(1
8) STEP 3:PSET(X(7),1),8IEXTILIXEXX(18)
FOR 3:PSET(X(7),1),8IEXTILIXEXX(18)
808
LINE(X(7),Y(7))-(X(1),Y(1)),1LIME-(X(15),Y(15)),1LIME-(X(16),Y(16)),1LIME-(X(15),Y(15)),1LIME-(X(16),Y(16)),1LIME-(X(15),Y(15)),1LIME-(X(16),Y(16)),1LIME-(X(12),Y(12)),9ILIME-(X(16),Y(16)),9ILIME-(X(12),Y(12)),9ILIME-(X(12),Y(12)),9ILIME-(X(12),Y(12)),9ILIME-(X(12),Y(12)),9ILIME-(X(16),Y(16)),9ILIME-(X(16),

1560 PLAY\*L96PPP\*:LOCATE0,14:PRINT\*I1 5'

1560 PLAY" 196PPP": LOCATED, 14: PRINT" 11 s' en suit que 1"; 7199 'On peint l'interieur d'une courbe fermee 7200 READX, YPRANT(X, Y), COUL 7210 RETURN 17000 'Points pour peindre 17010 DATA 175, 187, 175, 189, 175, 187, 175, 1 17010 DATA 175, 187, 175, 150, 175, 187, 278, 16 9, 213, 169, 253, 39, 213, 105, 255, 41, 215, 107, 255, 39, 215, 104

20 30 /
40 /
40 /
50 GOSUBI4800:GOSUBI0000
99 'Triangle ABC de depart
100 CLS:SCREEN0,7,6:LINE(X(1),Y(1))-(X(2),Y(2)):LINE-(X(3),Y(3)):LINE-(X(1),Y(1))
>:PLAY-196PP
3:LOCATEC(1),L(1),0:PRINT

4
128 LOCATE8, 23: PRINT\*ABC est un triangle
rectangle en A\*: PRINT\*d'hypothenuse \*+C
HRS: 91)\*\*\*PC\*\*CHRS(93): PLAY\*\*196P\*
139 LINE(X(1),Y(1)-B)-(X(1)+B,Y(1)-B), 2:
LINE(X(1)+B,Y(1)), 2: PLAY\*\*196PP\*
148 GOSUBS580: GOSUBS0BO\*\*
199 \* Construction des carres

140 USUSPSEE USUSPSEE
288 COLORESDXXX(6),Y(6))-(X(1),Y(1)):PL
AYL196PP\*:LIME(X(2),Y(2))-(X(5),Y(5)):IM
YL196PP\*:LIME(X(2),Y(2))-(X(5),Y(5)):IM
E-(X(4),Y(4)):LIME-(X(3),Y(3)):LIME-(X(2),Y(3))-(X(3)):LIME-(X(3),Y(3)):LIME

Y(2))
18 FOR I=4 TO 9:LOCATEC(I),L(I),0:PRINT
HR\$(64-I);:PLAY\*L96P\*:NEXTI
20 CLS+PRINT\*ABF6, ACIH et BEDC sont tr
s carres respectivement de cotes AB
nC et BC;

250 LOCATEO, 0:PRINT\*Donne l'aire des sur faces\*;:LOCATEO, 1:PRINT\*delimitees par c es carres\*;:LOCATEO, 2:PRINT\*a l'aide des cotes\*;:LOCATEO, 3:PRINT\*du triangle ABC "::CD=0:LD=5:CF=19:LF=LD 260 LOCATEO, 5:PRINT\*sABFG="::LINEINPUT S

\$
270 S1\$="AB#AB":S2\$="BA#BA":S3\$="AB#BA":
S4\$="BA#AB":IF (S\$=S1\$)OR(S\$=S2\$)OR(S\$=S
3\$)OR(S\$=S4\$) THEN GOSUB8600 ELSE GOSUB8 \$4\$="DH=M6 3\$)OR(\$\$=\$4\$) THEN GOSUBBBBB 788:GOTO268 288 LOCATE8,5:PRINT"SACIH=";:LINEINPUT S

\* 290 S1\$="AC#AC":S2\$="CA#CA":S3\$="AC#CA": S4\$="CA#AC":IF (S\$=S1\$)OR(S\$=S2\$)OR(S\$=S 3\$)OR(S\$=S4\$) THEM GOSUB8600 ELSE GOSUB8 700:GOTO280 300 LOCATE0,5:PRINT"≤BCDE=";:LINEINPUT S

\$
310 S1\$="BC@BC":S2\$="CB@CB":S3\$="CB@BC":
S4\$="BC@CB":IF (S\$=S1\$)OR(S\$=S2\$)OR(\$\$=S3\$)OR(\$\$=S4\$) THEN GOSUB8600 ELSE GOSUB8

E0
380 LOCATE0,3:PRINT"sABFG =";AB\$;:BOXF(X
(1),Y(1))-(X(6),Y(6)),1:PLAY"L96PP\*
390 LOCATE0,6:PRINT"sACIH =";AC\$;:BOXF(X
(1),Y(1))-(X(9),Y(9)),1:PLAY"L96PP\*:LOCA
TE0,9:PRINT"sBCDE =";BC\$;:COUL=-6:CONSOL
F27.24

SUB7000 E(X(7),Y(7))-(X(11),Y(11)):LINE-(

FOR I=9 TO 12:LOCATEC(1);L(1):PRINTS
(6441:NEXTI

X(8), 540 FOR I=9, HR8(64+1):MEXTI 550 LF=9:CF=19:GOSUB8880 570 IF I\$=13\$ THEN 780 580 , 590 , 600 LOCATE0,0:PRINT\*Donne une relation e ntre"::LOCATE0,1:PRINT\*SABFG et sABJK:" APFG=SABJK\*\*)OR(PH\$=\*SABJK= APFG= ; 610 LOCATEO,2:LINEINPUT PH\$ 620 IF (PH\$="sABFG=sABJK")OR(PH\$="sABJK= sABFG") THEN LD=0:CF=25:LF=2:GOSUB 8600: GOSUB8000 ELSE LD=2:LF=LD:GOSUB8700:GOTO 610

JUL=0:GOSUB/000\*\*
300:GOSUB800
20 LOCATE0,10:PRINT\*SFBLG=SGAOP\*\*LOCATE
\*12:PRINT\*En raison de la\*;;LOCATE0,13:
PINT\*translation \*;:ATTRB1,0:PRINT\*\$(0)
\*\*ATTOBO.0 \*!NI Transass. \*ATTRB0.0 30 XI=X(12):YI=Y(12):X2=X(7):Y2=Y(7):X3 \*(6):Y3=Y(6):X4=X(2):Y4=Y(4):COUL=-8:GO UB7200:COLOR0:LOCATEC(17),L(17),0:PRINT

UB7200:COLOR0:LOCATEC(17),L(17),0:PRINT HR\*(64+12); 140 X1=X(15);1=Y(15):X2=X(16):Y2=Y(16): (3-X(7):Y3=Y(7):X4=X(1):Y4=Y(1):COLL=1: (3-X(7):Y3=Y(7):X4=X(1):Y4=Y(1):COLOR1:PRIN CH8\*(127):COLOR0 (50 XD=X(6):YD=Y(6):XF=X(2)-3:YF=Y(2):CO L0=1030UB7000 (7):COSUB7000 60 GOSUB7000

(?):COSUB7000
60 GOSUB8000
199 ' De sGAOP vers sLAKJ
100 GOSUB800
110 LOCATE0,8:PRINT\*Mais sGLJ=sPOK\*;
120 B=X(?):L=Y(?):D=X(12):N=Y(12):C=X(10):N=Y(10):COUL=98:GOSUB7400
30 B=X(16):L=Y(16):D=X(15):N=Y(15):C=X(11):N=Y(11):COUL=1:GOSUB7400:XF=X(12)-6:F=Y(12):XD=X(7):YD=X

50 / 60 LOCATE0,10:PRINT\*Donc sLAKJ=sGAOP\*;: 0CATE10,11:PRINT\*==FBLC\*;:GOSUB8000 70 COLOR7:FOR I=15 TO 16:LOCATEC(1),L(1 :PRINTCHR\$(32)::NEXT1:PSET(X(15),Y(15))

,1
980 LOCATE0,15:PRINT\*finalement, on a:\*
;:LOCATE0,16:PRINT\*sABFG=sABJK\*;
990 GOSUB8000
999 'De CIM vers AKH
1000 XDex(13):YDex(13):XF=X(3):YF=Y(3):C
OUL=-8:GOSUB7000:COLOR0:LOCATEC(13),L(13
),0:PRINTCHR\*(64+13);
1010 LD=0:CF=19:LF=16:GOSUB800
1020 LOCATE0,0:PRINT\*La translation ";:A
TTREI,0:PRINT\*I\*(1)::ATTRE0,0:LOCATE0,1:P
FINT\*entraine siCH=54HK\*;:PLAY\*L96PP\*:GO
SUB8000
1030 C=X(3):M=Y(3):D=X(9):M=Y(9):B=X(13)

SUB8000 1030 C=X(3):M=Y(3):D=X(9):N=Y(9):B=X(13) :L=Y(13):COUL=-8:GOSUB7400:XD=X(3):XF=XD :YD=Y(3)+11:YF=Y(9):COUL=0:PAS=\_1:GOSUB7 000:L1NE(X(3),Y(3))-(X(13),Y(13)),1:C=X( 1):M=Y(1):B=X(11):L=Y(11):D=X(8):N=Y(8)

1040 XD=X(13)+1:YD=Y(13):XF=X(9):YF=Y(9) OUL=0:GOSUB7000:COUL=1:GOSUB7400:LOCAT C(13),L(13):PRINTCHR#(64+13); 50 FOR I=Y(1)+2 TO Y(8) STEP3:PSET(X(1 :1),-8:NEXTI:LOCATE0,10:PRINT"Donc sACI sACMK";

),1),-8:MEXTI:LULHILE,:0:FX:RI
H=SACKK;
10:60 GOSUB8000
10:90 'Point N avant translation (K,A)
11:00 LF=11:GOSUB8000:XD=X(11):YD=Y(11):XF=X(11):YD=Y(11):XF=X(11):YD=Y(11):XF=X(11):YD=Y(11):XF=X(14):YF=Y(14):CUL=0:GOSUB7000:LOCATEC(14),L(14):PRINTC
HF2:(64:14):
11:20 YD=Y(5):YF=Y(14)-4:XD=X(5):XF=X(5):XF=X(5):COUL=0:GOSUB7000
11:00 XD=X(14):YD=Y(14):XF=X(4):YF=Y(4):GOSUB7000
11:00 XD=X(14):YD=X(14):YD=X(15):XF=X(

1140 GOSUB9500:GOSUB9600:GOSUB8000
1150 IF 1s=13s THEN 1300
1150 IF 1s=13s THEN 1300
1160 LOCATE0.0:ATTRBL,0:PRINTTs(2);:FOR
11 TO 5:LOCATE2,281:ATTRBD,0:PRINT"=";
ATTRBL,0:PRINTTs(2:1);:RXX 1:ATTRBD,0
1170 Ss(1)="SNABE":S\$(2)="SNABE":S\$(3)="
SBENA":S\$(7)="SNABE":S\$(3)="SBANE":S\$(3)="SBANE":S\$(6)
="SMEBA":S\$(7)="SANEB":S\$(8)="SBANE":
1180 LOCATE0,12:PRINT"Alors complete :";
1LIG=13
1190 Ss="SABJK":SOL=8:GOSUB7500

11G=13 |90 S#="sABJK":SOL=8:GOSUB7500 |200 S#(1)="sACDM":S#(2)="sMACD":S#(3)=" |0MAC":S#(4)="sCDM":S#(5)="sMDCA":S#(6) |sAMDC":S#(7)="sCAMD":S#(8)="sDCAM" ="sANDC":S\$(7)="sCAND":S\$(8)="sDCAN"

1210 S\$="sACNK":S0SUB7500

1220 S\$(1)="sEND":S\$(2)="sDEN":S\$(3)="sNED":S\$(4)="sDEN":S\$(6)="sNED":S\$(6)="sNED":S\$(6)="sNED":S\$="sABC":SOL=6:GOSUB7500

1230 GOSUB8000

1239 "De ABJK vers ABEN

1300 X1=K(10):Y1=Y(10):X2=X(2):Y2=Y(2):X3=X11):Y1=Y(10):X2=X(2):Y2=Y(2):X3=X11):Y1=Y10:Y1=X2=X11):Y1=Y10:GOSUB73

80:LD=8:LF=16:GOSUB8000

1320 LOCATEC(17),L(17):COLOR7:PRINTCHR\$(32):

FY(2):LUSUB7808 1350 GOSUB95808:COSUB8800 1359 " De ACHK vers ACDN 1400 LD=1:TeLPL:GOSUB8800 1410 X1=X(11):X2=X(1):X3=X(13):X4=X(3):Y 1=Y(11):Y2=Y(1):Y3=Y(3):GOSUB73

470 XD=X(13):YD=Y(13):XF=X(3):YF=Y(3):G SUB7000:YD=Y(1)+1:YF=Y(8):XD=X(8):XF=X(

1478 XD=X(13):YD=Y(13):XF=X(3):YF=Y(3):G
SUB7080:YD=Y(1)+1:YF=Y(8):XD=X(8):XF=X(8):XF=X(8):XDF080:YD=Y(1)+1:YF=Y(8):XD=X(8):XF=X(8):XDF080:YD=Y(1)+1:YF=Y(8):XD=X(8):XF=X(8):XDF080:YD=X(8):XDF080:YD=XDF080:Y

On vient de prouver que : ":LDCATE0,24:PR INT"(A angle droit) ";FL\$;" (";PY\$;")"; 1590 GOSUB8800

1599 / Squelette ou Recommencer 1600 COMSDLEG:CLS:PRINT"Voic: la figure generale :";:GOSUB9900 1610 LDCATED,2:PRINT"Essaie de refaire"; :LDCATED,3:PRINT'1a demonstration";:GOSU

:LUCATED, 3\*rn.n.
B0800
1620 LOCATE0, 23: PRINT\*Veux-tu revoir la
demonstration (0/N) ?\*;: a\$=! NPUT\$(!)
1630 IF a\$=\*0\* THEN CLS: COTO100
1640 CLS: BOXF(4,9) - (34,14)\*\*, 3: BOX(4,9)
-(34,14) CHR\$(42), 1, 3
1650 LOCATE0, 0, 8: COLOR0, 7: PRINT\*11 ne re
te alus maintenant qu'a prouverque :\*;

-(34,14)CHR\$(42),1,3
1658 LOCATE0,0,3:COLOR0,7:PRINT\*II ne re
ste plus maintenant qu'a prouverque :";;
LOCATES,10:COLOR0,3:PRINT\*Si un triangle
23C verifie la\*;:LOCATES,11:PRINTSPC(29
7:LOCATES,12:PRINT\*relation: ";PY\$;:CO
LOR3:FOR C=18 TO 26STEP4:LOCATEC,12:PRIN
TCHR\$(127);
1660 NEXT C:LOCATE27,12,0:PRINTSPC(7);:L
COATES,13:PRINT\*alors il est rectangle e
n A. "::COLOR0,7:LOCATE0,22,0:PRINT\*Nais
moi je suis fatiguee ... Au revoir\*:END
6999 ' Traces pointilles
7000 IF XF=XD THEN 7040
7010 P=(YF-YD)-(XF-XD)
7015 FOR I=XD 10 XF-3 SIEP 2
7020 PSET(1,YF-PB(XF-1)),COUL
7030 NEXTILSCOITOPS
7040 FOR I=YD+3 TO YF-3 SIEP 2
7060 PSET(XP,1),COUL
7060 MEXT I
7070 RETURN

7199 ' Trapeze plein 7200 LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),COUL:LINE-(X2,Y 3),COUL:LINE-(X4,Y3),COUL:LINE-(X1,Y1),C OUL:P=(Y1-Y3)-(X1-X4) 7210 FOR Y=Y3 TO Y2:LINE(X3,Y)-(X4+(Y-Y3 7220 RETURN 7299 ' Papallelographes plein

/220 RETURN
7299 / Parallelogrammes pleins
7300 / Percent / Percent / Parallelogrammes pleins
7300 / Percent / Perce

7338 / 73

(Y-Y1)/P,Y+(Y2-Y1)),1
7360 RETURN
7399 ' Triangles Pleins
7480 LINE(B,L)-(C,H),COUL:LINE-(D,N),COU
LLLINE-(B,L),COUL
7410 P=(N-L)-/(D-B)
7420 FOR I=B TO D:LINE(C,H)-(I,L),COUL:N
EXT

438 RETURN 499 'Comp. surf. parallelogramme 300 LOCATEO,LIG:PRINTS\$+"=";:COLOR4:LIN INPUT R\$

EINPUT R\$
7510 FOR I=1 TO SOL:IF R\$=S\$(I) THEN 753
0 ELSE MEXTI
7530 LD=LIG:LF=LD:GOSUB8700:GOT07500
7540 RETURN
7540 RETURN
7540 RETURN
7599 / T

7548 RETURN
7999 ' Touche travail
8080 Is=INKEYs:IF (Is()II\$)AND(IS()I2\$)A
ND(IS()I3\$) THEM8080
8010 IF Is=I2\$ THEN EXEC(M0):GOTO8080
8020 RETURN
8599 ' Repexact
8680 CLS:COLOR2:PRINT'BIEN ";PN\$;:PLAY'L
24040SOLAMISIOSDO04MI":CLS:GOSU88808

24040DSOLAMISIOSDOO4MI":CLS:GOSUB8808
8619 RETURN
8699 ' Repfausse
8708 CLS:COLOR2:PRINT"FAUX, RECOMMENCE |
";PM\$;:PLAY"L2401MIO2DOOISIMILASODO":GO
SUB8808
8718 RETURN
8799 ' Effacement pave ou ligne
8808 BOXF(CD,LD)-(CF,LF)CHR\$(32),7:COLOR
8:RETURN

8808 BOXF(CD,LD)-(CF,LF)CHR\*(32),7:COLOR 87.ETURN 8999 'Squelette figure 9808 CDLOR@:BOX(X(6),Y(6))-(X(1),Y(1)):B 0X(X(1),Y(1))-(X(9),Y(9)):LINE(X(2),Y(2)) -(X(3),Y(3)):LINE-(X(2),Y(2)):XD=X(10):YD=Y(1) 0):XF=X(2):YF=Y(2):COUL-0:CDSUB7000 9810 XD=X(13):YD=Y(13):XF=X(3):YF=Y(3):C 0SUB7000 9820 XD=X(11):YD=Y(11):XF=X(8):YF=Y(8):C

OSUB7000
9020 XD=X(:11):YD=Y(:11):XF=X(8):YF=Y(8):G
OSUB7000:XF=XD:YF=YD:YD=Y(:7):GOSUB7000
9030 YD=YF:XF=X(:14):YF=Y(:14):GOSUB7000
9040 XD=XF:YD=YF:XF=X(:4):YF=Y(:4):GOSUB70

9048 YD=YF:XF=X(14):YF=Y(14):GSUB7080
9048 XD=XF:YD=YF:XF=X(14):YF=Y(14):GSUB7080
9058 YD=Y(5):YF=Y(14):XF=XD:GOSUB7080
9058 YD=Y(5):YF=Y(14):XF=XD:GOSUB7080
9050 FOR I=1 TO 14:LOCATEC(I),L(I):PRINT
CHR\*(64+I);:MEXTI
9070 RETURN
9499 'C hoix selon "I" ou "C"
9580 II\$="C":I2\$="I":I3\$=\I2\$
9510 COLOR09,3:LOCATE38,12:PRINTII\$;:LOCA
TE38,19:PRINTI2\$;:LOCATE38,22:COLOR7,7:P
RINTCHR\$(32):COLOR0
9520 RETURN
9520 RETURN
9599 'C hoix sup. avec "S"
9680 I3\$="S":COLOR0,3:LOCATE38,22:PRINTI
3\$:COLOR0,7
9610 RETURN
9999 'Initialisation
108080 DIMX(16),Y(16),C(17),L(17),T\$(7)
10810 FOR I=1 TO 16:READC(I),L(17).MEXTI
10820 FOR I=1 TO 16:READC(I),L(17):MEXTI
10820 DEFGR\$(0)=6,255,6,238,169,239,169,
174

18839 DEFGR\$(0)=6,255,6,238,169,239,169,174

10840 DEFGR\$(1)>6,255,6,231,133,135,133,229:DEFGR\$(2)=6,255,6,183,165,231:DE
FGR\$(3)=6,255,6,119,37,39,165,231:DE
FGR\$(4)=6,255,6,47,184,168,48,47:DEFGR\$(5)=6,255,6,231,164,231:DEFGR\$(6)=6,255,6,231,169,237,171,169
10850 DEFGR\$(7)=6,255,6,255,6,256,138,138,138,236:DEFGR\$(8)=8,0,8,255,9,255,0,0:DEFGR\$(9)=0,8,4,254,1,254,4,80:DEFGR\$(10)=6,256,6,234,169,237,171,169
10850 DEFGR\$(7)=6,255,6,255,6,255,0,0:DEFGR\$(2)=0,255,6,255,0,0:DEFGR\$(2)=0,255,6,255,0,0:DEFGR\$(2)=0,255,6,255,0,0:DEFGR\$(2)=0,255,6,255,0,0:DEFGR\$(2)=0,255,6,255,0,0:DEFGR\$(2)=0,255,6,255,0,0:DEFGR\$(2)=0,255,6,255,0,0:DEFGR\$(2)=0,255,6,255,0,0:DEFGR\$(2)=0,255,6,255,0,0:DEFGR\$(2)=0,255,6,255,0,0:DEFGR\$(2)=0,255,6,255,0,0:DEFGR\$(2)=0,255,6,255,0,0:DEFGR\$(2)=0,255,6,255,0,0:DEFGR\$(2)=0,255,6,255,0,0:DEFGR\$(2)=0,255,6,231,0:DEFGR\$(2)=0,255,0.055,0.055,0.055,0.055,0.055,0.055,0.055,0.055,0.055,0.055,0.055,

BC\$
10880 RETURN
14080 / Presentation
14080 (LS:SCREENC, 8.0
14020 TITS="TOT - PYTHAGORE":BOXF(8,8)-(
39,9)CHR\$(42)-5
14030 COLOR2:ATTRB1,1:FOR J=! TO LENGTH
3):FOR !=22 TO 5 STEP-108:E2-JB@2:LOCATEK
,I,8:LTS=MID\$(TIT\$,J,1):PRINTLTS:PLAYT3
140400:LOCATEK,1:PRINT" "NEXTI:LOCAT
EK,5:PRINTLTS:NEXTJ
14040 LOCATEL2,12:COLOR4,7:ATTRB8,8:PRI
NT"G, MAZAT 12:94":LOCATE6,14:COLOR0,3:P
RINT"COLORED ARRENT LYON \$9083"
14050 LOCATEG,2:COLOR2,8:PRINT-APPUYEZ
SUR UNE TOUCHE POUR COMMENCER"
14070 CLS:SCREENG,3:3:COLOR.5:LOCATE7,13
:HTTR81,1:PRINT"REGARDE BIEN":ATTR88,0:P
LAY"L95PPP:CLS
14090 RETURN
15010 DATA 214,105,214,65,279,105,319,40
-254-8.174,65,174,105,214,179,279,170,17
4.130,174,170,189,105.239,179,254,40,189
1455.174,145
15080 'Position nose points
15010 Pora 28,12,26,7,35,13,39,3,30,0,21



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

# Formation à l'assembleur

## COURS D'ASSEMBLEUR

Déià des mois que vous planles uns grâce au cours pratique. les autres sur connaissances plutôt théoriques (et réthoriques ?) de l'informatigrammation en assembleur en

Pour cette semaine un grand mouvement de réflexion du côté du 6502 de l'Oric. Mais les fana-tiques du 6502 de l'Apple ne semaine prochaine sera pour

Depuis le début nous avons eu

les cours suivants No 55 ---> ZX 81 No 56 ---> ZX 81 ----> ORIC 1, ATMOS

No 58 ---> APPLE

routine meilleure qu'une autre. Cette énigme se résoud relativement simplement en se basant sur des notions élémentaires de logique. Je ne vous bassinerai pas le cerveau de démonstra-tions mathématiques absconses. aussi je me contenterai de vous enoncer les résultats qui servent de base de jugement et de choix entre deux programmes equivalents. Trois critères sont généralement retenus pour effectuer un choix de ce genre. Nous allons les définir maintenant pour mieux pouvoir nous rendre compte de ce qu'est le jugement théorique d'un algorithme. Nous allons supposer que nous disposons de deux routines parfaitement équivalentes dans le rôle, mais programmées de manière rigoureusement différente.

1. Rapidité : ce critère de choix ne pose pas de problème fonda-mental pour le mettre en appli-cation. Pour connaître la rapidité d'une routine, deux méthodes sont applicables, l'une souffrant d'imprécision l'autre étant plus longue à mettre en oeuvre pour des programmes importants.

a. méthode empirique : connaître la rapidité r d'une routine par rapport à l'au-tre, nous pouvons tout simplechronométrer le temps d'exécution de chacune d'elles et comparer le temps mis pour arriver au résultat. Si cette méne présente aucune complication de réalisation, par contre elle ne sera jamais suffisamment précise pour les puris-tes. Pour eux nous allons voir

l'autre méthode. b. méthode théorique : à chaque instruction, pour un micro-pro-cesseur donné, correspond un certain nombre de cycles d'hor loge. Supposons que l'horloge de votre micro tourne à 1 Mégahertz. Une impulsion est émise par l'horloge tous les millionièmes de seconde. Suivant les micro-processeurs, dure une, deux, trois ou deux impulsions et demie (par exem ple). Bref ce nombre d'impulsions est déterminé par le constructeur du micro-ordinateur. A partir de là vous disposez d'une unité de mesure, le cycle, et d'une certaine séquence d'instructions dont chacune dure un nombre déterminé de cycles. Vous pouvez donc facilement, en décomptant le nombre de cycles, connaître la durée d'exéd'une routine. Même si cette méthode est la seule parfaitement rigoureuse, elle ne sera simple à appliquer que pour les routines courtes.

Occupation mémoire : encore une fois, cette idée-la ne parait pas trop complexe à analyser. Malgré tout il est nècessaire de la subdiviser en deux parties si l'on veut disposer d'un argument valable pour le choix final entre les deux routines.

s'agit simplement de connaître

No 59 ---> TO7, TO7 70 No 60 ---> COMMODORE 64 No 61 ---> ZX 81 ORIC 1, ATMOS No 63 ---APPLE

TO7 70

COMMODORE 64 No 65 ORIC 1, ATMOS No 67

APPLE TO7, TO7 70 COMMODORE 64 No 69 ---No 71 ---ZX 81 ORIC 1, ATMOS

No 73 ---APPLE TO7, TO7 70 COMMODORE 64 No 75 ----

No 77 ---> ORIC 1, ATMOS No 78 ---> APPLE No 79 ---> TO7, TO7 70

---> COMMODORE 64

No 81 ---> ZX81

le nombre d'octets occupés par chacune des routines

Place nécessaire à l'exécution de la routine : de ce point vue, nous allons avoir plus de peine à quantifier ce parame-Malgre tout, vous devriez etre rapidement capable d'estimer le nombre d'octets immobilisés pour stocker les variables

donc pour chacune des routines un nombre total d'octets néces saires au bon fonctionnement de chacune d'elles

3. Complexité de l'algorithme ce critère est le plus complexe (c'est le cas de le dire) à analy-ser. Il fait appel à des notions mathématiques que vous n'étes nullement obligé de possèder. Sachez seulement que l'essentiel de la recherche et du calcul se situe au niveau des boucles que vous intégrez dans votre routine. La complexité se note à l'aide d'un O.

Si votre routine ne comporte des boucles simples, sa complexité sera :

O = n x (nombre de boucles)

Si votre routine comporte deux boucles imbriquées l'une dans l'autre, la complexité sera alors

0 = ni2

Admettons maintenant que votre routine compte huit boucles dont quatre sont imbriquées les unes dans les autres et dont les quatre autres sont simples. Nous nous trouverons dans le cas routine de complexite égale à

0 = (nî4) + (4xn)

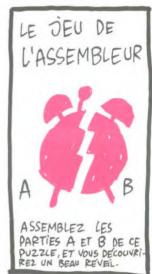
C'est maintenant que le goût prononcé des mathématiciens pour la simplification intervient Ainsi lorsque n est très grand (ce qui suppose que la routine aura de nombreuses données à traiter), la valeur de (4 x n) de vient negligeable face à la va-leur (n i 4). Essayez d'effectuer ce calcul avec n égal à 10. 100 et 1000. Dans ce cas, nous pourrons dire (en ne faisant que mettre nos pas dans ceux d'illustres prédécesseurs) que la complexité de la routine sera (après simplification et approximativement)

0 = ni4

Le choix final entre les deux routines se passera donc de la

- 1, routine la pus rapide
- routine la moins encombrante 3. routine la moins complexe

Il est bien entendu tres rare qu'une même routine soit mai-tresse pour les trois criteres II s'agira alors d'effectuer la selec tion en fonction de l'application



laquelle est destinée la routine. Si elle ne doit traiter qu'un petit nombre de données, les premiers critères seront prépondérants sur le troisième En revanche si cette routine doit tourner longtemps, vous devrez vous méfier de la complexité de algorithme car c'est lui qui determinera de facon certaine la rapidité d'exécution de la rou-

Mais tout ce qui précède dans le choix entre les routines relève plus de la théorie que de la pratique. En général, ce qui conduit choisir une routine plutôt que l'autre se résume de la façor suivante : la meilleure sera la plus équilibrée des deux routines en competition. Par equilibree, j'entends celle qui ne sera pas trop lente et qui n'occupera pas trop de place memoire tout en travaillant sur l'algorithme le moins complexe possible.

Bien sûr l'importance de chaque critère par rapport aux autres n'est qu'une question d'environ-nement. Si vous disposez de Si vous disposez de 256 Ko de memoire. le critère l'occupation mé concernant moire deviendra moins impor-tant, les deux autres devenant prioritaires. Malgré tout il reste essentiel de se rapprocher d'un idéal tel que l'algorithme soit de complexité avec une occupation mémoire minimale et un temps d'exécution ridiculement court Le fait de se rapprocher de ce modèle s'appelle l'optimisation d'un programme. Un même pro-gramme optimisé par deux programmeurs differents donnera un listing à l'arrivée fort different C'est à ce moment-la que les trois critères de choix pourront s'appliquer au mieux pour la se lection du "meilleur" programme.

Vous vous rendez compte que ce genre de sélection n'a d'importance qu'à partir du moment où vos routines sont si breuses qu'une organisation ri-goureuse devient nécessaire pour la bonne marche de l'ensemble de celles-ci. Mais qu'estce qu'une routine, allez-vous me dire. Remontons un peu en arrière dans ce cours.

Lors d'une série de conseils sur la démarche à suivre pour la construction d'un algorithme, vous avais fortement suggéré de subdiviser votre problème en un ensemble de petits problèmes indépendants. Chacun de ces petits problèmes peut, si vous structurez correctement votre raisonnement, donner naissance un sous-programme spécifi-ue. Tout comme dans tous les permet d'effectuer des appels à des sous-programmes, et c'est ces sous-programmes que nous avons l'habitude de nommer routines. D'ailleurs, nous allons traiter brièvement certains des problèmes posés par les appels aux routines en cours de pro

# L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

# Langage machine... SUR ORIC



#### EXTRO

je voulais dire intro, ii glissé. De toutes Pardon. j'ai mais façons, y a pas d'intro, ni d'ex-

#### PARTIE DURE

Partie dur-dur, même.

Le mois dernier, vous avez eu la primeur d'un formidable pro-gramme graphique (bon, j'exa-gère) qui faisait des zigouigouis sur l'écran à une vitesse proprement hallucinante.

J'ai expliqué et commenté une partie de ce programme, mais comme j'étais en retard pour aller manger, je n'ai pas pu commenter la suite. Donc, reportez-vous au numéro 77 pour

le listing. Nous avons vu le sous-programme d'addition sur 16 bits. Nous en étions même restés très exactement à l'instruction RTS, qui nous ramène au cours normal du programme que nous allons reprendre sans plus tergi-

verser davantage.
Sur quoi tombons-nous avec surprise? Sur INY, superbe instruction sur laquelle je vais m'appesantir car j'aime à m'appesantir sur les INY.Cela signifie "INcrémente Y". Je vous rappelle qu'Y est un peu (pas vraiment, mais presque) l'équivalent d'une variable en basic, à la différence près que son contenu ne peut être ni inférieur à 0 ni supérieur à 255. Lors de l'exécution d'une telle instruction, le contenu de Y sera augmenté de un (incrémenté, appelons les choses par leur nom). Que se passe-t-il lorsque Y est à 255 ? Il revient tout bêtement à zéro, mais en affectant au passage deux drapeaux : N (indicateur de signe) et Z (indicateur de zéro). Ils seront automatiquement mis un. Avantage, lorsque vous faites un petit sous-programme

START: LDY # \$ 0 BOUCLE: INY **BNE BOUCLE** 

Cela permet de faire une légère temporisation en mettant le registre Y à 0, puis en l'incrémen-tant jusqu'à ce qu'il soit revenu à zéro. l'instruction BNE testant en effet le drapeau Z (indicateur de zéro).

A noter : il existe bien entendu la même instruction sur le regis-tre X, INX. Elle incrémente X, et a les mêmes caractéristiques quant aux drapeaux qu'elle affecte.

nous avons incrémenté Y. il est donc maintenant égal à un. Passons à l'instruction suivante : CPY # \$ 1A. J'ai deia expliqué l'effet de cette instruction lors du précédent, le n'y revien donc que sommairement la valeur contenue dans Y est comparée à l'argument qui suit. en l'occurence # \$ 1A. Si les deux valeurs sont égales, le drapeau Z est mis à un, et à zéro dans le cas contraire. D'où l'instruction suivante : BNE START. Si les deux valeurs sont différentes (Branch if Not Equal), le programme se branchera sur la routine START. Dans le cas présent, il va y aller, puisque Y est

Et le programme va se dérouler ainsi sans encombre, jusqu'à ce que Y arrive à la valeur fatidi-que : # \$ 1A. Bonne idée.

A ce moment-là, arrivé à la sé-quence CPY # \$ 1A, BNE START le programme s'apercevoir que cette fois-ci l'égalité s'avère, il va donc sauter l'instruction de branchement qui suit, pour exécuter la sui-vante : JMP RETOUR. Allons de ce pas examiner ce qui se passe de ce côté du listing.

En RETOUR, nous trouvons une instruction appelée DEY, Accrochez-vous : elle a le rôle inverse de INY, c'est-à-dire qu'elle décrémente (diminue de un) le contenu de Y. Elle affecte les mêmes drapeaux, Z et N. On pourrait faire le même propourrait gramme de temporisation que précédemment, de cette façon :

START : LDY # \$ FF BOUCLE : DEY **BNE BOUCLE** SUITE : ..

De même, le drapeau N est affecté : en effet, si Y est à 0 et qu'on le décrémente, il va revenir à 255, en mettant le drapeau N à un, indiquant par là qu'il ne s'agit pas de 255 mais de -1 Vous vous en doutez, la même

instruction existe pour X, elle

s'appelle DEX, a les mêmes ca-ractéristiques, bref. Une fois le contenu de Y décré menté, nous trouvons JSR SOUST. Nous allons donc voir ce sous-programme, qui a de quoi agrémenter nos longues soirées d'hiver.

Première instruction de cette routine: SEC. Cela signifie "SEt Carry", soit "met la retenue à un". Vous allez voir pourquoi tout à l'heure.

La suite : LDA \$ 65. On charge dans l'accumulateur le contenu de la case-mémoire 65 (en hexa). Puis, SBC # \$ 28 ("SuBstract with Carry", traduction "soustrais avec la retenue"), on lui soustrait 28 (toujours en hexa). Or, à ce moment-là, le processeur va jeter un coup d'oeil à la retenue : si elle est à un, pas de problème, il effectue bêtement sa soustraction et c'est bonnard. Si elle est à zéro, il va soustraire 1 au résultat avant de le placer dans l'accu-mulateur. Dans le cas qui nous préoccupe, nous avons mis la retenue à un, donc il va placer le résultat tout bête dans l'accumulateur.

Mais! Car il y a un mais, si le résultat est inférieur à zéro, pour le coup, il va mettre la retenue à zéro. Et que va-t-il se passer, lors de la séquence suivante, apparemment ne sert Hein? Que va-t-il se pas ser ? Il va charger le contenu de 66, avec LDA \$ 66, lui soustraire zéro, donc pas de change-ment, puis, et c'est là que ça devient vraiment génial, aller voir la retenue, s'apercevoir retenue, qu'elle est à zéro, donc soustraire un du résultat et finale ment le placer dans l'accumulateur. Le tour est joué, nous avons fait une soustraction sur 16 bits avec retenue

C'était pas si difficile que ca. Sur ce principe, on peut bien entendu faire des additions et des soustractions sur le nombre de bits que l'on désire, et manipuler ainsi de très grands nom-

bres. Bon, cette soustraction étant effectuée, nous avons un RTS : nous revenons donc d'où nous venons, à savoir la ligne 260. Instruction suivante : LDA # \$

Instruction suivante 20, si vous ne comprenez pas reprenez tout depuis le début, vous avez dû rater quelque chose. Puis, STA (\$ 65),Y: nous l'avons vu dans le cours précédent (in english : previous). On compare ensuite Y à zéro, si c'est différent on reprend la rou-tine au début jusqu'à ce qu'il soit à zéro, auquel cas on arrête purement et simplement le pro-

gramme. Voilà. N Normalement, vous devriez être dès à présent en me-sure d'élaborer des petits programmes par vous-même. Bien sûr, il reste un paquet d'instruc-tions que je n'ai pas encore expliquées (en bonus, j'en explique une ci-dessous) mais cela ne

saurait tarder. Oui, une dernière; parce qu'on ne va pas se quitter comme ça. Une amusante, bien qu'utile parce que rien ne s'oppose à ce qu'une instruction soit à la amusante et utile. C'est EOR, qui veut dire Exclusive OR with accumulator, en français Ou exclusif avec l'accumulateur.

Avec cette instruction, il faut avoir une représentation des bits qui composent un octet. Par exemple, \$ 24 s'écrit en binaire : 00100100

On charge l'accumulateur avec

une valeur que l'on choisit (moi, je vais choisir \$ FF, mais vous faites ce que vous voulez), et l'on opère de la façon qui suit. On place (par exemple) \$ 24 en \$ 1000. Puis \$ FF dans l'accumulateur, et l'on fait : EOR \$ 1000. Les deux valeurs seront comparées, et la case-mémoire 1000 modifiée. En effet, les bits seront comparés un à un. Si le bit 1 de l'accumulateur est à 0, le bit 1 de \$ 1000 restera in-changé. Si le bit 1 de l'accu est à 1, le bit 1 de \$ 1000 sera inversé : il passera à un s'il est à zéro, et réciproquement. Et ainsi de suite pour les 8 bits. Que peut-on faire d'une telle instruc-Par exemple coder un programme, en modifiant tous les bits selon une valeur pré-cise. Si l'on fait un EOR de toute la mémoire avec n'importe

Il est très fastidieux de décoder un programme codé de cette manière, car il existe 255 valeurs de codage possibles. Voilà. Le cours prochain, je vous donnerai un programme et une bidouille qui vous permettront de vous servir des 16 Ko de la Ram overlay, donc d'avoir de fait 64 Ko utilisateur sur votre

Oric. Bye.

quelle valeur, tous les octets vont changer de façon apparem-

ment aléatoire. Si l'on effectue une deuxième fois l'opération

avec la même valeur, tous les

octets vont retrouver leur valeur

==la page pédagogique

la page pédago ==

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!

#### •nouveau=

#### KRYSTAL OF ZONG

De l'action et de l'arcade, le tout dans un même programme. Incroyable mais... (merci les chœurs). A ne rater sous aucun prétexte (sauf avis médical contraire)

#### **UP'N DOWN**

Jamais vu de route pareille, et pourtant ça monte et ça descend comme les montagnes russes de la Foire du Trône.

# SORCERY

Un p'tit coup à servir, facile. Cent grands coups? Dur, très dur et pourtant on y arrive!

Voilà un jeu d'aventures qu'il est bon ! Pas de problème de vocabulaire : tout au joystick. Et il est beau...

#### MACADAM BUMPER

Le meilleur simulateur de flipper et avec un éditeur de flippers. Pourquoi aller au café ?

#### **DEFEND OR DIE**

Le plus dingue des jeux d'arcade, chez vous, et en stéréo !

#### MEURTRE A GRANDE VITESSE

Une enquête à 260 Km/h à mener tambour battant, en vous basant sur les indices four-

#### SÉRIE NOIRE

Un véritable jeu de meurtre (Killer) entre les différents joueurs. Qui embrasserez-vous, tuerez-vous ou volerez-vous?

#### SURVIVOR

De l'aventure, vite et bien servie, en couleur et haute résolution, sans problème com-plexe à résoudre : survivre sera votre seul mot d'ordre.

#### MESSAGE FROM ANDROMEDA

En voilà un super jeu d'aventure, largement plus beau qu'un camion et encore plus largement passionnant.

#### FOREST AT WORLD'S END

Le bout du monde à vos portes, juste après le troisième arbre à gauche. Un dédale d'aventures rocambolesques ou angois-

#### HOUSE OF USHER

Claustrophobes éloignez-vous, cette aven-ture s'adresse exclusivement aux agora-

#### **BC'S QUEST FOR TIRES**

La course à l'échalotte préhistorique, rien de tel pour rester en jambe !

#### **LUNAR LEEPER**

Des tonnes de ferraille vous sautent dessus, sachez les éviter pour mieux servir

#### JAW BREAKER II

Comme vous n'avez pas peur des plus gros que vous, défoncez ces dents qui vous

#### AQUATRON

Défendre la Terre passe encore, mais net-toyer en plus les océans, faut pas pousser... A moins que vous ne soyez plus balèze que

#### LE CRIME DU PARKING

Résoudre une affaire aussi sordide et crapuleuse que le meurtre d'Odile Conchoux nécessite un sang-froid et un esprit déduc-tif acérés. Seriez-vous la réincarnation de Sherlock Holmes ?

#### SPY HUNTER

Vous passez de la voiture de James Bond au bateau de 007. Un must du jeu d'arcade.

Partez à la rescousse de la Galaxie, sans peur et sans reproche. Votre écran n'y verra que du feu en plon-geant de planète en trou noir et de combat spatial en hyperespace

De l'arcade comme au café... Et large-ment plus abordable! Un classique qui manquait au Spectrumiste averti.

#### **PSI WARRIOR**

Des combats à coups d'énergie psy-chique, des ballades en skate antigra-vité, des dizaines d'heures de recherches avant d'atteindre la Source de tout le Mal. Génial.

#### SPY VS SPY

Retrouvez tous les documents se-crets, placez des bombes et partez le premier de ce pays surpeuplé par les espions. Un must pour deux joueurs.

#### **BOULDER DASH**

Depuis Lode Runner, les jeux d'arca-de vous ennuyaient ? Ce problème ne se pose plus dorénavant: vingt ta-bleaux et cinq niveaux pour passer des heures uniques.

#### MEURTRE A GRANDE VITESSE

De l'aventure, du suspense et de la réflexion. Un vrai polar d'Agatha Chris-tie où vous devenez Hercule Poirot. Extraordinaire de subtilité et d'ingéniosité.

Plus vite, toujours plus vite! Des kilomètres de pièces à fond les manettes. Heureuse-ment, pas de radar à l'horizon et le comp-teur qui s'envole. Waow, c'est le pied d'acier

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

#### 3D FONGUS

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

#### INVASION

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

#### COBRA PINBALL

"Beau comme un camion" vous connais-sez. "Splendide comme un flipper" vous allez l'apprendre avec ce super soft de course. Du massage et du bourrage en quantité, d'accord, mais aussi en qualité

#### **BATTLE FOR MIDWAY**

Si vous avez la mégalo galopante, précipi-tez-vous : l'Amiral Fletcher, c'est vous ! A votre casquette...

#### FRELON

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

#### **BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER:** SHIFT EDITIONS, 27, rue du Gal Foy 75008 PARIS. Nom/Prénom Ville Code postal LOGICIELS **Ordinateurs** Prix Qté Montant TOTAL + 15,00 Participation aux frais de port en recommandé REDUCTION 10% SPECIAL ABONNES A DEDUIRE N° ABONNE (obligatoire) MONTANT à payer ..... date de la commande : Les chèques reçus ne seront en aucun cas encaissés avant la livraison des logiciels commandés. Chèque renvoyé en cas de rupture de stock.

APPLE						
1 CONAN	DISK	A	J			350
2 CRIME DU PARKING	DISK	F	٧			190
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	. A	J	М		275
4 BRUCE LEE	DISK	A	J	М		265
5 SKYFOX	DISK	A	J	М		395
6 SUMMER GAMES	DISK	A	J	м		440
7 PARANOIAK	DISK	F	٧	R		350
8 DALLAS	DISK	A	٧	R		265
9 EPIDEMIE	DISK	F	٧	R		350
10 AXIS ASSASSIN	DISK	A	J	М		380
1 BC'S QUEST FORTIRES	DISK	A	J			190
12 LUNAR LEEPER	DISK	A	J			190
13 AQUATRON	DISK	A	J			190
14 JAW BREAKER-II	DISK	A	J			190
15 ONE-ON-ONE	DISK	A	R	M		380
16 AZTEC	DISK	A	J	М		350
7 FLICHT SIMULATOR II	DISK	A	J	R		490
18 MASK OF THE SUN	DISK	A	٧	R		290
19 IFR, SIMULATEUR DE VOL	DISK	F	J	R		380
20 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A	J	м		380
21 CHOPLIFTER	DISK	A	J	м		300
22 HARD HAT MACK	DISK	À	j	M		380
AMSTRAD						
1 SORCERY	K7	A	J	м		110
2 DEFEND OR DIE	K7	A	J			110
3 MACADAM BUMPER	K7	F	j			160
4 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F	J			180
5 SURVIVOR	K7	A	j			110
6 BATTLE FOR MIDWAY	K7	A	J	М	*	150
7 HOUSE OF USHER	K7	A	v			110
8 FOREST AT WORLD'S END	K7	A	v			95
9 MESSAGE FROM ANDROMEDA	K7	A	J			95
10 SERIE NOIRE	K7	A	J			145

#### ZENJI

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

#### RIGEL

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

#### SCORPIRUS

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

#### **AIRBUS**

Plus vrai que nature le pilotage de cet Airbus. A vous de démontrer que vous en êtes

#### HOVER BOVVER

Imaginez une belle pelouse, mais alors vrai-ment super belle. Et imaginez que per-sonne ne la tonde et que vous pouvez subrepticement utiliser une superbe tondeuse de course

si vous êtes **ABONNÉS** déduisez VOUS-MÊMES vos 10 % de remise sur le bon de commande

10 % de remise pour les abonnés!

# SOFT-PARADE®

COMMODORE 64			
1 REALM OF IMPOSSIBILITY	DISK	A V M ·	380
2 LODE RUNNER 3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	MODULE	A J M ·	380 275
4 BOULDER DASH	K7	AJM.	125
5 PSI WARRIOR	K7	AFJM"	140
5 UP'N DOWN 7 TAPPER	DISK	AJM.	160
8 SPY HUNTER	DISK	AJM'	160
9 SPY VS SPY	K7	AJM.	140
10 CONAN 11 SEVEN CITIES OF GOLD	DISK	AVM-	330
12 TOURNAMENT TENNIS	DISK	AJM.	150
13 RAID OVER MOSCOW	K7	A J M .	230
14 SUMMER GAMES 15 KRYSTAL OF ZONG	DISK/2 K7 K7	A V J M .	280/200
16 BATTLE FOR MIDWAY	DISK/K7	FJRM.	200/150
17 GHOSTBUSTERS	DISK/K7	AJM.	250/149
18 BRUCE LEE 19 SPELUNKER	DISK ou K7	A J M .	230 275
20 HYPER BIKER	K7	FJM.	90
21 WHISTLER'S BROTHER	DISK K7	AJM.	275 160
22 MR ROBOT 23 DECATHLON	DISK/K7	AJM.	230/130
24 BEACH HEAD	K7	AJM.	145
25 BLUE MAX 26 PSYTRON	K7 K7	AJM.	380 140
27 MASK OF THE SUN	DISK	AVR.	340
28 VOYAGEUR	K7	FV .	145
29 CHINESE JUGGLER 30 DALLAS	K7 DISK	AJM.	95 220
30 DALLAS 31 HOBBIT	DISK K7	AVR.	210
33 HOVER BOVVER	K7	A J M .	120
34 KILLER WATT	K7	AJM.	120
35 ZENJI 36 AXIS ASSASSIN	K7 DISK	AJRM.	120 380
37 ONE-ON-ONE	DISK	AJM.	380
38 ARABIAN NIGHTS	K7	A J M ·	85
39 FLIGHT SIMULATOR II 40 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	AJR.	490 380
41 CHOPLIFTER	MODULE	MLA	380
42 HARD HAT MACK	DISK	AJM	380
43 ARCHON	DISK	AJM	380
ORIC 1 / ATMOS			
1 3D FONGUS	K7	FJ .	140
2 MEURTRE A GRANDE VITESSE 3 AIGLE D'OR	K7	FVR	180
4 MR WIMPY	K7.	FJ '	95
5 DOGGY	K7	FJ .	120
6 SUPER JEEP 7 HOBBIT	K7	FJ .	140
8 COBRA PINBALL	K7	FJ .	140
9 FRELON	K7	FJ ·	120
10 LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE 11 BIG BASTON	K7	FV .	160
12 PSYCHIATRIC	K7	FJ .	120
13 TENDRE POULET 14 LANCELOT	K7	FVR FJ .	120
15 TERMINUS	K7	FJ ·	120
16 ULTIMA ZONE	K7	AJ ·	95
17 MISSION DELTA	K7	FJR	95
SPECTRUM			
1 DARK STAR	K7	AJ ·	95
2 XAVIOR	K7	FJ .	70
3 BRUCE LEE 4 ZAXXON	K7	A J .	150
5 MATCH POINT	K7	AJM.	95
6 SABRE WULF	K7	AJ ·	140
7 UNDERWORLDE 8 BEACH HEAD	K7 K7	AJ.	135
9 LORDS OF MIDNIGHT	K7	AV .	100
10 ATIC ATAC	K7	A J M *	95
11 PSYTRON 12 HOBBIT	K7	ARJ.	90 210
13 PAINTING JOE	K7	FJ .	75
14 LOMBRIX	K7	FJ ·	95
15 VOX 16 3D MOVER	K7 K7	FL .	180
17 INTERCEPTEUR COBALT	K7.	FJR	95
18 MANOIR Dr-GENIUS	K7	FAR	140
TEXAS TI/99			
1 LUNAR LANDER	К7	FJM	95
2 DRIVING DEMON 3 AMBULANCE	MODULE	MLA	110
4 RABBIT RAIL	MODULE	AJM	110
THOMSON			
SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE,	TOUS CES LOG	SICIELS SONT	
COMPATIBLES MO5, TO7 AVEC EXTE 1 AIGLE D'OR	ENSION 16K ET K7	TO7. 70	180
2 FBI	К7	AJM.	190
3 INVASION	К7	FJ ·	155
4 AIRBUS 5 ELIMINATOR	Module K7	FJM.	475 120
6 PULSAR II	K7	FJM.	140
7 STANLEY MOS	K7	J M .	140
8 SPACE SHUTTLE SIMULATOR MO: 9 VOX	5 K7	FRJ.	260 180
10 YETI	K7	J M .	140
11 LABYRINTHE SURVIE	K7	F V M *	190
12 BACKGAMMON ZX 81	К7	R	170
2001			-
1 BIGEI		F J	95
1 RIGEL 2 SCORPIRUS	K7.		75
2 SCORPIRUS 3 INTERCEPTEUR COBALT	K7 K7	FJ ·	95
2 SCORPIRUS 3 INTERCEPTEUR COBALT 4 CROCKY	K7 K7 K7	FJ · FR	95 85
2 SCORPIRUS 3 INTERCEPTEUR COBALT 4 CROCKY	K7 K7	FJ ·	95

EN PRIE .

Et on se défoule! Cette excellente adaptation cent pour cent MACHINE du célèbre jeu de café, fera la joie des casseurs de briques.

Fontesse CARL

Mode d'emploi : Lancez le programme..

REM
REM \*Programme: casse-mur \*
REM Fait par: Carl Fontesse
REM \*Adresse:
REM \*16,AV dv gal Adeline \*
REM \*91170 Viry-chatillon \*
REM \*Tel: (6)944-39-03 \*
REM
BORDER 1: PAPER 1: INK 6: C 12 21 PRINT AT 2,10; INK 2;"\*\*\*J E R I\*\*\*" 22 PRINT AT 21,1;"© 1984,Cart 22 PRINT AT 21,1; "© 1984, Carl Fontesse"
23 PRINT AT 5,0; " La duree de chargement du code machine est d'un peu plus d'une
24 PRINT AT 15,4; "SOYEZ DONC UN PEU PATIENT.": PAUSE 250
100 FOR n=65368 TO 65368+39
110 READ × 120 POKE n,× 130 NEXT n
135 REM 140 DATA 0,127,127,127,127,127,0 145 REM 145 REM 150 DATA 24,126,126,255,255,126 126,24 155 REM 160 DATA 255,255,255,255,255,0, 550 FOR N=1 TO 6 560 FOR M=10 TO 29 STEP 2 570 PRINT INK (2\*(n=2 OR n=1)+6 \*(n=4 OR n=3)+4\*(n=6 OR n=5)); AT n+2,m;" """ 580 NEXT M 590 NEXT N 600 PRINT INK 2; AT 1,1;"  0;"TOP"; AT 16,2; "SCORE" 670 PRINT PAPER 7; INK 0; AT 17, 1;" 00000 ": IF hi (>0 THEN PRINT AT 17, (7-LEN STR hi); INK 0; P APER 7; hi 580 LET SC=0 930 RESTORE 2000 940 FOR i=1 TO 92 950 READ d,h: LET d=d/8 960 BEEP d,h 970 NEXT i 980 POKE 60571,28: POKE 61222 POKE 61300,0: POKE 61301,0 POKE 60114,0: POKE 60115,08 REM LET bal=8: REM =Nbre de bal 985 999 995 996 less | 1000 FOR f=1 TO bal | 1010 POKE 60501,2 | 1010 POKE 60500,19: POKE 60501,2 | 2: POKE 60085,20+RND\*5: POKE 60086,20: POKE 60100,37: POKE 60121,37 /37 1020 RANDOMIZE USR 61303: LET SC =PEEK 61300+256\*PEEK 61301: PRIN T AT 3,(7-LEN STR\$ \$c);sc: PAUSE 2.14,4,12,1,12,1,14,1,16,1,12,1
14,116,1,16,1,12,1,14,1,12
2020 DATA 1,16,1,12,1,14,1,16,1,
16,1,12,1,15,1,12,1,16,1,12,1,14
1,16,1,16,1,11,2,14,4,12,1,2,1,1
2025 REM
2030 DATA 4,0,3,0,1,0,4,0,4,3,1,
2,3,2,1,0,3,0,1,-1,4,0
2100 REM LONG SCORE
2110 IF SC(hi THEN GO TO 3000
2120 PRINT AT 17,(7-LEN STR\$ SC)
PAPER 7; INK 0;SC: LET hi=SC
2130 FOR a=1 TO 7
2140 FOR b=1 TO 3
2145 LET (=(a+b)/7: LET (=(C-INT C))\*7 C) \*7
2150 PRINT AT 14+b,1; INK c;"@":
BEEP .15,-a
2160 PRINT AT 14+b,7; INK c;"@":
BEEP .15,6-a
2170 NEXT b
2180 NEXT a
2999 REM
3000 INPUT "Une autre partie ? (
O/N)";a\* 3000 THEN GO TO 500 as="0" OR as="0" THEN GO

3030 STOP 5000 FOR i=1 TO LEN as STEP 2 5010 IF CODE (as(i))>95 THEN LET as(i)=CHOS (CODE as(i)-32) 5020 IF CODE (as(i+1))>96 THEN L ET as(i+1)=CHR\$ (CODE as(i+1)-32 Set (i) = CHR\$ (CODE a\$ (i) -32)

5020 IF CODE (a\$ (i+1)) > 96 THEN L

5030 LET b=16\*CODE a\$ (i) -112\*(CODE a\$ (i+1) -7\*(CODE a\$ (i+1) -7\* aea3e2d1211c5ea12219000113500cdb
503c9"
5310 REM
5320 LET c=60500
5310 LET a\$="13162a54ec3e0bbd281
92c3e20e5cda0ea3e0702e12d2d2254e
c2d3e92cda0ea3e0102c9"
5340 GO SUB 5000
5350 LET c=50536
5350 LET c=50536
5370 LET a\$="2a54ec3e1cbd28192d3
e20e5cda0ea3e0102c9"
5360 LET a\$="2a54ec3e1cbd28192d3
e20e5cda0ea3e0102c9"
5390 REM
5370 LET a\$="05306f0d20fd10f9c
d5400 LET c=60570
5410 LET c\$=60570

12c1520f026162e12e53e92cda0ea3e01202e12c3e9
102e12ce53e92cda0ea3e0102e12c3e9
102e12ce53e92cda0ea3e0102e12c3e9
102e12ce53e92cda0ea3e0102e12c3e9
102e12ce53e92cda0ea3e0102e12c3e9
102e3e007721d3ea7efe122002c9063c3
1c93e007721d3ea7efe122002c9063c3
1c73d672501d4ea7c022e082c2c01d5ea7ed02cd60ea0af501d4ea0a67
17010 GO SUB 5000
17020 LET a\$="0c0a6f3e20cda0ea3e070201d4ea0a670c0a6f3e20cda0ea3e070201d4ea0a670c0a6f3e20cda0ea3e070201d4ea0a670c0a6f3e20cda0ea3e070201d4ea0a670c0a6f3e20cda0ea6f1f502201d4ea0a670c0a6f3e20cda0ea6f1f502201d4ea0a670c0a6f3e20cda0ea6f1f502201d4ea0a670c0a6f3e20cda0ea6f1f502201d4ea0a670c0a6f3e20cda0ea6f1f502201d4ea0a670c0a6f3e20cda0ea6f1f50201d4ea0a670c0a6f3e20cda0ea6f1f50201d4ea0a670c0a6f3e20cda0ea6f1f50201d4ea0a670c0a6f3e20cda0ea6f1f50201d4ea0a670c0a6f3e20cda0ea6f1f50201d4ea0a670c0a6f3e20cda0ea6f1f5020d1d4ea0a670c0a6f3e20cda0ea6f1f5020cda0ea6f1f502201d4ea0a670c0a6f3e20cda0ea6f1f502201d4ea0a670c0a6f3e20cda0ea6f1f502201d4ea0a670c0a6f3e20cda0ea6f1f502201d4ea0a670c0a6f3e20cda0ea6f1f502201d4ea0a670c0a6f3e20cda0ea6f3e00a6f1f502201d4ea0a670c0a6f3e00a6f3e00a6f3e00a6f3e00aff70c0af6f2e00a6f3e00aff70c0af6f2e00a6f3e00aff70c0aff3e00aff3e00aff3e00aff3e00aff3e00aff3e00affae0af FLOC PLOD THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE PERSON NAMED IN COLUMN TO PE



2810 IFX>152THENGOSUB2900:X=X-16:L=L-1:H=H-1 2820 RETURN

2850 X=X-16:L=L-1:H=H-1

2860 IFX<8BTHENGOSUB2900: X=X+16:L=L+1:H=H+1 2870 RETURN

2870 RETURN
2900 IFF=1THENRETURN:ELSEPRINT"IMPOSSIBLE PAS DE PO
RTE":RETURN
2949 ' TEST PORTE
2950 IFP1=1ANDD=1THENGOTD2970
2954 IFP2=1ANDD=2THENGOTD2970
2956 IFP3=1ANDD=3THENGOTD2970
2958 IFP4=1ANDD=4THENGOTD2970

2959 IFP4=IANDD=4THENGUT02970
2959 IFO<>OTHENPRINT"PORTE FERMEE A CLEF":F=1
2960 RETURN
2969 'TEST CHANG PIECE
2970 IFPC=14ANDD=4THENY1=3:X1=5:X=120:Y=82:A=2000:G

OSUB1600: GOSUB910: F1=1: PRINT" OUBLIETTE": F, H=0: DH=1: D

=1:L=13:GOTO3010 2972 IFPC=1ANDD=3THENGOTO950

2980 ONDGOTO2990,2992,2994,2996 2985 GOTO2970

2990 Y1=Y1+1:GOSUB1600:GOTD2000 2992 X1=X1+1:GOSUB1600:GOTO2000

2994 Y1=Y1-1:GOSUB1600:GOTD2000

2996 X1=X1-1:60SUB1600:60T02000

2999 'TEST ACTION
3000 IFPC=22ANDF1=1THENGDSUB904:F1=0:GOT03010
3005 IFPC=12ANDL=BTHENPEN1:PRINT"GOUFFRE INSONDABLE
":GOSUB880:PAUSE3:GOT01000

3006 IFPC=8AND(L=60RL=100RL=70RL=9)THENPRINT"PUIT S NS FOND":GOSUB880:PAUSE3:GOTO1000

3010 TONESO, 50: INPUTRP\$ 3011 ' DEPL

3011 ' DEPL 3012 IFLEN(RP\$)<>1THENGDTD3100:ELSER\$=MID\$(RP\$,1,1)

:IFF1=1THENGOTO3000 3013 IFPC=BANDSR=0ANDL=BANDR\*="A"ANDD=2THENPRINT"IM POSSIBLE LE SERPENT VOUS TUERA":GOTO3017

3015 IFR\$="S"THENGOTO850

3016 IFR\$="A"THENRETURN 3017 IFR\$="D"THENGOTO3020

3018 IFR\$="G"THENGOTO3030

3019 GOTO3000 3020

D=D+1:DH=DH+1:IFD>4THEND=1 IFDH>4THENDH=1

3023 DUTPUT"a", X, Y, 3: DUTPUTCHR\$(Z+DH), X, Y, 0: GDTD300

3030 D=D-1: DH=DH-1: IFD<1THEND=4

CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE

3032 IFDH<1THENDH=4 3034 DUTPUT"4",X,Y,3:DUTPUTCHR\$(Z+DH),X,Y,0:GDTD300

)
3099 ' 1er MOT
3099 ' 1er MOT
3100 RE,PR,DE,GR,DU,LI,TU,VE,FE,LA=0
3110 R1\$=MID\$(RP\$,1,4)
3115 FORI=OTO9:IFR1\$=A\$(I)THENGOTO3200:ELSENEXT:GOS UB500:G0T03010 3200 G0SUB3210+10\*I:I=9:NEXT:G0T03400

3210 RE=1:RETURN

3220 PR=1:RETURN 3230 DE=1:RETURN

3240 GR=1:RETURN 3250 OU=1:RETURN

3260 LI=1:RETURN 3270 TU=1:RETURN

3280 VE=1:RETURN

3290 LA=1:RETURN 3300 GOTD1000

' ESPACE

3400 FORI=1TOL THENGOTO3500 EN(RP\$):E\$=MID\$(RP\$.1.1):IFASC(F\$)=32

3410 NEXT:GDSUB510:GDTD3010 3499 ' 2em MOT 3500 J=I:I=LEN(RP\$):NEXT

3510 R2\$=MID\$(RP\$,J+1,4) 3520 FORK=0TD11:IFR2\$=B\$(K)THENGDTD3600

3521 NEXT 3530 FORK=0T09: IFR2\$=C\$(K) THENGOT03900

3531 NEXT

3540 IFR2\$=M\$THENGOTO4200 3545 IFRE=1ANDPC=32ANDPL=1THENGOSUBS50:GOTO3010:ELS EIFRE=1ANDF1=1ANDR2\$="SOUT"THENGOSUBS50:GOTO3010

3550 GOSUB520:GOTO3010 3599 \* MEUBLE

3600 IFRE ANDDE ANDDUC THENGOSUBS30: K=11: NEXT:

3601 IFRE=1ANDPC=13ANDL=1BANDR2\$<>"CHEM"THENK=11:NE

XT:GOSUB550:GOT03010 3603 IFPC=32ANDRE=1ANDR2\$="SOUT"THENK=11:NEXT:GOSUB 550:G0T03010

3605 GDSUB3610+10\*K:K=11:NEXT:GDT03010

3610 IFOU=1ANDCL=1THENGOSUBBOO:GOTO540 3611 IFOU=1ANDCL=OANDO<>OTHENGOSUB530 3612 IFOU=1ANDO=OTHENPRINT"OUVERTE":RETURN

3613 GOTO700 3620 IFCH=OTHENGOTO520:ELSEIFOU=1THENGOTO530

3621 IFDI=1THENOB(5)=1318 3622 IFPC=13ANDFL=1THENGOTO700:ELSEGOTO550 3630 IFPE=0THENGOTO520:ELSEIFOU=1THENGOTO530:ELSEGO

3640 IFCA=OTHENGOTO520:ELSEGOTO710 3650 IFCO=OTHENGOTO520:ELSEIFC1=1THENGOTO700

IFOU=1ANDCO=LTHENC1=1:GOSUB540:RETURN GOTO710 3651

3660 IFTB=OTHENGOTO520:ELSEIFOU=1THENGOTO530:ELSEGC

3670 IFTE=OTHENGOTO520:ELSEGOTO710

3680 IFLU=OTHENGOTO520:ELSEGOTO710 3690 IFEC=OTHENGOTO520:ELSEGOTO710

3700 IFTR=OTHENGOTO520

3701 IFOU=1ANDTR=LTHENT1=1:GOSUB540:RETURN

3702 GOTO710 3710 IFSO=OTHENGOTO520:ELSEGOTO710

3720 IFF0=0THENGOTOS20 3721 IFDE=1ANDT1=1ANDF0=LTHENGOSUB540:G0T0900

26 IFT1=0THENGOTO530:ELSEGOTO700

3900 IFRE=1ANDR2\$=C\$(5)ANDPC=26THENGOSUB550:K=9:NEX

3901 IFPR=1ANDPC=26ANDR2\$=C\$(4)ANDL<>20THENK=9:GDSU B530: NEXT: G0T03010

3902 IFOB(K)=100\*PC+LOROB(K)=1THENGOTD3904:ELSEGOSU

B520:K=9:NEXT:GOT03010 3904 IFRE=1THENGOSUB550:K=9:NEXT:GOT03010

3905 GOSUB3910+10#K:K=9:NEXT:GOTO3010 3910 IFPR=1ANDEP=1THENGOTO560:ELSEIFPR=1ANDC1=ITHEN P=1:OB(K)=1:GOTO540

3911 GOT0530

# GASPATION

GASP ! Plutôt nombreux les fantômes et nerveux avec de l'auteur) par MINE HANTEE du N°70 mais drôlement plus excitant. ca, hop! Un bon café et c'est parti.

Bertrand NELSON

Mode d'emploi Peut tourner sur version de base. Tapez minutieusement ce programme chargeur et après lancement, attendez l'apparition du mes-sage "Terminé". Lancez alors l'exécution par EXEC&H1600 Ce programme cent pour cent MACHINE, est très inspiré (de l'aveu

Vous devez ramener 8 sacs d'or à votre point de départ, en évitant si possible quelques fantômes plutôt "speed". Ces derniers montent et descendent plus fréquemment à chaque tableau et changent souvent de direction à partir du troisième. Vous disposez de 10 vies au départ et chaque tableau vous rapporte 1 vie. Un sac touché (appartion d'une étoile à droite de l'écran) vous octroie 10 points et ramené, 20 points. Si touché en possession d'un sac, ne pas oublier de le redéposer au point de départ où vous êtes en sécurité, ainsi que sur la grande échelle de droite. Ce jeu s'interrompt par BREAK OFF.

CANON X 07 (QUOI QUOI GASPATION? C'EST LE ) TITRE D'UN ALBUM B.D. DE SCHLINGO CA!) PARU EN 1978 (RIEN!) GASPATURE DE POMME DE TERRE

5 'Programme LM -GASPATION-6 'Mr Bertrand NELSON

10 DATA11090021481B3E1A010009E5CD2 FC9E1197EB720F13E33CD

20 DATA28E43E38CD28E421BE1ACDF7FE0 1200021991A11FD1BEDB0 30 DATACDC5C821F81ACDF7FE2A121C22B

8003EF5EF2A121C22B800 40 DATA3A141CFF11211C0101003E82CD2 FC91AFE3020083EF53220

50 DATA1CC3AF17ED4B1C1C060021B91A0 94EFD210000FD092601CD

60 DATA151A211C1C7E3C77D6052001773 A211CFE3120142A121C4F 70 DATACDAB19FEE779200821121C353EF

51857FE3320192A121C24 80 DATA4FCDA819FEE8300821131C343EF

B183FFEEA28F479FE3520 90 DATA1B2A121C2C4F7DFE05792810CDA

819FEE779200821121C34 100 DATAJEF6181BFE37201A2A121C2528

14CDA819FEE83804FEEA20 110 DATA0921131C353EF932201C3A131C

B720063C32131C1820FE14 120 DATA38073E1332131C18153A121CB7 20063C32121C1809FE0538

130 DATAOA3E0432121C3EF532201C2A12 1CCDAB1932141CFEEA202D

140 DATA4F3A151CB77920253EE632141C 2603FD210100CD151A3E01 150 DATA32151C21011422B8003E2AEF3A

1A1C3C321A1C184AFEE7C2 160 DATA71173EF632201C180EFEF0DA7F

17FEF430053E0132161C2A 170 DATA121C373F110401ED52201C3A15

1CFE0120153D32151C3A1A

180 DATA1C3C321A1C3A171C3C32171CCD BE193A171CFE08CA1D1ACD

190 DATAEBEBC02A121C22BB003A201CFE F93807473A131CE60180EF

200 DATADD21FD1B3A191CFE02380EED5F FFF53808DD7E02FD44DD77

210 DATA02DD7E01DD6E00DD8602281AFE 15301667CDAB19321E1CFE 220 DATAE8383DFEF538073E0132161C18

32DD7E02ED44DD7702ED5F 230 DATAE607CB07CB0706004FFD210000

FD092601CD151ADD7E03FE 240 DATAEACAE218FEE8DAE218DD3603E6 C3E218DD6601DD6E0022B8

250 DATA00DD7E03EF3A161CFE0128783E 13DDBE0128713EE7DDBE03 260 DATA202DDD6601DD6E002DCDA81932

1F1CFEE8301C4FED5F211B 270 DATA1CBE793812DD3500321E1CED5F

E601CB073DDD77021846DD 280 DATA7E00FE042836FE032005DDBE01

282DDD6601DD6E002CCDA8 290 DATA19321F1CFEE7201CED5F211B1C BE3814DD34003EE7321E1C

300 DATAED5FE601CB073DDD77021809DD 7E02DD8601DD7701DD6601

310 DATADD6E003A1E1CDD770322B800DD 7E02C6F2EF3A161CFE01CC 320 DATAFA18010400DD09DD7E00FEFFC2

CC17C34216FD2130002601 330 DATAO618C5E5FDE5CD151AFDE1E1C1 FD2BFD2B10EF3A181C3D32

340 DATA181C3A141C06E7B8280CFEEA28 08DD7E03B82802783DDD77

350 DATA0306053E802A121CF5C5E522B8 OOFFD66416005FFD210000

360 DATAFD19D61967CD151AE1C1F13C10 E222B800DD7E03EF210401

370 DATA22121CAF32161C3EE632141C3E F532201C3A181CB7C02156 380 DATALACDF7FE11030FED53B8002A1A

1C2600CD98BB3E30EF2104

390 DATAOC22B8003E3FEFCDBDCOCDC5C8 FE4FCA0016FE4E20F1D1C9

400 DATAD5252DCB05CB057DCB05CB0585 84111402835F1AD1C92A12 410 DATA1C22B8003EFDEF21011422B800

3E20EFFD21010026010614 420 DATACSESFDESCD151AFDE1E1C1FD23

FD23FD23FD23FD2310E906 430 DATA14C5E5FDE5CD151AFDE1E1C1FD

2BFD2BFD2BFD2BFD2B10E9 440 DATA3EF532201C2A121C22B800EFC9

111C1AD5CDDFC2C921421A 450 DATACDF7FE263FFD21FFFFCD151A2A

181C242C22181C3A1B1CD6 460 DATA14321B1C011B00C328160C0A20

2020202020425241564F20 470 DATA2121210A0D000C506C75732064

6520766965732E2E2E0D0A 480 DATA566F7573206176657A20706572 64752E0D0A566F74726520

490 DATA53636F7265202D3E2020202020 20504C415920414741494E

500 DATA00010BFFE60205FFE60306FFE6 0310FFE6040CFFE6FF0401 510 DATAE600000000A0000FF0001070502

0300202020202047415350 520 DATA4154494F4E0A0D20436F707972 6967687420286329203139

530 DATA383520204E454C534F4E205052 4F44554354494F4E532000

540 DATAEAE6E6E6E6E6E6E6E6E6F1E6E6 E6E6EAE9EAE620E6E6E7E6

550 DATAF1E6E6E9E6E7E6E6E6E6EAE7E9 E9E720EAE6E7E6E6F1E7E6

560 DATAE6E6E6E6E7E6E6F1E6EAE720E6 E6E7E9EAE6E6E7E6E7E6F1

570 DATAE6E6E7E9EAE6E70080002070AB 205050FC81002070702050

580 DATA50FC8200002070207050FC8300 000020207050FC84000000 590 DATA00006060FC85000000000000000

FCE60000000000000FCE7 600 DATABBF888F888F888FCE9FCFCFCFC

FCFCFCEA000000502070 610 DATA70FCEF002070A8205050FCF100 78FCACFCFC54FCF30078FC

620 DATAD4FCFCA8FCF5002070A8205050 FCF688A8F8A8A8D8D8FCF9

630 DATA004030E82050C8FCFB001060B8 205098FCFD00A870202050 640 DATABBFCFA0020107834D008FCFC00

102078B02C40FC00000000 650 CLEAR70, &H15FF: RESTORE: DEFINTA

-Z:DEFSNGS:K=&H1600 660 PRINT\*Un instant ... 670 FORI=1T064: READA\$

680 IFLEN(A\$) <>48THENBEEP1, 1: PRINT Erreur ds la long, des DATAS lign e" I \*10: END

690 FORJ=1T047STEP2 700 V=VAL("&H"+MID\$(A\$, J, 2)):S=S+V

710 POKEK, V: K=K+1: NEXT 720 NEXT

730 IFS()156251THENBEEP1,1:PRINT'S omme de controle inexacte\*: END 740 BEEP5, 5: PRINT "Termine": END



(ZIKA)

3920 IFPR=1ANDCD=1THENGOTO560:ELSEIFPR=1ANDC1=1THEN

1

CD=1:0B(K)=1:G0T0540
3923 IFGR=1ANDCD=1ANDC2=1THENDUTPUTCHR#(Z+DH),X,Y,O :F1=0:G0T0540

3924 IFLA=1ANDCD=1THENC2=1:PRINT"CORDE LANCEE":RETU RN 3925 GDT0530 3930 IFLI=1THENPRINT"POUR TROUVER LE BON CHEMIN

SUIVEZ HECTOR": PL=1: RETURN 3931 6010530 3940 IFPR=1ANDCL=1THENGOTO560:ELSEIFPR=1ANDC1=1THEN

CL=1:0B(K)=1:60T0540 3941 G0T0530 3950 IFPR=1ANDF1=1THENGOTO560:ELSEIFPR=1THENFI=1:0B

(K)=1:PLOT158,95,3,8,3:GOT0540 3951 IFVE=1ANDFI=2THENGOT0570:ELSEIFVE=1ANDFI=1THEN FI=2:GOSUB540:IFPC=13ANDL=18THENPLOT115,110,10,11,0: =1:RETURN:ELSERETURN 3952 GOTO530

3960 IFLI=1ANDL=18ANDFL=1ANDPC=13THENPRINT"REGARDEZ A DEUX FOIS":OB(K)=1:IFDI=1THENOB(K)=1318:RETURN: ELSERETURN 3961 GOT0530

3970 IFFR=1ANDCR=1THENGOTOS60:ELSEIFFR=1ANDC1=1THEN CR=1:OB(K)=1:GOTOS40 3971 6010530

3980 IFPR=1THENGOTO560:ELSEIFRE=1THENGOTO550:ELSEGO T0530 3981 6010530

IFPR=1ANDDI=1THENGOTO560:ELSEIFPR=1ANDFL=1THEN DI=1:0B(K)=1:0B(5)=1318:60T0540

3991 GOTO530 4000 IFPR=1ANDLP=1THENGOTOS60:ELSEIFPR=1ANDF1=1THEN LP=1:0B(K)=1:G0T0540

4001 GDTD530 4199 'MONSTRE

4200 GDSUB4210:GDTD3010

4210 IFTU=1ANDSR=1ANDEP=1THENPRINT"DEJA MORT": RETUR 6,0:SR=1:GDT0540

4215 IFRE=1ANDSR=0THENGOTOS50:ELSEIFRE=1ANDSR=1THEN

4220 GDTD530 5030 FORI=0 5499 ' SERPENT

5500 RESTORE5500:DATA16,16,0,0,15,224,27,240,31,48,30,24,32,24,192,24,64,24,0,16,0,48,0,96,0,206,1,145,

5530 FDRI=64256TD64256+33:READV:PDREI,V:NEXT:RETURN

5699 ' LIST OBJ

5700 RESTORES700: DATAUNE EFEE, UNE CORDE, UN PLAN, UNE CLEF.UNE FIDLE.UN MESSAGE.UNE COURONNE \*.UNE CLEF E N DR \*.UN DIAMANT \*.UNE LAMPE ALLUMEE 5730 FORI=0109:READO\*(1):NEXT:W1=INT(RND(0.3)):REST

DRE5760+W1:FDRI=OTO9:READOB(I):NEXT

5760 DATA2216, 2116, 1116, 1720, 2620, 1318, 816, 3213, 131
5761 DATA2216, 2116, 1116, 1720, 2620, 1318, 816, 3213, 131

The filling free frait the fall of the free we are restable to the treatment

8.1613 5762 DATA916,816,2520,1616,2620,1318,2216,3213,1318 ,1613

5780 RETURN

5799 ' VDCABU 5800 DIMB\$(12):RESTORE5820

5820 DATAREGA, PREN, DESC, GRIM, DUVR, LIS , TUE , VERS, LA NC. STOP 5830 DATAPORT, CHEM. PEIN, CHAI, COFF, TABL, TENT, LUST, EC

5840 DATAEPEE, CORD, PLAN, CLEF, FIOL, MESS, COUR, CLEF, DI

5860 FORI=0T09: READA\$ (I): NEXT

5865 FORI=OTO11:READB\$(I):NEXT 5870 FORI=OTO9:READC\$(I):NEXT 5875 M\$="SERP": RETURN 5999 ' PERSONNAGE

6000 RESTOREAGO:DATAB, 8, 32, 112, 168, 32, 32, 32, 0, 0, 3 2, 16, 248, 16, 32, 0, 0, 0, 32, 32, 32, 168, 112, 32, 0, 0, 32, 64, 2 48, 64, 32, 0, 0, 0

6050 FOR1=63940T063940+33:READV:PDKE1,V:NEXT:PDKE24

6050 F0R1=63940T063940+33:READV:PDKE1,V:NEXT:PDKE24
548,249:PDKE24547,196:RETURN
6100 G0SUB400:CDLORO,6,1,4:PEN1:G0SUB470:G0SUB310:G
0SUB290:P3=1:P4,P2=0:PC=15:RETURN
6110 G0SUB400:CDLORO,6,7,2:G0SUB100:G0SUB190:G0SUB3
60:G0SUB300:G0SUB260:G0SUB280:G0SUB240:G0SUB320:G0SUB
B330:G0SUB250:G0SUB290:P1,P4,P2=0:P3=1:PC=13
6112 IFFL=0THENPLOT116,100.8,3,0:PLOT117,116,1,10,2

:PLOT119,107,1,7,2:PLOT121,110,1,11,2:PLOT123,106,1,6,2:PLOT117,102,7,1,2
6119 RETURN

6150 GOSUB400:CDLORO, 7. '.5:GOSUB430:GOSUB320:GOSUB3 30:P4=0:P3=1:PC=6:RETUPN 6200 GOSUB400:CDLORO, 1, 3, 7:GOSUB430:GOSUB330:GOSUB2

10:F3, P2=1:PC=16:RETURN
6230 GDSUB400:CDLDR0, 6, 3, 2:GDSUB410:GDSUB320:GDSUB3
00:GDSUB280:P1, P2, P3, P4, PC=1:RETURN
6250 GDSUB400:CDLDR0, 4, 7, 5:GOSUB420:GDSUB270:P4=1:P
1=0:PC=3:RETURN

6260 GOSUB400: COLORO, 6, 5, 2: GOSUB440: GOSUB210: GOSUB1

90:GOSUB330:P3=1:PC=4:RETURN 4300 GOSUB400:COLDRO, 3, 1, 1: BRIGHT1: PEN1:GOSUB470:GD SUB190:GOSUB290:GOSUB320:P2=0:PC=31:RETURN

6310 GOSUB400: COLORO, 2, 6, 5: BRIGHTO: GOSUB430: GOSUB33 6320 GOSUB400:CDLDR0,6,3,5:GDSUB410:GDSUB190:GDSUB2 10:GDSUB330:P3=1:PC=19:RETURN 6330 GDSUB400:CDLDR0,3,1,6:GDSUB420:GDSUB190:GDSUB2

90:P1=0:P3=1:FC=20:RETURN

6340 GOSUB400:COLORO,5,3,7:BRIGHT0:GOSUB440:GOSUB26 0:GOSUB290:P2=0:P3=1:PC=21:RETURN 6350 GOSUB400:COLORO, J. 1,6:PEN1:GOSUF100:GOSUB230:G OSUB330:GOSUB260:P1,P2,P3,P4=0:PC=22:RETURN

6360 GOSUB400:COLORO, 7, 2, 4:GOSUB470:GOSUB320:GOSUB2 6400 GDSUB400: COLDRO, 5, 6, 3: BRIGHTO: GDSUB450: GDSUB33

0:G0SUB210:G0SUB270:G0SUB240:P1=0:P2=1:PC=32:RETURN
6410 G0SUB400:C0L0R0,4,7,5:G0SUB420:G0SUB270:G0SUB2 00:P4.P3=1:F1=0:PC=29:RETURN 6420 GOSUB400: CDLORO, 1, 7, 6: GOSUB420: GOSUB320: PC=28 6425 P1=0: O=3: [FU2=17HENP2=1: D=0: ELSÉP2=0

6440 GOSUB400: COLORO, 7, 3, 4: GOSUB420: GOSUB290: P2=1: P 1=0: PC=26: RETURN

1=0:PC=26:RETURN
6460 GOSUB400:COLDRO, 3, 6, 5:BRIGHT1:GOSUB460:GOSUB23
0:GOSUB320:P4=1:P1=0:PC=24:RETURN
7000 GOSUB400:COLDRO, 5, 3, 4:GOSUB440:GOSUB320:PC=14
7005 P4, P2=1:P3=0:O=2:IFU1=1THENP1=1:O=0:ELSEP1=0
7009 RETURN

7010 GDSUBA00:CDLDR0,2,5,3:GDSUB440:GDSUB330:PC=12 7015 P4=1:D=5:IFU3=1THENP1=1:D=0:ELSEP1=0

7019 RETURN 7020 GOSUB400:COLORO,1,7,6:BRIGHT1:GOSUB470:P4=1:P1 =0:PC=11:RETURN

7030 GDSUB400: CDLORO, 7, 5, 3: BRIGHTO: GDSUB470: GDSUB36 0:PC=10:RETURN

7040 GOSUB400:COLORO,4,7,2:GOSUB470:GOSUB260:PC=9 7045 D=6:IFU4=1THENP2=1:D=0:ELSEP2=0 7049 RETURN 7050 GOSUB400:COLORO, 5, 3, 7:GOSUB440:GOSUB200:GOSUB2

20:F1=1:PC=7:RETURN 7060 GDSUB400:CDLDR0,1,3,0:GDSUB100:GDSUB320:GDSUB2 50:P2,P1=0:P4=1:PC=8 7061 IFSR=0THENGOSUB480 7062 RETURN

7160 GOSUB400: CDLORO, 3, 2, 4: GOSUB460: GOSUB200: GOSUB2 20: P3, P2=0: P4=1: PC=5: RETURN

7210 GOSUB400:COLORO,1,3,3:BRIGHT1:GOSUB440:GOSUB28 0:P4=1:P3=0:PC=17:RETURN 7220 GDSUB400:COLORO, 2, 7, 5:BRIGHT0:GDSUB440:GDSUB30

0:PC=18:RETURN 7230 GOSUB400:COLDRO,6,3,2:GOSUB410:GOSUB310:GOSUB3 20:60SUB240:P3.PC=1:RETURN 7240 GOSUB400:COLORO, 3, 7, 4:BRIGHT1:GOSUB440:GOSUB24 0:GOSUB220:P3=0:PC=2:RETURN

7250 GOSUB400:COLDRO,4,7,5:BR1GHT0:GOSUB430:GOSUB26 0:P3=1:P1=0:PC=3:RETURN 7260 GOSUB400:COLDRO,6,5,2:GOSUB420:GOSUB200:GOSUB3

30:P2=0:P1=1:PC=4:RETURN 7320 GOSUB400:COLORO,6,3,5:GOSUB410:GOSUB230:GOSUB2 00:P4=1:PC=19:RETURN 7330 GOSUB400:COLORO, 3,1.6:GOSUB420:GOSUB200:GOSUB2

80:P1=0:PC=20:RETURN 7340 GOSUB400:COLDRO,5,3,7:BRIGHT0:GOSUB420:GOSUB28 0:P2=0:P1=1:PC=21:RETURN

7410 GGSUB400:COLDRO,4,7,5:GOSUB430:GOSUB260:GOSUB3 10:F4=1:FC=29:RETURN

7420 GDSUB400:CDLDR0,1,7,6:GDSUB400:GDSUB300:GDSUB3

7425 0=3:IFU2=1THENP2=1:0=0:ELSEP2=0 7429 RETURN

7425 GOSUB400:COLORO,6.2.1:BRIGHT1:FEN1:GOSUB470:GO SUB280:GOSUB260:GOSUB320:PC=27 7425 P3=0:0=4:IFU2=1THENP4=1:0=0:ELSEP4=0

7439 RETURN

7440 GOSUB400: COLDRO, 7, 3, 4: BRIGHTO: GOSUB430: GOSUB2B

0:F3.F4=1:FC=26 7441 1FF1=0THENPLOTIS8,92.3.5.2:FLOTIS9.95.1.3.2:PR 7449 RETURN

7457 RETURN 7450 GOSUBA00:COLORO,5,3,2:GOSUBA70:GOSUB320:GOSUB3 30:GOSUB300:GOSUB270:F3=0:FC=25:RETURN 7460 GOSUB400:COLORO,3,4,5:BRIGHT1:GOSUB450:GOSUB27 0:GOSUB250:GOSUB320:F2=0:F3=1:FC=24:RETURN

8000 GOSUB400: COLORO, 5, 3, 4: GOSUB460: GOSUB320: GOSUB3

# CARACTERES

Grâce à cet utilitaire, singularisez vos programmes par quelques caractères peu communs.

Gilles THOMAS

Mode d'emploi : Les indications nécessaires sont dans le programme.

10 IFPEEK(2)=0THENPRINT"SPATIENCE":RESTORE:GOSUB61000:GOSUB62000:POKE2,1:GOTO120 120 PRINT"DM:POKE53280/11:PUKE53281/12
130 PRINT"DDDFTOWN +CRIRE AVEC TA-/| :"
140 PRINT"DDDFTOWN +CRIRE AVEC TA-/| :"
150 PRINT"ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 0123456789 +-£@\*\*\:=,./"
160 PRINT"DDDLES TOUCHES SHIFT+ES DONNENT LES MRJUSCULES :"
170 PRINT"DDFTOWN + CANTON + CAN 180 PRINT" IMPNINSI QUE +(+), |(-), |(£), -(\*), |(-) POUR SOULIGNER."

190 GOSUBSO000

200 PRINT" IMPNINSI QUE +(+), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-), |(-300 PRINT MODELOUR HORIRE AVEC TOTO, ET OBTENIR DES GRANDES LETTRES, "; 320 PRINT ON UTILISE LES CARACTARES QUI SONT NORMALEMENT LES INVERSES ET QUI "; 330 PRINT SONT ICI PROGRAMMAS DIFFAREMMENT, CE QUI EXPLIQUE LES BIZARRERIES DU " 340 PRINT"CURSEUR.":PRINT"XTTOUR OBTENIR LES GRANDES MINUSCULES:"
350 PRINT"1-TCRIRE LA CHAMNE AVEC DES MINUSCULES. "X : A\$="/BONJOUR'"
360 PRINT"2-TONNER LIGNE ET COLONNE DE DIPART. "X : L=20 : C=12"
370 PRINT"3-TONNER LES COULEURS. "X : C1=2:C2=0:C3=6"
380 PRINT"4-TNVOYER AU SOUS-PROGRAMME PAR I T# /1 55555"
390 PRINT"5-/E SONT UTILISABLES QUE LES LETTRES ET LES SIGNES ' \*(QUI SERT DE ";
400 PRINT"POINT) +(QUI SERT DE VIRGULE). LES AUTRES SERONT DE LA TAILLE DES ";
410 PRINT"MAJUSCULES."
420 GOSUB50000 450 GOSUB50000

470 PRINT"MDDOTOUR OBTENIR LES GRANDES MAJUSCULES :"

480 PRINT"1—TCRIRE LA CHAMME AVEC DES MAJUSCULES : "

480 PRINT"2—TONNER LIGNE ET COLONNE DE DI-PRRI, "X : R\$='('|\forall' \forall' -''''

490 PRINT"3—TONNER LES COULEURS, "X : C1=6:C2=4:C3=6:C4=4:"

510 PRINT"4—TVOYER AU SOUS-PROGRAMME PAR |\forall \text{#} / 1 55555" 

COMMODORE 75 NEXTU

VOUS ETES LIBRE CE SOIR ?

OUI MAIS VOUS ÊTES BEAUCOUP TROP COMMUN POUR MOI!

QUI VEUT

ALLER LOIN MENAGE BITURES

775 NEXTU 780 FORU=8T05
780 FORU=8T05
790 POKEYC+(40\*19)+17+U,6:POKEYC+(40\*20)+17+U,6
800 GETQ\$:'IFQ\$=""THENNEXTU:GOTO740
810 IFQ\$="""THENPOKE53280,14:POKE53281,6:PRINT"XX":END
820 NEXTU:GOTO740 55570 IFI>64THEN56000 55570 IFI)64THEN56000
55577 X=I-32
55576 RA=RA(X)+128:BB=BB(X)+128:CC=CC(X)+128:DI=DI(X)+128
55577 POKEVC+(40\*L)+C,C1:POKEVC+(40\*L)+C+1,C2
55580 POKEVC+(40\*L)+C,R1:POKEVR+(40\*L)+C+1,BB
55589 POKEVC+(40\*L)+C,R1:POKEVR+(40\*L)+C+1,BB
55590 POKEVC+(40\*(L+1))+C,C3:POKEVC+(40\*(L+1))+C+1,C4
55590 POKEVA+(40\*(L+1))+C,CC:POKEVR+(40\*(L+1))+C+1,ID
55600 IFI=32ORI=33ORI=320RI=42ORI=42ORI=44ORI=46ORI=58ORI=59THENC=C+1:GOTO57000
55610 IFI>478DISTORIA STANDICSBTHENC=C+2:GOTO57000
55610 IFI>478DISTORIA STANDICSBTHENC=C+2:GOTO57000
55610 IFI>678DISTORIA STANDICSBTHENC=C+2:GOTO57000 55630 GOTO57000
56000 IFI>90THEN56500
56000 S=I-65
56006 EE=EE(X)+128:FF=FF(X)+128:GG=GG(X)+128
56009 POKEVC+(40\*L)+C.C1:POKEVC+(40\*(L+1))+C.C2:POKEVC+(40\*(L+2))+C.C3
56010 POKEVR+(40\*L)+C.EE:POKEVR+(40\*(L+1))+C.FF:POKEVR+(40\*(L+2))+C.G6
56020 C=C+1:GOTO57000
56500 X=I-193
56505 HH=HH(X)+128:II=II(X)+128:JJ=JJ(X)+128:KK=KK(X)+128
56519 POKEVC+(40\*L)+C.C1:POKEVC+(40\*L)+C+1.C2
56520 POKEVR+(40\*L)+C.H1:POKEVC+(40\*L)+C+1.II
56529 POKEVC+(40\*(L+1))+C.G3:POKEVC+(40\*(L+1))+C+1.C4
56530 POKEVR+(40\*(L+1))+C.J1:POKEVC+(40\*(L+1))+C+1.KK 56540 IFI=201THENC=C+1:GOT057000 56550 C=C+2 57000 IFC>38THENC=0:L=L+2:I=0:IFL>23THENRETURN 57010 NEXTJ

61050 RETURN 62000 C=34816 62010 FORI=0T02047:READA:POKEC+I,A:NEXTI 62020 POKE56576.21:POKE648.(33792/256):POKE53272.(33792/64)+(C/1024)-(2\*272) 62030 PRINTCHR\$(147)CHR\$(8)

L'HISTOIRE (SUITE DE LA SEMAINE DERNIÈRE)

DE SUIS UNE VRAIE BLONDE DIT LA FILLE ET JE VAIS VOUS LE PROUVER.





C'EST HORRIBLE HURLE LE MEC, ET TOMBE DANS LES POMMES!



Suite page 24 SUITE LA SEMAINE PROCHAINE

**∀HECTOR** Suite de la page 22

60:P2,P4=1:P3=0:PC=14:RETURN 8010 GOSUB400:COLORO,2,5,3:GOSUB420:GOSUB330:P2,P1, P4=1:P3=0:PC=12:RETURN

8050 GOSUB400:COLORO,5,3,7:GOSUB420:GOSUB210:PC=7 8055 P3=0:O=7:IFU4=1THENP4=1:O=0:ELSEP4=0

8059 RETURN

8100 GOSUB400:COLDRO, 6, 1, 4:PEN1:GOSUB470:PC=15 8105 P2=0:O=1:IFU1=1THENP3=1:O=0:ELSEP3=0

8109 RETURN 8150 GOSUB400:COLORO, 2, 7, 5:GOSUB440:GOSUB320:GOSUB3

30:P4=0:P1=1:PC=6:RETURN 8160 GOSUB400:COLDRO, 3, 2, 4:GOSUB450:GOSUB210:P3=0:P C=5: RETURN

B200 GOSUB400:CDLDR0.1,3,7:BRIGHT0:GOSUB440:GOSUB33 0:GOSUB190:GOSUB260:P2=1:PC=16:RETURN B210 GOSUB400:CDLDR0.1,3,3:BRIGHT1:GOSUB420:P4=1:P3 =0:PC=17:RETURN

8220 GOSUB400:COLORO, 2, 7, 5:GOSUB420:GOSUB310:F3=0:P

.=18:RETURN 8230 GOSUB400:COLORO,6,3,2:GOSUB410:GOSUB290:GOSUB2 30:GOSUB320:PC,P1,P3=1:RETURN

30:GGSUB320:PC,P1,P3=1:RETURN 8240 GGSUB400:CDLDR0,3,7,4:BRIGHT1:GDSUB420:GGSUB27 0:GGSUB230:GGSUB210:P3,P2=1:P3=0:PC=2:RETURN

8260 GOSUB400:COLORO, 6, 5, 2:GDSUB430:GOSUB300:GOSUB3

30:P4=1:PC=4:RETURN

8300 GOSUB400:COLDRO, 3, 1, 1:BRIGHT1:PEN1:GOSUB470:GC SUB320:P2=0:P1=1:PC=31:RETURN

8310 GOSUB400:COLORO, 2, 6, 5:GOSUB440:GOSUB330:GOSUB3 60:P1=1:P4=0:PC=30:RETURN B320 GOSUB400:COLORO,6,3,5:GOSUB410:GOSUB330:P1,P2=

1:PC=19:RETURN

8340 GOSUB400:COLORO, 5, 3, 7:GOSUB430:P2=0:P1=1:PC=21

B360 GOSUB400:COLORO,7,2,4:BRIGHTO:GOSUB470:GOSUB32 0:PC=23:P4=0:P1=1:RETURN

9000 GOSUB400: COLORO, 5, 3, 4: GOSUB450: GOSUB320: GOSUB3

9005 P4=1:0=2:1FU1=1THENP1=1:0=0:ELSEP1=0 9009 RETURN

9010 GOSUB400:COLORO, 2, 5, 3: BRIGHTO: GOSUB430: GOSUB33

9015 0=5:IFU3=1THENP1=1:D=0:ELSEP1=0 9019 RETURN 9020 GOSUB400:COLDRO,1,7,6:BRIGHT1:GOSUB470:GOSUB26

0:PC=11:RETURN 9030 GOSUB400:COLOR0,7,5,3:GOSUB470:GOSUB290:GOSUB3

80:P2=1:PC=10:RETURN 9040 GOSUB400:COLORO, 4, 7, 2:GOSUB470:GOSUB300:P1=0:F

C=9: RETURN

9050 GOSUB400:COLORO,5,3,7:GOSUB430:PC=7 9055 P1,P2=1:0=7:IFU4=1THENP4=1:0=0:ELSEP4=0 9059 RETURN

9059 RETURN 9150 GOSUB400:COLORO,2,7,5:GOSUB420:GOSUB320:GOSUB3 30:P3,P2=1:PC=6:P4=0:RETURN 9200 GOSUB400:COLORO,1,3,7:BRIGHT0:GOSUB420:GOSUB33 0:GOSUB200:GOSUB220:P4=0:P1,P3=1:PC=16:RETURN 9210 GOSUB400:COLORO,1,3,3:BRIGHT1:GOSUB430:GOSUB27 0:PC=17:RETURN 9220 GOSUB400:COLORO,1,3,3:BRIGHT1:GOSUB430:GOSUB27

9220 GOSUB400:COLORO, 2, 7, 5:GOSUB430:GOSUB220:P3=0:P

C=18: RETURN

9230 GOSUB400:COLORO,6,3,2:BRIGHTO:GOSUB410:GOSUB32

0:60SUB190:60SUB280:60SUB250:P3,PC=1:RETURN 9240 GDSUB400:CDLDRO, 3,7,4:BRIGHT1:60SUB430:GDSUB25 0:60SUB260:P3=0:P1=1:PC=2:RETURN

9250 GDSUB400:CDLOR0.4.7.5:GOSUB440:P2=1:P1=0:PC=3:

9310 GOSUB400:COLORO, 2, 6, 5:GOSUB420:GOSUB330:GOSUB3 40:P4=0:PC=30:RETURN 9320 GOSUB400:COLORO,6,3,5:GOSUB410:GOSUB330:GOSUB2

20:P1=1:PC=19:RETURN

9330 GDSUB400:CDLDR0.3.1.6:GDSUB440:GDSUB280:P1=0:F

9400 GDSUB400:CDLOR0,5,6,3:GDSUB460:GOSUB330:GOSUB3

P410 GOŞUB400:COLORO.4.7.5:GOSUB440:PT=1:PC=29:RETU

9420 GOSUB400:COLORO.1.7,6:BRIGHTO:GOSUB440:GOSUB31 0:GOSUB320:P3=1:PC=28:RETURN

9430 GDSUB400:COLORO,6,2,1:BRIGHT1:PEN1:GOSUB470:GO 

9439 RETURN

9440 GOSUB400: COLORO, 7, 3, 4: GOSUB440: GOSUB310: P3=1: F

C=26: RETURN

.9450 GOSUB400:CDLORO,5,3,2:BRIGHT0:GOSUB470:GOSUB320:GOSUB330:GOSUB360:P2=1:P3=0:PC=25:RETURN

TI 99 BASIC SIMPLE

Suite de la page 5



4460 CALL SOUND(1200,200,2)
4470 FOR I=1 TO 50
4480 NEXT I
4490 CALL HCHAR(10,24,33)
4500 GDTD 4580
4510 G10=3
4520 CALL HCHAR(14,24,71)
4530 CALL SOUND(1200,200,2)
4540 FOR I=1 TD 50
4550 NEXT I
4560 CALL HCHAR(14,24,33)
4570 GDTD 4580
4580 REMPLA=REMPLA+1
4590 CALL HCHAR(4,9,32,6)
4600 CALL HCHAR(4,7,32,6)
4610 IF REMPLA=3 THEN 4630
4620 GDTD 3380
4630 FOR DELAI=1 TD 500 4630 FDR 4640 NEXT DELAI 4650 X4=0 4660 X5=0 4670 SCORE=0 4680 REMPLA=0 4690 A10=0 4700 B10=0 4710 C10=0 4720 D10=0 4730 E10=0 4740 F10=0 4750 G10=0 4760 H10=0

.

4770 GDSUB 510 4780 CALL CLEAR 4790 GDTD 1240

# SNAKE

Ou les problèmes d'un serpent bleu sympa et daltonien, face à de succulentes pommes rouges et d'indigestes champignons verts.

Pascal CUGNIET

IL EST SYMPA MAIS QU'EST-CE QU'IL EST CON

80

000

lel.

LILLE

milliall

SEARCHING

190

600

2061

POKE36877, 0

Mode d'emploi

Aucune extension necessaire pour ce jeu en deux programmes. Le premier contient les regles, le second le jeu lui-même

PRINTCHR\$(147)+CHR\$(142):POKE36879,25:POKE36878,15:POKE36867,174:POKE36865,38
FORI=1108:PRINT:NEXT:POKE657,128
PRINT:PRINT" VEUILLEZ PATIENTER ":POKE649,1:RESTORE:CLR:GOSUB3000:GOSUB3028:P RINT"3" 50 A=16 N=160:FORI=7790T07922STEP22 POKEI+6,8:POKEI+9,8:POKEI+11,8:POKEI+13,8:POKEI+15,8:POKEI+19,8

51 NEXT FORI=0T02:POKEI+7923,A:POKEI+7941,A:POKEI+7791,A:POKEI+7809,A

NEX1 80 POKE7841, R: POKE7886, R: POKE7802, R: POKE7868, R: POKE7894, 95: POKE7876, R

80 PÖKE7841, R:POKE7886, R:POKE7802, R:POKE7868, R:POKE7894, 90 FORI=0TO22STEP22 
180 POKE1+7812, R:POKE7882+I, R:POKE7917+I, R:NEXT 
120 FORI=7857T07859:POKE1, R:NEXT 
150 R=223:FORI=0TO6:RERDB:POKE8, R:NEXT 
170 R=95:FORI=0TO3:RERDB:POKE8, R:NEXT 
170 POKE7813, 105:POKE7926, 105:POKE7801, 233:POKE7922, 160 
210 POKE7790, 233:POKE7903, 233:POKE7807, 160 
215 POKE7829, 105:POKE7828, 233:POKE7850, 105:POKE7794, 160 
300 POKE36879, 8:FORI=8077T08097 
310 RERDR:POKE1, R:POKE36875, 200 
320 FORB=1TO70:NEXT:POKE36875, 0 
330 NEXT 
345 POKE36878, 2:FORR=1TO3

345 POKE36878, 2: FORR=1T03

FORI=387961038818 POKE36876,220 POKEI,2:POKEI-1,1:FORB=1T060:NEXT 360

360 POKEI.2:POKEI-1,1:FORB=1T060:NEXT
365 POKE36876,0
370 NEXT:NEXT
490 POKE36865,17:POKE36867,31:POKE36869,254
500 POKE368679,110:PRINT"#UT;:PRINTCHR\$(14);
510 PRINT:PRINTTAB(8)"#SNAKE":PRINT
520 PRINT:"PRINTTYOUS DEVEZ MANGER LES "
530 PRINT" POMMES EN EVITANT LE "
540 PRINT" MUR AINSI QUE LES ":PRINTTAB(5)"CHAMPIGNONS":PRINT
541 PRINT" ";:PRINT"# TAPEZ UNE TOUCHE ";
542 GETT\$:IFT\$=""THEN542

542 GETT\$: IFT\$=""THEN542 D42 GETT#: LFT#=""THEN542
545 PRINT"ZM": PRINT: PRINT:
546 PRINTTAB(7)"TOUCHES"
549 PRINT: PRINT: GAUCHE=>Z
560 PRINT: HAUT=>F5
570 GOSUB600: PRINT: PRINT
580 PRINT:
580 PRINT:
581 PRINT: FF#="THEN#98 POUR VOUS DEPLACER ":PRINT" VOUS DISPOSEZ DES

XC=DROITE" F7C=BAS

"; :PRINT" \*\* TAPEZ UNE TOUCHE \*\*"; :PRINT:PRINT 595 GETT#: IFT#=""THEN595 596 PRINT"TTDDD 0.K. " 597 POKE198,7:POKE631,76:POKE632,207:POKE633,13:POKE634,82:POKE635,213:POKE636,1

3: NEW

600 POKE36878,15:RERDN,S:IFS=-1THENPOKE36875,0:RETURN 610 POKE36875,N:FORI=1TOS:NEXT:00T0600 3000 FORRA=0T0600:BB=PEEK(32768+AR):POKE6144+AR#2,BB

3000 FORAR=0T0600:BB=PEEK(32768+AA):POKE6144+ARM2.BB 3010 POKE6145+ARM2.BB:NEXT:RETURN 3028 POKE52,28:POKE56,28 3029 FORI=7168T07679:POKEI,PEEK(I+25600):NEXT 3030 FORLL=0T039:READFF:POKEI,PEEK(I+25600):NEXT 3031 DATAC55,195.153.165.165,153,195,255,6,104,254,255,223,238,124,56 3032 DATA62,69,145,126,20,20,40,120,60,24,153,231,231,153,24,60 3040 RETURN 3050 DATAGE,0,29,153,153,129,0,60

DATA7835,7860,7819,7864,7803,7872,7895 3050

3060 DATA7856,7881,7863,7908 3030 DATA1,21,20,5,21,18,32,16,1,19,3,1,12,32,3,21,7,14,9,5,20 3030 DATA283,400,215,400,221,400,215,200,209,200,215,400,221,200,215,200,209,400

3095 DATA203,400,221,400,225,400,228,800,-1,-1









POKE36879,30: RETURN



PRINTCHR\$ (147) POKE649, 1: POKE36867, 174: POKE36865, 38

30 82 IFG=5THENG=G-1:GOSUB2000:G=G+1 84 IFG=7THENG=G-1:GOSUB2000:G=G+1 130 FORI=1TON1:IFG=8THENPR=0 140 CH=INT(RNI(1)\*459)+7703:POKE36875,220:IFCH=7911THEN140 150 POKECH,2:POKECH+30720,5:FORII=1T020:NEXT:POKE36875,0:NEXT

IFPEEK(C+D)=1THENSC=SC+1:T=T+1:S1=S1+1
IFPEEK(C+D)=00RPEEK(C+D)=20RPEEK(C+D)=3THEN8000
IFT=N1THENN1=N1+5::GOTO80

C=C+D:Z(UX)=C:POKEZ(UX),3:POKEZ(UX)+30720,6 UX=UX+1:IFUX=50THENUX=1 IFUX>S1THENPOKEZ(UX-S1),32

POKE36879,59:S1=2:G=G+1:PRINT"DOCOMOROW":PRINTTAB(7)"SMGAMME"G T=0:C=7910 UX

FORII=0T050:Z(II)=7910:NEXT:FORI=1T0400:NEXT:PRINT".7":POKE36878,15:POKE36879,

POKECH, 2:PDKECH+30720, 5:FDR11=11020 NEXT FUNE 30873, 0 NEXT FOR I=1TON1
PORI=1TON1
P=INT(RNI)(1)\*459)+7703:PDKE36875,240
IFINT((P-21-7680)/2)()(P-21-7680)/20RP=7910THEN170
IFINT((P-7680+1)/22)=(P-7680+1)/220RP)81620RP(77020RPEEK(P)=1THEN170
POKE36875, 0:PDKEP, 1:PDKEP+30720, 2:NEXT
FOR I=0TO21:PDKE1+7680, 0:PDKEI+38400, 2:PDKEI+38884, 2:PDKEI+8164, 0:NEXT

FORI=0T021:POKE1+7680,0:POKEI+38400,2:POKEI+38884,2:POKEI+8164,0:NEXT
FORI=7690T081648TEP22
POKEI.0:POKEI+30720,2:POKEI+21,0:POKEI+30741,2:NEXT
POKE7910,3:POKE38630,6:FORII=1T0600:NEXT:POKE7910,32
IFPEEK(197)=33THEND=-1
IFPEEK(197)=26THEND=1
IFPEEK(197)=63THEND=2
IFPEEK(197)=55THEND=-22
IFPEEK(197)=55THEND=-22
IFPEEK(C+D)=1THENFORI=250T0248STEP-.5:POKE36976,1:NEXT:POKE36876,0
IFPEEK(C+D)=00RPEEK(C+D)=20RPEEK(C+D)=3THENFORI=252T0240STEP-1:POKE36877,I:N
POKE36977,0





VIC 20

w

# **CBM 64**

Suite de la page 23

62040 RETURN 63000 DATA0,126,66,90 63001 DATA94,64,126,0 63002 DATA0,0,120,12 DATA124,204,126,0 DATA224,96,124,102 DATA102,102,252,0 63003 63005 63006 DATA0, 0, 62, 102 DATA96,96,62,0 DATA28,12,124,204 63008 63009 DATR204,204,126,0 63010 DATR0,0,60,102 63011 DATR126,96,60,0 63011 DHTH126,96,68,0
63012 DATR30,48,48,124
63013 DATR48,48,120,0
63014 DATR40,0,62,102
63015 DATR102,62,6,124
63016 DATR224,96,124,102
63017 DATR102,102,230,0
63018 DATR24,0,56,24
63019 DATR24,24,126,0
63020 DATR12,0,28,12
63021 DATR12,0,28,12 63021 DATA12,12,108,56

63022 DATA 224, 102, 108 , 120 DATA120,108,230,0 63024 DATA56,24,24,24 63025 DATA24,24,126,0 63026 DATA0,0,252,214 DATA214,214,0 DATA0,0,252,102 DATA102,102,230,0 63027 63029 63030 DATRO,0,60,102 DATA102,102,60,0 DATA0,0,252,102 DATA102,124,96,240 63032 63033 DATRO,0,126,204 DATR204,124,12,30 DATRO,0,126,50 63036 63037 DATR48,48,120,0 63038 DATR0,0,62,96 63039 DATR60,6,124,0

63040 DATA16,48,124,48 63041 DATA48,54,28,0 63042 DATA0,0,238,102 DATA102,102,62,0 DATA0,0,198,198 DATA108,56,16,0 63043 63045 DATR0,0,214,214 DATR214,254,108,0 DATR0,0,102,60 63046 63047 63048 63049 DATA24,60,102,0 63050 DATA0,0,238,102 63051 DATA102,62,6,124 63052 DATA0,0,126,76 63052 DATA0.0.126.76
63053 DATA0.0.126.0
63054 DATA0.4.50.126.0
63055 DATA0.8.48.48.48
63055 DATA0.8.50.48.120
63057 DATA0.8.9.252.0
63058 DATA0.12.12.12
63059 DATA0.12.12.12
63059 DATA10.56.124.254
63061 DATA56.56.124.254
63062 DATA16.48.127.255
63063 DATA0.0.0.0
63065 DATA0.0.0.0 63066 DATA48, 48, 48, 48 63067 DATA48, 0, 48, 0 63068 DATA102, 102, 36, 0 63069 DATA0, 0, 0, 0 63070 DATA0, 40, 124, 40 63071 DATA124, 40, 0, 0 63072 DATA16, 124, 208, 124 63073 DATA22,124,16,0 63074 DATA98,102,12,24 63075 DATA48,102,70,0 DATA120,204,104,48 DATA90,204,118,0 63976 DATA48, 48, 16, 32 63078 63078 DHTH48,48,16,32 63079 DHTH0.0,0.0 63080 DHTH12,24,48,48 63081 DHTH48,24,12,0 63082 DHTH48,24,12,12 63083 DHTH68,108,56,24 DATA56,108,68.0 DATA0,0,24,24 DATA126,24,24.0 63087 63088 DATA0,0,0,0

63089 DATA0,48,48,96 63090 DATA0,0,0,0 63091 DATA124,0,0,0 63091 DATA0,0,0,0 63092 DATA0,0,0,0 63093 DATA0,48,48,0 63094 DATA2,6,12,24 63095 DATA48,96,64,0 63096 DATA0,124,206,214 63097 DATA230, 198, 124, 0 63098 DATA0,8,24,56 63099 DATA24,24,60,0 63100 DATA0,60,102,14 63100 DATA0.60.102,14
63101 DATA05.96.126.0
63102 DATA0.126.6.28
63103 DATA0.96.108.108
63104 DATA0.96.108.108
63105 DATA0.96.12.12.0
63106 DATA0.126.96.124
63107 DATA0.60.124.00
63108 DATA0.126.70.12
63109 DATA0.126.70.12
63110 DATA0.126.70.12
63111 DATA0.126.70.12
63111 DATA0.126.70.12
63111 DATA0.60.102.60.0
63113 DATA0.60.102.60.0 63113 DRTHAN2.102.60,0 63114 DRTR0.60,102.102 63115 DRTR02.12.120,0 63116 DRTR0.24,24.0 63117 DRTR0.24,24.0 63118 DRTR0.0.0.48 63119 DRTR0.48,48.96 63120 DRTR12.24.48.96 63122 DATA0,0,0,60 63123 DATA0,60,0,0 63124 DATR48,24,12,6 63125 DRTR12,24,48,0 DATA60, 102, 6, 12 63126 DATA24.0.24.0 63127 63128 DATA255,0,0,0 63129 DATA0,0,0 63130 DATA16.56,108,198 63131 DATA254,198,198,0 63132 DATA252,102,102,124 63133 DATRI02, 102, 252, 0 63134 DATA124,192,192,192 63135 DATA122,198,192,192 63135 DATA192,198,124,0 63136 DATA252,102,102,102 63137 DATA102,102,252,0

63138 DATA254,98,104,120 63139 DATA104,98,254,0 63140 DATA254,98,96,120 63141 DATA96,96,240,0 63142 DATA124,198,192,206 63143 63144 63145 DATA198,198,126,0 DATA102,102,102,126 DATA102,102,102,0 63146 DATR60,24,24,24 63147 DATR24,24,60,0 63148 DATR62,12,12,12 63149 DATR12,76,120,0 63149 DATA12.76,120.0
63150 DATA230,100.120,112
63151 DATA120.100.230,0
63152 DATA240.96.96,96
63153 DATA96.98.254.0
63154 DATA130.198,238,254
63155 DATA254,214.198,0
63156 DATA198,230,246,254
63157 DATA222,206.198,0
63158 DATA124,198,198,198,198
63159 DATA124,198,198,198 63159 DATA198.198.124.0 63160 DATA252.102.102.124 63161 DATA96.96.240.0 63162 DATA124.198.198.198 63163 DATA214,214,124,14 63164 DATA252,102,102,124 63165 DATA102,102,230,0 63166 DATA124,198,192,124 63167 DATA6,198,124,0 63168 DATA126,90,24,24 63169 DHTH126,90,24,24 63169 DHTA24,24,60,0 63170 DHTA198,198,198,198 63171 DHTA198,198,124,0 63172 DHTA198,198,198,198 63173 DHTA198,56,16,0 DATA198,214,214,214 DATA214,254,108,0 DATA198,108,56,56 DATA108,198,198,0 63174 63177 DATH108.198.198.0 63178 DATH230.102.102.60 63179 DATH24.24.60.0 63180 DATH254.142.28.56 63181 DATH212.226.254.0 63182 DATH255.0.255.0 63183 DATH0.0.0.0 63184 DATA0,0,30,51

63185 DATA51,51,30,0 63186 DATA255,255,0,0

63188 63189 DATA204,0,0,0 DATA0,0,0,0 DATA170,170,0,0 63190 DATA0,0,0,0 DATA0,0,0,0 DATA0,0,0,0 63191 63193 DATA108,0,56,24 DATA24,24,126,0 DATA24,36,56,24 63194 63195 63196 63197 DATA24, 24, 126, 0 63198 DATA54,127,127,127 63199 DATA62,28,8,0 DATA51,204,0,0 63200 63201 DATA0,0,0,0 63202 DATA24,24,102,102 63203 DATA24,24,60,0 63203 DATR24,24,60,0
63204 DATR0,0,62,3
63205 DATR63,99,63,0
63206 DATR0,12,0,12
63207 DATR12,12,12
63208 DATR62,122,120,0
63210 DATR65,170,0,0
63211 DATR0,0,0,0
63212 DATR65,170,0,0
63213 DATR65,76,252,102
63213 DATR12,102,230,0
63214 DATR96,48,120,12
63215 DATR124,204,126,0
63216 DATR54,0,60,102
63217 DATR126,96,60,0
63218 DATR126,00,120,12
63219 DATR124,204,126,0 63219 DATA124,204,126,0 63220 DATR48,24,60,102 63221 DATR126,96,60,0 63222 DATR0,2,60,110 63223 DATA118, 102, 188, 0 63224 DATA56, 108, 120, 12 63225 DATA124, 204, 126, 0 63226 DATA24,36,60,102 63227 DATA126,96,60,8 63228 DATA8,28,62,127 63229 DATA62,28,8,0 63230 DATA12,24,60,102 63231 DATA126,96,60,0 63232 DATA60,0,238,102 63233 DATR102,102,62,0 63234 DATR108,0,238,102 63235 DATR102, 102, 62, 0

63239 DATA102,102,62,0 63240 DATA24,36,238,102 63241 DATA102,102,62,0 63242 DATA24,36,60,102 63243 DATA102,102,60,0 63244 DATA1,3,6,108 63245 DATA120,112,96,0 63246 DATA8,28,62,127 63247 DATA127,28,62,0 63248 DATA0,0,62,102 63249 DATA96,96,62,24 63250 DATA0,24,0,24 63251 DATA48,96,102,60 63251 DATTA48,96,102,60
63252 DATTA0,0.0.0
63253 DATTA0,0.0.0
63253 DATTA0,48,48,96
63254 DATTA0,24,24,0
63255 DATTA0,24,24,0
63255 DATTA15,7,14,14
63257 DATTA14,28,28,31
63258 DATTA240,240,120,120
63260 DATTA240,240,120,120
63261 DATTA12,112,248,0
63262 DATTA248,248,60,60
63263 DATTA255,124,120,120
63265 DATTA120,120,123,127
63265 DATTA120,120,123,127
63265 DATTA124,56,28,28
63267 DATTA56,112,224,240
63268 DATTA120,120,120,120 63268 DATR120, 120, 120, 120 63269 DATA120,126,255,0 63270 DATA56,28,28,28 63271 DATA56,112,224,0 63272 DATR31,56,112,240 63273 DATR240,240,240,240 63274 DATR248,56,28,12

63275 DATA4,0,0,0 63276 DATA240,240,120,120

63278 DATA0,0,0,6 63279 DATA12,24,240,0 63280 DATA1255,121,120,120 63281 DATA120,120,120,120 63282 DATA192,224,240,120

DATA60,30,15,0

63277

63236 DATA56,24,24,28 63237 DATA56,24,126,0 63238 DATA24,12,238,18

DATA56,24,126,0 DATA24,12,238,102

# SAD SUN

Quelques siècles en arrière, le capricieux pharaon puis aller sur la trappe en bas en évitant les poteaux et les plantes "Tout en carton", décide la construction de sa pyramide en blocs de pierres rarissimes. Devinez un peu qui est chargé de leur découverte ?..

Eric PARTOT

Mode d'emploi : Ce jeu comporte 4 tableaux :

Tableau 1 : vous êtes en bas et vous devez prendre la clé en haut, vés, la pyramide apparaît et le jeu revient au premier tableau.

VA VITE ME RAPPORTER 17 MILLIONS DE BLOCS PE PIERRES RARRISSIMES! TU AS UN QUART D'HEURE.

carnivores que le nuage arrose en passant.

Tableau 2 : Vous êtes en haut à gauche et vous devez aller jusqu'à la fenêtre en bas, en évitant les parois et les stalactites qui tombent. Tableau 3 : Vous êtes en haut à gauche et vous devez aller jusqu'à l'ascenseur qui passe à droite de l'écran en évitant le cadre, les trappes et le monstre de feu.

Tableau 4 : Vous devez trouver dans l'ordre, les quatre morceaux de la pyramide qui se trouvent chacun sur une île, en évitant l'eau et le fantôme du marais. Lorsque les quatre morceaux sont retrou-



**TI99 BASIC ETENDU** 

TI-99/4A BASIC ETENDU \*\*\*\*\*\*SADSUN\*\*\*\*\* REALISE PAR ERIC PARTOT 50 60

**GOTO 1270** 1er TABLEAU

120 E=0 :: M=0 :: S=0 130 CALL SCREEN(2):: CALL MAGNIFY(2):: C ALL SPRITE(#28.49.7.192/2.256/2):: GOSUB

140 CALL COLOR(1.1.1):: CALL CLEAR :: CA 140 CALL COLON(1.1.1):: CALL CLEAR :: CA LL COLOR(2.1.1) 150 FOR A=2 TO 12 STEP 8 :: FOR B=1 TO 2 8 STEP 4 :: CALL HCHAR(A,B,40):: FOR C=1 TO 4 :: CALL HCHAR(A+C\*2,B+C.40):: NEXT C :: NEXT B :: NEXT A 160 RANDOMIZE :: CALL HCHAR(2.1,40,32):

CALL VCHAR (1, 1, 40, 24):: CALL VCHAR (2, 32

ALL MOTIDN(#1.-Y,X); CALL CDL(U):: CALL CDINC(#1.#3,10,R):: IF U=-1 DR R=-1 THE N 210 ELSE 200 210 IF R=-1 THEN IF S=1 THEN 330 ELSE CA

L SPRITE(#3,35,7.168.256/2):: S=9+1 :: ALL MOTION(#1,0,0):: GOTO 230

220 GDTD 240 230 FOR L=6 TO 20 STEP 4 :: CALL HCHAR(L ,2,32.29):: NEXT L :: GDTD 200

,2,32.29):: NEXT L :: GDTO 200
240 REM touche !
250 IF S=1 THEN CALL SPRITE(#3,34,2,11,2
56/2):: S=0
260 FOR H=1 TO 28 :: CALL MOTION(#H,0,0)
:: NEXT H :: VIE=VIE-1
270 FOR GW=2 TO 16 :: CALL SCREEN(QW):: CALL COLOR(#1,0W-1):: CALL SOUND(-1,0W+1
000,0): NEXT GW
280 DISPLAY AT(23,1)SIZE(4):"VIE=" :: CA
LL HCHAR(23,7,32,9):: CALL HCHAR(23,7,64
.VIE):: CALL SCREEN(2):: CALL COLOR(#1,1
3)

3)
290 IF VIE=0 THEN 1040
300 FOR A=1 TO 21 STEP 2 :: CALL HCHAR(A ,2,32,30):: NEXT A

310 CALL LOCATE (#1,152,256/2):: CALL MOT IDN(#2,0,INT(RND\*25)+10):: U=0 :: GOTO 2

330 | 2eme TABLEAU 340 | 250 SCORE-SCORE-VIE\*10 :: DIF=DIF+0.5 350 SCORE-SCORE(VIE\*10 :: CALL CLEAR :: CA LL DELSPRITE(ALL):: CALL SCREEN(2):: CAL MAGNIFY(2):: CALL SPRITE(#28,50,5,192/

2.256/2)
370 CALL COLOR(14,1,1)
380 FOR I=1 TO 1000 :: NEXT I :: CALL SP
RITE(#1,64,1,13,25):: CALL SPRITE(#2,141
.1.21\*8.25)
370 FOR I=4 TO 27 :: CALL SPRITE(#1,140,

1,1,(I+1)\*8,INT(RND\*8)\*DIF+1,0):: NEXT 1 :: CALL DELSPRITE (#28):: CALL MAGNIFY (1

400 CI=1 :: FOR I=1 TO B :: CALL COLOR(I .2.1):: NEXT I :: E=0 :: M=0

410 GOTO 1530 410 GOTD 1530
420 DISPLAY AT(23.1)SIZE(4):"VIE=" :: CA
LL HCHAR(23,7,32.9):: CALL HCHAR(23,7,64
,VIE):: CALL SCREEN(2)
430 DN CI GOTD 440.500
440 GOSUB 520 :: FOR I=1 TO B :: CALL CO
LDR(I,4.1):: NEXT I :: CALL COLOR(14,10.

450 CALL COLOR(#1,8):: FOR I=4 TO 27 :: CALL COLOR(#I,4):: NEXT I :: CALL COLOR(

#2,// 460 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,-Y,X):: CALL COL(E):: CALL COINC(ALL,M):: IF M<>0 OR E<>0 THEN 470 ELSE 460 470 CALL CDINC(#1, #2, 10, J):: IF J=-1 THE

480 CALL MOTION(#1,0,0):: FOR I=2 TO 16 . SALL SOUND(-1, I\*1000, 0): NEXT I :: E=0 :: M=0

VPE=VIE-1 :: CI=2 :: GOTO 420

500 IF VIE=0 THEN 1040 510 CALL COLOR(#1.8):: CALL LOCATE(#1,13,25):: GOSUB 520 :: CALL SCREEN(2):: GOT

520 FOR I=3 TO 27 :: CALL MOTION(#1.INT( RND\*8)\*DIF+1,0):: NEXT I :: CALL SOUND(1

550 Jeme TABLEAU

570 SCORE=SCORE+VIE\*50 580 FOR I=1 TO 8 :: CALL COLOR(I,1,1)::

NEXT I

NEXT I 590 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR :: CALL MAGNIFY(2):: CALL SPRITE(#28,51,3.1 92/2,256/2):: GOTO 1660 600 FOR I=3 TO 19 :: FOR J=4 TO 31 :: TE =INT(RND+7)+1 :: IF TE>2 THEN CH=32 ELSE

610 CALL HCHAR (I, J, CH) :: NEXT J :: NEXT

1620 CALL HCHAR(20,1,96,160):: CALL HCHAR (1,1,96,64):: FOR A=1 TO 3 :: CALL VCHAR (1,A,96,20):: NEXT A :: CALL VCHAR(1,32, 630 CALL VCHAR(3,4,32,17):: CALL VCHAR(3,5,32,17)

640 CALL DELSPRITE (#28):: CALL MAGNIFY(1 640 CALL DELSPRITE(#28):: CALL MAGNIFY(1):: CALL SPRITE(#1,64,1,20,25,#2,100,1,1) 92/2,256/2,#3,58,7,10,245,4,0) 650 DISPLAY AT(23,1)SIZE(4):\*VIE=":: CALL HCHAR(23,7,96,9):: CALL HCHAR(23,7,64,VIE):: CALL SCREEN(2) 660 IF VIE=0 THEN 1040 670 FOR I=2 TO 8 :: CALL COLOR(I,10.1):: NEXT I :: CALL COLOR(9,14,1):: CALL COLOR(1,16,1):: CALL COLOR(1,1

LOR(#1,5)
680 R=0 :: D=0 :: IF VIE=0 THEN 1040
690 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,Y,X):: CALL INC :: CALL COL(R):: CALL CO
INC(ALL,D):: IF R=-1 OR O=-1 THEN 700 EL SE 690 700 CALL CDINC(#1, #3, 10, ASD):: IF ASD=-1

710 CALL MOTION(#1,0,0,#2,0,0):: FOR I=2 TO 16 :: CALL SCREEN(I):: CALL COLOR(#1
I-1):: CALL SDUND(-1,I\*1000,0):: NEXT I
'20 VIE=VIE-1

730 CALL LOCATE(#1.20.25):: CALL LOCATE(#2.192/2,256/2)

740 GOTD 650 750 !=======

4eme TABLEAU 770 780 SCORE=SCORE+VIE+100

790 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR :: CALL COLOR(1,2,2):: CALL SCREEN(2):: CAL L MAGNIFY(2):: CALL SPRITE(#28,52.16.192

/2,256/2)
800 CALL COLOR(1.1.1):: CALL COLOR(9.1,1
):: CALL COLOR(10,1.1)
810 GOSUB 1850 :: TRS=1 :: D=0 :: R=0
820 CALL HCHAR(1,1,96,76B)
830 FOR I=2 TO 26 STEP 8 :: FOR TI=1 TO
4 :: CALL VCHAR(3,1+TI,32,17):: NEXT TI

CALL VCHAR (3, I+TI, 104, 17):: CALL HCHA

7: CALL HCHAR(3,1+11,104,17): CALL HCHAR (20,1+1,105,5) 840 CALL HCHAR(20,1+5,107) 850 CALL HCHAR(10,1+TI+1,105,3):: CALL H CHAR(16,1+TI+1,105,3):: CALL HCHAR(10,TI +I,106):: CALL HCHAR(16,TI+I,106):: NEXT

I 860 CALL VCHAR(1,2,96,24):: CALL VCHAR(1,32,96,24):: CALL VCHAR(3,31,104,17) 870 FOR I=7 TO 13 STEP 6 :: CALL HCHAR(I+1,3,32,28):: CALL HCHAR(I+2,3,32,28):: 880 CALL DELSPRITE (#28):: CALL MAGNIFY (1

880 CALL DELSPRITE(#28):: CALL MAGNIFY(1):: CALL SPRITE(#1,64,1,20,25,#2,100,1,192/2,256/2,#3,58,1,INT(NND\*116)+34,30)
890 DISPLAY AT(23,1)SIZE(#):"VIE=" :: CALL HCHAR(23,7,64,VIE):: CALL SCREEN(2)
900 IF VIE=0 THEN 1040
910 CALL COLOR(10,3,5,9,8,5,1,4,3):: CALL COLOR(#1,10):: FOR I=5 TO 8 :: CALL COLOR(I,14,1):: NEXT I :: CALL COLOR(#2,16)

7920 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,-Y,X):: CALL INC :: CALL COL(R):: CALL CO INC(ALL,O):: IF R=-1 DR O=-1 THEN 930 EL

SE 920 930 D=0 :: R=0 :: CALL CDINC(#1.#3,10,TR V):: IF TRV=-1 THEN 940 ELSE 980 940 CALL MOTION(#1,0,0,#2,0,0,#3,0,0):: CALL CDLOR(#3,2):: CALL SDUND(100,110,3)

CALL COLOR(#: TRS=TRS+1

1: INS=INS+1
950 IF TRS=5 THEN 1000
960 FOR I=1 TO 200 :: NEXT I :: CALL COL
OR(#3,1):: RANDOMIZE :: CALL LOCATE(#3,I
NT(RND\*116)+34,TRS\*50+TRS\*TRS\*2)
970 GDT0 890

NT(RND\*116)+34,TRS\*50+TRS\*72)
970 GDTD B90
980 CALL MOTION(#1.0,0,#2,0,0):: FOR I=2
TO 16 :: CALL SCREEN(!):: CALL COLOR(#1
,I-1):: CALL SOUND(-1,I\*1000,0):: NEXT I
990 VIE=VIE-1 :: CALL LOCATE(#1,20,24,#2
,192/2,256/2):: GOTO B90
1000 TRS=1 :: CALL POBITION(#1,JS,AB)::
CALL SPRITE(#3,59,2,JS+10,AB)
1010 SCORE=SCORE+VIE\*200
1020 CALL SDUND(100,110,0):: FOR I=1 TO

1020 CALL SOUND(100,110,0):: FOR I=1 TO 1000 :: NEXT I :: CALL CLEAR :: CALL COL DR(1,1,1):: CALL DELSPRITE(ALL):: GOTO 1

FIN DE PARTIE 1040 1050 1060 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: CALL CHARSET 1070 GOSUB 1740

1080 CALL CREATE (97)

1090 GOSUB 1230 1090 GOSUB 1230 1100 FOR I=1 TO 14 t: CALL SPRITE(#I,97. INT(RND\*14)+3.I\*8+40.24):: CALL SPRITE(# I+14.97. INT(RND\*14)+3. I\*8+40. Z48):: NEXT

1110 RESTORE 1140 1120 READ RAN.COL.CRT :: IF CRT=0 THEN 1 130 ELSE CALL HCHAR(RAN.COL+3.CRT):: GOT

0 1120 1130 60T0 1190 1140 DATA 8,17,113,9,17,113,9,15,108,9,1 6,113,10,17,113,9,18,113,9,19,109 1150 DATA 7,17,110,11,17,113,12,17,113,1 3,16,113,13,17,113,14,15,113,15,15,113,1 4,16,113 1160 DATA 15,14,113,15,15,113,16,13,113, 16,14,113,17,12,116,17,13,116,17,14,121

16,14,113,17,12,116,17,13,116,17,14,121 1170 DATA 13,15,111,14,14,111,15,13,111, 16,12,111,14,18,120,15,17,120,16,16,120, 17,15,120

1180 DATA 16,15,115,13,18,115,14,17,115, 15, 16, 115, 0, 0, 0

1190 CALL COLOR(11,6,14):: CALL COLOR(12,14,1):: CALL COLOR(10,6,2)
1200 FOR I=1 TO B :: CALL COLOR(1,16,1): NEXT I

: NEXT I 1210 CALL CREATE(97):: CALL KEY(1,K,REP) :: IF REP<>O THEN 1220 ELSE 1210 1220 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR :: SCORE=0 :: DIF=0.5 :: VIE=5 :: GOTO 120 1230 DISPLAY AT(4,5):"SCORE=" :: DISPLAY

AT(4,11):SCORE 1240 IF SCORE>HIGH THEN HIGH=SCORE 1250 DISPLAY AT(5,5):"HIGH SCORE=" IF DI

SPLAY AT (5, 16) : HIGH

1260 RETURN 1270 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: CALL MAGNIFY(4) 1280 A\$="FBFBBFB00DFDFDF00" :: FQR I=128

1280 H3- PSP-BODD PSP-BODD TO 131 11 128 170 131 1: CALL CHAR(I,4%):: NEXT I 1290 FOR I=1 TO 4 :: FOR J=1 TO 4 :: CAL L SPRITE(#IL+1,128,7,1\*32+20,J\*32+40):: IL=IL+1 :: NEXT J :: NEXT I 1300 CALL SPRITE(#17,136,2,36,128):: DIS PLAY AT(8,13): "SADSUN" :: CALL SPRITE(#1

B. 132, 12, 192/2, 120)

: NEXT I 1320 CALL CHAR (136, "1919BDFF99982466")::

1330 CALL MOTION (#18, -1,0)

1330 CALL MOTION(#18,-1,0)
1340 CALL POSITION(#18,FDS,J):r IF FDS<=
24 THEN 1350 ELSE 1340
1350 CALL MOTION(#18,0,0):: FOR I=1 TO 1
6:: CALL MOTION(#1,0,5,0):: NEXT I
1360 DIF=0.5:: VIE=5
1370 CALL POSITION(#16,TM,HJ):: IF TH>18
5 THEN 1380 ELSE 1370
1380 FOR TY=16 TO 1 STEP -1:: CALL DELS

TOUCHE PAS AU PÈRE) Suite page 26









# **CBM 64**

Suite de la page 24

63283 DATA120,60,60,60 63284 DHTH60,60,60,60,60 63284 DHTH60,60,60,60 63285 DHTH556,112,224,0 63285 DHTH255,124,120,120 63287 DHTH121,127,127,120 63288 DHTH248,56,28,140 63289 DATA132,128,192,192 63290 DATA120,120,120,120 63291 DATA120,120,252,0 63292 DATA0,0,0,0 63293 DATA0,0,0,0 DATA248,56,28,12 DATA4,0,0,126 63295 63295 DHTH4,0,0,126 63296 DHTH60,60,60,60 63297 DHTH60,124,254,0 63298 DHTH252,120,120,120 63299 DHTH127,123,120,120 63300 DATA126,60,60,60 63301 DATA60,188,252,60 63302 DATA60,60,60,60 63303 DATA60,60,126,0 63304 DATA252,120,120,120 63305 DATA120,120,120,120 DATA126,60,60,60 DATA60,60,60,60 63306 63308 DATA0,0,128,192 63309 DATA224, 112, 127, 0 63310 DATA252.120.120.120 63311 DATA120.121.127.121 63312 DATA62.28.56.112 63313 DATA224,224,240,240

63314 DATR248,120,120,60 63315 DATR60,60,126,0 63316 DATR248,120,124,124 63317 DATR110,110,103,103 63318 DATA126,60,60,124 63319 DATA252,252,188,188 63320 DATA255,255,255 **63321 DATR255,255,255,255**63322 DATR99,97,96,96
63323 DATR96,96,240,0 63324 DATA252,120,126,127 63325 DATA127,127,123,121 63326 DATA126,60,60,60 63326 63327 DATA188,252,252,252 DATA252,124,60,60 63328 DATH252,124,60,60
63329 DATH60,60,126,0
63330 DATH31,57,112,240
63331 DATH240,240,240,240
63332 DATH224,56,28,28
63333 DATH56,112,224,0
63334 DATH188,188,252,124
63335 DATH56,124,230,0
63336 DATH31,56,112,240
63337 DATH248,126,63,31
63338 DATH248,126,63,31
63338 DATH248,126,63,31 63338 DATR248.56,28.12 63339 DATR4.0.192.240 63340 DATR3.0.128.192 63341 DATR224.112.127.0 63342 DATR248.124.60.60 63343 DATR56.112.224.0 63344 DATR127.119.231.199 63345 DATR135.7.7.7 63346 DATR248.184.156.140 63347 DATR132.128.128.128 63348 DATR7.7.7.7 63349 DATR7.7.7.7 63350 DATR128,128,128,128 63351 DATR128,128,129,192,0 DATA124,56,112,240 63353 DATA240,240,240,240

63354 DATR252,120,120,124 63355 DATR60,62,30,31 63356 DATR30,12,12,28 63357 DATA24,24,56,56 63358 DATA15,15,7,7 63359 DATA3,3,7,0 63360 DATR48,176,240,240 63361 DATR224,224,240,0 63362 DATA30,12,12,12 63365 DHTR32,126,56,36 63369 DATR30,15,15,7 63370 DATR62,28,56,112 63371 DATR324,192,128,192 63372 DATR3,7,14,28 63373 DATR36,112,248,0 63374 DATR224,224,240,240 63375 DATR120,60,126,0 63376 DATA62,28,56,112 63377 DATA224,192,128,128 63378 DATA127,112,224,192 63375 DATA129,113,7 63379 DATA129,1,3,7 63380 DATA254,124,120,248 63381 DATA240,224,224,192 63382 DATA7,15,31,30 63383 DATA62,124,255,0 DATA128, 128, 0, 6 63384 63385 DATA12,24,240,0 63386 DATA0,1,7,28 63387 DATA16,0,0,0 63388 DATA124,248,120,120 63389 DATA120,120,120,120 63390 DATA127,112,224,192 63391 DATA128,0,3,31 63392 DATA60,56,112,112 63393 DATA240,240,255,0

63394 DATA1,0,1,3 63395 DATA7,15,31,62 63396 DATA252,248,240,224 63397 DATA192,128,0,28 63398 DATA124,255,255,255 63399 DATA0,1,3,0 63400 DATA66,252,252,252 63401 DATA224,192,224,0 63402 DATA255,240,240,240 63403 DATA240,254,255,63 63404 DATR31,56,112,240 63405 DATR248,254,255,255 63406 DATR251,240,240,240 63407 DATA240,248,63,0 63408 DATA128,128,0,0 63409 DATA0,0,0,0 63410 DATR31,120,240,240 63411 DATR120,60,31,60 63412 DATR120,240,240,240 63413 DATA120,60,31,0 63414 DATA224,56,28,28 63415 DATA60,124,252,252 63416 DATA252,124,60,60 63417 DATA56,112,224,0 63418 DATA31,57,112,240 63419 DATR31.57,112.240
63419 DATR3240,240,241,243
63420 DATR192.224,240,120
63421 DATR192.252,252,198
63422 DATR3247,254,124,120
63423 DATR60,30,15,0
63424 DATR126.60,24,0 63426 DATA0,0,0,0 63427 DATA0,0,127,127 63428 DATA0,0,0,0 63429 DATA0,0,248,248 63430 DATA15,7,7,7 63431 DATA0,0,7,7

63432 DATA224,192,192,192 63433 DATA0,0,192,192

63434 DRTR120,120,120,120 63435 DRTR0,0,120,120 63436 DRTR6,134,238,60 63437 DRTR24,0,0,0 63438 DATR252,142,6,30 63439 DATR118,230,127,0 63440 DATR0,0,0,224 DATA192, 192, 192, 192 63441 DATA248, 252, 238, 198 DATA238, 124, 60, 0 63442 63444 DATA120, 124, 224, 192 63445 DRTR230,124,60,0 63446 DRTR0,0,0,14 63447 DATA6, 6, 6, 6 63448 DATR126,126,238,198 63449 DATR238,124,60,0 63450 DATA56, 108, 206, 248 63451 DATR226,126,62,0 63452 DATR0,0,0,24 63453 DATR60,118,96,96 63454 DRTR96,120,96,96 63455 DRTR96,96,240,0 63456 DATRIZ0,124,238,198 63457 DATRIZ0,126,62,6 63458 DATRIZ16,254,238,198 63459 DATA198, 198, 198, 0 63459 DRTR198,198,198,63460 DRTR0,0,0,24
63461 DRTR24,0,0,0
63462 DRTR60,24,24,24
63463 DRTR24,24,60,0
63464 DRTR0,0,0,6
63465 DRTR0,0,0,6 63466 DATA15,6,6,6 63467 DATA6,6,6,6 63468 DATA204,216,240,220 63469 DATA206,206,206,0 63470 DATA206,0,56 63471 DATA24,24,24,24 63472 DATA24,24,24,24

63473 DATA24,24,60,0

63474 DATA236,254,214,214 63475 DATA214,214,214,0 63476 DATA120,124,238,198 DATA120,124,238,198 63477 63479 DATR238,252,252,192 63480 DATR192,192,192,192 DATA120,124,238,198 63481 63482 63483 DRTA238, 126, 62, 6 63484 63485 DATA6,6,6,6 DATA14,0,0,0 63486 DATA220,246,224,192 63487 DATA192,192,224,0 63488 DATA124,198,192,124 63499 DATA6,198,192,124 63499 DATA6,0,0,64 63491 DATA192,192,192,240 63492 DATA192,192,192,194 63493 DATA192,192,192,194 63494 DATA198,198,198,198 63495 DATA230,124,60,0 63496 DATA198,198,108,108 63497 DATA56,56,16,0 63498 DATRA198.198.214.214 63499 DATRA14.124.60.0 63500 DATRA198.236.120.56 63501 DATRA198.236.134.0 63502 DATRA198.198.198.198 63503 DATRA230.126.62.6 63504 DATR254,134,12,24 63505 DATR48,98,254,0 63506 DATR0,0,0,0

63507 DATRO, 96, 96, 0

READY.

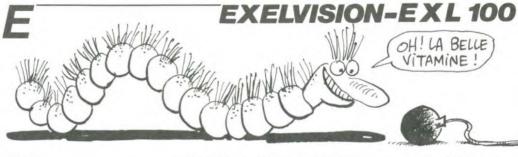
63508 DATA0,0,0,0 63509 DATA16,48,48,96

63510 DATA255,231,231,255 63511 DATA255,231,231,255

LA CHENILLE

Encore une fois,dame chenille friande de vitamines a besoin de votre aide pour sortir de son labyrinthe. Amis des bêtes à vos joysticks!

J.R HERPELDINGER.



H LA CHENILLE M \*\*\*\*\*\*\*\*\* version EXL 100 du 29/10/84 \* COPYRIGHT HERPELDINGER J-Roch 13 CLS "GBB"

14 LOCATE (7,10):CALL COLDR("OCHL")

15 PRINT "LLAA CCHHEENNILLLLEE"

16 LOCATE (8,10):CALL COLDR("OBHL")

17 PRINT "LLAA CCHHEENNILLLLEE"

18 LOCATE (13,4):CALL COLDR("OWB")

19 PRINT "COPYRIGHT HERPELDINGER J-Roch

1984" 25 REM ----25 CALL CHAR(97,"7A7A7A7A7A7A7A7A7A7A7A7A7A 27 CALL CHAR(98,"0000FFFFFFF00F0000")
28 CALL CHAR(98,"00001F3F7F778787778")
30 CALL CHAR(100,"000001F3F7F778787778")
31 CALL CHAR(101,"7A7A7B7B7B793C1F0000")
32 CALL CHAR(103,"0000FFFFFFF00FA7A7A")
33 CALL CHAR(103,"0000FFFFFFF00FA7A7A")
34 CALL CHAR(104,"7A7AFBFBFBB00FF0000")
35 CALL CHAR(105,"7A7AFBFAFAFA602FA7A7A7")
36 CALL CHAR(106,"7A7A7B7B7B7B7B7B7A7A7")
37 CALL CHAR(108,"7A7A7A7A7A7B3C1B0000")
38 CALL CHAR(108,"00001F3F7F7F301F0000")
39 CALL CHAR(111,"00001F3F7F7F301F0000")
40 CALL CHAR(111,"00001F3C7F7E3C1B0000")
41 CALL CHAR(1112,"00001F3C7F7E3C1B0000") 27 CALL CHAR(98,"0000FFFFFFFF00FF0000") 56 T=1:TA=1 57 S=3 58 H=1 59 LS=1:MS=30000 60 !----AFFICHAGE SERPENT LL VIE(S):CALL BONDS(MUL)

66 CALL COLOR("1R8")

67 FOR F=1 TO 5

68 X(F+100)=13:Y(F+100)=F+8

69 LOCATE (X(F+100)+1,Y(F+100)+18):IF F=

5 THEN PRINT CHR\$(D-10) ELSE PRINT "q"

70 NEXT F DD=105:FF=101:A=D:X0=X1:Y0=Y1 JEU 75 C=A
76 CALL KEY1(F,E):IF F)=128 AND F(=131
THEN A=F
77 IF ABS(C=A)=2 THEN A=C
78 X1=X1-(A=B)+(A=H)
79 Y1=Y1-(A=D)+(A=C)
80 IF TA1\$(X1,Y1)=" "THEN 100
81 IF TA1\$(X1,Y1)=" "THEN 121
82 IF TA1\$(X1,Y1)=" "Q"THEN 111
83 X1=X0:Y1=Y0
84 ON (C-127)GOTO 85,87,89,91
85 IF TA1\$(X0-1,Y0)=" "OR TA1\$(X0-1,Y0)=
"p"THEN A=C:GOTO 77
86 GOTO 96 86 GOTO 96 87 IF TA1\$(X0,Y0+1)=" "OR TA1\$(X0,Y0+1)=
"p"THEN A=C:GOTO 77 B9 IF TA1\*(X0+1,Y0)=" "OR TA1\*(X0+1,Y0)=
"p"THEN A=C:GOTO 77 90 GOTO 96 91 IF TA1\*(XO,YO-1)=" "OR TA1\*(XO,YO-1)= "p"THEN A=C:GOTO 77 "p"THEN A=C:GOTO 77
92 IF TA1\$(X0-1,Y0)=" "OR TA1\$(X0-1,Y0)=

"p"THEN A=H:GOTO 77

33 IF TA1\$(XO-1,YO)="q"THEN 111

94 IF TA1\$(XO+1,YO)=" "OR TA1\$(XO+1,YO)=
"p"THEN A=B:GOTO 77

35 IF TA1\$(XO+1,YO)="q"THEN 111

36 IF TA1\$(XO,YO+1)=" "OR TA1\$(XO,YO+1)=
"p"THEN A=D:GOTO 77

37 IF TA1\$(XO,YO+1)="q"THEN 111

38 IF TA1\$(XO,YO-1)=""OR TA1\$(XO,YO-1)=
"p"THEN A=G:GOTO 77

39 IF TA1\$(XO,YO-1)="q"THEN 111

100 DD=DD+1:FF=FF+1

101 X(DD),XO=X1:Y(DD),YO=Y1

102 CALL COLOR("DB"):LOCATE (X(DD-1)+1,
Y(DD-1)+18):FRINT "q"

103 TA1\$(X(DD),Y(DD))="q"

104 LOCATE (X(DD)+1,Y(DD)+18)

105 PRINT CHR\$(A-10)

106 CALL COLOR("OBB"):LOCATE (X(FF-1)+1,
Y(FF-1)+18):PRINT ""

107 TA1\$(X(FF-1),Y(FF-1))=""

108 MUL=MUL-10:CALL BONUS(HUL)

109 IF MUL(=0 THEN 111

110 GOTO 75 110 GOTO 75 EFFACEMENT SERPENT ! CALL COLOR("OBB"):FOR I=FF TO DD LOCATE (X(I)+1,Y(I)+18):PRINT " " TA16(X(I),Y(I))=" " 116 NEXT I S=S-1:CALL VIE(S) IF S(=0 THEN 191 GOTO 65 RENCONTRE JR

TA16(X1,Y1)=""
F=FF-LS:PT=PT+10
JR=JR+1
CALL SCORE(PT) IF JR=NN THEN TA=TA+1:GOTO 134 GOTO 100 ..... 133 GOTO 111 BONUS 135 LOCATE (X1+1,Y1+18):CALL COLOR("OBB"
):PRINT " "
138 FOR I=FF TO DD
139 LOCATE (X(I)+1,Y(I)+18):PRINT " ":
NEXT I 140 CH=((MUL/100)-INT(MUL/100))\*100 140 CH=((MUL/100)-INT(MUL/100))#100 141 IF CH=0 THEN 145 142 FDR I=CH TO 0 STEP -10 143 CALL BONUS(I+(MUL-CH)):PT=PT+(10\*M): CALL SCORE(PT) 144 NEXT I NEXT I FOR I=(MUL-CH)TO 0 STEP -100 CALL BONUS(I):PT=PT+(100\*M):CALL SCO RE(PT) NEXT I EFF\$=RPT\$(" ",21):CALL COLOR("OMM") FOR I=2 TO 21 LOCATE (I,19):PRINT EFF\$ NEXT I GOTO 64 156 FON\$=RPT\$(" ",16):CALL COLOR("OBM") 157 FOR I=2 TO 21 158 LOCATE (I,2):PRINT FON\$ 159 NEXT I 160 CALL COLOR("186") 160 CALL COLOR("18b")
161 LOCATE (19,3):PRINT "F"
162 CALL COLOR("18b")
163 LOCATE (19,4):PRINT " HER"
164 LOCATE (20,3):PRINT " "
165 CALL COLOR("08b")
166 LOCATE (19,8):PRINT "PELD"
167 LOCATE (20,8):PRINT "PB4"
168 CALL COLOR("08R")
169 LOCATE (19,12):PRINT "INGER"
170 LOCATE (19,12):PRINT " "
171 LOCATE (4,3):CALL COLOR("0CMH")
172 PRINT "SCORE:" 172 PRINT "SCORE:"
173 LOCATE (5,3):CALL COLOR("ObMH")
174 PRINT "SCORE:"
175 CALL SCORE(0)
176 LOCATE (8,5):CALL COLOR("OCMH")
177 PRINT "BONUS:"
178 LOCATE (3,5):CALL COLOR("ObMH")
179 PRINT "BONUS:" 180 CALL BONUS(3000) 181 LOCATE (12,4):CALL COLOR("OCM") 182 PRINT "TABLEAU:":CALL TABL(TA)

183 LOCATE (14,4):CALL COLOR("Obh")
184 PRINT "Nb VIE :":CALL VIE(5)
185 LOCATE (16,3):CALL COLOR("ORH")
186 PRINT "MEILLEUR SCORE"
187 NS=30000:LOCATE (17,6):CALL COLOR("ORH") 188 PRINT USING"BBBBBBB",MS 189 RETURN 190 STOP PLUS DE SERPENT:FIN DE FARTIE ARTIE ?(D/R)######
198 LO=LEN(MES\$)
199 FOR I=1 TO LO
200 CALL KEY1(F,E)
201 IF F=79 THEN 211
202 IF F=78 THEN CLS "bbb":END
203 IF LEN(LO\$)(=20 THEN 206 204 PAUSE .1 205 LO\$=SEG\$(LO\$,2,20) 205 LO\$=SEG\$(LO\$,2,20) 206 LO\$=LO\$\$ISEG\$(MES\$,I,1) 207 LOCATE (2,19):CALL COLOR("ObB") 208 PRINT LO\$ 209 NEXT I 210 GOTO 199 211 IF PT)MS THEN MS=PT 212 LS=1:M=1:T=1:S=3:PT=0:CALL SCORE(0) :GOTO 148 :GOTO 148 218 FOR N=1 TO 21 218 FOR N=1 TO 21
219 TA1%(I,N)=SEG\$(Z\$,N,1)
220 NEXT N
221 NEXT I
222 FOR N=1 TO NN
223 READ X1,Y1
224 LOCATE (X1+1,Y1+18):CALL COLOR(JR\$)
225 PRINT CHR\$(112)
226 NEXT N
227 RETURN 227 RETURN TABLEAU 1 251 DATA 4,4,5,6,3,7,3,11,3,15,5,16,4, 252 DATA 11,9,11,13,13,7,13,15,16,2,16, 20,17,4,17,18,18,2,18,20 T=2:NN=17:RESTORE 231:COUL\$="1RB": JR\$="1YBF" 254 IF TA(=1 THEN 257 255 M=M+1:LS=LS+1 256 S=S+1:CALL VIE(S) 257 GOTO 213 TABLEAU 2 TU M'EPOUSES OH OUT MADAME BEAU MALE? W.

TABLEAU 3 14,17,16,19,20 310 DATA 10,4,9,6,9,16,10,18 311 T=4:NN=20:RESTORE 288:COUL\$="1YB":J R\$="1MBF":GOTO 213 331 DATA "a a" 332 DATA "a mbbbbbbbbbbbbbb a" 333 DATA "a bbbbbbbbbbbbbbbbbb" a" 334 DATA "abbbbbbbbbbbbbbbbb" 3 335 DATA 2,2,2,20,4,5,4,10,4,12,4,17,6,6,6,16 336 DATA 8,8,8,14,10,4,10,18,11,9,11,13 337 DATA 14,6,14,16,16,2,16,9,16,13,16, 20 338 T=1:NN=20:RESTORE 315:COUL\$="1WB": JR\$="1MBF" 339 GOTO 213 SOUS-PROGRAMMES 343 SUB SCORE(SC) 344 CALL COLOR("OCMH")
345 LOCATE (4,10):PRINT USING"#########", 346 CALL COLOR("ObMH") 347 LOCATE (5,10):PRINT USING"########", 348 SUBEND 349 SUB BONUS(BS)
350 C1\*="OCMH"
351 C2\*="ObMH"
352 IF BS(=300 THEN C1\*="ORMH":C2\*="
ORMH" 353 CALL COLOR(C1\*):LOCATE (8,11):PRINT USING"HHHH",BS
354 CALL COLOR(C2\*):LOCATE (9,11):PRINT USING"HHHH",BS 355 SUBEND 356 SUB VIE(VI) 357 LOCATE (14,12):CALL COLOR("05M") 358 PRINT USING"###",VI 359 SUBEND 359 SUBERNO 360 SUB TABL(TA) 361 LOCATE (12,12):CALL COLOR("OCM") 362 PRINT USING"###",TA

VITAMINE!

BOUFFER DES VITAMINES C'EST TRÈS MAUVAIS

POUR LA

VITAMINES

LA CHENILLE ET LA LIMACE



Ti99 Basic ETENDU Suite de la page 25

PRITE(#TY):: NEXT TY 1390 CALL KEY(1,K,S):: IF S(>0 THEN 1400

1400 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CHARSET :: GOTO 120 1420 ! CARACTERES TABLEAU1

1530 ! CARACTERES TABLEAU2

1550 CALL CHAR(36, "000000004042CBDB") 1560 CALL CHAR(37, "C58DABAA2236B695") 1570 CALL CHAR(38, "C5CDCDDB9A9B1302") 1580 FOR I=3 TO 13 STEP 10 1590 CALL HCHAR(I+1,3,36,26):: CALL HCHA R(I+2,3,37,26):: CALL HCHAR(I+3,3,38,26) :: NEXT I 1600 FOR R=8 TO 18 STEP 10 1600 FOR B=B TO 18 STEP 10 1610 CALL HCHAR(B+1,7,36.26):: CALL HCHA R(B+2,7,37,26):: CALL HCHAR(B+3,7,38,26) :: NEXT B 1620 CALL CHAR (140, "1030381C1C381810"):: CALL CHAR(141,"103854547C54547C") 1630 CALL VCHAR(1,3,140,22):: CALL VCHAR (1,32,140,24):: CALL HCHAR(1,3,140,30) 1640 GDTD 420 1660 ! CARACTERES TABLEAU 3 1690 CALL CHAR(34, "FFFFFFFFFFFFFFF")
1700 CALL CHAR(34, "FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF")
1710 CALL CHAR(96, "FFFFFFFFFFFFFFFF")
1720 CALL CHAR(58, "7EC38181D5ABD5AB")
1730 GDTD 600 

1770 CALL CHAR(111, "0103070F1F3F7FFF")
1780 CALL CHAR(120, "FFFEFCFBF0E0C0B0Y)
1790 CALL CHAR(121, "FEFEFEFFFFFEFE")
1800 CALL CHAR(110, "183C7E723C183C7E")
1810 CALL CHAR(109, "008CDEFFFFDE8C00")
1820 CALL CHAR(108, "00317BFFFF7B3100") 1830 RETURN 1850 ! CARACTERE TABLEAU 4 CHAR (32, 0554555105040501 1870 CALL CHAR(32, "055455105A45A1")
1880 CALL CHAR(76, "20500245A000040A")
1890 CALL CHAR(104, "F0F0F0F0F0F0F0F0")
1900 CALL CHAR(105, "FFFFFFFF0F0000000")
1910 CALL CHAR(106, "FFFFFFFFF0F00F0F0F0")
1920 CALL CHAR(107, "F0F0F0F000000000")
1930 CALL CHAR(58, "187CEEC783FF7F1C")
1940 CALL CHAR(59, "FFC3A59999A5C3FF")
1950 CALL CHAR(100, "70A8F87C3E7FFDD")
1960 RETURN 1960 RETURN 1970 SUB GOBO (F) 1980 CALL POSITION(#2,1.J):: IF J)200 TH EN CALL LOCATE(#2,1+16,1):: CALL MOTION( #2,0,INT(RND\*25)+10) 1990 IF I>160 THEN CALL LOCATE(#2,1.1) 2000 IF \*J>250 THEN J=250 2010 CALL HCHAR(INT(1/8)+1,INT(J/8)+1.33 ):: SUBEND

TARD (2000) JE SUIS CREVE 2020 SUB COL (U) 2020 SUB CDL(U)
2030 CALL POSITION(#1,X,Y):: IF X>190 TH
EN 2050 ELSE CALL BCHAR(INT(X/B)+1,INT(Y
/B)+1,H):: IF H=32 THEN SUBEXIT
2040 U=-1 :: SUBEXIT
2050 CALL LOCATE(#1,160,Y):: GOTO 2030 2060 SUBEND 2070 SUB INC 2080 CALL POSITION(#2.11.J1):: CALL POSI TION(#1,12,J2):: M=(J2-J1)/5 :: T=(I2-I1)/5 :: CALL MOTION(#2,T,M):: SUBEND 2090 SUB CREATE(CAR) 2090 SUB CREATE(CAR) 2100 DIM D(8),G(8),K(8),S(8) 2110 FOR I=1 TO 8 2120 D(I)=INT(RND\*9) 2130 B(I)=D(I)\*10^(I-1) 2140 TOT=TOT+G(I) 2150 NEXT I 2160 A\$=STR\$(TOT) 2170 FOR E=1 TO 8 2180 K(E)=INT(RND\*9) 2190 S(E)=K(E)\*10^(E-1) 2200 TAL=TAL+S(E) 2210 NEXT E 2220 B\$=STR\$ (TAL) 2230 DN ERROR 2110 2240 CALL CHAR(CAR.A\$&B\$) 2250 SUBEND

00-

PLUS

B BB PCHHHHH

.

HEHO! SI LES REDACTEURS

SE METTENT AUX DEUX DE MOTS, QU'EST-CE QU'IL VA

ME RESTER MOI?

CHEHO

C'EST PAS DU DEU

JEUX DE MOTS SEUX DE VÉLOS HAHA HAHA

Dominez votre ORIC aux dominos sans vous miner

François HORNY

Mode d'emploi Y'en a pas. débrouillez-vous.

26 PRINT" Passer

3 REM \*\* DOMINU \*\* 4 REM . 5 REM FRANCOIS HORNY 6 REM 6 RUE DE LABAROCHE 68200 MULHOUSE 8 REM 10 CLS:PRINT:PING 12 PRINTCHR\$(4); CHR\$(27)"J INSTRUCTIONS"; CHR#(4) PRINT PR INT 14 PRINT"Ce Jeu de dominos se jou e seul contre l'ordinateur.":PRINT 18 PRINT"Pour jouer vos dominos i l sufit d'entrer les coordon nees. 19 PRINT:PRINT"EXEMPLE : " : PRINT 20 PRINT" - 3 ou A3 Pour la 1ere 22 PRINT" - B5 Pour la 2eme ligh 24 PRINT"Si vous ne Pouvez Pas Jo er appuyez sur 'P' Pour Piocher uer appuyez ou Pour

tous les dominos ont ete Pioche 28 PRINT"Si vous ne voulez Plus j ouer, appuyez sur 'F'." 35 PRINT:PRINT:PRINT" APPUYEZ SUR 'SPACE' POUR COMMENCER."; 37 IF KEY\$="" THEN E=RND(1):GOTO 38 CLS: GOSUB 2500 : RESTORE : PAPER 0 : INK 7 40 DIM D\$(28),D(28),M(28),U(24),J

votre tour (si

45 FOR R=1 TO 63: READ AS: NEXT: GOS UB 2660 50 HIRES: PAPER 4: GOSUB 1200: J=8:0 =8:T1=0:V1=0:D0=16:R1=0 55 CURSET 155,55,0°CHHR 49,0,1°CU RSET 155,80,0°CHAR 50,0,1 56 CURSET163,83,1°DRAW 20,0,1°DR 56 CURSET163,83,1:DRAW 20,0,1:DR AW-4,-4,1:CURMOV 0,8,1:DRAW 4,-4,1 57 CURSET 152,58,1:DRAW -20,0,1:D RAW 4,-4,1:CURMOV 0,8,1:DRAW-4,-4,

REM 8 DOMINOS POUR ORIC 65 FOR R=1 TO 8:0(R)=M(R) 70 CURSET R\*27-10,1,0:GUSUB 1300 90 J(R)=M(R+8) 100 CURSET R\*27-10,165,0:GOSUB 13 00 110 REM 8 DOMINOS POUR LE JOUEUR

130 FOR I=1TO2: CHAR ASC(MID\$(D\$(JR)),I)),0,1: CURMOV 9,0,3: NEXT 140 NEXT: A\$="12345678": CURSET 24, 156,0 142 FOR R=1T08:CHAR ASC(MID\$(A\$,R ),0,1:IF R=8 THEN 145 143 CURMOV 27,0,3:NEXT 145 A\$="AB":FOR R=1T02:CURSET10,1 48+(R\*20),0:CHAR HSC(MID\$(H\$,R)),0 . 1 : NEXT

150 X=1:X1=129:X2=65:X3=167:X4=65 :P1=-19:P2=19 160 FOR R=1 TO 8 165 REM RECHERCHE DU > DOUBLE: 170 IF O(R)=DD(X) THEN GOTO 210 180 NEXT:CLS:PRINT:PRINT" AVEZ-V OUS LE DOUBLE"7-X"(O/N) ?";:PING:G ET 190 IF Q#="0" THEN CO=1:GOTO 300 195 IF Q#<>"N" THEN GET Q#:GOTO 1

200 X=X+1: IF XX8 THEN 160 ELSE RU N 40 204 0 NEXT 210 CLS:PRINT:PRINT" JE COMMENCE | ":CO=2 215 CURSET R\*27-11,1,0 220 FOR I=1T012:DRAW 22,0,0:CURMO

-22,1,3 NEXT 225 CURSET 148,65,0:GOSUB 1300 240 FOR I=1TO2: CHAR ASC(MID\$(D\$(U (R)),1)),0,1 CURMOV 9,0,3 NEXT 250 As=LEFTs(Ds(O(R)),1):Bs=As 260 O(R)=0

295 REM CHOIX DU JOUEUR 300 CLS:PRINT" F A VOUS DE 305 PRINT PRINT" QUEL DOMINO 350 GET Q\$ 353 IF Q\$="P" THEN 1750 354 IF Q\$="F" THEN TEXT:PMPER 7:1

NK 0:END 355 IF Q#="A"THEN C=1:GOTO 370 360 IF Q#="B"THEN C=2:GOTO 370 365 Q=VAL(QB): IF QC9 AND U20 THEN C=1 GOTO 372

366 GOTO 350 370 PRINTOS: GET US 372 CC=VAL(Q#):C1=CC:CLS 375 IF CC=0 OR CC>8 THEN 300 380 IF C=2 THEN CC=CC+8 385 IF J(CC)=0 THEN 300 390 IF CO<>1 THEN GOSUB 1310 392 IF ER=1 THEN ER=0:GU[0 300 395 IF CO=1 AND J(CC X XDD(X) THEN

300 410 CURSET C1\*27-11,145+(C\*20),0: GOSUB 900 505 IF CO=1 THEN HS=LEFT\$(S\$,1):B \$=RIGHT\$(S\$,1):CO=2 510 J(CC)=0:FOR I=1 TO J:IF J(I)<

O THEN GOSUB 2000 : GOT0530 515 NEXT 520 FOR R=1 TO 5: PING: WHIT 40: NEX

T:PING 522 CLS:PRINT:PRINT" BRAVO YOUS AVEZ GAGNE. " : IF OP >0 THEN 1 980 523 FOR F=1TO 0: IF O(F)=0 THEN 52

524 IF FK9 THEN CURSET F#27-8,3,0 ELSE CURSET (F-8)\*27-8,17,0 525 FOR I=1TO2: CHAR ASC(MID\$(D\$()) (F)), I)), 0, 1: CURMOV 9, 0, 3: NEXT 526 NEXT:GOTO 1980 528 REM CHOIX D'ORIC CLS:PRINT:PRINT"

EFLECHIS. 531 GOSUB 1000: IF Y=1 THEN Y=0:KU =0:GOTO 700

532 FOR R=1 TO 0 535 N#=LEFT#(D#(O(R)),1) M#=RIGHT#(D#(O(R)),1) 550 IF Na=As OR Na=Bs OR Ma=As OR Ma=Bs THEN Y=1:GOSUB 1335:KO=0 560 IF Y=1 THEN Y=0:GOTO 700 570 NEXT 577 REM PIOCHE D'ORIC 580 CLS: IF DOC28 THEN PRINT: PRINT

JE PIOCHE ...!" : GOTO 5 583 IF KO=1 THEN 1910 585 CLS:PRINT:PRINT

E PEUX PAS JOUER. " : ZAP : WAIT100 : KO=

1 · CLS 586 GOTO 300 590 ZAP:DO=DO+1:FOR R=1TO 8 595 IF O(R)X>0 THEN 610 600 O(R)=M(DO):CURSET R\*27-10,1,0 GOSUB 1300:GOTO 530

610 NEXT 620 0=0+1: IF 0=17 THEN 0=16 625 FOR R=9 TO 16 630 IF O(R)<>0 THEN 650 640 O(R)=M(DO):CURSET (R-8)\*27-10 15,0:GOSUB 1300:GOTO 530

650 NEXT : DO=DD-1 : GOTO 585 700 IF R(9 THEN CURSET R\*27-11,1, 0 ELSE CURSET (R-8)\*27-11,15,0 710 GOSUB 900

780 O(R)=0:FOR I=1 TO 0:IF O(I)<> 0 THEN 300 798 NEXT

900 FOR R=1 TO 5:ZHP:NEXT 805 CLS:PRINT:PRINT" VIVE M 005 CLS:PRINT:PRINT" VIVE M 01: J'AI GAGNE.":GOTO 1980 900 REM DESSINE LES DOMINOS JOUES 905 FOR I=1 TO 12:DRAW 22:0.0:CUR 1007 -22:1.3:NEXT

908 IF CO=1 THEN CURSET 148,65,0: GOSUB 1300:S#=D#(J(CC)):GOTO 965 910 IF X1=-4 AND X2=65 AND X=1 TH EN GOSUB 1650:GOTO 930 915 IF X3=224 AND X4=65 AND X=2 T

HEN GOSUB 1690:GOTO 930 920 IF X3=-4 AND X4=100 AND X=2 T HEN GOSUB 1860: GOTO 930 925 IF X=1 THEN CURSET X1, X2, Ø EL SE CURSET X3,X4,0

930 IF X=1THEN A\*=LEFT\*(8\*,1) ELS E B\*=RIGHT\*(8\*,1) 935 IFX=1THENX1=X1+P1:GOT0940

936 X3=X3+P2 940 IF P4=1 THEN P4=0:RETURN 950 GOSUB 1300:KU=0

955 IF T1=1 AND X=1 THEN ES=RIGHT \$(S\$,1)+LEFT\$(S\$,1):S\$=E\$ 960 IF R1=1 AND X=2 THEN ES=RIGHT \$(S\$,1)+LEFT\$(S\$,1):S\$=E\$

965 FOR I=1TO2:CHAR ASC(MID#(S#,1)),0,1:CURMOV 9,0,3:NEXT:RETURN 980 FOR I=1T02:CHAR ASC(MID&(D&(O)(R)),I)),0,1:CURMOV 9,0,3:NEXT:RET

1000 REM ANALYSE D'ORIC 1003 IF PJ=0 THEN RETURN ELSE PRI NT"!";

1005 FOR R=1 TO 0:N\$=LEFT\$(D\$(O(R)),1):M\$=RIGHT\$(D\$(O(R)),1) 1010 IF N\$<>A\$ AND N\$<>B\$ AND M\$<
A\$ AND M\$<>B\$ THEN 1027
1020 IF(N\$<>A\$ AND M\$<>B\$ AND (N

\$<>B\$ AND M\$<>A\$) THEN 1027

1021 FUR I=1 TO PU 1022 IF N\$=H\$ HNU PU\$(1)=M\$ THEN

Ss=Ms+Ns:X=1 Y=1:RETURN

1023 IF M\$=8\$ AND PJ\$(1)=N\$ THEN S\$=M\$+N\$:X=2:Y=1:RETURN 1024 IF NS=8\$ AND PJ\$(1)=M\$ THEN

S\$=N\$+M\$:X=2:Y=1:RETURN 1025 IF MS=AS AND PJS(1)=NS THEN S\$=N\$+M\$:X=1:Y=1:RETURN

1026 NEXT 1027 NEXT R

1029 FOR R=1 TO U:NS=LEFT\$(D\$(O(R )),1):Ms=RIGHTs(Ds(O(R)),1)

1030 IF N\$<>A\$ THEN 1040 1033 FOR I=1 TO PJ 1035 IF M\$=PJ\$(I) THEN S\$=M\$+N\$:X =1 : Y=1 : RETURN 1038 NEXT

1040 IF N\$<>B\$ THEN 1050 1043 FOR I=1 TO PJ 1045 IF M\$=PJ\$<!) THEN S\$=N\$+M\$:X =2:Y=1:RETURN

1048 NEXT 1050 IF M\$<>A\$ THEN 1060 1053 FOR I=1 TO PJ 1055 IF N\$=PJ\$<!) THEN S\$=N\$+M\$:X =1:Y=1:RETURN

1058 NEXT 1060 IF M\$</80 THEN 1100 1063 FOR I=1 TO PJ 1065 IF N\$=PJ\$(I) THEN S\$=M\$+N\$:X =2:Y=1:RETURN

1068 NEXT 1100 NEXT R : RETURN 1200 REM MELANGE LES DOMINOS 1205 FOR R=1 TO 28:D(R)=1:NEXT 1210 FOR R=1 TO 24 1220 X%=RND(1)\*28+1:1F D(X%)=1 TH EN M(R)=X%:D(X%)=0 ELSE 1220

1230 NEXT: X=24 1240 FOR R=1 TO 28 1250 IF D(R)=1 THEN X=X+1:M(X)=R: D(R)=0

1260 NEXT : RETURN 1300 DRAW 10,0,1: DRAW 0,11,1: DRAW

-18.0.1 DRAW 0,-11,1 CURMOV 9,0,3: DRAW0, 10, 1 1305 CURMOV -7,-8,3:RETURN 1306 REM PLACE LES DOMINOS JOUES

1310 NS=LEFTS(DS(J(CC)),1) 1320 Ms=RIGHT#(D#(J(CC)),1) 1339 IF Nechas AND Nechas AND Med HE AND ME THEN EXPLODE ER=1 : K

1335 IF(NS=M\$ AND A\$=B\$) THEN S\$= NG+MS: X=2:RETURN 1340 IF AS=BS AND MS=AS THEN SS=M

\$+N\$ : X=2 : RETURN 1345 IF AS=BS AND NS=BS THEN SS=N

\$+M\$: X=2: RETURN 1350 IF N&=M\$ AND N\$=B\$ THEN S\$=N \$+M\$:X=2:RETURN

1355 IF NS=MS AND NS=AS THEN SS=N \$+M\$:X=1:RETURN (As=Ns OR As=Ms) AND (Bs= 1360 IF

NS OR BE=MS) THEN GOTO 1600 1365 IF Ms=B\$ THEN S\$=M\$+N\$:X=2:R ETURN 1370 IF B\$=N\$ THEN S\$=N\$+M\$:X=2:R

ETURN 1375 IF NS=AS THEN SS=MS+NS:X=1:K ETURN

1380 IF AS=MS THEN SSENS+MS: X=1:R ETURN 1600 IF Y=1 THEN 1365 1605 CLS:PING:PRINT:PRINT" UU PLA

CEZ-VOUS CE DOMINO (1/2) ? " :: GET Q\$ : CLS

1610 IF US="1" AND MS=AS THEN SS= NS+MS:X=1:RETURN 1615 IF Q\$="1" THEN S\$=M\$+N\$:X=1:

1620 IF QS="2" AND NS=BS THEN SS= N\$+M\$ : X=2 : RETURN

1625 IF Qs="2" THEN Ss=Ms+Ns:X=2: RETURN 1630 GOTO 1605

1645 REM BIFURQUE SI ON EST AU 1646 REM BURD DE L'ECRAN 1650 CURSET 15,42,1

1655 DRAW 0,22,1:DRAW 9,0,1:DRAW 0,-22,1:DRAW -9,0,1:CURMOV 0,11,3 1660 DRAW 9,0,1:CURMOV -7,-9,3 1670 FOR I≃1TO2:CHAR ASC(MIDΦ(SΦ, I)),0,1:CURMOV 0,11,3:NEXT

1680 X1=-4:X2=30:P1=19:P4=1:T1=1: RETURN

1690 CURSET 214,77,1 1700 DRAW 0,22,1:DRAW 9,0,1:DRAW 0,-22,1:DRAW -9,0,1:CURMOV 0, 11,3 1710 DRAW 9,0,1:CURMOV -7,-9,3 1720 FOR 1=1TO2:CHAR ASC(MID\$(S\$, 1)),0,1:CURMOV 0,11:3:NEXT 1730 X3=224:X4=100:P2=-19:P4=1:R1

1750 REM PIOCHE DU JOUEUR 1756 IF DO=28 THEN CLS:PRINT:PRIN

IL N'Y A PLUS DE DOMINO.": WAIT 100:CLS 1757 IF DO=28 AND KO=1 THEN GOTO 1910 ELSE IF DO=28 THEN KO=1:GOTO

539 1760 DO=DO+1:FOR R=1TO8 1765 IF J(R)<>0 THEN 1785

1770 J(R)=M(D0): CURSET R\*27-10,16 5,0:GOSUB 1300 1775 FOR I=1TO2:CHAR ASC(MID\$(D\$(

M(DO)), I)), Ø, 1: CURMOV 9, Ø, 3: NEXT G **DTD 300** 

1785 NEXT 1790 J=J+1:IF J=17 THEN J=16 1800 FOR R=9 TO 16 1810 IF J(R)<>0 THEN 1840 1820 J(R)=M(DO):CURSET (R-8)\*27-1

0,185,0:GOSUB 1300

1830 FOR I=1TO2: CHAR ASC(MID\$(D\$(M(D0)),I)),0,1: CURMOV 9,0,3: NEXT: G 1840 NEXT: DO=DO-1: GOTO 530

1860 CURSET 15,112,1 1870 DRAW 0,22,1:DRAW 9,0,1:DRAW 0,-22,1:DRAW -9,0,1:CURMOV 0,11,3 1890 DRAW 9,0,1:CURMOV -7,-9,3 1890 FOR I=1TO2:CHAR ASC(MID\*(S\*, 1)),0,1:CURMOV 0,11,3:NEXT

1900 X3=-4:X4=135:P2=19:P4=1:R1=0 RETURN 1905 REM COMPTE LES POINTS DES 1906 REM DOMINOS RESTANTS

1910 X=0:F=1:CLS:PRINT:PRINT" JE FAIS LES COMPTES ! 1911 IF 0(F)=0 THEN 1920 1912 IF F(9) THEN CURSET F\*27-8,3, 0 ELSE CURSET (F-8)\*27-8,17,0. 1914 FOR I=1TO2:CHAR HSC(MID\*(D\*)

1914 FUR 1=1102: CHRM 1903: NEXT 0(F)),I)),Ø,I: CURMOV 9,Ø,3: NEXT 1916 N\$=LEFT\$(D\$(O(F)),1): GOSUB 1 970: N#=RIGHT#(D#(O(F)),1): GOSUB 19 1920 F=F+1: IF F=0+1 THEN 1922 ELS

E 1911 1922 OP=X:X=0 1925 FOR R=1TO J: IF J(R)=0 THEN 1

940 1930 Ns=LEFTs(Ds(J(R)),1):GOSUB 1 970:N#=RIGHT#(D#(J(R)),1):GUSUB 19

1945 IF X<0P THEN 520 1950 IF X>0P THEN 800 1960 CLS:PRINT:PRINT" IL I A PAS DE VAINQUEUR. ": GOTO 1980 IL N'Y 1970 IF N\$="a" THEN X=X+6 1971 IF N\$="b" THEN X=X+5 1972 IF N\$="c" THEN X=X+4 THEN X=X+6

1948 NEXT

1973 IF N#="d" THEN X=X+3 1974 IF N#="e" THEN X=X+2 1975 IF N#="f" THEN X=X+1 1980 A=PEEK(520): IF A=56THEN X=RN

D(1):GOTO 1980 1985 IF A=153 THEN TEXT: INK U: PHP ER 7: END

1990 RUN 40 2000 REM TABLEAU DES DOMINOS QUI BLOQUENT LE JUUEUR 2001 REM 2004 CLS 2005 PJ=0:FOR I=97 TO 103:21=0

2010 FOR T=1 TO J IF J(T)=0 THEN 2030 2015 Y#=LEFT#(D#(J(T)),1):2#=RIGH

T\$(D\$(J(T)),1)
2020 IF CHR\$(I)=Y\$ OR CHR\$(I)=Z\$ THEN 21=1:GOTO 2035 2030 NEXT T 2035 IF Z1=0 THEN PJ=PJ+1:PJ\$(PJ)

2040 NEXT I RETURN 2490 REM REDEFINITION

2500 FOR R=1 TO 7 2510 READ C\$:C=ASC(C\$):CC=C\*8 FOR T=0T07: READ X 2530 POKE( 46080+CC+T ), X: NEXT: NEXT RETURN

2540 DATA 9,0,0,0,0,0,0,0,0 2550 DATA f.0.0.0.12.12.0.0.0 2560 DATA e.3.3.0.0.0.0.48.48

2570 DATA d.3.3.0.12.12.0.48.48 2580 DATA c,51,51,0,0,0,0,0,51,51 2590 DATA 6,51,51,0,12,12,0,51,51 2600 DATA a.51,51,0,51,51,0,51,51 2610 DATA aa.ab.ac.ad.ae.af.a9

2620 DATA bb/bc/bd/be/bf/b9 2630 DATA cc/cd/ce/cf/c9 2640 DATA dd, de, df, d9

2650 DATA ee.ef.eg, ff, fg, 99 2655 DATA 1,8,14,19,23,26 2660 FOR R=1 TO 28 READ D\$(R) NEX

2665 FOR R=1 TO 6: READ DD(R): NEXT 2670 RETURN

# LE LOGICIEL DE LA SEMAINE | PEPE LOUIS CONTRE LE GANG DES PUCES!

## **SORCERY DE VIRGIN**

#### POUR COMMODORE ET AMSTRAD

Arriver Maître dans l'Art subtil et abscons de la Magie et se n'importe retrouver comme quel apprenti sur la route. Un scandale qui ferait vibrer les parvenait! La de s'il l'assemblée sages, s'il y parvenait! La route semée d'embûches, pour partir à la rescousse de tous mes collègues imprudents? Fi donc, ces jeunes sont à peine capables de contrôler un feu de Saint-Elme et ils voudraient déjà dominer les élémenthaux



Et comme chaque fois en ces occasions, c'est au vieux Khroum de réparer les dégats... Comme si je pouvais me trouver derrière eux à cha-que instant, comme si j'étais assez puissant pour vaincre toutes les forces qu'ils réveillent avec leurs futiles expérien-Que le nom de Khroum ces. les fasse trembler... tous ces esprits issus de la Terre, du Feu et de l'Air. Mais l'heure n'est plus aux récriminations. la lutte éternelle entre Bien et Mal joue une nouvelle partie. et cette fois je suis une des pièces tout comme mes Maîtres le furent aussi. Ah! Si ces satanés élèves ne prenaient pas leur rôle de pion si à coeur.

Passer le portail. leviter. éviter ce cerbère, prendre l'épée, pourfendre ce modeste spectre, bondir sur la marmite, re-prendre des forces, se concentrer, déchiffrer la combinaison de ce portail, recommencer le travail dans ce nouveau do-maine, se concentrer, améliorer l'efficacité des sorts, éviter cette ghoule, accélèrer, repasser par-dessous, enjamber le cadavre, saisir la fiole, la boire, pénétrer l'antichambre, décou-vrir le code de la trappe... Toutes ces folies par la faute d'inconscients... Libérer un magicien et le renvoyer à la guilde, retourner sur ses pas. franchir de nouvelles portes, vaincre des monstres de plus en plus puissants, continuer, vaincre, se battre et vaincre, se battre et vaincre. Et tou-jours recommencer jusqu'à jusqu'a 'éradication temporaire des forces maléfiques pour acqué rir ses lettres de noblesse dans l'Art. Se battre et libèrer tous ces enfants qui jouent de leurs pouvoirs et s'étonnent des résultats.

Partir à l'aventure et ne pas se retrouver bloque par des problèmes de vocabulaire, franchir des obstacles entièrement par le biais d'un joystick, profiter des capacités sonores et graphiques de ces deux machines pour réaliser un des meilleurs cocktails aventure et arcade Voilà, en bref, toutes les quali tés du produit réalisé par les programmeurs de chez Virgin. Un jeu comme il est rare d'en un jeu que l'on ne trouver. peut manquer de possèder, si l'on ne veut pas voir le Mal s'emparer du monde et des micro-processeurs.

# DES

**EPISODES** 

PRECEDENTS Tramolo, Jobard et Pépé Louis sont recueillis dans le monastère de l'Abbé Descochons. Mais la police est à leurs trousses, et ils doivent quitter l'île de Cuba rapidement pour rejoindre l'Europe

#### 14ème EPISODE :

RESUME

#### LE RADEAU DE LA MEDUSE

La vie de moine ne présente pas que de mauvais aspects, et notre repas s'achève dans une débauche de liqueurs. Descochons brandit la Béné-dictine. Tramolo a opté pour un Punch corsé. Jobard des-cend une bouteille de Vodka d'importation. Pour ma part, je sirote sagement un verre de Tequila au pepper (de la bande des coeurs esseulés). Tequila

Les flics cubains ont beau être des révolutionnaires assoiffés de sang et portant un couteau entre les dents, ils n'en restent pas moins des gentlemen et respectent parfaitement le droit d'asile. Ils ont donc pris posi-tion autour du monastère, mais n'ont rien tenté pour y péné-trer. Ca nous un laisse un répit. Alors que le ciel étoilé brille de mille feux et que la navette Discovery passe pour la 1372ème fois au-dessus de nos têtes avec son glaçon de merde congelée aux fesses, l'abbé Descochons vient me taper sur l'épaule. Ce moinillon de 200 livres ne me plait pas trop avec sa tonsure à la cire d'abeille et son sourire de faux-derche. Sa dégaine de réfugié nazi me flanque des ai-greurs d'estomac.

 Ach, Von Pépé Louis, il faut organiser votre évasion de l'île pour cette nuit même!

Il cause comme au confession nal, le déplumé du cervelas. Sur le ton de la confidence, il m'explique que le monastère est relié à la côte par un souterrain secret qui déboule dans une grotte près de la plage

Là-bas, il a fait préparer une embarcation vivres, grâce à laquelle nous allons pouvoir rejoindre les Ba hamas sans encombre.

Je fais part du projet à Jobard et Tramolo, mais mes deux collègues ont tellement sucè du goulot qu'on leur ferait prendre des vessies pour des phares à iode (c'est dire à quel point ils sont allumés !).

Cependant notre choix est res treint et à l'unanimité de ma seule voix, je décide d'appliquer le plan de fuite de l'abbé Descochons

Wunderbar! Mettons-nous en route sans plus tarder pour éviter toute kolossalle katastrophe.

Le souterrain est froid et humide, ce qui ne manque pas de réveiller mes douleurs lom-baires. L'odeur du salpêtre nous pique le pif. Jobard et Tramolo commencent à peine à émerger lorsque nous attei-gnons la plage. Descochons marche en tête avec une lampe de poche. Deux moines nous suivent et portent les pré-cieuses valises.

La nuit s'est brusquement as sombrie et nous empêche de voir danser la mer dans le golfe. Jobard glisse sur une méduse qui avait raté le bus de la dernière marée. Il s'étale de tout son long dans une fla-que d'eau salée et en profite pour en avaler un grand verre. Puis il se relève l'oeil brillant en chantant

Waouuu! Cette liqueur est encore meilleure que la Béné-dictine. Le curé de Camaret à

Chiiiiiiiiiiiiiiiiittt !! Tramolo qui s'est récupéré lui colle la main sur la bouche.

 Shut up Steve! Don't start singing now. You'll do that when we'll be on board and far away from that fucking island. Ce que je pourrais traduire ap-proximativement par :

Relève-toi de ta chute Steve commence pas

chantant maintenant. Tu seras faisant cela quand nous serons grimpant à bord et partant au lointain de cette île forni-

tiel pour un voyage.
- L'un d'entre vous sait-il navi-

Les moines nous aident à embarquer.

Vos précieuses valises sont

avec ce qu'on a...
- Alors allez en paix, mes fils, que le jour ne se lève. Auf widerzehen !!!



queuse.

Je suis très doué pour les langues et j'ai appris l'anglais en suivant la carrière de Maurice Chevalier aux Etats-Unis en 1930

La barque qui nous attend est un joli petit bateau qui doit bien faire dans les huit mètres, avec une voile, une cabine et une réserve de rhum : l'essen-

guer?

No problems ! s'écrie Jobard Je fais de la planche à voile tous les week-ends à Supper-

dans la cale. De toute ma-nière, le voyage sera court. Les Bahamas sont très pro-ches et vous ne pouvez pas les rater. Il suffit de barrer à l'Est et de bloquer le gouvernail. Wolenzi autre chose ?

9 Ben non. On se débrouillera

et que Dieu vous garde sous sa protection. Maintenant, il faut appareiller schnell avant



Gérard CECCALDI Directeur Technique Benoîte PICAUD Rédaction:

Directeur de la Publication

المنافان الالمان المان المانان

AMSTRAD R. LONGT

APPLE

D. DERY

G. THOMA

FX 702 P HG. LOZAC

MT. MICHOUX

F. MOMMEJA

ORIC F. HORNY PC 1500

SPECTRUM

G. HAU TI 99 (be) E. PARTUT

P. BODET

VIC 20 P. CUGNET ZX 81 D. BOUDOT

TI 99 (bs) G. HAUCHEGORNE

**EXL 100** 

MSX

CANON
B. NELSON
COMMODORE 64

HERPELDINGER

-----

Donald et Rin

Page 2 G Dos

Page 3 Gaspation Page 22 Caractères

Page 23 La Chenille

Page 4 Check Book

Page 6 Dominos Page 27

Defender Page 6

Page 21 Jeu d'eau Page 5 Sad Sun

Page 25

Page 7 Snake age 24

Texte I

Page 8

Le manoir du lac Cheximou

Page 26 Golf

Page 7

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

DULAC JARDIN S.A Evreux

# A VOS CONSOLES TI 99/4 basic étendu disponible



#### **CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4**

Micro-ordinateur TI 99/4A Pal	1100 F 🗆
Modulateur Secam France	500 F □
Modulateur Péritel	500 F □
Câble ligison magnéto cassettes	95 F 🗆
Magnéto cassettes Texas Instruments	595 F □
Magnéto cassettes Lansay / Compteur et câble	370 F 🗆
Imprimante Seikoscha GP 50 A	1350 F □
Imprimente Selkoscha GP 500	2500 F 🗆
Imprimente Epson RX80 friction/traction	4150 F 🗆
Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire	2390 F 🗆
Interface parallèle extérieure pour TI 99	1090 F 🗆
Interface série extérieure pour Brother pour TI 99	
Manette de jeux Super Joy à ventouse avec	
interface spéciale supportant 2 manettes (mai) Manette Quick Shot II à ventouse Tir bloqué	195 F 🗆
avec adaptateur pour 2 manettes (mai)	230 F 🗆
Manette de jeux Texas USA, la paire	250 F 🗆
PROGRAMMATION	
Extended Basic manuel français	800 F 🗆
Super extended basic graph manuel français	1200 F 🗆
Extension mémoire 32K extérieure	1340 F 🗆
Ti Logo nº 2 en français livrable avril (Module)	895 F 🗆
Mini mémoire livrable avril (Module)	895 F 🗆
K7 EPSILON/SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ET	ENDU
Lunar Lander 95 F ☐ Lunar Jumper	120 F 🗆
Solar system 120 F ☐ Sum Games	120 F 🗆
K7 Lungr Lander 2 + 2 K7 l'ensemble	260 F
K7 HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99	
Nº 3 rubis sacré Basic étendu	95 F □
Nº 4 6 jeux dont Dark Crystal Basic étendu	120 F 🗆
N° 2 12 jeux dont Roland Garros Basic étendu	150 F 🗆
MODULES TEXAS ORGANISATION	

Gestion de fichiers 260 F  $\square$ , Gestion de rapports 375 F  $\square$  Gestion privée 360 F  $\square$ 

Rabbit Rail; Driving Demon; St nick; Ambulance 400 F 🗆 MODULES ROMOX POUR TI 99 120 F □ 100 F □ Princess and frog 120 F ☐ Anteater Rotor raiders 100 F ☐ Hen pecked MODULES ÉDUCATION

Addition/Substraction

Division/Démolition 147 F 
Multiplication 1 147 F Beginning Grammar 147 F □ Early Learning Nombre magic 147 F 🗆

LOT N° Z TOUT LE LOGO

Module logo + mémoire 32 K. 1995 F T.I. logo N° 2 disponible mini-mémoire



disponible avril.

BASIC ÉTENDU MANUEL EN FRANÇAIS

**MODULES LOISIRS** 

Connect Four	147 F 🗆	Jeux vidéo 2	147 F C
Jeux rétro 1		The attack	147 F
Jeux rétro 2	147 F 🗆		206 F
Invaders	206 F 🗆	Munch Man	206 F
Car warks	147 F 🗆	Chasse aux wimpis	
Soccer		Video Chess	450 F
Zero zap	147 F 🗆		

#### LOT Nº 1 INDISPENSABLE

- le BASIC ÉTENDU m
- K7 Introduction aux jeux sur Tl 99 nº 1..... 850 F □

MODULES JEUX

Parsec Adventure pirate Munch mobile Buck rogers	350 F 🗆	Micro surgeon	350 F  250 F  250 F  400 F
Retour du pirate Mash Microsurgeon Hopper Jaw breaker	250 F 🗆	Burger time	250 F

Jaw breaker	250 F 🗆	Treasure Island	250 F 🗆
<b>MODULES ATAR</b>	ISOFT POUR	TI 99	
Moon patrol	219 F 🗆	Defender	219 F 🗆
Jungle hunt	219 F 🗆	Picnic Paranoia	250 F 🗆
Pole Position	210 F 🗆	Donkey kong	250 F 🗆
Protector II	250 F 🗆	Miss Pacman	250 F 🗆

BON DE COMMANDE TARIFS MAI 1985

Ville

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin

Participation aux frais de port et d'expédition en recommandé express pour les logiciels : + 30 F. Se renseigner pour les colis au-dessus de 5 kg ainsi que pour les expéditions à l'étranger. LA RÈGLE A CALCUL :

65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS

Tél.: 325.68.88 - Télex: ETRAV 220064 F / 1303 RAC. Livraison des produits disponibles sous 8 jours

Parking gratuit Maubert-Lagrange

#### MINI-MÉMOIRE

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 très intéres-

accès possible à l'extension 32 K en TI basic

- chargement de programmes-objets écrits en assembleur, soit sur mini-mémoire, soit sur extension 32 K; utilisation de PEEK et POKE, appel de sous-programmes

habituellement non accessibles;

programme de recherche d'erreurs (Easy Bug – Debug). Le module avec manuel + manuel assembleur sur m

895 F C

# MICRO-ECOLE MATRA....MICRO-ÉCOLE MATRA



Mémoire 32 K + 2 guides PROMOTION ÉCOLE: 795 F

#### Caractéristiques techniques

- croprocesseur 6803
- -32 Ko de mémoire ; 16 Ko RAM dont 8 Ko utilisateur
- 16 Ko ROM comprenant le basic Microsoft avec éditeur, l'éditeur/assembleur Alice - Affichage : 16 x 32, 25 x 40, 25 x 80 (lignes x
- colonnes) -Définition graphique : 160 x 125, 320 x 250
- (sous assembleur) Connectable sur tout téléviseur péritel (adaptateur antenne noir et blanc en option)
- Sortie imprimante Entrée-sortie pour lecteur/enregistreur de programmes
- -Extension à 24 Ko RAM utilisateur, en option.



Contenu du coffret Alice

Guide Alice Découvrez Le Basic - Guide Alice d'instructions de l'éditeur assembleur - Alice version coffret - Lecteur/enregistreur de programmes Alice - Emplacement pour l'extension 16 Ko (non livrée avec le coffret) - 4 cassettes logiciels - Càble péritel et câble de raccordement au lecteur/ enregistreur de programmes - Câble d'alimentation

PROMOTION ÉCOLE : 1595 F □

Garantie l an - Nous demander la liste des logiciels, jeux et librairies.