

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

ATARI nous a tous pris pour des cons !

Vous avez commandé un logiciel Atari à Hebdogiciel depuis cinq, six, voire dix semaines et vous ne l'avez pas reçu ? Ce n'est pas grave, attendez donc encore six mois ou un an !

Vous avez pris la peine de nous écrire pour nous passer une commande de logiciel Atari, de nous envoyer un chèque, de payer le timbre et d'aller à la poste pour nous l'expédier. Nous vous avons renvoyé le chèque et vous n'avez toujours pas le logiciel en question ? Ce n'est pas grave, jouez donc à autre chose, et puis vous n'avez que ça à faire et Hebdogiciel aussi !

Vous attendiez Joust pour Apple ou Dig Dug pour Vic 20 ? Atari ne le sortira probablement jamais mais ce n'est pas grave, il existe d'autres logiciels de jeu et vous n'êtes jamais qu'un consommateur !

Vous prenez Hebdogiciel pour des rigolos : comment peuvent-ils faire une pleine page de publicité, à leur frais, pendant onze semaines pour des softs Atari qu'ils ne livrent pas ? Ce n'est pas grave, allez donc vous faire cuire un oeuf !

Et vous, Hebdogiciel avec votre petit hippocampe, vous êtes jeunes et amusants, nous avons fait de bonnes affaires ensemble, non ? Ce n'est pas bien grave si vos lecteurs ne sont pas contents, ils s'arrêteront bien de rouspéter un jour, non ? Vous passez pour des rigolos ? Si vous n'êtes pas contents

En gros, voilà le discours qu'auraient pu vous tenir les services commerciaux d'Atari si vous aviez eu affaire à eux directement. Le problème c'est que jus-

tement vous n'avez pas affaire à eux directement : Hebdogiciel est l'intermédiaire qui a cautionné la vente de ces jeux et Hebdogiciel attaque Atari devant les tribunaux compétents. Nous tenons à notre image de marque ! Mais n'anticpons pas, je vais vous raconter toute l'histoire, vous allez voir ce n'est pas triste : Atarigolons un brin !

Vers la fin du mois de Mai, j'apprends qu'Atari s'apprête à sortir des logiciels de ses célèbres jeux de café sur quatre ordinateurs. Voyant qu'il s'agit de jeux aussi connus que dig dug, centipede et donkey kong ou encore de jeux très récents comme Pole Position, j'appelle les services commerciaux d'Atari France pour passer d'urgence une commande. Il me faudra attendre le 26 juin pour avoir la visite d'un représentant : plus de trois semaines d'attente et des dizaines de coups de téléphone pour avoir le droit d'acheter des logiciels, c'était plutôt mal parti ! Enfin la commande est tout de même passée et le 26 juin on me promet la livraison immédiate de 680 logiciels représentant 42 produits différents. Cette promesse étant assortie d'un bon de commande en bonne et due forme et le délai de livraison "Immédiat et urgent" y figurant par écrit, la campagne de publicité est mise en route : le 6 juillet nous faisons la une de l'hebdo avec les Atarisoft et nous démarrons la page de publicité pour la vente par correspondance.

Le 2 juillet, nous recevons la livraison "immédiate et urgente" avec une légère différence par rapport à la commande initiale : il

n'y a que 165 logiciels sur les 680 commandés et seulement 19 titres de livrés sur 42 !

Et c'est ici que le cauchemar commence : Atari France va avancer toutes les excuses possibles et imaginables pour ne pas honorer ses engagements : les produits sont coincés au stock, au dépôt, dans un camion, dans les toilettes, chez ma tante. Les emballages ne sont pas conformes, les étiquettes sont à l'envers, les modes d'emploi ne sont pas en français. Le service livraison est surchargé, le service expédition est en vacances, la direction est en conférence et le service commercial est fatigué. Et pendant ce temps là, vous nous envoyez des commandes, des dizaines, des centaines et bientôt des milliers de commandes ! Tous les jours nous téléphonons pour obtenir la livraison des produits commandés, tous les jours on nous réponds avec une nouvelle excuse et on nous affirme que "enfin, ça y est, ils sont là, on vous livre demain". Nous laissons, deux personnes dans les locaux où nous stockons les logiciels pendant tout le mois d'août pour attendre la livraison qui arrive demain, toujours demain : ils attendront en vain pendant toutes les vacances ! Le 14 août on nous livre une nouvelle commande de Pole Position pour Texas : 100 pièces, mais toujours pas les autres ! Le 23 août, 200 Pole Position, toujours pour Texas et toujours rien pour les autres ! Et ainsi de suite pendant 11 semaines ! Et toujours pas de lettres, toujours pas de coups de fil concernant ces retards ! Et toujours aucun moyen d'obtenir

un responsable au téléphone, à croire qu'il passe ses journées en conférence et ses nuits en réunion !

Et pendant ce temps là nous vous renvoyons vos chèques ; quand vous avez commandé plusieurs logiciels, il faut vous livrer ce qui est en stock et vous faire un chèque pour les produits Atari non livrés. Espérant toujours qu'ils vont enfin tenir leur promesse, nous allons même jusqu'à ne pas renvoyer les chèques sous huit jours puisqu'ils vont livrer demain !

Heureusement que nous ne faisons pas partie des gens qui encaissent les chèques avant de livrer.

Et le 10 septembre, c'est le bouquet final, "ça y est, tout est disponible, nous vous livrons demain (pour changer un peu !)" mais il y a un petit problème : certains logiciels ne sont pas disponibles, ne le seront pas avant longtemps ou peut-être jamais ! Et on nous remet un très joli papier, avec les dates de disponibilité qui s'échelonnent de "disponible immédiatement" à "?", oui, oui, vous avez bien lu : délai de disponibilité = point d'interrogation, pour des produits qui figuraient sur la commande d'origine du mois de juin ! Trois mois après avoir pris une commande pour "livraison immédiate", Atari annonce un délai inconnu pour les mêmes produits, il faut le faire, non ? Et certains produits sont purement et simplement supprimés du catalogue, et allez donc ! Vous êtes d'accord avec moi ? Ils nous ont vraiment tous pris pour des cons !

Notre gentillesse à ses limites et

nous n'acceptons ni pour nous ni pour les lecteurs d'Hebdogiciel de nous faire traiter de la sorte : nous les attaquons devant les tribunaux, même si nous sommes un "petit journal de rigolos" qui s'attaquent au monstre international qu'est Atari et nous arrêtons de vendre leurs produits.

Les lois sont faites pour tout le monde, y compris pour Atari et pour les sociétés américaines. Et que ceux de nos fournisseurs actuels ou futurs qui pensent qu'il vaut mieux ne rien vendre à un journal qui a une aussi mauvaise "mentalité" que la nôtre, se souviennent que les lois sur les refus de vente existent aussi pour tout le monde !

Pour essayer de nous faire pardonner d'avoir été la cause bien involontaire d'une déception (si minime soit-elle), nous ferons une remise de 10% sur leur prochain achat à tous ceux qui ont commandé des logiciels Atari et qui ne les ont pas reçus. Cette remise est cumulable avec la remise abonnée.

Si c'est votre cas, gardez le courrier que vous avez reçu quand nous vous avons renvoyé votre chèque et joignez-le à votre prochain achat en levant vous-même 10 % sur le montant total de la commande. Si vous faites partie de ceux qui ont encore des problèmes à ce sujet ou si vous avez jeté le courrier en question, ne nous téléphonez pas, le standard va exploser : écrivez nous plutôt pour que nous vous renvoyons un bon de 10 % de remise sur votre prochain achat.

Gérard CECCALDI

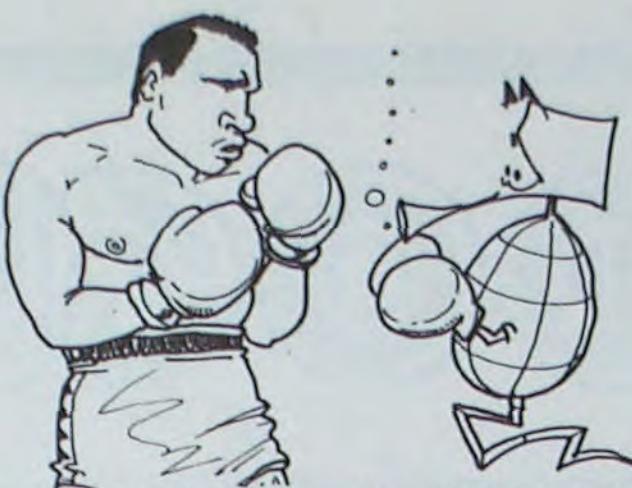
DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II ET IIE . CANON X-07 . CASIO FX 702-P . COMMODORE 64 ET VIC 20 . HECTOR HR . HEWLETT PACKARD HP 41 . ORIC 1 ET ATMOS . SHARP MZ, PC 1251, PC 1500 . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM . TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON TO7.

RING

Toutes les places sont louées. Le plus grand match de boxe va commencer dans quelques instants. Il se fait en 10 rounds de 3 minutes. Qui va gagner? Les paris sont ouverts!

Le mode d'emploi est dans le programme.

Didier DELANSAY



```

100 REM TI BASIC ETENDU
110 REM RING
120 REM D. DELANSAY
130 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(13)
140 CALL CLEAR :: FOR I=2 TO 12 :: CALL COLOR(I,5,15):: NEXT I :: CALL COLOR(1,1
5,15)
150 RESTORE 240 :: GOSUB 1930
160 CALL CHAR(128,"030506030E10244CD4E46
70705090A3EC0A060C0700824322B27E6E0A0905
07C")
170 CALL CHAR(132,"E3E5A6934E20100C04040
70705090A3EC7A765C972042B302020E0E0A0905
07C")
180 CALL SPRITE(#28,128,9,110,1,0,16):: CALL MAGNIFY(4)
190 DISPLAY AT(22,6):"Voulez-vous lire l
a" :: DISPLAY AT(23,6):"Regle du Jeu?(O/
N)"
200 GOTO 220
210 CALL PATTERN(#28,132):: FOR I=1 TO 1
00 :: NEXT I :: CALL PATTERN(#28,{28})
220 RESTORE 310 :: GOSUB 1980
230 CALL KEY(0,K,S):: IF K=78 OR K=110 T
HEN 590 :: IF K=79 OR K=111 THEN 240 ELS
E 210
240 REM PRESENTATION
250 DATA 82,82,82,0,0,73,0,78,0,0,78,0,
1,71,71,0
260 DATA 82,0,0,82,0,73,0,78,78,0,78,0,
1,0,0,0
270 DATA 82,82,82,0,0,73,0,78,0,78,78,0,
71,0,71,71
280 DATA 82,0,82,0,0,73,0,78,0,0,78,0,71
,0,0,71
290 DATA 82,0,0,82,0,73,0,78,0,0,78,0,71
,71,71,71
300 REM MUSIQUE
310 DATA 200,784,200,880,100,1047,100,96
8,200,880,100,1175,100,1047,400,988
320 DATA 100,1319,100,1175,100,1047,100,
988,200,880,200,831,400,880
330 DATA 75,220,25,262,50,220,50,220,75,
220,25,262,100,220
340 DATA 50,262,50,294,100,262,100,220,5
0,196,50,196,50,220,800,220
350 REM REGLE DU JEU
360 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(#28)
370 DATA 5,8,REGLE DU JEU
380 DATA 6,8,-----
390 DATA 10,1,RING est un combat de boxe
400 DATA 11,1,qui se joue a deux .
410 DATA 12,1,(Les limites du ring sont
420 DATA 13,1,reperees par les 4 points)
430 DATA 15,1,Le match se decompose en
440 DATA 16,1,round et les points sont
450 DATA 17,1,comptes comme suit:
460 DATA 19,1,-Si le coup est porte a:
470 DATA 20,4,-la tete.....+10 pts
480 DATA 21,4,-le corps.....+ 5 pts
490 DATA 22,4,-les jambes....- 5 pts
500 DATA 24,1,Appuyer sur une touche...
510 DATA 11,1,Au bout de 10 coups portes
520 DATA 12,1,a la tete dans un meme rou
-
530 DATA 13,1,-nd le joueur est KO et a
540 DATA 14,1,perdu la partie.
550 DATA 17,1,Utilisez le bouton TIR pou
r
560 DATA 18,1,porter un coup.
570 S=14 :: RESTORE 370 :: GOSUB 1880

```

```

580 S=6 :: RESTORE 510 :: GOSUB 1880
590 CALL DELSPRITE(#28)
600 CALL CLEAR
610 REM RING
620 CALL MAGNIFY(1)
630 CALL CHAR(88,"000000000000FF00")
640 CALL CHAR(89,"102020404080FF00")
650 CALL CHAR(90,"0101020204040808")
660 CALL CHAR(91,"111122224444BB888")
670 CALL CHAR(92,"1010202040408080")
680 CALL CHAR(96,"111122224444BB888")
690 CALL CHAR(97,"0101020204040808")
700 CALL CHAR(136,"0101030307070F0F")
710 CALL CHAR(137,"1F1F3F3F7F7FFFFF")
720 CALL CHAR(122,RPT$(F",16"))
730 CALL CHAR(123,"FFFFFFEFEFCFCF8FB")
740 CALL CHAR(124,"F0F0E0E0C0C08080")
750 CALL CHAR(132,"FFFFFFEFEFCFCF8FB")
760 CALL CHAR(133,"F0F0E0E0C0C08080")
770 CALL CHAR(134,RPT$(F",16"))
780 CALL CHAR(65,"7EFFFF9191919181")
790 CALL CHAR(64,RPT$(F",16"))
800 FOR J=1 TO 14 :: CALL COLOR(J,2,2)::

NEXT J
810 FOR I=1 TO 2 :: .CALL HCHAR(I,1,122,3
2):: NEXT I
820 CALL HCHAR(3,1,32,704)
830 X=10 :: Y=9 :: Z=31
840 FOR I=6 TO 20 STEP 2
850 CALL HCHAR(I,X,122,21):: CALL HCHAR(
I+1,X,122,21):: CALL HCHAR(I,Y,136):: CA
LL HCHAR(I+1,Y,137)
860 CALL HCHAR(I,Z,123):: CALL HCHAR(I+1,
Z,124):: CALL HCHAR(I+2,Z,132):: CALL H
CHAR(I+3,Z,133):: X=X-1 :: Y=Y-1 :: Z=Z-
1
870 NEXT I
880 CALL VCHAR(6,11,64,2):: CALL VCHAR(1
9,4,64,2):: CALL VCHAR(19,22,64,2)
890 CALL HCHAR(6,12,88,17):: CALL HCHAR(
7,12,88,17):: CALL HCHAR(19,5,88,17):: C
ALL HCHAR(20,5,88,17)
900 X=10 :: FOR I=7 TO 17 STEP 2
910 CALL HCHAR(I,X,90):: CALL HCHAR(I+1,
X,91):: CALL HCHAR(I+2,X,92):: X=X-1
920 NEXT I
930 X=28 :: FOR I=8 TO 18 STEP 2
940 CALL HCHAR(I,X,90):: CALL HCHAR(I+1,
X,91):: CALL HCHAR(I+2,X,92):: X=X-1
950 NEXT I
960 CALL HCHAR(19,5,89):: CALL HCHAR(8,2
9,92):: CALL HCHAR(7,29,96):: CALL HCHAR(
6,29,97)
970 CALL HCHAR(22,2,134,22):: CALL HCHAR(
23,2,134,22):: CALL HCHAR(18,6,65):: CA
LL HCHAR(8,27,65)
980 CALL HCHAR(8,11,105):: CALL HCHAR(8,
22,105):: CALL HCHAR(18,11,105):: CALL H
CHAR(18,22,105)
990 FOR I=2 TO 11 :: CALL COLOR(I,9,3)::

NEXT I
1000 CALL COLOR(1,15,15,8,16,3,12,3,4,13
,4,15,14,3,15,9,16,9)
1010 DISPLAY AT(1,1):"Points:zzzzzzzzzz
zzPoints:"::: DISPLAY AT(1,12):"ROUND:";
1020 REM LUTINS
1030 CALL CHAR(34,"00001C121512120C")
1040 CALL CHAR(35,"122133333339111F")
1050 CALL CHAR(36,"1F12121214244660")
1060 CALL CHAR(37,"0003FF")
1070 CALL CHAR(38,"00C0FF")
1080 CALL CHAR(39,"00007B4B4B4B4B70")

```

```

1090 CALL CHAR(40, "4884CCCCAC9488F8")
1100 CALL CHAR(41, "FB48484828246206")
1110 CALL CHAR(42, "48740381FF")
1120 CALL CHAR(43, "187E8182FE08D0EO")
1130 CALL CHAR(44, "20D00881F8")
1140 CALL CHAR(46, "0000C3C399B5A599")
1150 CALL CHAR(47, "66424242424A423C")
1160 CALL CHAR(62, "3C24242424242436")
1170 CALL CHAR(59, "003E2A0808080807F")
1180 CALL CHAR(60, "0000004040FFC0C0")
1190 CALL CHAR(61, "E0FB202020202020")
1200 REM JEU
1210 CALL SPRITE(#15,59,16,178,232,#17,6
1,2,169,237)
1220 CALL SPRITE(#1,34,5,124,80,#2,35,5,
132,80,#3,36,5,138,80)
1230 CALL SPRITE(#6,39,2,42,168,#7,40,2,
50,168,#8,41,2,58,168)
1240 FOR I=1 TO 500 :: NEXT I
1250 RDS,PA,PB=0
1260 GOSUB 1600
1270 T=T+1 :: IF T=300 THEN GOSUB 1600 :
: IF RDS>10 THEN 1750
1280 CALL JOYST(1,X,Y)
1290 FOR J=1 TO 3 :: CALL MOTION(#J,-Y,X
):: NEXT J
1300 CALL POSITION(#3,R,C):: IF R>=140 O
R R<=56 THEN 1320
1310 IF C>=176 OR C<=72 THEN 1320 ELSE 1
340
1320 CALL LOCATE(#1,84,120,#2,92,120,#3,
100,120,#6,74,130,#7,82,130,#8,90,130)
1330 GOTO 1440
1340 CALL KEY(1,K,S):: IF K<>18 THEN 144
0
1350 CALL POSITION(#2,R,C):: CALL SPRITE
(#4,37,5,R,C+6)
1360 CALL COINC(#4,#6,4,C):: IF C=-1 THE
N 1390
1370 CALL COINC(#4,#7,4,C):: IF C=-1 THE
N 1400
1380 CALL COINC(#4,#8,4,C):: IF C=-1 THE
N 1410 ELSE 1430
1390 PA=PA+10 :: CT=CT+1 :: GOTO 1420
1400 PA=PA+5 :: GOTO 1420
1410 PA=PA-5
1420 CALL SOUND(30,-7,0):: DISPLAY AT(3,
2)BEEP:PA;" "
1430 CALL DELSPRITE(#4):: IF CT=10 THEN
1710
1440 CALL JOYST(2,A,S)
1450 FOR J=6 TO 8 :: CALL MOTION(#J,-S,A
):: NEXT J
1460 CALL POSITION(#8,R,C):: IF R>=140 O
R R<=56 THEN 1480
1470 IF C>=176 OR C<=72 THEN 1480 ELSE 1
500
1480 CALL LOCATE(#1,84,120,#2,92,120,#3,
100,120,#6,90,130,#7,98,130,#8,104,130)
1490 GOTO 1270
1500 CALL KEY(2,K,S):: IF K<>18 THEN 159
0
1510 CALL POSITION(#7,R,C):: CALL SPRITE
(#5,38,2,R,C-6)
1520 CALL COINC(#5,#1,4,C):: IF C=-1 THE
N 1550
1530 CALL COINC(#5,#2,4,C):: IF C=-1 THE
N 1560
1540 CALL COINC(#5,#3,4,C):: IF C=-1 THE
N 1570 ELSE 1590
1550 PB=PB+10 :: CTB=CTB+1 :: GOTO 1580
1560 PB=PB+5 :: GOTO 1580

```

TI-99 4/A

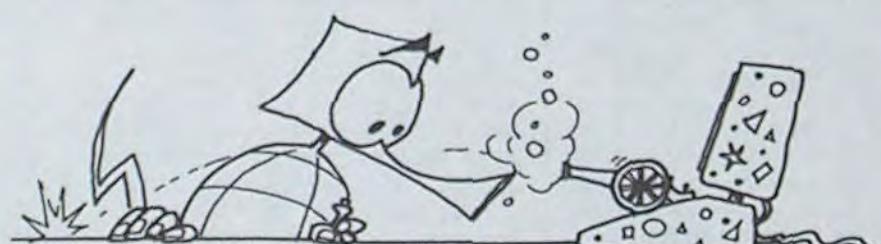
BASIC ETENDU

MAXIT

MAXIT est un jeu de stratégie aux règles très simples (la règle du jeu est donnée par le programme). Il est compatible QBasic 1/ATMOS.

Hay SRUN

Au début, un choix n'entraîne que peu de conséquences mais le



milieu et la fin de la partie nécessitent 3 à 4 coups prémédités. Les fins de partie sont particulièrement intéressantes car les jeux peuvent imposer des obligations à l'adversaire. L'ORIC n'est qu'un partenaire moyen: il ne prétend pas gagner chaque partie (perte parfois due au hasard). Son jeu est relativement médiocre malgré 3 coups prémédités, car il part du principe que l'adversaire prend toujours le nombre le plus grand (ce qui est souvent le cas).

La présence des nombres négatifs est intéressante: c'est un élément psychologique (pas pour l'ORIC!) car les nombres négatifs nous sont étrangers et nous font un peu peur. Le joueur, toujours gagnant (contre l'ORIC) pourra facilement changer la structure du jeu de l'ORIC pour en trouver un meilleur, car c'est un problème de stratégie relativement simple. Ici, c'est une version rapide, simple à comprendre pour éviter la confusion et une recherche fastidieuse.

```

48 REM
49 REM
50 REM
51 PAPER0:INK6
52 POKE46443,56
53 DIMPA(7,7),C(7)
54 DEFNP(X)=INT(X*RND(1))+1
55 GOSUB79000
56 FORI=BT08
57 CURSET0,I*24,0:DRAW191,0,1
58 CURSET1#24,0,0:DRAW0,191,1
59 NEXTI
60 CLS:PRINT
61 PRINTCHR$(4):CHR$(27);"J
62 MKIT "***":CHR$(4)
63 REM -----
64 REM INIT TABLEAU
65 REM -----
66 FORI=BT07
67 FORJ=BT07
68 D=FNPK(25)
69 IF FNPK(3)=1 THEN D=-D
70 R(I,J)=D
71 CURSET1#24*4,J#24+8,0
72 1FDG=THENCHR45,0,1
73 CURMOV4,0,0
74 D1=INT(ABS(D)/10)
75 D2=RBSK(D)-D1*10
76 IFD1<0THEN CHR48+D1,0,1
77 CURMOV5,0,0:CHR48+D2,0,1
78 NEXTJ
79 NEXTI

```

```

1620 PRINT "A ",JS$," DE JOUER."
1640 IFDE=0 THEN GOSUB5000:GOTO1780
1660 GOSUB3500
1780 GOSUB4800
1790 GOSUB4500
1800 S2=S2+R(X,Y)
1820 R(X,Y)=0
1840 GOTO1880
1940 REM -----
1960 REM FIN DU JEU
1980 REM -----
2000 TEXT
2100 PRINT "*** FIN ***"
2200 PRINT:PRINT
2300 PRINT "-SCORE-"
2400 PRINT:PRINT
2500 GOSUB6800
2600 PRINT:PRINT
2700 IFS1=S2THENPRINT"MATCH NUL.":GOT
02800
2720 IFS1<S2THENPRINT"C'EST ",JS$," TH
E BEST.":GOTO2800
2740 PRINT" BRAVO ",JS$," !!!"
2800 PRINT:PRINT
2820 PRINT"Une autre Partie ? O":CHR$(0)
2900 GETRS:IFRS$="N"THENEND
2920 RUN
2980 REM -----
2992 REM JEUX JOUEUR 1
2994 REM -----
3000 FORI=0TO7
3050 IFRK,I,Y)>0THEN3150
3100 NEXT:I:GOTO2800
3150 XKX+1
3200 IFX=0THENX=0
3250 IFR(X,Y)=0THEN3150
3300 GOSUB4900
3350 GETRS
3400 IFRS$=CHR$(13)THENRETURN
3450 GOSUB4800:GOTO3150
3460 REM -----
3470 REM JEUX JOUEUR 2
3480 REM -----

```

```

3550 IF R(X,I)>0 THEN 3650
3600 NEXT I:GOTO 2000
3650 Y=Y+1
3700 IF Y=8 THEN Y=0
3750 IF R(X,Y)=0 THEN 3650

3800 GOSUB 40000
3850 GET A
3900 IF A=CHR(13) THEN RETURN
3950 GOSUB 40000:GOTO 3650
3990 REM -----
3992 REM    ROUTINES GRAPHISME
3994 REM -----
4000 CURSETX#24+2,Y#24+5,2
4100 DRW#19,0,2:DRW#8,13,2
4200 DRW#-19,0,2:DRW#8,-12,2
4300 RETURN
4400 CURSETX#24,Y#24+1,8
4500 FILL23,4,32
4700 RETURN
4800 FOR I=0 TO 5
4910 GOSUB 40000
4820 WAIT 15
4830 NEXT
4840 RETURN
4900 REM -----
4920 REM    JEU DE L'ORIC
4940 REM -----
5000 FOR I=0 TO 7
5020 C(I)=0
5040 C=R(X,I)
5060 IF C=0 THEN NEXT :GOTO 5000
5100 W=8
5120 IF R(W,I)=0 THEN W=W+1:GOTO 128
5140 IF W=7 AND C>0 THEN S=J:THEN Y=I:RETURN
5150 IF W=7 THEN C=C-25
5180 FOR J=WT07
5200 K=R(J,I):IF K>R(W,I) THEN W=J
5220 NEXT
5240 C=C-R(W,I)
5260 V=W
5300 W=8
5320 IF R(V,W)=0 THEN W=W+1:GOTO 128

```

```

7210 PRINT·PRINT
7220 PRINT"VOTRE CHOIX E:"
7230 GETAB
7240 IFAB=="2"THENDE=1
7250 HIRES
7270 PRINT·PRINT
7280 INPUT"Nom du JOUEUR E13 ":"$"
7290 IFDE=0THENJB="MOI":RETURN
7300 INPUT"Nom du JOUEUR E23 ":"$"
7310 RETURN
7490 REM -----
7492 REM REGLE DU JEU
7494 REM -----
7500 CLS
7505 PRINT·PRINT
7510 PRINT"MAXIT est un Jeu de strate
gie qui Peut"
7520 PRINT"vous opposer contre l'Oric
ou un autre"
7530 PRINT"Joueur.Le Jeu se deroule s
ur une grille"
7540 PRINT"la de 8x8 remplit de nombr
es allant de"
7550 PRINT"-25 a 25.Le Premier Joueur
choisit un "
7560 PRINT"nombre horizontalement et
l'autre Jou"
7570 PRINT"eur choisit verticalement.
"
7580 PRINT
7590 PRINT"Le but est de totaliser un
Plus Grand "
7600 PRINT"score Possible : il faut c
hoisir en "
7610 PRINT"fonction de ce que pourra
Prendre "
7620 PRINT"l'adversaire."
7630 PRINT·PRINT
7640 PRINT"...UNE TOUCHÉ POUR COMMENC
ER...";_
7650 GETAB

```

SECRET DE LA MOMIE

SPECTRUM

Vous êtes l'archéologue envoyé pour découvrir le fameux secret de la momie. Ne vous perdez pas parmi les 29 pièces de la pyramide de Toutankhamon, ses oubliettes, ses trappes, ses passages secrets... Si vous réussissez, vous serez couvert d'or.

Vincent DUMESTRE

Vous devez ressortir vivant de la pyramide en ayant avec vous, le "secret" de la momie. Pour entrer dans la pyramide, vous avez 3 possibilités: W (ouest), S (sud), E (est). Dans la pyramide, vous donnez des ordres. Vous pouvez soulever, descendre, ouvrir, prendre. Vous avez au départ 10 bougies avec vous. Pour donner un ordre, il faut mettre les 3 premières lettres du verbe, un espace, et les 3 premières lettres du mot. Exemple: "OUV POR" pour OUVERE PORTE.

Au début du jeu, vous cherchez la clé du tombeau qui pourra vous mener au second étage. Mais Anubis, Dieu qui protège les morts, essaie de s'approcher de la pièce où vous vous trouvez. S'il se trouve dans la même pièce que vous, il vous tue. Le seul moyen d'empêcher qu'Anubis se trouve au même endroit que vous, est de se procurer l'amulette "Bés" qui, dans la légende égyptienne, vous protège contre les mauvais esprits. Arrivé au second étage, vous n'aurez plus de problèmes avec Anubis: il ne peut pas y accéder.

Attention, la bougie se consume peu à peu... Quand vous voyez qu'elle tend à s'éteindre, prenez en une autre ("PRE BOU"). Un moyen rapide pour passer d'une pièce à l'autre (sans changer d'étage) est de soulever une trappe. Mais faites attention de ne pas tomber dans une oubliette!

La plupart des coffres sont fermés à clef. On ne peut garder sur soi qu'une seule clef et une seule amulette.

P.S.: Mettez vous en CAPS LOCK.

1 REM VINCENT DUMESTRE

LE SECRET DE LA MOMIE

POUR SPECTRUM 1.0

LET MH=INT (65536+PEEK 2367)

+4256+PEEK 23673+PEEK 23672)/50

POKE 3560,1 POKE 23609,22: BD

T GO=INT (RND*2)+1: LET GA=0: INK 5: CLS : LE

RETER 1: PAPER 0: INK 6: CLS : LE

T GO=INT (RND*2)+1: LET GA=0: INK 5: CLS : LE

RETER 1: PAPER 0: INK 6: CLS : LE

3: LET CAR=0: LET SCE=0: LET K

EY=0: LET P=20: LET SUB=0: LET CT=0

0: LET JA=10: LET CLE=0: LET HT

0: BEEP 0.09: 0: BEEP 0.02: 5

9: LET HOU=INT (RND*2)+1: IF H

OUE 20: THEN GO TO 9200

25: CLS : PLOT 107,13: DRAW 0,1

50,481: PRINT AT 7,14: INK 5,"L": A

T 9,12: INK 4,"SECRET": AT 11,18:

INK 3,"de 10": AT 13,13: INK 2,"

"MOMIE": AT 14,15: INK 2,"

27: INK 7: PRINT AT 0,0: "VOLUME

STRE & HEDOOGICIEL @ 1684": AT 21

0: INK 2,"APPUYEZ SUR < ENT

ER>": PAUSE 0: CLS : GO SUB 3900:

GO SUB 390

29: GO SUB 5900

30: LET CAR=1

30: GO TO 89

37: RESTORE : FOR F=0 TO 7: REA

D 0: POKE USR "A"+F,B: NEXT F: R

ETURN

0: DATA 16,40,68,146,146,68,40

,16,40

0: DATA 2,1,3,1,4,1,5,1,5,1,7,

1,1,2,8,2,2,3,3,3,4,3,5,3,8,3,7,

150: PRINT AT 19,0: "JE SUIS EN D

EMORS DE LA PYRAMIDE. JE YA 3 PRO

TE5: UN OUAIS JE ?"

152: INPUT AS: IF AS="U" THEN LE

T PIE=1: GO SUB 4100: GO TO 250

0

154: IF AS="5" THEN LET PIE=1: G

O SUB 4100: GO TO 1100

155: IF AS="E" THEN LET PIE=11:

GO SUB 4100: GO TO 2100

156: IF AS<>"U" AND AS<>"5" AND

AS<>"E" THEN PRINT #1: "IMPOSSIBL

156: PAUSE 0: GO TO 150

156: INK 6: CLS : PLOT 0,0: DRAW

156: DRAW 55,0: DRAW 100,-80

156: PLOT 100,50: DRAW 0,55: DRAW

5,0: DRAW 100,50: PLOT 100,115: DRA

156: DRAW 100,50: PLOT 155,50: DRA

156: PAUSE 100: GO SUB 165: GO T

0: 158

158: FOR X=1 TO 7: CLS : INK X:

PAUSE 0: BEEP .003,-20: PLOT 10

0,50: DRAW 0,50: PLOT 100,90: DR

AU 30,0: PLOT 130,50: DRAW 0,50

158: PLOT 145,50: DRAW 13,50: DRA

158: DRAW 100,50: PLOT 100,115: DRA

158: DRAW 100,50: PLOT 155,50: DRA

158: PAUSE 100: CLS : PRINT AT 1

0: "UN COULOIR... AT 12,1: NC'E

TAIT UNE FAUSSE PISTE...": BEEP

0: PAUSE 50,0: CLS : PLOT 0,0: 50

158: PAUSE 90: FOR F=11 TO 0 STEP -1:

CIRCLE INK 2,50,90,F: NEXT F:

PRINT #1: ".ET ME VOICI DEMORS."

158: PAUSE 100: GO SUB 165: GO T

0: 158

158: FOR X=1 TO 7: CLS : INK X:

PAUSE 0: BEEP .003,-20: PLOT 10

0,50: DRAW 0,50: PLOT 100,90: DR

AU 30,0: PLOT 130,50: DRAW 0,50

158: PLOT 145,50: DRAW 13,50: DRA

158: DRAW 100,50: PLOT 100,115: DRA

158: DRAW 100,50: PLOT 155,50: DRA

158: PAUSE 100: CLS : PRINT AT 5

0: "Desesperez-vous etes reste

la, et etes mort de soi...": P

AUSE 200: GO SUB 165: GO TO 4750

200: INK 6: CLS : PRINT : PRINT :

PRINT : PRINT : PRINT "JE DESC

ENDS PAR UN ESCALIER A PRIN

T : PRINT "

ECHELONS": PRIN

0: BEEP .2,17: BEEP .3,14: PAUSE 90

: CLS : PRINT #1: FOR G=1 TO 2: FOR F=

0 TO 160 STEP 2: GO SUB 202: G

202: INK 6: CLS : PRINT : PRINT :

PRINT : PRINT : PRINT "JE DESC

ENDS PAR UN ESCALIER A PRIN

T : PRINT "

ECHELONS": PRIN

0: BEEP .2,17: BEEP .3,14: PAUSE 90

: CLS : PRINT #1: FOR G=1 TO 2: FOR F=

0 TO 160 STEP 2: GO SUB 202: G

202: INK 6: CLS : PRINT : PRINT :

PRINT : PRINT : PRINT "JE DESC

ENDS PAR UN ESCALIER A PRIN

T : PRINT "

ECHELONS": PRIN

0: BEEP .2,17: BEEP .3,14: PAUSE 90

: CLS : PRINT #1: FOR G=1 TO 2: FOR F=

0 TO 160 STEP 2: GO SUB 202: G

202: INK 6: CLS : PRINT : PRINT :

PRINT : PRINT : PRINT "JE DESC

ENDS PAR UN ESCALIER A PRIN

T : PRINT "

ECHELONS": PRIN

0: BEEP .2,17: BEEP .3,14: PAUSE 90

: CLS : PRINT #1: FOR G=1 TO 2: FOR F=

0 TO 160 STEP 2: GO SUB 202: G

202: INK 6: CLS : PRINT : PRINT :

PRINT : PRINT : PRINT "JE DESC

ENDS PAR UN ESCALIER A PRIN

T : PRINT "

ECHELONS": PRIN

0: BEEP .2,17: BEEP .3,14: PAUSE 90

: CLS : PRINT #1: FOR G=1 TO 2: FOR F=

0 TO 160 STEP 2: GO SUB 202: G

202: INK 6: CLS : PRINT : PRINT :

PRINT : PRINT : PRINT "JE DESC

ENDS PAR UN ESCALIER A PRIN

T : PRINT "

ECHELONS": PRIN

0: BEEP .2,17: BEEP .3,14: PAUSE 90

: CLS : PRINT #1: FOR G=1 TO 2: FOR F=

0 TO 160 STEP 2: GO SUB 202: G

202: INK 6: CLS : PRINT : PRINT :

PRINT : PRINT : PRINT "JE DESC

ENDS PAR UN ESCALIER A PRIN

T : PRINT "

ECHELONS": PRIN

0: BEEP .2,17: BEEP .3,14: PAUSE 90

: CLS : PRINT #1: FOR G=1 TO 2: FOR F=

0 TO 160 STEP 2: GO SUB 202: G

202: INK 6: CLS : PRINT : PRINT :

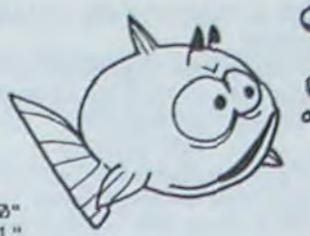
PRINT : PRINT : PRINT "JE DESC

ENDS PAR UN ESCALIER A PRIN

T : PRINT "

Un utilitaire bien pratique pour les conversions de base. Attention, mots de 16 bits maximum (c'est à dire # FFFF ou 65535).

Francis TEREYGEOL



```

390 IFA$(X)="0000"THENY$(X)="0"
395 IFA$(X)="0001"THENY$(X)="1"
400 IFA$(X)="0010"THENY$(X)="2"
405 IFA$(X)="0011"THENY$(X)="3"
410 IFA$(X)="0100"THENY$(X)="4"
415 IFA$(X)="0101"THENY$(X)="5"
420 IFA$(X)="0110"THENY$(X)="6"
425 IFA$(X)="0111"THENY$(X)="7"
430 IFA$(X)="1000"THENY$(X)="8"
435 IFA$(X)="1001"THENY$(X)="9"
440 IFA$(X)="1010"THENY$(X)="A"
445 IFA$(X)="1011"THENY$(X)="B"
450 IFA$(X)="1100"THENY$(X)="C"
455 IFA$(X)="1101"THENY$(X)="D"
460 IFA$(X)="1110"THENY$(X)="E"
465 IFA$(X)="1111"THENY$(X)="F"
470 NEXTX
475 IFY$(4)="0"THEN4B0ELSE510
480 IFY$(3)="0"THEN4B5ELSE505
485 IFY$(2)="0"THEN490ELSE500
490 IFY$(1)="0"THEN495
495 TT#=Y$(1):GOT0515
500 TT#=Y$(2)+Y$(1):GOT0515
505 TT#=Y$(3)+Y$(2)+Y$(1):GOT0515
510 TT#=Y$(4)+Y$(3)+Y$(2)+Y$(1)
515 PRINT:PRINT"===== VALEUR EN HEXADECIMAL ==> ";
TT#
520 GOSUB1135:GOT0360
525 CLEAR:DIMA$(4),B$(4):CLS:PRINTTAB(15);"CONVERSI
ON HEXA ==> B
INAIRE":PRINTTAB(15);STRING$(27,131):PRINT:PRINT:PR
INT:PRINT:PRINT:PRINT
530 GOSUB1155
535 IFLEN(Z$)4THENGOSUB1160ELSE545
540 GOT0525
545 IFLEN(Z$)=4THENS65
550 IFLEN(Z$)=3THENS75
555 IFLEN(Z$)=2THENS80
560 IFLEN(Z$)=1THENS85
565 C#=RIGHT$(Z$,2):D#=LEFT$(Z$,2)
570 A$(1)=LEFT$(D$,1):A$(2)=RIGHT$(D$,1):A$(3)=LEFT
$(C$,1):A$(4)=
=RIGHT$(C$,1):GOT0590
575 A$(2)=LEFT$(Z$,1):C#=RIGHT$(Z$,2):A$(3)=LEFT$(C
$,1):A$(4)=RI
GHT$(C$,1):GOT0590
580 A$(3)=LEFT$(Z$,1):A$(4)=RIGHT$(Z$,1):GOT0590
585 A$(4)=Z$
590 FORI=1TO4
595 IFA$(I)="0"THENB$(I)="0000"
600 IFA$(I)="1"THENB$(I)="0001"
605 IFA$(I)="2"THENB$(I)="0010"
610 IFA$(I)="3"THENB$(I)="0011"
615 IFA$(I)="4"THENB$(I)="0100"
620 IFA$(I)="5"THENB$(I)="0101"
625 IFA$(I)="6"THENB$(I)="0110"
630 IFA$(I)="7"THENB$(I)="0111"
635 IFA$(I)="8"THENB$(I)="1000"
640 IFA$(I)="9"THENB$(I)="1001"
645 IFA$(I)="A"THENB$(I)="1010"
650 IFA$(I)="B"THENB$(I)="1011"
655 IFA$(I)="C"THENB$(I)="1100"
660 IFA$(I)="D"THENB$(I)="1101"
665 IFA$(I)="E"THENB$(I)="1110"
670 IFA$(I)="F"THENB$(I)="1111"
675 NEXT
680 IFB$(1)="0000"THEN6B5ELSE715
685 IFB$(2)="0000"THEN690ELSE710
690 IFB$(3)="0000"THEN695ELSE705
695 IFB$(4)="0000"THEN700
700 T#=B$(4):GOT0720
705 T#=B$(3)+B$(4):GOT0720
710 T#=B$(2)+B$(3)+B$(4):GOT0720
715 T#=B$(1)+B$(2)+B$(3)+B$(4)
720 N=LEN(T$):V$="1":FORX=0TON:IFMID$(T$,X+1,1)<>V$ THENNEXT
725 U=N-X:IFU=-1THENW$="0"ELSEW$=RIGHT$(T$,U)
730 PRINT:PRINT:PRINT"===== VALEUR BINAIRE ==> ";
735 GOSUB1135:GOT0525
740 CLEAR:CLS:PRINTTAB(15);"CONVERSION BINAIRE ==>
DECIMAL":PRINTTAB(15);STRING$(30,131):PRINT:PRINT
:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
745 GOSUB1155
750 N=LEN(Z$)
755 IFN)16THENGOSUB1160ELSE765
760 GOT0740
765 X=1
770 IFN=16THEN775ELSE780
775 A#=MID$(Z$,X,1):A=VAL(A#):A=A*32768:X=X+1:N=N-1
780 IFN=15THEN785ELSE790
785 P#=MID$(Z$,X,1):P=VAL(P#):P=P*16776:X=X+1:N=N-1
790 IFN=14THEN795ELSE800
795 C#=MID$(Z$,X,1):C=VAL(C#):C=C*8192:X=X+1:N=N-1
800 IFN=13THEN805ELSE810
805 D#=MID$(Z$,X,1):D=VAL(D#):D=D*4096:X=X+1:N=N-1
810 IFN=12THEN815ELSE820
815 E#=MID$(Z$,X,1):E=VAL(E#):E=E*2848:X=X+1:N=N-1
820 IFN=11THEN825ELSE830
825 F#=MID$(Z$,X,1):F=VAL(F#):F=F*1024:X=X+1:N=N-1
830 IFN=10THEN835ELSE840
835 G#=MID$(Z$,X,1):G=VAL(G#):G=G*512:X=X+1:N=N-1
840 IFN=9THEN845ELSE850
845 H#=MID$(Z$,X,1):H=VAL(H#):H=H*256:X=X+1:N=N-1
850 IFN=8THEN855ELSE860
855 I#=MID$(Z$,X,1):I=VAL(I#):I=I*128:X=X+1:N=N-1
860 IFN=7THEN865ELSE870
865 J#=MID$(Z$,X,1):J=VAL(J#):J=J*64:X=X+1:N=N-1
870 IFN=6THEN875ELSE880
875 K#=MID$(Z$,X,1):K=VAL(K#):K=K*32:X=X+1:N=N-1
880 IFN=5THEN885ELSE890
885 L#=MID$(Z$,X,1):L=VAL(L#):L=L*16:X=X+1:N=N-1
890 IFN=4THEN895ELSE900
895 Q#=MID$(Z$,X,1):Q=VAL(Q#):Q=Q*8:X=X+1:N=N-1
900 IFN=3THEN905ELSE910
905 M#=MID$(Z$,X,1):M=VAL(M#):M=M*4:X=X+1:N=N-1
910 IFN=2THEN915ELSE920
915 O#=MID$(Z$,X,1):O=VAL(O#):O=O*2:X=X+1:N=N-1
920 IFN=1THEN925ELSE930
925 P#=MID$(Z$,X,1):P=VAL(P#):P=P*1
930 V=A+B+C+D+E+F+G+H+I+J+K+L+Q+M+O+P
935 PRINT:PRINT"===== VALEUR DECIMAL ==> ";V
940 GOSUB1135
945 GOT0740
950 CLEAR:DIME$(4),F$(4):CLS:PRINTTAB(15);"CONVERSION BINAIRE ==>
HEXA":PRINTTAB(15);STRING$(27,131):PRINT:PRINT:PRINT:PR
INT:PRINT
955 GOSUB1155
960 N=LEN(Z$)
965 IFN)16THENGOSUB1160ELSE975
970 GOT0950
975 A$="00000000000000000000000000000000"
980 P=16-N
985 IFN=16THEN995
990 B#=LEFT$(A$,P):Z#=B#+Z#
995 C#=LEFT$(Z$,8):D#=RIGHT$(Z$,8)
1000 E$(1)=LEFT$(C$,4):E$(2)=RIGHT$(C$,4)
1005 E$(3)=LEFT$(D$,4):E$(4)=RIGHT$(D$,4)
1010 FORX=1TO4
1015 IFE$(X)="0000"THENF$(X)="0"
1020 IFE$(X)="0001"THENF$(X)="1"
1025 IFE$(X)="0010"THENF$(X)="2"
1030 IFE$(X)="0011"THENF$(X)="3"
1035 IFE$(X)="0100"THENF$(X)="4"
1040 IFE$(X)="0101"THENF$(X)="5"
1045 IFE$(X)="0110"THENF$(X)="6"
1050 IFE$(X)="0111"THENF$(X)="7"
1055 IFE$(X)="1000"THENF$(X)="8"
1060 IFE$(X)="1001"THENF$(X)="9"
1065 IFE$(X)="1010"THENF$(X)="A"
1070 IFE$(X)="1011"THENF$(X)="B"
1075 IFE$(X)="1100"THENF$(X)="C"
1080 IFE$(X)="1101"THENF$(X)="D"
1085 IFE$(X)="1110"THENF$(X)="E"
1090 IFE$(X)="1111"THENF$(X)="F"
1095 NEXT
1100 T$=F$(1)+F$(2)+F$(3)+F$(4)
1105 V$="0":FORI=0TO4:IFMID$(T$,I+1,1)=V$THENNEXT
1110 H=4-I:W#=RIGHT$(T$,H)
1115 IFW$="THENW$="0"
1120 PRINT:PRINT:PRINT"===== VALEUR HEXADECIMAL ==> ";
1125 GOSUB1135
1130 GOT0950
1135 PRINT:PRINT:PRINT"DESSOLE JE NE CONVERTIS QUE DES MOTS DE 16
BITS MAXI":PRINT"VEUILLEZ RECOMENCER S'IL VOUS PLAIT":PRINT:FOR
I=0TO3000:NEXT:RETURN
1145 DATA15444,189,15445,144,15509,139,15510,180,15575,129,15511
,160,15512,158,15513,129,15449,184,15450,191,15585,144,15584,176
,15583,180,15582,191,15581,139,15516,168,15517,191,15453,160,154
54,176,15455,176,15456,176,15521,157
1170 DATA15520,187,15519,176,15518,176,15587,175,15523,190,15460
,176,15461,176,15462,176,15463,164,15527,170,15528,148,15592,133
,15591,170,15466,144,15530,149,15529,170,15593,130,15594,165,155
95,176,15596,176,15597,176,15598,167
1175 DATA15574,191,15470,164

```



SECRET DE LA MOMIE

Suite de la page 3

```

3990 PLOT 210,60: DRAU 2,-8: P
T 210,60: DRAU 0,44: DRAU 2,8:
LOT 214,60: DRAU -2,-8: PLOT 2
,60: DRAU 0,44: DRAU -2,8
3991 PLOT 192,80: DRAU -8,-2: P
T 192,80: DRAU 18,0: PLOT 214,
,80: DRAU 17,0: DRAU 8,2: PLOT 19
84: DRAU -8,-2: PLOT 192,84: D
U 18,0: PLOT 214,84: DRAU 17,0
DRAU 8,-2
3992 INK 5: PRINT AT 11,31;"E"
T 11,21;"U": AT 6,26;"N": AT 16,
,"S": INK 5
3993 RETURN
4000 STOP
4050 INK 4: CIRCLE 232,13,5: C
CLE 232,13,4: INK 5: PLOT 232,
: INK 8: RETURN
4050 INVERSE 1: GO SUB 4050: I
ER5E 0: RETURN
4101 LET B1=INT (RND*5)+1: IF
=1 THEN LET B1=-2
4102 IF B1=2 THEN LET B1=-1
4105 IF B1=3 THEN LET B1=0
4106 IF B1=4 THEN LET B1=1
4107 IF B1=5 THEN LET B1=2
4109 IF PIE(<=2 OR PIE)>19 THEN
ET AN=INT (RND*21)+1: RETURN
4110 LET AN=PIE+B1: RETURN
4120 PRINT "ANUBIS, Dieu qui p
tege les morts, se trouvait
encontre- sement dans la me
piece que vous...": PRINT
4125 PRINT "PRINT : PRINT : P
NT : PRINT "Il vous a l'oudroye
en colere Parceque vous cher
iez a decouvrir le secret du
araon...": PRINT AT 20,0: INK
"APPUYEZ SUR < ENTER >": PAU
0: GO TO 4750
4130 BEEP 1,-19: BEEP 1,-19: P
SE 40: CLS: PLOT 100,20: DRAU
0,55: DRAU 10,-5: PLOT 100,20:
DRAU 15,40: DRAU 10,-5: DRAU 1
55: DRAU 12,-5: PLOT 120,70: D
U 12,55: DRAU 12,-5: DRAU 10,5
PLOT 152,105: DRAU 3,63
4132 FOR f=30 TO -20 STEP -1:
BEEP .002,/-RND*5: BEEP 0.005,/
NEXT f

```

```

4133 CLS : GO TO 4120
4199 STOP
4300 BEEP .3,.6: INK 4: PLOT 75,7
5: DRAU 0,50: DRAU 30,0: DRAU 0,
-50: DRAU -30,0: FOR F=76 TO 125
STEP 4: PLOT 105,F: DRAU 3,0: N
EXT F
4320 FOR F=76 TO 125 STEP 4: PLO
T 75,F: DRAU -3,0: NEXT F: FOR F
=75 TO 105 STEP 4: PLOT F,125: D
RAU 0,3: NEXT F: FOR F=75 TO 105
STEP 4: PLOT F,75: DRAU 0,-3: N
EXT F
4322 INK 6: RETURN
4430 BEEP .2,.10: LET BUP=INT (RN
D+4): INK 5: PRINT AT 5+BUP,3;"0
": INK 6: RETURN
4449 BEEP .2,.13: INK 7: LET BAP=
INT (RND*75): PLOT 20+BAP,30: DR
AU 0,25: DRAU 2,2: DRAU 11,0: D
RAU 2,-2: DRAU 0,-28: DRAU -2,-2
: DRAU -11,0: DRAU -2,2:
4450 PLOT 20+BAP 35: DRAU 15,0:
DRAU 0,2: DRAU -15,0:
4451 PLOT 20+BAP 44: DRAU 15,0:
DRAU 0,2: DRAU -15,0:
4452 PLOT 20+BAP 52: DRAU 15,0:
DRAU 0,2: DRAU -15,0:
4453 PLOT 27+BAP/20: DRAU 0,32:
DRAU 1,0: DRAU 0,-32: INK 6: RET
URN
4455 BEEP .4,.15: LET BOP=INT (RN
D+100): RESTORE 4457: FOR F=1 TO
12: READ a,b: PLOT a+140-BOP,b+
140: NEXT F
4456 PLOT 136-BOP,151: DRAU 15,0
:DRAU 0,-15: DRAU -15,0: DRAU 0
,-15: RETURN
4457 DATA 1,3,1,4,2,2,2,5,2,6,3,
1,4,1,5,2,6,3,6,4,5,5,5,6
4500 IF CT=1 THEN INK 4: GO TO 4
502 INK 3
4502 CIRCLE 180,15,5: CIRCLE 180
,15,4: PLOT 185,16: DRAU 15,0: P
LOT 185,15: DRAU 15,0: DRAU 0,-4
:DRAU -1,0: DRAU 0,4: DRAU -4,0
:DRAU 0,-4: DRAU -1,0: DRAU 0,4
4503 INK 5: RETURN
4510 INVERSE 1: GO SUB 4502: INV
ERSE 0: RETURN
4550 PLOT 120,3: DRAU 38,0: DRAU
0,23: DRAU -38,0: DRAU 0,-23
4551 PLOT 215,3: DRAU 37,0: DRAW
0,23: DRAU -37,0: DRAU 0,-23
4552 RETURN
4750 CLS : PLOT 60,50: DRAU 0,30
:DRAU 10,-10: DRAU 0,-30: DRAU
-10,10
4751 PLOT 60,80: DRAU 7,-1: DRAU
3,-10: PLOT 67,79: DRAU 100,0
:DRAU 3,-10: DRAU -100,0: PLOT 17
,0,59
4752 DRAU 0,-29: DRAU -100,0
4753 PLOT 172,40: DRAU 0,100: DR
AU 5,-3: DRAU 0,-100: DRAU -5,3
4754 PLOT 172,140: DRAU 5,0: DRA
U 5,-3: DRAU 0,-100: DRAU -5,0
:PLOT 177,137: DRAU 5,0
4755 PLOT 177,115: DRAU 5,0: DRA
U 13,-10: DRAU -5,0: DRAU -13,10
:PLOT 195,105: DRAU 0,-5: DRAU
-5,0: DRAU 0,4: DRAU 0,-4: DRAU
-13,10
4756 PLOT 172,122: DRAU -10,7,0
:DRAU -5,0: DRAU 14,-11: PLOT 157,
129: DRAU 0,-4: DRAU 14,-11
4800 RESTORE 4825: FOR F=1 TO 12
4805 READ A,B: BEEP A,B
4810 IF INKEY$="" THEN GO TO 3
4815 NEXT F
4820 PRINT AT 20,0;" ( SPACE ) P
OUR RECOMMENCER": GO TO 4800
4825 DATA 1,9,0,5,11,0,5,12,-5,1
1,0,25,11,25,9,1,9,1,9,5,7,-25
4,25,7,2,9
5010 BEEP .6,11: CLS : PRINT AT
10,5;"JE LA SOULEVE...": BEEP .0
6,3: BEEP .8,12: PRINT : PRINT :
PRINT : PRINT : PRINT " IL Y
A UN COULOIR NOIR.": PRINT :
PRINT : PRINT : PRINT : PRINT :
PRINT " J'Y VAIS.": BEEP .0
02,7: BEEP .006,4: BEEP .006,4
PAUSE 100: CLS : GO SUB 7800: GO
TO 9970
5555 PRINT AT 20,0:
PRINT AT 21,0:" RETURN
6200 RESTORE 6210: FOR F=1 TO 24
: READ MU,SI: BEEP MU,SI: NEXT F
6210 DATA .5,0,.5,5,.5,5,.5,5,.2
,5,7,.25,0,.25,7,.5,9,.25,9,.25,9
,25,5,.5,9,.25,9,.25,7,.5,5,.25
,7,.25,9,.5,9,.25,7,.25,9,.5,9,.
6,5,1,7,1,0
6300 RETURN
6500 PRINT AT 20,0;"IL N'Y A RIE
N SOUS": AT 21,0;"LE TAPIS.": BE
EP .2,-3: PAUSE 60: RETURN
7000 BEEP .05,4: BEEP .06,5: SEE
P .07,6: BEEP .08,7: BEEP .09,8:
PRINT AT 19,1; INK 2; PAPER 6;
7001 PRINT AT 0,1; INK 2; PAPER
6:""
7002 FOR F=0 TO 19: PRINT AT F,0
: INK 6; PAPER 2;":": NEXT F
7003 FOR F=0 TO 19: PRINT AT F,1
: INK 6; PAPER 2;":": NEXT F
7010 INK 6: RETURN
7020 PRINT AT 19,8;":"
7021 RETURN
7025 PRINT AT 0,8;":": RETURN
7030 FOR F=8 TO 11: PRINT AT F,1
9;":": NEXT F: RETURN
7035 FOR F=8 TO 11: PRINT AT F,0
;":": NEXT F
7036 RETURN
7090 IF N2=2 THEN GO TO 7100: RE
TURN
7095 GO SUB 7120: RETURN
7100 BEEP .01,9: PRINT AT 20,0;"O
QUELLE CHANCE...": PRINT AT 21,0
;"IL ETAIT OUVERTI...": PAUSE 8
0: GO SUB 5555
7101 BEEP .01,5: IF N3<=3 THEN P
RINT AT 20,0;"DEDANS UNE AMULETT
E.": PAUSE 100: LET AMU=1: RETU
RN
7102 IF N3>=9 THEN BEEP .01,12:
PRINT AT 20,0;"ET DEDANS UNE CLE
.": PAUSE 100: LET CLE=1: RETU
RN
7103 IF N3>=18 THEN BEEP .05,3:
BEEP .06,4: PRINT AT 20,0;"QUELL
E CHANCE! DEDANS": PRINT AT 21,0
;"LA CLA DU TOMBEAU..": PAUSE 10
0: LET CT=1: RETURN
7104 BEEP .01,1: PRINT AT 20,0;"M
AIS...RIEN DEDANS.": PAUSE 100
: RETURN
7120 IF KEY=1 THEN BEEP .1,4: PR
INT AT 20,0;"JE L'OUVRE AVEC MA
"; AT 21,0;"CLE.": GO SUB 4510:
E THEN GO TO 7805
7121 PRINT AT 20,0;"VOUS DEVEZ
FAIRE UN PAS EN AVANT": PAUSE 100
: GO SUB 5555: LET KEY=0: GO SUB
7101: RETURN
7122 BEEP .1,0: PRINT AT 20,0;"J
EN AI PAS DE CLE..": PRINT AT
21,0;"C'EST DONC IMPOSSIBLE": PA
USE 100: RETURN
7150 PRINT AT 20,0;"SOUS LE TAPI
S": AT 21,0;"IL Y A UNE TRAPPE!":
LET TRAP=1: PAUSE 100: RETURN
7151 PRINT AT 20,0;"RIEN SOUS LE
TAPIS": PAUSE 60: RETURN
7300 PRINT AT 20,0;"JE L'OUVRE.:
": AT 21,0;"IL Y A UNE CLE.": P
AUSE 100: LET KEY=1: RETURN
7460 PRINT AT 4,21: FLASH 1; INK
7;"PIECE NO "; PIE: INK 6: RETUR
N
7500 BEEP .5,-20: PRINT AT 20,0
;"IMPOSSIBLE! JE NE VOIS": AT 21,0
;"PAS DE COFFRE...": PAUSE 100
: RETURN
7520 BEEP .5,-20: PRINT AT 20,0
;"IMPOSSIBLE! JE NE VOIS": AT 21,0
;"PAS DE BOITE A BIJOUX": PAUSE 1
00: RETURN
7530 BEEP .5,-20: PRINT AT 20,0
;"IMPOSSIBLE! JE NE VOIS": AT 21,0
;"PAS DE TAPIS...": PAUSE 100: R
ETURN
7540 BEEP .5,-20: PRINT AT 20,0
;"IMPOSSIBLE! JE NE VOIS": AT 21,0
;"PAS DE TRAPPE...": PAUSE 100
: RETURN
7550 BEEP .5,-19: PRINT AT 20,0
;"IMPOSSIBLE! JE NE VOIS": AT 21,0
;"PAS DE CLE.": PAUSE 100: RETURN
7560 BEEP .5,-18: PRINT AT 20,0
;"IMPOSSIBLE! JE NE VOIS": AT 21,0
;"PAS D'AMULETTE...": PAUSE 100
: RETURN
7602 LET FIN=0: LET KP=INT (RND*
6)+1: IF KP=6 THEN LET FIN=1: GO
TO 7810
7604 LET FIN=0: LET KP=INT (RND*
6): IF KP=6 THEN LET FIN=1: GO T
O 7810
7805 LET KG=INT (RND*20)+1: IF K
G>3 AND KG<4 AND KG>5 AND KG<
16 AND KG>7 AND KG<9 AND KG>1
2 AND KG>16 AND KG>21 OR KG>PI
E THEN GO TO 7805

```

CARACTAIDE

APPLE

CARACTAIDE permet de remplacer les caractères ordinaires par des caractères, des symboles, des dessins qui peuvent être mélangés avec des graphiques Haute-Résolution. La création des caractères se fait très aisément grâce à un éditeur. Parmi les avantages de ce programme, il faut souligner la facilité de manipulation des signes créés grâce à la commande "&", s'utilisant de la même façon que la commande "PRINT". Il est ainsi possible d'animer sans difficulté un ou plusieurs symboles.

Airy ANDRE

Mode d'emploi:
Pour utiliser CARACTAIDE dans un programme BASIC, il suffit d'inclure au début du programme:

10 PRINT CHR\$(4)"BRUN PR,A\$ 9000":REM chargement du générateur
20 PRINT CHR\$(4)"BLOAD xxxx,A\$ 9100":REM xxxx= set de caractères

Ensuite, pour afficher les caractères créés, il suffit de faire:
30 PRINT "ABCD":VAL("12"):REM écrit 'ABCD12' sur la page TEXT
40 HGR

50 & "ABCD":VAL("12"):REM écrit 'ABCD12' sur la page TEXT et HGR

Pour les personnes possédant un APPLE II+ sans minuscules, celles-ci sont néanmoins disponibles grâce à la commande 'ctrlA' ou 'CHR\$(1)'.

60 & "ABCDabcdABCD":REM écrit 'ABCDabcdABCD' sur la page TEXT HGR et

60 & "ABCD"CHR\$(1)"ABCD"CHR\$(1)"ABCD":REM écrit la même chose.

Pour utiliser CARACTAIDE en assembleur, il suffit d'utiliser \$ 9030 comme adresse de la routine d'affichage.

Exemple:LDA \$ C1

JSR \$ 9030

Ce programme affichera la lettre 'A' à l'écran.

Création de caractères:

Pour créer des caractères ou des motifs quelconques, il suffit d'utiliser le programme CREER. Si vous voulez modifier un set de caractères déjà existant, il faudra le charger en utilisant l'option 'L'(OAD). Vous pourrez ainsi vous servir de tous les sets DOS TOOLKIT ou de même format. Après avoir tapé 'C'(REACTION), vous pourrez redéfinir un des 96 symboles modifiables. Vous pouvez choisir le caractère à modifier, soit en le tapant ('C'aractère), soit en donnant son code ASCII ('N'uméro). Si vous ne possédez pas les minuscules sur votre clavier, vous pourrez les obtenir en appuyant simultanément sur la touche CTRL.

Exemple:Pour redéfinir la lettre 'f', taper:

'C'(réation)

'C'(aractère)

'si vous possédez un APPLE II ou

'CTRL-F' si vous possédez un APPLE II+

Pour dessiner votre caractère, vous disposez de 7 commandes:

'A' curseur vers le haut.

'Z' curseur vers le bas.

'←' curseur à gauche.

'→' curseur à droite

'X' laisse une trace sous le curseur.

'espace' efface la case sous le curseur.

'esc' enregistre le nouveau caractère.

La matrice de création a une dimension de 7 x 8.

Vous pouvez remarquer que le curseur peut sortir du cadre d'une case vers la gauche. Si vous laissez une trace à cet endroit, toute la



rangée sera décalée d'un demi point vers la droite; ceci peut être très pratique pour dessiner de belles diagonales.

Après avoir tapé 'esc', votre nouveau caractère est affiché. Pour voir l'ensemble du set, il faut utiliser l'option 'V(OIR)'. Celui-ci peut-être enregistré sur une disquette en tapant 'S(AUVER)'.

ANIMATION:

En combinant plusieurs caractères, vous pouvez créer des motifs plus importants (voitures, fusées...).

Par exemple, en redéfinissant les lettres a,b,c et d pour former une fusée:

10 HTAB 18:VTAB 12:& "abcd".

Cette ligne dessinera une fusée au milieu de l'écran HGR.

10 HGR

20 FOR T = 1 TO 35

30 & "abcd"

40 FOR I = 1 TO 100:NEXT I

50 NEXT T

Si vous voulez une meilleure animation, il faudra dessiner les positions intermédiaires: "abcd" sera la fusée et "efgh" sera le même dessin, légèrement décalé vers la droite. Ainsi, vous pourrez dessiner votre fusée n'importe où sur l'écran, alors qu'un caractère doit prendre une position bien précise.

Remarques sur les listings:

La saisie du programme 1 est indispensable si vous ne possédez pas l'assembleur LISA, auquel cas, vous ne rentrez que le listing 1bis. Sinon, procédez comme suit:

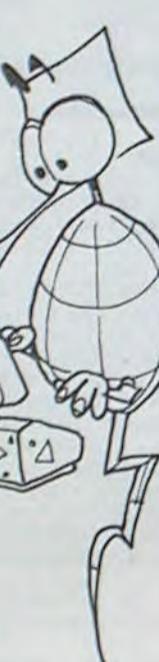
* 9000:A9 FE 85 73 A9 8F 74< RETURN >

* 9008:A9 4C...

* 90D0:50 D0< RETURN > * < Ctrl >< RETURN >

BSAVE PR.A\$ 9000,LS D2< RETURN >

Programme 2: Le programme 2 permet de redessiner les caractères. Etant écrit en BASIC, sa saisie ne soulève aucune difficulté. Son emploi a déjà été commenté.



1

```
9000- A9 FE 85 73 A9 8F 85 74
9008- A9 4C 8D F5 03 A9 18 8D
9018- F6 03 A9 90 8D F7 03 68
9018- A9 08 85 03 A9 30 85 36
9020- A9 90 85 37 20 05 DA A9
9028- BD 05 36 A9 90 85 37 68
9030- 84 04 A8 08 88 80 08
9038- 03 C9 81 D8 09 A5 03 49
9040- 28 05 03 4C 9A 90 29 7F
9048- C9 1F 38 4E C9 41 38 07
9050- C9 5F 10 83 18 65 03 38
9058- E9 20 85 07 06 07 28 08
9060- 06 07 26 08 06 07 26 08
9068- 18 A9 91 65 08 85 08 A4
9070- 25 89 A9 80 85 06 89 BA
9078- 90 85 05 18 A9 00 84 09
9080- A4 09 81 A7 A4 24 91 85
9088- 18 A5 06 69 04 85 06 A5
9090- 89 C9 87 F8 05 E6 09 4C
9098- 00 A4 04 AD 00 83 4C
90A0- F8 FD 20 20 21 21 22 22
90A8- 23 23 20 20 21 21 22 22
90B0- 23 23 20 20 21 21 22 22
90B8- 23 23 00 00 00 00 00 00
90CB- 00 00 28 AB 28 AB 28 AB
90CB- 28 AB 50 D0 50 D0 50 D0
90D0- 50 D0
```

1bis

```
8888 2 DOM "WRITEPRI"
8888 3 ; GENERATEUR DE CARACTERES
8888 4 ; HAUTE-RESOLUTION
8888 5 ; COULEUR
8888 6 ;
8888 7 ; A. ANDRE / JANVIER 1984
8888 8 ; APPLE II+ 48K (OU //E)
8888 9 ; ORG $9888
8888 10 ; BEQ FIN
8405 13 PRINT EQU $0405
93F5 14 AMPER EQU $3F5
8888 15 ;
8888 16 ; INITIALISATION DE HIMEM ET &
8888 17 INIT:
8888 18 LDA #INIT-2
8888 19 STA #73
8888 20 LDA #INIT-2
8888 21 STA #74
8888 22 STA #4C
8888 23 STA AMPER
8888 24 STA #DEBUT
8888 25 STA #DEBUT
8888 26 STA AMPER+1
8888 27 STA #DEBUT
8814 28 STA AMPER+2
8817 29 RTS
8818 30 ;
8818 31 ; INITIALISATION DE L'ADRESSE
8818 32 ; DE LA ROUTINE D'AFFICHAGE
8818 33 ; PUIS AFFICHAGE DE LA CHAÎNE
8818 34 ; (PRINT), PUIS REMISE A
8818 35 ; L'ADRESSE NORMALE ($EB00).
8818 36 DEBUT:
8818 37 LDA #8
881A 38 STA #3
881C 39 LDA #DEBUT2
881E 36 STA #36
8828 38 STA #41
8822 37 STA #37
8824 28 05 DA 43 JSR PRINT
8827 49 80 44 LDA #80
8829 36 STA #36
882B 49 9E 46 LDA #9E
882D 37 STA #37
882F 48 RTS
8838 49 ; CALCUL DE L'ADRESSE DU CARACTEI
8838 50 ;
8838 51 DEBUT2:
8838 52 STY #4
8832 48 88 53 LDY #88
8834 48 88 54 STY #8
8836 80 88 55 STA #388
8839 C9 81 56 CMP #81
8838 D8 09 57 BNE J1
883D A5 83 58 LDA #3
883F 49 28 59 EOR #82
8841 85 83 60 STA #3
8843 4C 9A 98 61 JMP FIN
8846 29 7F 62 AND #81111111
8848 C9 1F 63 CMP #31
884A 38 4E 64 BMI FIN
884C C9 41 65 CMP #8A'
884E 38 07 66 BMI J2
8850 C9 5F 67 CMP #77+81
8852 18 83 68 BPL J2
8854 18 69 CLC
8855 65 83 70 ADC #83
8857 71 21 SEC
8858 E9 28 72 SBC #32
885A 85 87 74 STA #7
```

2

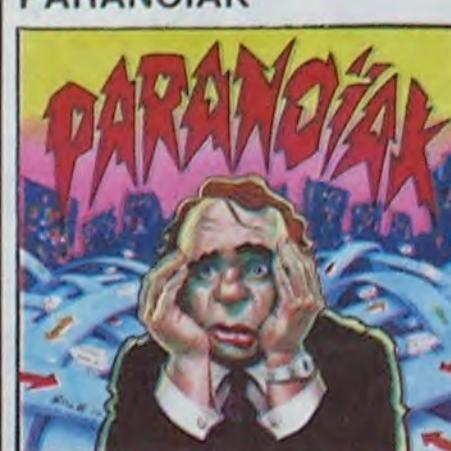
```
100 REM CARACTAIDE-CREATION
110 REM ****
120 REM AIRY ANDRE
130 REM POUR APPLE II+/III
140 REM ****
150 PRINT CHR$(4)"BRUN FR,A$90
160 TEXT
170 HOME : INVERSE
180 PRINT "SAVE C'REER
190 NORMAL : PRINT "HAUT=A, BAS=
200 VTAB 21: FOR T = 32 TO 127: PRINT
210 NORMAL : POKE 34,5: POKE 35,
220 HOME
230 PRINT : PRINT "TAPEZ VOTRE C
240 POKE -16368,0: WAIT -163
248 REM
249 REM ****
250 REM SALVEGARDE D'UN SET
251 REM ****
260 IF A$ = "S" THEN HOME : INPUT
261 "NOM DU SET DE CARACTERES: "
262 :A$: PRINT : PRINT CHR$(4)
263 "SAVE"A$,A$9100,L$300": RUN
264 160
265 REM
266 REM ****
270 REM CHARGEMENT D'UN SET
271 REM ****
280 IF A$ = "L" THEN HOME : INPUT
281 "NOM DU SET DE CARACTERES: "
282 :A$: PRINT : PRINT CHR$(4)
283 "BLOAD "A$,A$9100": RUN 160
288 REM
289 REM ****
290 REM VISUALISATION DU SET
291 REM ****
300 IF A$ = "U" THEN HGR : VTAB
301 17: HTAB 1: FOR T = 32 TO 12
302 7: & CHR$(T): NEXT : GET
303 A$: RUN 160
310 IF A$ < > "C" THEN HOME : GOTO
311 230
318 REM
319 REM ****
320 REM CREATION D'UN CARACTERE
321 REM ****
```

```
330 PRINT "NUMERO DU CARACTERE
340 GET A$: IF A$ < > "N" AND A
341 $ < > "C" THEN 340
350 IF A$ = "N" THEN PRINT : INPUT
351 "NUMERO DU CARACTERE : ";N: IF
352 N < 32 OR N > 127 THEN 350
360 IF A$ = "C" THEN PRINT : PRINT
361 "CARACTERE : ";: GET N: PRINT
362 N$=N = ASC (N$): IF N > 127
363 THEN 360
368 REM
369 REM ****
370 REM CTRL-A = A MINUS...
371 REM ****
380 IF N < 32 THEN N = N + 96
390 N = N - 32:AD = 145 * 256 + B
400 HOME : HTAB 9: VTAB 9: PRINT
401 ****
410 FOR I = 1 TO 8: HTAB 9: PRINT
411 *
420 NEXT : HTAB 9: PRINT ****
430 FOR T = 0 TO 7:A$(T) = "X000
431 00000"
440 NEXT
450 X = B:Y = 10
460 VTAB Y: HTAB X
470 TX = X - 10:TY = Y - 10: IF T
471 X < 0 THEN TX = 7
480 GET A$: IF A$ = CHR$(27) THEN
481 FOR T = 0 TO 7:A$(T) = MID$(A$(T),2): NEXT : GOTO 570
490 IF A$ = "X" THEN INVERSE : PRINT
491 "NORMAL :A$(TY) = LEFT$(A$(TY),TX + 1) + "1" + MID$(A$(TY),TX + 3)
500 IF A$ = " " THEN PRINT " ";
501 NORMAL :A$(TY) = LEFT$(A$(TY),TX + 1) + "0" + MID$(A$(TY),TX + 3)
510 IF A$ = "A" THEN Y = Y - 1
520 IF A$ = "Z" THEN Y = Y + 1
530 IF A$ = CHR$(8) THEN X = X - 1: IF X = 9 THEN X = X +
540 IF A$ = CHR$(21) THEN X =
541 X + 1: IF X = 9 THEN X = X +
550 X = X + (X = 7):X = X - (X =
551 17):Y = Y + (Y = 9):Y = Y -
552 (Y = 18)
560 GOTO 460
570 FOR I = 0 TO 7:V = 0: FOR T =
571 0 TO 7
580 A = VAL (MID$(A$(I),T + 1,
581 1))
590 IF (A) THEN V = V + 2 - T
600 NEXT : POKE AD + I,V
610 NEXT
620 HGR : VTAB 12: HTAB 20: & CHR$(N + 32): GET A$: RUN 160
```

PARLEZ-MOI FRANÇAIS!

Enfin de vrais logiciels d'aventure pour APPLE II+, 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

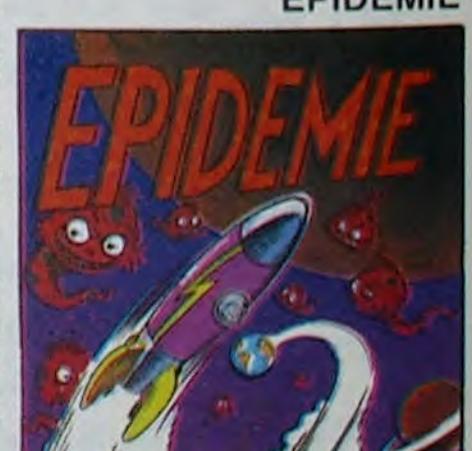


PARANOIAK:

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'inferiorité, complexe d'Oedipe, persécution, superstition, timidité, etc... 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. 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. 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. Damned!!

EPIDEMIE:

Ca vous gratouille ou ça vous chatouille?...Difficile à dire! Mais c'est vous qui êtes chargé de trouver le remède à ce virus qui s'est abattu sur la terre. Sautez 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'Odyssee 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.



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

ILS SONT TOUS LA !

Retrouvez chez vous les super-stars des jeux d'arcade d'ATARI, ils sont tous là : des célébrissimes 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 !

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 !

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 atteindre les 25.000 points qui vous donneront droit à une victoire.

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, crissement 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 !

GALAXIAN

PLAYER 1 SCORE 60

PLAYER 2 SCORE 60

PLAY

PAUSE

RECORD

QUIT

CONTINUE

CARACTERES HECTOR

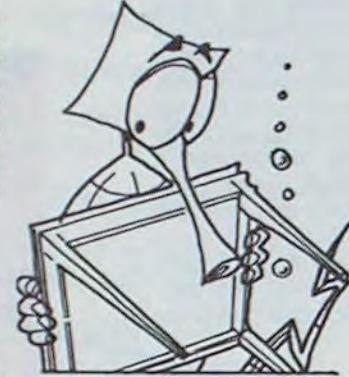
Ce programme permet de gérer une table de caractères d'une taille de 40×40 points maximum (entre 15 à 20 caractères suivant la configuration). Il utilise la particularité du Basic III qui permet de créer des caractères sans limite de taille à partir de CHR\$ (192). La table ainsi créée et stockée sur cassette, peut être rappelée par programme pour faire des animations graphiques ou des jeux.

Pascal FALLOT

Le matériel utilisé est le VICTOR LAMBDA ou HECTOR modèle 2HR ou HRX. Le programme est écrit en Basic 3. Il convient de charger ce langage dans la machine, avant de charger le programme par LOAD "GENERAT", puis le lancer par RUN.

Utilisation du programme:

A partir du lancement, il ne sera plus nécessaire de valider les informations entrées. Il suffira de taper ces informations sur le clavier



```

10 * *****
20 *      CREATION DE
30 *      *
40 *      CARACTERES
50 *      *
60 *      COPYRIGHT P. FALLOT
70 *      *
80 *      *****
90 * *****
100 PRINTCHR$(16)
110   DRAFEAU MAJ/min
120 CLEAR 100, &BFFF
130 CK=2
140 CHO=0
150 GOSUB1940
160   >>> C R E A T I O N <<<
161 WIPE
162 OUTPUT "UTILISATION DU CLAVIER", 30, 180, 3
163 OUTPUT "VERS BAS: M ", 12, 160, 1:OUTPUT "VERS HAUT: >I ", 12, 140, 1:OUTPUT "A DROITE: >K", 130, 160, 1:OUTPUT "A GAUCHE: >J", 130, 140, 1:OUTPUT "VALIDATION: >A", 12, 120, 2:OUTPUT "FIN CARAC: >F", 130, 120, 2
167 OUTPUT "UTILISATION DU CONTROLEUR", 30, 100, 3
168 OUTPUT "POUR VALIDER > FIRE", 12, 80, 1:OUTPUT "POUR TERMINER DIRIGEZ VOUS", 12, 60, 2:OUTPUT "EN HAUT A GAUCHE", 12, 40, 2
169 OUTPUT "TAPEZ UNE TOUCHE POUR CONTINUER", 20, 20, 3
:A$=INSTR$(1)
170 CLS:COLOR 0,4,7,1
180 L3=45:L4=140:L4$="Nombre de dessins: ..":GOSUB
220
190 N=VAL(A$)
200 IFN=0THEN GOTO760
210 IF NK20 THEN GOTO280
220 PLOT 40,100,160,60,1
230 OUTPUT "T E N T I O N ",70,95,2
240 OUTPUT "la hauteur de vos dessins",45,80,2
250 OUTPUT "ne doit pas dépasser ",55,70,2:OUTPUT I
NT(400/VAL(A$)),70,60,2:OUTPUT "lignes.",100,60,2
260 GOSUB2320
270 IF X$="N" THEN GOTO170
280 SCREEN 8,120,230,120
290 L3=45:L4=120:L4$="Hauteur du dessin: ..":GOSUB
220
300 X=VAL(A$)
310 IF X<INT(400/N) AND X<41 THEN GOTO330
320 L2=60:L2$="DESSIN TROP GRAND":GOSUB2140:GOTO28
330 SCREEN 8,100,230,100:CLS
340 L3=45:L4=100:L4$="Largeur du dessin: ..":GOSUB
220
350 Y=VAL(A$)
360 IF Y>=INT(Y/B) THEN GOTO380
370 L2=50:L2$="MULTIPLE DE B S.V.P":GOSUB2140:GOTO
380 IF Y<41 THEN GOTO400
390 L2=60:L2$="DESSIN TROP LARGE":GOSUB2140:GOTO33
400 GOSUB2320
410 IF X$="N" THEN SCREEN 8,140,230,140:CLS:GOT
0
420 D1=Y/B
430 DIM TA(X,Y),DES(X,N,D1)
440 X1=S:Y1=5
450 FOR N1=1 TO N
460 WIPE
470 PLOT 10,230,230,11,2
480 OUTPUT "CREATION DE DESSIN" No ",30,228,1
490 OUTPUTN1,180,228,1
500 SCREEN 8,215,230,215
510 GOSUB2420 '--> GRILLE
520 IF CHO=2 THEN GOSUB2900:GOTO540
530 GOSUB2520 '--> test clavier
540
550 GOSUB3120 '--> Codification
560 AK=24547:KA=191+N1
570 ADR=&B000:GOSUB3270
580 dessin caractere
590 WIPE
600 OUTPUT CHR$(KA),100,160,3
610 OUTPUT "Vous pouvez : ",30,100,2
620 OUTPUT "Conserver votre dessin...: ",30,80,2
630 OUTPUT "Modifier votre dessin...: ",30,65,2
640 OUTPUT "votre choix....: ",30,45,2
650 A$=INSTR$(1):A=VAL(A$)
660 IF A<1 OR A>2 THEN L2=60:L2$="1 ou 2 uniquemen
t":GOSUB2140:GOTO560
670 IF A=1 THEN GOTO740
680 PLOT 10,230,230,11,2
690 OUTPUT "CREATION DE DESSIN" No ",30,228,1
700 OUTPUTN1,180,228,1
710 SCREEN 8,215,230,215
720 CLS:GOSUB3390 '--> redessin
730 GOTO520
740 NEXT N1
750 CK=0
760 GOTO1940
770   >>> M O D I F I C A T . <<<
780 CLS:COLOR 0,2,4,5
790 IF CK=1THEN OUTPUT "ATTENTION LE CHARGEMENT EST
MAUVAIS",10,140,3:T E C O M M E N C E Z ! !
",40,110,3:PAUSE 3:GOTO1940
800 IF CK=2 THEN OUTPUT "IL FAUT D'ABORD CHARGER UNE
TABLE",20,120,3:PAUSE 3:GOTO1940
810 OUTPUT "VOULEZ-VOUS MODIFIER:",40,140,1
820 OUTPUT "Toute la table....: 1",50,110,1
830 OUTPUT "Un seul dessin....: 2",50,95,1
840 OUTPUT "Votre choix...:",50,70,1
850 FOR N1=1TON
860 AK=24547:KA=191+N1:ADR=&B000
870 GOSUB3270
880 NEXT
890 A$=INSTR$(1):A=VAL(A$)
900 IF A<1 OR A>2 THEN L2=60:L2$="1 ou 2 uniquemen
t":GOSUB2140:GOTO890
910 IF A=1 THEN GOTO1020
920 CLS:L3=45:L4=120:L4$="Numero du dessin: ..":G
SUB2220
930 N1=VAL(A$)
940 IFN1=0THEN GOTO1060
950 IF N1>N THEN L2=40:L2$="IL N'Y A QUE"+STR$(N)+"
DESSIN(S)":GOSUB2140:GOTO920
960 CLS:OUTPUT "VOICI LE DESSIN "+STR$(N),65,50,

```

(ex: Nombre de dessins, il faudra taper 02 si l'on veut 2 dessins, la validation sera automatique).

Présenté sous forme de "MENU", il suffira de choisir le numéro correspondant à l'option désirée.

Options particulières:

Si l'on possède les contrôleurs à mains, il est préférable de les utiliser pour créer ses dessins. Si non, prendre l'option clavier.

Avec le contrôleur, le bouton sert à tracer les dessins. Pour effacer, repasser sur le point sans appuyer.. Pour arrêter, il faut placer le curseur dans la case (1,1) c'est à dire en haut à gauche (ATTENTION: Ne pas passer par cette case, si le dessin n'est pas terminé). On se déplace avec les lettres I,K,L,M. la touche A sert à tracer et la touche F à arrêter le dessin. En cas d'erreur, dans le choix de l'option, il suffit de répondre 00 à la première question pour retourner au menu général.

Pour pouvoir réutiliser ces tables sur cassette, il convient de noter les caractéristiques (nombre, hauteur et largeur des dessins) afin de dimensionner le tableau DES. Le mieux à faire est d'étudier en détail le listing de la partie "Modification".

```

970 OUTPUTCHR$(191+N1),110,100,1
980 GOSUB2320
990 IF X$="N" THEN GOTO920
1000 GOSUB1080
1010 GOTO1940
1020   TABLE COMPLETE
1030 FOR N1=1 TO N
1040 GOSUB1080
1050 NEXT N1
1060 GOTO1940
1070   <<< S/PRG MODIFICATION >>>
1080 WIPE:PLOT 10,230,230,11,2
1090 OUTPUT "MODIFICATION DESSIN" No ",30,228,1
1100 OUTPUTN1,180,228,1
1110 SCREEN 8,215,230,215
1120 FOR I=1 TO X
1130 FOR J=1 TO D1
1140 CO=DES(N1-1)*X+I,J:CI=CO
1150 FOR K=1 TO B
1160 TA(I,8*(J-1)+9-K)=CI-INT(CI/2)*2
1170 CI=INT(CI/2)
1180 NEXT K,J,I
1190 'FOR I=1 TO X:FOR J=1 TO Y:PRINTTA(I,J);:NEXT:
PRINT:NEXT
1200 X1=5:Y1=5
1210 CLS:GOSUB3390
1220 IF CHO=2 THEN GOSUB2900:GOTO1240
1230 GOSUB2520
1240 GOSUB3120
1250 RETURN
1260   >>> S A U V E G A R D E <<<
1270 CLS:COLOR 0,6,4,1
1280 OUTPUT "Nombre de dessins: ",55,140,1
1290 OUTPUT N,178-LEN(STR$(N))$6,140,2
1300 OUTPUT "Hauteur du dessin: ",55,120,1
1310 OUTPUT X,178-LEN(STR$(X))$6,120,2
1320 OUTPUT "Largeur du dessin: ",55,100,1
1330 OUTPUT Y,178-LEN(STR$(Y))$6,100,2
1340 GOSUB2320
1350 IF X$="N" THEN GOTO1940
1360 WIPE
1370 PLOT 10,230,230,11,2
1380 OUTPUT "SAUVEGARDE DE LA TABLE",50,228,1
1390 SCREEN 8,215,230,215
1400 OUTPUT "*** PREPARATION DE LA CASSETTE ***",15
1410 OUTPUT "ENFONCER LA TOUCHE <REWIND> POUR",20,1
50,1
1420 OUTPUT "REMOBONNER LA CASSETTE",40,130,1
1430 OUTPUT "TAPER <RETURN> QUAND C'EST PRET",20,10
0,1
1440 REWIND
1450 CLS
1460 OUTPUT "*** S A U V E G A R D E ***",35,180,3
1470 OUTPUT "ENFONCER LES TOUCHES <WRITE> ET",20,15
0,1
1480 OUTPUT "<READ> POUR SAUVER",40,130,1
1490 OUTPUT "TAPER <RETURN> QUAND C'EST PRET",20,10
0,1
1500 A$=INSTR$(1)
1510 DES(0,0)=N1:DES(0,1)=X:DES(1,0)=Y
1520 FOR I=1 TO 2:SAVE$=DES:NEXT
1530 GOTO1940
1540   >>> C H A R G E M E N T <<<
1550 WIPE:COLOR 0,4,7,1
1560 PLOT 10,230,230,11,2
1570 OUTPUT "CHARGEMENT DE LA TABLE",50,228,1
1580 SCREEN 8,215,230,215
1590 L3=45:L4=160:L4$="Nombre de dessins: ..":GOSU
B2220
1600 N=VAL(A$)
1610 IFN=0THEN GOTO1880
1620 SCREEN 8,140,230,140:CLS
1630 L3=45:L4=140:L4$="Hauteur du dessin: ..":GOSUB
2220
1640 X=VAL(A$)
1650 IF X<INT(750/N) AND X<41 THEN GOTO1670
1660 L2=60:L2$="DESSIN TROP GRAND":GOSUB2140:GOT
0
1670 SCREEN 8,120,230,120:CLS
1680 L3=45:L4=120:L4$="Largeur du dessin: ..":GOSU
B2220
1690 Y=VAL(A$)
1700 IF Y>=INT(Y/B) THEN GOTO1720
1710 L2=50:L2$="MULTIPLE DE B S.V.P":GOSUB2140:GOT
0
1720 IF Y<41 THEN GOTO1740
1730 L2=60:L2$="DESSIN TROP LARGE":GOSUB2140:GOT
0
1740 GOSUB2320
1750 IF X$="N" THEN SCREEN 8,160,230,140:CLS:GOT
0
1760 D1=Y/B
1770 DIM TA(X,Y),DES(X,N,D1)
1780 WIPE:PLOT 10,230,230,11,2:OUTPUT "CHARGEMENT DE
LA TABLE",50,228,1
1790 SCREEN 8,215,230,215:OUTPUT "*** PREPARATION D
LA CASSETTE ***",15,180,3
1800 OUTPUT "ENFONCER LA TOUCHE <REWIND> POUR",20,1
50,1:OUTPUT "REMOBONNER LA CASSETTE",40,130,1
1810 OUTPUT "TAPER <RETURN> QUAND C'EST PRET",20,10
0,1:REWIND:CLS
1820 OUTPUT "*** C H A R G E M E N T ***",35,180,3
1830 OUTPUT "POUR CHARGER",80,130,1
1840 OUTPUT "TAPER <RETURN> QUAND C'EST PRET",20,10
0,1:A$=INSTR$(1)
1850 LOAD$=DES
1860 IF DES(0,0)<>N OR DES(1,0)<>Y OR DES(0,1)<>X
THEN L2=50:L2$="ATTENTION TABLE FAUSSE":GOSUB2140:GOT
0
1870 CK=0
1880 GOTO1940
1890 SCREEN 8,215,230,215
1900 CLS:OUTPUT "VOULEZ-VOUS RECOMMENCER",55,140,3
1910 GOSUB2320
1920 IF X$="N" THEN CK=1:GOTO1940
1930 RUN
1940   >>> M E N U <<<
1950 COLOR 0,1,7,6
1960 WIPE
1970 PLOT 45,230,145,68,2
1980 OUTPUT " G E N E R A T E U R ",50,220,1
1990 OUTPUT " D E ",50,200,1

```

```

2000 OUTPUT " C A R A C T E R E S ",50,180,1
2010 SCREEN 8,140,230,140
2020 IF CHO=0 THEN GOSUB2670
2030 OUTPUT "Creer une table.....: 1",40,130,3
2040 OUTPUT "Modifier une table.....: 2",40,115,3
2050 OUTPUT "Sauver une table.....: 3",40,100,3
2060 OUTPUT "Charger une table.....: 4",40,85,3
2070 OUTPUT "Votre choix",70,50,3
2080 A$=INSTR$(1):A=VAL(A$)
2090 IF A<1 OR A>4 THEN L2=60:L2$="1 De 1 a 5 S.V.P.
":GOSUB2140:GOTO2080
2100 ON A GOTO160,770,1260,1540
2110   '
2120   ' s/prg message d'erreur
2130   '
2140 PLOT L2,22,LEN(L2$)*6+20,12,1
2150 OUTPUTL2$,L2+10,20,2
2160 PAUSE 2
2170 PLOT L2,22,LEN(L2$)*6+20,12,0
2180 RETURN
2190   '
2200   ' s/prg tabul questions
2210   '
2220 PLOT L3,L4+2,LEN(L4$)*6+20,12,0
2230 OUTPUTL4$,L3+10,L4,3
2240 CURSOR L3+LEN(L4$)*6-2,L4+1
2250 A$=':FOR I=1 TO 2:X$=INSTR$(1):PRINT X$;:A$=A$+
X$+NEXT
2260 IF A$="0"THEN GOTO2220
2270 IF VAL(A$)=0 THEN L2=60:L2$="Un chiffre S.V.P.
":GOSUB2140:GOTO2220
2280 RETURN
2290   '
2300   ' s/prg confirmation
2310   '
2320 PLOT 70,15,110,12,3
2330 OUTPUT "CONFIRMATION O/N",75,13,2:X$=INSTR$(1)
2340 IF X$<>"o" AND X$<>"O" AND X$<>"n" AND X$<>"N
" THEN GOTO2330
2350 IF X$="o" THEN X$="0"
2360 IF X$="n" THEN X$="N"
2370 PLOT 70,15,110,12,0
2380 RETURN
2390   '
2400   ' s/prg dessin grille
2410   '
2420 FOR I=0 TO X
2430 PLOT 20,205-I*X1,Y*X1,1,1
2440 NEXT
2450 FOR J=0 TO Y
2460 PLOT 20+J*Y1,205,1,X*Y1,1
2470 NEXT
2480 RETURN
2490   '
2500   ' s/prg remplissage grille
2510   '
2520 X2=INT(X/2):Y2=INT(Y/2)
2530 GOSUB2800:C=2
2540 GOSUB3070
2550 M$=INSTR$(1)
2560 IF M$="a" THEN C=3:GOSUB3070:GOT02550
2570 IF C>3 THENC=0:GOSUB3070
2580 IF M$="m" THEN X2=X2+1:GOT02530
2590 IF M$="i" THEN Y2=Y2-1:GOT02530
2600 IF M$="j" THEN Y2=Y2-1:GOT02530
2610 IF M$="k" THEN Y2=Y2+1:GOT02530
2620 IF M$="f" THEN RETURN
2630 GOT02550
2640   '
2650   ' s/prg choix clavier/c.a.m.
2660   '
2670 OUTPUT "Clavier.....: 1",70,120,3
2680 OUTPUT "Controleur...: 2",70,105,3
2690 OUTPUT " Votre choix: .",70,80,3
2700 A$=INSTR$(1)
2710 IF VAL(A$)<1 OR VAL(A$)>2 THEN L2=60:L2$="1 o
u 2 uniquement":GOSUB2140:GOT02700
2720 SCREEN 8,140,230,140:CLS
2730 IF VAL(A$)=2 THEN CHO=2:GOT02750
2740 CHO=1
2750 COLOR 0,4,6,2
2760 RETURN
2770   '
2780   ' s/prg verif limites
2790   '
2800 IF X2<1 THEN X2=1
2810 IF X2>X THEN X2=X
2820 IF Y2<1 THEN Y2=1
2830 IF Y2>Y THEN Y2=Y
2840 IF CHO=1 THEN GOTO2860
2850 IF X2=1 AND Y2=1 THEN FIN=1
2860 RETURN
2870   '
2880   ' s/prg remplissage c.a.m.
2890   '
2900 X2=INT(X/2):Y2=INT(Y/2)
2910 FIN=0
2920 GOSUB2800:C=2
2930 GOSUB3070
2940 IF FIN=1 THEN RETURN
2950 SOUND 0,6000:PAUSE 1:SOUND 0,4096
2960 IF FIRE(0)=0 THEN C=3:GOSUB3070
2970 IF C<3 THEN C=0:GOSUB3070
2980 J=JOY(0)
2990 IF J=1 THEN Y2=Y2-1:GOT02920
3000 IF J=2 THEN Y2=Y2+1:GOT02920
3010 IF J=4 THEN X2=X2-1:GOT02920
3020 IF J=8 THEN X2=X2+1:GOT02920
3030 GOT02960
3040   '
3050   ' s/prg dessin case
3060   '
3070 PLOT 16+Y2*Y1,209-X2*X1,4,4,C
3080 RETURN
3090   '
3100   ' s/prg codification
3110   '
3120 :PRINTCHR$(7):PLOT 10,230,230,11,2
3130 OUTPUT "Veuillez patienter quelques instants",
10,228,3
3140 FOR I=1 TO X:FOR J=1 TO Y
3150 TA(I,J)=0
3160 IF POINT(19+J*Y1,206-I*X1)=3 THEN TA(I,J)=1
3170 NEXT J,I
3180 FOR I=1 TO X
3190 FOR J=1 TO D1
3200 DES((N1-1)*X+I,J)=0
3210 FOR K=1 TO B:DES((N1-1)*X+I,J)=DES((N1-1)*X+I
,J)+TA(I,B*(J-1)+9-K)*2^(K-1)
3220 NEXT K,J,I
3230 RETURN
3240   '
3250   ' s/prg entree memoire
3260   '
3270 R1=INT(ADR/256):R2=ADR-R1*256
3280 POKE ADR,X:POKE ADR+1,Y
3290 ADR=ADR+2+X*D1*(N1-1)
3300 FOR I=(N1-1)*X+1 TO (N1-1)*X+X:FOR J=1 TO D1
3310 POKE ADR,DES(I,J)
3320 ADR=ADR+1
3330 NEXT J,I
3340 POKE AK+1,R1:POKE AK,R2
3350 RETURN
3360   '
3370   ' s/prg modifications
3380   '
3390 GOSUB2420
3400 FOR I=1 TO X:FOR J=1 TO Y
3410 IF TA(I,J)=1 THEN PLOT 16+J*Y1,209-I*X1,4,4,C
3420 NEXT J,I
3430 RETURN

```



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'intervenant 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'HEBDODIGICIEL 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 réserv-

ve 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.

HEBDODIGICIEL : 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 pourrons 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 NAVIDE, 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.

Date limite d'envoi du bulletin de vote le Jeudi 4 Octobre à minuit.

	N° 46	N° 47	N° 48	N° 49
APPLE II	FIGURINES	BLOCKHAUS	STOP BALL	FOURMILIÈRE
CANON X-07	PRIX DU DANGER	GENERATEUR MUSICAL	FONT \$	PISTE
CASIO FX 702-P	MINI-GOLF	PILOT	ALIENS	LINEARISATION
COMMODORE 64	SONS	PILULE	HELICOPTERE	CHRONOPOLIS
COMMODORE VIC 20	PROTECTEUR	GLOBUL	P'TIT MONSTRE	ENVAHISSEURS
HECTOR HR	GEOGRAPHIE	ALUNISSAGE	SOLITAIRE	PARACHUTISTES
HP 41	FONCTIONS	ASS/LIM	CROSSY	BULLET
MZ	YAMS	YAMS	MUSIC	GLOBULE
ORIC 1	SPIES KILLER	PARADISE	EKIBRI	PORTRAITS ROBOT
PC 1251	FICHIER TEL.	TRESOR DU LAGON	DEPENSE	RALLYE
PC 1500	UTILFORMES	BUCK ROGERS	BATTLE CARS	D.A.O
SPECTRUM	DEMONIAK	ISOLA	SHARK-MAZE	DEAD ZONE
ZX 81	SPATIO JEEP	SEIGNEUR DES ANNEAUX	BILLES	SOUS-MARIN
TRS 80	GESTION FAMILIALE	MILLES BORNES	MUTANT	OVNIS
TI 99/4 A (basic simple)	DEDALE	FANORAMA	REUSSITE	S.O.S. HELICO
TI 99/AA (basic étendu)	SABRE LASER	PILOTAGE	KONG* BERT	DEFENSIVE
TO 7	SPACE FIGHTER	GOLF	MANIAC	GRAPHIQUES

AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'Hebdogiciel compte sur vous ! La marche à suivre est simple :

- Repérez dans la grille ci-contre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).
- Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.
- Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.
- Expédiez-le à HEBDOGICIEL, CONCOURS MEN-SUEL, 27 rue du Général Foy, 75008 PARIS, avant le jeudi 4 octobre à minuit.

Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais chacun d'eux fera la même chose, cela n'est pas bien grave ! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINAUX ; pas de photocopies, cela serait trop facile

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 4 octobre minuit à HEBDOGICIEL, concours mensuel, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS.

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

NOM DU PROGRAMME :

JE CLASSE SECOND LE PROGRAMME SUIVANT :
NOM DE L'ORDINATEUR :

NOM DU PROGRAMME :

NOM ET PRENOM :

ADRESSE :

JUMP

Dure épreuve pour aujourd'hui... En effet, il va s'agir pour vous de grimper sur des escaliers roulants pour désamorcer une bombe qui ne demande, bien sûr, qu'à exploser pour vous transformer en chaleur et lumière. Attention!!! On perd rapidement des points et de plus, il s'agit d'aller vite...
Un jeu très prenant, en trois tableaux.

Fred TRANCART

Mode d'emploi: Après avoir exécuté un 'RUN' le programme se présente. Vous pouvez aussi éviter le générique en pressant la touche

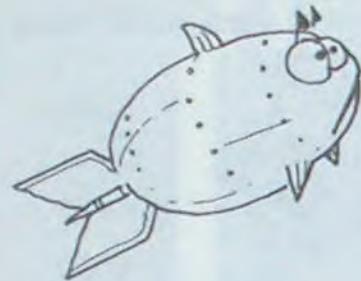
'RETURN'. Vous devez ensuite, choisir votre niveau. Si vous optez pour le premier, vous aurez deux fois moins de temps qu'avec le niveau normal.

Lorsque vous réussissez le saut, vous gagnez 10 ou 20 points, selon la difficulté du niveau. Par contre, si vous échouez ou si vous tombez dans un trou, vous perdez 30 points et ceci, quelque soit le niveau de jeu.

A la fin de l'épreuve, vous avez droit à un bonus qui augmente au fur et à mesure que vous réussissez à chaque étage.
De plus, pour prendre en compte la rapidité du joueur, le temps

restant est ajouté au score total à la fin de chaque étape. Enfin, si vous avancez vers l'extrême gauche, vous vous retrouvez

Enfin, si vous avancez vers l'extrême gauche, vous vous retrouvez à droite. Je vous laisse donc découvrir le truc pour désamorcer rapidement la bombe...



1 * 02 Aout 1984
2 *
3 * Fred TRANCART
4 *
5 * Presente
6 * JUMP
7 * Sur CANON X-02
8 *
9 *
10 *
11 *
12 *
13 CONSOLE0,4,0,0,0
14 FONT#(134)="0,0,0,0,0,0,0,252"
15 FONT#(128)="&H00,&H10,&H20,&H38,&H20,
&H28,&H88,&H00"
20 FONT#(135)="&H00,&H10,&H38,&H54,&H38,
&H28,&H28,&HFC"
25 FONT#(129)="&H00,&H10,&H38,&H54,&H38,
&H28,&H28,&H00"
30 FONT#(136)="0,16,40,16,68,84,124,252"
40 FONT#(138)="0,16,40,16,68,84,124,0"
40 FONT#(137)="15,124,16,56,68,0,0,252":
FONT#(131)="18,124,16,56,68,0,0,0"
50 FONT#(138)="&H00,&H40,&H30,&HE8,&H20,
&H50,&H48,&HFC"
55 FONT#(132)="&H00,&H40,&H30,&HE8,&H20,
&H50,&H48,&H00"
58 FONT#(139)="&H00,&H08,&H30,&H5C,&H10,
&H28,&H48,&HFC"
60 FONT#(155)="&H00,&H08,&H30,&H5C,&H10,
&H28,&H48,&H00"
61 FONT#(148)="12,16,120,220,188,252,120
,252"
62 CLEAR300
63 S=100
65 * PRESENTATION
70 CLS:B\$="JUMP"
72 LOCATE4,1:PRINT" FRED TRANCART ",
" presente"
73 GOSUB21000:CLS
75 FORF=12TO6STEP-2
80 FORG=0TOF
82 IFINKEY\$(<>"")THEN97
85 LOCATEG,2:PRINTCHR\$(128)+MID\$(B\$, (F-
1)/2,1);
90 BEEP2*G,2:FORM=1TO30:NEXTH:LOCATEG,2:
PRINT" ";:NEXTG
91 NEXTF
92 FORF=6TO12STEP2:CIRCLE(F*6+8,19),5:NE
XT
96 GOSUB21000:GOSUB21000
97 CLS:PRINT"Voulez-vous les regles
du jeu ?"
98 IFTKEY("O")THEN26000
99 IFTKEY("N")THEN100ELSE98
100 CLS:PRINT"Quel niveau","choisissez-v
ous ?"
101 PRINT"1 Rapide","2 Normal";
102 IFTKEY("1")THENNI=1:GOTO105
103 IFTKEY("2")THENNI=2:GOTO105
104 GOTO102
105 CLS:LOCATE3,0:PRINT"Premier etage":D
OSUB20000
110 LOCATE0,2:PRINT" L'escalier monte et
vous avez";NI#30;"sec.";
115 GOSUB21000
120 GOSUB22000
130 CLS:GOSUB22000
150 FORT=N!#30T00STEP-1
151 IFT=0ANDXY=1THEN110

```

152 IFRND(1)>.8THENB$=" "ELSEB$=CHR$(134
)
155 A$=RIGHT$(A$,58)+B$
160 LOCATE1,0:PRINTA$;
162 LOCATE0,3:PRINTT;:LOCATE10,3:PRINTS;
165 GOSUB400
170 NEXTT
175 GOTO3000
180 CLS:PRINT"Bravo, vous avez      949ne
cette premiere etape...BONUS";
185 IFNI=1THENB=200ELSEB=100
190 PRINTB:S=S+B+T
195 FORF=38TO0STEP-2:BEEPF,1:NEXTF
200 GOSUB21000
205 CLS:LOCATE3,0:PRINT"Second etage":GO
SUB20000
210 LOCATE0,2:PRINT"L'escalier descend
& vous avez";NI#30;"sec.";
212 GOSUB21000
213 GOSUB27000
214 CLS:GOSUB22000
215 FORT=NI#30TO0STEP-1
216 IFY=0ANDX<=1THEN250
220 IFRND(1)>.8THENB$=" "ELSEB$=CHR$(134
)
225 A$=B$+LEFT$(A$,58)
230 LOCATE1,0:PRINTA$;
235 LOCATE0,3:PRINTT;:LOCATE10,3:PRINTS;
240 GOSUB400
245 NEXTT
246 GOTO3000
250 CLS:PRINT"Yous etes vraiment un AS.
..BONUS";
252 IFNI=1THENB=300ELSEB=150
254 PRINTB:S=S+B+T
255 FORF=38TO0STEP-2:BEEPF,1:NEXTF
260 GOSUB21000
265 CLS:LOCATE2,0:PRINT"Troisieme etage"
:GOSUB20000
267 LOCATE0,2:PRINT"Le mecanisme est a
present aleatoire";:GOSUB21000
268 CLS:PRINT"Et l'escalier peut soit m
onter, soit descendre. Vous avez";
270 PRINTNI#60;" sec. ";:GOSUB21000
275 GOSUB27000
280 CLS:GOSUB22000
285 FORT=NI#60TO0STEP-1
290 IFY=0ANDX<=1THEN380
295 IFRND(1)>.8THENB$=" "ELSEB$=CHR$(134
)
300 IFRND(1)>.5THENA$=RIGHT$(A$,58)+B$EL
SEA$=B$+LEFT$(A$,58)
305 LOCATE1,0:PRINTA$;
310 LOCATE0,3:PRINTT;:LOCATE10,3:PRINTS;
315 GOSUB400
320 NEXTT
325 GOTO3000
330 CLS:PRINT"Yous etes arrive a la fin
de la partie";
335 PRINT" BONUS";
336 IFNI=1THENB=400ELSEB=200
337 PRINTB:S=S+B+T
338 FORF=38TO8STEP-1:BEEPF,1:NEXTF
339 GOSUB21000
344 GOSUB25000
346 CLS:LOCATE0,1:PRINT"Continuez vous p
our augmenter ce score ?";
347 IFTKEY("O")THEN100
348 IFTKEY("N")THENCLS:END
349 GOTO392
400 B=SCREEN(X,Y):IFY<>3ANDB<134THENGOSU
R2000

```

```

500 ST=STICK(0)
510 IFST=1ANDY<>0THEN600
520 IFST=2THEN700
530 IFST=3THEN800
535 LOCATEX,Y:B=SCREEN(X,Y)
536 IFY<>3ANDB<134THENGOSUB2000:RETURN
540 IFY=3THENPRINTCHR$(129);ELSEPRINTCHR$(-135);
545 RETURN
580 LOCATEX,Y:IFY=3THENPRINTCHR$(131);ELSEPRINTCHR$(137);
585 GOSUB10000
610 B=SCREEN(X,Y-1):IFB=32THEN650
620 S=S-30:IFS<=0THEN3000
630 LOCATEX,Y:IFY=3THENPRINTCHR$(130);ELSEPRINTCHR$(136);
635 GOSUB12000
640 RETURN
650 IFNI=1THENS=S+20ELSESES=S+10
660 LOCATEX,Y:IFY=3THENPRINTCHR$(32);ELSEPRINTCHR$(134);
670 Y=Y-1
680 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(129);
685 GOSUB13000
690 RETURN
700 BEEP38,I:LOCATEX,Y:IFY=3THENPRINTCHR$(32);:GOTO710
705 IFSCREEN(X,Y)<134THENPRINTCHR$(32);ELSEPRINTCHR$(134);
710 X=X-1:IFX=-1THENIFY>03THENX=19ELSEX=18
720 LOCATEX,Y
730 B=SCREEN(X,Y)
735 IFY=3THENPRINTCHR$(132);:RETURN
740 IFB>=134THENPRINTCHR$(138);:RETURN
750 PRINTCHR$(132);:GOSUB2000:RETURN
800 BEEP38,I:LOCATEX,Y:IFY=3THENPRINTCHR$(32);:GOTO810
805 IFSCREEN(X,Y)<134THENPRINTCHR$(32);ELSEPRINTCHR$(134);
810 X=X+1:IF(X=19ANDY=3)OR(X=20ANDY<>3)HENX=0
820 LOCATEX,Y
830 B=SCREEN(X,Y)
835 IFY=3THENPRINTCHR$(133);:RETURN
840 IFB>=134THENPRINTCHR$(139);:RETURN
850 PRINTCHR$(133);:GOSUB2000:RETURN
2000 S=S-30:IFS<=0THEN3000
2010 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(32);
2020 Y=Y+1
2025 IFY=3ANDX=19THENX=18
2026 LOCATEX,Y
2030 IFY=3THENPRINTCHR$(130);:GOSUB11000:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(129);:RETURN
2040 B=SCREEN(X,Y)
2050 LOCATEX,Y
2060 IFB=32THENPRINTCHR$(130);:GOSUB11000:GOTO2000
2070 PRINTCHR$(136);:GOSUB11000:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(135);:RETURN
3000 FORF=1TO101STEP3:CIRCLE(3,4),F:BEEP10000+3*F,1:NEXTF
3018 CLS:LOCATE0,1:PRINT"Desole vous avez perdu...""
3020 FORF=3TO100STEP-2:BEEP,F,1:NEXTF
3030 GOSUB25000
3040 CLS:LOCATE0,1:PRINT"Voulez vous re
aire une autre partie ?"
3050 IFTKEY("O")THEN63
3060 IFTKEY("N")THENCLS:END
3070 GOTO3050
10000 ! BRUIT SAUT

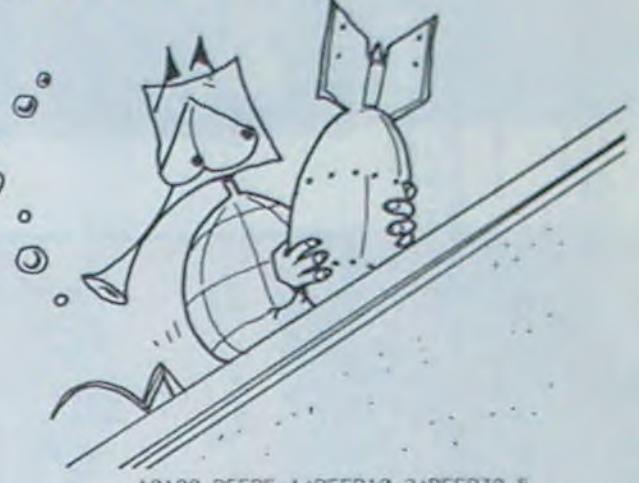
```

```

10100 BEEP5,1:BEEP10,2:BEEP38,5
10150 GOSUB20000
10200 RETURN
11000 ' BRUIT CHUTE
11100 BEEP38,5:BEEP10,2:BEEP5,1
11150 GOSUB20000
11200 RETURN
12000 ' BRUIT BANG
12100 BEEPS,1
12150 GOSUB20000
12200 RETURN
13000 ' BRUIT BING
13100 BEEP30,5
13150 GOSUB20000
13200 RETURN
20000 'PAUSE COURTE
20010 FORF=1TO200:NEXTF:RETURN
21000 'PAUSE LONGUE
21100 FORF=1TO800:NEXTF:RETURN
22000 'Affiche graph
22100 X:=18;Y:=3:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(129);
:BEEP38,5:GOSUB20000
23020 A$=""
23030 LOCATE1,0
23050 FORF=1TO59
23060 IFRND(1)>.8THENA$=A$+" "ELSEA$=A$+
CHR$(134)
23062 BEEP2*(FMOD20),1
23065 PRINTMID$(A$,F,1);
23070 NEXTF
24100 LOCATE0,0:PRINTCHR$(140)
24200 BEEP31,5
24300 RETURN
25000 ' Score
25100 CLS:LOCATE0,1:PRINT"Votre score si"
eleve donc a ";S;" points"
25150 GOSUB20000:GOSUB20000
25200 IFSC<=HSTHEN25500
25210 CLS:LOCATE0,1:PRINT"Vous battez l"
ancien record de ";HS;"points";
25158 HS=S
25220 GOSUB20000:GOSUB20000
25500 RETURN
26000 'Regles
26010 CLS:PRINT"Vous partez du coin en b
as a droite":GOSUB21000
26020 CLS:PRINT"Et vous devez      desa
morcer la bombe en haut a gauche";
26030 GOSUB21000
26040 CLS:PRINT"Pour cela vous devezempl
oyer des      escaliers roulants"
26050 GOSUB21000
26060 CLS:PRINT"En sautant d'une      ramp
e a une autre a travers des trous"
26065 GOSUB21000
26068 CLS:PRINT"Vous disposez des 3 flet
ches haut droite et gauche"
26070 GOSUB21000
26072 CLS:PRINT"Notez que le temps est
affiche a gauche et le score a droite";
26074 GOSUB21000
26080 CLS:PRINT"N'oubliez pas que      vous
etes limite par le temps et.....";
26085 GOSUB21000
26090 CLS:LOCATE0,1:PRINT">>>> BONNE CHAN
CE <<<":GOSUB21000
26220 GOT0100
27000 ' ATTENTE
27050 CLS:LOCATE0,1:PRINT"Pressez une tou
che si vous etes pret."
27100 JEINTKEYS="" THEN?21000:CLS:RETURN

```

CANON X-07



LE SECRET DE LA MOMIE

Suite de la page 5

```

7810: CLS : GO SUB 9970
7811: CLS : PRINT AT 3,5;"JE MONT
E L'ESCALIER"; BEEP .008,5; PA
USE 60 PRINT : PRINT : PRINT :
PRINT : PRINT : PRINT " J'AR
RIVE DANS UNE PIECE..."; BEEP .0
09,9: PAUSE 100
7815: CLS : RETURN
8050: CLS
8100: GO SUB 7000: GO SUB 7450: G
O SUB 3989: GO SUB 4550: LET N1=
INT (RND*2)+1: LET N2=INT (RND*5
)+1: LET N3=INT (RND*20)+1
8140: PLOT 252 131: DRAU -17,0: D
RAU 0,-35: DRAU 17,0: DRAU 0,35:
LET P=P-2: IF P=2 THEN CLS : GO
TO 3850
8145: IF JA>12 THEN LET JA=12
8150: GO SUB 3954: GO SUB 3940: G
O SUB 4100
8151: IF CT=1 THEN GO SUB 4500
8152: IF BE=1 THEN GO SUB 4050
8153: IF KEY=1 THEN GO SUB 4500
8160: IF AN=PIE AND BE=0 THEN PRI
NT AT 0,20;" Anubis est"; AT 1,20
;" dans la"; AT 2,20;" piece N"
FLASH 1; INK 3; AN INK 6: FLAS
H 0: BEEP .08,20: BEEP .08,20: G
O TO 4130
8170: IF AN=PIE AND BE=1 THEN LET
BE=0: PRINT AT 0,20;" Anubis est
"; AT 1,20;" dans la"; AT 2,20;
" piece N": FLASH 1; INK 3; AN I
NK 6: FLASH 0: BEEP .08,20: BEEP
.08,20: PRINT AT 20,0;" HEUREUSE
MENT JE "; PAUSE 90: GO SUB 555
5: PRINT AT 20,0;" MAINTENANT JE
N'EN"; AT 21,0;" N'AI PLUS..."; P
AUSE 20: GO SUB 4060
8198: PRINT AT 0,20;" Anubis est
"; AT 1,20;" dans la"; AT 2,20;" p
iece N": INK 3; AN INK 6
8200: PLOT 162,175: DRAU 0,-27: D
RAU 93,0: DRAU 0,27: RETURN
8205: LET TE1=165536+PEEK 23574+2
56+PEEK 23573+PEEK 23572)/50
8208: GO SUB 5555: BEEP 0.08,0: I
NPUT #1;" QUE FAIS-JE ? "; LINE
56: PEEK 23573+PEEK 23572)/50
8213: IF TE2-TE1>=45 THEN PRIN
T 20,0;" MALHEUREUX!! VOUS AVEZ"
AT 21,0;" DEPASSE LE TEMPS...":
PAUSE 100: CLS : PRINT : PRINT :
PRINT : PRINT " Anubis vous
a trouve"; PAUSE 100: GO SUB 4750
8215: LET P=P-1: GO SUB 3954
8217: IF P<=2 THEN GO TO 3850
8220: IF RS$=""; THEN GO TO 5206
9000: IF RS$="DES" AND HT<>1 AND P
IE<>21 THEN GO TO 8206
9001: IF RS$="DES" AND CT=1 AND PI
E=21 THEN GO SUB 9370
9002: IF RS$="DES" AND PIE=21 AND
HT<>1 THEN GO TO 8206
9003: IF RS$="DES" THEN GO SUB 937
0
9008: IF LEN RS$<7 OR LEN RS$>7 THE
N GO TO 8206
9009: IF RS$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9020: IF RS$( TO 3)="SOU" THEN GO
SUB 9200: GO TO 8205
9030: IF RS$( TO 3)="PRE" THEN GO
SUB 9258: GO TO 8205
9052: IF RS$( TO 3)="OUU" THEN GO
SUB 9100: GO TO 8205
9050: IF RS$( TO 3)<>"OUU" AND RS$(
TO 3)<>"SOU" AND RS$( TO 3)<>"PR
E" AND RS$( TO 3)<>"DES" OR RS$=>
THEN GO TO 8206
9100: IF RS$(4 TO 7)=" POR" THEN G
O SUB (1000+(PIE*100)+20): RETUR
N
9109: IF RS$(4 TO 7)=" COF" AND CO
F=1 AND PIE=21 AND CT=0 THEN BEE
P .08,20: BEEP .08,20: PRINT AT
20,0;"IMPOSSIBLE: IL FAUT"; AT 21
,0;" LA CLE DU TOMBEAU.": PAUSE 10
0: RETURN
9110: IF RS$(4 TO 7)=" COF" AND CO
F=1 AND PIE=21 AND CT=1 THEN BEE
P .08,20: BEEP .08,20: PRINT AT
20,0;" IL Y A UN PASSAGE SE-"; AT
21,0;" -CRET DANS LE COFFRE!": PA
USE 100: RETURN
9111: IF RS$(4 TO 7)=" COF" AND CO
F=0 THEN GO SUB 5555: GO SUB 750
0: RETURN

```

```

9112 IF R$(4 TO 7) = " COF" AND CO
F=1 THEN GO SUB 5555: GO SUB 709
0: RETURN
9130 IF R$(4 TO 7) = " BOI" AND BO
I=1 THEN GO SUB 5555: GO SUB (10
0+(PIE*100)+35): RETURN
9131 IF R$(4 TO 7) = " BOI" AND BO
I=0 THEN GO SUB 5555: GO SUB 752
0: RETURN
9200 IF R$(4 TO 7) = " TAP" AND TA
P=1 THEN GO SUB 5555: GO SUB 100
0+(PIE*100)+40: PAUSE 50: RETURN
9210 IF R$(4 TO 7) = " TAP" AND TA
P=0 THEN GO SUB 5555: GO SUB 753
0: RETURN
9250 IF R$(4 TO 7) = " TRA" AND TR
AP=1 AND PIE=22 OR PIE=24 THEN C
LS : PRINT INK 5; AT 5,4;"MALHEUR
EUX!!"; AT 7,4;"UNE OUBLIETTE...";;
PAUSE 100: GO SUB 9985
9251 IF R$(4 TO 7) = " TRA" AND TR
AP=1 AND PIE=26 AND HOU=2 OR R$(4
TO 7) = " TRA" AND TRAP=1 AND PI
E=27 AND HOU=1 THEN GO TO 200
9252 IF R$(4 TO 7) = " TRA" AND TR
AP=1 AND PIE=26 AND HOU=1 OR R$(4
TO 7) = " TRA" AND TRAP=1 AND PI
E=27 AND HOU=2 THEN GO TO 160
9254 IF R$(4 TO 7) = " TRA" AND TR
AP=1 THEN CLS : GO SUB 5000: GO
TO 9250
9255 IF R$(4 TO 7) = " TRA" AND TR
AP=0 THEN GO SUB 7540: RETURN
9258 IF R$(4 TO 7) = " CLE" AND KE
Y=1 AND CLE=1 OR R$(4 TO 7) = " CL
E" AND CT=1 THEN PRINT AT 20,0;"_
IMPOSSIBLE J'EN", AT 21,0;"AI DÉJ
A UNE..."; PAUSE 80: RETURN
9300 IF R$(4 TO 7) = " CLE" AND HT
=1 THEN BEEP .1: PRINT AT 20,0
;"BIEN SUR, JE LA PRENDS": LET CT
=1: GO SUB 4500: RETURN
9302 IF R$(4 TO 7) = " CLE" AND CL
E=1 THEN PRINT AT 20,0;"O.K..JE
LA PRENDS..": GO SUB 4500: LET K
EY=1: RETURN
9310 IF R$(4 TO 7) = " CLE" AND CL
E=0 AND CT=0 THEN GO SUB 7550: R
ETURN
9346 IF R$(4 TO 7) = " AMU" AND AM
U=1 AND BE=1 THEN PRINT AT 20,0;
"IMPOSSIBLE VOUS EN"; AT 21,0;"RÜ
EZ DEJA UNE.."; PAUSE 50: RETURN
9350 IF R$(4 TO 7) = " AMU" AND AM
U=1 THEN PRINT AT 20,0;"O.K..JE
LA PRENDS..": LET BE=1: PAUSE 50:
GO SUB 4500: RETURN
9351 IF R$(4 TO 7) <> " CLE" AND R
$(4 TO 7) <> " AMU" AND R$(4 TO 7)
<> " BOU" THEN GO TO 8206
9352 IF R$(4 TO 7) = " BOI" THEN G
O TO 9130
9353 IF R$(4 TO 7) = " COF" THEN G
O TO 9110
9354 IF R$(4 TO 7) = " TAP" THEN G
O TO 9200
9355 IF R$(4 TO 7) = " AMU" AND AM
U=0 THEN GO SUB 7560: RETURN
9356 IF R$(4 TO 7) = " BOU" THEN P
RINT AT 20,0;"O.K..";;
9357 IF JA>1 THEN LET JA=JA-1: P
RINT ;"MAIS IL N'EN"; AT 21,0;"RE
STE PLUS QUE"; JA: PAUSE 100: LE
TP=20: GO SUB 3954: RETURN
9358 IF JA=1 THEN PRINT ;"MAIS I
L N'EN"; AT 21,0;"RESTE PLUS...";;
LET JA=0: LET P=20: PAUSE 90: G
O SUB 3954: RETURN
9359 IF R$(4 TO 7) = " BOU" AND JA
=0 THEN PRINT AT 20,0;"IMPOSSIBL
E!!!!"; AT 21,0;"IL N'EN RESTAIS
PLUS": GO TO 1
9370 IF PIE=21 THEN BEEP .9,0: P
RINT AT 21,0;"O.K..J'Y DESCENDS"
: PAUSE 50: GO TO 3800
9400 IF TRAP=1 THEN GO SUB 6000
9410 IF TRAP>1 THEN PRINT AT 20
,0;"IMPOSSIBLE...": PAUSE 80: RE
TURN
9970 DRAU 103,70: PLOT 0,175: DR
AU 103,-70: PLOT 255,175: DRAU
-103,-70: PLOT 255,0: DRAU -103,7
0
9971 PLOT 85,58: DRAU 0,60: DRAU
85,0: DRAU 0,-60
9972 PLOT 51,35: DRAU 0,106: DRA
U 153,0: DRAU 0,-106
9973 PLOT 25,17: DRAU 0,142: DR
AU 207,0: DRAU 0,-142
9974 PLOT 103,70: DRAU 0,3: DRAU
49,0: DRAU 0,-3
9975 PLOT 103,70: DRAU 0,33: PLO
T 103,-71: DRAU 49,0
9976 PLOT 103,77: DRAU 49,0: DRA
U 0,-3: PLOT 103,80: DRAU 33,0:
DRAU 0,-3: PLOT 103,83
9977 DRAU 26,0: DRAU 0,-3: PLOT
103,86: DRAU 20,0: DRAU 0,-3: PL
OT 103,88: DRAU 13,0: DRAU 0,-2:
PLOT 103,90: DRAU 7,0: DRAU 0,-
2: PLOT 103,92: DRAU 3,0: DRAU 0
-2
9978 PLOT 103,70: DRAU 0,33: DRA
U 49,0: DRAU 0,-33: PAUSE 100
9979 PRINT #0;"J'AVANCE..."; BEE
P .001,8: PAUSE 55: IF FIN>1 TH
EN CLS : PRINT AT 5,5;"Je monte
l'escalier": BEEP .06,20: PRINT
AT 10,5;"J'arrive dans une pièce
": BEEP .06,22: PAUSE 100: GO
TO 1000+(KG*100)
9981 BEEP 0,5,-15: BEEP .5,-16:
PLOT 95,15: DRAU 15,15: DRAU 25
0: DRAU 15,-15: DRAU -55,0: PLOT
110,30: DRAU 0,-15: PLOT 135,30
:DRAU 0,-15
9984 PRINT #2: INK 2;"UN TROU!!J
E NE L AVAIT PAS UU!!": FOR F=1 T
0 5: BEEP 0,01,-(RND*40): NEXT F
: PAUSE 150
9985 CLS : INK 2: PLOT 25,25: DR
AU 20,80: DRAU 20,-75: PLOT 35,6
2: DRAU 20,3: PLOT 80,50: DRAU 1
6,70: DRAU 16,-64
9986 PLOT 88,85: DRAU 17,3: PLOT
130,70: DRAU 10,45: DRAU 10,-42
:PLOT 135,92: DRAU 9,2
9987 PLOT 170,80: DRAU 7,20: DRA
U 7,-20: PLOT 172,89: DRAU 7,2:
PLOT 200,85: DRAU 5,12: DRAU 5,-
12: PLOT 202,90: DRAU 5,1
9988 FOR F=40 TO -40 STEP -1: BE
EP .007,F: BEEP .003,F/2: NEXT F
9989 INK 6: CLS : PRINT : PRINT
: PRINT "...et il mourut dans u
ne des oublieettes du tombeau
de ...": PRINT : PRINT : PRINT IN
K 5: TOUTANKHAMON."
BEEP .03,-5: PAUSE 140: INK 6: C
L5 : GO TO 4750
9990 INK 6: STOP
9995 PRINT AT 20,0;;
:"AT 21,0;;
:BEEP .008,4: BEEP 0,
008,5: INPUT #1;"QUELLE PORTE ?"
;"$": BEEP .01,16
9996 IF A$="" THEN GO TO 9995
9997 RETURN

```

ESPACE CLOS

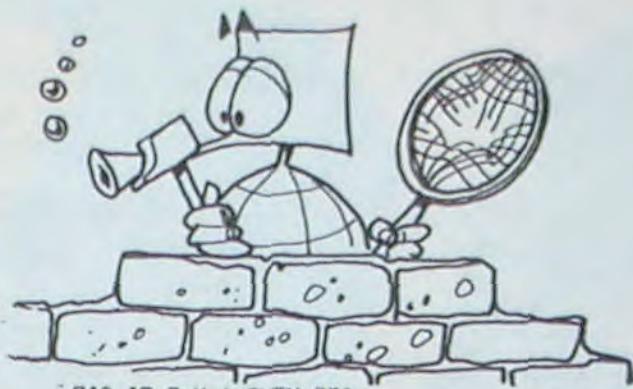
Ce jeu ressemble un peu au Casse-Brique, mais là, le joueur ne contrôle pas une raquette, mais des murs. Le mode d'emploi est dans le programme.

J. Marie KUENY

```

BO REM ESPACE CLOS, PROGRAMME ORIGINAL
DE J. M. KUENY
90 REM POUR TI 99/4A BASIC SIMPLE
100 CALL CLEAR
110 RANDOMIZE
120 FOR I=1 TO 13
130 CALL COLOR(I,4,1)
140 NEXT I
150 CALL COLOR(9,10,4)
160 CALL COLOR(10,6,4)
170 CALL CHAR(33,"A55AA55AA55AA55")
180 CALL CHAR(96,"")
190 CALL CHAR(97,"1B7E7FFFF7E7E18")
200 FOR I=0 TO 1
210 CALL CHAR(104,"087F08081C2241")
220 CALL CHAR(120+8*I,"003C7ED8FFB14224")
230 CALL CHAR(124+8*I,"FF5A3C1824428181")
240 NEXT I
250 PRINT "      ESPACE CLOS
-----:-----:-----:VOULEZ-VOUS
S LES REGLES (O/N) :-----
260 CALL SCREEN(2)
270 CALL KEY(0,K,ST)
280 IF (K>78)+(K<110)THEN 470
290 IF (K>79)*(K>111)THEN 270
300 CALL CLEAR
310 CALL SCREEN(4)
320 PRINT TAB(9);"PRINCIPE DU JEU":;"VOU
S DISPOSEZ DE TROIS VIES AU DEPART DU JE
U. LA BALLE"
330 PRINT "REBONDIT ENTRE LES MURS ET D
ETRUIT INDIFFEREMMENT VOS VIES OU VOS E
NNEMIS, QUI"
340 PRINT "RAPPORTENT DES POINTS SELON L
E TABLEAU SUIVANT :":TAB(10);CHR$(120);
" 5 PTS":;
350 PRINT TAB(10);CHR$(124);" 10 PTS":;
TAB(10);CHR$(128);" 15 PTS":;TAB(10);CH
R$(132);" 20 PTS"
360 GOSUB 1910
370 PRINT "CONTROLEZ LA TRAJECTOIRE DE L
A BALLE EN AGISSANT SUR LA POSITION D
ES MURS (ATTEN-"
380 PRINT "TION : DEPLACEMENT limite A T
ROIS CASES)":"LA TOUCHE ALPHA-LOCK DOIT
ETRE REMONTEE":;
390 PRINT "VOUS JOUEZ AVEC LA MANETTE N
UMERO 1 QUI AGIT SUR LA PO-SITION DES DE
UX MURS VERS"
400 PRINT "LEQUELS SE DIRIGE LA BALLE"
410 GOSUB 1910
420 PRINT "VOUS POUVEZ REFUSER LA POSI-T
ION DE DEPART EN APPUYANT SUR LE BOUTON .
DE TIR"

```



TI-99 BASIC SIMPLE

```

430 PRINT "SI VOUS NE MARQUEZ PAS DE P
DINTS LA BALLE VA PRENDRE UN NOUVEAU DE
PART APRES 12 REBONDS"
440 PRINT ":" EVITEZ DE SACRIFIER VOS
VIES ET MARQUEZ DES POINTS E
N PASSANT SUR LES BONNES ";
450 PRINT "CASES":;" !! BONNE CHANC
E !":;;
460 GOSUB 1910
470 CALL CLEAR
480 PRINT " RECORD SCORE";
490 CALL SCREEN(2)
500 CALL COLOR(12,16,4)
510 CALL COLOR(13,14,4)
520 FOR I=2 TO 22
530 CALL HCHAR(I,6,96,24)
540 NEXT I
550 CALL HCHAR(24,26,48,4)
560 FOR I=1 TO 3
570 GOSUB 1840
580 CALL HCHAR(L,C,104)
590 NEXT I
600 GOSUB 1840
610 CALL HCHAR(L,C,120+4*INT(4*RND))
620 N=N+1
630 IF N=8 THEN 600
640 H=1
650 V=1
660 GOSUB 1840
670 Y=L
680 X=C
690 M=5
700 N=30
710 P=1
720 Q=23
730 CALL HCHAR(Y,X,97)
740 CALL JOYST(1,C,L)
750 IF (L=0)*(C=0)THEN 1190
760 IF L=0 THEN 970
770 IF V+1 THEN 880
780 IF L=4 THEN 840
790 IF P=4 THEN 970
800 IF P=Y-1 THEN 970
810 P=P+1
820 CALL HCHAR(P,M+1,33,N-M-1)
830 GOTO 970
840 IF P=1 THEN 970
850 CALL HCHAR(P,M+1,96,N-M-1)
860 P=P-1
870 GOTO 970
880 IF L=4 THEN 930
890 IF Q=23 THEN 970
900 CALL HCHAR(Q,M+1,96,N-M-1)
910 Q=Q+1
920 GOTO 970
930 IF Q=20 THEN 970
940 IF Q=0 THEN 970
950 IF Q=10 THEN 970
960 IF Q=20 THEN 970
970 IF Q=30 THEN 970
980 IF Q=40 THEN 970
990 IF Q=50 THEN 970
1000 IF Q=60 THEN 970
1010 IF Q=70 THEN 970
1020 IF Q=80 THEN 970
1030 IF Q=90 THEN 970
1040 IF Q=100 THEN 970
1050 IF Q=110 THEN 970
1060 M=M+1
1070 CALL VCHAR(2,M,33,21)
1080 GOTO 1190
1090 IF C=0 THEN 1190
1100 IF C=4 THEN 1160
1110 IF N=27 THEN 1190
1120 IF N=X+1 THEN 1190
1130 N=N-1
1140 CALL VCHAR(P+1,N,33,Q-P-1)
1150 GOTO 1190
1160 IF N=30 THEN 1190
1170 CALL VCHAR(P+1,N,96,Q-P-1)
1180 N=N+1
1190 CALL GCHAR(Y+V,X+H,G)
1200 IF G=96 THEN 1250
1210 CALL HCHAR(Y,X,96)
1220 Y=Y+V
1230 X=X+H
1240 GOTO 730
1250 IF G=104 THEN 1490
1260 IF G=34 THEN 1740
1270 S=S+(G-116)*1.25
1280 A$=SEG$("000"&STR$(S),LEN("000"&STR
$(S))-3,4)
1290 CALL SOUND(50,500,10)
1300 CALL SOUND(50,700,10)
1310 FOR I=1 TO 4
1320 CALL HCHAR(24,25+I,ASC(SEG$(A$,1,1))
))
1330 NEXT I
1340 GOSUB 1840
1350 CALL HCHAR(L,C,120+4*INT(4*RND))
1360 CALL HCHAR(Y,X,96)
1370 CALL HCHAR(Y+V,X+H,96)
1380 GOSUB 1840
1390 X=C
1400 Y=L
1410 CALL HCHAR(Y,X,97)
1420 FOR I=1 TO 30
1430 CALL KEY(1,A,B)
1440 IF B=1 THEN 1470
1450 CALL HCHAR(Y,X,96)
1460 GOTO 1380
1470 NEXT I
1480 GOTO 1190
1490 Z=Z-1
1500 CALL SOUND(150,200,5)
1510 IF Z>3 THEN 1210
1520 CALL HCHAR(Y,X,96)
1530 CALL HCHAR(Y+V,X+H,97)
1540 FOR I=13 TO 21
1550 CALL HCHAR(10,I,ASC(SEG$("GAME OVER
",I-12,1)))
1560 NEXT I
1570 CALL SOUND(1000,500,10,600,10)
1580 IF SCR THEN 1640
1590 R=S
1600 FOR I=1 TO 4
1610 A$=SEG$("000"&STR$(R),LEN("000"&STR
$(R))-3,4)
1620 CALL HCHAR(24,12+I,ASC(SEG$(A$,1,1))
))
1630 NEXT I
1640 FOR I=7 TO 28
1650 CALL HCHAR(13,I,ASC(SEG$("REJOUER :
FAITES ENTER",I-6,1)))
1660 NEXT I
1670 N=0
1680 S=0
1690 Z=0
1700 CALL KEY(0,K,ST)
1710 IF ST=0 THEN 1700
1720 IF K=13 THEN 520
1730 END
1740 CALL GCHAR(Y+V,X,G)
1750 K=K+1
1760 IF K=12 THEN 1450
1770 IF G>33 THEN 1790
1780 V=-V
1790 CALL SOUND(50,300,5)
1800 CALL GCHAR(Y,X+H,G)
1810 IF G>33 THEN 1190
1820 H=-H
1830 GOTO 1190
1840 L=INT(15*RND+5)
1850 C=INT(18*RND+9)
1860 CALL GCHAR(L,C,G)
1870 IF G=96 THEN 1840
1880 CALL SOUND(150,3000,5)
1890 K=0
1900 RETURN
1910 PRINT :"APPUYEZ SUR N'IMPORTE QUEL
LETOUTCHE POUR CONTINUER..."
1920 CALL SCREEN(2)
1930 CALL COLOR(12,16,1)
1940 CALL COLOR(13,14,1)
1950 CALL KEY(0,K,ST)
1960 IF ST=0 THEN 1950
1970 CALL CLEAR
1980 CALL SCREEN(4)
1990 RETURN

```

ALPINISME

Nombreux sont ceux qui un jour ont révélé d'escalader les plus hauts sommets qui nous narguent aux cours des années.

Mais aujourd'hui c'est fini. Grâce à votre HP 41 muni d'un module mémoire, vous allez pouvoir vous payer ce plaisir sans sortir de chez vous. Pour cela, vous devrez vous munir d'une feuille de papier quadrillée et d'un crayon.

Le programme accepte jusqu'à 6 joueurs mais il vous

est facile d'en rajouter si vous possédez l'espace mémoire nécessaire.

Bernard BLAY

Un quadrillage 99 × 99 représente un terrain montagneux. La machine vous demande de proposer des coordonnées de points. En fonction de ces coordonnées elle détermine l'altitude des différents points; le but du jeu étant de grimper le plus haut possible. Mais attention, certains sommets sont plus hauts que d'autres, serez-

vous sur le bon? Le relief du terrain change pour chaque partie. Voici les diverses possibilités: Choix des sommets < 8. Choix du relief (60 très doux, 25 modéré, 10 ou moins accusé). Choix du nombre d'essais par joueur. Nombre de joueurs < 7.

Le joueur dont le nom vient de s'afficher propose l'abscisse, puis l'ordonnée du point qu'il essaie. Le calculateur détermine l'altitude de ce point, rappelle les coordonnées et affiche l'altitude. Si cette altitude est plus forte que le précédent record de ce joueur, la machine émet 3 notes ascendantes et mémorise le nouveau record. Quand tous les essais sont terminés, le calculateur affiche le record de chaque joueur, puis les coordonnées et l'altitude de chaque sommet.



09:37	21.6*	30 "RELIEF ?"	60 STO 30	98 TONE 8	120 PSE	150 +	179 RCL 29
01+LBL "QLP"		31 PROMPT	61+LBL 03	91 TONE 9	121 ISG 00	151 STO 28	180 -
02 CF 29		32 STO 31	62 BEEP	92 X<Y	122 GTO 07	152 RTN	181 RCL IND 28
03 FIX 0		33 "Nb JOU. ? <7"	63 "IL RESTE -"	93+LBL 06	123 XEQ 20	153+LBL 00	182 INT
04 CLRG		34 PROMPT	64 ARCL 30	94 X>Y	124 RCL 28	154 RCL 00	183 RCL 28
05 "Nb SCM. ? <8"		35 ,003	65 "+ ESSAIS"	95 STO IND 00	125 STO 30	155 FRC	184 -
06 PROMPT		36 *	66 AVIEW	96 XEQ 10	126+LBL 09	156 STO 00	185 R-P
07 28		37 STO 00	67 PSE	97 TONE 0	127 RCL IND 30	157 ISG 00	186 RCL 31
08 +		38 XEQ 00	68 XEQ 00	98 AVIEW	128 ENTER†	158 RTN	187 /
09 1 E3		39+LBL 02	69+LBL 04	99 PSE	129 INT	159+LBL 10	188 CHS
10 /		40 RCL 00	70 CLA	100 XEQ 11	130 STO 28	160 "X="	189 ETX
11 STO 28		41 3	71 ARCL IND 00	101 ISG 00	131 -	161 ARCL 28	190 1 E4
12 XEQ 28		42 /	72 ISG 00	102 GTO 04	132 1 E2	162 "+ Y="	191 *
13 "0(H1) ?"		43 1	73 ARCL IND 00	103 DSE 30	133 *	163 ARCL 29	192 RCL 28
14 PROMPT		44 +	74 AVIEW	104 GTO 03	134 STO 29	164 RTN	193 FRC
15+LBL 01		45 "MOM DU J "	75 TONE 0	105 XEQ 00	135 XEQ 08	165+LBL 11	194 1 E3
16 147		46 ARCL X	76 PSE	106 BEEP	136 TONE 9	166 "ALT="	195 *
17 *		47 "+ "	77 "X?"	107 "RESULTATS	137 "SOMMET :"	167 ARCL 19	196 28
18 FRC		48 AON	78 PROMPT	108 AVIEW	138 AVIEW	168 PROMPT	197 -
19 ENTER†		49 PROMPT	79 STO 28	109 PSE	139 PSE	169 RTN	198 /
20 ENTER†		50 AOFF	80 "Y?"	110+LBL 07	140 XEQ 10	170+LBL 08	199 ST+ 19
21 1 E4		51 ASTO IND 00	81 PROMPT	111 CLA	141 PROMPT	171 XEQ 20	200 ISG 28
22 *		52 ASHF	82 STO 29	112 ARCL IND 00	142 XEQ 11	172 0	201 GTO 05
23 INT		53 ISG 00	83 XEQ 00	113 ISG 00	143 ISG 30	173 STO 19	202 RTN
24 1 E2		54 ASTO IND 00	84 ISG 00	114 ARCL IND 00	144 GTO 09	174+LBL 05	203 .END.
25 /		55 ISG 00	85 RCL IND 00	115 AVIEW	145 GTO "ALP"	175 RCL IND 28	
26 STO IND 28		56 ISG 00	86 RCL 19	116 PSE	146+LBL 20	176 FRC	
27 RDN		57 GTO 02	87 X<Y?	117 ISG 00	147 RCL 28	177 1 E2	
28 ISG 28		58 "Nb ESSAIS?"	88 GTO 06	118 VIEW IND 00	148 FRC	178 *	
29 GTO 01		59 PROMPT	89 TONE 7	119 PSE	149 21		

LA CONCURRENCE EST MUETTE

Pauvre concurrence !

Avec l'arrivée de l'EXL 100, si elle n'était pas déjà muette de naissance, elle en deviendrait muette définitivement.

C'est vrai que ce n'est pas très gentil de parler de l'inertie des autres, mais est-ce notre faute si aucun micro-ordinateur au monde n'est doué de la parole ?

L'EXL 100 est le premier micro-ordinateur qui parle, c'est-à-dire le premier qui dispose d'un "synthé- seur vocal intégré". Et il parle comme vous et moi !

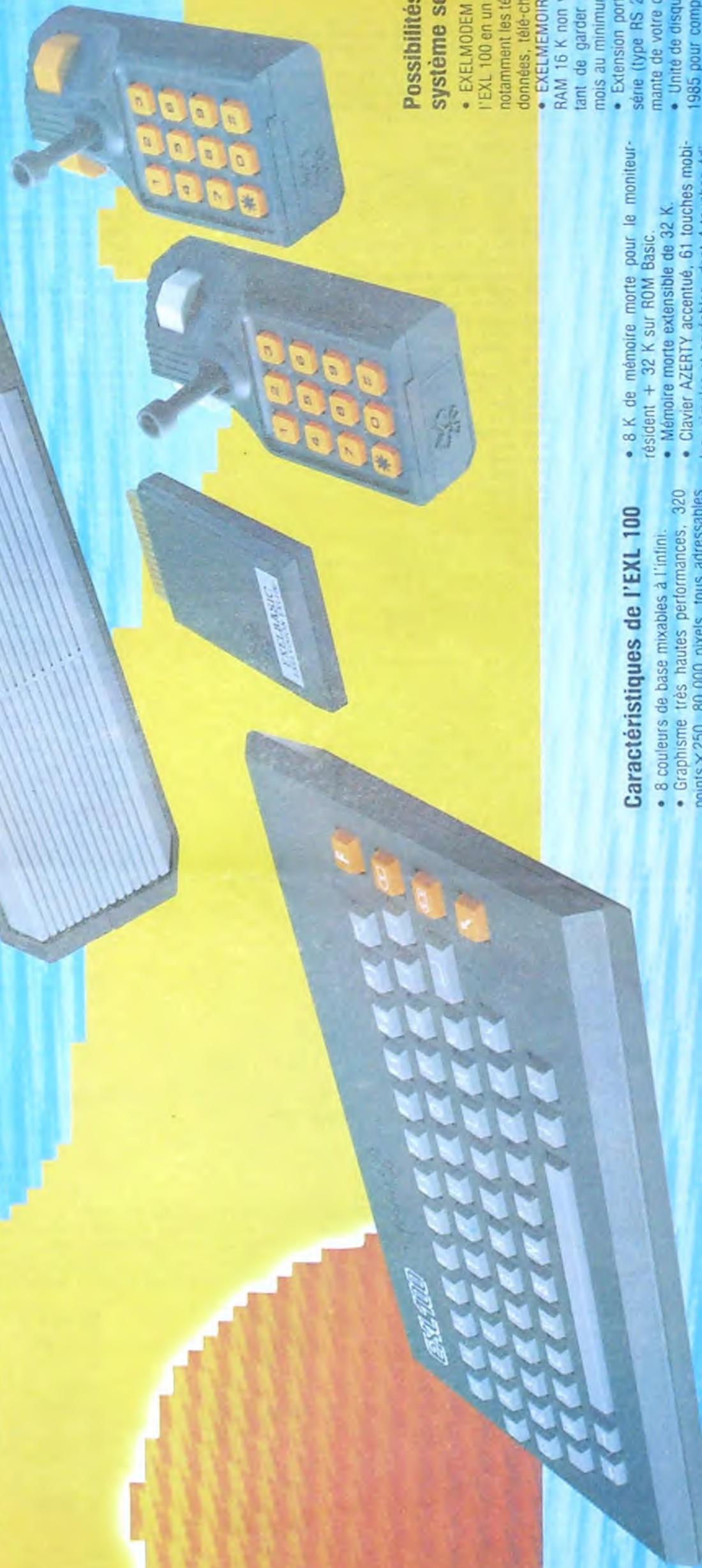
Autre première mondiale, la commande par infra-rouge qui libère le clavier et les manettes, de tous leurs fils, prises, fiches. Pour les fans de l'informatique, évidemment, la voix et l'infra-rouge, c'est très bien... mais ce qu'il y a de réellement extraordinaire, ce sont tous les "plus" technologiques offerts par l'EXL 100.

Au total, l'EXL 100 a été étudié pour devenir un véritable SYSTEME INFORMATIQUE à la fois familial et semi-professionnel, capable de vous permettre de programmer, gérer, jouer, éduquer, calculer, créer, contrôler, taper à la machine, etc., avec une grande variété de programmes prêts à l'emploi. Il est également capable de communiquer, avec des bases de données existantes grâce à l'EXELMODEM inclus (ROM 32 K) très complet, (en option).

Avouez que tout cela aurait vraiment de quoi rendre la concurrence complètement muette. Si elle ne l'était déjà !

Si elle ne l'était déjà !

complètement muette.



Possibilités d'évolution vers un système semi-professionnel :

- EXELMODEM permettant de transformer l'EXL 100 en un système très puissant, utilisant notamment les télécommunications (banques de données, télé-chargements complémentaires...).
- EXELMEMOIRE : extension mémoire CMOS RAM 16 K non volatile, en carteuse, permettant de garder toute information pendant 20 mois au minimum.
- Extension port parallèle (type Centronics) et série (type RS 232 C) pour connecter l'imprimante de votre choix.
- Unité de disquette 3,5 pouces disponible dès 1985 pour compléter votre Système EXL 100.

Pour tous renseignements complémentaires, adresser ce Couche-Couche-Midi 73, rue du Chevreuil 75006 Paris Tél. (1) 549 14 50

Nom _____
Adresse _____

Caractéristiques de l'EXL 100

- 8 K de mémoire morte pour le moniteur résident + 32 K sur ROM Basic.
- Mémoire morte extensible de 32 K.
- Clavier AZERTY accentué, 61 touches mobiles, simples et agréables, dont 4 touches édition pleine page.
- Transformateur intégré à l'unité centrale avec fusible de protection.
- Logiciels enluchables sous forme de module ROM extra-plat.
- Interface magnétophone cassette (prise DIN).
- Utilisation possible de tout lecteur-enregistreur du commerce.
- 8 couleurs de base mixables à l'intérieur.
- Graphisme très hautes performances, 320 points x 250, 80.000 pixels, tous adressables pixel par pixel, en 8 couleurs différentes.
- EXELBASIC inclus (ROM 32 K) très complet, puissant et simple, possédant d'excellentes instructions graphiques.
- 2 micro-processeurs 8 bits micro-coded (TMS 7020 et TMS 7041).
- Horloge de 4,9 MHz.
- 34 K de mémoire vive dont 32 utilisables pour la programmation.



exlevision

L'informatique facile à vivre

VIC FUTE

VIC 20

Un programme routier utile. A vous de le mettre à jour tous les ans!

Philippe BOICHUT

Il vous propose, pour les 10 axes routiers français les plus parcourus:

-Les distances en km entre chaque grande ville.

-Le numéro de téléphone des Syndicats d'Initiative de ces mêmes villes.

-Le prix de l'autoroute pour ce trajet.

-L'itinéraire bis de votre trajet.

-Les zones de bouchons importants de tous les grands centres routiers de FRANCE.

Nota: A la question "Quelle direction?", répondez par le numéro du trajet. Appuyez sur F1 pour chaque nouvelle page.

Nécessite une extension 3K.

Attention: les lignes 100 à 120 sont retirées en minuscules au bas du listing.

```

10 REM*****
20 REM***BOICHUT*****
30 REM***PHILIPPE*****
40 REM*****
50 REM***VIC 28*****
60 REM*****
70 REM***VIC FUTE*****
80 REM*****
90 PRINTCHR$(14):POKE36879,153
100 PRINT"JOUZ"
110 PRINT"X0000 + X1- + X2-"
120 PRINT"X0000 APPUYEZ SUR -1 POUR NORMAUX PROG."
130 PRINT"X0000.1 POKE198,0
140 PRINTCHR$(142)
150 PRINT"X000 PARIS-NICE
160 PRINT"X02 PARIS-BORDEAUX
170 PRINT"X03 STRASBOURG-BORDEAUX
180 PRINT"X04 BORDEAUX-LYON
190 PRINT"X05 MULHOUSE-FIGEAC
200 PRINT"X06 METZ-CHEN
220 PRINT"X07 BESANCON-BERGERAC
230 PRINT"X08 DIJON-MONTPELLIER
240 PRINT"X09 LYON-NICE
250 INPUT" quelle DIRECTION":R
260 IF R=0 THEN PRINT"IT":00TO258
270 PRINT"IT"
280 IF R=1 THEN 1370
290 GOSUB1380
300 PRINT"X000 PRIX DE L'AUTOROUTE":READR
310 PRINT"X000 "R;" FRANCIS":GOSUB1390
320 PRINT"X000 DISTANCES"
330 FOR I=724TO81423STEP22:POKER1,224:POKER1+30720,2:NEXT
340 FOR P=1TO10 READP
350 PRINT"X000 SPC(P)
360 FOR T=1TO60 NEXT T
370 PRINT"X
380 FOR P=1TO10 READV(P)
390 PRINT"X000 SPC(7)V(P)
400 FOR T=1TO60 NEXT T
410 GOSUB1390
420 PRINT"X000 SYNDICAT D'INITIATIVE "
430 FOR P=1TO10
440 PRINT"X000 "
450 FOR T=1TO60 NEXT T
460 PRINT"X
470 FOR P=1TO10
480 READN
490 PRINT"X000 SPC(12)N"
500 FOR T=1TO60 NEXT T
510 GOSUB1390
520 PRINT"X000 ITINERAIRES BIS "
530 PRINT"X000 FLECHES EN MERTZ"
540 FOR P=1TO7
550 READB
560 PRINT"X000 SPC(7)B"

```



```

570 FORT=1TO60:NEXT:HEXT
580 GOSUB1390
590 GOTO1460
600 PRINT"X000 RENSEIGNEMENTS ROUTE "
610 PRINT"X000 PARIS "(1)58,33,33
620 PRINT"X000 MULHOUSE (2)51,92,33
630 PRINT"X000 MULHOUSE (9)78,78,78
640 PRINT"X000 MULHOUSE (56)56,33,33
650 PRINT"X000 BESANCON (5)54,33,33
660 PRINT"X000 LYON (7)54,33,33
670 PRINT"X000 METZ (8)76,11,22
680 GOSUB1390
690 PRINT"X00000 UN AUTRE ITINERAIRE? N (O/N)":POKE198,0
700 GETA$:IF A$="N"THEN700
710 IF R$="0"THEN150
720 IF R$="N"THENPRINT"IT":POKE36879,27:END
730 GOTO700
740 DATRA211,50,0,220,300,300,455,555,733,863,953
750 DATAPRPARIS,AUXERRE,BERUNNE,CHALONS,MACON,LYON,VALENCE,RIEX,FREJUS,NICE
760 DATRA231,61,72,52,05,19,22,24,51,48,37,37,38,96,00,842,25,75,43,04,88,26,02,9
770 DATRA51,53,87,85,25,25
780 DATAPRPARIS,AVILLON,AUTUN,RORNE,ST ETIENNE,TOURNON,MONTELIMAR
790 DATRAHIVILLE,7800,EPERIE,7846,LYON,7912,ORRONE,7977,FRJUS,8824
800 DATRA168,0,110,160,225,280,325,375,398,457,578
810 DATAPRPARIS,ORLEANS,BLOIS,TOURS,CHATELLERault,POITIERS,NIORT
820 DATARSURGERES,SAINTES,BORDEAUX,723,61,72,53,85,95,74,84,49,85,58,08,21,05,47
830 DATRA41,21,24,18,79,20,02,74,23,82,44,28,41
840 DATAPRPARIS,BLOIS,CHATILLON,BELLAC,PERIGUEUX,LIBOURNE,BORDEAUX
850 DATALONGUEREAU,7800,ORLEANS,7844,SAINTES,7885,BORDEAUX,7928,
860 DATRA231,50,0,115,178,210,370,455,680,740,912,1833
870 DATSTRASBOURG,SPRREGUENNES,METZ,VERDUN,C.THIERRY,PRIS,TOURS,CHATELLERault
880 DATAPRINTES,BORDEAUX
890 DATRA35,03,09,730,52,32,775,65,21,84,18,85,83,10,14,723,61,72,85,58,08
900 DATRA21,05,47,74,23,82,44,28,41
910 DATSTRASBOURG,BLOIS,CHATILLON,BELLAC,PERIGUEUX,BORDEAUX
920 DATAPRPARIS,7800,ORLEANS,7844,SAINTES,7885,BORDEAUX,7928,
930 DATRA23,0,88,200,300,330,398,490,590,642,797
940 DATABORDEAUX,MARmande,MONTRUBAN,CASTELNAU,CAUCSSONE,RRBONNE,MONTPELLIER
950 DATAPRPARIS,MONTELIMAR,LYON
960 DATRA44,28,41,64,32,50,63,07,72,23,05,73,25,87,04
970 DATRA65,15,68,60,47,77,34,06,00,01,00,20,842,25,75

```

100 Print"IT": A VOTRE SERVICE

110 Print"IT": APPUYEZ sur F1 Pour Chaque Page.

WAR BLOK

TO 7

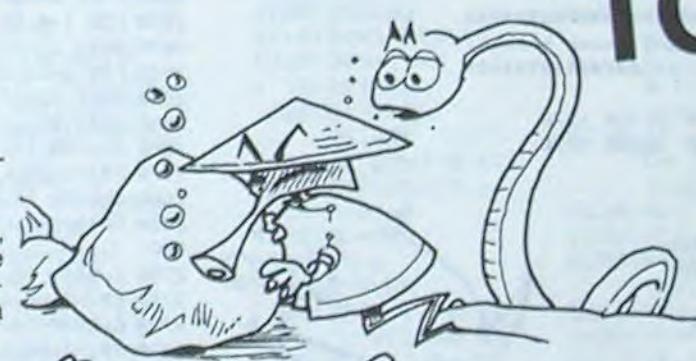
WAR BLOK est un programme pour TO7, avec manettes de jeu.

On dirige un petit personnage jaune qui pousse des blocs de pierres (5 au maximum) pour enfermer le serpent rouge entre 4 pierres.

F.LOSFELD

Instructions: Les murs extérieurs peuvent servir à enfermer le serpent. Voici une méthode pour l'enfermer facilement:

L'enfermer dans un grand piège et le rétrécir petit à petit. Mais, attention, une pierre poussée à travers le serpent passe de l'autre côté de celui-ci et il peut donc s'échapper du piège. Une fois enfermé, les scores apparaissent et en appuyant sur le bouton de la manette, le jeu reprend jusqu'à ce que le temps soit écoulé.



```

1 REM *** FRANCOIS LOSFELD 1984 ***
2 CLEAR,,48:GOSUB 40000
5 CLS:CLEAR1000,,6:LOCATE10,12,0:PRINT"A
PPUYEZ SUR 'ACTION'"
10 SS=RND:IF STRIG(1)=0 THEN 10
20 TEMP=1100:CLS:SCREEN6,0,0:PRINT:PRINT
30 TEMP=TEMP-100:IF TEMP<1 THEN TEMP=1:F
INI=1:GOT05000
40 DEFGR$(0)=16,56,56,144,240,16,48,104:
A$=GR$(0)
50 DEFGR$(1)=8,28,28,9,15,8,12,22:A1$=GR
$(1)
60 DEFGR$(2)=24,9,107,254,97,0,0,0:A2$=G
R$(2)
70 DEFGR$(3)=0,0,0,97,254,107,9,24:A3$=G
R$(3)
80 DEFGR$(4)=3,3,18,42,42,42,36,192:B1$=
GR$(4)
90 DEFGR$(5)=192,192,72,84,84,84,36,31:B2
=$GR$(5)
100 FOR T=1 TO 800 STEP 4 :Z2=INT(RND#5):
IF Z2=1 THENPRINT" ";CHR$(127);"
110 IF Z2=2 THEN PRINTCHR$(127);CHR$(127);
120 IF Z2=4 THEN PRINT" ";CHR$(127);
130 IF Z2=3 THEN PRINTCHR$(127);"
140 IF Z2=0 THEN PRINT" ";
150 NEXTT
160 COLOR4:FOR T=2TO3:LOCATE6,T:PRINTCHR
$(127):LOCATE39,T:PRINTCHR$(127)::NEXTT
170 FOR T=1 TO 30:LOCATE6,T:PRINTCHR$(127)
:LOCATE,23:PRINTCHR$(127)::NEXTT
180 A=INT(RND#30+5):B=INT(RND#15+5):IF 8
SCREEN(A,B)=127 THEN180 ELSE LOCATE,A,B:0:
COLOR3:PRINT#0$:
190 H=1:X=INT(RND#30+5):Y=INT(RND#10+6)
200 ON STICK(Y) GOSUB 1200,1200,1100,110
0,1100,1300,1800,1000
210 XX=YY=Y:ON H GOSUB 2000,2100,2200,
2300
220 IF SCREEN(X-1,Y)=127 AND SCREEN(X+1,
Y)=127 AND SCREEN(X,Y-1)>127 AND SCREEN(
X,Y+1)=127 THEN 5000
270 IF X=XX AND Y=YY THEN H=INT(RND#4+1)
300 TEMP=TEMP-1:IF TEMP<1 THEN FINI=1:GO
TO5000
310 LOCATE16,1:PRINT"TEMPS";TEMP
900 GOT0200
1000 A1=A1:B1:IF PEEK(16363+A*B#320)=0
THEN A=A-1:GOT01090
1010 IF POINT(A#8-4,B#8+4)=4 THEN 1090

```

```

2000 X1=X:Y1=Y:IF PEEK(16383+X+Y#320)=0
THEN X=X-1:IF INT(RND#4)<>1 THEN 2090
2010 IF PEEK(16344+X+Y#320)=0 THEN H=3
2020 IF PEEK(16784+X+Y#320)=0 THEN H=4
2030 COLOR1:LOCATEX1,Y1:PRINT" ":LOCATEX
,Y1:PRINT#0$:
2040 COLOR2:LOCATEX1,B1:PRINT" ":LOCATEX
,B1:PRINT#0$:
2050 COLOR3:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2060 COLOR4:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2070 COLOR5:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2080 COLOR6:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2090 COLOR7:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2100 COLOR8:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2110 COLOR9:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2120 COLOR10:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2130 COLOR11:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2140 COLOR12:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2150 COLOR13:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2160 COLOR14:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2170 COLOR15:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2180 COLOR16:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2190 COLOR17:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2200 COLOR18:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2210 COLOR19:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2220 COLOR20:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2230 COLOR21:LOCATEX1,Y1:PRINT" ":LOCATEX
,Y1:PRINT#0$:
2240 COLOR22:LOCATEX1,B1:PRINT" ":LOCATEX
,B1:PRINT#0$:
2250 COLOR23:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2260 COLOR24:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2270 COLOR25:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2280 COLOR26:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2290 COLOR27:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2300 COLOR28:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2310 COLOR29:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2320 COLOR30:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2330 COLOR31:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2340 COLOR32:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2350 COLOR33:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2360 COLOR34:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2370 COLOR35:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2380 COLOR36:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2390 COLOR37:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2400 COLOR38:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2410 COLOR39:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2420 COLOR40:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2430 COLOR41:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2440 COLOR42:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2450 COLOR43:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2460 COLOR44:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2470 COLOR45:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2480 COLOR46:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2490 COLOR47:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2500 COLOR48:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2510 COLOR49:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2520 COLOR50:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2530 COLOR51:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2540 COLOR52:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2550 COLOR53:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2560 COLOR54:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2570 COLOR55:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2580 COLOR56:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2590 COLOR57:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2600 COLOR58:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2610 COLOR59:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2620 COLOR60:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2630 COLOR61:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2640 COLOR62:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2650 COLOR63:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2660 COLOR64:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2670 COLOR65:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2680 COLOR66:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2690 COLOR67:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2700 COLOR68:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2710 COLOR69:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2720 COLOR70:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2730 COLOR71:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2740 COLOR72:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2750 COLOR73:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2760 COLOR74:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2770 COLOR75:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2780 COLOR76:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2790 COLOR77:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2800 COLOR78:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2810 COLOR79:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2820 COLOR80:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2830 COLOR81:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2840 COLOR82:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2850 COLOR83:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2860 COLOR84:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2870 COLOR85:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2880 COLOR86:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2890 COLOR87:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2900 COLOR88:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2910 COLOR89:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2920 COLOR90:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2930 COLOR91:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2940 COLOR92:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2950 COLOR93:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2960 COLOR94:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2970 COLOR95:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2980 COLOR96:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
2990 COLOR97:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
3000 COLOR98:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
3010 COLOR99:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
3020 COLOR100:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
3030 COLOR101:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
3040 COLOR102:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
3050 COLOR103:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
3060 COLOR104:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
3070 COLOR105:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
3080 COLOR106:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
3090 COLOR107:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
3100 COLOR108:LOCATEA1,B1:PRINT" ":LOCATEA
,B1:PRINT#0$:
3110 COLOR109:LOCATEA1,B1:
```

URANIA II

MZ 700

Ce jeu est un programme de bataille de l'espace.

François BAUDOIN

Le joueur peut s'il le désire, avoir un aperçu détaillé de la règle du jeu, en appuyant sur ↓, pendant la visualisation de la page de présentation, le jeu peut se présenter sous deux formes différentes:

1 -vaisseaux ennemis tous blancs.
2 -vaisseaux ennemis de différentes couleurs, suivant leur position sur l'écran.
Il offre de plus, 7 niveaux de difficulté, soit au total 14 variantes

Il existe de plus, 7 méthodes d'entraînement, soit au total 14 méthodes différentes.

Pour le choix du niveau de difficulté, tapez la touche CR après la sélection.
ex.: 5 CR

ex: - 5 CR

Le signe – 5 sélectionne la présentation de jeu n° 1.
5 sélectionne le niveau 5.

5 sélectionne le niveau 5
Le joueur pourra s'il le d

Le joueur pourra s'il le désire, modifier les différents niveaux de difficulté en changeant la valeur des variables dans les différents sous-programmes d'initialisation débutant à la ligne (5660).
Attention: pendant le jeu, il ne faut pas sortir enfoncer la touche

Attention: pendant le jeu, il ne faut pas garder enfoncées les touches de mouvement ← → ou la touche "espace" pour le tir; il faut les relâcher sans cesse.

A cartoon illustration of a small boat on water. A large explosion with several pieces of debris flying through the air is visible in the background. The boat has a flag with a star on it.

```

2020 REM*****
2000 CURSOR 10,13
2050 PRINT[F,L]"FSC8C8C8C8E9"
2100 CURSOR 18,14
2110 PRINT[F,L]"CCCCCCCCCC"
2120 CURSOR 10,15
2130 PRINT[E,L]"FEC8C8C8C8C9"

2140 RETURN
2150 CURSOR 24,13
2160 PRINT[F,L]"FSC8C8C8C8E9"
2170 CURSOR 24,14
2180 PRINT[F,L]"CCCCCCCCCC"
2190 CURSOR 24,15
2200 PRINT[E,L]"FEC8C8C8C8C9"
2210 RETURN
2220 CURSOR 17,13
2230 PRINT[F,L]"FSC8C8C8C8E9"
2240 CURSOR 17,14
2250 PRINT[F,L]"CCCCCCCCCC"
2260 CURSOR 17,15
2270 PRINT[E,L]"FEC8C8C8C8C9"
2280 RETURN
2290 REM*****
2300 REM mut coucoupes
2310 REM*****
2320 K=K+1
2330 IF INT(K/RS)=(K/RS) GOSUB 2350
2340 RETURN
2350 FOR I=N TO M STEP -1
2360 IF PEEK(I)=199 GOSUB 2430
2370 NEXT I
2380 M=M+P
2390 N=N+P
2400 K$="-C8"
2410 MUSIC K$
2420 RETURN
2430 POKE I,0
2440 J=I+P
2450 IF J>54048 THEN GOSUB 2510
2460 POKE J,199
2470 RETURN
2480 REM*****
2490 REM partie canon + fin
2500 REM*****
2510 AF=AF-1
2520 IF AF=0 GOSUB 2560
2530 IF AF>0 GOSUB 4060
2540 GOSUB 4220
2550 GOTO 1170
2560 FOR G=53968 TO 54128
2570 POKE G,0
2580 NEXT G
2590 POKE 54028,199
2600 POKE 54048,162
2610 FOR I=0 TO 2000
2620 NEXT I
2630 FOR G=54030 TO 54122 STEP 3
2640 POKE G,202
2650 NEXT G
2660 CURSOR 16,5
2670 PRINT[AB,L]" 9982----828C "
2680 CURSOR 16,6
2690 PRINT[AB,L]" 99C3C3 F2 F2 F2 F2 C3C
38C "
2700 CURSOR 16,7
2710 PRINT[AB,L]" BF "
2720 CURSOR 16,8
2730 PRINT[AB,L]" C9----99----8C----FE "
2740 CURSOR 19,2
2750 PRINT[AD,L]"FIN DU JEU"
2760 CURSOR 0,10
2770 PRINT[AD,L]"APPUYEZ SUR N'IMPORTE Q
UELLE TOUCHE POUR REJOUER"

2780 CURSOR 0,13
2790 PRINT[AC,L]"appuyer sur la touche t
si vous desirez selectionner un nouveau
niveau de d;fficulte"
2800 F$="FB"
2810 G$="C8"
2820 H$="A1"
2830 I$="-D1"
2840 J$="#E1"
2850 K$="#G1"
2860 TEMPO 2
2870 MUSIC F$,G$,H$,I$,J$,K$
2880 AR=AR+1
2890 IF AR<3 GOTO 2860
2900 GET A$
2910 IF A$="W" GOTO 2960
2920 IF A$="" GOTO 2900
2930 IF D>AE(GA) THEN AE(GA)=D
2940 GOSUB 1B40
2950 GOTO 1130
2960 IF D>AE(GA) THEN AE(GA)=D
2970 GOSUB 1B40
2980 GOTO 1110
2990 END
3000 REM*****
3010 REM regle du jeu (1)
3020 REM*****
3030 COLOR,,1: PRINT"@"
3040 PRINT[3,1]"VOUS ETES LE COMMANDANT"
3050 PRINT[3,1]"DE LA FLOTTE INTERGALACT
IQUE."
3060 PRINT[3,1]"DEFENDEZ VOTRE BASE DES
3070 PRINT[3,1]"ENVAHISSEURS URANIENS!"
3080 PRINT:PRINT:PRINT:
3090 PRINT[6,1]"ut; il lez la touche 'espa
ce' pour tirer."
3100 PRINT:PRINT:PRINT:

```

```

4120 RETURN
4130 POKE 54172,201
4140 RETURN
4150 POKE 54170,201
4160 POKE 54172,201
4170 POKE 54174,201
4180 RETURN
4190 REM*****AFFICHAGE DE LA VAISSEAU*****
4200 REM affichage de la partie vaisseau
4210 REM*****AFFICHAGE DE LA VAISSEAU*****
4220 GOSUB 5460
4230 CURSOR 10,6
4240 PRINT[2,L]"VOUS VENEZ DE PERDRE "
4250 CURSOR 10,7
4260 PRINT[2,L]"L'UNE DE VOS UNITES"
4270 CURSOR 5,9
4280 PRINT[4,L]"PREPAREZ VOUS A"
4290 CURSOR 5,10
4300 PRINT[4,L]"REAFFRONTER L'ENNEMI?"
4310 SR$="G"
4320 SD$="+AS"
4330 ST$="-B3":KK=0
4340 TEMPO 7
4350 KK=KK+1
4360 MUSIC SR$,ST$,SD$
4370 IF KK<6 GOTO 4340
4380 FOR I=0 TO 1500
4390 NEXT I
4400 GOSUB 1290
4410 Z2=Z2+1
4420 RETURN
4430 REM*****AFFICHAGE DE LA VAISSEAU*****
4440 REM vaisseau supplémentaire
4450 REM*****AFFICHAGE DE LA VAISSEAU*****
4460 BA=BA+1
4470 IF BA=1 GOSUB 4490
4480 RETURN
4490 CURSOR 10,6
4500 PRINT[2,L]"FELICITATIONS!"
4510 CURSOR 5,7
4520 PRINT[2,L]"VOUS DISPOSEZ DES MAINTENANT"
4530 CURSOR 5,8
4540 PRINT[2,L]"D'UNE UNITE SUPPLEMENTAIRE."
4550 CURSOR 5,10
4560 PRINT[4,L]"PREPAREZ VOUS A REPRENDRE"
4570 CURSOR 10,11
4580 PRINT[4,L]"LE COMBAT!"
4590 R$="+CB"
4600 T$="E0"
4610 U$="-B0"
4620 TEMPO 1
4630 MUSIC R$,T$,U$,R$,T$,U$,R$,T$,U$,R$,
        ,T$,U$,R$,T$,U$,R$,T$,U$,R$,T$,U$,
4640 AF=AF+1
4650 GOSUB 4060
4660 FOR G=53449 TO 53700
4670 POKE G,0
4680 NEXT G
4690 RETURN
4700 REM*****AFFICHAGE DE LA VAISSEAU*****
4710 REM controle affichage transports
4720 REM*****AFFICHAGE DE LA VAISSEAU*****
4730 IF Z2<=1 GOSUB 2080
4740 RETURN
4750 IF Z2<=2 GOSUB 2150
4760 RETURN
4770 REM*****AFFICHAGE DE LA VAISSEAU*****
4780 REM initialisation escadrille
4790 REM ennemie - (2 variantes)
4800 REM*****AFFICHAGE DE LA VAISSEAU*****
4810 M=53449
4820 N=53565
4830 S=53483:T=53503:U=53549
4840 FOR G=M TO S STEP 4
4850 POKE G,199
4860 NEXT G
4870 FOR G=S TO T STEP 3
4880 POKE G,199
4890 NEXT G
4900 FOR G=T TO U STEP 5
4910 POKE G,199
4920 NEXT G
4930 FOR G=U TO N STEP 3
4940 POKE G,199
4950 NEXT G
4960 RETURN
4970 M=53449:N=53565:S=53465:T=53505:U=53545
4980 FOR G=M TO S STEP 3
4990 POKE G,199

```

En raison de la longueur du listing, nous passerons ce programme en 2 fois.

A SUIVRE

SYNTHETISEUR

PC 1251

Le PC 1251 n'était déjà pas muet mais maintenant, il peut (enfin) rivaliser avec son grand frère le PC 1500. Attention les oreilles! Musiciens, à vos claviers

Patrick DELHINGER

Fonctionnement: Ce programme de synthétiseur étant pour sa partie vive en LM il vaut mieux avoir de quoi faire un "ALL RESET" à porté de mains afin d'arrêter un son trop long (faire ALL RESET en maintenant une touche enfoncée). Les ordres de commandes qui vont suivre semblent rébarbatifs mais on s'y fait très vite. Ce programme peut mémoriser 850 notes différentes (c'est très long à programmer). Les correspondances entre les notes varient et les fréquences restent à faire (mais on s'en passe très bien). Sachez tout de même, qu'en GBAND, PLAY xx, 140 correspond à un ré médium et que l'écart entre les notes sont d'environ 40 points.

Voici la liste des ordres avec leur syntaxe. (N.B. les ordres simples (sans chiffre) peuvent être abrégés à 3 lettres, mais pour les autres, il est très important de respecter la syntaxe).

A) Synthétiseur non mémorisable:

GRAPH: met le display (LCP) sur "ON". Fonctionne avec tous les codes du A.

NGRAPH: met le display (LCD) sur "OFF".
CONTINUE: produit un son altéré continu.
REVERSE: produit 2 sons en même temps, pour fonctionner avec tous les codes de A.
CLOCK STOP: produit un son interrompu.
BAND SPC: 0 → aigue
 1 → plus grave
 2 → de plus en plus grave
 3 → de plus en plus grave
 4 → très grave.
INVERSE: inverse le sens de modulation repeat SPC n (0 → 255) nombre de répétition de la séquence.
Module SPC n (0 → 255) séquence. 01 très rapide, 255 très lent.
 Attention, plus la bande est basse (ex. band 4), plus il y a de répétitions et plus la modulation s'approche de 255 (00), plus le temps d'émission du son sera long (jusqu'à plusieurs minutes).
Brepeat SPC n (0 → 999) nombre de répétition de la séquence entière.
End: question à 100 points (marche avec B et A).
B partie mémorisable (note simple "non modulée").
Play, nnn (durée), xxx (hauteur du son).
 Les 2 codes sont compris entre (0 et 255) et doivent obligatoirement comprendre 3 chiffres (001, 002).
hauteur: 001 étant le plus aigue, 000 étant le plus grave.

durée: 001 le plus court et 000 le plus long.
ABAND: son aigue
GBAND: son grave
PMEMO: joue l'air enregistré.

Tous ces ordres sont à entrer à l'apparition de "S > - ", un par un, on peut les programmer en réserve sans aucun problème, ce programme occupe tout la mémoire du PC on ne peut ni le merger, ni le faire cohabiter avec un autre.

Attention au d'ata's, une erreur peut être fatale au programme. On peut lancer celui-ci en SHIFT "S" (seulement lorsqu'il a déjà été lancé par un "RUN" précédemment). Une petite astuce: dès que le programme est introduit, faire Peek 50915, Peek 50916 et noter les 2 valeurs trouvées (adresse de fin du programme, ceci avant de le faire tourner bien sûr).

Comme celà si le programme saute pour une raison ou pour une autre (erreur dans les datas) vous pouvez la rattraper en "Pokant":
→ B831, 224
50915, valeur relevée,
50916, valeur relevée.

Les programme est alors entièrement rattrapé, il peut-être modifié et sauvé. (ceci même après un ALL RESET).

N.B.: pour sauver une music sur cassette, faire: CSAVE AA 1 BE00, & C500 pour le loader, faire: Cload M.

```

(0),8,3): IF A<256           CALL &C526: GOTO 15      26: BEEP 1: PAUSE *
AND A>=0 POKE &C503,          100:GOTO 67                //0.K.//":C=C-2:
A: GOTO 15                     105:"ABA" POKE &C530,0:    GOTO 15
76:GOTO 67                      GOTO 15
80:"BRE"A= VAL MID$ (B$     110:"GBA" POKE &C530,255   130:"INV" IF PEEK &C518=
(0),9,3): FOR B=1 TO          : GOTO 15                  &42 POKE &C518,&43:
A: CALL &C500: NEXT          115:"PME"E=C-D: FOR A=0   GOTO 15
B: PAUSE * ***FINI*          TO E STEP 2: POKE &C
***: GOTO 15                  527, PEEK (&BE00+A):
90:"PLA"A= VAL MID$ (B$     POKE &C52E, PEEK (&B
(0),6,3),B= VAL MID$        E00+A+1): CALL &C526   140:POKE &C50D,255: GOTO
(B$(0),10,3)                  : NEXT A                 15
95:IF (A<256 AND A)>=0       120:PAUSE * ***FINI***  145:POKE &C50F,255: GOTO
AND (B<256 AND B)>=0         : GOTO 15                 15
AND C<&C4FD POKE &C5
27,A: POKE &C52E,B:C
=C+2: POKE C,A,B:

```

ALZAN

PC 1500

Perdu dans une ville, saurez-vous en sortir indemne? Heureusement pour vous, ALZAN est situé à l'intérieur d'un SHARP PC 1500 et les morts prochains qu'il aura sur sa conscience ne seront que symboliques... ALZAN est un jeu d'aventure dont le but est de sortir d'une ville.

C.J. BERGEROT

Mode d'emploi: RUN < ENTER >présentation et début du jeu.

- Lorsque le ? apparaît, c'est à l'utilisateur de jouer.
- Le dialogue avec PC se fait à l'aide d'au plus, deux mots séparés par un espace (ex. OUVRIR COFFRE).
- Pour vous diriger, vous disposez des commandes:
N: Nord, E: Est, S: Sud, O: Ouest, H: Haut, B: Bas.
- Deux commandes particulières vous permettent de faire le bilan de votre situation: I = inventaire. REGARDER : lorsque l'utilisateur ne sait plus où il en est.

Un conseil: ne pas se pourvoyer tout de suite dans les détails, découvrez plutôt la ville dans son ensemble.

```

S:REM ALZAN:JEU
D AVENTURES SU
R PC-1500
10:REM COPYRIGHT
CHRISTOPHE & J
ACQUES BERGERO
T
20:REM PROGRAMME
POUR HEBDOGICI
EL
30:REM FIXATION D
ES CONDITIONS
DE JEU
40:WAIT 100:R=26:
D=14:U=43:A=27
:C=13
50:DIM S(11),C(3)
,P$(2)*4,0(0),
Q(0),0$(0)*20,
M$(0)*18,C$(0)
*32
52:DIM W$(4)*2,E$(
0)*30
55:FOR X=1TO 0:
READ Q(X),0$(X
):NEXT X
80:RD=1:FOR X=1TO
D:0(X)=Q(X):
NEXT X
100:IF S(2)=0GOTO
220
120:IF S(3)<>0GOTO
220
130:BEEP 1:PRINT "
IL FAIT NOIR..
.LUMIERE?"
150:GOTO 1E3
220:BEEP 1:GOSUB (
BE3+10*RO)
300:F=0
310:FOR X=1TO 0
320:IF 0(X)<>RO
GOTO 500
330:IF F<>0GOTO 40
0
340:PRINT "IL Y A:
"
400:PRINT 0$(X)
500:NEXT X
1000:T=1:RESTORE
12010
1020:GOTO 2010
1100:IF C(1)<>0
LET C(1)=C(1
)-1
1105:IF C(2)<>0
AND S(3)=1
LET C(2)=C(2
)-1
1110:IF C(3)<>0
LET C(3)=C(3
)-1
1120:BEEP 2:INPUT
Y$
1150:Y=0
1170:P$(2)="00"
1200:FOR W=1TO 2
1210:GOSUB 6E3
1220:IF Y>LEN (Y
$)GOTO 1300
1230:IF P$(W)="00
"GOTO 1210
1240:NEXT W
1300:IF P$(1)<>"0
" GOTO 1600
1310:PRINT "PARDO
ALLER PAR L
N??"
A"
1320:GOTO 100
1600:RESTORE 1101
0:FOR X=1TO
RO:READ M$(0
):NEXT X
1610:Z=1
1620:T#=MID$ (M$(0
),Z,2)
1630:IF T$="00"
GOTO 1900
1640:IF T$<>P$(1)
GOTO 1700
1650:RO=VAL (MID$(
M$(0),Z+2,2
))
LET C(1)=C(1
)-1
1660:GOTO 100
1700:Z=Z+4
1710:GOTO 1620
1900:T=0:RESTORE
13010
1910:MA=0
2010:CP=0
2100:READ C$(0):C
P=CP+1
2110:IF T=0GOTO 2
300
2120:E$(0)=C$(0)
2130:GOTO 2610
2200:FOR W=1TO 2
2300:IF CP<=AGOTO
2400
K=1:RETURN
2500:IF N=ROLET 0
2600:IF N=ROLET 0
2700:N=VAL (MID$(
E$(0),E+1,2
))
2800:GOSUB (2900+
10*TY)
2810:IF OK=0GOTO
2100
2820:E=E+3
2830:GOTO 2700
2900:IF N=ROLET 0
2901:OK=0:RETURN
2910:IF 0(N)=ROOR
0(N)<>LET OK
=1:RETURN
2911:OK=0:RETURN
2920:IF 0(N)<>RO
AND 0(N)>=0
LET OK=1:
2930:IF UAL (P$(1
))<13PRINT "
AND 0(N)>=0
LET OK=1:
2940:OK=S(N):RE
TURN
2950:IF S(N)=0LET
OK=1:RETURN
2951:OK=0:RETURN
2960:IF C(N)=1LET
"RIEN"
2970:IF RND 100<
NLET OK=1:RETURN
2980:IF MID$ (E$(0
),E,1)="."
THEN 3010
2710:TY=ASC (MID$(
E$(0),E,1))
-65
2720:N=VAL (MID$(
E$(0),E+1,2
))
3110:TY=ASC (MID$(
E$(0),E,1))
-65
3120:IF MID$ (E$(0
),E+1,1)<>".
LET N=VAL
(MID$ (E$(0
),E+1,2))
3200:BR=0
3210:GOSUB (4E3+1
00*TY)
3220:IF BR=1000R
BR=1E30R BR=
1100GOTO BR
3230:E=E+3
3240:GOTO 3100
4000:BEEP 1:PRINT
"VOUS TENEZ:
4200:BR=100
4230:RETURN
4240:OK=N:RO
RETURN
4250:S(1)=S(1)-1
4700:X=0(N)
4710:0(N)=0(N+1)
4720:0(N+1)=X
4730:RETURN
4800:OK=N:RO
RETURN
4900:IF 0(N)<0LET
S(1)=S(1)-1
4910:0(N)=0
4920:RETURN
5000:RO=N
5010:RETURN
5100:BEEP 1:PRINT
"D ACCORD"
5200:BR=1E3
5210:RETURN
5300:BR=1100
5310:RETURN
5400:BR=100
5410:RETURN
5500:BEEP 1:INPUT
"ETES VOUS S
UR",W$(1)
5530:IF LEFT$ (W$(
1),1)<>"0"
LET E=E-2:
5600:END
5990:REM SAISIS D
ES 4 PREMIER
ES LETTRES
5995:REM DES MOTS
INTRODUITS
6000:FOR G=1TO 4:
W$(G)="":
NEXT G
6015:P$(W)="00"
6020:GOSUB 6600
6025:IF EN<>0
6100:IF W$=" "
RETURN
6110:RESTORE 1001
0:FOR Q=1TO
U:READ U$
6120:IF W$=MID$ (
U$,3,LEN U$-
2)GOTO 6200
6130:NEXT Q
6140:RETURN
6200:P$(W)=LEFT$(
U$,2)
6210:RETURN
6500:Y=Y+1
6510:IF Y>LEN (Y$)
LET EN=1
6520:IF EN<>0
RETURN
6530:IF MID$ (Y$,
Y,1)=" "LET
EN=1:GOTO 65
40:OK=0:RETURN
4030:FOR X=1TO 0
4040:IF 0(X)>=0
GOTO 4070
4050:PRINT 0$(X):
F=0
4070:NEXT X
4080:IF F<>0PRINT
"RIEN"
4095:BR=100:
RETURN
4100:IF S(1)<5
GOTO 4140
4110:BEEP 1:PRINT
"VOUS NE POU
UEZ PORTER P
LUS"
4120:BR=100
4130:RETURN
4140:IF 0(N)=-1
GOTO 4180
4150:0(N)=-1
4160:S(1)=S(1)+1
4170:RETURN
4180:BEEP 1:PRINT
"VOUS L AVEZ
DEJA"
4190:GOTO 4120
4200:IF 0(N)=-1
GOTO 4240
4210:BEEP 1:PRINT
"VOUS N AVEZ
PAS DE",0$(N)
4220:BR=100
4230:RETURN
4240:OK=N:RO
RETURN
4250:S(1)=S(1)-1
4710:0(N)=0(N+1)
4720:0(N+1)=X
4730:RETURN
4800:OK=N:RO
RETURN
4900:IF 0(N)<0LET
S(1)=S(1)-1
4910:0(N)=0
4920:RETURN
5000:RO=N
5010:RETURN
5100:BEEP 1:PRINT
"D ACCORD"
5200:BR=1E3
5210:RETURN
5300:BR=1100
5310:RETURN
5400:BR=100
5410:RETURN
5500:BEEP 1:INPUT
"ETES VOUS S
UR",W$(1)
5530:IF LEFT$ (W$(
1),1)<>"0"
LET E=E-2:
5600:END
5990:REM SAISIS D
ES 4 PREMIER
ES LETTRES
5995:REM DES MOTS
INTRODUITS
6000:FOR G=1TO 4:
W$(G)="":
NEXT G
6015:P$(W)="00"
6020:GOSUB 6600
6025:IF EN<>0
6100:IF W$=" "
RETURN
6110:RESTORE 1001
0:FOR Q=1TO
U:READ U$
6120:IF W$=MID$ (
U$,3,LEN U$-
2)GOTO 6200
6130:NEXT Q
6140:RETURN
6200:P$(W)=LEFT$(
U$,2)
6210:RETURN
6500:Y=Y+1
6510:IF Y>LEN (Y$)
LET EN=1
6520:IF EN<>0
RETURN
6530:IF MID$ (Y$,
Y,1)=" "LET
EN=1:GOTO 65

```

HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

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

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
REGLEMENT JOINT : CHEQUE CCP

MATERIEL UTILISE :
CONSOLE :
PERIPHERIQUES :

THE WONDERFUL ADVENTURES OF MICHE AND MICHA

PARANOIAK from FROGGY SOFTWARE for APPLE (all kinds)

-So, Micha, I heard you have been reformed for nanisme, which is usually referred as "dwarfry"?
-Yes, I did. And it is ze raison for laquelle I am completely deprimed.
-You mean down?
-Completlement down...
-That tombe very bien, because it is ze subject of the rubrique of today.
-Nanisme is the subject of today, and ze chapeau of my aunt is quite plus grand than le garden of mon oncle.
-You know, I haven't any argent in my pocket.
-You are very mal, pal. What do you nide money for?
-I want to go to my psychanalist.
-What do you nide a psychanalist for?
-Je suis just amnesic. Oedipus complexed, claustrophobic, timidic, asthenic, ain't got no money, and I am not alcoholic to oublie all the rest.
-c'est tout folk?
-Yes, Miche, but I souhaite you aide me a little to resoudre all my problems.
-You mean the fact that you are très fatigué and you can't think of anything to say?
-Yes.
-So I am going to help you. I shall ask you some questions and you give me the réponses. Ok?
-Sans problème, my friend.
-All right. Are we doing this article in english under the fallacious pretepte that the logiciel is entirely in french? *
-Precisely. Il suffit de voir le nom de la boite.

-Ca y est, t'as craqué, t'abandonnes l'anglais?
-Ouaip.
-Not me. Is the but of the game to loose all the complexes?
-Ben tiens, je suis plus amnésique.
-T'es dans un drôle d'état, en tous cas. Comment t'as fait?
-J'ai retrouvé mon arrière grande-tante et son numéro de compte en banque.

-Good map (plan). Et tous is like that?
-Ouais, en sortant du cinéma, j'avais plus le vertige. Sans parler d'Hamlet qui était plutôt nul, ce soir.
-Bref, c'est très bien.
-Oui.
-Bon, on arrête, sinon, on pourra pas passer les quadris. On a intérêt à ... merde plus de plac
* Authentique



PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS PC 1500 + 16K (CE 161) + Imprimante CE 150 + lecteur K7 pour 4200 F. (valeur 6200 F.). Tel: 387 13 28.

VENDS console TI 99/4A + modulateur SECAM/UHF + magnéto K7 compatible avec TI (Thomson avec compteur) + câble magnéto + manettes de jeu + 7 livres pour TEXAS + 6 modules dont Parsec, Tombstone City, etc... + K7 jeu rétro I et II + synthétiseur de parole + module Basic étendu avec K7 "Basic étendu ar soi-même". A débattre. Mademoiselle BARREL Tel: (94) 94 32 77 (Heures repas).

VENDS TO7 + Basic + magnéto + Manettes + contrôleur et lecteur disquettes + 8 livres + Pingo + Chasseur Oméga + I.L. L'intrus + nombreux jeux sur K7 et disquettes + programme copie K7. Le tout 7500 F. J.Pascal THIRION 149 rue Nordmann P 13 75013 PARIS. Tel: 535 03 17.

ACHETE pour TI99/4A basic étendu. Prix à débattre. Eric SOLECKI 26 rue Faolly 59165 AUBERCHICOURT. Tel: (27) 86 85 78.

VENDS ensemble TO7 (unité centrale + basic + lecteur enregistreur de programmes + extension mémoire 16K) : 4000 F. (valeur 5000 F.). VENDS également logiciels pour TO7: Pictor : 600 F. Mélodie: 600 F. Dialogue avec une sauteuse: 100 F. Chasseur Oméga: 100 F. Troff: 100 F. Gaël SIMARD 80 Galerie de l'Arlequin 38100 GRENOBLE. Tel: (76) 09 06 24.

VENDS TO7 (06/84) + Basic + Pictor + Lep + 7 livres. Le tout 3000 F. Monsieur GRIMAL 39 bld Gambetta 72200 LA FLECHE. Tel: (43) 94 02 31.

VENDS TI99/4A + magnéto et cable + manettes + Basic étendu + Munch man + Hopper + Othello + Parsec + basic par soi même + Introduction au TI Part 1 et 2 + livres 50 programmes + Les grands classiques du jeu + La conduite du TI + graphisme 3D (valeur + 4000 F.) vendu 3000 F. Bruno PASQUET "Le Cammas" Cidex 5286 31240 CASTELMAUROU L'UNION. Tel: (61) 09 19 16.

Pour TI99/4A VENDS module de jeu Parsec. Prix 200 F. Florent TESSIER 8 Impasse Maupassant 85000 LA ROCHE SUR YON. Tel: (51) 37 53 67.

VENDS SPECTRUM 48K PERITEL sous garantie (3/84) + 3 livres + 2 logiciels (valeurs 2789) vendu 2300 F. + Moniteur ZENITH vert + cable peritel sous garantie (06/84) (valeurs 1105 F.) vendu 900 F. Monsieur LOUSSUARN Tel: 728 41 27.

VENDS PC 1500 + CE 151 (4 Ko) avec manuels d'utilisation et d'instructions + 4 livres de programmes (07/83) le tout 1800 F. à débattre. Demander Thierry au (3) 975 91 02 (après 19 H).

VENDS extension mémoire 16K pour TO7. (valeur 800 F.) cédé 500 F. à débattre. Demander KHALID au 384 72 59.

VENDS CBM 64 SECAM + lecteur K7 + livres + cables UHF et Peritel + joystick + K7 Echecs, Matrix et Divers programmes. Le tout 3800 F. J.P. DENISSEL, 8 square Louis Chauvin 77680 ROISSY EN BRIE. Tel: 029 33 20 (de 18 H à 20 H).

VENDS ORIC 1 48K amélioré sortie son stéréo Reset par pousoir + livres + K7 et câbles : 2200 F. Jean GIRVES 9 rue St Amans 31130 BALMA. Tel: (61) 24 30 00.

MENU

APPLE	Caractaide
Airy ANDRE	Page 6
CANON X07	Jump
Fred TRANCART	Page 12
FX 702P	Manoir
Eric ZMIRO	Page 15
COMMODORE 64	Idées
Laurent BRUERE	Page 4
VIC 20	Vic futé
Ph.BOICHUT	Page 17
HECTOR	Création de caractères
Pascal FALLOT	Page 8
HP 41	Alpinisme
Bernard BLAY	Page 13
ORIC 1	Maxit
Hay SRUN	Page 2
MZ 80	URANIA II
François BAUDOIN	Page 18
PC 1500	Alzan
Jacques BERGEROT	Page 19
PC 1251	Synthétiseur
Patrick DELHINGER	Page 19
ZX 81	Confiance?
François THELLIER	Page 4
SPECTRUM	Secret de la momie
Vincent DUMESTRE	Page 2
TRS 80	Logic/Conversion
F.TEREYGEOL	Page 5
TI99 (b.e)	Ring
J.M.CHENY	Page 2
TI99 (b.s)	Espace clos
Didier DELANSAY	Page 13
TO7	War block
F.LOSFELD	Page 17

Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef : Gérard CECCALDI

Directeur Technique : Benoîte PICAUD

Maquette : Christine MAHÉ

Dessins : Jean-Louis REBIÈRE

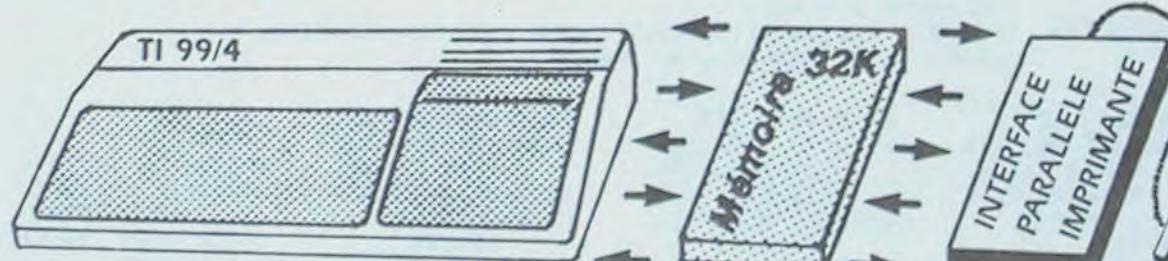
Éditeur : SHIFT ÉDITIONS, 27, rue du Gal-Foy 75008 PARIS

Publicité au journal. Distribution NMPP.

N° R.C. 83 B 6621.

Imprimerie : DULAC et JARDIN S.A. EVREUX.

DISPONIBLE : EXTENDED BASIC EUROPE AVEC MANUEL FRANÇAIS 800 F



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

MODULES ROMOX :

Rotor Raiders	390.00	Princess and frog	390.00
---------------	--------	-------------------	--------

MODULES FUNWARE :

Rabbit trail	285.00	Driving Demon	285.00
--------------	--------	---------------	--------

MODULES ATARI :

Ambulance	285.00	Saint Nick	285.00
-----------	--------	------------	--------

K7 :

Han House	285.00	Jungle hunt	350.00
-----------	--------	-------------	--------

Pac man	350.00	Defender	350.00
---------	--------	----------	--------

Moon Patrol	350.00		
-------------	--------	--	--

PROMOTION

LOT N° 1

Le Module BASIC ETENDU U.S.A. manuel en français
K7 BASIC PAR SOI-MÊME
K7 AIDE A LA PROGRAMMATION

L'ensemble 920,00 F.

LOT N° 2

Le Module BASIC ETENDU U.S.A. manuel en français
K7 BASIC PAR SOI-MÊME
K7 AIDE A LA PROGRAMMATION
EXTENSION MÉMOIRE 32 K EXT.

L'ensemble 2.240,00 F.

LOT N° 3

Le Module BASIC ETENDU U.S.A. manuel en français
EXTENSION MÉMOIRE 32 K EXT.
TI LOGO N° 2

L'ensemble 2.795,00 F.

LOT N° 4

Le Module BASIC ETENDU U.S.A. manuel en français
EXTENSION MÉMOIRE 32 K EXT.

L'ensemble 5.300,00 F.

INTERFACE PARALLÈLE pour TI 99 IMPRIMANTE EPSON RX 80 FRICTION et TRACTION

L'ensemble 6.560,00 F.

LOT N° 5

Le Module BASIC ETENDU U.S.A. manuel en français

MAGNETO CASSETTE LANSAY

COMPTEUR + CABLE MAGNETO

MODULE JEUX :

SUPER DEMON ATTAQUE

BURGERTIME

MUCHMAN

K7 INTRODUCTION AUX JEUX N° 1

K7 INTRODUCTION AUX JEUX N° 2

L'ensemble 1.995,00 F.

LOT N° 6

Pour ceux qui possèdent le contrôleur et le lecteur de disquettes

1 CARTE P. CODE

1 UCSD PASCAL COMPILER

1 UCSD PASCAL LINKER

1 UCSD PASCAL ÉDITEUR

1 EDITOR ASSEMBLEUR

1 DISQUETTE MATHS

1 DISQUETTE FICHIER D'ADRESSES

1 DISQUETTE AIDE A LA PROGRAMM. II

1 DISQUETTE AIDE A LA PROGRAMM. III.

L'ensemble 3.500,00 F.

LOT N° 7

1 MODULE BASIC ETENDU U.S.A. manuel en français

1 MODULE TI CALC

1 MODULE CONSEIL FINANCIER

1 MODULE GESTION DE RAPPORTS

1 MODULE DE FICHIER

1 INTERFACE PARALLÈLE TI 99/4

1 IMPRIMANTE GP 500 SEIKOSCHA

L'ensemble 5.300,00 F.



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 Seikosha.

BON DE COMMANDE TARIFS OCTOBRE 1984

Nom
Prénom
Adresse
Tél.
Code Postal
Ville
Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis.
Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.
Participation aux frais de port et d'expédition en recommandé pour les logiciels : + 30 F.
LA RÈGLE A CALCUL : 65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél.: 325.68.88 - Téléx: ETRAV 220064/F/1303 RAC
Livraison des produits disponibles sous 8 jours.