



le 1<sup>er</sup> hebdomadaire des programmes informatiques

# PARLEZ-MOI FRANÇAIS!



Les jeux sur APPLE sont innombrables, plusieurs dizaines de milliers à en croire les gens chez APPLE. Pourtant, les logiciels de jeux en français pour ce vénérable ordinateur ne se comptent pas par milliers, loin s'en faut. A part quelques titres comme le Choc des multinationales, le Temple d'Asphai, Sorcellerie ou encore des programmes de feu "ciel bleu", qui sont soit des programmes canadiens, soit des traductions de programmes en anglais, il n'existait qu'un seul logiciel à notre connaissance fait entièrement par un français : Le Vampire Fou. Ecrit entièrement en basic par Jean Louis LE BRETON, ce jeu n'avait d'ailleurs rien de génial: lenteur du programme, graphisme bâclé, intérêt du scénario médiocre. Pour sa décharge, il faut savoir que Jean Louis LE BRETON avait écrit ce programme en un mois, et que ses connaissances en informatique étaient des plus sommaires. Aujourd'hui, Jean Louis LE BRETON revient, associé à des informaticiens professionnels, il a mis plus d'un an à créer ses nouveaux logiciels, tout en langage machine avec un graphisme soigné et avec même des progrès importants sur la programmation par rapport aux américains: par exemple, une vitesse de chargement exceptionnelle, des écrans graphiques qui défilent à toute allure et une analyse de syntaxe qui vous permet de dialoguer avec votre ordinateur en français et avec de vraies phrases. APPLE France lui a même demandé de faire des cours de programmation! tous ces détails techniques sont bien gentils, mais le contenu des jeux, les scénarios, c'est comment? Et bien c'est S-U-P-E-R, rien à voir avec les jeux d'arcades ou jeux d'aventures américains, de l'humour, de l'aventure, de la folie, de la BD informatique! **PARANOIAK**: Ou comment ne pas friser la folie galopante quand les problèmes les plus noirs vous submergent comme une tonne d'ordures? Jugez plutôt de ce qu'on vous a collé sur les épaules: complexe d'infériorité, complexe d'Oedipe, persécution, superstition, timi-

Suite page 6

## PAS DE DÉS PIPÉS POUR PIPON.

Il a joué et gagné le concours mensuel: 10.000 balles, 1 brique, 1 baton et en plus c'est la deuxième fois qu'il gagne! Ne sont-ils vraiment pas pipés les dés de PIPON?

## EDITO

Voilà la suite des réponses aux questionnaires que vous nous avez renvoyés pendant les vacances, vous allez savoir tout ce que vous avez voulu savoir sur l'Hebdo sans jamais avoir osé le demander. Vous êtes toujours 60.000 à nous lire chaque semaine et 89,9 % continueront à nous lire. La semaine dernière vous avez vu les pourcentages d'utilisation de vos ordinateurs et les revues que vous lisez le plus en dehors de l'Hebdo. Cette semaine vous saurez que 22 % d'entre vous tapent les programmes chaque semaine, 49 % tapent régulièrement et 29 % de fainéants les gardent pour les taper plus tard! 90 % tapent les programmes concernant leur ordinateur, 55 % les améliorent, 26 % adaptent les programmes d'autres machines et 29 % de fainéants les tapent tels quels (est-ce les mêmes que tout à l'heure?). Le niveau général des lecteurs vous intéresse? Sachez alors que 25 % seulement sont des débutants, les autres sont des amateurs initiés ou éclairés et 3 % sont des professionnels qui, après leur journée de travail sur un ordinateur, rentrent chez eux pour taper sur un ordinateur! Vous connaissez presque tous le basic et 57 % le connaissent à fond. 25 % seulement maîtrisent l'assembleur, 7 % le Pascal et 5 % le Forth. Le Logo ne recrute que 11 % des suffrages et le Fortran, le Cobol et le LSE sont dans les choux. Vous travaillez à 96 % sur du matériel qui vous appartient, 3 % de petits malins se sont fait prêter le matériel qu'ils utilisent et 5 % d'encore plus malins tapent les programmes de l'Hebdo pendant leur boulot, merci Patron! La semaine prochaine nous parlerons

Suite page 6

## LES CONCOURS PERMANENTS :

10 000 francs de prix au meilleur programme CHAQUE MOIS  
1 voyage en Californie pour le meilleur logiciel CHAQUE TRIMESTRE (Règlement en page intérieure)

**DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II ET IIE  
CANON X-07 . CASIO FX 702-P . COMMODORE 64 ET VIC 20 .  
HECTOR HR . HEWLETT PACKARD HP 41 . ORIC 1 ET ATMOS .  
SHARP MZ, PC 1251, PC 1500 . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM.  
TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON TO7.**



# CROSSY

Vous êtes aux commandes d'une moto révolutionnaire à énergie atomique nommée Crossy. Seulement, celle-ci n'est pas au point et vous devez la ramener à une base secrète pour lui faire subir des réparations. La particularité de cette nouvelle moto est de pouvoir sauter les obstacles si elle possède assez d'énergie.

Philippe TELOUK

Règle du jeu: La base se situe à 100 points et vous devrez l'atteindre sans vous "crasher". Vous disposez au départ de 15 unités d'énergie qui:

- Si vous sautez un obstacle → - 7 unités.
- Si vous passez à côté → + 3 unités.
- Veillez toujours à avoir une réserve de 7 unités d'énergie, au cas où à la position suivante vous seriez obligé de sauter l'obstacle.
- Si vous sautez l'obstacle vous gagnez 3 points, si vous passez à côté vous gagnez 1 point.
- Vous devez donc choisir entre perdre 7 unités d'énergie et gagner 3 points, ou gagner 3 unités d'énergie et ne gagner qu'1 point.
- Pour vous déplacer, vous avez les positions 1, 2, 3, s'il n'y a pas d'obstacle ou 15, 25 et 35 si vous voulez sauter l'obstacle.
- Mode d'emploi:
- Faire Xey "CROSSY" → Affichage: nombre:
- Mettre un chiffre entre 0 et 1, ceux-ci étant exclus.
- Au bip sonore aigu, vous devez jouer une des positions suivantes: 1, 2, 3, 15, 25, 35.
- Au bip sonore grave, vous ne pouvez plus rien changer, car la machine repart toute seule, sans faire R/S.
- A gauche de l'affichage, vous avez votre score et à droite le nombre d'unités d'énergie restantes.
- Vous ne pouvez pas sauter, s'il n'y a pas de barrière.
- Si vous vous trompez de position, la machine affiche "Crash votre score est: X points". Les points sont comptés grâce à un système

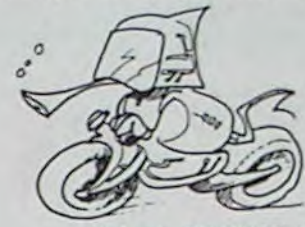
de Bonus qui vous donne un demi point en plus par unité restante, donc, si vous cassez avec 11 points et 8 unités d'énergie, vous avez donc 15 points, c'est à dire  $11 + 8/2 = 15$ .

- Puis, elle vous demande si vous voulez rejouer:  
Ecrire: OUI sur la machine directement car elle est en code ALPHA.  
Ecrire: NON directement également.

- Si vous arrivez à 100 points en comptant le bonus ou si vous le dépassez la machine affiche: "Bravo vous avez atteint la base avec: X points". Puis voir paragraphe ci-dessus.

- Pour pouvoir sauter, il faut toujours avoir un minimum de 8 unités d'énergie, si ce n'est pas le cas et que vous êtes obligé de sauter (II - II), cela ne vous sera pas pardonné et vous vous "crasherez".

- Vous ne pouvez jouer qu'à partir du Bip sonore aigu, car c'est à ce Bip, que les positions changent à l'affichage et que vous devez tout analyser en une seconde environ c'est à dire: voir les positions possibles, ou voir si vous avez intérêt à sauter ou à passer à côté d'un obstacle, avant que le Bip grave ne retentisse.



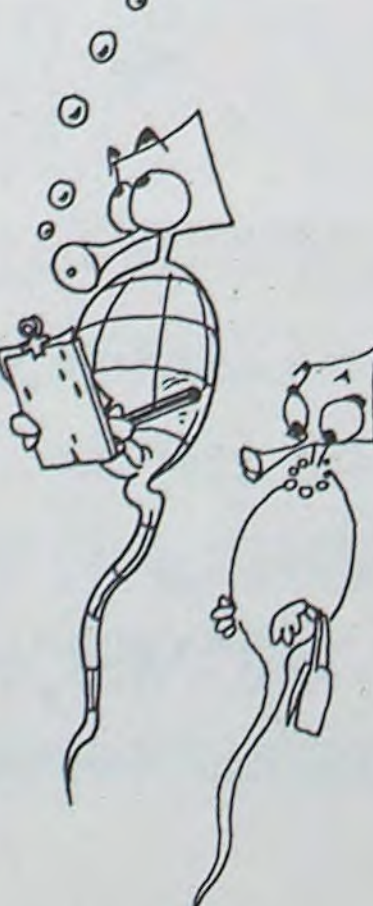
|                 |             |              |              |               |             |               |  |  |  |
|-----------------|-------------|--------------|--------------|---------------|-------------|---------------|--|--|--|
| 09:15 E1.04     | 52*LBL 03   | 104 ARCL 09  | 156 STO 02   | 208 STO 02    | 260 STO 00  | 312 RTN       |  |  |  |
| 01*LBL "CROSSY" | 53 CLA      | 105 AVIEW    | 157 ARCL 10  | 209 25        | 261 2       | 313*LBL 22    |  |  |  |
| 02 CLRG         | 54 1        | 106 CLX      | 158 *I II -I | 210 STO 01    | 262 STO 01  | 314 CLA       |  |  |  |
| 03 *NOMBRE :    | 55 STO 00   | 107 RTN      | 159 ARCL 09  | 211 ARCL 10   | 263 35      | 315 15        |  |  |  |
| 04 PROMPT       | 56 25       | 108*LBL 07   | 160 AVIEW    | 212 *I II-II  | 264 STO 02  | 316 STO 00    |  |  |  |
| 05 STO 03       | 57 STO 01   | 109 CLA      | 161 CLX      | 213 ARCL 09   | 265 ARCL 10 | 317 25        |  |  |  |
| 06 FIX 2        | 58 3        | 110 1        | 162 RTN      | 214 AVIEW     | 266 *I I -I | 318 STO 01    |  |  |  |
| 07 15           | 59 STO 02   | 111 STO 00   | 163*LBL 11   | 215 CLX       | 267 ARCL 09 | 319 0         |  |  |  |
| 08 STO 09       | 60 ARCL 10  | 112 0        | 164 CLA      | 216 RTN       | 268 AVIEW   | 320 STO 02    |  |  |  |
| 09 XEQ 30       | 61 *I I -I  | 113 STO 01   | 165 0        | 217*LBL 15    | 269 CLX     | 321 ARCL 10   |  |  |  |
| 10*LBL 00       | 62 ARCL 09  | 114 35       | 166 STO 00   | 218 CLA       | 270 RTN     | 322 *I I-II   |  |  |  |
| 11 CLA          | 63 AVIEW    | 115 STO 02   | 167 2        | 219 0         | 271*LBL 19  | 323 ARCL 09   |  |  |  |
| 12 1            | 64 CLX      | 116 ARCL 10  | 168 STO 01   | 220 STO 00    | 272 CLA     | 324 AVIEW     |  |  |  |
| 13 STO 00       | 65 RTN      | 117 *I I I-I | 169 STO 02   | 221 STO 01    | 273 15      | 325 CLX       |  |  |  |
| 14 2            | 66*LBL 04   | 118 ARCL 09  | 170 ARCL 10  | 222 3         | 274 STO 00  | 326 RTN       |  |  |  |
| 15 STO 01       | 67 CLA      | 119 AVIEW    | 171 *I II II | 223 STO 02    | 275 2       | 327*LBL 23    |  |  |  |
| 16 3            | 68 1        | 120 CLX      | 172 ARCL 09  | 224 ARCL 10   | 276 STO 01  | 328 CLA       |  |  |  |
| 17 STO 02       | 69 STO 00   | 121 RTN      | 173 AVIEW    | 225 *I III I  | 277 0       | 329 15        |  |  |  |
| 18 ARCL 10      | 70 25       | 122*LBL 08   | 174 CLX      | 226 ARCL 09   | 278 STO 02  | 330 STO 00    |  |  |  |
| 19 *I I I       | 71 STO 01   | 123 CLA      | 175 RTN      | 227 AVIEW     | 279 ARCL 10 | 331 0         |  |  |  |
| 20 ARCL 09      | 72 35       | 124 1        | 176*LBL 12   | 228 CLX       | 280 *I I II | 332 STO 01    |  |  |  |
| 21 AVIEW        | 73 STO 02   | 125 STO 00   | 177 CLA      | 229 RTN       | 281 ARCL 09 | 333 3         |  |  |  |
| 22 CLX          | 74 ARCL 10  | 126 0        | 178 0        | 230*LBL 16    | 282 AVIEW   | 334 STO 02    |  |  |  |
| 23 RTN          | 75 *I I -I  | 127 STO 01   | 179 STO 00   | 231 CLA       | 283 CLX     | 335 ARCL 10   |  |  |  |
| 24*LBL 01       | 76 ARCL 09  | 128 STO 02   | 180 25       | 232 0         | 284 RTN     | 336 *I I I I  |  |  |  |
| 25 CLA          | 77 AVIEW    | 129 ARCL 10  | 181 STO 01   | 233 STO 00    | 285*LBL 20  | 337 ARCL 09   |  |  |  |
| 26 1            | 78 CLX      | 130 *I I III | 182 3        | 234 STO 01    | 286 CLA     | 338 AVIEW     |  |  |  |
| 27 STO 00       | 79 RTN      | 131 ARCL 09  | 183 STO 02   | 235 35        | 287 15      | 339 CLX       |  |  |  |
| 28 2            | 80*LBL 05   | 132 AVIEW    | 184 ARCL 10  | 236 STO 02    | 288 STO 00  | 340 RTN       |  |  |  |
| 29 STO 01       | 81 CLA      | 133 CLX      | 185 *I II -I | 237 ARCL 10   | 289 25      | 341*LBL 24    |  |  |  |
| 30 35           | 82 1        | 134 RTN      | 186 ARCL 09  | 238 *I III -I | 290 STO 01  | 342 CLA       |  |  |  |
| 31 STO 02       | 83 STO 00   | 135*LBL 09   | 187 AVIEW    | 239 ARCL 09   | 291 3       | 343 15        |  |  |  |
| 32 ARCL 10      | 84 25       | 136 CLA      | 188 CLX      | 240 AVIEW     | 292 STO 02  | 344 STO 00    |  |  |  |
| 33 *I I -I      | 85 STO 01   | 137 0        | 189 RTN      | 241 CLX       | 293 ARCL 10 | 345 0         |  |  |  |
| 34 ARCL 09      | 86 0        | 138 STO 00   | 190*LBL 13   | 242 RTN       | 294 *I I -I | 346 STO 01    |  |  |  |
| 35 AVIEW        | 87 STO 02   | 139 2        | 191 CLA      | 243*LBL 17    | 295 ARCL 09 | 347 35        |  |  |  |
| 36 CLX          | 88 ARCL 10  | 140 STO 01   | 192 0        | 244 CLA       | 296 AVIEW   | 348 STO 02    |  |  |  |
| 37 RTN          | 89 *I I -II | 141 3        | 193 STO 00   | 245 15        | 297 CLX     | 349 ARCL 10   |  |  |  |
| 38*LBL 02       | 90 ARCL 09  | 142 STO 02   | 194 25       | 246 STO 00    | 298 RTN     | 350 *I I -I   |  |  |  |
| 39 CLA          | 91 AVIEW    | 143 ARCL 10  | 195 STO 01   | 247 2         | 299*LBL 21  | 351 ARCL 09   |  |  |  |
| 40 1            | 92 CLX      | 144 *I II I  | 196 35       | 248 STO 01    | 300 CLA     | 352 AVIEW     |  |  |  |
| 41 STO 00       | 93 RTN      | 145 ARCL 09  | 197 STO 02   | 249 3         | 301 15      | 353 CLX       |  |  |  |
| 42 2            | 94*LBL 06   | 146 AVIEW    | 198 ARCL 10  | 250 STO 02    | 302 STO 00  | 354 RTN       |  |  |  |
| 43 STO 01       | 95 CLA      | 147 CLX      | 199 *I II -I | 251 ARCL 10   | 303 25      | 355*LBL 25    |  |  |  |
| 44 0            | 96 1        | 148 RTN      | 200 ARCL 09  | 252 *I I -I   | 304 STO 01  | 356 CLA       |  |  |  |
| 45 STO 02       | 97 STO 00   | 149*LBL 10   | 201 AVIEW    | 253 ARCL 09   | 305 35      | 357 15        |  |  |  |
| 46 ARCL 10      | 98 0        | 150 CLA      | 202 CLX      | 254 AVIEW     | 306 STO 02  | 358 STO 00    |  |  |  |
| 47 *I I II      | 99 STO 01   | 151 0        | 203 RTN      | 255 CLX       | 307 ARCL 10 | 359 0         |  |  |  |
| 48 ARCL 09      | 100 3       | 152 STO 00   | 204*LBL 14   | 256 RTN       | 308 *I I -I | 360 STO 01    |  |  |  |
| 49 AVIEW        | 101 STO 02  | 153 2        | 205 CLA      | 257*LBL 18    | 309 ARCL 09 | 361 STO 02    |  |  |  |
| 50 CLX          | 102 ARCL 10 | 154 STO 01   | 206 0        | 258 CLA       | 310 AVIEW   | 362 ARCL 10   |  |  |  |
| 51 RTN          | 103 *I I I  | 155 35       | 207 STO 00   | 259 15        | 311 CLX     | 363 *I I -III |  |  |  |

# DEPENSE

Ce programme est particulièrement utile pour savoir en permanence où l'on en est de ses dépenses et de son budget financier. Surtout parce que le PC 1251 est un des seuls véritables Pockets à rentrer dans une poche. On peut aussi l'emporter lors de ses achats en enregistrant ceux-ci au fur et à mesure.

Philippe FOUSSEREAU

Mode d'emploi:  
RUN: puis répondre O pour initialiser (première utilisation).  
Possibilités:  
DEF D: enregistrer les dépenses. A "catégorie" répondre par les premières lettres de catégories désignées. Exemple: TR pour TRANSPORT.  
DEF G: enregistrer les gains sur compte chèque ou en liquide.  
DEF V: vérifier quelles sont les sommes restantes sur le compte chèque ou en liquide.  
DEF S: donner le total des dépenses pour chaque catégorie (avec la part en % du total dépensé).  
NB: pour les utilisations RUN n'est plus nécessaire.



# PC 1251

```

1:REM *****
2:REM * DEPENSES *
3:REM *****
4:REM (C) P.FOISSEREAU
5:REM 25 AV. DE GAULLE
6:REM 67000 STRASBOURG
7:K$="": INPUT "EFFACE
R MEMOIRE:";K$
8:IF K$="O" THEN CLEAR
9:K$=""
10:DIM N$(9):10: DIM S(
9)
11:N$(1)="NOURRITURE"
12:N$(2)="LOISIRS"
13:N$(3)="DIVERS"
14:N$(4)="TRANSPORTS"
15:N$(5)="HABITS"
16:N$(6)="LECTURES"
17:N$(7)="MAISON"
18:N$(8)="SANTÉ"
19:N$(9)="IMPOTS"
20:END
100:"J" PRINT " ** DE
PENSES **"
105:K$=""
110:INPUT "CATEGORIE:";K$
120:Z= LEN K$: IF Z<2
THEN 110
125:IF Z>5 LET Z=5
130:FOR X=1 TO 5
140:IF LEFT$(N$(X),Z)=
LEFT$(K$,Z) THEN 17
0
150:NEXT X
160:GOTO 110
170:PRINT N$(X)
175:P=0
180:INPUT "COUT:";P
190:S(X)=S(X)+P
195:K$=""
200:INPUT "(C)CHEQUE / (L
)LIQUIDE:";K$
210:K$= LEFT$(K$,1)
220:IF K$(1)="C" AND K$(2)
="L" THEN 200
230:IF K$="L" LET L=L+P
240:IF K$="C" LET C=C+P
250:T=T+P
260:END
400:"G" PRINT " **
GAINS **"
405:K$=""
410:INPUT "(C)CHEQUE / (L
)LIQUIDE:";K$
420:K$= LEFT$(K$,1): IF
K$(1)="C" AND K$(2)="L"
THEN 410
425:P=0
430:INPUT "GAINS:";P
440:IF K$="L" LET L=L+P
450:IF K$="C" LET C=C+P
460:G=0+P
470:END
500:"V" PRINT " * ETAT
FINANCIER *
510:PRINT "CHEQUES:";
INT C; " F"
520:PRINT "LIQUIDE:";
INT L; " F"
530:PRINT "SOIT:"; INT (
C+L); " F"
540:"S" PRINT " ** DEPEN
SES TOTALES **"
550:FOR X=1 TO 9
560:PRINT N$(X);": INT
S(X); " F (": INT (10
0/T*S(X)); "%)"
570:NEXT X
580:PRINT "TOTAL:"; INT
T; " F"
590:PRINT "GAINS TOTAUX:
"; INT G; " F"
600:END
    
```

HP 41.



# REUSSITE

Amis joueurs de cartes bonjour!  
Voici un programme qui va vous permettre de passer les longues soirées d'hiver sans avoir à mélanger les cartes: votre TI s'en occupe...

J.Marie PASCAL

Le curseur se déplace avec les touches S et D. Vous avez trois tentatives pour réussir. Si vous aboutissez au premier essai, vous gagnez un bonus.

N.B.: Toute tentative de tricherie sera sévèrement sanctionnée...

```
100 REM PROGRAMME REUSSITE
110 REM AUTEUR : J.M. PASCAL
120 REM 24 RUE F.CHOPIN
130 REM VILLENEUVE-TOLOSAINE
140 REM 31270 CUGNAUX
150 CALL CLEAR
160 CALL SCREEN(12)
170 PRINT TAB(10);"REUSSITE":;
180 PRINT " L'ORDINATEUR JOUE AVEC UN J
EU DE 32 CARTES. IL DISTRIBU
E 8 CARTES VIS-
190 PRINT "IBLES ET 3 FOIS 8 CARTES NONV
ISIBLES. POUR JOUER V
OUS CHOISISSEZ"
200 PRINT "2 CARTES DE MEME VALEUR.
SI ELLES SO
RTEZ UNE CA-
230 PRINT "RTE L'ORDINATEUR EN MET UNE A
UTRE A LA MEME PLACE JUSQU'A CONCURRENCE
DE 4 CARTES."
240 PRINT "
250 INPUT "(ENTER) POUR CONTINUER?":R0$
260 CALL CLEAR
270 PRINT "SI VOUS SORT
EZ LES 32 CA-RTES VOUS MARQUEZ LE BONUS
DE 500 POINTS."
280 PRINT "SI LE JEU EST BLOQUE VOUSA
VEZ ENCORE 2 POSSIBILITES POUR REUSSIR
MAIS A CHAQUE "
290 PRINT "TOUR VOUS PRENEZ UN HANDICAPD
E 10 POINTS."
300 PRINT "
310 INPUT "(ENTER) POUR CONTINUER?":P0$
320 CALL CLEAR
330 PRINT " POUR DEPLACER LA FLECHE
UTILISER LES TOUCHES
S,D,X."
340 PRINT " POUR CONFIRMER LE CHOIX
APPUYER
SUR X."
350 PRINT "
360 INPUT "(O/N) POUR CONTINUER":OU1$
370 CALL CLEAR
380 CALL SCREEN(13)
390 DIM JEU(32)
400 DIM JU(32)
410 REM DEF COULEURS
420 CALL COLOR(11,16,16)
430 CALL COLOR(12,2,12)
440 CALL COLOR(13,7,16)
450 CALL COLOR(14,2,16)
460 CALL COLOR(15,7,16)
470 CALL COLOR(16,2,16)
480 PRINT " MAINTENANT LAISSEZ-MOI
BATTRE
LES CARTES."
490 PRINT "
500 CALL CHAR(112,"0000000000000000")
510 REM DEF CARTES
520 CALL CHAR(136,"0103070F0F0D0307")
530 CALL CHAR(137,"0080C0E0E060B0C0")
540 CALL CHAR(144,"80C0E0F0F0E0C0B0")
550 CALL CHAR(145,"0103070F0F070301")
560 CALL CHAR(146,"0C1E1F1F0F070301")
570 CALL CHAR(147,"3078F8F8F0C0B000")
580 CALL CHAR(138,"0103030D1F0D0307")
590 CALL CHAR(139,"80C0C0B0F8B0C0E0")
600 CALL CHAR(156,"002669A929260000")
610 CALL CHAR(132,"002669A929260000")
620 CALL CHAR(152,"0010305010100000")
630 CALL CHAR(128,"0010305010100000")
640 CALL CHAR(153,"0038243828240000")
650 CALL CHAR(129,"0038243828240000")
660 CALL CHAR(154,"0038242424380000")
670 CALL CHAR(130,"0038242424380000")
680 CALL CHAR(155,"0044442828100000")
690 CALL CHAR(131,"0044442828100000")
700 CALL CHAR(157,"0018241C04180000")
710 CALL CHAR(133,"0018241C04180000")
720 CALL CHAR(158,"0018241B24180000")
730 CALL CHAR(134,"0018241B24180000")
740 CALL CHAR(159,"003C040B10200000")
750 CALL CHAR(135,"003C040B10200000")
760 CALL CHAR(120,"04040FBCD0E0F0FB")
```

```
770 REM INITIALISATION PARTIE
780 SCOMAX=0
790 REM DEBUT PARTIE
800 PER=0
810 ESSAI=1
820 TOT=0
830 MINI=32
840 MAXI=32
850 AI=0
860 GOSUB 3270
870 REM INITIALISATION ESSAI
880 FOR U=1 TO 8
890 MA(U)=0
900 NEXT U
910 X=7
920 Y=6
930 X2=28
940 Y2=9
950 TOP=1
960 TOUR=0
970 Y3=9
980 X3=3
990 X1=8
1000 Y1=3
1010 CALL CLEAR
1020 GOSUB 4410
1030 REM MISE EN PLACE 8 CARTES
1040 FOR I=1 TO 8
1050 RESTORE 3420
1060 MD=JU(I)
1070 IF MD=1 THEN 1110
1080 FOR J=1 TO MD-1
1090 READ CH1,CH2,CH3
1100 NEXT J
1110 READ CH1,CH2,CH3
1120 CALL HCHAR(Y,X,CH2)
1130 CALL HCHAR(Y,X+1,CH3)
1140 CALL HCHAR(Y-1,X+1,CH1)
1150 X=X+3
1160 NEXT I
1170 REM DEPLACEMENT CURSEUR
1180 OX=9
1190 OY=11
1200 A$="POUR CONFIRMER LE"
1210 GOSUB 3150
1220 OX=11
1230 OY=12
1240 A$="CHOIX APPUYEZ"
1250 GOSUB 3150
1260 OX=12
1270 OY=13
1280 A$=" SUR X "
1290 GOSUB 3150
1300 OY=19
1310 OX=13
1320 A$="POINTS:"
1330 GOSUB 3150
1340 OX=15
1350 OY=21
1360 A$=STR$(TOT)
1370 GOSUB 3150
1380 OY=24
1390 OX=6
1400 A$="SCORE MAXI:"
1410 GOSUB 3150
1420 OY=24
1430 OX=17
1440 A$=STR$(SCOMAX)
1450 GOSUB 3150
1460 OX=21
1470 OY=21
1480 A$="ESSAIS:"
1490 GOSUB 3150
1500 OX=24
1510 OY=23
1520 A$=STR$(ESSAI)
1530 GOSUB 3150
1540 REM RETOUR
1550 ZZ=0
1560 IF X1<=8 THEN 1600
1570 IF X1>=29 THEN 1630
1580 CALL HCHAR(3,X1,120)
1590 GOTO 1650
1600 X1=8
1610 CALL HCHAR(3,X1,120)
1620 GOTO 1650
1630 X1=29
1640 CALL HCHAR(3,X1,120)
1650 CALL KEY(0,KEY,STA)
1660 IF STA=0 THEN 1650
1670 IF KEY=68 THEN 1730
1680 IF KEY=88 THEN 1760
```



# TI 99/4A

# BASIC SIMPLE

```
1690 IF KEY=83 THEN 1700
1700 CALL HCHAR(3,X1,32)
1710 X1=X1-3
1720 GOTO 1540
1730 CALL HCHAR(3,X1,32)
1740 X1=X1+3
1750 GOTO 1540
1760 REM CHANGEMENT DE CARTE
1770 IF TOP=1 THEN 1780 ELSE 1880
1780 REM CHOIX 1 CARTE
1790 X1=X1
1800 CALL GCHAR(5,X1,NAL)
1810 CALL GCHAR(6,X1-1,NAL1)
1820 CALL GCHAR(6,X1,NAL2)
1830 CALL HCHAR(Y3,X3,NAL)
1840 CALL HCHAR(Y3,X3+1,NAL1)
1850 CALL HCHAR(Y3,X3+2,NAL2)
1860 TOP=0
1870 GOTO 1540
1880 REM CHOIX 2 CARTE
1890 X2=X1
1900 CALL GCHAR(5,X1,NUL)
1910 CALL GCHAR(6,X1-1,NUL1)
1920 CALL GCHAR(6,X1,NUL2)
1930 CALL HCHAR(Y2,X2,NUL)
1940 CALL HCHAR(Y2,X2+1,NUL1)
1950 CALL HCHAR(Y2,X2+2,NUL2)
1960 TOP=1
1970 REM COMPARAISON DES CARTES
1980 CALL SOUND(200,225,4)
1990 IF NUL=NAL-24 THEN 2310 ELSE 2000
2000 IF NAL=NUL+24 THEN 2310 ELSE 2010
2010 IF NAL=NUL-24 THEN 2310
2020 IF NUL=NAL THEN 2030 ELSE 2040
2030 IF NAL1=NUL1 THEN 2040 ELSE 2310
2040 REM TRICHEUR
2050 CALL HCHAR(21,14,32,5)
2060 TOT=TOT-5
2070 CALL HCHAR(21,14,32,7)
2080 OX=15
2090 OY=21
2100 A$=STR$(TOT)
2110 GOSUB 3150
2120 OY=3
2130 OX=5
2140 A$="VOUS ESSAYEZ DE TRICHER!"
2150 CALL SOUND(400,249,15)
2160 CALL SOUND(400,250,15)
2170 GOSUB 3150
2180 OY=3
2190 OX=5
2200 A$="
2210 GOSUB 3150
2220 CALL HCHAR(5,XX1,NAL)
2230 CALL HCHAR(6,XX1-1,NAL1)
2240 CALL HCHAR(6,XX1,NAL2)
2250 CALL HCHAR(Y3,X3,32,3)
2260 CALL HCHAR(5,XX2,NUL)
2270 CALL HCHAR(6,XX2-1,NUL1)
2280 CALL HCHAR(6,XX2,NUL2)
2290 CALL HCHAR(Y2,X2,32,3)
2300 GOTO 1540
2310 IF X1=8 THEN 2390
2320 IF X1=11 THEN 2450
2330 IF X1=14 THEN 2510
2340 IF X1=17 THEN 2570
2350 IF X1=20 THEN 2630
2360 IF X1=23 THEN 2690
2370 IF X1=26 THEN 2750
2380 IF X1=29 THEN 2810
2390 MA(1)=MA(1)+1
2400 IF MA(1)=4 THEN 3840
2410 X=8
2420 Y=5
2430 GOSUB 3460
2440 GOTO 2860
2450 MA(2)=MA(2)+1
2460 IF MA(2)=4 THEN 3840
2470 X=11
2480 Y=5
2490 GOSUB 3460
2500 GOTO 2860
2510 MA(3)=MA(3)+1
2520 IF MA(3)=4 THEN 3840
2530 X=14
2540 Y=5
2550 GOSUB 3460
2560 GOTO 2860
2570 MA(4)=MA(4)+1
2580 IF MA(4)=4 THEN 3840
2590 X=17
2600 Y=5
```

```
2610 GOSUB 3460
2620 GOTO 2860
2630 MA(5)=MA(5)+1
2640 IF MA(5)=4 THEN 3840
2650 Y=5
2660 X=20
2670 GOSUB 3460
2680 GOTO 2860
2690 MA(6)=MA(6)+1
2700 IF MA(6)=4 THEN 3840
2710 Y=5
2720 X=23
2730 GOSUB 3460
2740 GOTO 2860
2750 MA(7)=MA(7)+1
2760 IF MA(7)=4 THEN 3840
2770 Y=5
2780 X=26
2790 GOSUB 3460
2800 GOTO 2860
2810 MA(8)=MA(8)+1
2820 IF MA(8)=4 THEN 3840
2830 X=29
2840 Y=5
2850 GOSUB 3460
2860 X1=XX1
2870 CALL HCHAR(3,8,32,22)
2880 ZZ=ZZ+1
2890 IF ZZ=1 THEN 2310
2900 Y3=Y3+1
2910 Y2=Y2+1
2920 IF Y2=25 THEN 2940
2930 GOTO 3890
2940 REM GAGNE
2950 OX=15
2960 OY=3
2970 A$="GAGNE!"
2980 GOSUB 3150
2990 CALL SOUND(600,260,2)
3000 CALL SOUND(400,294,2)
3010 CALL SOUND(500,261,2)
3020 CALL SOUND(400,294,2)
3030 TOT=TOT+500
3040 IF TOT<SCOMAX THEN 3100
3050 SCOMAX=TOT
3060 OX=17
3070 OY=24
3080 A$=STR$(SCOMAX)
3090 GOSUB 3150
3100 A$=STR$(TOT)
3110 OY=21
3120 OX=15
3130 GOSUB 3150
3140 GOTO 4290
3150 REM SOUS AFFICHAGE
3160 FOR N=1 TO LEN(A$)
3170 B$=SEG$(A$,N,1)
3180 A=ASC(B$)
3190 CALL HCHAR(OY,OX,A)
3200 OX=OX+1
3210 IF OX>32 THEN 3240
3220 NEXT N
3230 RETURN
3240 OX=2
3250 OY=OY+1
3260 GOTO 3220
3270 REM SOUS GENERATION ALEATOIRE
3280 AI=0
3290 FOR I=1 TO 100
3300 RANDOMIZE
3310 NU=INT(MAXI*RNND)+1
3320 JEU(I)=NU
3330 IF I=1 THEN 3370
3340 FOR J=0 TO AI
3350 IF JU(J)=JEU(I) THEN 3300
3360 NEXT J
3370 AI=AI+1
3380 JU(I)=NU
3390 IF AI=MINI THEN 3410
3400 NEXT I
3410 RETURN
3420 DATA 152,136,137,153,136,137,154,13
6,137,155,136,137,156,136,137,157,136,13
7,158,136,137,159,136,137
3430 DATA 152,138,139,153,138,139,154,13
8,139,155,138,139,156,138,139,157,138,13
9,158,138,139,159,138,139
3440 DATA 128,145,144,129,145,144,130,14
5,144,131,145,144,132,145,144,133,145,14
4,134,145,144,135,145,144
3450 DATA 128,146,147,129,146,147,130,14
```

```
6,147,131,146,147,132,146,147,133,146,14
7,134,146,147,135,146,147
3460 REM SOUS CHOIX NOUVELLE CARTE
3470 RESTORE 3420
3480 CALL HCHAR(5,X1-1,32,2)
3490 CALL HCHAR(6,X1-1,32,2)
3500 CALL HCHAR(7,X1-1,32,2)
3510 MD=JU(I)
3520 FOR J=1 TO MD-1
3530 READ CH1,CH2,CH3
3540 NEXT J
3550 READ CH1,CH2,CH3
3560 CALL HCHAR(5,X1-1,119)
3570 CALL HCHAR(5,X1,CH1)
3580 CALL HCHAR(6,X1-1,CH2)
3590 CALL HCHAR(6,X1,CH3)
3600 CALL HCHAR(7,X1-1,119,2)
3610 I=I+1
3620 IF NUL=NAL THEN 3630 ELSE 3710
3630 TOT=TOT+10
3640 IF TOT<SCOMAX THEN 3700
3650 SCOMAX=TOT
3660 OX=17
3670 OY=24
3680 A$=STR$(SCOMAX)
3690 GOSUB 3150
3700 GOTO 3780
3710 TOT=TOT+5
3720 IF TOT<SCOMAX THEN 3780
3730 SCOMAX=TOT
3740 OX=17
3750 OY=24
3760 A$=STR$(SCOMAX)
3770 GOSUB 3150
3780 OX=15
3790 CALL HCHAR(21,14,32,7)
3800 OY=21
3810 A$=STR$(TOT)
3820 GOSUB 3150
3830 RETURN
3840 REM PLUS DE CARTE
3850 CALL HCHAR(5,X1-1,35,2)
3860 CALL HCHAR(6,X1-1,35,2)
3870 CALL HCHAR(7,X1-1,35,2)
3880 GOTO 2860
3890 REM CONTROLE
3900 JO=0
3910 FOR JJ=8 TO 29 STEP 3
3920 JO=JO+1
3930 CALL GCHAR(5,JJ,COT(JO))
3940 NEXT JJ
3950 FOR JO=2 TO 8
3960 FOR J=1 TO JO-1
3970 IF COT(JO)=35 THEN 4010
3980 IF COT(JO)=COT(J) THEN 1540
3990 IF COT(JO)=COT(J)-24 THEN 1540
4000 IF COT(JO)=COT(J)+24 THEN 1540
4010 NEXT J
4020 NEXT JO
4030 REM PERDU
4040 OX=15
4050 OY=3
4060 A$="PERDU!"
4070 GOSUB 3150
4080 CALL SOUND(300,441,3)
4090 CALL SOUND(400,454,3)
4100 ESSAI=ESSAI+1
4110 IF ESSAI=4 THEN 4290
4120 OX=24
4130 OY=23
4140 A$=STR$(ESSAI)
4150 GOSUB 3150
4160 FOR* DEL=1 TO 2300
4170 NEXT DEL
4180 TOT=0
4190 PER=PER-10
4200 TOT=PER-10
4210 CALL VCHAR(9,3,32,16)
4220 CALL VCHAR(9,4,32,16)
4230 CALL VCHAR(9,5,32,16)
4240 CALL VCHAR(9,28,32,16)
4250 CALL VCHAR(9,29,32,16)
4260 CALL VCHAR(9,30,32,16)
4270 CALL HCHAR(3,7,32,24)
4280 GOTO 870
4290 REM NOUVELLE PARTIE
4300 FOR DEL=1 TO 800
4310 NEXT DEL
4320 PRINT "(O/N) POUR CONTINUER "
4330 INPUT SUIT$
4340 IF SUIT$="O" THEN 4360 ELSE 4350
4350 END
4360 CALL CLEAR
4370 PRINT " LAISSEZ-MOI BATTRE
LES"
4380 PRINT "
CARTES."
4390 GOTO 790
4400 REM MISE EN PAGE CARTES
4410 CALL HCHAR(5,7,112,23)
4420 CALL HCHAR(6,7,112,23)
4430 CALL HCHAR(7,7,112,23)
4440 CALL VCHAR(5,9,32,3)
4450 CALL VCHAR(5,12,32,3)
4460 CALL VCHAR(5,15,32,3)
4470 CALL VCHAR(5,18,32,3)
4480 CALL VCHAR(5,21,32,3)
4490 CALL VCHAR(5,24,32,3)
4500 CALL VCHAR(5,27,32,3)
4510 CALL VCHAR(5,30,32,3)
4520 RETURN
```

# ALIENS FX 702 P

Vous êtes un des rares survivants qui reste et les envahisseurs menacent de conquérir la terre. Vous êtes armé de votre FX 702P. A vous de défendre votre vie et votre race, votre tâche ne sera pas facile car les envahisseurs ont des formes différentes et se rapprochent rapidement. A vous d'avoir de bons réflexes pour ne pas vous laisser surprendre par ces êtres immondes.

Olivier HUSTIN

Avant d'entrer le programme, faire SAC pour vider les mémoires statistiques dans lesquelles on introduira le meilleur score car ces mémoires ne sont pas affectées lors d'une instruction VAC. Ensuite, n'utiliser cette instruction que lorsque vous voudrez effacer le meilleur score. Les envahisseurs ont la forme de lettres, chiffres ou autres caractères que possède le FX 702 P, pour les anéantir vous devez appuyer le plus rapidement possible sur le caractère correspondant. Attention aux espaces entre guillemets lors du chargement du programme, ne les oubliez pas! Au début de la partie, vous avez 2 canons, puis un autre à 500 points et ensuite tous les 400 points.



```
LIST
1 VAC :GSB #8:VAC
:GOTO 2:"A L I
E N S SUR CAS
IO FX 702 P"
2 S=0:M=2:L=500:$
="ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ12
3 T=15:I=-1:X=2:H
$="
4 Y=INT (RAN#*30+
1):E$=MID(Y,1)
5 Y=INT (RAN#*30+
1):F$=MID(Y,1)
6 Y=INT (RAN#*30+
1):G$=MID(Y,1)
15 PRT :C$="-(
19 B=-1
27 PRT CSR T+1:C$;
I=I+1:IF I>=1:I=
0:T=T-1:X=X+2:P
RT CSR T+1:C$;"
";
30 B=B+1:IF B>=1:
PRT CSR B:H$;G$;
:F$;E$;:GOTO 32
31 GOTO 100
32 D$=KEY:IF D$=E$
THEN 30
33 FOR U=T TO B+3
STEP -1:PRT CSR
U;"- ";NEXT U
34 PRT CSR T+1;"-
";
40 E$=F$:F$=G$:G$=
":IF E$=" T
HEN 30
45 PRT CSR B+3;" "
;:GOTO 7000
48 S=S+X:IF S>L:L=
L+400:M=M+1:GSB
1000
1105 $="##:(M/+V+E
..9876543210000
50 PRT :WAIT 40:PR
T CSR I:"GAGNE:
";S;"POINTS":GO
TO 4
100 GSB #3:PRT
110 M=M-1:IF M=0 TH
EN 3
115 GSB #1
120 S=S+X:WAIT 40:P
RT "SCORE:";S;"
POINTS":GSB 900
1000 PRT :FOR I=1 TO
6:PRT CSR 5;"*
BRAVO *";
1010 PRT CSR 5;"*+ B
RAVO *";NEXT
I:PRT
1100 $="VOUS AVEZ EN
CORE..":GSB 950
0:WAIT 30:PRT C
SR 6:M;" CANONS
"
1105 $="##:(M/+V+E
..9876543210000
1110 RET
7000 FOR Q=1 TO RAN#
*5+1
7001 V=0:Y=INT (RAN#
*30+1)
7002 E$=MID(Y,1):FOR
V=1 TO T
7004 WAIT 0:PRT CSR
V;E$;
7010 A$=KEY:IF A$=E$
;NEXT V:GOTO 10
0
7020 FOR F=T TO 0 ST
EP -1:PRT CSR F
;"-":NEXT F
7021 PRT CSR T+1;"-
";
7022 PRT CSR 0;" "
;:GOTO 2
7040 S=S+(16-Y):NEXT
Q:GOTO 40
9000 IF S>X:SAC :ST
AT S:$="--(SCO
RE BATTU)--":G
SB 9500:GOTO 90
20
9010 $="--PAS DE SC
ORE--*":GSB 950
0
9015 PRT "LE SCORE E
ST DE ...",CSR
5:SX;"POINTS"
9020 $="APPUYEZ SUR
1 TOUCHE":GSB 9
500
9030 L$=KEY:IF L$="
" THEN 9030
9040 FOR I=10 TO 1 S
TEP -1:WAIT 15:
PRT CSR 8:I:NEX
T I
9050 WAIT 30:PRT CSR
15:"GO !":VAC
:GOTO 2
9500 FOR J=1 TO LEN(
$):PRT MID(J,1)
;:FOR I=1 TO 10
:NEXT I:NEXT J
9510 PRT :RET
```











# CASIO PB700

Pour moins de 1800 Francs, avec 4K RAM et 26K ROM, le PB 700 de CASIO, un micro de poche étonnant!

La Société CASIO nous a toujours étonnés par sa créativité et ses efforts pour introduire sur le marché des produits toujours mieux adaptés aux besoins des utilisateurs.

Le premier micro-ordinateur lancé par CASIO était le FX 702P, qui de par sa vocation scientifique s'adressait en premier lieu aux ingénieurs, étudiants, cadres commerciaux, etc... Et auprès desquels il a remporté un très vif succès.

Dans son désir d'initier à la micro-informatique, CASIO lance en février 1983 le PB 100, véritable méthode d'initiation (ordinateur + livre), et ceci pour moins de 700 francs.

En 1984, par le PB 700, CASIO aborde l'ensemble des utilisateurs, professionnels ou non. Le PB 700 est le premier micro-ordinateur Basic de poche MODULAIRE, EXTENSIBLE et COMPACT.

Il permet en effet une acquisition progressive à la portée de toutes les bourses, une évolution des performances en fonction des besoins de l'utilisateur; le PB 700 se positionne comme étant l'outil idéal de l'homme de terrain: un micro de poche en mallette ou sur un bureau.

Il est pour le débutant un extraordinaire "sésame" pour pénétrer le monde informatique et pour l'utilisateur confirmé un outil idéal et très puissant pour toutes les applications commerciales, techniques ou scolaires.

Le PB 700 est un micro de poche évolutif; en effet, grâce à l'adjonction de modules de mémoires supplémentaires, l'utilisateur pourra obtenir un micro-ordinateur puissant.

L'ordinateur de poche devient un véritable outil de travail par l'adjonction d'une table traçante quatre couleurs et d'une micro-cassette encastrable, et permet, sous un format 21 X 29,7 d'utiliser un véritable ordinateur de voyage.

Le PB 700 possède une capacité de mémoire extensible. Il est muni d'un BASIC extrêmement puissant (puissance 26K). Sa mémoire RAM de 4K en version de base, peut être étendue jusqu'à 16K par l'adjonction de modules OR4 de 4 Ko chacun, qui viennent s'encaster dans des logements prévus à cet effet, à l'intérieur du PB 700.

Le clavier du PB 700 se compose de 58 touches, dont 10 redéfinissables et d'un clavier numérique groupé.

Enfin, le dernier atout et non le moindre du PB 700, est qu'il bénéficie de l'irréprochable qualité CASIO.

Nous disposons ainsi du micro-ordinateur dont le rapport performances/prix nous semble le plus intéressant: 16K RAM en poche, pour un encombrement de 200 X 88 X 22 mm.

Tout ordinateur nécessite un affichage performant: le PB 700 dispose d'un écran graphique géant, avec un adressage de 5120 points, permettant les tracés de courbes, de graphiques, d'histogrammes, etc... Il permet également l'affichage de quatre lignes de vingt caractères, et dispose sur ROM de plus de 222 signes affichables (159 caractères et 60 signes graphi-

ques), parmi lesquels des cercles, des carrés, des triangles, des as de pique, etc... Tout un univers, pour rendre plus vivante une communication avec l'ordinateur dans le domaine des applications professionnelles et des jeux.

La valeur d'un ordinateur dépend aussi de son imprimante: le PB 700 peut utiliser (en option) une véritable table traçante quatre couleurs, la FA 10, de grande dimension (114 mm). Cette table traçante permet d'illustrer des calculs au moyen de graphiques, de courbes, d'histogrammes et ceci, grâce à des instructions programmables très performantes comme CIRCLE pour le tracé d'un cercle ou QUADRANGLE pour le tracé d'un rectangle. Des zonages faciles, des traits pleins ou pointillés, une vitesse tracée de 52 mm/sec., font de la FA 10 un outil privilégié pour les architectes, ingénieurs, responsables commerciaux, etc... La FA 10 est également une imprimante à caractères de haute qualité, qui permet une impression dans tous les sens, avec 10 tailles différentes de plus de 220 caractères à vitesse maximum de 11 caractères par seconde.

Souvent, lorsque l'utilisateur a besoin de travailler avec une imprimante, il ne peut plus déplacer son outil de travail aussi facilement, CASIO a résolu ce problème, en créant une mallette livrée avec la FA 10.

Une originalité fort intéressante est utilisée sur cette imprimante; en effet, la FA 10 bénéficie de deux systèmes d'impression: en version transportable, le rouleau de papier de 24 mm de diamètre est incorporé dans le carter de la FA 10 et, lorsque l'ordinateur est destiné à être utilisé sur un bureau, il est possible de fixer deux bras extérieurs qui supporteront un rouleau de papier d'un diamètre plus important (70 mm de diamètre).

La FA 10 est également une interface magnétophone, qui permet de sauvegarder vos programmes et vos données sur un magnétophone extérieur ou de communiquer avec un autre PB 700 grâce à une deuxième FA 10.

Enfin, l'homme de terrain qui souhaite disposer d'un véritable système informatique intégré et compact pourra utiliser un magnétophone extérieur à micro-cassette encastrable dans la FA 10: la CM 1. Cette micro-cassette est commandée directe-

ment par le PB 700. CASIO a sorti une nouvelle interface: la FA 4, bien moins cher que la FA 10, et qui sert d'interface magnétophone sur laquelle on peut encastrer la micro-cassette CM1 et également brancher une imprimante parallèle centronics. Tout cela pour moins de 750 Francs.

D'autre part, une casséhotèque de plus en plus importante est développée pour le PB 700. Nous vous signalons notamment l'existence de deux programmes sur cassette développés par LOGISTICK: - un programme de CALC.

- et un programme de GRAPHISME.

De très nombreux livres sur le PB 700 sont d'ores et déjà disponibles sur le marché. Notamment "Jeux et programmes pour PB 700" de SHIFT Editions.

Et le meilleur pour la fin: la société CASIO a créé un club, le CLUB CASIO, qui permet aux utilisateurs d'échanger des idées et des programmes ou d'obtenir directement des informations sur leur machine.

Pour plus de renseignements, contacter la Société CASIO: 178 rue du Temple 75003 PARIS. Le CASIO PB 700 est au SICOB, STAND 1D 1764.

# C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR!

## DES NOUVEAUTÉS POUR ORIC

Des nouveautés, dans le soft, tout d'abord: de nombreux programmes sortent en septembre et en octobre. Citons par exemple chez Loriciels, une série éducative destinée aux enfants, dont les deux premiers titres viennent de sortir, TIC-TAC et VISION. Mais Loriciels ne s'en tient pas là et édite plusieurs jeux d'arcade que je n'hésiterai pas à qualifier de jeux d'enfer, notamment SORVIVOR, un jeu du style de XENON, SUPER-JEEP, dans lequel vous êtes le pilote d'une jeep lunaire et vous devez sauter au-dessus des cratères, des météorites, tirer sur des ballons captifs pour qu'ils ne vous coupent pas la route, déjouer les ruses subtiles des aliens qui tournoient autour de vous dans des cavernes dont le moins qu'on puisse dire est qu'elles sont caaverneuses, DOGGY, ou un petit chien doit sortir de la forêt où il s'est égaré sans sa boussole et enfin un assembleur symbolique à deux passes très puissant, qui est destiné aux programmeurs avertis. TYRANN, un Donjon et Dragons très complet, est édité par NORSOFT.

MICRO-PROGRAMMES 5 frappe très fort avec ANNUBIS, un jeu d'aventure en langage machine avec lequel vous devez trouver dix trésors dans une pyramide. Mais naturellement, la tâche n'est pas facile...

Côté hard, outre le lecteur de disquettes ORIC, (dont le DOS 2.2 sort ce mois-ci) et le JASMIN dont nous allons publier bientôt un banc d'essai, on peut noter un synthétiseur vocal dont l'accent britannique est jubilatoire, et un crayon optique, qui est non seulement un crayon, mais en plus optique, ce qui ne gâche rien.

Continuons notre panorama avec la librairie. De nombreux ouvrages viennent renforcer la collection déjà importante. Et pour notre plus grand plaisir, on assiste à une explosion de livres sur le langage machine. 4 d'entre eux sont des musts:

-CLEFS POUR L'ORIC d'Emmanuel FLESSELLES aux Editions PSI, qui contient un récapitulatif du basic, l'architecture hard de l'ORIC, les codes du 6502, la description des 3 premières pages, un mode d'emploi détaillé de la MCP-40 et quantité de petits trucs, notamment pour l'adaptation ORIC 1/ATMOS.

-AU COEUR DE L'ATMOS écrit par Gilles BERTIN, publié par ARG-INFORMATIQUE. Il contient, outre de nombreux programmes en langage machine, tels qu'une horloge en temps réel basée sur les inter-

ruptions, le listing complet de la ROM de l'ATMOS.

-ORIC ET SON PROCESSEUR, de BLANC et NORMANT qui avaient déjà écrit VISA POUR ORIC, présente un grand nombre de renseignements pour une utilisation rationnelle de la machine.

-Le quatrième s'adresse à un public plus restreint mais plus exigeant: les radio-amateurs. Il s'appelle COMMUNIQUEZ AVEC VOTRE ORIC, de Denis BONOMO et E. DUTERTRE, chez SORACOM. De nombreux programmes sont listés et commentés, comme par exemple un programme d'émission et de réception RTTY.

Chez SORACOM toujours, deux livres axés sur une utilisation différente de l'ordinateur: l'un, NAVIGUEZ AVEC ORIC-1 ET ATMOS de JACOB et PORTTELLI, décrit avec force détails les multiples applications de l'ORIC lorsqu'on prend la mer; l'autre, INTERFACES POUR ORIC 1 ET ATMOS de M.LEVREL, vous permet d'avoir des interfaces, des automatisations, des jeux de lumières simples à réaliser et pour un prix plus que raisonnable.

Et finalement, pour les parisiens, une bonne nouvelle: VISMO s'étend en s'installant dans un deuxième magasin au 84 bd Beaumarchais, dans lequel on a enfin toute la place qu'on veut.

Et pour tous ceux qui arrivent trop tôt ou trop tard, ils peuvent aller chercher Jacky au petit bar, au coin de la rue Amelot, où ils sont à peu près sûrs de le trouver en dehors des heures de travail. Et même s'il n'y est pas, le patron est très gentil et le Ricard très bon.

Une dernière chose à propos de VISMO: il vient de sortir un assembleur désassembleur à deux passes compatible ORIC 1/ATMOS dont l'utilisation est un jeu d'enfant, ce qui ne lui enlève rien de sa puissance. Nous le recommandons chaudement à tous ceux qui veulent programmer efficacement en langage machine. Il est doté d'un assembleur double passe, d'un assembleur simple passe, d'un désassembleur, d'un Dump, d'une fonction trace, d'une recherche d'octets, d'une substitution d'octets, d'une quantité de labels quasi-illimitée, d'une recherche d'équivalences et d'une recherche de label. De quoi reconcilier les néophytes avec l'assembleur. Et d'après votre courrier, c'est ce que vous recherchez...



## CLUB.

Les 22 et 23 septembre le Microtel de Saint Avold (72 bd de Lorraine 57500 ST AVOLD) organise une exposition sur la micro, la robotique et la télématique. Allez-y en masse, il y a des Hebdomadaires gratuits à récupérer.

## CLUB

A partir de la rentrée scolaire, un nouveau club de micro-informatique sera créé à Strasbourg, dans le cadre d'une association de quartier: "Micro Club ARES".

Ce club se propose d'informer et de conseiller. Il pourra permettre à des débutants d'accéder au langage basic par l'intermédiaire d'une initiation. Mais il se veut surtout un lieu de rencontre des "branchés", des "mordus" anciens ou à venir du microprocesseur.

Data: les rencontres auront lieu tous les jeudis à partir de 20 heures à l'ARES, 10 rue d'Ankara 67000 STRASBOURG. Tel: (88)61 63 82.

## Edito

Suite de la page 1

de votre avis sur les rubriques de l'Hebdo et sur le matériel que vous possédez, en attendant un petit tableau sur l'âge des lecteurs de l'Hebdo, les records: 10 ans et 78 ans, ça dure plus que TINTIN, l'informatique!

|                |        |
|----------------|--------|
| 13 ans         | 5,6 %  |
| 14 ans         | 7,5 %  |
| 15 ans         | 11 %   |
| 16 ans         | 11 %   |
| 17 ans         | 8,2 %  |
| 18 ans         | 6 %    |
| 19 ans         | 3,7 %  |
| 20 ans         | 3,6 %  |
| de 20 à 25 ans | 8,3 %  |
| de 26 à 30 ans | 10,4 % |
| de 31 à 35 ans | 8 %    |
| de 36 à 40 ans | 9 %    |
| de 41 à 50 ans | 5,5 %  |
| + de 50 ans    | 2,2 %  |

Gérard CECCALDI

## NOUVEAUTÉS APPLE II<sup>+</sup>, IIe, IIc

Suite de la page 1

dité, etc... Le genre de handicaps qui couperaient les gâchettes à la jument d'Yves Saint Martin. Pour vous débarrasser de ce tonneau de problèmes, vous devrez errer dans la ville et rencontrer ceux qui sont susceptibles de vous tirer de ce bourbier. L'ennui, c'est que vous n'avez pas un Kopek en poche et que rien n'est donné dans le coin! Au hasard de vos déambulations, vos coefficients de santé, de moral et d'argent fluctueront. Il faudra vous ménager pour éviter la déprime totale ou l'infarctus. Ce jeu possède une analyse de syntaxe qui vous permet de discuter librement avec votre APPLE. Vous pourrez donc exhiber vos talents de beau-parleur ou d'écrivain pour atteindre le but ultime: MENS SANA IN CORPORE SANO.

## COMMODORE NEWS.

Commodore présente une foule de nouveautés au SICOB: Un logo en français pour 64 livré sous forme de disquette avec un manuel d'utilisation et un guide de référence. Un questionnaire de fichier "SUPER-BASE" pour le 64 qui s'adresse aux néophytes et aux utilisateurs expérimentés; des demi-journées de formation gratuites sont prévues pour les utilisateurs de ce logiciel. Un nouveau 64 en version RUB qui permet le branchement direct à la prise Peritel avec une meilleure qualité d'image. Enfin, les deux nouveautés annoncées aux dernières expositions de Chicago et de Londres seront probablement présentes au SICOB: le Commodore 16, un 16K de mémoire vive, un micro d'initiation à l'informatique de grande diffusion qui devrait coûter dans les 1000 francs et le Commodore PLUS/4 un 64K RAM semi-professionnel avec 4 logiciels intégrés. (fichiers, traitement de texte, calculs et graphiques).

## SAINT CLAIR, PRIEZ POUR NOUS!

Depuis le début de l'année 15800 ZX Spectrum et 43.260 ZX81 ont été vendus en France. Ce qui porte le parc français à 263.000 machines. Commentaires reconnaissants de DIRECO, l'importateur français: "Merci, grand Saint Clair!".

## INFOGRAMMES DEVIENT INFOKILOS

Infogrammes, la jeune et dynamique société lyonnaise qui fabrique du soft bien français, vient de confier la distribution de ses produits à VIFI-NATHAN, autre fabricant français. On trouvait déjà des produits Vifi-Nathan partout et des produits Infogrammes presque partout, gageons qu'il y aura bientôt des kilos de ces deux produits dans le moindre recoin des plus petites boutiques de France et de Navarre.

PARANOIAK est un jeu conçu et écrit en français. Graphisme haute-résolution couleur et humour garantis. Dépêchez-vous avant que les américains ne nous le piratent, Darned!!.....

EPIDEMIE: Ça vous chatouille ou ça vous chatouille?... Dur à dire, le virus qui s'est abattu sur la Terre est plus pernicieux que le poil à gratter. Cette situation ayant atteint le paroxysme de la démangeaison, vous êtes chargé d'y trouver un remède. Vous sautez donc dans votre vaisseau spatial pour faire la navette entre quatre planètes complètement loufoques. Des belles extra-terrestres de PARADISIA aux monstres de FABULA vous vivrez des aventures à côté desquelles l'Odyssée d'Ulysse vous apparaîtra comme du pipi de chat. Mais ces bonds dans l'Espace ne seraient rien s'ils n'étaient accompagnés de

bonds dans le temps! Ne vous étonnez donc pas si vous retrouvez brusquement en pleine guerre du Pacifique ou dans une pyramide de Ramsès. Ce jeu d'aventure comporte des tableaux animés. Votre perspicacité devra donc être doublée d'une bonne dose d'adresse pour parvenir à enrayer l'épidémie. Voilà, vous savez tout ou presque, il ne vous reste plus qu'à foncer tête baissée chez votre revendeur habituel et échanger 240 Ko de matière grise contre 350 francs en espèces sonnantes et réverbérantes ou à envoyer un chèque de 350 francs par disquette à SHIFT EDITIONS pour la recevoir chez vous, le matin avec vos croissants et votre journal.



# ILS SONT TOUS LA !

Retrouvez chez vous les super-stars des jeux d'arcade d'ATARI, ils sont tous là : des célébrités PAC-MAN ou GALAXIAN jusqu'aux récents JUNGLE HUNT ou POLE POSITION. Le graphisme, les couleurs, la rapidité : tout y est, il ne manque que le monnayeur et l'ambiance enfumée des cafés !

**ET TOUJOURS  
10 % DE REMISE  
POUR LES ABONNÉS !**

**PORT GRATUIT !**



**GALAXIAN**  
D'innombrables hordes d'extra-terrestres en rang d'oignons se pressent sur tous les écrans de tous les ordinateurs du monde pour se faire descendre par des tirs de laser implacables, ils sont tous des enfants de SPACE INVADERS et de GALAXIAN, mais qui a jamais fait mieux que les escadrons de GALAXIAN qui attaquent de tous côtés et obéissent à un chef ? A bas le rectiligne !



**DIG-DUG**  
DIG-DUG, le petit mineur, n'a que son scaphandre et sa pompe à vélo pour anéantir Pooka - la taupe hargneuse - en la gonflant d'air jusqu'à ce qu'elle éclate. Mais Fygar le dragon et ses frères cracheurs de feu sont aussi là pour l'empêcher de récupérer les fruits qui parsèment le sous-sol. Peut-être arrivera-t-il à les écraser avec des rochers ?

**CENTIPEDE**  
La commande par boule qui actionne ce jeu dans les cafés est difficile à manipuler. Avec un joystick ou même avec le clavier le jeu est encore plus attrayant : Les mille-pattes zigzaguent à travers l'écran, la puce diabolique sème des champignons partout face à votre pulvérisateur de DDT, sans oublier les araignées sauteuses et les scorpions venimeux !



**ROBOTRON**  
Plus on avance dans les tableaux du jeu et plus il y a de monde pour vous attaquer et, comme il faut se déplacer et choisir la direction de tir de votre anti-robot laser gun avec le même joystick, il vous faudra un grand entraînement pour arriver aux 25.000 points qui vous donneront droit à une vie supplémentaire.



**DEFENDER**  
Difficile de prévoir d'où va venir le coup, du haut, du bas, de la droite, de la gauche ? Lequel des 14 ennemis présents va attaquer le premier ? Dois-je aller en avant ou en arrière, accélérer ou freiner, voler en rase-mottes ou zigzaguer ? Utiliser mes lasers ou une de mes trois smart bombs ? Aussi dur de gagner que sur l'original même avec le scanner !



**MS. PAC-MAN**  
La petite amie de PAC-MAN a beau avoir une faveur rose dans les cheveux et user de tous ses charmes, elle n'en a pas moins les pires ennemis avec les quatre fantômes qui la poursuivent. Et il lui faut, elle aussi, errer dans un labyrinthe en croquant des pastilles d'énergie bleues. Ce n'est pas une vie, même pour un glouton femelle !

**MOON PATROL**  
Qui ne connaît la petite jeep bondissante au-dessus des cratères, pulvérisant les rochers, abattant les météorites, évitant mines, tanks, ovnis et plantes carnivores ? Deux niveaux : novice et expert de 26 étapes chacun. Tous les 10.000, 30.000 et 50.000, vous gagnez un véhicule de patrouille supplémentaire. Objectif : protection planète Lune !



**DONKEY KONG**  
Mario, le charpentier, essaie désespérément d'arracher sa fiancée des pattes de Donkey Kong, le gorille géant qui la retient captive tout en haut d'un amas de poutrelles brisées. Il lui faut affronter des cascades de tonneaux, démonter des rivets, emprunter des ascenseurs fous ou encore errer dans un dédale de tapis roulants charriant des baquets de sable. Dur, dur !



**JUNGLE HUNT**  
Sauter d'une liane à l'autre, dépouiller des crocodiles, se faufiler sous des blocs de pierre, enjamber des éboulements et affronter de sauvages cannibales alors que vous n'étiez qu'un amoureux transi et oisif ? C'est peut-être la vue de votre petite amie en train de commencer à cuire dans cette marmite qui vous a changé ainsi !



**STARGATE**  
Plus rapide, plus difficile que DEFENDER, presque injouable ! Les ennemis sont innombrables, plus rapides et plus sournois les uns que les autres et l'hyper-espace n'arrange pas les choses, elle ne fait que retarder votre désintégration ! Espérons que vous arriverez tout de même à sauver quelques-uns des humanoïdes qui comptent sur vous pour rentrer chez eux !



**POLE POSITION**  
D'abord les essais pour savoir où sera placé votre bolide sur la grille de départ, puis c'est la course proprement dite, virages serrés, crissements de pneus et accidents avec voitures en flamme ! Graphisme, couleurs et trois dimensions, la star des jeux de cafés ! Trois niveaux de difficulté, deux vitesses et des compteurs partout !



**JOUST**  
A califourchon sur une autruche, une lance à la main, vous combattez les buzzards sauteurs, chasseurs et seigneurs. Mais ne croyez surtout pas que gagner une bataille suffit, les vaincus pondent des œufs de frustration qui sont encore plus dangereux si vous avez le malheur de les laisser éclorre. La joute est ouverte !



**PAC-MAN**  
Le seul, l'unique, l'incomparable : toujours copié, jamais égalé ! 19 tableaux différents, de la cerise à la clé en passant par les citrons et les cloches. Blinky le rapide, Pinky le sournois, Inky le malin et Clyde qui vous coupe le passage, vous attendent. Si vous atteignez 10.000 points vous gagnez un tour gratuit et le record du monde est à battre !

**TOUS LES JEUX FONCTIONNENT AVEC LE CLAVIER OU AVEC LES MANETTES DE JEU.**

TABLEAU RECAPITULATIF DES PRIX (PORT COMPRIS)

| TITRES                | PAC-MAN | CENTIPEDE | JUNGLE HUNT | POLE POSITION | GALAXIAN | MS. PAC-MAN | MOON PATROL | JOUST | DIG DUG | DONKEY KONG | ROBOTRON | DEFENDER | STARGATE |
|-----------------------|---------|-----------|-------------|---------------|----------|-------------|-------------|-------|---------|-------------|----------|----------|----------|
| VIC 20 (MODULE)       | 315     | 355       | 335         | 355           | 335      | 355         |             | 355   | 315     | 335         | 335      | 335      |          |
| COMMODORE 64 (MODULE) | 345     | 395       | 365         | 395           | 365      | 395         | 345         | 395   | 345     |             | 365      | 365      |          |
| T.I. 99/4A (MODULE)   | 330     |           | 345         | 375           |          | 375         |             | 345   |         | 345         |          | 345      |          |
| APPLE II (DISK)       | 380     | 430       | 400         | 430           | 400      | 435         | 380         | 435   | 380     | 400         | 405      | 405      | 405      |

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

Nom/Prénom  
Adresse  
Ville  
Code postal

| LOGICIELS                                      | Ordinateurs | Prix | Qté | Montant |
|--|-------------|------|-----|---------|
| TOTAL .....                                    |             |      |     |         |
| REDUCTION 10 % SPECIAL ABONNES A DEDUIRE ..... |             |      |     |         |
| N° ABONNE (obligatoire) .....                  |             |      |     |         |
| MONTANT à payer .....                          |             |      |     |         |

date de la commande :  
Prix valable pour le matériel en stock, une semaine à partir de la Date de parution. En cas de rupture de stock, chèque renvoyé sous huitaine







# DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

10 000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE EN CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

## Un concours de plus!

Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer!

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

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

Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme. Bonne chance!

## Règlement:

ART. 1: HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre.  
ART. 2: Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quelque soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL ou envoyé gratuitement sur de-

mande par la rédaction de notre journal constitue l'acte de candidature.

ART. 3: La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.

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

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

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

ART. 7: Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 1, rue des Halles 75001 Paris.  
ART. 8: HEBDOGICIEL se réserve

le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.

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

HEBDOGICIEL: 27, rue du Général Foy - 75008 PARIS.

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

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

## BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

## RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

● Envoyez vos supports, mode d'emploi, listings et bon de participation dans une même enveloppe.

Vous pouvez nous envoyer plusieurs programmes sur un même support en l'indiquant sur votre Bon de Participation.

● N'oubliez pas et ceci est très important, d'inscrire sur vos supports votre nom, le nom du programme et le matériel utilisé. Notez dans les premières lignes de votre programme, sous forme de REM, votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est

destiné. Nous pourrions ainsi repérer facilement les listings, une fois sortis de l'imprimante.

● Dupliquez plusieurs fois sur la cassette et à des niveaux d'enregistrement différents votre programme. Nous aurons plus de chance d'arriver à le charger si les magnétophones ne sont pas tout à fait compatibles.

● En ce qui concerne les bons de participation, mettez votre adresse complète et votre numéro de téléphone (si vous en avez un).

● Pour tout envoi tel que "petites annonces", "abonnement" et "programmes" spécifiez sur vos enveloppes l'objet de votre courrier.

● Expliquez les particularités de votre ordinateur et le moyen d'adapter votre programme à d'autres ordinateurs.

● Vu le nombre important de programmes similaires que nous recevons, évitez de nous envoyer les jeux suivants : BIORYTHMES, MASTERMIND, PENDU, TOUR DE HANOI, CALENDRIER, BATAILLE NAVALE, POKER, JACKPOT, BOWLING, BLACK JACK, LABYRINTHE, MEMORY, SIMON, 421, OTHELLO, SOLITAIRE, LOTO.

**LA RÉGLE A CALCUL RÉCOMPENSE LES MEILLEURS LOGICIELS EN OFFRANT A CHACUN DES PREMIERS DANS LEUR CATÉGORIE UN OUVRAGE A CHOISIR DANS SON RAYON LIBRAIRIE (ÉDITEURS : BORDAS, DUNOD, EYROLLES, MASSON, NATHAN, PSI, SHIFT, SYBEX).**

**SQUIRELLE RÉCOMPENSE LE MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS PAR 2 CASSETTES A CHOISIR DANS SA LOGITHÈQUE.**

Les éditions du CAGIRE offrent au meilleur logiciel du mois sur HP 41, leur livre "autour de la boucle" de Janick TAILLANDIER.

## RECOMMANDATIONS PARTICULIÈRES AUX POSSESSEURS DE TRS 80

Indiquer avec précision le modèle d'ordinateur auquel le programme est destiné. Si le programme est enregistré sur cassettes utilisez obligatoirement la vitesse de 500 bands, même sur un modèle III. Dans tous les cas où le programme est enregistré sur cassette il faut avoir utilisé la vitesse de 500 bands et non, en particulier, la vitesse de 1500 bands du modèle III.

## GAGNANT DU CONCOURS MENSUEL HEBDOGICIEL

Michel PIPON pour son programme CORSAIRES sur ORIC, gagne 10.000 F.



**GAGNANT DE DEUX CASSETTES SQUIRELLE**  
Michel PIPON pour son programme CORSAIRES sur ORIC.

**GAGNANT DU LIVRE AUTOUR DE LA BOUCLE de Janick TAILLANDIER aux Editions CAGIRE**  
Vincent HERCIEK pour son programme CADRFL-ADRFL sur HP 41.



## GAGNANTS DES LIVRES DE LA REGLE A CALCUL.

Michel MINET pour MAXIPEDE sur ATARI.  
Bruno POIGNANT pour GRAND PRIX sur CANON X07  
Nicolas TAVERNIER pour MANOIR sur COMMODORE 64.  
Eric AUDY pour QUASIMODO sur VIC 20.  
Gérard DECKERS pour DRAGGY sur DRAGON 32.  
Vincent HERCIEK pour CADRFL-ADRFL sur HP 41.  
Thierry COURBON pour BASKET sur PC 1211  
François RAPENNE pour LABYRINTHE sur PC 1500.  
Henri PILLET pour HARBOR 2090 sur SPECTRUM.  
J.Marc DUHEN pour SUPERVRAC sur MZ 80.  
B. HANNIQUET pour GAMORD sur ZX 81.  
Marc GRANCOIN pour AVION ESPION sur TI 99 basic Simple.  
S. MESUREAU pour ETENDARD ET EXOCET sur TI 99 basic Etendu.  
Michel PIPON pour CORSAIRES sur ORIC.

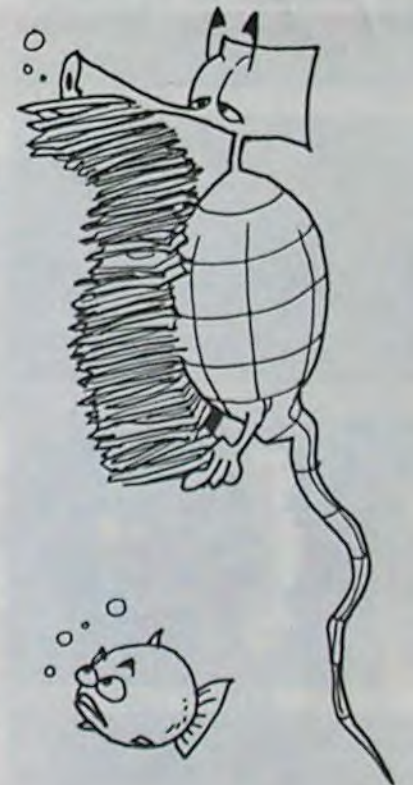
## COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

Vous pouvez maintenant obtenir les anciens numéros d'Hebdogiciel. les numéros 2, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 30 et 31 sont déjà épuisés, les autres sont tous disponibles immédiatement y compris le numéro quadruple d'août 1984 (recouvrant les numéros 42, 43, 44 et 45).

Prix du numéro: 8 francs.  
Prix du numéro Spécial (42, 43, 44 et 45): 24 francs.

La participation aux frais d'emballage et d'expédition est de:  
1 à 4 numéros: 10 francs.  
5 à 10 numéros: 15 francs.  
+ de 10 numéros: 25 francs.  
(Le numéro quadruple d'août est à compter comme 3 numéros).

Commande à envoyer sur papier libre avec votre règlement par chèque, à SHIFT EDITIONS 27 rue du Général Foy 75008 PARIS.



## PETITES ANNONCES GRATUITES

CHERCHE pour Commodore 64 magnéto K7 ou unité de diskette V 1541 à prix raisonnable. Thierry SIMONET Collège Militaire du Mans Cie S Spe Cyr BP 559.72017 LE MANS CEDEX.

VENDS ZX SPECTRUM 16 Ko (fin garantie en septembre 84) adapté UHF NB + 3 K7 de jeux + programmes/ K7 + 2 livres + K7 de démonstration + revues (valeurs + 2000 F.) vendu 1500 F. Ronald VAN ASSCHE 18 rue de la Cherrasse 77720 YVERNAILLES.

RECHERCHE pour TI99/4A module extended Basic + manuel à prix raisonnable. faire offre à M. BARATTE 10 rue J.Macé 80470 AILLY SUR SOMME.

ACHETE pour TI99/4A module ADVENTURE et ECHEC: 200 F. pièce. VENDS K7 "Pyralide o Doom" (jamais servi). J.Marc POUPON Bourg de Logonna 29224 LOGONNA DAULAS.

VENDS PC 1500 + CE 150 + CE 159 le tout en très bon état pour 3900 F. + 62 programmes + 4 livres + Stylos + papiers donnés en prime. NGUYEN Tel 986 44 38.

VENDS HECTOR 2 HR+ 64 K + livre initiation. (valeur 4000 F.) vendu 3500 F. acheté il y a 3 mois. Monsieur DELAGUILLAUMIE Tel: (94)63 66 10.

CHERCHE pour TI99/4A contrôleur et lecteur disk + interface RS232 + minimémoire + module assembleur. VENDS livres techniques pour TI99/4 et 4A (avec schémas) 100 F. les 2. Philippe DERQUENNES (32) 43 00 41

VENDS TI99/4A + manuels + câbles + poignées de jeu + 8 cartouches de jeux (dont ADVENTURE) + câbles magnéto et magnéto + K7 de programmes Basic. le tout en bon état: 3500 F. Laurent AMSEL 40 avenue de Suffren 93150 BLANC MESNIL. Tel: 868 16 72.

Suite page 20







# BATTLE CARS

# PC 1500

**ERRATUM sur PC 1500**  
 PAM sur N° SPECIAL AOUT.  
 Nous avons omis dans le numéro spécial, de préciser que lorsque le dessin est terminé, il faut non seulement rajouter GOSUB L, mais aussi remplacer GCURSOR 90 de la ligne 2120 par GCURSOR 0.  
 Merci à l'auteur de nous avoir communiqué cette précision.

Votre lutte acharnée contre les forces du mal dure déjà depuis bien longtemps... Mais, en vous dirigeant vers votre fidèle Buggy, vous savez déjà qu'en cette matinée de l'an de grâce 2099, se déroulera la bataille décisive entre vous, le défenseur des opprimés et la horde sauvage de Canarc le barban.

SAKUMA AKIHIRO

**Mode d'emploi:**  
 Ce programme "tourne" sur PC 1500 muni d'extension mémoire de 8 ou 16 Ko.  
**Description de l'écran:**  
 A gauche: tableau de bord avec indicateur + compteur de vitesse.  
 A droite: champ de bataille. Vous êtes représenté par le Buggy central.  
**Définition des touches:**  
 D pour démarrer.  
 8 pour accélérer (il faut d'abord avoir fait démarrer le moteur).  
 2 pour reculer (même chose que pour l'accélérateur).  
 4 pour tourner à gauche (il faut, pour que le déplacement latéral soit significatif, que la vitesse en marche avant ou arrière soit d'au moins 10 km/h).  
 6 pour aller à droite (même remarque que pour 4).  
 5 frein. Il doit être actionné lorsqu'on veut échapper à un ennemi

roulant parallèlement. Ainsi que lors du passage de marche avant à marche arrière. (sinon la boîte en prend un coup!)

3 pour le tir à droite.  
 1 pour le tir à gauche.  
 Déroulement du jeu:

Si vous restez trop longtemps sans bouger, des voitures kamikazes apparaissent alternativement de chaque côté de l'écran. Vous leur échappez soit:

- En leur décochant 5 coups.
- En accélérant.

Lorsque vous avez pris de la vitesse, des voitures roulant dans le même sens que vous, apparaissent. Tirez-leur dessus (5 coups) ou rentrez-leur dedans.

A tout moment, vous pouvez contrôler l'état de votre véhicule en pressant sur P. Ce qui vous donnera la check-list de votre véhicule. Lorsque vous êtes trop mal en point (et PC ne manquera pas de vous le faire savoir) vous pouvez demander un cessez le feu (touche L) pour effectuer vos réparations (durant toute la partie vous pourrez le demander 2 fois seulement et il y a une chance sur deux pour qu'on vous le refuse). En cas de refus, le combat reprend.

S'il est accepté vous pouvez racheter des pièces détachées:

- 150 cartouches, de l'essence, une boîte de vitesse, un châssis et même un moteur.

Vous êtes muni en début de partie de 20.000 F.  
 Fin du jeu: Lorsque vous avez encaissé plus de 5 coups, lorsque vous avez abattu les 20 véhicules de la horde. Et maintenant...Contact!



```

10: REM BATTLE-CAR
   S **PC 1500**
   A SAKUMA 07/8
4
20: CLEAR
90: D=0: U=0: A=0: K=
   113: O=0: I=150
   : UMA=200: BT=10
   0: CH=100: MO=10
   0: MU=100: ES=10
   0
95: AR=20000: AM=10
   0: FEM=4: N=9:
   RANDOM
100: DIM U$(9)*32:
   FOR I=0 TO 9:
   READ U$(I):
   NEXT I
110: DIM T$(8)*30:
   RESTORE 5050:
   FOR I=0 TO 8:
   READ T$(I):
   NEXT I
120: DIM J$(5)*30:
   FOR I=0 TO 5:
   READ J$(I):
   NEXT I
130: WAIT 0: GCURSOR
   10: GPRINT U$(4)
   : GCURSOR 126:
   GPRINT U$(3):
   FOR I=1 TO 10:
   NEXT I
135: WAIT 0: BEEP 1,
   50, 10: GPRINT U
   $(8)+U$(4):
   GCURSOR 125:
   BEEP 1, 90, 10:
   GPRINT U$(3)+U
   $(7)
136: FOR I=1 TO 40:
   NEXT I
138: CLS
140: FOR J=1 TO 50:
   GCURSOR 1:
   GPRINT U$(4):
   GCURSOR 130-1:
   GPRINT U$(3):
   BEEP 1, 1, 1:
   NEXT I
170: CLS: GCURSOR 6
   7: GPRINT "0022
   0055002200".
   FOR I=1 TO 20:
   POKE# 64000,
   RND 255: NEXT I
175: FOR I=1 TO 40:
   NEXT I
180: CURSOR 7: PRINT
   "Battle-cars":
   GCURSOR 5:
   GPRINT U$(4):
   GCURSOR 131:
   GPRINT U$(3):
   GCURSOR 24:
   GPRINT U$(0):
   GCURSOR 116:
   GPRINT U$(2)
183: FOR J=1 TO 40:
   NEXT J
185: WAIT 0: FOR I=1
   270 005STEP -2:
   GCURSOR 1:
   GPRINT "000000
   0000": BEEP 1, J
   , 5: NEXT I
190: WAIT 0: TIME =
   0: PKINI "AL110
   N?": GCURSOR K:
   GPRINT U$(U)
195: WAIT 0: I=
   INKEY$:
   GCURSOR 25:
   GPRINT "2F":
   GCURSOR K:
   GPRINT U$(U)
196: IF FE>40GOTO 10
   00
198: IF N=00R N=10R
   N=20R N=50R N=
   60R N=90WAIT 0:
   GCURSOR 11:
   GPRINT U$(N)
200: IF I$="D" GOTO
   235
205: IF I$="L" AND D
   <2GOTO 3200
210: IF I$="B" GOTO
   305
215: IF I$="J" GOTO
   940
220: IF I$="5" GOTO
   340
225: IF I$="3" GOTO
   890
230: IF I$="2" GOTO
   355
240: IF I$="6" GOTO
   505
245: IF I$="P" GOTO
   2500
250: IF I$="4" GOTO
   000
253: IF N<0 AND
   TIME >0.0001
   AND U+A>0GOTO
   3000
255: T=T+1: IF T>25
   AND U+A=0GOTO
   000
257: IF TIME >.0005
   AND A+U>0GOTO
   2010
260: GOTO 195
295: N=9: WAIT 70: IF
   ES=0PRINT "PLU
   S D, ESSENCE":
   PRINT "VOUS ET
   ES IMMOBILISE"
   : CLS: GOTO 195
300: O=1: WAIT 0:
   GCURSOR K-10:
   BEEP 1, 10:
   GPRINT U$(8):
   BEEP 1, 20:
   GCURSOR K+12:
   GPRINT U$(7):
   FOR I=1 TO 50:
   NEXT I: CLS:
   GOTO 195
305: U=0: IF A<0
   GOTO "6T0"
310: WAIT 100: IF D=
   0PRINT "LE MOT
   EUR NE TOURNE
   PAS": GOTO 190
312: WAIT 70: IF BT<
   10PRINT "BOITE
   FICHUE": D=0: U
   MA=0: AM=0: GOTO
   195
318: IF CH=0PRINT "
   CHASSIS FICHU"
   : LET UMA=0
319: IF MO<0LET MO=
   0
320: X=0: T=0: F=0: U=
   U+4: IF U>UMA
   LET U=UMA
322: IF U=UMALET MO
   =MO-5: UMA=UMA-
   1:
323: ES=ES-.5: IF ES
   <0LET ES=0: LET
   U=0: LET A=0:
   LET D=0
324: IF U<0LET U=0
   0
325: WAIT 0: PRINT U
   : k/h": CURSOR
   07: GPRINT T$(
   INT (U/25)):
   GCURSOR 11:
   GPRINT U$(N):
   GOTO 195
340: N=9: U=0: IF A=0
   GOTO 400
345: IF U=0GOTO 420
   0
350: IF A=0AND U=0
   GOTO 500
355: U=0: WAIT 100:
   IF D=0PRINT "L
   E MOTEUR NE TO
   URNE PAS": GOTO
   190
360: IF U<0GOTO 11
   00
365: X=0: T=0: F=0: A=
   A+2: IF A>AMLET
   AM=A-1
366: IF CH=0PRINT "
   CHASSIS FICHU"
   : LET UMA=0: LET
   AM=0: LET D=0
367: ES=ES-.5: IF E
   S<0LET ES=0:
   LET U=0: LET A=
   0: LET D=0
368: IF MO<0LET MO=
   0: PRINT "MOTEU
   R GRILLE": D=0:
   AM=0: UMA=0
370: WAIT 0: PRINT A
   : k/h": CURSOR
   07: GPRINT T$(
   INT (A/25)):
   PRINT "AR":
   GCURSOR 11:
   GPRINT U$(N):
   GOTO 195
400: U=0: U=U-10: IF
   U<0LET U=0
410: WAIT 0: PRINT U
   : k/h": CURSOR
   07: GPRINT T$(
   INT (U/25)):
   GOTO 195
420: U=0: A=A-10: IF
   A<0LET A=0
430: U=0: PRINT A: k
   /h": CURSOR 07:
   GPRINT T$(INT
   (A/25)): GOTO 1
   95
500: U=0: WAIT 0:
   PRINT U: k/h":
   CURSOR 07:
   GPRINT T$(INT
   (U/25)): GOTO 1
   95
505: IF D=0WAIT 50:
   PRINT "PLUS D
   E MUNITIONS":
   CLS: GOTO 195
508: WAIT 1: FOR H=K
   +14 TO 140-F
   STEP 2: GCURSOR
   H: BEEP 1, 10, 5:
   GPRINT "000000
   00": NEXT H: IF
   F=96CURSOR 140
   : GPRINT "00"
900: GCURSOR 140-F:
   PRINT "0000"
905: IF F=0GCURSOR
   149: PRINT " ":
   GOTO 195
913: R=R+1: MU=MU-1:
   IF MU<0LET MU=
   0
915: FOR GI=1 TO 10:
   POKE# 64000,
   RND 255: NEXT G
   I: IF K<5GOTO 8
   00
920: GCURSOR 152-F:
   BEEP 1, 150, 50:
   GPRINT 0, 34, 8,
   85, 8, 34, 8: R=0:
   F=0: T=0: Z=1:
   N=9: X=0: Q=0+1:
   CLS
925: IF Q>20GOTO 41
   00
926: GOTO 195
940: IF U+A<0GOTO
   1700
945: WAIT 70: IF MU=
   0PRINT "PLUS D
   E MUNITIONS":
   CLS: GOTO 195
950: WAIT 1: FOR E=K
   -4 TO 85+(L+5)
   STEP -2:
   GCURSOR E: BEEP
   1, 10, 5: GPRINT
   "0000000000":
   NEXT E
955: IF N=9THEN
   GCURSOR 91:
   GPRINT "0000"
960: IF L=0GOTO 195
   0
963: M=M+1: MU=MU-1:
   IF MU<0LET MU=
   0
965: FOR GI=1 TO 10:
   POKE# 64000,
   RND 255: NEXT G
   I: IF K<5GOTO 8
   00
970: GCURSOR 75+L:
   GPRINT 0, 34, 8,
   85, 8, 34, 8: BEEP
   1, 10, 50: M=0: F=
   0: L=0: Q=0+1: T=
   0: Z=1: N=9: X=0:
   CLS
975: IF Q>20GOTO 41
   00
976: GOTO 195
980: GCURSOR 80+L:
   PRINT " ":
   GOTO 195
990: CLS: BEEP 1: IG
   =16+1: X=0: L=0:
   R=0: M=0: IF IG>
   FEMGOTO 1800
1000: X=0: T=0: Z=0:
   GOTO 195
1100: WAIT 200:
   PRINT "CRAC!
   ": BEEP 2, 50
   : BT=BT-10: UM
   A=UMA-20: IF
   UMA<50PRINT "
   BOITE FICHU
   E"
1110: GOTO 195
1200: IF I$="6" AND
   11XGOTO 140
   0
1205: GCURSOR 75:
   GPRINT "2F"
1210: IF I$="6" AND
   11XGOTO 195
1220: IF I$="4" AND
   11XGOTO 141
   0
1230: IF I$="4" AND
   11XGOTO 195
1400: IF K>11-12
   AND N<0LET
   N=9: GOTO 150
   0
1405: GOTO 195
1410: IF K<11+12
   AND N<0LET
   N=9: GOTO 150
   0
1415: GOTO 195
1500: IF Q<2-INT (
   Q/2)<0GOTO
   1520
1510: WAIT 10: FOR
   I=1 TO 10:
   POKE# 64000,
   RND 255: NEXT
   I: GCURSOR 11
   : GPRINT 0, 34
   , 8, 85, 8, 34,
   8: BEEP 1: J=0:
   0+1
1512: GOTO 195
1515: WAIT 50: CH=C
   H-10: IF CH<5
   0PRINT "CHAS
   SIS FICHU!":
   GOTO 195
1517: GOTO 195
1520: CH=C+10:
   WAIT 10: FOR
   I=1 TO 10:
   POKE# 64000,
   RND 255: NEXT
   I: GCURSOR 11
   : GPRINT 0, 34
   , 8, 85, 8, 34,
   8: BEEP 1, 50, 20
   : J=0: N=9: 0:
   1+TIME=0:
   11=75: IF Q>2
   0GOTO 4100
1525: WAIT 50: CH=C
   H-10: IF CH<5
   0PRINT "CHAS
   SIS FICHU!":
   GOTO 195
1600: WAIT 70: IF M
   U=0PRINT "PL
   US DE MUNITI
   ONS": GOTO 19
   5
1610: WAIT 1: IF 11
   <KLET UU=152
   : LET XX=0
1615: IF 11XAND 1
   1<150LET XX=
   -3: LET UU=11
1616: IF 11J151LET
   XX=0: LET UU=
   11
1617: IF N=9LET XX
   =0: LET UU=15
   2
1620: FOR Q=K+14
   TO UU+XXSTEP
   2: GCURSOR QQ
   : GPRINT "000
   00000": BEEP
   1, 4, 5: NEXT Q
   0: IF N=9THEN
   GCURSOR QQ:
   PRINT " "
1621: GCURSOR "000
   0"
1625: GCURSOR 75:
   GPRINT "2F"
1630: IF 11XGOTO
   195
1633: IF N<0LET U
   R=UR+1: FOR I
   =1 TO 5: POKE#
   64000, RND 25
   5: NEXT I
1635: MU=MU-1: IF M
   U<0LET MU=0
1636: IF N=9GOTO 1
   95
1640: IF UR<5GOTO
   195
1645: GCURSOR QQ+1
   : GPRINT 0, 34
   , 8, 85, 8, 34,
   8: BEEP 1, 10, 1
   0: 11=154:
   TIME=0: N=9:
   0+1: UR=0: IF
   Q>20GOTO
   4100
1650: GOTO 195
1700: WAIT 70: IF M
   U=0PRINT "PL
   US DE MUNITI
   ONS"
1705: IF 11<KAND 1
   1<0LET UU=1
   1: LET XX=14
1710: IF 11XLET U
   U=25: LET XX=
   0
1715: IF 11<KAND 1
   1=25LET UU=1
   1: LET XX=00
1720: WAIT 1: FOR Q
   0=K-3 TO UU+X
   XSTEP -2:
   GCURSOR QQ:
   GPRINT "0000
   0000": BEEP 1
   , 50, 5: NEXT Q
   0: GCURSOR QQ
   : PRINT " "
1722: GCURSOR 75:
   GPRINT "2F"
1725: IF 11XGOTO
   195
1727: IF N<0LET J
   T=JT+1: FOR I
   =1 TO 5: POKE#
   64000, RND 25
   5: NEXT I
1730: MU=MU-1: IF M
   U<0LET MU=0
1733: IF N=9GOTO 1
   95
1735: IF JT<5GOTO
   195
1740: GCURSOR 11:
   GPRINT 0, 34,
   8, 85, 8, 34, 8
   : BEEP 1, 50, 20
   : J=0: N=9: 0:
   1+TIME=0:
   11=75: IF Q>2
   0GOTO 4100
1745: 11=75: GOTO 1
   95
1800: WAIT 70: CLS
   : PRINT "VOUR
   E VOYAGE S, A
   RRETE ICI":
   PRINT "VOUS
   AVEZ"
1810: PRINT "DETRU
   IT": Q=" ENNE
   MI(S)": PRINT
   "VOUS SORTIEZ
   ": PRINT "DE
   VOURE ENGIN"
1820: PRINT "DEJA
   VOUS ENTENDE
   Z": PRINT "LA
   HORDE DE":
   PRINT "CONAR
   E LE BARBAN"
   : PRINT "S, AP
   PROCHANT
1830: PRINT "JURE
   DE VENGEANCE
   ...": BEEP 1,
   50, 100:
   CURSOR 11:
   CLS: CURSOR 8
   : PRINT "FIN
   "
1840: CALL &CD7J
   2010: IF U+A=0LET
   U=0: GOTO 195
2015: IF N<0GOTO
   195
2020: IF A>0GOTO 2
   700
2040: IF Q/2-INT (
   Q/2)<0GOTO
   2100
2045: IF U<0LET U
   =20
2050: N=6: FOR 11=1
   50 TO 140STEP
   1: GCURSOR 1
   1: GPRINT U$(
   N): NEXT 11
2060: N=1: GCURSOR
   11: GPRINT U$(
   N)+00000000
   000000000000
   0000: GOTO 19
   5
2100: N=5: FOR 11=7
   5 TO 81:
   GCURSOR 11:
   GPRINT U$(N)
   : NEXT 11
2110: N=1: GCURSOR
   11: GPRINT U$(
   N): GOTO 195
2500: WAIT 0: CLS:
   GCURSOR 10:
   GPRINT J$(1)
   : CURSOR 6:
   PRINT "KICHE
   CK-LIST":
   GCURSOR 127:
   GPRINT J$(3)
   : FOR I=1 TO 5
   0: NEXT I
2505: WAIT 0: CLS:
   GCURSOR 10:
   GPRINT J$(1)
   : CURSOR 13
   5: GPRINT J$(
   5): GPRINT J$(
   5)/25: FOR I=1
   TO 100:
   NEXT I
2515: SSES=ES/25:
   IF ES=100LET
   SSES=4
2520: CLS: PRINT "
   ESSENCE":
   GCURSOR 100:
   PRINT ES, " ":
   GCURSOR 135
   : GPRINT J$(5)
   : FOR I=1 TO 1
   00: NEXT I
2530: WAIT 0: CLS:
   GCURSOR 100:
   PRINT "MUNIT
   IONS":
   GCURSOR 100:
   PRINT MU:
   GCURSOR 135:
   GPRINT J$(5)
   : FOR I=1 TO 1
   00: NEXT I
2540: WAIT 0: CLS:
   GPRINT "RIGID
   LITRES?": P=P
   X+P*6: GOSUB
   4000: ES=ES+P
   : GCURSOR 11
   0: PRINT CH:
   E VITESSE --
   >1000F":
   INPUT "ACHAT
   ?": R#
3290: IF LEFT# (R#
   , 1)=""O"LET P
   X=1000: GOSUB
   4000: LET BT=
   100
3300: PRINT "CHASS
   IS-----"
   5000F":
   INPUT "ACHAT
   ?": R#
3310: IF LEFT# (R#
   , 1)=""O"LET P
   X=5000: GOSUB
   4000: CH=100
3320: PRINT "MOTEU
   R-----"
   100
   00F": INPUT "
   ACHAT?": R#
3330: IF LEFT# (R#
   , 1)=""O"LET P
   X=10000:
   GOSUB 4000: M
   O=MO+100: UMA
   =200: CLS: I=
   GOTO 195
3400: GOTO 195
4000: WAIT 70: IF A
   R<0LET AR=0
4005: IF PX>AR
   PRINT "PLUS
   ASSEZ D, ARGE
   NT...": PRINT
   "IL NE RESTE
   QUE": AR: F":
   RETURN
4010: WAIT 70:
   PRINT "ACHAT
   EFFECTUE": A
   R=AR-PX:
   PRINT "IL RE
   STE": AR: F":
   RETURN
4100: WAIT 70:
   PRINT "VICIO
   IRE!": PRINT
   "CONARE EST
   VAINCU":
   4110: PRINT "VOUS
   AVEZ GAGNE!":
   END
5000: DATA "007474
   243F3030303F
   24747400", "0
   07474283F303
   0303F2874740
   0"
5010: DATA "007474
   283F3530353F
   28747400", "0
   07454740C1C1
   E101D100725
   4740000"
5020: DATA "000074
   54720010D10
   E1E10C745474
   00"
5030: DATA "00747C
   7F30307F5F7D
   103E7C5C7400
   ", "00745C7C3
   E10705F7F303
   07F7C7400"
5040: DATA "000040
   6070303E3F1F
   0E04", "040E1
   F3F3E3070E04
   02000", ""
5045: DATA
5050: DATA "2F0141
   4141414101
   010101017F
   ", "2F011112
   12141410101
   101017F"
5060: DATA "2F0101
   050911214101
   010101017F
   ", "2F0101010
   107196101010
   101017F"
5070: DATA "2F0101
   010101017F01
   010101017F
   ", "2F0101010
   1010119070
   101017F"
5080: DATA "2F0101
   010101014121
   11090501017F
   ", "2F0101010
   101014141212
   1111017F"
5090: DATA "2F0101
   010101014141
   414141017F"
5100: DATA "200C42
   424141410101
   02020C70", "2
   00C020011214
   1010102020C7
   0"
5110: DATA "200C02
   020101200101
   02020C70", "2
   00C020201014
   1211100020C7
   0"
5120: DATA "200C02
   020101414141
   42420C70", "2
   F3E3E3E3E3E3
   E3E3C1C1C1C1
   C1C00"

```







# HELICOPTERE

Vous devez, malgré votre stock limité de bombes et votre résistance minime, détruire le plus de canons laser possible au cours de missions de plus en plus périlleuses.

Alain DUBUS

Mode d'emploi dans le programme. Joystick nécessaire, connecteur port 1.

## COMMODORE 64

```

10 POKES6,55:POKE52,55
12 PRINT"#####TAB(14)"HELICOPTERE"
13 FORI=1TO3000:NEXT
20 GOSUB40000
50 PRINT"#####UN INSTANT S.V.P."GOSUB1000
99 REM-----DECOR
100 PRINT"J"POKE53280,2:POKE53281,0
110 FORI=1TO100
120 ET=INT(RND(1)*639+1024)
130 POKEET,46:POKEET+54272,1:NEXT
200 FORI=1664TO2023:POKEI,160:POKEI+54272,9:NEXT
210 FORI=1351TO1624STEP39:POKEI,233:POKEI+54272,11:NEXT
215 FORI=1391TO1625STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
220 FORI=1392TO1626STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
225 FORI=1432TO1627STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
230 FORI=1433TO1628STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
235 FORI=1473TO1629STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
240 FORI=1474TO1630STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
245 FORI=1514TO1631STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
250 FORI=1515TO1632STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
255 FORI=1352TO1475STEP41:POKEI,223:POKEI+54272,11:NEXT
260 FORI=1437TO1476STEP39:POKEI,233:POKEI+54272,11:NEXT
265 FORI=1477TO1633STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
270 FORI=1478TO1634STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
275 FORI=1518TO1635STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
280 FORI=1519TO1636STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
285 FORI=1559TO1637STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
290 FORI=1560TO1638STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
295 FORI=1600TO1639STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
300 FORI=1601TO1640STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
305 FORI=1641TO1642:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
310 FORI=1438TO1643STEP41:POKEI,223:POKEI+54272,11:NEXT
350 FORI=1458TO1653STEP39:POKEI,233:POKEI+54272,11:NEXT
355 FORI=1498TO1654STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
360 FORI=1499TO1655STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
365 FORI=1539TO1656STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
370 FORI=1540TO1657STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
375 FORI=1459TO1500STEP41:POKEI,223:POKEI+54272,11:NEXT
380 FORI=1423TO1501STEP39:POKEI,233:POKEI+54272,11:NEXT
385 FORI=1463TO1658STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
390 FORI=1503TO1659STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
395 FORI=1543TO1660STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
400 FORI=1583TO1661STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
405 FORI=1623TO1662STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
410 FORI=1663TO1663STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
510 FORI=1656TO1663:POKEI,160:POKEI+54272,0:NEXT
515 FORI=16TO25:FORJ=33TO40:POKE55295+(I-1)*40+J,0:NEXTJ,I
520 FORI=1542TO1622STEP40:POKEI,160:POKEI+54272,0:NEXT
525 FORI=55969TO55975STEP2:POKEI,8:NEXT
530 FORI=56049TO56055STEP2:POKEI,8:NEXT
535 FORI=56129TO56135STEP2:POKEI,8:NEXT
540 FORI=56249TO56250:POKEI,8:NEXT
545 FORI=56253TO56254:POKEI,8:NEXT
550 FORI=1984TO2015:POKEI,242:NEXT
599 REM-----TEXTES
600 PRINT"#####DEGRATS HELICOPTERE";" "
610 PRINT"#####CANNONS DETRUIITS";" "
620 PRINT"#####STOCK BOMBES";" "
630 PRINT"#####MISSION";" "
900 GOTO1186
999 REM-----INITIALISATIONS
1000 V=54296:L1=54272:H1=L1+1:W1=L1+4:A1=W1+1:S1=A1+1
1100 L2=54279:H2=L2+1:W2=L2+4:A2=W2+1:S2=A2+1
1120 L3=54286:H3=L3+1:W3=L3+4:A3=W3+1:S3=A3+1
1125 DIMNL(23),NH(23),ND(23)
1130 FORM=1TO23:READNL(M),NH(M):NEXT
1135 FORM=1TO23:READND(M):NEXT
1145 AB=53248
1150 FORI=0TO7:POKE2040+I,220+I:NEXT
1170 FORJ=0TO7:FORI=0TO62:READ0:POKE14000+I+64*J,0:NEXTI:NEXTJ
1180 POKEAB+39,3:POKEAB+40,3:POKEAB+41,7:POKEAB+42,3
1181 POKEAB+43,1:POKEAB+44,0:POKEAB+45,3:POKEAB+46,7
1182 POKEAB+28,168:POKEAB+37,0:POKEAB+38,8
1185 RETURN
1186 B=40:DX=7:CY=5:X1=1:N=1:CD=0
1188 X=24:Y=100:CL=255:B1=B:DG=0
1190 GOSUB1200:GOSUB1500:GOSUB2000:GOTO1190
1199 REM-----CANNON LASER
1200 POKEAB+21,11:POKEAB+7,225
1230 CX=INT(RND(0)*16):IFXX08THENXC=20:GOTO1237
1236 XC=-20:IFXX01THENXGOSUB1300
1237 CL=CL+XC:IFCL<20THENCL=20
1240 IFCL>255THENCL=255
1250 POKEAB+6,CL
1260 IFCTHENFORI=1TO500:NEXT:C=0
1270 RETURN
1299 REM-----RAYON LASER
1300 POKEAB+21,27:POKEAB+8,CL
1320 FORYL=225TO208STEP-40:IFPEEK(AB+30)=19THENGOSUB1400
1325 POKEL1,YL:POKEH1,YL:POKES1,31:POKEA1,0:POKEV,15:POKEW1,17
1330 POKEAB+9,YL:NEXT:POKEA1,0:POKEV,0:RETURN
1399 REM-----DEGRATS HELICOPTERE LIGHT#
1400 POKEAB+21,11:FORI=0TO15STEP2:POKEAB+39,I
1402 POKEV,10:POKEA1,31:POKES1,0:POKEH1,159:POKEW1,33
1405 POKEAB+48,I+1:POKEA1,32:NEXT
1410 POKEAB+39,3:POKEAB+40,3:POKEAB+30,0
1415 DG=DG+.5:GOSUB7000:IFDG=DXTHENDG=0:GOTO6000
1420 RETURN
1499 REM-----SAISIE JOYSTICK
1500 A=255-PEEK(56321)

```



```

1540 IFA=8THENX=X+6
1550 IFA=4THENX=X-6
1590 IFA>15THENGOSUB4000
1999 REM-----MOUVEMENTS HELICO
2000 IFX>255THENX=255
2050 IFX<24THENX=24
2090 POKEAB+21,9
2100 POKEAB,X:POKEAB+1,Y
2200 POKEAB+21,10
2210 POKEAB+2,X:POKEAB+3,Y:RETURN
3999 REM-----BOMBE
4000 POKEAB+21,15
4010 B1=B1-1:GOSUB7200:IFB1=0THENPOKEAB+21,0:GOTO9600
4030 POKEAB+4,X:FORYB=YT0240STEP20
4031 POKEL1,YB:POKEH1,YB:POKES1,31:POKEA1,0:POKEV,15:POKEW1,129
4035 POKEAB+5,YB:NEXT:POKEW1,128:POKEV,0
4040 IFPEEK(AB+30)=15THENGOSUB5000
4050 RETURN
4999 REM-----EXPLOSION CANNON
5000 POKEAB+21,35:POKEAB+30,0
5015 POKEAB+23,32:POKEAB+29,32
5020 POKEAB+10,CL:POKEAB+11,225
5030 POKEV,15
5040 POKEA1,0:POKES1,138:POKEH1,43:POKEL1,52:POKEW1,129
5050 FORI=1TO100:NEXT
5060 POKEA2,0:POKES2,138:POKEH2,54:POKEL2,111:POKEW2,129
5070 FORI=1TO100:NEXT
5080 POKEA3,0:POKES3,138:POKEH3,72:POKEL3,169:POKEW3,129
5090 FORI=1TO100:NEXT
5100 POKEW1,128:POKEW2,128:POKEW3,128
5500 CL=255:C=1
5510 CD=CD+1:GOSUB7100:IFCD=DXTHENDC=0:GOTO8000
5520 RETURN
5999 REM-----HELICO FOUTU + FLAMMES
6000 POKEAB+21,72:POKEAB+30,0:POKEAB+12,X
6005 POKEV,15:POKEA1,31:POKES1,0
6010 FORYH=YT0200
6012 POKEL1,200-YH:POKEH1,200-YH:POKEW1,17
6015 POKEAB+13,YH:NEXT:POKEW1,16
6110 FORX1=CLTO255:POKEAB+6,X1:NEXT:POKEAB+21,64
6120 FORI=1TO300:NEXT
6121 POKEA1,0:POKES1,138:POKEH1,38:POKEL1,126
6122 POKEW1,129:POKEV,15
6123 FORI=1TO300:NEXT
6124 POKEW1,128
6125 FORI=1TO100:NEXT
6130 POKEAB+21,128
6135 POKEAB+14,X:POKEAB+15,YH
6136 POKEA1,0:POKES1,138:POKEH1,38:POKEL1,126
6137 POKEV,2:POKEW1,129
6150 FORI=1TO50
6160 IFI/2=INT(I/2)THEN6162
6161 POKEAB+38,7:POKEAB+46,8:GOTO6165
6162 POKEAB+38,8:POKEAB+46,7
6165 FORJ=1TO100:NEXTJ
6180 NEXT
6190 POKEV,0:POKEW1,0
6200 POKEAB+21,0:POKE198,0
6299 REM-----ON REJOU ?
6300 PRINT"#####HELICO FOUTU-Z-VOUS REJOUER (O/N) ?"
6310 POKE198,0:WAIT198,1:GETR#
6320 IFR#="N"THEN6500
6330 IFR#<"O"THEN6310
6331 RUN50
6500 POKEAB+21,0:POKE53280,0
6600 PRINT"#####POLTRON....."
6700 GOTO6700
6999 REM-----SCORES
7000 PRINT"#####";DG*10:RETURN
7100 PRINT"#####";CD:RETURN
7200 PRINT"#####";B1*11:RETURN
7999 REM-----MISSIONS SUIVANTES
8000 POKEAB+21,0:IFN=5THENPOKEAB+21,3
8003 N=N+1:B=B-4:X1=X1+1:CX=CX+3:DX=DX+.5
8005 ONN-1GOTO8010,8020,8030,8035,8040
8010 PRINT"#####PAS MAL, POUR UN DEBUTANT":GOSUB9000:GOTO8050
8020 PRINT"#####BRAVO, ENCORE UN EFFORT":GOSUB9000:GOTO8050
8030 PRINT"#####FELICITATIONS, VOUS SEREZ DECORE":GOSUB9000:GOTO8050
8035 PRINT"#####VOUS ETES VRAIMENT ETONNANT":GOSUB9000:GOTO8050
8040 PRINT"#####***** SUPER-CHAMPION *****"
8045 FORK=1TO3:GOSUB9000:NEXTK:GOTO9605
8050 PRINT"#####"
8210 PRINT"#####"
8220 PRINT"#####"
8240 PRINT"#####":B
8250 PRINT"#####":N
8300 GOTO1188
8999 REM-----MUSIQUE
9000 FORI=1TO300:NEXT
9005 POKEV,5:POKEA1,31:POKES1,240
9010 FORM=1TO23
9020 POKEL1,NL(M):POKEH1,NH(M):POKEW1,33
9030 FORZ=1TOHD(M):NEXT
9040 POKEW1,32
9050 FORZ=1TO20:NEXT
9060 NEXT
9070 POKEW1,0:POKEV,0
9080 FORI=1TO300:NEXT:RETURN
9500 DATA159,9,32,12,107,14,32,12,107,14,47,16,107,14,32,12,107,14
9510 DATA7,16,107,14,32,12,107,14,107,14,32,12,216,12,32,12
9520 DATA205,10,159,9,205,10,32,12,205,10,159,9
9530 DATA250,250,375,125,250,250,500,250,250,1000,500,250
9540 DATA250,375,125,250,500,250,500,250,500,1000
9599 REM-----PLUS ASSEZ DE BOMBES
9600 PRINT"#####PLUS ASSEZ DE BOMBES"
9605 POKEL1,107:POKEH1,14:POKEA1,9:POKES1,0:POKEV,5
9610 FORX2=XT0340STEP3
9620 IFX2>255THENX1=3:XH=X2-255
9630 IFX2<255THENX1=0:XH=X2
9635 POKEW1,129
9636 IFN=6THENPOKEAB+21,1:GOTO9650
9640 POKEAB+21,9
9650 POKEAB,XH:POKEAB+16,X1:POKEAB+1,Y
9655 FORI=1TO50:NEXT
9656 IFN=6THENPOKEAB+21,2:GOTO9670
9660 POKEAB+21,10
9670 POKEAB+2,XH:POKEAB+16,X1:POKEAB+3,Y
9675 POKEW1,128

```

```

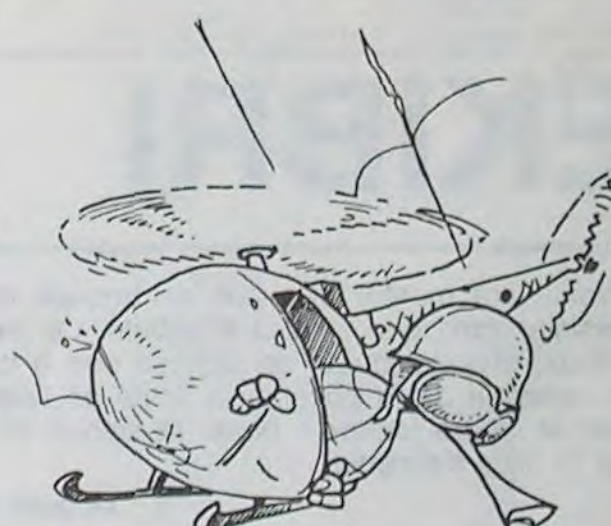
9680 NEXT
9690 POKEW1,0:POKEAB+16,0:POKEAB+21,0:GOTO6300
9999 REM-----SPRITES
10000 DATA 0,0,0,0,1,0,0,1,0,0,1
10010 DATA 255,0,0,0,0,3,128,160,1
10020 DATA 0,96,31,248,255,255,254,48
10030 DATA 117,91,160,63,255,0,31,255
10040 DATA 0,7,252,0,2,32,0,2,34,0,31
10050 DATA 254,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
10060 DATA 0,0,0,0
10070 :
20000 DATA 0,0,0,0,1,0,0,1,0,1,255
20010 DATA 0,0,1,0,0,3,128,40,1
20020 DATA 0,48,31,248,255,255,254,96
20030 DATA 117,91,160,63,255,0,31,255
20040 DATA 0,7,252,0,2,32,0,2,34,0,31
20050 DATA 254,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
20060 DATA 0,0,0,0
20070 :
25000 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
25010 DATA68,0,0,108,0,0,108,0,0,108,0
25020 DATA0,124,0,0,56,0,0,56,0,0,56,0
25030 DATA0,56,0,0,56,0,0,56,0,0,56,0
25040 DATA0,56,0,0,56,0,0,16,0,0,16,0
25050 DATA0,16,0
25060 :
26000 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
26010 DATA0,4,0,0,4,0,0,4,0,0,4,0
26015 DATA0,4,0,0,4,0,0,4,0,0,4,0
26020 DATA0,4,0,0,4,0,0,4,0,0,4,0
26030 DATA0,42,0,0,42,0,1,85,80
26040 DATA1,85,80,1,85,80,0,255,192
26050 DATA21,85,85,15,0,60,15,0,60
26055 :
27000 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
27010 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
27020 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
27030 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
27040 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
27050 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
27060 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
27065 :
28000 DATA0,196,128,0,0,0,49,35,16
28010 DATA0,0,0,140,72,196,0,0,0,0
28020 DATA18,19,33,0,0,0,196,200,76
28030 DATA0,0,0,35,17,33,0,0,0,0
28040 DATA136,140,196,0,0,0,49,33,35
28050 DATA0,0,0,76,76,132,0,0,0,0
28060 DATA18,49,48,0,0,0,4,140,128
28065 :
29000 DATA0,0,0,0,0,24,0,0,48,0,2,96
29010 DATA0,21,192,0,50,0,0,103,0,0
29020 DATA194,0,1,159,0,0,55,192,0
29030 DATA125,224,49,223,112,17,159
29040 DATA208,43,15,248,6,7,248,0,4
29050 DATA240,0,4,32,0,30,32,0,3,240
29060 DATA0,0,24,0,0,0
29070 :
30000 DATA12,0,50,12,40,50,138,32,242
30010 DATA130,200,143,176,200,140,51,204,143
30020 DATA51,51,194,163,62,130,130,140,130
30030 DATA160,136,250,48,136,5,6,60,252
30040 DATA15,56,203,2,136,235,0,138,227
30050 DATA0,170,239,0,46,120,5,55,220
30060 DATA4,109,173,21,39,213,20,85,84
39999 REM-----REGLES

```

```

40000 PRINT"#####VOULEZ-VOUS LES REGLES (O/N) ?"
40010 POKE198,0:WAIT198,1:GETR#
40020 IFR#="N"THENRETURN
40030 IFR#<"O"THEN40010
40040 PRINT"J":PRINTCHR$(14)
40050 PRINT"#####"
40060 PRINT"#####VOUS ETES AUX COMMANDES D'UN HELI-"
40070 PRINT"#####PTER, ET VOTRE MISSION, SI VOUS"
40080 PRINT"#####'ACCEPTEZ, CONSISTE A DETRUIRE A"
40090 PRINT"#####L'AIDE DE VOTRE STOCK DE BOMBES,"
40100 PRINT"#####CANNONS-LASER QUI RIPOSTERONT"
40110 PRINT"#####VOS ATTAQUES."
40120 PRINT"#####ATTENTION ! SI VOUS SUBISSEZ PLUS"
40130 PRINT"#####DE 70% DE DEGRATS, VOUS VOUS ECRA-"
40140 PRINT"#####SEREZ AU SOL."
40150 PRINT"#####TAPPEZ UNE TOUCHE"

```



```

40160 GETR#:IFR#="N"THEN40160
40170 PRINT"#####VOUS DISPOSEZ AU DEPART, D'UN STOCK"
40180 PRINT"#####DE 40 BOMBES, ET VOUS AUREZ 5 CANNONS"
40190 PRINT"#####ENNEMIS A ABATTRE, SI VOUS REUSSISSEZ"
40200 PRINT"#####CETTE MISSION, VOUS EN CANGIERS"
40210 PRINT"#####AUTRES DE PLUS EN PLUS DIFFICILES."
40220 PRINT"#####EN EFFET, VOTRE STOCK DE BOMBES"
40230 PRINT"#####DIMINUERA DE 4 PIECES A CHAQUE"
40240 PRINT"#####MISSION (LA MAISON N'EST PAS RICHE)"
40250 PRINT"#####VOUS AUREZ 5% EN MOINS DE DEGRATS"
40300 PRINT"#####AUTORISES ET LES CANNONS TIRERONT"
40310 PRINT"#####UNE CADENCE PLUS RAPIDE."
40320 PRINT"#####TAPPEZ UNE TOUCHE"
40325 GETR#:IFR#="N"THEN40325
40330 PRINT"#####QUAND VOUS N'AUREZ PLUS DE BOMBES,"
40340 PRINT"#####LE PILOTAGE AUTOMATIQUE SE METTRA EN"
40350 PRINT"#####ROUTE ET VOUS SEREZ RAMENE A LA BASE"
40360 PRINT"#####L'ON VOUS PROPOSERA DES MISSIONS"
40370 PRINT"#####PLUS REPOSANTES...."
40380 PRINT"#####ATTENTION A VOUS, LES"
40390 PRINT"#####HELICOPTERES COUTENT TRES CHER..."
40392 PRINT"#####BRANCHEZ LE JOYSTICK DANS LE PORT 1"
40410 PRINT"#####VOUS ETES COURAGEUX, TAPPEZ UNE TOUCHE"
40500 GETR#:IFR#="N"THEN40500
40510 PRINTCHR$(142):RETURN

```

HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

VOUS POUVEZ VOUS ABONNER AU TARIF PREFERENTIEL DE 340 FRANCS POUR 52 NUMEROS AU LIEU DE 52 x 8,00 = 416 FRANCS. ABONNEMENT POUR 6 MOIS : 180 FRANCS.

NOM :  
 PRENOM :  
 ADRESSE :  
 REGLEMENT JOINT :  CHEQUE  CCP

MATERIEL UTILISE :  
 CONSOLE :  
 PERIPHERIQUES :



# STOP BALL

Pour vous détendre, ou améliorer vos réflexes, sans pour autant laisser la réflexion à l'abandon, je vous propose ce petit jeu dynamique. Méfiez-vous des "gags" que vous réserve celui-ci.

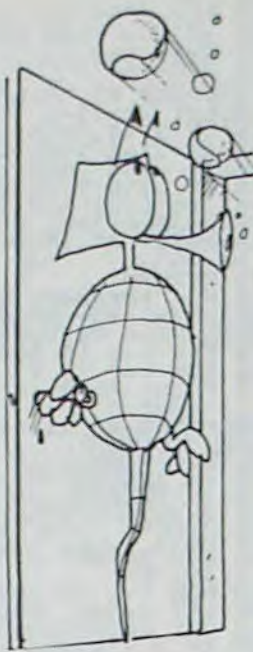
Roger ZENSS

Le mode d'emploi est inclus dans le programme.

Conseil sur l'utilisation:

Le programme Stop ball compte 3 lignes. Il sert à déplacer le programme principal Réflexe, pour que celui-ci n'empiète pas sur la page HGR. Pour sauver les codes de la table de formes, faites BSAVE MOTIFS, AS 6000, LS 188. Pour accélérer les 3 niveaux, il faut modifier la valeur de TE aux lignes 2770, 2780 et 2790. Les sous-programmes situés de 2860 à 2900 et de 2590 à 2710 peuvent vous être utiles:

Le premier permet une tabulation des chiffres de 0 à 999. Le second est un input qui rejette toutes les touches autres qu'alphabétiques, ← et →.



# APPLE II

```
20 D$ = "": REM CTRL D
50 POKE 103,01: POKE 104,98: POKE
  25088,0
60 PRINT D$: "RUNREFLEX"
```

```
10 REM STOP-BALL (ZENSS ROGER)
```

```
20 HOME
30 DIM U(16),T(16),Z(16),P(16)
40 K = 0
50 IF PEEK (24576) = 8 THEN 100
```

```
60 REM (A 24576,L 396)
70 POKE 232,0: POKE 233,96
80 D$ = CHR$(4)
90 PRINT D$:"BLOAD MOTIFS"
100 GOTO 3930
110 GOSUB 2910
120 HGR
130 GOSUB 3390
140 GOSUB 3870
150 REM
160 ROT=0
170 SCALE=1
180 HCOLOR=3
190 C = 16
200 GOSUB 2130
210 GOSUB 2250
213 REM INITIALISATION DES
  3 TABLEAUX,T(ABSCISSES)
  U(ORDONNEES),Z(POINTS)
  P(COMPTABILITE POINTS).
```

```
220 GOSUB 2360
230 REM REMISE A JOUR TABLEAU
```

```
240 W = 0: S = 0
250 FOR X = 1 TO 4
260 FOR Y = 1 TO 4
270 T(Y + S) = 58 + W
280 Z(Y + S) = Y + S
290 W = W + 30
300 NEXT Y
310 S = S + 4
320 W = 0
330 NEXT X
340 REM CREATION DES NOMBRES
  ALEATOIRES
```

```
350 S = 0
360 FOR X = 1 TO 4
370 H = INT ( RND (1) * 4) + 1
380 Z = INT ( RND (1) * 4) + 1
390 IF H = Z THEN 380
400 I = T(H + S)
410 J = Z(H + S)
420 T(H + S) = T(Z + S)
430 T(Z + S) = I
440 Z(H + S) = Z(Z + S)
450 Z(Z + S) = J
460 S = S + 4
470 NEXT X
480 S = 0
490 FOR X = 1 TO 4
500 D = INT ( RND (1) * 4) + 1
510 T(D + S) = T(Z(D + S))
520 Z(D + S) = Z(Z(D + S))
530 S = S + 4
540 NEXT X
550 HCOLOR=3: DRAW 5 AT 10,10
560 DRAW 6 AT 10,20: DRAW 7 AT 1
  0,30: DRAW 8 AT 28,30
570 REM DEPART DE LA BALLE
```

```
580 HCOLOR=3: DRAW 4 AT 200,100
```

```
590 FOR X = 1 TO 200: NEXT
600 HCOLOR=0: DRAW 4 AT 200,100
```

```
610 FOR X = 1 TO 100: NEXT X
620 B = PEEK (- 16384): POKE -
  16368,0
630 IF B = 160 THEN 660
640 IF B = 155 THEN TEXT : GOTO
  3810
650 GOTO 570
660 REM PREMIER PARCOURS
```

```
670 O = 0:P = 0
680 FOR X = 1 TO 6
690 READ M,N
700 HCOLOR=0
710 DRAW 3 AT 0,P
720 HCOLOR=3
730 POKE 768,1: POKE 769,140: CALL
  770
740 DRAW 3 AT M,N
750 O = M:P = N
760 FOR O = 1 TO TE * 1.2: NEXT
  O
770 NEXT X
780 RESTORE
790 HCOLOR=0
800 DRAW 3 AT 0,P
810 POKE - 16368,0
820 REM PARCOURS A POINTS
```

```
830 X = 1
840 HCOLOR=0
850 DRAW 3 AT T(X - 1),U(X - 1)
860 IF X = 17 THEN GOSUB 1760: GOT
  1030
```

```
870 HCOLOR=3
880 DRAW 3 AT T(X),U(X)
890 X = X + 1
900 POKE 768,1: POKE 769,100: CALL
  770
910 FOR O = 1 TO TE: NEXT O
920 B = PEEK (- 16384): POKE -
  16368,0
930 IF B = 160 THEN 960
940 GOTO 840
950 DRAW 3 AT T(X - 1),U(X - 1)
960 REM MISE A JOUR
970 HCOLOR=3
980 DRAW 2 AT T(X - 1),U(X - 1)
990 IF P(Z(X - 1)) = 0 THEN GOSUB
  1740
```

```
1000 IF P(Z(X - 1)) < > 0 THEN
  GOSUB 1760
1010 P(Z(X - 1)) = Z(X - 1)
1020 HCOLOR=0
1030 DRAW 3 AT T(X - 1),U(X - 1)
1040 GOSUB 1060
1050 GOTO 230
1060 REM COMPTEUR
```

```
1070 C = C - 1
1080 REM COMPTABILITE LIGNES
1090 S = 0:M = 0:V = 0
1100 FOR X = 1 TO 4
1110 FOR Y = 1 TO 4
1120 IF P(Y + M) = 0 THEN S = 0:
  Y = 4: GOTO 1140
1130 S = S + P(Y + M)
1140 NEXT Y
1150 V = V + S:M = M + 4:S = 0
1160 NEXT X
1170 C1 = V
1180 REM COMPTABILITE COLONNES
```

```
1190 V = 0:S = 0:M = 0
1200 FOR X = 1 TO 4
1210 FOR Y = 1 TO 4
1220 IF P(X + M) = 0 THEN S = 0:
  M = 0:Y = 4: GOTO 1250
1230 S = S + P(X + M)
1240 M = M + 4
1250 NEXT Y
1260 V = V + S:S = 0:M = 0
1270 NEXT X
1280 C2 = V
1290 REM COMPTABILITE DIAGO.1/
  16
```

```
1300 S = 0
1310 FOR X = 1 TO 16 STEP 5
1320 IF P(X) = 0 THEN S = 0: X =
  16: GOTO 1340
1330 S = S + P(X)
1340 NEXT X
1350 C3 = S
1360 REM COMPTABILITE DIAGO.4/
  13
1370 S = 0
1380 FOR X = 4 TO 13 STEP 3
1390 IF P(X) = 0 THEN S = 0: X =
  13: GOTO 1410
1400 S = S + P(X)
1410 NEXT X
1420 C4 = S
1430 REM COMPTABILITE CARRE CEN
  TRE
1440 C5 = P(6) + P(7) + P(10) + P
  (11)
1450 IF P(6) = 0 OR P(7) = 0 OR
  P(10) = 0 OR P(11) = 0 THEN
  C5 = 0
1460 REM COMPTABILITE TOTALE
```

```
1470 C7 = C3 + C4
1480 TP = C1 + C2 + C3 + C4 + C5
1490 IF TP > HS THEN HS = TP: FOR
  X = 1 TO 3: GOSUB 1740: NEXT
  X
1500 INVERSE : VTAB 22: HTAB 3: PRI
  " "
1510 V = C1: GOSUB 2860
1520 VTAB 22: HTAB 3 + W: PRINT
  V:
1530 VTAB 22: HTAB 14: PRINT "
  "
1540 V = C2: GOSUB 2860
1550 VTAB 22: HTAB 14 + W: PRINT
  V:
1560 VTAB 22: HTAB 26: PRINT "
  "
1570 V = C7: GOSUB 2860
1580 VTAB 22: HTAB 25 + W: PRINT
  C7:
1590 VTAB 22: HTAB 35: PRINT "
  "
1600 V = C5: GOSUB 2860
1610 VTAB 22: HTAB 34 + W: PRINT
  C5:
1620 VTAB 24: HTAB 8: PRINT "
  "
1630 V = TP: GOSUB 2860
1640 VTAB 24: HTAB 8 + W: PRINT
  V:
1650 VTAB 24: HTAB 23: PRINT "
  "
1660 V = C1: GOSUB 2860
1670 VTAB 24: HTAB 22 + W: PRINT
  V:
1680 VTAB 24: HTAB 37: PRINT "
  "
1690 V = HS: GOSUB 2860
1700 VTAB 24: HTAB 37 + W: PRINT
  V:
1710 RETURN
```

```
1720 IF C = 0 THEN 1780
1730 RETURN
1740 POKE 768,2: POKE 769,100: CALL
  770: POKE 768,2: POKE 769,14
  0: CALL 770: POKE 768,2: POKE
  769,160: CALL 770
1750 RETURN
1760 POKE 768,2: POKE 769,100: CALL
  770: POKE 768,2: POKE 769,40
  : CALL 770: POKE 768,2: POKE
  769,100: CALL 770
1770 RETURN
1780 REM SI ON VEUT REJOUER
```

```
1790 NORMAL
1800 VTAB 21: HTAB 1: PRINT "
  "
1810 VTAB 21: HTAB 1: PRINT "VOU
  LEZ-VOUS REJOUER ? O/N:"
1820 GET A$
1830 IF ASC (A$) = 79 THEN 1860
1840 IF ASC (A$) = 78 THEN HOME
  : TEXT : PRINT "AU REVOIR": END
```

```
1850 GOTO 1820
1860 FOR X = 1 TO 16
1870 P(X) = 0
1880 NEXT X
1890 C1 = 0:C2 = 0:C3 = 0:C4 = 0:
  C5 = 0:C7 = 0
1900 C = 16
1910 K = K + 1
1920 TP = 0
1930 GOSUB 1500
1940 NORMAL
1950 HCOLOR=0
1960 S = 0:V = 0:W = 0
1970 FOR X = 1 TO 4
1980 FOR Y = 1 TO 4
1990 T(Y + S) = 58 + W
2000 U(Y + S) = 58 + V
2010 W = W + 30
2020 NEXT Y
2030 S = S + 4:W = 0:V = V + 30
2040 NEXT X
2050 FOR X = 1 TO 16
2060 DRAW 2 AT T(X),U(X)
2070 NEXT X
2080 ON HA GOSUB 2100,2110,2120
2090 GOTO 150
2100 HN = HS:HS = 0: RETURN
2110 HD = HS:HS = 0: RETURN
2120 HI = HS:HS = 0: RETURN
2130 REM INITIALISATION DES
  3 TABLEAUX,T(ABSCISSES)
  U(ORDONNEES),Z(POINTS)
  P(COMPTABILITE POINTS.)
```

```
2140 S = 0:W = 0:V = 0
2150 FOR X = 1 TO 4
2160 FOR Y = 1 TO 4
2170 U(Y + S) = 58 + V
2180 T(Y + S) = 58 + W
2190 Z(Y + S) = Y + S
2200 W = W + 30
2210 NEXT Y
2220 S = S + 4:W = 0:V = V + 30
2230 NEXT X
2240 RETURN
2250 REM TRACE DU PARCOURS
```

```
2260 IF K > = 1 THEN RETURN
2270 FOR X = 1 TO 6
2280 READ M,N
2290 DRAW 1 AT M,N
2300 NEXT X
2310 RESTORE
2320 FOR X = 1 TO 16
2330 DRAW 1 AT T(X),U(X)
2340 NEXT X
2350 RETURN
2360 REM DECORS
```

```
2370 IF K > = 1 THEN 2590
2380 M = 0:N = 0
2390 FOR Y = 1 TO 4
2400 FOR X = 1 TO 3
2410 HPLLOT 70 + M,63 + N TO 86 +
  M,63 + N
2420 HPLLOT 63 + N,70 + M TO 63 +
  N,86 + M
2430 M = M + 30
2440 NEXT X
2450 M = 0:N = N + 30
2460 NEXT Y
2470 M = 0
2480 FOR X = 1 TO 3
2490 HPLLOT 68 + M,68 + M TO 88 +
  M,88 + M
2500 HPLLOT 68 + M,148 - M TO 88 +
  M,128 - M
2510 M = M + 30
2520 NEXT X
2530 NORMAL
2540 REM PRESENTATION DES SCORE
  S
```

```
2550 VTAB 22: HTAB 1: PRINT "L=
  (136)*C+ (136)**D+ (68)
  *M+ (34)*N"
2560 VTAB 24: HTAB 1: PRINT "SC0
  RE : "
2570 VTAB 24: HTAB 12: PRINT "**
  ** BALLE"
2580 VTAB 24: HTAB 26: PRINT "**
  ** HI/SC"
2590 REM GET$=INPUT AMELIORE
2600 VTAB 21: HTAB 28: PRINT "
  "
2610 VTAB 21: HTAB 1: PRINT "NOM
  DU JOUEUR (12 LETTRES) : "
  FOR X = 1 TO 12
2620 IF 28 + X < 29 THEN X = 1
2640 VTAB 21: HTAB 28 + X
2650 GET A$
2660 IF ASC (A$) = 13 THEN X =
  12: GOTO 2610
  IF ASC (A$) = 45 THEN 2700
2680 IF ASC (A$) = 8 THEN VTAB
  21: HTAB 28 + X - 1: PRINT "
  "
  X = X - 1: GOTO 2630
2690 IF ASC (A$) = 65 OR ASC (
  A$) > 90 THEN 2640
2700 VTAB 21: HTAB 28 + X: PRINT
  A$:
2710 NEXT X
2720 VTAB 21: HTAB 1: PRINT "
  "
2730 NORMAL
2740 REM NIVEAU DE DIFFICULTES
```

# PARLEZ-MOI FRANCAIS!

Enfin de vrais logiciels d'aventure pour APPLE II+ , IIe et IIc, où l'on peut dialoguer avec son ordinateur, en français et avec de vraies phrases. FROGGY SOFTWARE invente l'analyse de syntaxe: Cocorico!

## PARANOIAK

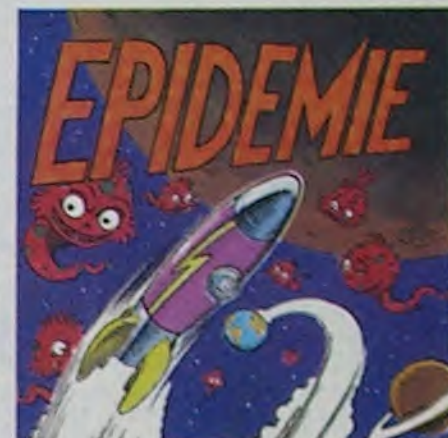


Ca vous gratouille ou ça vous chatouille?...Difficile à dire, mais le virus qui s'est abattu sur la Terre est plus pernicieux que le poil à gratter. Cette situation ayant atteint le paroxysme de la démangeaison, vous êtes chargé d'y trouver un remède. Vous sauterez donc dans votre vaisseau spatial pour faire la navette entre quatre planètes complètement loufoques.

Des belles extra-terrestres de PARADISIA aux monstres de FABULA vous vivrez des aventures à côté desquelles l'Odyssée d'Ulysse vous apparaîtra comme du pipi de chat. Mais ces bonds dans l'Espace ne seraient rien s'ils n'étaient accompagnés de bonds dans le temps! Ne vous étonnez donc pas si vous vous retrouvez brusquement en pleine guerre du pacifique ou dans une pyramide de Ramsès II.

Ce jeu d'aventure comporte des tableaux animés. Votre perspicacité devra donc être doublée d'une bonne dose d'adresse pour parvenir à enrayer l'épidémie.

## EPIDEMIE



Vous pouvez trouver ces disquettes chez votre revendeur habituel, ou les commander directement chez SHIFT EDITIONS 27 rue du Gal Foy, 75008 PARIS, en joignant un chèque de 350 francs, par disquette.



# SHARK-MAZE

Bimby est descendu dans le labyrinthe du requin pour ramasser les diamants qui jonchent le sol. Mais le requin est attentif et il essaiera de lui laisser le moins de diamants possible!

Alain CAMERO/ Christophe EBELE

Mode d'emploi:

- 5 pour aller à gauche.
- 6 pour aller vers le bas.
- 7 pour aller vers le haut.
- 8 pour aller à droite.

Score: ce sont les points que vous aurez acquis définitivement après le dépôt des diamants.

Panier: les diamants ramassés sont totalisés au Panier (chaque diamant valant 10 points).

Pour le transfert du Panier au Score, il suffit de repasser (avec quelques diamants) sur la croix noire qui flashe au centre du labyrinthe. Si pendant sa traversée, le requin touche Bimby, vous perdez les points qui étaient totalisés au Panier. Lorsque tous les diamants d'un même tableau seront ramassés il apparaîtra quatre petits coeurs mauves (1 dans chaque coin). Ils valent chacun 25 points et seront directement rajoutés au Score.

Si vous ne ramassez pas tous les coeurs d'un tableau, ceux-ci resteront au suivant, mais ne vaudront plus rien même si, entre temps, il en est réapparu d'autres. Il faut donc tous les ramasser à chaque tableau!!!

P.S.: Le lancement du programme se fait par: GOTO 8250.



## ERRATUM sur ZX SPECTRUM.

MUSIC MASTER du N° 20. L'option 4 fonctionnait incorrectement, voici de quoi l'améliorer.

```
401 LET Z=1
410 FOR V=Z TO P...
415...GO TO 402
```

# SPECTRUM

Impression normale des Videos in versés  
2505...ENTER

```
1 REM ***** SHARK-MAZE *****
2 REM
3 REM NOM ET ADRESSE DES
4 REM AUTEURS
5 *****
6 * Camerano Alain
7 * 33, Ave du P. Leriche *
8 * 67500 Haguenau *
9 * (88) 93-51-62 *
10 *****
11 * Ebele Christophe *
12 * 11, rue Courbure *
13 * 67620 Soufflenheim *
14 * (88) 86-61-88 *
15 *****
16 CLS
17 PAPER 2: INK 0: BORDE
18
19 LET A$="0000"
20 GO SUB 8090
21 GO SUB 7000
22 LET U1=0: LET SC=0: LET PA=0
23 LET PO=0: PRINT AT 20,25; INK
24
25 101 LET E4=0: LET E3=0: LET E7=
26
27 102 LET LA=31: LET E5=0
28 LET A=15: LET B=10
29 LET E6=0
30 INK 0
31 LET K=0: LET M=INT (RND*NI)
32 LET CS=INKEY$
33 IF K=K+1
34 THEN LET A=A-1 AND ATTR (B,A-1)
35 IF CS="7" AND NOT ATTR (B-1
36 A)=23 THEN LET B=B-1
37 IF CS="6" AND NOT ATTR (B+1
38 A)=23 THEN LET B=B+1
39 IF CS="8" AND NOT ATTR (B,A
40 +1)=23 THEN LET A=A+1
41 IF A<=1 OR A>31 THEN BEEP
42 0,1,50: LET A=E1: LET B=E2: GO
43 TO 100
44 IF ATTR (B,A)=21 THEN LET P
45 A=PA+10: LET PO=PO+10: LET U1=1
46 IF (PA=N*10 OR PO=N*10) AND
47 ATTR (B,A)=19 THEN LET SC=SC+25
48 BEEP .1,25: BEEP .1,35: PRINT
49 AT 20,6; INK 7; SC
50 IF K=M THEN LET HA=B: LET E
51 5=0: LET RE=1: LET LA=31
52 IF K=M THEN GO TO 183
53 GO SUB 1000
54 PRINT AT B,A; INK 6; PAPER
55 2
56 IF E3=1 AND NOT CS="" THEN
57 PRINT AT E1,E1
58 IF U1=1 THEN PRINT AT 20,26
59 INK 7; PA: BEEP .01,30: BEEP .0
60 2,34: LET U1=0
61 IF NOT (A=15 AND B=10) THEN
62 PRINT AT 10,15; INK 0; FLASH 1;
63
64 IF (A=15 AND B=10) AND NOT
65 E7=0 THEN LET SC=SC+PA: LET PA=0
66 GO SUB 550: GO TO 200
67 IF CS="" AND NOT PA=0 THEN
68 E7=1
69
7000 REM ***** REQUIN *****
7010 LET LA=LA-2
7020 IF ATTR (HA,LA)=21 THEN LET
7030 J4=5: LET E5=1
7040 IF ATTR (HA,LA)=23 THEN LET
7050 J4=7: GO TO 1050
7060 LET J2=
7070 IF ATTR (HA,LA+1)=23 THEN L
7080 ET J4=7: GO TO 1050
7090 LET J1=2
7100 IF LA=0 THEN LET K=0: LET
7110 M=INT (RND*NI): LET RE=0: GO TO
7120 1130
7130 IF ATTR (HA,LA+1)=21 THEN L
7140 ET J5=5: LET E6=2
7150 IF E6=3 THEN LET E6=0
7160 PRINT OVER 1; AT HA,LA; INK
7170 0; OVER 0
7180 IF E5=1 THEN PRINT AT HA,LA
7190 +2; OVER 1; PAPER 2; INK J2;
7200 AT HA,LA+3; INK J3; OVER 0
7210 IF HA=B AND (LA=A OR LA+1=A
7220 ) THEN GO SUB 2000: GO TO 101
7230 IF E5=1 THEN LET J3=J1: LET
7240 J2=J4: LET E6=3: GO TO 1180
7250 IF E6=2 THEN LET J2=J: LET
7260 J3=J5: LET E6=3: GO TO 1180
7270 LET J2=J: LET J3=J1
7280 LET E5=1
7290 OVER 0
7300 RETURN
7310 REM ***** TUE *****
7320 LET PA=0: LET PO=0
7330 PRINT AT 20,26; INK 7; "0
7340
7350 LET I=-1
7360 PRINT AT HA,LA; "
7370 FOR G=-60 TO 60 STEP 2
```

```
200 IF (PA=N*10 OR PO=N*10) AND
210 (A=15 AND B=10) THEN LET SC=SC+
220 PA: LET PA=0: GO SUB 550: LET A=
230 LET B=10
240 LET E1=A: LET E2=B: LET E3=
250 1
260 IF (PA=N*10 OR PO=N*10) AND
270 E4=0 THEN PRINT AT 1,2; INK 3;
280 AT 1,29; AT 18,2; AT 18
290 ; AT 18,29; AT 18,29; AT 18
300 GO TO 100
310 PRINT AT 20,26; "
320 FOR T=255 TO 0 STEP -2
330 POKE 23605,T: PRINT AT 20,6
340 ; INK 7; SC; AT 20,26; INK 7; PA
350 BEEP .1,20,45: NEXT T
360 POKE 23605,0
370 IF PO<N*10 THEN LET E7=0: R
380 ETURN
390 LET NI=NI-30
400 IF NI<1 THEN LET NI=1
410 FOR N=0 TO 25
420 BORDER 0: BORDER 1: BORDER
430 2: BORDER 3: BORDER 4: BORDER 5:
440 BORDER 6: BORDER 7: BORDER 1
450 BEEP .01,N
460 NEXT N
470 LET E4=0: LET E7=0
480 LET PO=0
490 IF SC>1000 AND NOT VI=3 AND
500 NOT U=1 THEN LET VI=VI+1: LET U
510 =1
520 GO SUB 2140
530 RETURN
540 REM ***** REQUIN *****
550 LET LA=LA-2
560 IF ATTR (HA,LA)=21 THEN LET
570 J4=5: LET E5=1
580 IF ATTR (HA,LA)=23 THEN LET
590 J4=7: GO TO 1050
600 LET J2=
610 IF ATTR (HA,LA+1)=23 THEN L
620 ET J4=7: GO TO 1050
630 LET J1=2
640 IF LA=0 THEN LET K=0: LET
650 M=INT (RND*NI): LET RE=0: GO TO
660 1130
670 IF ATTR (HA,LA+1)=21 THEN L
680 ET J5=5: LET E6=2
690 IF E6=3 THEN LET E6=0
700 PRINT OVER 1; AT HA,LA; INK
710 0; OVER 0
720 IF E5=1 THEN PRINT AT HA,LA
730 +2; OVER 1; PAPER 2; INK J2;
740 AT HA,LA+3; INK J3; OVER 0
750 IF HA=B AND (LA=A OR LA+1=A
760 ) THEN GO SUB 2000: GO TO 101
770 IF E5=1 THEN LET J3=J1: LET
780 J2=J4: LET E6=3: GO TO 1180
790 IF E6=2 THEN LET J2=J: LET
800 J3=J5: LET E6=3: GO TO 1180
810 LET J2=J: LET J3=J1
820 LET E5=1
830 OVER 0
840 RETURN
850 REM ***** TUE *****
860 LET PA=0: LET PO=0
870 PRINT AT 20,26; INK 7; "0
880
890 LET I=-1
900 PRINT AT HA,LA; "
910 FOR G=-60 TO 60 STEP 2
```

```
920 LET I=I+1
930 PRINT AT HA,LA; INK I; "
940 IF I=7 THEN LET I=0
950 NEXT G
960 PRINT AT HA,LA; "
970 LET VI=VI-1
980 IF VI=0 THEN LET A$="0000"
990 IF VI=0 THEN LET A$="
1000 IF VI=0 THEN GO TO 8500
1010 GO SUB 8090
1020 PRINT AT 20,6; INK 7; SC; AT
1030 20,6; INK 7; SC; AT
1040 RETURN
1050 REM ***** FIN *****
1060 PRINT #1; BRIGHT 1; TAB (7);
1070 "POUR REJOUER"
1080 FOR P=0 TO 3000
1090 FOR B=0 TO 6
1100 PRINT AT 9,14; PAPER B; FLA
1110 "GAME:"
1120 PRINT AT 11,14; PAPER B; FL
1130 "OVER:"
1140 BEEP .01,B*10
1150 INKEY$="" THEN NEU
1160 INKEY$="" THEN GO TO 1
1170 NEXT P
1180 REM ***** DIAMANTS *****
1200 INK 0
1210 FOR N=0 TO 10+INT (RND*21)
1220 LET X=INT (RND*31)
1230 LET Y=INT (RND*19)
1240 IF X>14 AND X<18 AND Y=9
1250 AND Y<11 THEN GO TO 7030
1260 IF ATTR (Y,X)=16 THEN PRINT
1270 AT Y,X; INK 5; "": NEXT N: RETU
1280 RN
1290 GO TO 7030
1300 RETURN
1310 RESTORE
1320 REM ***** CARACTERES *****
1330 FOR N=USR "a" TO USR "l"+7
1340 READ A: POKE N,A
1350 NEXT A
1360 REM *****
1370 DATA BIN 00000000, BIN 11111
1380 111, BIN 11111111, BIN 00000000, BI
1390 N 00000000, BIN 11111111, BIN 1111
1400 1111, BIN 00000000
1410 DATA BIN 01100110, BIN 01100
1420 110, BIN 01100110, BIN 01100110, BI
1430 N 01100110, BIN 01100110, BIN 0110
1440 110, BIN 01100110, BIN 01100110, BI
1450 N 01100110, BIN 01100110, BIN 0110
1460 110, BIN 01100110
1470 DATA BIN 00000000, BIN 00011
1480 111, BIN 00111111, BIN 01000000, BI
1490 N 01000000, BIN 00111111, BIN 0001
1500 1111, BIN 00000000
1510 REM ***** D = D *****
1520 DATA BIN 00000000, BIN 11111
1530 110, BIN 01100110, BIN 00000000, BI
1540 N 00000000, BIN 11111100, BIN 1111
1550 1000, BIN 00000000
1560 REM ***** U = E *****
1570 DATA BIN 00000000, BIN 00011
1580 000, BIN 00100100, BIN 01100110, BI
1590 N 01100110, BIN 01100110, BIN 0110
1600 0110, BIN 01100110
1610 REM ***** A = F *****
1620 DATA BIN 00000000, BIN 00011
1630 000, BIN 00100100, BIN 01100110, BI
1640 N 01100110, BIN 01100110, BIN 0110
1650 0110, BIN 01100110
1660 REM ***** A = G *****
1670 DATA BIN 00011000, BIN 01111
1680 110, BIN 11010110, BIN 11010110, BI
1690 N 11111110, BIN 11111110, BIN 1111
1700 1110, BIN 10101010
1710 REM ***** H = H *****
1720 DATA BIN 00000000, BIN 11101
1730 110, BIN 11111111, BIN 11111111, BI
1740 N 11111111, BIN 01111110, BIN 0011
1750 1100, BIN 00011000
1760 REM ***** I = I *****
1770 DATA BIN 00000000, BIN 00000
1780 000, BIN 00111100, BIN 00111100, BI
1790 N 00011000, BIN 00011000, BIN 0000
1800 0000, BIN 00000000
1810 REM ***** J = J *****
1820 DATA BIN 01111110, BIN 00111
1830 100, BIN 10011001, BIN 11111111, BI
1840 N 11111111, BIN 10011001, BIN 0011
1850 1100, BIN 01111110
1860 REM ***** K = K *****
1870 DATA BIN 00000000, BIN 00000
1880 000, BIN 01111001, BIN 00111100, BI
1890 N 00011000, BIN 00011000, BIN 0000
1900 0000, BIN 00000000
1910 REM ***** L = L *****
1920 DATA BIN 01100001, BIN 10100
1930 010, BIN 00111101, BIN 00000010, BI
1940 N 00000001, BIN 11111100, BIN 0000
1950 0010, BIN 00000001
1960 REM ***** M = M *****
1970 INVERSE 1; INK 7
1980 PRINT AT 0,0; "
1990
2000 PRINT AT 2,8; "0"; AT 2,14
2010 "0"; AT 2,21; "0"; AT 2,30;
2020
2030 PRINT AT 3,0; "0"; AT 3,5; "
2040 "0"; AT 3,11; "0"; AT 3,16; "0"; AT
2050 3,21; "0"; AT 3,24; "0"; AT 3,29; "0";
2060 AT 4,21; "0"; AT 4,11; "0";
2070 AT 5,2; "0"; AT 5,11; "0";
2080 AT 5,14; "0"; AT 5,21; "0"; AT
2090 5,24; "0"; AT 5,27; "0";
2100 AT 6,6; "0"; AT 6,11; "0";
2110 AT 6,18; "0"; AT 6,24; "0";
2120 AT 6,27; "0";
2130 AT 7,1; "0"; AT 7,3; "0";
2140 AT 7,24; "0"; AT 7,27; "0";
2150 AT 7,31; "0";
2160 AT 8,1; "0"; AT 8,5; "0";
2170 AT 8,10; "0"; AT 8,13; "0";
2180 AT 8,24; "0"; AT 8,31; "0";
2190 AT 9,1; "0"; AT 9,10; "
2200 0"; AT 9,13; "0"; AT 9,19; "0"; AT 9,
```



```
1000 PRINT AT 10,0; "0"; AT 10,
1010 PRINT AT 11,5; "0"; AT 11,9; "
1020 AT 11,13; "0"; AT 11,19; "0"; AT
1030 11,21; "0"; AT 12,9; "0"; AT 12,13;
1040 "0"; AT 12,21; "0"; AT 12,
1050
1060 PRINT AT 13,21; "0"; AT 13,24; "0";
1070 AT 13,31; "0";
1080 PRINT AT 14,2; "0"; AT 14,5; "
1090 AT 14,8; "0"; AT 14,10; "0"; AT
1100 14,17; "0"; AT 14,23; "0";
1110 PRINT AT 15,5; "0"; AT 15,8; "
1120 AT 15,15; "0"; AT 15,17; "0"; AT
1130 15,26; "0"; AT 15,28; "0";
1140 AT 16,3; "0"; AT 16,12; "0";
1150 AT 16,17; "0"; AT 16,26; "0";
1160 AT 16,28; "0"; AT 16,30; "0";
1170 AT 17,4; "0"; AT 17,7; "
1180 AT 17,12; "0"; AT 17,22; "0";
1190 AT 17,23; "0";
1200 PRINT AT 18,15; "0";
1210 PRINT AT 19,0; "0";
1220
1230 PRINT AT 20,0; "SCORE:"; AT 2
1240 0,10; INK 5; "AS;"; AT 20,1
1250 INK 7; "PANIER:";
1260 PRINT AT 21,0; "
1270
1280 INVERSE 0
1290 INK 0: RETURN
1300 REM ***** PRESENTATION *****
1310 BORDER 0: PAPER 0: INK 4: C
1320 LS
1330 LET NO=0
1340 LET PS="ET
1350
1360 LET OS="EBELE CHRISTOPHE
1370
1380 LET NS="CAMERANO ALAIN
1390
1400 LET MS="PRESENTENT
1410
1420 LET NO=NO+1
1430 IF NO=1 THEN LET OS=NS: LET
1440 HE=31: LET HA=9: LET SE=3
1450 OS=1: LET NO=2 THEN LET OS=PS: LET
1460 HE=31: LET HA=15: LET SE=6
1470 OS=2: LET NO=3 THEN LET OS=OS: LET
1480 HE=31: LET HA=8: LET SE=13
1490 OS=3: LET NO=4 THEN LET OS=MS: LET
1500 HE=31: LET HA=11: LET SE=18
1510 LET K=0
1520 FOR A=HE TO HA STEP -1
1530 LET K=K+1
1540 PRINT AT SE,N; OS(1 TO K)
1550 BEEP .001,50
1560 PAUSE 5
1570 NEXT N
1580 IF NO<4 THEN PAUSE 10: GO T
1590 O 8303
1600 PAUSE 200
1610 FOR Y=0 TO 22: POKE 23692,0
1620 PRINT: PAUSE 25-Y: BEEP .01,-
1630 20: NEXT Y
1640 BORDER 0: PAPER 0: INK 5: C
1650 LS
1660 LET BS="
1670
1680 LET DS="
1690 LET ES="
1700 LET FS="
1710 LET GS="
1720 LET HS="
1730
1740 LET IS="
1750
1760 LET JS="
1770
1780 LET KS="
1790
1800 LET LS="
1810
1820 LET MS="
1830
1840 LET NS="
1850
1860 LET OS="
1870
1880 LET PS="
1890
1900 PRINT AT 2,4; IS; AT 3,4; JS; A
1910 T 4,4; KS; AT 5,4; LS; AT 6,4; OS; AT
1920 7,4; PS; AT 8,4; NS; AT 10,6; BS; AT
1930 11,6; DS; AT 12,6; ES; AT 13,6; FS; AT
1940 14,6; GS; AT 15,6; HS
1950 PRINT AT 16,7; BRIGHT 1; IN
1960 VERSE 1; INK 2; "E.C & C.A @ 198
1970 4"
1980 FOR H=0 TO 500: NEXT H
1990 FOR N=0 TO 22: POKE 23692,0
2000 PRINT: BEEP .01,-20: PAUSE 5:
2010 NEXT N
2020 BORDER 1: PAPER 2: INK 0: C
2030 LS: PRINT AT 10,11; PAPER 0; "UN
2040 INSTANT"
2050 GO SUB 8000
2060 GO SUB 9000
2070 CLS: GO TO 1
2080 REM ***** INSTRUCTION *****
2090 PRINT AT 1,10; FLASH 1; "SHA
2100 RK-MAZE"
2110 PRINT AT 5,1; "Bimby est des
2120 cendu dans le labyrinthe du
2130 requin pour ramasser les
2140 diamants qui en jonchent l
2150 e sol."
2160 PRINT AT 9,1; "Mais le requi
2170 n est attentif et il essaiera
2180 a de lui laisser le moins de d
2190 iamants possibles!"
2200 PRINT AT 13,0; "Déplacement:
2210 5 Gauche / 8 Droite; AT 14,13;
2220 6 Bas / 7 Haut"
2230 PRINT AT 16,4; "Fonctionne a
2240 vec Joystick; AT 19,10; "BONNE CH
2250 ANCE"
2260 PAUSE 1500
2270 RETURN
2280 SAVE "SHARK-MAZE" LINE 8270
2290 VERIFY "SHARK-MAZE"
```

# FONT\$

Cet utilitaire va vous permettre de créer facilement des dessins de un ou plusieurs caractères redéfinis. Vous n'aurez plus d'excuses pour ne pas faire de véritables toiles de maître.

Frédéric TRUCHON-BARTOS

Le programme vous demande d'abord de combien de caractères FONT\$ doit se composer votre dessin. Pour définir un seul caractère il faut entre x = 1 et y = 1. Le dessin peut se composer d'un maximum de caractères dans la limite de 1 < x < 10 et 1 < y < 4. Les lignes qui s'affichent alors délimitent la grandeur du dessin. Pour dessiner, utiliser le curseur et pour effacer, le curseur + la touche centrale. Effacement du dessin par E. Pour mémoriser le dessin, appuyer sur M, votre X07 affichera votre oeuvre et vous donnera les codes des caractères FONT\$.

# CANON X-07

```
0 REM *****
10 REM ***** Dessins pouvant etre memorise ***
20 REM ***** Truchon-Bartos Frederic *****
25 REM ***** Canon X-07 *****
26 REM *****
30 CLS
31 FOR I=0 TO 19: BEEP I,2
32 CIRCLE (I*6+3,2),1: CIRCLE (I*6+3,7),3
33 CIRCLE (I*6+3,29),1: CIRCLE (I*6+3,29),334 NEXT I
35 LOCATE 3,1: PRINT "Dessin facile"
40 LOCATE 3,2: PRINT "sur Canon X-07"
41 IF INKEY$="" THEN 41
45 CLEAR 500
48 CLS
49 INPUT "X maximum " I: I
55 IF I<1 OR X>10 THEN CLS: GOTO 50
60 INPUT "Y maximum " Y: Y
65 IF Y<1 OR Y>4 THEN CLS: GOTO 60
70 PRINT " A vous de jouer ! "
80 FOR I=1 TO 200: NEXT I
85 CLS
90 CONSOLE,,,1
95 GO SUB 5000
100 X=0: Y=0
110 A=STICK(0)
115 G=STRING(1)
117 IF G THEN PRESSET(X,Y)
120 IFA=1 THEN Y=Y-1
130 IFA=5 THEN Y=Y+1
140 IFA=3 THEN X=X+1
150 IFA=7 THEN X=X-1
160 IFX<0 THEN X=0
170 IFX>0 THEN X=0
180 IF Y>1 AND Y<1 THEN Y=Y+1
190 IFX<1 AND I<1 THEN X=X+1
210 PRESSET(X,Y)
215 IF INKEY$="" THEN 215
220 IF TKEY("M") THEN 300
230 IF TKEY("E") THEN CLS: GO SUB 5000
240 GOTO 110
290 REM *****
```

```
300 REM ***** Memorisation du dessin *****
305 REM *****
306 BEEP 2,1
307 LINE (13*6-2,0)-(13*6-2,31)
308 LINE (14*6,0)-(14*6,31)
310 LOCATE 13,0
315 PRINT "Fin"
319 S=127
320 FOR Y=0 TO Y1-1
330 FOR X=0 TO X1-1
335 CAR$=""
340 FOR B=Y#6 TO Y#6+7
345 G=0: Z=0
350 FOR A=X#6 TO X#6+5
360 I=POINT(A,B): I THEN Z=Z+2*(7-0)
370 G=0+1
380 NEXT A
390 CAR$=CAR$+STR$(Z)+", "
400 NEXT B
410 S=S+1
412 LOCATE 12,2: PRINT S; BEEP 10,1
415 IFS>159 AND S<224 THEN S=224
420 CAR$=LEFT$(CAR$,LEN(CAR$)-1)
430 FONT$(S)=CAR$
440 NEXT X
450 NEXT Y
451 BEEP 1,2
490 REM *****
490 REM ***** Affichage de votre oeuvre *****
490 REM *****
490 CLS
490 S=127
1000 FOR Y=0 TO Y1-1
1010 FOR X=0 TO X1-1
1020 LOCATE X,Y
1030 S=S+1
1040 IFS>159 AND S<224 THEN S=224
1050 PRINT CHR$(S)
1070 NEXT Y
2000 IF INKEY$="" THEN 2000
2010 CLS
4990 REM *****
5000 REM ***** Arrangements *****
5010 REM *****
5020 IF Y1=4 THEN S0=60
5030 LINE (X1*6,0)-(X1*6,Y1*6)
5040 LINE (0,Y1*6)
5050 RETURN
5060 LINE (X1*6,0)-(X1*6,31)
5070 RETURN
```















# LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

LES AVENTURES FORMULUNESQUES DE MICHE ET MICHA.

## POLE POSITION ...

d'ATARI sur COMMODORE 64, VIC 20, ATARI et TI 99/4A

-Duuuuur! C'est Duuuuuur!  
-Ecoute Miche, c'est pas que t'as pas l'air en forme, mais tu ferais mieux de t'entraîner sans adversaire plutôt que de jouer au Fangio.

-Je joue pas au Fangio, je joue au Nicky Lauda dans ses plus grands crashes. J'aime me planter dans les panneaux qui bordent la route.

-N'empêche que c'est pas un tracteur que tu conduis, mais une Formule 1! Alors, arrête de rouler dans le gazon.

-D'abord, je préfère le gazon, ça use moins les pneus.

-Que tu dis! La preuve, tu plafonnes à 40 à fond!

-Ouais, ben je préfère plafonner à 40 plutôt que me traîner lamentablement à 260 comme toi. Moi, quand je me traîne, j'ai la Classe. D'enfer.

-Ouais, en attendant, t'as jamais couru une seule fois, t'es toujours sur le tour de qualification.

-Oui, mais avec la Classe. Je me permets d'insister.

-Classe zéro, oui... ça ne te sert à rien de choisir des courses de huit tours, vu que ta boîte de vitesses est coincée en low; alors...!

-Peut-être, mais moi je ne perds pas mon sélecteur sur les nationales. Et puisque c'est comme ça, je passe à 12 tours.

-T'as encore rien compris Miche! Tu ne peux sélectionner que de 1 à 8 tours pour les courses. Enfin, passons sur cet oubli malencontreux et donne-moi le volant ou...

-Ou quoi Micha?  
-Ou tu seras disqualifié d'office pour la prochaine course. Na!

-Tu me heurtes, Micha. Je suis peiné.

-En parlant de heurter, tu ne l'avais pas vue la voiture JUSTE devant toi? Tu le fais exprès?

-Non. Je n'ai pas décoincé depuis la semaine dernière. Tu parles, avec 42 pintes dans le sang.

-Fais gaffe au contrôle anti-doping, c'est à la première à gauche...Non, pas le panneau...

-Zut, s'il y a un contrôle, je suis mal.

-Ton temps de jeu (et de parole par la même occasion) est terminé. Et maintenant chers lecteurs, vous allez assister au pilotage de l'unique Micha...

-Hahahaha! Tu fais moins le fier maintenant, alors que les escargots te dépassent.

-Okay, t'es le meilleur? Alors vérifions ça à égalité de chances: chacun une course, le plus haut score parlera.

-Bon, je déclare forfait. De toutes façons, la vitesse ne me

convient pas. Ca me décoiffe. Miche remonte alors comme tout nain respectable, sur sa mule et salue à la ronde de son bonnet. Micha disparaît dans un jaillissement d'éclairs et de fumées multicolores.



# PETITES ANNONCES GRATUITES

HEBDOGICIEL recrute

## UN JOURNALISTE DEBUTANT

Pour prendre en charge une nouvelle rubrique du journal. Cette activité permanente et enrichissante demande:  
-Aptitudes certaines à la rédaction  
-Contacts humains aisés  
-Sens de l'organisation  
De plus, le candidat connaîtra parfaitement la micro-informatique grand public et la programmation en basic sur au moins un ordinateur.  
L'expérience professionnelle n'est pas nécessaire. Le candidat, Homme ou Femme, devra s'intégrer à une équipe dont la moyenne d'âge est de 25 ans.  
Ecrire au journal sous la référence: "ANNONCE J/GC" en joignant une photo et le niveau de rémunération souhaitée.

VENDS ORIC 1 16K par Peritel (complet) + 15 programmes de jeux + Livre "Pratique de l'ORIC 1 et 36 programmes." Le tout 1200 F. + contre remboursement. Christian SCHERER 1 place du Patureau GESVRINE 44240 LA CHAPELLE SUR ERDRE.

VENDS CASIO PB 700 + Imprimante 4 couleurs + magnéto intégré + Extension mémoire 4K + programmes. Bon état, sous garantie: 4000 F. Marc SJOS-TEDT Tel: 534 74 26.

ACHETE CASIO FX 602P avec interface cassette. Franck SAN-SOVINI Tel: 991 47 60 après 19H.

VENDS UGS EG 3003 16 KRAM + magnéto K7 + clavier Meca + alimentation intégré compatible TRS 80: 1990 F. M.DOHERET 101 av. Cernuschi 06500 MENTON.

VENDS ORIC 1 48 Ko avec moduleur NB intégré + cordon péritel et sur alimentation + manuel + K7 jeux et utilitaires + livres (Visa pour ORIC, la découverte de l'Oric...) le tout 2000 F. en bon état. Manuel SILVEIRINHA Champs de la Ville Bat C1 n° 11 45500 GIEN. TEL (38) 67 03 35 après 20H.

VENDS TI99/4A + Basic étendu + mini mémoire + manuel + parsec + Chisholm Trail + Carwars + Tombstone City + Cable K7 + Return to Pirat isle + nombreux programmes : 3650 F. Tel: 655 10 12 après 18H.

VENDS TO7 + ext. Mémoire + Basic + logo + synthétiseur jeux/sons + programmes K7: 4000 F. D. PELLEGRINI Tel: (3) 951 14 72.

VIC 20 CHERCHE imprimante + explications et mode d'emploi pour exbasic II, Turtle Graffic, Graffic, Screen Master, Vic Stat, Synthesound, Forth. Vincent HELL 1 rue de l'III 68560 HIR-SINGUE.

VENDS TI99/4A (12/83) + basic Ext. + manettes + cables K7 + 7 modules + 7 K7 (jeux et programmes) + 3 manuels + 3 revues TI99 : 3200 F. D. AUROY 25 rue des Bleuets 91400 ORSAY. Tel.: 907 01 50.

VENDS Commodore VIC 20 (secam) année 1984 + lecteur enregistreur K7 + autoformation au basic + Joystick + nombreux jeux (valeurs 3100 F.) vendu 2800 F. Laurent POULIN FRAUDEAU 312 route des Landes de la Plée 44115 BASSE GOULAINE.

# MENU

|                     |               |
|---------------------|---------------|
| APPLE II            | Stop Ball     |
| Roger ZENSS         | Page 15       |
| CANON X07           | FontS         |
| F.TRUCHON-BARTOS    | Page 16       |
| FX 702 P            | Aliens        |
| Olivier HUSTIN      | Page 3        |
| COMMODORE 64        | Helicoptère   |
| Alain DUBUS         | Page 14       |
| VIC 20              | P'tit monstre |
| F.SCHULLER          | Page 4        |
| HECTOR              | Solitaire     |
| Serge LEBEDEL       | Page 5        |
| HP 41               | Crossy        |
| Philippe TELOUK     | Page 2        |
| ORIC                | Ekibri        |
| Jacques LE RUYER    | Page 13       |
| MZ 700              | Music         |
| Bertrand GSCHWIND   | Page 4        |
| PC 1251             | Dépense       |
| Philippe FOUSSEREAU | Page 2        |
| PC 1500             | Battle Cars   |
| Sakuma HAKIHIRO     | Page 12       |
| ZX 81               | Billes        |
| P.E.CELLARD         | Page 17       |
| SPECTRUM            | Shark-Maze    |
| A.CAMERANO          | Page 16       |
| TRS 80              | Mutant        |
| Dominique BENOLIEL  | Page 18       |
| TI 99/4A(b.e.)      | Réussite      |
| J.M. PASCAL         | Page 3        |
| TI 99/4A(b.s.)      | Kong* Bert    |
| Alexandre GOY       | Page 13       |
| TO 7                | Maniac        |
| Hervé MARCHETTI     | Page 8        |

**Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef :**  
Gérard CECCALDI

**Directeur Technique :**  
Benoîte PICAUD

**Maquette :**  
Christine MAHÉ

**Dessins :**  
Jean-Louis REBIÈRE

**Éditeur :**  
SHIFT EDITIONS,  
27, rue du Gal-Foy 75008 PARIS

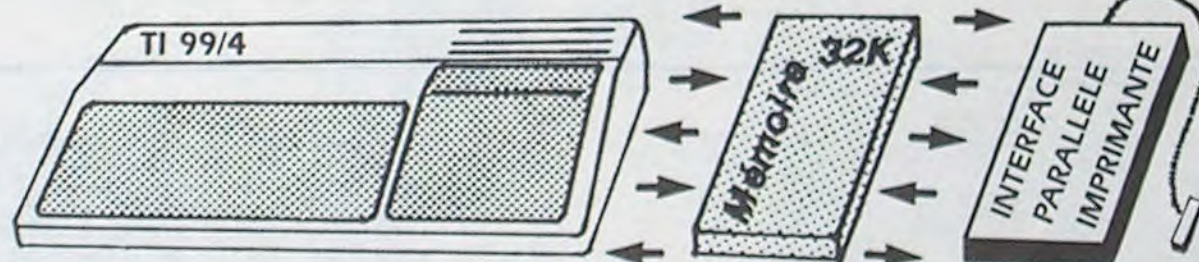
**Publicité au journal. Distribution NMPP.**

N° R.C. 83 B 6621.

**Imprimerie :**  
DULAC et JARDIN S.A. EVREUX.

# la Règle à Calcul

## DISPONIBLE: EXTENDED BASIC USA AVEC MANUEL FRANÇAIS 900 F



INTERFACE PARALLÈLE IMPRIMANTE 1.090 F  
BRANCHEMENT IMMÉDIAT EXTENSION 32 K 1.340 F

## TEXAS INSTRUMENTS

| ACCESSOIRES TI 99/4   | PRIX TTC |
|---|----------|
| Modulateur SECAM France   | 500,00   |
| Câble liaison magnéto-cassettes   | 100,00   |
| Paire manettes jeux   | 210,00   |
| Magnéto-cassettes compatible T.I. avec compteur + câble magnéto compris | 370,00   |

|   |          |
|---|----------|
| Imprimante GPSOA papier thermique         | 1.305,00 |
| EPSON RX 80 friction-traction             | 3.850,00 |
| Imprimante Selkoscha GP 500               | 2.500,00 |
| Interface parallèle extérieure pour TI/99 | 1.090,00 |

| PROGRAMMATION                         | PRIX TTC |
|---------------------------------------|----------|
| Extended basic U.S.A. Manuel français | 900,00   |
| Mémoire extension 32 K extérieure     | 1.340,00 |
| TI LOGO II                            | 895,00   |
| Basic par soi-même                    | 70,00    |
| Aide à la programmation               | 75,00    |

| ORGANISATION      | PRIX TTC |
|-------------------|----------|
| Conseil financier | 75,00    |
| Gestion fichier   | 260,00   |
| Gestion rapports  | 375,00   |
| Statistics        | 206,00   |
| TI calc           | 360,00   |
| Gestion privée    | 360,00   |

| MODULES ÉDUCATION        | PRIX TTC |
|--------------------------|----------|
| Addition-Substraction I  | 147,00   |
| Addition-Substraction II | 147,00   |
| Addition-Canon           | 147,00   |
| Division-démolition      | 147,00   |
| Early Reading            | 147,00   |
| Meteor multiplication    | 147,00   |
| Multiplication I         | 147,00   |

| MODULES LOISIRS | PRIX TTC |
|-----------------|----------|
| Connect four    | 147,00   |
| Munch Man       | 250,00   |

|               |        |               |        |
|---------------|--------|---------------|--------|
| Othello       | 206,00 | Ti-invaders   | 206,00 |
| The attack    | 147,00 | Jeux vidéo II | 147,00 |
| Jeux Rétro II | 147,00 | Jeux Rétro I  | 147,00 |

| NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS | PRIX TTC |                 |        |
|--------------------------|----------|-----------------|--------|
| Retour pirate            | 250,00   | Hopper          | 250,00 |
| Demon attack             | 250,00   | Satar track     | 250,00 |
| Mash                     | 250,00   | Jaw breaker     | 250,00 |
| Burger time              | 250,00   | Treasure Island | 250,00 |



|                                    |        |
|------------------------------------|--------|
| Microsurgeon                       | 250,00 |
| Moonsweeper                        | 250,00 |
| Lunar lander 2 (pour basic étendu) | 95,00  |

| PROGRAMMES COLLINS/TEXAS :                | PRIX TTC |
|---|----------|
| Introd. au TI 99/4 (1)                    | 75,00    |
| Introd. au TI 99/4 (2)                    | 75,00    |
| Les techniques des programmes de jeux (1) | 75,00    |
| Les techniques des programmes de jeux (2) | 75,00    |

| HEBDOGICIELS SOFTWARE                       | PRIX TTC |
|---|----------|
| TI N° 1 Basic simple K7 : 12 jeux           | 150,00   |
| TI N° 2 Basic étendu : 12 jeux              | 150,00   |
| TI Rubis sacré Jeu d'aventures basic étendu | 90,00    |

| MODULES ROMOX :   | PRIX TTC |
|-------------------|----------|
| Rotor Raiders     | 390,00   |
| Princess and frog | 390,00   |

| MODULES FUNWARE : | PRIX TTC |               |        |
|-------------------|----------|---------------|--------|
| Rabbit trail      | 285,00   | Driving Demon | 285,00 |
| Ambulance         | 285,00   | Saint Nick    | 285,00 |
| Hen House         | 285,00   |               |        |

| MODULES ATARI : | PRIX TTC |             |        |
|-----------------|----------|-------------|--------|
| Pac man         | 350,00   | Jungle hunt | 350,00 |
| Moon Patrol     | 350,00   | Defender    | 350,00 |

## MO5 THOMSON

"Mo 5, LE NOUVEL ORDINATEUR FAMILIAL DE THOMSON"

- LE Mo 48 K DE MÉMOIRE VIVE :
  - Basic Intégré
  - Clavier AZERTY
  - Programmes éducatifs VIFI-NATHAN
- 16 COULEURS AVEC CARACTOR
- NOMBREUX INSTRUMENTS DE MUSIQUE ET RYTHME AVEC SYNTHETIA :
- BASIC MICROSOFT NIVEAU 5

| Mo 5 Unité Centrale - Prise PERITEL  | PRIX TTC |
|--|----------|
| Lecteur Enregistreur de programmes Mo 5  | 2.390,00 |
| Crayon Optique   | 650,00   |
| Extension Musique et Jeux (2 manettes de déplacement permettant la création et la restitution de sons) | 200,00   |
| Contrôleur lecteur de disquettes Mo 5  | 600,00   |
| Imprimante Thermique 40 colonnes   | 3.790,00 |
| Moniteur Couleur pour Mo 5 Océanic   | 2.200,00 |
| Modulateur SECAM   | 2.725,00 |
| Logiciels sur Cartouches   | 500,00   |
| Gemini   | 295,00   |
| Motus  | 295,00   |
| Tridi 444  | 374,00   |
| Trap   | 320,00   |
| Pictoria   | 494,00   |
| Mélodia  | 494,00   |
| Mélimélot  | 374,00   |

| Logiciels sur Cassettes       | PRIX TTC |
|-------------------------------|----------|
| Carotte malicieuse            | 175,00   |
| Dialogue avec une sauteurette | 125,00   |
| Mots croisés vol. 1 et 2      | 194,00   |
| Mots en fleurs                | 194,00   |
| Signes dans l'espace          | 175,00   |
| La ronde des chiffres         | 124,00   |
| La ronde des formes           | 149,00   |
| Carte de France               | 144,00   |
| Clé des chants                | 180,00   |
| Multiplication Casse-tête     | 194,00   |
| Lire vite et bien             | 175,00   |
| Labyrinthe survie             | 194,00   |
| Yam Pocker Solitaire          | 180,00   |
| Un mot pour le compte         | 180,00   |
| Backgammon                    | 180,00   |
| Cocktail vol. 1 à 3           | 94,00    |

Demandez la liste des logiciels communs TO7-70 Mo 5



**Deux plus :**  
Pour votre TI 99/4 A une extension mémoire 32 K Ram extérieure.  
Vous allez ainsi, avec 48 K, réaliser des programmes plus performants.  
Un interface parallèle type centronics vous permet de connecter des imprimantes comme Epson ou Selkoscha.

## BON DE COMMANDE TARIFS SEPTEMBRE 1984

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

Tel. ....

Code Postal .....

Ville .....

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis.

Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.

Participation aux frais de port et d'expédition en re-commandé pour les logiciels : + 30 F.

LA RÉGLE A CALCUL :  
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS  
Tel. : 325.68.88 - Telex : ETRAV 220064F/1303 RAC.

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.