M 1815-68-10 F

HEBDOGICIEL

le 1er hebdomadaire des programmes informatiques

ISSN-0750-0125

SQUALE : L'ORDINATEUR AUX DENTS LONGUES

Nouveau: LES PROGRAMMES TV Lire page 11.

La jeune société française APOLLO7 vient de mettre son premier micro sur orbite. L'appareil a été entièrement conçu en France par une équipe d'ingénieurs fanatiques et pleins d'enthousiasme. Résultat : une bonne machine qui va en décoiffer plus d'un !

LE TRIANGLE DES BERMUDES

Vous êtes perdu dans la mer de la Micro avec un vieux sextant bouffé par la rouille, une boussole affolée et suffisamment de vivres pour tenir le coup un petit mois. Votre réserve d'eau potable est totalement épuisée. Heureusement, il vous reste cinq tonneaux de bon Rhum embarqués à la Martinique et vous avez confiance en votre bonne étoile.

Un soir d'ivresse, alors que les lumes en furie balaient le point de votre 12 mètres, ce qui vous évite la corvée d'astiquage, vous décidez de faire le point sur ce fameux triangle des Bermudes dans lequel vous vous êtes laissé enfermer.

A la première pointe du triangle se trouve l'archipel Apple. A la seconde le continent IBM, et à la troisième l'île Goupil. Vous tracez trois lignes de conjonction pour avoir une vague idée de votre position, et à l'épicentre vous tombez sur une zone infestée de Squales. Vous grimpez aussitôt sur le bastingage, une longue vue à la main, pour inspecter les environs. Effectivement, le bateau est cerné d'alérionos inquiétants.

LE SQUALE A BOUFFE DE L'APPLE

L'idée géniale qui a fait le succès de l'Apple, ce sont les fameux slots qui permettent de connecter des cartes d'extension à l'infini. Squale a repris ce principe à son compte en dotant sa machine d'un BUS d'extension. Une grosse boîte dans laquelle huit connecteurs attendent sagement, toutes broches à l'air, qu'on les nourrisse. Déjà au menu: une carte synthétiseur de paroles, une carte contrôleur de disquettes, une carte sortie parallèle, une carte analogique/numérique, une carte RS232C et une carte horloge.

LE SQUALE A BOUFFE DE L'IBM

Il a digéré le clavier professionnel de la grosse bête avec 55 touches AZERTY et 4 flèches de déplacement du curseur. Par contre, il a mal assimilé la touche RETURN qui est toute petite et très mal placée

LE SQUALE A BOUFFE DU GOUPIL

C'est évident, puisque le BASIC et le système d'exploitation DOS FLEX sont les mêmes. Pourquoi ne pas avoir adopté l'universel BASIC MICROSOFT ? C'est exactement la question que vous vous posez, et une méduse qui passait par là vous crie la réponse: la license MICROSOFT coûte 75 bâtons plus un reversement de 150Frs par machine vendue. Trop lourd à porter pour une jeune société qui démarre.

TOUT LE MONDE SUR LE PONT !

Affamé comme vous l'êtes, vous foncez à la cale chercher votre vieille ligne en bambou. Coup de chance, il vous reste une boîte d'asticots dans un placard. Aussitôt, vous appâtez et vous jetez votre ligne par dessus bord. Le résultat ne se fait pas attendre: ça mord au bout de deux minutes. Votre horoscope ne vous trahit pas, et voilà fil en nylon de chez Rhône Poulenc résiste aux fractions de l'animal qui se débat. En moins de temps qu'il ne vous en faut pour descendre le foc, le Squale est remonté sur le pont.

LES CHIENS ABOIENT ET LA CARAPACE PASSE.

Votre première impression est d'avoir pêché une belle pièce. Son capot est en métal lisse et froid. Il pèse trois kilos et sa taille est de cinquante centimètres de longueur.

Malheureusement, seuls les 1500 premiers exemplaires possèdent cette carapace en métal. Les rejetons qui vont suivre seront tout simplement en plastique ABS. Ce qui ne modifiera en rien le très beau design de la machine. Et vous pourrez vouc le faire tomber sur le pied sans vous briser trois métatarses. Le squale possède bien sûr un gros aileron qui saille sur son côté droit. C'est la que s'enfichent les cartouches RHUM, pardon ROM PACK, pour le plus grand plaisir des petits feignants qui n'ont pas le courage de changer une disquette ou une cassette.

UN ANIMAL BRANCHE

Très fier de votre prise, vous voulez examiner les siennes. Vous retournez la bête sur le dos avant de la dépecer. Et là, vous constatez que rien ne manque: connexions pour cassettes, disquettes, imprimante ou table traçante, joystick, light pen, modem ou minitel, sortie SECAM ou moniteur, BUS d'extension. Ca vous chauffe le cœur qui est bien gélé par tous les embruns du large.

LE DEPECAGE

Armé d'une fourchette, d'un couteau et d'un tournevis, vous débaliez les entrailles du Squale et vous étalez le tout sur le pont. Le microprocesseur, un 6809, bat encore à la vitesse d'1 MHZ. C'est parfaitement honorable. Trens ! L'alimentation est intégrée ! ! Ipso-facto vous en tirez la conclusion que les ordinateurs sont comme les requins verts: moins il y a de fils et plus c'est agréable.

Wauuhhhhh ! ! ! Quel cerveau ! ! ! 92 k de mémoire bien vivante (utilisateur), plus 4 K de mémoire déjà morte pour le moniteur. En y regardant de plus près, vous constatez que 32 k sont réservés à l'affichage graphique. C'est beaucoup, mais le squale est capable de générer des dessins impecccables, d'une résolution de 256 points par 256 points, avec 16 vraies couleurs par point. On peut mélanger textes et graphiques sans problèmes. Ca vous fait bien plaisir, parce que vous êtes un fana de bandes dessinées. D'ailleurs vous avez la collection complète de Gaston Lagaffe en fond de cale, en cas de naufrage sur une île déserte.

LE CHANT DES SIRENES

Au fur et à mesure que l'opération avance, des sons étranges viennent vous chatouiller les oreilles. Pas de doute, c'est le générateur de bruits. Puis, ce sont de douces mélopées et vous avez tout juste le temps de vous enchaîner au mat pour ne pas vous toutre à l'eau. Les sirènes sont en train de taper le boeuf sur le synthétiseur du squale: trois voies (comme les autoroutes), et cinq octaves (comme Nina Hagen).

ET MAINTENANT, A TABLE !

Tout est en place pour une démonstration. Vous branchez le squale sur votre générateur de secours. L'écran s'illumine d'un fond bleu marine qui vous rappelle le décor ambiant. Quatre lettres d'or s'affichent dans le coin supérieur gauche: PRET ! Si c'est pas français, ça madame.

CHHTOKK, vous lui enfoncez une cartouche dans l'aileron pour bien lui montrer que c'est vous qui décidez, et il réfléchit quelques secondes avant de comprendre ce qui lui arrive.

Comme ses concepteurs n'ont pas lésiné sur la démonstration, une floppée de couleurs vous gicle à la figure. Ca part dans tous les sens, en rectangles, en cercles, en rayons et en moires ! Trois mérous assis sur un banc de dauphins applaudissent de toutes leurs nageoires.

LE BASIC PREND L'EAU...

Satisfait de cette première prise de contact, l'envie subite vous prend de lui titiller le BASIC, histoire de voir. Et là, un léger voile de déception embrume soudain votre visage buriné. L'éditeur est suffisamment mal foutu pour vous empêcher de faire tranquillement vos corrections. Ce qui est gênant, car vos doigts gelés par les vents du large ont du mal à courir sur le clavier. Malgré cela, vous parvenez à taper un programme de dix lignes, et par souci de vérification, vous tapez LIST. Horreur ! Le scrolling d'écran est aussi lent que votre grand mère quand elle descend de son sixième étage pour aller acheter du lait à son chat !

C'est à ce moment que Steeve Chadefaux, le PDG du squale, qui passait par là sur son chris-craft, saute sur le point. Il se précipite vers vous, alerte et jovial.

"Stop !" crie-t-il, "ne commencez pas à critiquer le BASIC de mon appareil, je vais tout vous expliquer ! ! "

Vous lui lancez un gilet de sauvetage, et vous l'invitez à s'asseoir dans un transat qui traînait par là.

"Le Squale que vous avez entre les mains est un prototype ! Nous nous sommes rendus compte que le BASIC était lent, mais rassurez vous, il n'en sera pas de même pour les machines de série. Il suffit de faire une petite modification de 52 octets dans le moniteur et de supprimer un scanning du clavier inutile. C'est ce qui lui fait perdre du temps. Mais vous verrez qu'en version définitive ça ira au moins dix fois plus vite !"

LE COURS DU SQUALE

Vaguement rassuré par ses propos, vous décidez de profiter de la présence du BOSS pour lui faire cracher ses tarifs.

Suite page 10

ENFIN, UN BON LOGICIEL POUR THOMSON

Quand on compare les soft pour Apple, Commodore ou même Spectrum aux logiciels existants pour les ordinateurs Thomson, on ne peut être que déçu par l'évolution de la qualité des produits pour ces machines françaises. En effet, les Thomson TO7, MO5 et TO7/70 ne s'étant pas ou peu exportés, les productions restent exclusivement françaises et la taille du marché potentiel ne permet pas aux éditeurs d'investir dans la conception de logiciels originaux et coûteux.

Et ne voilà t-il pas que, ô surprise, AIRBUS arrive en contradiction complète avec la politique actuelle des fabricants. Tout à fait comparable aux Flight Simulator de Subiogic, AIRBUS est un logiciel de jeu développé comme un logiciel professionnel et sa qualité est irréprochable. Il reproduit fidèlement le comportement du fameux avion et permet une simulation réaliste de pilotage. Les graphismes, l'utilisation très pratique des deux manettes de jeux et le livret d'une centaine de pages qui l'accompagne justifient, pour une fois, son prix élevé: environ 500 francs. Vifi-Nathan a investi près d'un million de francs pour la conception d'AIRBUS qui à demandé plus d'un an de travail, espérons que cette opération sera rentable et que les autres éditeurs emboîteront le pas à cette heureuse initiative.

C'est nouveau, ça vient de sortir :
L'actualité de la micro-informatique. Lire page 8, 9.

Pout, Pout,
Cette semaine les petits mickeys sont de COUCHO. Voir page 13

DEULIGNEURS
Les fainéants sont à la page 7

FORMATION A L'ASSEMBLEUR
Le prof et l'amateur éclairé vous attendent à la page 17

BIDOUILLE GRENOUILLE
Ou comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon général ! Lire page 8

Jacques Girard triche et empoche les 20.000 F. du concours mensuel. Voir page 3

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

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE IIe ET IIc ATARI 800 XL . CANON X-07 . CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 ET VIC 20. EXELVISION EXL 100 . HECTOR HR . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON T07, T07/70, ET M05.

BASIC HUNTER

ATARI

Partez à la chasse au "Basic" et rapportez le maximum d'instructions clefs dans votre gibecière.
Il vous suffit pour cela de supprimer gâce au joystick les lettres gênantes. Une fois la chasse terminée, appuyez sur le bouton rouge.

P. PHILIBERT

```
1 REM ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
2 REM ◇                    ◇
3 REM ◇    BASIC-HUNTER    ◇
4 REM ◇                    ◇
5 REM ◇ PHILIBERT.P  1985  ◇
6 REM ◇                    ◇
7 REM ◇  ATARI  600/800XL  ◇
8 REM ◇                    ◇
9 REM ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
10 REM
11 DIM B$(80),AN$(80),MB$(40),M$(10),AL$
(26),BB$(80),V$(1),S$(80),BC$(40),BD$(40
)
12 AL$="ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ":P=0:
NW=0
13 GOSUB 3000
15 GRAPHICS 0
16 POKE 710,0:POKE 712,192:POKE 752,1
20 POSITION 1,10:? #6;"IF F=2 THEN POSIT
ION 1,11:? AB$
30 D=PEEK(560)+256*PEEK(561)
32 E=PEEK(D+4)+256*PEEK(D+5)
40 POSITION 2,1:? " PARTIE:          POINTS:
      TEMPS:"
50 POSITION 11,1:? P:POSITION 24,1:? NW
110 X=0:Y=3
140 IF PEEK(540)=8 THEN POKE 540,47:T=T-
1:POSITION 36,1:? T:  ":IF T=0 THEN 600
145 IF PEEK(644)=8 THEN 600
150 IF Y=0 THEN X=0
160 IF X>38 THEN X=38
170 IF Y<2 THEN Y=2
180 IF Y>23 THEN Y=23
185 POSITION X,Y:S=INPUT(INT(RANDOM*26)
)=B OR PEEK(E+40*Y+X)=84 THEN SO=72
190 ? CHR$(28);SOUND 0,0,0,0
250 POSITION X,Y:IF SO=144 THEN SOUND 0,
50,10,15
260 ON PEEK(632) GOTO 140,140,140,140,30
0,310,320,320,330,340,350,350,360,370,40
0
300 ? " ";:X=X+1:Y=Y+1:GOTO 380
310 ? " ";:X=X+1:Y=Y-1:GOTO 380
320 ? " ";:X=X-1:GOTO 380
330 ? " ";:X=X-1:Y=Y+1:GOTO 380
340 ? " ";:X=X-1:Y=Y-1:GOTO 380
350 ? " ";:X=X-1:GOTO 380
360 ? " ";:Y=Y+1:GOTO 380
370 ? " ";:Y=Y-1:GOTO 380
380 SOUND 0,50,10,15:GOTO 140
400 IF PEEK(53279)=5 THEN RUN
420 IF PEEK(53279)=5 THEN POSITION 10,3:
POKE 710,2:? " REINITIALISATION ":GOTO 3
100
430 GOTO 140
598 REM
599 REM """"""""""""""""""
600 REM " FIN DE LA CHASSE "
601 REM """"""""""""""""""
602 REM
603 SOUND 0,0,0,0
604 POSITION 10,3:? " FIN DE LA CHASSE "
605 I=0:S$="":NB=0
608 I=I+1:IF I>40 THEN 700
610 IF PEEK(1400+I)=0 OR PEEK(E+400+I)=
84 THEN 608
620 S$(LEN(S$)+1)=CHR$(PEEK(E+400+I)+32)
630 I=I+1:IF I>40 THEN 700
640 IF PEEK(1400+I)=0 OR PEEK(E+400+I)=
84 THEN 630
645 GOTO 620
650 RESTORE 2000+10*(ASC(S$(1,1))-65):RE
AD A:READ B:IF B<LEN(S$) THEN S$=S$[B]:G
OTO
680
650 FOR J=1 TO A:READ M$:IF M$=S$ THEN N
W=NW+1:NWP=NWP+1:S$="":GOTO 608
670 NEXT J
680 S$="":GOTO 608
699 REM
700 REM RESULTATS
701 REM
702 NB1=NBR:IF F=2 THEN NB1=NBH
705 POSITION 24,1:? NW
710 IF NWP=0 THEN POSITION 12,5:? " BRED
OUILLE !":GOTO 740
720 IF NWP>=NB1 THEN POSITION 15,5:? " B
RAVO !":GOTO 740
730 POSITION 6,5:? " VOUS POUVEZ FAIRE M
IEUX !"
740 POSITION 8,16:? " VOICI LES MOTS CAC
HES: "
750 POSITION 1,18:? BC$
755 IF F=2 THEN POSITION 1,19:? BD$
760 POSITION 11,22:? " NOUVELLE CHASSE?
"
800 IF PEEK(53279)=6 THEN RUN
810 IF PEEK(53279)=5 THEN 830
820 GOTO 800
830 POKE 710,2:POSITION 10,3:? " REINITI
ALISATION ":POSITION 0,5:? "
                    :GOTO 3100
999 REM
1000 REM """"""""""""""""""""
1001 REM = TIRAGE DES MOTS BASIC =
1002 REM """"""""""""""""""""
1003 REM
1004 AA$="":NBH=0:NBR=0
1005 N=INT(RND(0)*80):FOR K=1 TO N:IF L
EN(AA$)<80 THEN AA$(LEN(AA$)+1)=" ":NEXT
K
1006 IF LEN(AA$)=39 OR LEN(AA$)=40 THEN
1005
1010 NP=INT(RND(0)*24):RESTORE 2000+10*N
P:READ NP:IF NP=0 THEN 1010
1020 READ NB:NB=INT(RND(0)*NB)+1
1030 FOR K=1 TO NB:READ M$:NEXT K
1035 IF LEN(AA$)<40 THEN IF LEN(AA$)+LEN
(M$)>39 THEN 1005
1040 IF LEN(AA$)+LEN(M$)<79 THEN AA$(LEN
(AA$)+1)=M$:NBH=NBH+1:IF LEN(AA$)<39 THE
N NBR=NBR+1
1050 IF LEN(AA$)<80 THEN 1005
1060 BB$=AA$(1,38):BC$=BB$:BB$(39)=AA$(4
1,78):BD$=AA$(41,78)
1070 FOR K=1 TO 80:IF AA$(K,K)=" " THEN
NB=INT(RND(0)*26)+1:AA$(K,K)=AL$(NB,NB)
1080 NEXT K
1090 AB$=AA$(41,78):AA$=AA$(1,38)
1094 RETURN
1998 REM ----------------------
1999 REM -FICHIER INSTRUCTIONS BASIC-
1998 REM ----------------------
1999 REM
2000 DATA 5,3,ABS,ADR,AND,ASC,ATN
2010 DATA 1,3,BYE
2020 DATA 10,5,CLOSE,COLOR,CLOAD,CSAVE,C
ONT,CLOG,CON,COM,CLR,COS
2030 DATA 5,6,DRAWTO,DATA,DEG,DIM,DOS
2040 DATA 3,5,ENTER,END,EXP
2050 DATA 2,3,FOR,FRE
2060 DATA 4,8,GRAPHICS,GOSUB,GOTO,GET
2070 DATA 0,0
2080 DATA 3,5,INPUT,INT,IF
2090 DATA 0,0
2100 DATA 0,0
2110 DATA 7,6,LOCATE,LPRINT,LIST,LOAD,LE
N,LET,LOG
2120 DATA 0,0
2130 DATA 4,4,NEXT,NOTE,NEW,NOT
2140 DATA 4,7,ONGOSUB,ONGOTO,OPEN,OR
2150 DATA 10,0,POSITION,PADDLE,PRINT,PTR
IG,POKE,PEEK,POKY,PLOT,PUT,POP
2160 DATA 0,0
2170 DATA 7,7, RESTORE,RETURN,READ,RAD,R
EM,RND,RUN
2180 DATA 12,8,SETCOLOR,STATUS,SOUND,STI
CK;STRIG,SAVE,STEP,STOP,STR$,SQR,SIN,SGN
2190 DATA 3,4,THEN,TRAP,TO
2200 DATA 1,3,USR
2210 DATA 1,3,VAL
2220 DATA 0,0
2230 DATA 1,3,XIO
2240 DATA 0,0
2250 DATA 0,0
2996 REM
2997 REM .                    .
2998 REM <---PRESENTATION---  - -
2999 REM .  \\\\\\\\\\\\\\\\  - -
3000 REM
3010 GRAPHICS 17
3020 ? #6;"  BASIC-HUNTER":? #6
3030 FOR K=1 TO 50:POKE 708,34K
3040 NL=RND(0)*19+4:NC=RND(0)*12
3050 N=INT(RND(0)*26):RESTORE 2000+10*N:
READ A:IF A=0 THEN 3050
3060 M=INT(RND(0)*A)+1:READ A
3070 FOR J=1 TO M:READ M$:NEXT J:POSITIO
N NC,NL:? #6;" ";M$;
3080 FOR J=10 TO 60 STEP 10:SOUND 0,J,10
,15:NEXT J:SOUND 0,0,0,0
3090 NEXT K
3100 GOSUB 1000
3110 GRAPHICS 1:POKE 708,16:POKE 709
,0:POKE 710,16:POKE 711,0:POKE 712,
16:POKE 752,1
3120 ? #6;" PARTEZ A LA CHASSE"
3130 ? #6;"          AU BASIC"
3140 ? #6:? #6:? #6;"  CHASSEZ AVEC LA
  BOULE  LES  LETTRES  INDESIRABLES"
3150 ? #6:? #6;"  DES INSTRUCTIONS BASI
C Y SONT CACHEES"
3155 ? #6:? #6;"TROUVEZ LES.....VITE";
3160 ? #6;"ELLES SONT SEPAREES"
3165 ? #6:? #6:? #6;"FIN DE LA CHASSE---
---:PRESSEZ LE BOUTON"
3170 ? CHR$(125):POKE 656,0:POKE 657,19:
  "SELECT: REINITIALISATION    START: RUN
-
3175 POKE 656,2:POKE 657,18:? "FORCE (I
OU 2):";:INPUT U$
3180 IF U$="1" OR U$="2" THEN 3200
3190 GOTO 3170
3200 P=P+1:F=VAL(U$):T=20:IF F=2 THEN T=
40
3210 GOTO 15
3300 REM
3310 REM [][][][][][][][][][][][][][][]
3320 REM [][]                          []
3330 REM [] PRINCIPALES  VARIABLES [][]
3340 REM [][]                          []
3350 REM [] F:FORCE          [][]      []
3360 REM [] P:NOMBRE DE PARTIES [][]   []
3370 REM [] NW:NOMBRE DE POINTS  [][]  []
3380 REM [] AN$:TIRAGE AU HASARD  [][] []
3390 REM [] BB$:MOTS CACHES  [][]      []
3400 REM [] T:TEMPS ALLOUE EN S  [][]  []
3410 REM []                            []
3420 REM [][][][][][][][][][][][][][][]
```

BILLARD

SPECTRUM

A quoi bon rouler votre bille dans les cafés lorsque vous pouvez le faire gratuitement chez vous sur votre Spectrum et dans votre lit.

Michel PALTRIER

```
 1 CLEAR 31870
 2 LOAD "" CODE 31800,888
 3 BORDER 0: CLS
 4 REM "Programme "billard" po
ur spectrum 16 ou 48K."
 5 REM "Michel Paltrier."
 5 POKE 32400,116: POKE 32401,
72: POKE 32402,0: POKE 32403,126
 POKE 31880,255: POKE 31881,10:
 POKE 31882,0: POKE 31883,126
 20 RANDOMIZE USR 31924: RANDOM
IZE USR 32022
 30 PRINT AT 3,4;"▗▄▖ ▗▄▖ ▗▄▖ ▗▄▖ ▗▄▖ ▗▄▖ ▗▄▖
▗▄▖";AT 17,18;"▗▄▖ ▗▄▖ ▗▄▖ ▗▄▖ ▗▄▖ ▗▄▖ ▗▄▖
▗▄▖"
 50 RANDOMIZE USR 32000
 60 GO SUB OVER 5
 70 PRINT AT 2,8;"REGLES DU JEU
";AT 4,3;"Un joueur";AT 5,8;"Ou
placez la croix(+) a";AT 6,7;"l
aide des touches q s a";AT 7,7;"
et o a p";AT 8,6;"Appuyez sur
 z la pour";AT 9,7;"part dans
la direction";AT 10,7;"de la cro
ix.Visez les";AT 11,7;"buts a sa
cche
 80 PRINT AT 13,3;"Deux joueurs
";AT 14,6;"Comme a un joueur el
";AT 15,7;"donnez la puissance a
u";AT 16,7;"tir i a 1000(240=lar
gueur";AT 17,7;"de l'ecran)";AT
 19,6;"joueur 1 tir gauche";AT
 21,6;"joueur 2 tir droite";
AT 23,2;"apres a pour arreter la
 boule"
 100 INPUT "NOMBRE DE JOUEURS (1
 ou 2)";P
 110 IF n>1 OR n>2 THEN GO TO 10
0
 120 CLS : DIM s(2)
 130 LET p=0: LET k=1
 135 POKE 31880,255: POKE 31881,
3: POKE 32400,116: POKE 32401,72
: POKE 32402,0: POKE 32403,126
 140 PRINT INK 1;AT 11,0;"▗▄▖";AT
 10,0;"▗▄▖";AT 12,0;"▗▄▖"
 142 LET s(1)=25 THEN GO SUB 4000
 145 PRINT AT 0,1;"score1=";s(1)
;AT 0,16;"tirs=";p
 148 LET s(2)=25 THEN GO SUB 4000
 170 IF n=2 THEN GO TO 2000
 1010 IF s(1)=25 THEN PRINT INK 1;
AT 0,12;"▗▄▖";AT 16,12;"▗▄▖"
 1040 IF s(2)=25 THEN PRINT INK 1;
AT 0,9;"▗▄▖";AT 19,9;"▗▄▖"
 1050 IF s(1)=25 THEN PRINT INK 1;
AT 0,14;"▗▄▖";AT 14,0;"▗▄▖"
 1060 IF s(2)=25 THEN PRINT INK 1;
AT 0,7;"▗▄▖";AT 21,0;"▗▄▖"
 1090 GO SUB 3000
 1100 GO TO 245
 2000 RANDOMIZE USR 32243
 2005 LET x=0: LET y=0: LET r=0:
 LET a=0
 2006 PLOT 0,158: DRAW 255,0
 2007 OVER 1: PRINT AT 21,1;"Au q
uel joueur le tir";" OVER 0
 2010 PRINT INK 1;AT 11,22;"▗▄▖";AT
 12,22;"▗▄▖";AT 10,23;"▗▄▖"
 2020 GO SUB 4000
 2025 LET r=1
 2070 PRINT INK 1;AT 21,18;"▗▄▖"
 2110 GO TO 2020
 3000 FOR n=8 TO 4
 3001 OVER 1: LET x=100: LET y=10
0
 3010 PLOT x,y: PLOT x+1,y: PLOT
x-1,y: PLOT x,y+1: PLOT x,y-1
 3020 LET x=IN 33406+IN 61438
 3030 LET y=IN 57342-IN 64818
 3050 PLOT x,y: PLOT x+1,y: PLOT
x-1,y: PLOT x,y+1: PLOT x,y-1
 3055 IF INKEY$="z" THEN OVER 0:
GO TO 3100
 3056 IF INKEY$="m" THEN RUN 3
 3060 LET x=x+(x AND (x=x)) 5 AND
(x=y)(240): LET y=y+(y AND (y<y)
)-(y AND (y>y))
 3070 SEE x,y: GO TO 3100
 3080 GO TO 3010
 3090 OVER 0: LET t=PEEK 32400, L
ET h=PEEK 32401: LET e=PEEK 3240
2
 3110 LET e=235-8*INT ((l/32)-(56
AND h/32)) (56 AND h/79)-h
 3120 LET f=8*(l-32*INT (l/32))+e
: LET e=e+8
 3130 IF ABS f>ABS 9 THEN LET c=
127-(128 AND f<0) LET b=ABS f-
127//+(128 AND g>0): LET e=ABS
 19/2
 3140 IF ABS f<ABS 9 THEN LET b=1
 LET c=ABS (f/8 AND g>0): LET c=ABS (f/
27/9)+(128 AND f<0): LET e=ABS (
 3150 POKE 31882,c: POKE 31883,b
 3160 POKE 31884,e: GO TO 3390
 3170 INPUT "PUISSANCE DU TIR(1 a
 1000)";r
 3180 IF (r< 0 OR r>1000 THEN GO TO
 3170
 3190 LET f=r/COS ATN 8
 3200 LET h=INT (r/240)
 3210 POKE 31883,h*2: POKE 31880,
(r-h*240)
 3230 LET x=x+.1-.10: LET p=p+1: RAN
DOMIZE USR 32000
 3310 IF PEEK 31883<>126 THEN GO
TO 3390
 3320 IF PEEK 31882>126 THEN LET
s(2)=s(2)+1
 3330 IF PEEK 31882<126 THEN LET
s(1)=s(1)+1
 3340 PRINT AT 0,8;s(1);AT 0,29;s
(2)
 3345 GO TO 125
 3350 PRINT AT 0,17;p
 3370 PLOT 0,158: DRAW 255,0
 3380 RETURN
 4000 FOR n=8 TO 4
 4010 PRINT AT 0,7 (RND*27)+2: LET y
=INT (RND*19)+2
 4020 IF (ATTR (y,x)=57 OR ATTR (
y,x+1)=57 OR ATTR (y,x-1)=57 OR
ATTR (y+1,x)=57 OR ATTR (y-1,x)=
57): THEN GO TO 4010
 4030 PRINT INK 1;AT y,x;"▗▄▖": NEX
T n
 4040 RETURN
 5000 SAVE "billard" LINE 1: SAVE
"" CODE 31800,888
 6000 SAVE "billard": VERIFY "b
" CODE 31800,888
```

SIRIUS

COMMODORE 64

Plus "speed" que Sirius tu meurs! Ce programme 100% en langage machine mettra vos réflexes à rude épreuve. Le but du jeu est de repousser les siriussiens, êtres tout aussi étranges que dangereux.

suite du N°67

P. GAUTIER

```
10650 DATA212,173,24,212,9,15,41,15,141,24,212,173,6,212,9,150,41
10660 DATA150,141,6,212,238,1,208,238,3,208,238,5,208,76,224,196,234
10670 DATA234,234,234,234,234,234,234,234,96,7,1,13,5,32,15,22,5
10680 DATA18,200,19,3,15,18,5,186,160,176,176,176,176,176,160,160,19
10690 DATA9,18,9,21,19,96,1,20,20,1,3,11,160,160,177,185,184
10700 DATA180,160,160,160,150,179,160,160,201,68,208,1,96,201,72,208,1
10710 DATA96,201,80,208,1,96,201,96,208,1,96,76,0,200,238,11,208
10720 DATA206,92,158,201,0,240,3,96,234,234,234,234,173,87,158,9,0
10730 DATA41,0,141,87,158,96,255,173,4,220,201,190,16,1,96,173,67
10740 DATA158,41,1,9,1,141,67,158,173,4,220,141,72,158,173,4,220
10750 DATA234,234,234,234,201,230,16,1,96,173,77,158,9,1,41,1,141
10760 DATA77,158,173,19,192,141,82,158,96,173,11,212,141,11,212,173,8
10770 DATA212,9,3,41,3,141,8,212,173,12,212,9,11,41,11,141,12
10780 DATA212,173,13,212,141,13,212,173,11,212,41,129,9,129,141,11,212
10790 DATA96,234,234,234,234,173,1,220,41,15,141,1,220,173,1,220,41
10800 DATA15,201,15,240,70,201,7,208,25,238,12,208,173,12,208,141,12
10810 DATA208,173,12,208,201,255,240,1,96,206,12,208,96,234,234,234,234
10820 DATA234,234,201,11,208,35,206,12,208,173,12,208,141,12,208,173,12
10830 DATA208,201,35,240,1,96,238,12,208,96,4,220,9,0,41,0,141
10840 DATA4,220,96,234,234,234,234,234,234,234,234,234,234,234,234,234,234
10850 DATA234,96,96,173,57,158,201,3,240,30,201,2,240,5,238,57,158
10860 DATA96,234,32,68,197,96,0,255,4,255,255,255,255,255,255,255,234
10870 DATA234,234,234,234,234,234,173,57,158,9,0,41,0,141,57,158,96
10880 DATA255,255,173,108,157,141,108,157,173,108,157,201,1,208,1,96,76
10890 DATA12,198,234,234,234,169,0,141,14,208,173,30,208,141,30,208,234
10900 DATA234,234,234,234,234,234,234,234,234,234,234,173,30,208,141,30,208
10910 DATA96,173,1,220,141,1,220,173,1,220,41,16,201,16,208,1,96
10920 DATA173,108,157,9,1,41,1,141,108,157,173,12,208,141,14,208,173
10930 DATA15,208,9,218,41,218,141,15,208,32,21,197,96,234,234,127,127
10940 DATA173,108,157,141,108,157,173,108,157,201,1,240,1,96,206,15,208
10950 DATA206,15,208,234,234,234,173,15,208,141,15,208,173,15,208,201,54
10960 DATA240,1,96,173,15,208,9,217,41,217,141,15,208,173,108,157,9
10970 DATA0,41,0,141,108,157,96,0,0,0,127,0,119,0,8,8,255
10980 DATA175,255,255,255,255,0,183,0,0,129,255,255,173,8,212,9,20
10990 DATA41,60,141,8,212,173,11,212,41,18,9,18,141,11,212,173,11
11000 DATA212,41,19,9,19,141,11,212,173,12,212,9,5,141,12,212,96
11010 DATA239,238,9,208,206,82,158,173,82,158,208,13,173,77,158,9,0
11020 DATA41,0,141,77,158,76,151,199,234,234,234,234,234,234,234,234,234
11030 DATA234,234,234,76,151,199,234,238,1,208,206,92,158,173,92,158,240
11040 DATA13,173,87,158,9,0,41,0,141,87,158,76,151,199,234,234,234
11050 DATA234,76,151,199,234,234,234,234,32,24,196,173,53,158,9,0,41
11060 DATA0,141,53,158,76,56,199,234,76,56,199,160,20,162,255,202,208
11070 DATA253,136,208,248,96,53,158,173,96,15,212,9,12,41,12,141,19
11080 DATA212,9,19,41,19,141,17,212,96,32,18,193,162,0,202,208,253
11090 DATA32,90,195,173,0,208,141,6,208,105,27,141,8,208,141,2,208
11100 DATA105,27,141,4,208,141,10,208,160,3,162,150,202,208,253,136,208
11110 DATA248,238,53,158,173,53,158,201,3,240,150,32,168,197,32,218,197
11120 DATA32,62,198,173,108,157,201,1,240,6,173,12,208,141,14,208,173
11130 DATA67,158,201,1,240,30,173,77,158,201,1,240,60,76,0,200,234
11140 DATA234,234,234,234,234,76,0,200,234,234,56,199,234,234,234,234,234
11150 DATA234,234,234,234,234,234,234,234,238,7,208,206,72,158,173,72,158
11160 DATA208,220,173,67,158,9,0,41,0,141,67,158,76,0,200,234,234
11170 DATA234,234,234,234,234,234,234,234,234,76,182,198,8,8,76,124,196
11180 DATA255,8,8,8,8,8,104,127,56,8,8,255,173,4,220,201,172
11190 DATA240,1,96,173,87,158,9,1,41,1,141,87,158,165,252,141,92
11200 DATA158,96,8,24,24,123,115,24,173,87,158,201,1,208,3,32,197
11210 DATA196,32,226,199,32,200,200,76,92,203,234,234,32,88,200,173,21
11220 DATA208,201,192,208,3,76,30,205,169,0,141,118,157,173,141,2,201
11230 DATA2,208,3,76,236,194,165,200,201,28,208,1,0,234,234,234,234
11240 DATA234,234,234,234,234,234,234,234,234,234,76,56,199,76,56,199,76
11250 DATA56,199,234,234,234,234,234,234,234,234,234,173,108,157,201,1,240
11260 DATA1,96,234,234,234,234,173,158,157,201,0,208,1,96,233,128,141
11270 DATA158,157,32,127,200,173,21,208,237,158,157,141,21,208,96,234,32
11280 DATA101,194,169,0,141,15,208,173,158,157,234,234,32,127,201,32,76
11290 DATA204,162,0,189,248,7,9,193,41,193,157,248,7,232,224,6,208
11300 DATA241,173,108,157,9,0,41,0,141,108,157,173,15,208,9,217,41
11310 DATA217,141,15,208,173,30,208,141,30,208,173,30,208,141,30,208,96
11320 DATA234,234,234,234,173,158,157,9,0,41,0,141,2,158,141,158,157
11330 DATA173,30,208,201,0,208,1,96,201,129,208,3,141,158,157,201,130
11340 DATA208,3,141,158,157,201,132,208,3,141,158,157,201,136,208,3,141
11350 DATA158,157,201,144,208,3,141,158,157,201,160,208,3,141,158,157,201
11360 DATA65,208,3,141,2,158,201,66,208,3,141,2,158,201,68,208,3
11370 DATA141,2,158,201,72,208,3,141,2,158,201,80,208,3,141,2,158
11380 DATA201,96,208,3,141,2,158,96,252,173,30,208,9,0,41,0,141
11390 DATA30,208,133,252,96,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
11400 DATA0,0,0,0,0,0,24,0,0,24,0,0,60,0,0,126
11410 DATA0,0,126,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
11420 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
11430 DATA238,9,4,173,9,4,201,186,208,8,238,8,4,169,176,141,9
11440 DATA4,173,8,4,201,186,208,8,169,176,141,8,4,238,7,4,173
11450 DATA158,157,96,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,60,0,0
11460 DATA60,0,0,255,0,3,221,192,3,221,192,0,255,0,0,60,0
11470 DATA0,170,0,0,170,0,2,170,128,2,170,128,2,130,128,2,130
11480 DATA128,2,130,128,0,130,0,0,130,0,0,0,0,0,0,0
11490 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,48,0
11500 DATA12,48,0,12,236,0,59,236,85,59,236,85,59,236,85,59,237
11510 DATA85,123,237,153,123,237,153,123,237,153,123,237,153,123,237,153,123
11520 DATA237,153,123,237,153,123,237,153,123,237,85,123,236,85,59,236,0
11530 DATA59,236,0,59,48,0,12,48,0,12,0,0,20,20,20,20,20
11540 DATA20,20,20,20,20,20,4,21,21,21,162,0,169,0,157,182,48
11550 DATA232,224,20,208,246,32,88,202,32,158,195,96,234,173,62,3,201
11560 DATA0,240,35,169,0,105,175,141,141,196,141,142,196,141,143,196,141
11570 DATA144,196,141,145,196,169,4,141,40,205,234,234,234,234,234,32,68
11580 DATA229,76,153,202,169,8,141,246,202,169,207,141,247,202,169,1,141
11590 DATA62,3,32,68,229,32,75,207,234,234,173,30,208,9,0,41,0
11600 DATA141,30,208,162,0,189,244,201,157,0,48,232,224,63,208,245,173
11610 DATA28,208,9,127,41,127,141,28,208,173,254,7,9,192,41,192,141
11620 DATA254,7,173,37,208,9,2,41,2,141,37,208,173,38,208,41,6
11630 DATA9,6,141,38,208,173,45,208,9,1,41,1,141,45,208,162,0
11640 DATA189,248,7,9,193,41,193,157,248,7,232,224,6,208,241,162,0
11650 DATA189,192,193,157,64,48,232,224,63,208,245,162,0,189,64,201,157
11660 DATA128,48,232,224,63,208,245,234,173,46,208,9,7,41,7,141,46
11670 DATA208,9,194,41,194,141,255,7,96,173,30,208,9,0,41,0,141
11680 DATA1,212,141,15,208,162,255,202,160,255,136,173,4,220,141,254,7
11690 DATA192,0,208,245,224,0,208,238,206,37,4,234,234,234,234,234,96
11700 DATA173,21,208,237,2,158,141,21,208,76,32,203,2,158,141,21,208
11710 DATA200,173,2,158,201,0,208,3,76,21,200,169,8,141,31,197,141
11720 DATA33,197,32,30,195,234,234,32,21,197,32,74,203,173,31,197,9
11730 DATA57,41,57,141,31,197,141,33,197,206,252,157,173,252,157,201,0
11740 DATA240,3,76,199,195,32,172,207,234,234,162,0,189,124,196,157,239
11750 DATA5,232,224,9,208,245,238,252,157,162,0,173,252,157,157,237,217
11760 DATA232,224,12,208,245,32,21,199,32,21,199,32,21,199,173,1,220
11770 DATA41,16,141,1,220,173,1,220,41,16,201,16,240,3,76,236,194
11780 DATA169,1,141,107,194,32,101,194,76,165,203,195,76,165,203,255,255
11790 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,8,8,248,202,255,255,223,216,137
11800 DATA141,8,255,223,1,255,255,255,137,189,0,0,127,119,119,113,119
11810 DATA119,119,119,127,119,119,127,127,119,115,127,127,64,0,0,127,0
11820 DATA0,119,0,0,0,127,127,127,8,119,127,0,0,127,48,115,0
11830 DATA119,119,119,0,80,0,119,119,119,119,0,0,0,0,0,0,119
11840 DATA127,119,119,127,127,119,119,119,127,0,0,80,0,0,118,127,127
11850 DATA127,0,127,201,1,208,10,9,195,41,195,141,248,7,173,158,157
11860 DATA201,2,208,10,9,195,41,195,141,249,7,173,158,157,201,4,208
11870 DATA10,9,195,41,195,141,250,7,173,158,157,201,8,208,10,9,195
11880 DATA41,195,141,251,7,173,158,157,201,16,208,10,9,195,41,195,141
11890 DATA252,7,173,158,157,201,32,208,10,9,195,41,195,141,253,7,32
11900 DATA101,194,234,234,234,32,21,199,96,0,8,143,255,255,72,255,255
11910 DATA1,162,0,189,207,204,157,192,48,232,224,64,208,245,96,162,0
11920 DATA169,1,157,39,208,232,224,6,208,246,96,21,199,96,0,0,0
11930 DATA0,0,0,0,0,0,0,24,0,0,124,0,12,254,48,57
11940 DATA255,28,111,255,246,207,235,211,11,239,222,31,254,242,127,90,126
11950 DATA255,255,252,125,223,255,30,95,229,15,94,119,207,255,251,110,211
11960 DATA246,60,126,28,12,60,48,0,24,0,0,16,0,0,0,0,0
11970 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,238,193,204,238,193,204,173,193
11980 DATA204,201,4,176,6,32,234,206,76,199,195,169,36,141,246,202,169
11990 DATA194,141,247,202,169,1,141,193,204,169,27,141,71,199,141,79,199
12000 DATA169,238,141,105,196,169,3,141,103,199,169,238,141,97,195,238,218
12010 DATA158,173,218,158,201,2,240,3,76,199,195,169,192,141,246,202,169
12020 DATA193,141,247,202,169,5,32,248,192,76,148,192,0,0,173,21,208
12030 DATA201,192,240,3,76,242,192,162,5,189,7,4,157,141,196,202,224
12040 DATA255,208,245,169,0,141,62,3,169,80,141,17,208,162,255,202,32
12050 DATA21,199,224,0,208,248,169,8,141,246,202,169,207,141,247,202,234
12060 DATA169,27,141,17,208,238,40,205,238,40,205,234,234,234,234,169,135
12070 DATA141,89,199,162,11,202,32,127,201,224,0,208,248,173,37,4,141
12080 DATA168,2,76,236,194,5,20,19,96,16,15,21,18,96,22,15,21
12090 DATA19,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255
12100 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,0,0,0
12110 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
12120 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
12130 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
12140 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,169,57,141,31,197,141,33
12150 DATA197,96,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
12160 DATA0,0,0,0,0,32,21,199,32,21,199,32,21,199,32,21
12170 DATA199,32,21,199,32,21,199,32,21,199,32,21,199,32,21,199,32
12180 DATA21,199,32,21,199,32,21,199,32,21,199,32,21,199,32,21,199
12190 DATA32,21,199,32,21,199,32,21,199,32,21,199,32,21,199,32,21
12200 DATA199,32,21,199,32,21,199,32,21,199,32,21,199,32,21,199,32
12210 DATA21,199,32,21,199,32,21,199,32,21,199,32,21,199,32,21,199
12220 DATA32,21,199,32,21,199,32,21,199,32,21,199,32,21,199,32,21
12230 DATA199,32,21,199,0,255,134,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255
12240 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,255,169,8,141,103,199,238,61
12250 DATA159,173,61,159,201,2,240,1,96,169,32,141,40,196,141,42,196
12260 DATA169,33,141,50,196,141,0,0,0,2,170,128,10,0,160,8,105
12270 DATA32,34,105,136,35,125,200,138,255,162,138,60,162,138,255,162,139
12280 DATA215,226,139,215,226,139,255,226,138,255,162,35,125,200,34,85,136
12290 DATA8,170,32,8,0,32,2,170,128,0,0,0,0,0,0,0
12300 DATA0,119,173,37,4,238,131,194,173,131,194,201,2,240,1,96,169
12310 DATA108,141,246,202,169,207,141,247,202,169,0,141,131,194,96,119,119
12320 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,60,0,0,215,0,2
12330 DATA190,128,10,190,160,42,190,168,40,60,40,160,195,10,128,65,2
12340 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
12350 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
12360 DATA169,20,141,22,199,169,195,141,254,7,96,0,255,255,255,223,0
12370 DATA255,251,255,128,0,255,177,66,255,0,0,1,255,255,0,255,255
12380 DATA0,255,255,255,255,255,255,255,0,152,8,199,255,0,0,255,0
12390 DATA255,255,255,255,255,0,247,247,7,255,255,255,7,0,1,0,0
12400 DATA0,255,255,255,255,255,255,255,185,255,136,0,255,0,3,0,0
```

édito

La page de programmes de télévision, comme prévue, fait son entrée dans Hebdogiciel cette semaine. La page cinéma, prévue également, arrive d'ici deux semaines. Votre journal devient le journal de tous les écrans.

Comment ? Il ne manque plus que la télématique ? Chiche ! Nous ouvrons un serveur d'ici fin février ! Cochon qui s'en dédie ! Vous aurez votre banque de données Hebdogiciel et votre messagerie accessible par modem ou par minitel, et comme nous ne faisons rien comme les autres, nous ne passerons ni par Transpac ni par les réseaux Minitel habituels. Vous nous appellerez directement et gratuitement ! Mais vous aurez plus de détails dans quinze jours, probablement pendant Micro-expo.

Au fait, n'ayez crainte, les programmes pour vos ordinateurs restent présents, nous n'oublions pas qu'ils sont l'objet principal de ce journal. Vous trouverez d'ailleurs, en plus des listings actuels, deux nouveaux ordinateurs dans Hebdogiciel, l'Amstrad et le MSX, et ce dès le numèro 70. Rassurés ?

Vous vous demandez sans doute pourquoi nous en faisons autant: listings, actualités, cours d'assembleur, concours, vente de logiciels, bande dessinée, page télé, page ciné et maintenant ce projet de télématique. La raison en est simple: plutôt que de faire vivre notre journal avec des contrats de publicité en rapport avec notre lectorat, nous préfèrons le financer avec le fruit de nos efforts, c'est à dire les dix francs que vous nous donnez chaque semaine. Et pour que vous continuiez à nous les donner, ces satanés dix francs, il faut bien qu'il vous plaise ce satané canard. Et Dieu sait que vous êtes difficiles, satanés lecteurs.

Gerard CECCALDI

IL TRICHE ET IL GAGNE

Les deux programmes étaient presque à égalité, le premier avait recueilli 930.640 suffrages et "Fleuve Rouge" de Jacques GIRARD se retrouvait avec 930.627 bulletins de vote portant son nom. Il ne restait plus que deux enveloppes à ouvrir, Jacques Girard n'avait donc plus aucune chance de gagner le concours mensuel d'Hebdogiciel. C'etait mal le connaitre, la dernière enveloppe contenait 84 bulletins de vote favorable au "Fleuve rouge" ! Au secours, branle bas de combat, panique à la rédaction, les pirateurs piratés ! On relit le reglement :".... 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 comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est pas bien grave ! Toutefois, nous n'accepterons que les originaux des bulletins de vote; pas de photocopies, cela serait trop facile ! ......". Pas de confusion possible, il a triché, mais les bulletins de vote sont des originaux, le réglement l'y autorise ! Jacques Girard gagne donc les 20.000 francs du concours mensuel et ouvre la voie à une pratique que nous vos conseillons fortement d'adopter. Si tous les participants aux concours envoient 84 bulletins de vote, il leur faudra acheter chacun 84 hebdo et c'est tout bon pour nos ventes !

10.000

FX702P

Malchanceux de naissance et victimes incurables de hasards malheureux, ce jeu n'est pas pour vous.

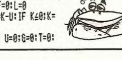
Philippe MARCHAND

Mode d'emploi:
Ce jeu est prévu pour 6 joueurs et la partie est gagnée à 10 000 points. Lancez vos 6 dés en appuyant sur une touche. Affichage des dés ainsi que votre score, puis le nombre de dés relancés si vous répondez O (mais vous pouvez dire Non) !
TOT signifie total des points acquis lors d'un tour par un joueur.

Décompte des points.

1, 2, 3, 4, 5, 6,	=	3.000 points
3 paires (22, 44, 66)	=	1500 points
1 brelan (3, 3, 3)	=	300 points
1 brelan d'As	=	1000 points
Le 1	=	100 points
Le 5	=	50 points

```
LIST
1 $="10000:MARCHAND PHILIPPE"
2 VAC :S=10:WAIT 40:FOR I=0 TO 19:PRT "π";:NEXT I
5 PRT CSR 5;" JOUEURS ";:INP B
10 J=J+1:IF J>B;J=1
17 PRT CSR 5;"JOUEUR ";J;A(J+7):WAIT 0:T=0:G=0
18 FOR I=0 TO 18:PRT "*";:NEXT I
19 PRT CSR 6;".DES."
20 GSB 400:FOR I=18 TO 0 STEP -1:PRT CSR I;"/";:NEXT I
21 FOR I=0 TO 18:PRT CSR I;"<";:NEXT I
22 FOR I=18 TO 0 STEP -1:PRT CSR I;"+";:NEXT I
30 IF K=0 THEN 130
40 FOR I=0 TO K-1
50 A(I)=INT (RAN#*6)+1
52 NEXT I
60 FOR I=K TO 7:A(I)=9:NEXT I
71 GSB 600:IF G=0;T=0:GOTO 10
75 PRT CSR 5;G;K;"?":GSB 800:IF Y$="O" THEN 30
90 IF G=0;T=0:GOTO 130
100 T=T+G:GOTO 30
130 A(J+7)=A(J+7)+T
131 IF A(J+7)≥10000;FOR I=0 TO 18:PRT CSR I;">";:NEXT I
132 WAIT 20:PRT "TOT ";A(J+7):FOR I=18 TO 0 STEP -1:PRT CSR I;"<";:NEXT I
140 IF J<B THEN 10
141 PRT "TOTAL"
145 FOR H=1 TO B
146 WAIT 30
160 PRT "JOUEUR ";H;",";A(H+7):IF A(H+7)≥10000;PRT "GAGNANT":END
170 NEXT H:G=0:T=0:GOTO 10
400 K=0:WAIT 20
500 Z$=KEY:IF Z$="" THEN 500
540 K=6:RET
600 $=$
601 FOR I=18 TO 0 STEP -1:PRT CSR I;".";:NEXT I
605 WAIT 0:X=0:FOR V=0 TO K-1
610 IF A(V)>A(V+1);C=A(V+1):A(V+1)=A(V):A(V)=C:X=X+1
611 NEXT V
615 IF X≠0 THEN 600
616 FOR I=0 TO K-1
617 PRT A(I);
618 FOR H=0 TO 40:NEXT H
619 NEXT I
631 FOR I=0 TO 7:IF A(I)=9;A(I)=0
632 NEXT I
635 U=0:A(K)=0:A(K+1)=0
637 IF K<3 THEN 710
638 IF K<6 THEN 660
640 IF A0=1;IF A1=2;IF A2=3;IF A3=4;IF A4=5;IF A5=6;G=G+3000:U=6
641 IF U=6 THEN 750
650 IF A4≠0;IF A0=A1;IF A2=A3;IF A4=A5;U=6;G=G+1500:GOTO 750
660 IF A0=1;IF A1=1;IF A2=1;U=U+3:G=G+1000:A0=0:A1=0:A2=0:GOTO 700
670 IF A0>1;IF A0=A1;IF A1=A2;U=U+3:G=G+(A0*100):GOTO 700
680 IF A1>1;IF A1=A2;IF A2=A3;U=U+3:G=G+(A1*100):GOTO 710
690 IF A2>1;IF A2=A3;IF A3=A4;U=U+3:G=G+(A2*100):GOTO 710
700 IF A3>1;IF A3=A4;IF A4=A5;U=U+3:G=G+(A3*100)
710 FOR I=0 TO K-1
711 IF A(I)=1;L=L+1:G=G+100
715 IF A(I)=5;F=F+1
716 IF F>2;F=0
720 NEXT I:U=U+F+L:IF F≠0;G=G+F*50:F=0:L=0
750 K=K-U:IF K≤0;K=6
760 IF U=0;G=0:T=0:K=0
770 FOR I=0 TO 5:A(I)=0:NEXT I:A6=9
771 IF K=0;WAIT 20:PRT CSR 5;".PERDU."
772 FOR I=18 TO 0 STEP -1:PRT CSR I;"=";:NEXT I
780 U=0:F=0:L=0:RET
800 Y$=KEY:IF Y$="" THEN 800
810 IF Y$≠"O";IF Y$≠"N" THEN 800
815 IF Y$="N";K=0
820 RET
1761 FOR I=0 TO K-1
1762 PRT A(I);
1763 FOR H=0 TO 150:NEXT H
1764 NEXT I
```



EXL MANOIR

Voici un magnifique jeu d'aventure où les magnifiques qualités sonores et graphiques de cette magnifique machine sont mises en magnifique évidence.

Valery BRUNEL

A suivre:
En raison de la longueur inhabituelle du listing nous passerons ce programme en 3 fois.

SUITE DU N°67

```
65 IF VL(IEV)X>INTRND(58)*2
66 IF VL(IEV)X>78 THEN 64
66 VCL(IEV)=1
67 NEXT I
68 REM ##########  ARMES  ##########
69 FOR I=13 TO 22
70 LIEU=INTRND(38)*2
71 IF VL(IEV)X>78 THEN 70
72 VL(IEV)=1
73 VKC(LIEU)>INTRND(VMAX(I))
74 IF VKC(LIEU)X<VMIN(I)THEN 73
75 NEXT I
76 REM ########  PRINCESSE  ##########
77 LIEU=INTRND(48)+10
78 IF VL(LIEU)X>78 THEN 77
79 VL(LIEU)=28
80 REM
81 REM ######  VALEURS DIVERSES  ######
82 REM
83 LIEU=1
84 NP=2
85 MA=INTRND(6)*32
86 MA=INTRND(6)+38
87 FR=INTRND(20)*32
88 VX(1)=80
89 WR=0
90 HV=0
91 POS="FIL"
92 POMS="CJM"
93 POMMS="HKN"
94 MOM="ALF"
95 MOMS="BEN"
96 MOMS="ERIC"
97 TRS="PBV"
99 TRSS="PGU"
100 RR$="XC
    SCHRR(96)
101 ARM$="V"&CHR$
    (92\ASCWR(95)
102 ARM$="Z3"
    SCHR$(96)
103 REM
105 CALL SPEECH("L"&U$)
104 LOCATE (1,29)
106 PRINT "0w0o0"
107 PRINT "
108 CLS "UBW"
109 REM ########  DESSIN LABY  ##########
110 LOCATE (2,0) PRINT "
111 LOCATE (2,24) PRINT "ABRBBRABBRA ABRAM"
112 LOCATE (3,24) PRINT "ABRBBRABBRA A C "
113 LOCATE (4,24) PRINT "ABRBBRABBRA A C "
114 LOCATE (5,24) PRINT "  C  C  C  C "
115 LOCATE (6,24) PRINT "ABRBA C ABRBBRA A"
116 LOCATE (7,24) PRINT "  C  C  C  C "
117 LOCATE (8,24) PRINT "ABRBA C ABRBA ABR"
118 LOCATE (9,24) PRINT "C C C C C C "
119 LOCATE (10,24) PRINT "ABRBA A C A ABRBA
    "
120 LOCATE (11,24) PRINT "  C C C C  C "
121 LOCATE (12,24) PRINT "ABRBABRBABRBABRBA"
122 LOCATE (13,24) PRINT "  C  C C C C  C"
123 LOCATE (14,24) PRINT "ABRBABRBABRBABRBA"
124 LOCATE (15,24) PRINT "C C  C A A ABRBA C"
125 LOCATE (16,24) PRINT "  C  C  C  C  C"
126 LOCATE (17,24)
    PRINT "A ABRBABRBABRBA C"
127 LOCATE (18,24)
    PRINT "  C  C  C  C"
128 LOCATE (19,24)
    PRINT "A A  ABRBA ABRBA"
129 LOCATE (20,24)
    PRINT "  "
130 LOCATE (2,34)
    CALL COLOR("WHT"):PRINT "A"
131 REM ########  DESSIN
    PLATEAU  ##########
132 CALL COLOR("BLU")
133 LOCATE (21,1) PRINT "VIE
    FORCE      VIVRES
    FRANCS"
134 LOCATE (1,1) PRINT " ARMES "
135 LOCATE (8,1) PRINT "TRESORS"
136 LOCATE (14,1) PRINT "DESSINS"
137 LOCATE (1,9)
    PRINT " COMMENTAIRES"
138 LOCATE (1,22)
    PRINT " PLAN DU CHATEAU "
139 CALL VCHAR(2,8,28,"X","0bu")
140 CALL VCHAR(2,20,28,"X","0bu")
141 REM ##########  EXPLICATIONS  ##########
142 CALL AF("VOUS AVEZ",2)
143 CALL AF(" ETE INVITE",3)
144 CALL AF("CHEZ LE DUC",4)
145 CALL AF("D'EXCLUSION",5)
146 CALL AF("CELLE-CI",7)
147 CALL AF("A UNE FILLE",8)
148 CALL AF("FOEDORA ...",9)
149 CALL AF("IL VOUS",11)
150 CALL AF("PAUDRA ETRE",12)
151 CALL AF("DE MEURTRIER",13)
152 CALL AF("CHEVALIER",14)
153 CALL AF("EN EFFET ",15)
154 CALL EFF(13)
155 CALL AF("POUR",2)
156 CALL AF("APPRECIER",3)
157 CALL AF("VOTRE",4)
158 CALL AF("BRAVOURE",5)
159 CALL AF("ELLE VOUS",6)
160 CALL AF("ENTENDRAIT",7)
161 CALL AF("DANS LE",8)
162 CALL AF("SOUS-SOL DU",9)
163 CALL AF("DU CHATEAU",10)
164 CALL AF("POUVOIR VOUS",12)
165 CALL AF("AURAIT",13)
166 CALL AF("APPARUS",14)
167 CALL AF("4 TRESORS ET",15)
168 CALL AF("DEJOUE TOUS",16)
169 CALL AF("ES-PIEGES",17)
170 CALL EFF(13)
180 CALL AF("VOUS POURREZ",2)
181 CALL AF("DEVENIR SON",3)
182 CALL AF("EPOUX",4)
183 CALL AF("MAIS AVANT",6)
184 CALL AF("DE PARTIR M",7)
183 CALL AF("L'AVENTURE",8)
184 CALL AF("ELLE VOUS",9)
185 CALL AF("FAIT DON",10)
186 CALL AF("D'UN SAC",11)
185 CALL AF("CONTENANT",12)
186 CALL AF("STRW(FO)& POINTS DE",13)
187 CALL AF("FORCE ","STRW(MA)",14)
187 CALL AF("DE VIVRES",15)
188 CALL AF("T "&STRW(FR)&" FRANCS",16)
188 CALL SCV(IE,FO,MA,FR)
189 PRUSE 3 CALL AF("BONNE CHANCE!",18)
190 CALL EFF(13)
170 REM
171 REM ##########  JEU  ##########
172 REM
173 DP=0
174 CALL SPEECH("L","&U$")
175 PRUSE 1
176 IF X<>0 THEN 185
177 M=0 MM=" " CALL EFF(0)
178 VIE=VIE-INTRND(10*DIF+NRR2)
179 NM=NM-1
180 CALL SCV(IE,FO,MA,FR)
181 IF VIE<1 OR MA<1 OR FO<1 THEN 666
182 IF VIE<70 THEN CALL VIE(VIE)
183 IF FO<5 THEN CALL FO(FO)
184 IF MA<5 THEN CALL MA(MA)
185 IF OL(IEV)>30 THEN MM=1:MM=MM$" D"
186 IF OL(IEV)>50 THEN MM=1:MM=MM$" ET"
187 IF OL(IEV)>70 THEN MM=1:MM=MM$" N"
189 KY=0
190 IF M>1 THEN CALL AF("STRW(M)& "
    SORTIES",2):CALL AF("NM",3):GOTO 196
191 CALL AF("UNE SEULE",2)
192 CALL AF("SORTIE"&NM,3)
193 GOTO 196
194 REM ##########  DIRECTION  ##########
195 REM
196 CALL KEY(ICR,T7):IF T7=0 THEN 196
197 IF DIR=100 OR DIR=103 THEN 208
198 IF DIR=130 OR DIR=83 THEN 213
199 IF DIR=131 OR DIR=69 THEN 218
200 IF DIR=129 OR DIR=69 THEN 203
201 GOTO 196
202 REM ##########  EST  ##########
203 IF EL(IEV)=0 THEN 196
204 CALL VCR("VL",IEV,VL(IEV)X)
    LIEU=EL(IEV)
205 CALL VCR("VL",IEV,VL(IEV)X)
206 GOTO 225
207 REM ##########  NORD  ##########
208 IF NL(IEV)=0 THEN 196
209 CALL VLR("VL",IEV,VL(IEV)X)
    LIEU=NL(IEV)
210 CALL CLI("VR",LIEU,VR(LIEU))
211 GOTO 225
212 REM ##########  SUD  ##########
213 IF SL(IEV)=0 THEN 196
214 CALL VLR("VL",IEV,VL(IEV)X)
    LIEU=SL(LIEU)
215 CALL CLI("VR",LIEU,VR(LIEU))
216 GOTO 225
217 REM ##########  OUEST  ##########
218 IF OL(IEV)=0 THEN 196
219 CALL VLR("VL",IEV,VL(IEV)X)
    LIEU=OL(LIEU)
220 CALL CLI("VR",LIEU,VR(LIEU))
221 GOTO 225
222 REM
223 REM ##########  PRUSE  ##########
224 CALL VLR("VL",IEV,VL(IEV)X)
    LIEU=EL(LIEU)
225 CALL CLI("VR",LIEU,VR(LIEU))
226 GOTO 225
227 REM ##########  OUEST  ##########
228 IF OL(IEV)=0 THEN 196
229 CALL VLR("VL",IEV,VL(IEV)X)
    LIEU=OL(LIEU)
230 CALL CLI("VR",LIEU,VR(LIEU))
231 GOTO 196
232 IF VL(IEV)X>0 THEN CALL TRESOR(IEV)
    LIEU,TR$,TRS$,TRSS$):ELSE 234
233 GOTO 196
234 IF VL(IEV)X>0 THEN CALL TRESOR(IEV)
    LIEU,TR$,TRS$,TRSS$):ELSE 236
235 GOTO 416
236 IF VL(IEV)X>23 THEN CALL ARMES(IEV),
    LIEU,RR$,ARM$,ARMES):ELSE 238
237 GOTO 416
238 IF VL(IEV)X>60 THEN 455
239 INTRND(X,100)
240 IF DA>55 THEN CALL MONSTRE(DA,MO$,
    MOMS,MOMS$):ELSE GOTO 243
241 GOTO 416
242 REM ##########  SALLE VIDE  ##########
243 CALL AF("LA",2)
244 CALL AF("LA SALLE",3)
245 CALL AF("EST",4)
246 PRUSE 1
247 IF NM>0 OR NP>2 THEN NP=1
248 CALL AF("EST",6):GOTO 173
247 NP=2
248 GOTO 173
249 CALL AF("VOULEZ-VOUS",11)
250 CALL AF("ENTRER",12)
250 CALL AF("ARME",13)
251 CALL AF("EN ECARRGE",16)
251 CALL AF("(OWON  !#DU!",14)
252 CALL AF("VOUS REDEMEZ",17)
253 CALL AF("UNE SOMME",18)
253 CALL AF("D'ARGENT",19)
254 CALL VCR("VL",IEV,VL(IEV)X)
255 IF CC=48 THEN 173
256 IF CC=49 THEN 258 ELSE 254
257 REM ##########  POSE D'ARME  ##########
258 CALL AF("
259 IF NM=1 THEN CALL AF("VOUS POSEZ",
    4):ELSE 275
260 VL(IEV)=AF(3)
261 VRL(IEV)=AF(4)
262 CALL AF("DONC VOTRE",5):PAUSE 1
263 CALL AF(ARM$(AF(3)),8)
264 CALL AF("
265 CALL AF(B$(" ",2)
266 CALL SPEECH("L","&TI$")
266 PRUSE .6 FR=FR+AF(3)
267 CALL AF("VOUS POSEZ",11)
268 CALL STRW(FR)&" FRS",12)
269 NP=NP-1
269 PRUSE .5
270 CALL AF("VOUS POSSEDEZ",14)
270 CALL AF("MAINTENANT",15)
271 PRUSE .9
272 CALL AF("STRW(FR)&" FRANCS",16)
273 PRUSE 4
274 GOTO 173
275 CALL EFF(1)
276 CALL AF("CHOISISSEZ ",2) PAUSE 2
277 FOR W=1 TO NM
278 CALL AF("
    "STRW(FR)&"M"
    FR"+W+3)
279 LOCATE (W+3,9) PRINT STRW(W)&".
    "&ARM$(W+3)
280 PRUSE .9
281 NEXT W
282 CALL KEY(ICV,W) IF W<0 THEN 282
283 CV=CV-48
284 IF CV>NM OR CV<1 THEN 282
285 VL(IEV)=AF(CV)
286 FR=FR+AF(CV)
287 CALL EFF(0)
288 CALL AF("VOUS POSEZ",4)
289 CALL AF("DONC VOTRE",5) PAUSE 1
290 CALL AF(ARM$(FAF(CV)),8)
291 CALL AF("VOUS REDEMEZ",11)
292 CALL STRW(FR(CV))&" FRS",12)
293 VRL(IEV)=FAF(CV)
294 FOR I=CV TO NM EAF(I-1)=FAF(I)
    FB(I-1)=FB(I):NEXT
295 FOR I=2 TO 7 CALL AF("
    ",I)
296 NM=NM-1
297 FOR I=1 TO NM CALL AF(ARM$
    FAF(I),14):NEXT
295 GOTO 270
296 REM
297 REM ##########  PRESENCE MONSTRE  ##########
298 REM
299 JM=INTRND(20)*23
300 MO=INTRND(VMAX(JM)-VMIN(JM))+
    VMIN(JM)
301 CALL EFF(0)
302 CALL AF("ATTENTION!",4)CALL PRUSE 1
303 CALL AF("UN",7):CALL AF(ARM$,8)
305 CALL AF("DE FORCE "&STRW(MO),9)
304 CALL AF("EN COMBATTRE",10)
305 CALL AF("VOUS",11)
306 CALL AF("O&HOH !#DU!",12)
306 CALL KEY(ICC,T4) IF T4=0 THEN 306
307 IF CC=49 THEN 326
308 IF CC=48 THEN 311
309 GOTO 305
310 REM ##########  COMBAT NON ACCEPTE  ##########
311 IF INTRND(10)*7 THEN 319
312 REM ##########  LE MONSTRE ATTAQUE  ##########
313 FOR W=1 TO 4 CALL EFF(0)
    CALL AF("LE MONSTRE",3)
    CALL AF("ATTAQUE",4)
314 CALL AF("VOUS PERDEZ",7)
    CALL STRW(INTV(VG/2))&
    " POINTS",8)
315 CALL AF("FORCE",9)
316 PRUSE 2
317 GOTO 173
318 REM ##########  PAS D'ATTAQUE
    MONSTRE  ##########
319 CALL EFF(0)
320 CALL AF("IL VOUS",3)
321 CALL AF("PRESSE",4)
    CALL AF("TRANQUILLE",5)
321 PRUSE 2
322 GOTO 173
323 REM
324 REM ##########  COMBAT  ##########
325 REM
326 CALL EFF(0) IF NM=0 THEN CALL AF(
    "VOUS COMBATTEZ",4):ELSE 328
327 CALL AF("SANS ARMES",6):PRUSE 2
    GOTO 341
328 CALL AF("CHOISISSEZ ",4) PRUSE 2
329 CALL AF("L.SANS ARMES",8) PRUSE 1
330 FOR W=1 TO NM
331 CALL AF("
    "STRW(FR)&"M"
    FR"+W+3)
332 LOCATE (W+8,9) PRINT STRW(W)&".
    "&ARM$(W+3)
333 PRUSE 1
334 NEXT W
335 CALL KEY(ICE,ST) IF ST=0 THEN 335
336 VIE=VIE-2
337 IF KE<1 THEN 335
338 IF KE>NM THEN 335
339 IF KE=FAF(1) THEN ELSE 346
340 REM ##########  A MAINS NUES  ##########
341 FO=FO-INTRND(10)+IF FO<2 THEN FO=2
342 FR=INTRND(12)*4
343 IF FO<20 THEN FO=0
344 GOTO 348
345 REM ##########  AVEC  ARMES  ##########
346 FO=INT(VG-(INTF(FO)*7+FB(KE-1)*2))
347 FR=FR+(K-1)
348 CALL AF("EN,EU",15)
    CALL AF("DU COMBAT",16) PRUSE 1
349 CALL AF("STRW(FO)&" POINTS",18)
350 PRUSE 1
351 REM ##########  FIN  ##########
352 D=INTRND(4)*2
353 FOR I=1 TO 2 CALL SPEECH("L","&D$")
    PRUSE .15 NEXT Y
354 IF SORT=0 THEN 368
355 IF SORT=D1 THEN 366
356 CALL EFF(0) CALL AF("IL VOUS A",4)
357 CALL AF("BATTU",6)FO=FO-FF
    IF KE=1 OR NM=0 THEN PRUSE 2
    GOTO 173
358 PRUSE .9
359 CALL AF("IL VOUS PRENDS",9)
    CALL AF("VOTRE",11)
    CALL AF("ARME",12)
360 PRUSE 1 CALL SPEECH("L","&TI$")
361 FOR I=2 TO 7
    CALL AF(B$(" ",I)) NEXT
362 FOR I=KE TO NM FAF(I-1)=FAF(I)
    FB(I-1)=FB(I):NEXT
363 NM=NM-1 FOR I=1 TO NM
    CALL AF(ARM$(FAF(I)),14):NEXT
364 PRUSE 4
365 GOTO 173
366 CALL EFF(0):CALL AF("ZUT!",4)
    CALL AF("IL EST PARTI",6) PRUSE 2
367 GOTO 173
368 CALL EFF(0):CALL AF("BRAVO VOUS",4)
    CALL AF("L'AVEZ BATTU",6)
369 FO=FO+FF
370 VIE=VIE+INTRND(10*5
371 PRUSE 2
372 GOTO 173
373 REM
374 REM ##########  RAVITAILLEMENT  ##########
375 REM
376 CALL EFF(0)
377 CALL AF("AH! HA!",,,3) PRUSE .5
378 CALL AF("IL Y A ICI",4)
    CALL AF("DUDI VOUS",5)
379 CALL AF("RAVITAILLER",7) PRUSE .4
380 CALL AF("C'EST UN",9)
    CALL AF(ARM$(VL(IEV)),10)
381 FR=INTRND(VMAX(VL(IEV))*
    VMIN(VL(IEV)))+VMIN(VL(IEV))
382 CALL AF("IL COUTE",11)
    CALL AF(STRW(FR)&" FRANCS",12)
383 GOSUB 656
384 IF Z=1 THEN 173
385 CALL EFF(1)
386 CALL AF("VOUS AVEZ",4)
    CALL AF("ENCORE",5)
387 CALL AF("VOUS PERDEZ",6)
    CALL AF("ENCORE",7)
388 CALL AF("DE VIVRES",8)
    CALL AF("DE VIVRES",9)
389 CALL AF("DANS CETTE",3)
    CALL AF("BULLE",4) CALL AF("IL Y A",5)CALL AF(
    "UNE ARME",6)
441 PRUSE 1 CALL AF("C'EST UNE",7) CALL AF(ARM$(VL
    (IEV)),8)
442 IF NM=6 THEN CALL AF("MAIS VOUS AVEZ",
    9) ELSE 444
443 CALL AF("ROSEZ D'ARMES",11) GOTO 173
444 CALL AF("ELLE COUTE",10) CALL AF(STRW(PR)&"
    FRANCS",11)
445 CALL AF("SON VALEUR EST",12) CALL AF(STRW(VM
    (IEV))&" POINTS",13)
446 GOSUB 656
447 IF Z=1 THEN 173
448 NM=NM+1
449 FR=FR-PR
450 FAF(NM)=VL(IEV)
451 FB(NM)=VR(IEV)
452 CALL AF("ROSEZ D'ARMES",11) GOTO 173
453 CALL AF("ELLE COUTE",10) CALL AF(STRW(PR)&"
    FRANCS",11)
454 CALL AF("SON VALEUR EST",12) CALL AF(STRW(VM
    (IEV))&" POINTS",13)
455 GOSUB 656
457 IF Z=1 THEN 173
458 NM=NM+1
459 FR=FR-PR
460 FAF(NM)=VL(IEV)
461 FB(NM)=VR(IEV)
462 CALL AF("ROSEZ D'ARMES",11) GOTO 173
463 VL(IEV)=0
464 PRUSE 2 GOTO 173
465 REM
466 REM ##########  PRESENCE PRINCESSE  ##########
467 REM
468 CALL SPEECH("L","&U$")
469 CALL EFF(0) CALL AF("MAIS VOUS LES",4)
471 CALL AF("DEVEZ ",5) CALL AF("LA PRINCESSE",6)
472 CALL AF("ADMIRE VOTRE",7)
473 CALL AF("REUSSITE",8)
474 CALL AF("ENTRAINT",9)
475 CALL AF("BEAU ET",12)
476 CALL AF("GENTILHOMME",13)
477 CALL AF("CHEVALIER",14)
478 CALL AF("DIGNE D'ELLE",15)
479 CALL EFF(7)
480 CALL AF("COURAGE",5)
481 CALL AF("IL VOUS A ",6)
482 CALL AF("FALLU POUR",7)
483 CALL AF("ARRIVER",8)
484 CALL AF("JUSQU'A MOI",9)
485 CALL AF("RAVES",10)
486 CALL AF("ET",13)
487 CALL STRW(FO)& PTS FORCE",12)
488 CALL STRW(VIE)& PTS VIE",14)
489 CALL EFF(3) CALL AF("VOUS",6)
490 CALL AF("L'EMBRASSEZ",8)
491 CALL AF("ENDREMENT...",10)
492 CALL EFF(13)
493 CALL AF("AINSI ",4)
494 CALL AF("C'EST PAR",6)
495 CALL AF("UN MARIAGE DU",8)
496 CALL AF("C'EST FINI!",8) PRUSE .7
497 CALL AF("VOS FORCES ET",10) CALL AF("VOS
    RESERVES",11)
498 CALL AF("DE VIVRES",12) CALL AF("ONT",13) CALL
    AF("AUGMENTE DE",14)
499 CALL AF("STRW(PR)&" POINTS",15)
490 FO=FO+PR
491 MA=MA+PR
492 FR=FR+PR
493 VIE=VIE+70
494 CALL SCV(IE,FO,MA,FR)
495 VL(IEV)=0
496 PRUSE 5 GOTO 173
497 REM
498 REM ##########  PRESENCE ARGENT  ##########
499 REM
500 FR=INTRND(VMAX(VL(IEV))-VMIN(VL(IEV)))+VMIN(VC
    (IEV))
501 CALL EFF(0) CALL AF("VOUS AVEZ DE",4)CALL AF(
    LA CHANCE",6)
502 PRUSE .9
503 CALL AF("IL Y A",9) CALL AF("UNE "&ARM$(VL(IEV)),
    10)
504 CALL AF("DE "&STRW(PR)& FRANCS",11) CALL AF("
    VOUS LA",12)
505 CALL AF("PRENEZ",13)
506 CALL AF("BRAVO, !#OUI!",14)
507 CALL KEY(CC,T7) IF T7=0 THEN 507
508 CALL SPEECH("L","&TI$")
509 IF CC=48 THEN CALL AF("TANT PIS",15) PRUSE 1
    GOTO 173
510 IF CC=49 THEN 411 ELSE 507
511 CALL EFF(.5):CALL AF("D'ACCORD!",4) PRUSE .8
    CALL AF("VOUS POSSEDEZ",6)
512 FR=FR+PR
513 CALL AF("MAINTENANT",7)CALL AF(STRW(FR)&"
    FRANCS",8)
514 VL(IEV)=0 CALL SCV(IE,FO,MA,FR) PRUSE 2 GOTO 173
515 REM
516 REM ##########  PRESENCE TRESOR  ##########
517 REM
518 PR=INTRND(VMAX(VL(IEV))-VMIN(VL(IEV)))+VMIN(VC
    (IEV))
519 CALL EFF(0) CALL AF("QUELLE CHANCE!",5) PRUSE .7
    CALL AF("POUVEZ",7)
520 CALL AF("SALLE IL Y A",8) CALL AF("UN "&ARM$(VC
    (IEV)),9)
521 CALL AF("IL COUTE",10) CALL AF(STRW(PR),11)
522 CALL AF("FRANCS",12)
523 GOSUB 656
524 IF Z=1 THEN 173
525 FR=FR+PR
526 NT=NT+1
527 CALL AF(ARM$(VL(IEV)),NT+9)
528 IF NT<4 THEN 432
529 CALL AF("ET VOUS AVEZ",6) CALL AF("LES 4
    TRESORS",8)
530 CALL AF("ET VOUS POUVEZ",8) CALL AF("DONC ALLER
    ",10)
531 CALL AF("CHERCHER LR",12) CALL AF("PRINCESSE..."
    ,13) PRUSE 1
532 VL(IEV)=0
533 PRUSE .5 GOTO 173
534 REM
535 REM ##########  PRESENCE ARME  ##########
536 REM
537 PR=INTRND(VMAX(VL(IEV))-VMIN(VC
    (IEV)))+VMIN(VC
    (IEV))
538 CALL EFF(0)
539 CALL AF("DANS CETTE",3)
540 CALL AF("BULLE",4) CALL AF("IL Y A",5)CALL AF(
    "UNE ARME",6)
541 PRUSE 1 CALL AF("C'EST UNE",7) CALL AF(ARM$(VC
    (IEV)),8)
542 IF NM=6 THEN CALL AF("MAIS VOUS AVEZ",
    9) ELSE 444
543 CALL AF("ROSEZ D'ARMES",11) GOTO 173
544 CALL AF("ELLE COUTE",10) CALL AF(STRW(PR)&"
    FRANCS",11)
545 CALL AF("SON VALEUR EST",12) CALL AF(STRW(VM
    (IEV))&" POINTS",13)
546 GOSUB 656
547 IF Z=1 THEN 173
548 NM=NM+1
549 FR=FR-PR
550 FAF(NM)=VL(IEV)
551 FB(NM)=VR(IEV)
552 CALL AF("ROSEZ D'ARMES",11) GOTO 173
553 VL(IEV)=0
554 PRUSE 2 GOTO 173
555 REM
556 REM ##########  PRESENCE PRINCESSE  ##########
557 REM
558 CALL SPEECH("L","&U$")
559 CALL EFF(0) CALL AF("VOUS ETES DANS",2)
    CALL AF("LA PRINCESSE",3)
560 CALL AF("LA PRINCESSE",4) PRUSE 3 CALL AF("SI
    VOUS N'ENDRAIT",7)
561 CALL AF("ENTRE",8)
562 CALL AF("DANS",9)
563 FR=CHR$(INTRND(9)*48)
563 CALL AF("SECONDES POUR ",10)CALL AF("APPUYER
    SUR",11)
564 CALL AF("'"&FR$+"'",13)
565 IF NT<4 THEN 583
566 REM
567 REM ##########  GAGNE!  ##########
568 REM
569 CALL SPEECH("L","&U$")
570 CALL EFF(7) CALL AF("MAIS VOUS LES",4)
571 CALL AF("DEVEZ ",5) CALL AF("LA PRINCESSE",6)
572 CALL AF("ADMIRE VOTRE",7)
573 CALL AF("REUSSITE",8)
574 CALL AF("ENTRAINT",9)
575 CALL AF("BEAU ET",12)
576 CALL AF("GENTILHOMME",13)
577 CALL AF("CHEVALIER",14)
578 CALL AF("DIGNE D'ELLE",15)
579 CALL EFF(7)
580 CALL AF("COURAGE",5)
581 CALL AF("IL VOUS A ",6)
582 CALL AF("FALLU POUR",7)
583 CALL AF("ARRIVER",8)
584 CALL AF("JUSQU'A MOI",9)
585 CALL AF("RAVES",10)
586 CALL AF("ET",13)
587 CALL STRW(FO)& PTS FORCE",12)
588 CALL STRW(VIE)& PTS VIE",14)
589 CALL EFF(3) CALL AF("VOUS",6)
590 CALL AF("L'EMBRASSEZ",8)
591 CALL AF("ENDREMENT...",10)
592 CALL EFF(13)
593 CALL AF("AINSI ",4)
594 CALL AF("C'EST PAR",6)
595 CALL AF("UN MARIAGE DU",8)
596 CALL AF("C'EST FINI!",8) PRUSE .7
597 CALL AF("VOS FORCES ET",10) CALL AF("VOS
    RESERVES",11)
598 CALL AF("DE VIVRES",12) CALL AF("ONT",13) CALL
    AF("AUGMENTE DE",14)
599 CALL AF("STRW(PR)&" POINTS",15)
590 FO=FO+PR
591 MA=MA+PR
592 FR=FR+PR
593 VIE=VIE+70
594 CALL SCV(IE,FO,MA,FR)
595 VL(IEV)=0
596 PRUSE 5 GOTO 173
597 REM
598 REM ##########  PRESENCE ARGENT  ##########
599 REM
600 PR=INTRND(VMAX(VL(IEV))-VMIN(VL(IEV)))+VMIN(VC
    (IEV))
601 CALL EFF(0) CALL AF("VOUS AVEZ DE",4)CALL AF(
    LA CHANCE",6)
602 PRUSE .9
603 CALL AF("IL Y A",9) CALL AF("UNE "&ARM$(VL(IEV)),
    10)
604 CALL AF("DE "&STRW(PR)& FRANCS",11) CALL AF("
    VOUS LA",12)
605 CALL AF("PRENEZ",13)
606 CALL AF("BRAVO, !#OUI!",14)
607 CALL KEY(CC,T7) IF T7=0 THEN 607
608 CALL SPEECH("L","&TI$")
609 IF CC=48 THEN CALL AF("TANT PIS",15) PRUSE 1
    GOTO 173
610 IF CC=49 THEN 411 ELSE 607
611 CALL EFF(.5):CALL AF("D'ACCORD!",4) PRUSE .8
    CALL AF("VOUS POSSEDEZ",6)
612 FR=FR+PR
613 CALL AF("MAINTENANT",7)CALL AF(STRW(FR)&"
    FRANCS",8)
614 VL(IEV)=0 CALL SCV(IE,FO,MA,FR) PRUSE 2 GOTO 173
615 REM
616 REM ##########  PRESENCE TRESOR  ##########
617 REM
618 PR=INTRND(VMAX(VL(IEV))-VMIN(VL(IEV)))+VMIN(VC
    (IEV))
619 CALL EFF(0) CALL AF("QUELLE CHANCE!",5) PRUSE .7
    CALL AF("POUVEZ",7)
620 CALL AF("SALLE IL Y A",8) CALL AF("UN "&ARM$(VC
    (IEV)),9)
621 CALL AF("IL COUTE",10) CALL AF(STRW(PR),11)
622 CALL AF("FRANCS",12)
623 GOSUB 656
624 IF Z=1 THEN 173
625 FR=FR+PR
626 NT=NT+1
627 CALL AF(ARM$(VL(IEV)),NT+9)
628 IF NT<4 THEN 432
629 CALL AF("ET VOUS AVEZ",6) CALL AF("LES 4
    TRESORS",8)
630 CALL AF("ET VOUS POUVEZ",8) CALL AF("DONC ALLER
    ",10)
631 CALL AF("CHERCHER LR",12) CALL AF("PRINCESSE..."
    ,13) PRUSE 1
632 VL(IEV)=0
633 PRUSE .5 GOTO 173
634 REM
635 REM ##########  PRESENCE ARME  ##########
636 REM
637 PR=INTRND(VMAX(VL(IEV))-VMIN(VC
    (IEV)))+VMIN(VC
    (IEV))
638 CALL EFF(0)
639 CALL AF("DANS CETTE",3)
640 CALL AF("BULLE",4) CALL AF("IL Y A",5)CALL AF(
    "UNE ARME",6)
641 PRUSE 1 CALL AF("C'EST UNE",7) CALL AF(ARM$(VC
    (IEV)),8)
642 IF NM=6 THEN CALL AF("MAIS VOUS AVEZ",
    9) ELSE 444
643 CALL AF("ROSEZ D'ARMES",11) GOTO 173
644 CALL AF("ELLE COUTE",10) CALL AF(STRW(PR)&"
    FRANCS",11)
645 CALL AF("SON VALEUR EST",12) CALL AF(STRW(VM
    (IEV))&" POINTS",13)
646 GOSUB 656
647 IF Z=1 THEN 173
648 NM=NM+1
649 FR=FR-PR
650 FAF(NM)=VL(IEV)
651 FB(NM)=VR(IEV)
652 CALL AF("ROSEZ D'ARMES",11) GOTO 173
653 VL(IEV)=0
654 PRUSE 2 GOTO 173
655 REM
656 REM ##########  PRESENCE PRINCESSE  ##########
657 REM
658 CALL SPEECH("L","&U$")
659 CALL EFF(0) CALL AF("VOUS ETES DANS",2)
    CALL AF("LA PRINCESSE",3)
660 CALL AF("LA PRINCESSE",4) PRUSE 3 CALL AF("SI
    VOUS N'ENDRAIT",7)
661 CALL AF("ENTRE",8)
662 CALL AF("DANS",9)
663 FR=CHR$(INTRND(9)*48)
663 CALL AF("SECONDES POUR ",10)CALL AF("APPUYER
    SUR",11)
664 CALL AF("'"&FR$+"'",13)
665 IF NT<4 THEN 583
666 REM
667 REM ##########  GAGNE!  ##########
668 REM
669 CALL SPEECH("L","&U$")
670 CALL EFF(7) CALL AF("MAIS VOUS LES",4)
671 CALL AF("DEVEZ ",5) CALL AF("LA PRINCESSE",6)
672 CALL AF("ADMIRE VOTRE",7)
673 CALL AF("REUSSITE",8)
674 CALL AF("ENTRAINT",9)
675 CALL AF("BEAU ET",12)
676 CALL AF("GENTILHOMME",13)
677 CALL AF("CHEVALIER",14)
678 CALL AF("DIGNE D'ELLE",15)
679 CALL EFF(7)
680 CALL AF("COURAGE",5)
681 CALL AF("IL VOUS A ",6)
682 CALL AF("FALLU POUR",7)
683 CALL AF("ARRIVER",8)
684 CALL AF("JUSQU'A MOI",9)
685 CALL AF("RAVES",10)
686 CALL AF("ET",13)
687 CALL STRW(FO)& PTS FORCE",12)
688 CALL STRW(VIE)& PTS VIE",14)
689 CALL EFF(3) CALL AF("VOUS",6)
690 CALL AF("L'EMBRASSEZ",8)
691 CALL AF("ENDREMENT...",10)
692 CALL EFF(13)
693 CALL AF("AINSI ",4)
694 CALL AF("C'EST PAR",6)
695 CALL AF("UN MARIAGE DU",8)
```

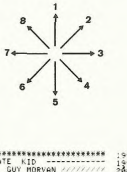
A SUIVRE...

Défiez loyalement vos amis dans la plus pure tradition japonaise.

Guy MORVAN

Mode d'emploi
Combat entre deux joueurs avec manettes. Manette 0, joueur noir en gauche.
Manette 1 joueur rouge de droite.

ACTION



Joueur de gauche	Joueur de droite	Manette	Bouton Action
2	8	coup de point à la face	Coup de pied à la face
4	6	Coup de point au ventre	Coup de pied au ventre
7	3	Protection du ventre	
5	5	Vous reculez	
		Vous vous baissez pour éviter les coups à la face	Fauchage, balayage
8	2	Retourné et coup de pied au ventre	
6	4	Retourné et coup de pied à la face	
3	7	Saut avec coup de pied à la face	

Ce jeu comporte 3 tableaux plus un challenge.
Un balayage est efficace lorsque votre adversaire est sur une jambe.
Si vous subissez un balayage, répliquez par un coup de point au ventre.
Baissez-vous pour éviter un coup de pied sauté.
Un barème est établi suivant la difficulté et l'originalité des coups (100 à 1500 points). Le maximum est obtenu si vous atteignez votre adversaire à la tête lorsqu'il se baisse.

Le joueur dont le score sera le plus élevé au bout de deux manches aura la chance de participer au challenge.
Challenge: Vous affrontez une chute d'ordinateurs et de calculatrices (japon oblige) Pour éviter qu'ils creusent des trous en touchant le sol, vous dévrez les shooter du bout du pied en appuyant sur action.
La superposition des deux personnages peut provoquer l'effacement momentané de l'un d'eux; il suffit de bouger la manette pour le faire réapparaître.

```
0 '*****************************
1 '*      KARATE  KID          *
2 '*    AUTEUR: GUY MORVAN     *
3 '*      ****    ****         *
4 '*      *  *    *  *         *
5 '*      ****    ****         *
6 '*      *  *    *  *         *
7 '*      ****    ****         *
8 LOCATE0,0:CLS:CLS
9 SCREEN 0,4,0
10 CLEAR,45
11 CH=200
12 ER=0
13 FOR T=1,34:
14 'TTRB 1,
15 '----------GRAPHIQUES ET VARIABLES----
20 DEFGR(0)=24,24,24,56,0,24,44,102
21 DEFGR(37)=68,38,8,56,16,128,17,66
22 DEFGR(40)=0,0,0,0,0,0,0,0
23 DEFGR(39)=48,112,240,240,240,112,56,
6
24 DEFGR(40)=129,129,129,129,129,129,12
9,129
25 DEFGR(4)=24,26,284,56,8,24,44,102
26 DEFGR(41)=66,90,90,126,24,24,36,102
27 DEFGR(42)=24,153,70,36,28,24,
28 DEFGR(3)=24,24,12,58,200,24,36,102
29 DEFGR(44)=24,26,24,24,0,0,22,50
30 DEFGR(5)=0,0,19,11,6,13,56,196
31 DEFGR(6)=0,0,30,6,14,56,15,
40 DEFGR(7)=24,24,9,56,74,28,48
41 DEFGR(8)=0,134,70,36,60,20,18,24
42 DEFGR(9)=0,0,50,68,24,24,48
43 DEFGR(10)=48,48,24,56,88,8,16,9
44 DEFGR(11)=0,0,192,240,48,48,48,24
50 DEFGR(12)=0,8,12,6,102,36,44,255
51 DEFGR(13)=0,0,0,0,0,0,56,6
52 DEFGR(14)=0,6,6,9,252,148,19,24
53 DEFGR(15)=0,0,0,0,0,0,24,56,102
54 DEFGR(16)=24,88,51,28,16,24,56,102
55 DEFGR(17)=0,0,0,177,78,36,56,24,128
60 DEFGR(18)=24,88,48,28,16,9,24,36,128
65 DEFGR(19)=24,88,48,24,20,16,56,76
90 DEFGR(20)=0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
95 DEFGR(21)=0,192,192,120,64,112,76,35
96 DEFGR(22)=0,72,80,66,154,2,4,24
100 DEFGR(23)=24,24,144,92,82,56,8,12
101 DEFGR(24)=0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
102 DEFGR(25)=0,0,0,76,60,24,24,12
103 DEFGR(26)=0,0,0,15,24,28,76,19,16
120 DEFGR(27)=0,0,0,15,12,12,12,24
125 DEFGR(28)=16,66,18,0,102,36,52,255
126 DEFGR(29)=0,48,126,96,33,63,64,128
135 DEFGR(29)=0,96,96,16,63,41,72,24
136 DEFGR(30)=44,44,36,28,4,18,9,27
137 DEFGR(31)=12,14,4,252,4,10,9,27
138 DEFGR(32)=0,15,12,255,63,7,41,DEF
GR(33)=0,192,240,254,255,254,240,0
139 DEFGR(34)=0,0,0,51,24,8,9,0:DEFGR8
(35)=16,137,82,36,170,112,32,32
140 GOSUB 15000
141 M1=0:M2=0
142 ON M1GM2 GOSUB 10000,11000,12000
144 'ATTRB 0,1:COLOR 4,1:PRINTGR(4,1,31)PR
TM1:LOCATE 20,13:COLOR 1,4:PRINTM2:COLOR
1,4:A=RND(T)
195 P1=1:P2=1:I=0:B=2:I=C:I4=D:I2=C
199 COLOR 0:LOCATE 0,0:PRINTGR(15)+COLO
R 1:LOCATE 0,0:PRINTGR(0)
200 GOSUB 5000:GOSUB 7:LOCATE 20,15:ATT
RB 0,0:PRINTTM1(CH):COLOR,NA:ATTRB 1,1:I
F CH<,75 THEN BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP
BEEP:FOR UN T:NEXT:UGOSUB 6000:GOTO
205 COLOR 1,4:ATTRB 0,0:LOCATE 4,15:PRIN
TCL:LOCATE 20,15:PRINTSC2:ATTRB 1,1
210 GOSUB 1999
220 GOTO200
999 '-----MOUVEMENTS DU JOUEUR ROUGE----
999 Ma=1
1000 LOCATE 1,NA:GOO=STICK(1):IF S=1 THEN
LOCATE C,D:PRINTGR(0):S=0 ELSE IF O=0
THEN 1200:GOTO1300
1005 CH=CH-1:IF STRIG(1) THEN 1800
1007 IF O=0 THEN LOCATE C,D:PRINT" ":C=
C+1:P2=1:LOCATE C,D:PRINTGR(0)+GOSUB 50
0:GOTO1300
1010 IF O=0 THEN LOCATE C,D:PRINT" ":C=
C-1:LOCATE C,D:COLOR 1:PRINTGR(3):P2=1:
GOSUB 5000:GOTO1300
1015 IF O=7 THEN LOCATE C,D:PRINT" ":C=
C-1:LOCATE C,D:COLOR 1:PRINTGR(4):P2=1:
GOSUB 5000:GOTO1300
1020 IF O=3 THEN LOCATE C,D:COLOR 1:PRI
NTGR(4):P2=3:GOSUB 5000:RETURN
1030 IF O=4 THEN LOCATE C,D:COLOR 1:PRI
NTGR(9):P2=4:GOSUB 5000:RETURN
1040 RETURN
1100 IF O=8 THEN LOCATE C,D:PRINT" ":C=
C-1:LOCATE C,D:COLOR 1:PRINTGR(2):P2=5:
GOSUB 5000:RETURN
1210 IF O=7 THEN LOCATE C,D:PRINT" ":C=
C-1:LOCATE C,D:COLOR 1:PRINTGR(5):P2=7:
GOSUB 5000:RETURN
1215 IF O=8 THEN LOCATE C,D:PRINT" ":C=
C-1:LOCATE C,D:COLOR 1:PRINTGR(6):P2=8:
GOSUB 5000:RETURN
1220 IF O=2 THEN LOCATE C,D:PRINT" ":C=
C-1:LOCATE C,D:COLOR 1:PRINTGR(7):P2=2:
GOSUB 5000:RETURN
1230 IF O=1 THEN LOCATE C,D:PRINT" ":C=
C-1:LOCATE C,D:COLOR 1:PRINTGR(8):P2=1:
GOSUB 5000:RETURN
1240 IF O=2 THEN LOCATE C,D:PRINTGR(8)"
:FORU=1TO50:NEXTU:LOCATE,D:PRINT" ":C=C
-1:LOCATE C,D:PRINTGR(8):P2=1:GOSUB 50
00:RETURN
1250 IF O=3 THEN LOCATE C,D:PRINTGR(8)"
:FORU=1TO50:NEXTU:LOCATE,D:PRINT" ":C=C
-1:LOCATE C,D:PRINTGR(8):P2=3:GOSUB 50
00:RETURN
1260 IF O=4 THEN LOCATE C,D:PRINTGR(8)"
:FORU=1TO50:NEXTU:LOCATE,D:PRINT" ":C=C
-1:LOCATE C,D:PRINTGR(8):P2=4:GOSUB 50
00:RETURN
1730 RETURN
1999 '-----MOUVEMENTS DU JOUEUR NOIR----
1999 Ma=2
2000 GOO=STICK(0):IF S1=1 THEN
LOCATE A,B:S1=0:PRINTGR(5)+ ELSE IF HM
4 THEN GOSUB 2500:RETURN
2005 CH=CH-1:IF STRIG(0) THEN 2200
2007 IF HM=1 THEN LOCATE A,B:PRINT" ":A=
A-1:P1=1:LOCATE A,B:PRINTGR(15)+GOSUB 5
000:RETURN
2010 IF HM=2 THEN LOCATE=A,B:PRINT" ":A=
A+1:LOCATE A,B:PRINTGR(16)+P1=1:GOSUB 5
000:RETURN
2015 IF HM=3 THEN LOCATE A,B:PRINT" ":A=
A+1:LOCATE A,B:PRINTGR(10):P1=2:GOSUB 5
000:RETURN
2020 IF HM=4 THEN LOCATE A,B:PRINTGR(2)"
:A=A-1:GOSUB 5000:RETURN
2030 IF HM=5 THEN LOCATE A,B:PRINTGR(8:24
1P1=1:GOSUB 5000:RETURN
2040 RETURN
2100 IF HM=6 THEN LOCATE A,B:PRINT" ":A=
A+1:LOCATE A,B:PRINTGR(17):P1=5:GOSUB 5
000:RETURN
2210 IF HM=3 THEN LOCATE A,B:PRINT" ":A=
A+1:LOCATE A,B:PRINTGR(28)+P1=6:GOSUB 5
000:RETURN
2220 IF HM=5 THEN LOCATE A,B:PRINT" ":A=
A+1:LOCATE A,B:PRINTGR(29)+P1=7:GOSUB 5
000:RETURN
2230 IF HM=1 THEN LOCATE A,B:PRINT" ":A=
A+1:B=B-1:LOCATE A,B:PRINTGR(21):P1=8:G
OSUB 5000:LOCATE A,B:PRINT" ":B=B+1:S1=
1:RETURN
2240 IF HM=6 THEN LOCATE A,B:PRINTGR(2:
1FORT=1TO50:NEXTT:LOCATE A,B:PRINT" ":A=
A+1:LOCATE A,B:PRINTGR(23):FORU=1TO15
:NEXT U:P1=5:GOSUB 5000:RETURN
2250 IF HM=7 THEN LOCATE A,B:PRINTGR(2:
1FORT=1TO50:NEXTT:LOCATE A,B:PRINT" ":A=
A+1:LOCATE A,B:PRINTGR(29):FORU=1TO15
:NEXT U:P1=7:GOSUB 5000:RETURN
4999 '-----VERIFICATION DES OFFENSIVES-
-----
5000 IF A>=20 THEN LOCATE A,B:PRINT" "A
=20
5001 IF C>=20 THEN LOCATE C,D:PRINT" "C
=20
5002 IF A<=3 THEN LOCATE A,B:PRINT" "A=
3
5003 IF C<=3 THEN LOCATE C,D:PRINT" "C=
3
5004 IF A>C OR C<A THEN LOCATEA,B:PRINT"
"LOCATEC,D:PRINT" " ELSE 5007
5005 IF ER=0 THEN ER=1:GOTO 5007:ELSE
5006 LOCATE A,B:COLOR B:PRINTGR(15)+LOC
ATE C,D:COLOR 1:PRINTGR(6)+
5007 IF ER=1 THEN ER=0
5009 IF HM=1 THEN HM=B:GOSUB 2000 ELSE I
F HM=2 THEN HM=B:GOSUB 1000
5010 ON P2 GOTO 5190,5120,5140,5160,5180
5020 RETURN
5100 IF P1=3 THEN 5110
5101 IF P1=6 THEN 5102 :ELSE RETURN
5102 COLOR 0:LOCATE C,D:PRINT" "LOCATE
A,B:PRINTGR(7)+COLOR 1:LOCATE C,D:PRINT
D:PRINTGR(6):FOR U=1 TO 250:NEXT U:LOCA
ATE C,D:PRINTGR(11)+PLAY"TL64S0DDDMIDDM
MI":FOR U=1 TO 150:NEXT U:LOCATE A,B:PRI
NT" "LOCATE C,D:PRINT" "GOTO 5111
5110 COLOR 1:LOCATE A,B:PRINT" "LOCATE
C,D:PRINTGR(5)+COLOR 0:LOCATE A,B
:PRINTGR(2)0:FOR U=1 TO 250:NEXT U:LOCA
TE A,B:PRINTGR(2?):PLAY"TL64S0DDDMIDDM
":FOR U=1 TO 150:NEXT U:LOCATE A,B:PRIN
T" "LOCATE C,D:PRINT" "
5111 COLOR 0:P1=3 THEN LOCATE 10,12:
PRINT"500":SC2=SC2+500
5112 IF SC2>=SC1 THEN LOCATE 10,12:PRIN
T"SC1=SC1+500"
5113 LOCATE 10,12:PRINT" "COLOR,NA:
GOTO 195
5120 IF P1=4 OR P1=7THEN 5130
5121 IF P1=8 THEN 5122 :ELSE RETURN
5122 COLOR 0:LOCATE C,D:PRINT" "LOCATE
A,B:PRINTGR(7)+COLOR 1:LOCATE C,D
D:PRINTGR(5):FOR U=1 TO 250:NEXT U:LOCA
TE C,D:PRINTGR(11)+PLAY"TL64S0DDDMIDDM
":FOR U=1 TO 150:NEXT U:LOCATE A,B:PRIN
T" "LOCATE C,D:PRINT" "
5130 COLOR 1:LOCATE A,B:PRINT" "LOCATE
C,D:PRINTGR(6)+COLOR B:LOCATE A,B
:PRINTGR(2)0:FOR U=1 TO 250:NEXT U:LOCA
TE A,B:PRINTGR(26):PLAY"TL64S0DDDMIDDM
":FOR U=1 TO 150:NEXT U:LOCATE A,B:PRIN
T" "LOCATE C,D:PRINT" "
5131 COLOR 0:P1=7 THEN LOCATE 10,12:
PRINT"300":SC1=SC1+300
5132 IF SC1>=SC2 THEN LOCATE 10,12:PRIN
T"SC2=SC2+300"
5136 IF P1=7 THEN LOCATE 10,12:PRINT"100
":SC2=SC2+100
5137 LOCATE 10,12:PRINT" "COLOR,NA:G
OTO 195
5140 IF P1=8 OR P1=1 OR P1=5 OR P1=9 THE
N 5142 :ELSE RETURN
5142 COLOR 0:LOCATE C,D:PRINT" "LOCATE
A,B:PRINTGR(5)+COLOR 1:LOCATE C,D
D:PRINTGR(5):FOR U=1 TO 250:NEXT U:LOCA
TE C,D:PRINTGR(12):PLAY"TL64S0DDDMIDDM
":FOR U=1 TO 150:NEXT U:LOCATE A,B:PRIN
T" "LOCATE C,D:PRINT" "
5143 COLOR 1:P1=8 THEN LOCATE 10,12:
PRINT"200":SC1=SC1+200
5144 IF P1=1 THEN LOCATE 10,12:PRINT"500
":SC1=SC1+500
5145 IF P1=5 THEN LOCATE 10,12:PRINT"800
":SC1=SC1+800
5146 IF P1=9 THEN LOCATE 10,12:PRINT"700
":SC1=SC1+700
5148 LOCATE 10,12:PRINT" "COLOR,NA:G
OTO 195
5160 IF P1=6 OR P1=10 OR P1=2 THEN 5162
5161 IF P1=3 THE 5163 ELSE RETURN
5162 COLOR 0:LOCATE C,D:PRINT" "LOCATE
A,B:PRINTGR(7)+COLOR 1:LOCATE C,D
D:PRINTGR(5):FOR U=1 TO 250:NEXT U:LOCA
TE C,D:PRINTGR(13):PLAY"TL64S0DDDMIDDM
":FOR U=1 TO 150:NEXT U:LOCATE A,B:PRIN
T" "LOCATE C,D:PRINT" "GOTO 5164
5163 COLOR 1:LOCATE A,B:PRINT" "LOCATE
C,D:PRINTGR(0)+COLOR B:A=A+3:LOCATE A,B
:PRINTGR(2)0:PLAY"TL64S0DDDMIDDM":FOR
U=1 TO 150:NEXT U:LOCATE A,B:PRINT" "L
OCATE C,D:PRINT" "
5164 COLOR3,41:P1=6 THEN LOCATE 10,12:
PRINT"300":SC2=SC2+300
5165 IF P1=10 THEN LOCATE 10,12:PRINT"12
00":SC2=SC2+1200
5166 IF P1=2 THEN LOCATE 10,12:PRINT"150
0":SC2=SC2+1500
5167 IF P1=3 THEN LOCATE 10,12:PRINT"100
0":SC2=SC2+1000
5168 LOCATE 10,12:PRINT" "COLOR,NA:G
OTO 195
5179 IF P1=3 THEN 5190
5181 IF P1=7 THEN 5182 :ELSE RETURN
5182 COLOR 0:LOCATE C,D:PRINT" "LOCATE
A,B:PRINTGR(7)+COLOR 1:LOCATE C,D
D:PRINTGR(5):FOR U=1 TO 250:NEXT U:LOCA
TE C,D:PRINTGR(11)+PLAY"TL64S0DDDMIDDM
":FOR U=1 TO 150:NEXT U:LOCATE A,B:PRIN
T" "LOCATE C,D:PRINT" "GOTO 5191
5190 COLOR 1:LOCATE A,B:PRINT" "LOCATE
C,D:PRINTGR(6)+COLOR B:A=A-3:LOCATE A,B
:PRINTGR(2)0:FOR U=1 TO 250:NEXT U:LOCA
TE A,B:PRINTGR(27):PLAY"TL64S0DDDMIDDM
":FOR U=1 TO 150:NEXT U:LOCATE A,B:PRIN
T" "LOCATE C,D:PRINT" "
5191 COLOR 3,41:P1=3 THEN LOCATE 10,12
:PRINT"800":SC2=SC2+800
5192 IF SC2>=SC1 THEN LOCATE 10,12:PRIN
T"SC2=SC2+800"
5193 LOCATE 10,12:PRINT" "COLOR,NA:
GOTO 195
5200 IF P1=4 THEN 5210
5201 IF P1=1 OR P1=7 OR P1=8 THEN 5202
ELSE RETURN
5202 COLOR 0:LOCATE C,D:PRINT" "LOCATE
A,B:PRINTGR(7)+COLOR 1:LOCATE C,D
D:PRINTGR(5):FOR U=1 TO 250:NEXT U:LOCA
TE C,D:PRINTGR(11)+PLAY"TL64S0DDDMIDDM
":FOR U=1 TO 150:NEXT U:LOCATE A,B:PRIN
T" "LOCATE C,D:PRINT" "GOTO 5211
5210 COLOR 1:LOCATE A,B:PRINT" "LOCATE
C,D:PRINTGR(6)+COLOR 0:A=A-1:LOCATE A,B
:PRINTGR(2)0:FOR U=1 TO 250:NEXT U:LOCA
TE A,B:PRINTGR(26):PLAY"TL64S0DDDMIDDM
":FOR U=1 TO 150:NEXT U:LOCATE A,B:PRIN
T" "LOCATE C,D:PRINT" "
5211 COLOR 3,41:P1=4 THEN LOCATE 10,12
:PRINT"200":SC2=SC2+200
5212 IF P1=4 THEN LOCATE 10,12:PRINT"800
":SC2=SC2+800
5213 IF P1=7 THEN LOCATE 10,12:PRINT"500
":SC2=SC2+500
5214 IF P1=8 THEN LOCATE 10,12:PRINT"300
":SC2=SC2+300
5216 LOCATE 10,12:PRINT" "COLOR,NA:G
OTO 195
5220 IF P1=9 OR P1=10 OR P1=5 OR P1=6
THEN 5230
5221 IF P1=2 THEN 5222 ELSE RETURN
5222 COLOR 0:LOCATE C,D:PRINT" "LOCATE
A,B:PRINTGR(7)+COLOR 1:LOCATE C,D
D:PRINTGR(5):FOR U=1 TO 250:NEXT U:LOCA
TE C,D:PRINTGR(11)+PLAY"TL64S0DDDMIDDM
":FOR U=1 TO 150:NEXT U:LOCATE A,B:PRIN
T" "LOCATE C,D:PRINT" "GOTO 5231
5230 COLOR 1:LOCATE A,B:PRINT" "LOCATE
C,D:PRINTGR(6)+COLOR 0:A=A-11:LOCATE A,B
:PRINTGR(2)0:FOR U=1 TO 250:NEXT U:LOCA
TE A,B:PRINTGR(27):PLAY"TL64S0DDDMIDDM
":FOR U=1 TO 150:NEXT U:LOCATE A,B:PRIN
T" "LOCATE C,D:PRINT" "
5231 COLOR 3,41:P1=2 THEN LOCATE 10,12
:PRINT"500":SC2=SC2+500
5232 IF P1=2 THEN LOCATE 10,12:PRINT"70
0":SC2=SC2+700
5233 IF P1=5 THEN LOCATE 10,12:PRINT"400
":SC2=SC2+400
5234 IF P1=6 THEN LOCATE 10,12:PRINT"500
":SC2=SC2+500
5236 IF P1=9 THEN LOCATE 10,12:PRINT"100
":SC1=SC1+1000
5237 LOCATE 10,12:PRINT" "COLOR ,NA:
GOTO 195
5240 IF P1=2 OR P1=3 OR P1=6 THEN 5250
5241 IF P1=4 THEN 5242 ELSE RETURN
5242 COLOR 0:LOCATE C,D:PRINT" "LOCATE
A,B:PRINTGR(15)+COLOR 1:LOCATE C,D
D:PRINTGR(12):PLAY"TL64S0DDDMIDDM
MI":FOR U=1 TO 150:NEXT U:LOCATE A,B:PR
INT" "LOCATE C,D:PRINT" "GOTO 5251
5250 COLOR 1:LOCATE A,B:PRINT" "LOCATE
C,D:PRINTGR(0)+COLOR B:A=A-11:LOCATE A,B
:PRINTGR(2)0:FOR U=1 TO 250:NEXT U:LOCA
TE A,B:PRINTGR(27):PLAY"TL64S0DDDMIDDM
":FOR U=1 TO 150:NEXT U:LOCATE A,B:PRIN
T" "LOCATE C,D:PRINT" "
5251 COLOR 3,41:P1=6 THEN LOCATE 10,12
:PRINT"300":SC2=SC2+300
5252 IF P1=3 THEN LOCATE 10,12:PRINT"320
":SC2=SC2+320
5253 IF P1=4 THEN LOCATE 10,12:PRINT"100
":SC2=SC2+1000
5254 IF P1=6 THEN LOCATE 10,12:PRINT"780
":SC2=SC2+780
5255 LOCATE 10,12:PRINT" "COLOR,NA:G
OTO 195
5260 IF P1=3 THEN 5270
5261 IF P1=7 THEN 5262 ELSE RETURN
5262 COLOR 0:LOCATE C,D:PRINT" "LOCATE
A,B:PRINTGR(15)+COLOR 1:LOCATE C,D
D:PRINTGR(5):FOR U=1 TO 250:NEXT U:LOCA
TE C,D:PRINTGR(12):PLAY"TL64S0DDDMIDDM
":FOR U=1 TO 150:NEXT U:LOCATE A,B:PRIN
T" "LOCATE C,D:PRINT" "GOTO 5271
5270 COLOR 1:LOCATE A,B:PRINT" "LOCATE
C,D:PRINTGR(0):COLOR 0:A=A-11:LOCATE A,B
:PRINTGR(2)0:FOR U=1 TO 250:NEXT U:LOCA
TE A,B:PRINTGR(27):PLAY"TL64S0DDDMIDDM
":FOR U=1 TO 150:NEXT U:LOCATE A,B:PRIN
T" "LOCATE C,D:PRINT" "
5271 COLOR3,41:P1=3 THEN LOCATE 10,12:
PRINT"500":SC2=SC2+500
5272 IF P1=7 THEN LOCATE 10,12:PRINT"900
":SC2=SC2+900
5274 LOCATE 10,12:PRINT" "COLOR,NA:G
OTO195
5280 IF P1= OR P1=4 THEN 5290
5281 IF P1=7 THEN 5282 ELSE RETURN
5282 COLOR 0:LOCATE C,D:PRINT" "LOCATE
A,B:PRINTGR(15)+COLOR 1:C=C+1:LOCATE C,
D:PRINTGR(5):FOR U=1 TO 250:NEXT U:LOCA
TE C,D:PRINTGR(12):PLAY"TL64S0DDDMIDDM
":FOR U=1 TO 150:NEXT U:LOCATE A,B:PRIN
T" "LOCATE C,D:PRINT" "GOTO 5291
5290 COLOR 1:LOCATE A,B:PRINT" "LOCATE
C,D:PRINTGR(0):COLOR 0:A=A+11:LOCATE A,B
:PRINTGR(2)0:FOR U=1 TO 250:NEXT U:LOCA
TE A,B:PRINTGR(27):PLAY"TL64S0DDDMIDDM
":FOR U=1 TO 150:NEXT U:LOCATE A,B:PRIN
T" "LOCATE C,D:PRINT" "
5291 COLOR3,41:P1=4 THEN LOCATE 10,12:
PRINT"700":SC2=SC2+700
5292 IF P1=7 THEN LOCATE 10,12:PRINT"705
":SC2=SC2+705
5293 IF P1=4 THEN LOCATE 10,12:PRINT"990
":SC2=SC2+990
5294 LOCATE 10,12:PRINT" "COLOR,NA:G
OTO195
5999 '-------FIN D'UNE MANCHE---------
6000 IF SC1>SC2 THEN M1=M1+1
6001 SC0!=SC0!+SC1!:SC0=SC0+SC2
6005 IF SC2>SC1 THEN M2=M2+1
6007 IF M1=M2 THEN M1=0
6010 IF SC1>SC2 THEN SC1=SC1+SC2:SC2=0
6015 IF SC2>SC1 THEN SC2=SC2+SC1:SC1
E 20,15:PRINT" "GOTO142
6020 IF M1=M2 THEN 14000 ELSE SC1=0:SC
2=0:CH=2080:ATTRB 0,0:LOCATE 4,15:PRINT"
LOCATE 20,15:PRINT" "GOTO142
9999 '-------- E N D --------
10000 ATTRB 1,1:CLS:SCREEN 0,4,0
10001 FOR I=0 TO 7@:LINE(I,0)-(I,96-I),-
TEXT1
10005 FOR I=60 TO 320:LINE(I,0)-(I,I/4),
TEXT1
10007 FOR I=85 TO 105:LINE(72,20)-(0,I),
TEXT1
10008 FOR I=75 TO 90:LINE(72,20)-(320,I)
:4:NEXT I
10010 FOR I=50 TO 160:LINE(72,20)-(I,INT
(RND(4)*35),7:NEXT I
10020 FOR I=0 TO 7
10025 M=10:FOR T=0 TO 1.7 STEP .08:C=C0+
COS(T):L=L0+SIN(T):LINE(C,L)-(C+COS(T+
CO),L0-L0+SIN(T)),1:NEXT
10040 FOR T=0 TO 6.28 STEP -1:LINE(200+L,1
50)-(300-L,150-L),5:NEXT1
10045 E=2:FOR I=40 TO 15 STEP -1:LINE(20
0+L-E,150-L)-(300-L+E,150+L+E)1:NEXT
T1
10050 BOXF(205,135)-(210,170),0
10055 BOXF(300,135)-(295,170),0
10060 BOXF(200,135)-(205,170),0
10065 FOR I=1 TO 7:BOXF(250-I,142+I)-(25
0+I,170-I),1:NEXT I
10070 LINE(249,143)-(245,135),0:LINE(256
,143)-(260,135),0
10080 FOR I=1 TO 5:BOX(LINE(1,190)-(I+20,14
0),2:NEXT
10090 FOR I=160 TO 199:LINE(180,140)-(I,
190),2:NEXT1
10095 BOXF(170,190)-(320,168),2
10100 FOR I=37 TO 14 STEP-1:COLOR 1,2:LO
CATE 1,2:PRINTGR(0):COLOR 0,4:LOCATE I,
-4,2:PRINTGR(0):FORU=1TO100:NEXTU:LOCA
TE 1,2:PRINT" "LOCATE I-4,22:PRINT" "
NEXT I
10105 COLOR 6,4:LOCATE 33,19:PRINTGR(38
)
10110 LOCATE 10,21:COLOR 0,2:PRINTGR(26
):LOCATE 14,21:COLOR 1,2:PRINTGR(11):FO
R U=1 TO 750:NEXT U
10115 COLOR 6,4:LOCATE 33,19:PRINTGR(31
):PLAY"TL9S0S0100"
10125 COLOR 6,4:LOCATE 33,19:PRINTGR(30
)
10130 NA=2:RETURN
10998 '
10999 '-------- E ENE D E C O R -------
10000 ATTRB 1,1:CLS:SCREEN 0,5,0
```

Suite page 6

SUBMARINE

TI99/BASIC SIMPLE

Ces sous-marins un peu trop curieux méritent une bonne leçon.
Commandant, vous avez carte blanche.

J.F.GUITARD

```
100 REM  ****************
110 REM  * NICOLAS KRAFFT *
120 REM  *              *
140 REM  *  J.F GUITARD  *
150 REM  *  PRESENTENT   *
160 REM  *  SUR TI-99/4A *
170 REM  *  EN B. SIMPLE *
180 REM  * ************ *
190 REM  * SOUS-MARINES *
200 REM  * ************ *
210 REM  *   C.1985     *
220 REM  ****************
230 REM
240 REM  ****************
250 REM  * presentation *
260 REM  ****************
270 REM
280 CALL CLEAR
290 CALL SCREEN(5)
300 CALL COLOR(3,8,13)
310 CALL COLOR(4,8,13)
320 CALL COLOR(1,6,1)
330 FOR L=5 TO 8
340 CALL COLOR(L,8,13)
350 NEXT L
360 CALL COLOR(13,13,6)
370 CALL COLOR(14,13,6)
380 CALL COLOR(16,6,1)
390 CALL COLOR(11,13,1)
400 CALL COLOR(12,13,1)
410 PRINT TAB(9):">>>>>>>>>>>>>>>>>>>>"
420 PRINT TAB(9):">                  <"
430 PRINT TAB(9):">  SUB MARINE  <"
440 PRINT TAB(9):">                  <"
450 PRINT TAB(9):">>>>>>>>>>>>>>>>>>>>"
::::::::::::
460 FOR I=1 TO 25
470 REM
480 REM  ************************
490 REM  * data ss marinsbatou *
500 REM  ************************
510 REM
520 DATA 128,00000000,01010101,129,00000000
00001007,130,00000000,FFFFFFFF,131,107E7
E7EFFFFFFF
530 DATA 132,00000000FFFFFFFF,133,00000000
00C0F0FFFF,134,0F070301,135,FFFFFFFFFF,1
36,FFFFFFFBF,138,0000401011C7CFFFF
540 DATA 139,FF9FFFFF22ECFFFF,142,00000000
003F202E2A,143,003E0080B0BFF9999,144,0000
0000RCCCC,145,0000000000000000
550 DATA 146,0104020101030FF3F,147,00B070
FGFGFFFFF,148,3AE2EE2E2EFFFFF,149,E1CC
2EDECCE1FFFF,120,C0C0C0C0C0C0FFFF
560 DATA 121,4B8BDDEEOFOFBFFFF,122,OFO3,1
23,FFFFFBF2FOFOF07,124,FFFFFFFFFFFFFF,12
,FEFBFOEOC0
570 READ CH$,CHAR$
580 CALL CHAR(CODE,CHAR$)
590 NEXT I
600 RESTORE 620
610 FOR C=1 TO 38
620 DATA 1,5,8,13,18,13,13,129,1,18,14,1
30,1,18,15,131,1,18,16,132,1,18,17,133,1
630 DATA 19,13,134,1,19,14,135,3,19,17,1
36,1,12,1,138,14,13,1,139,32,14,1,139,32
640 DATA 15,1,139,32,16,1,139,32,17,1,15
9,1,16,159,17,18,1,159,12,18,18,159,
15
650 DATA 19,1,159,12,19,18,159,15,20,1,1
59,32,21,1,159,32,22,1,159,32
660 DATA 12,20,158,13,12,14,122,1,12,15,
122,1,12,16,124,3,12,17,126,1,11,14,116,
1
670 DATA 11,15,117,1,11,16,118,1,11,17,1
19,1,11,18,120,1,11,19,121,1,10,16,112,1
680 DATA 10,17,113,1,10,18,114,1,10,19,1
15,1
690 READ L1,CO,CA,RE
700 CALL HCHAR(L1,CO,CA,RE)
710 NEXT C
720 REM
730 REM  ****************
740 REM  * fond de la mer *
750 REM  ****************
760 REM
770 CALL CHAR(127,"000000FF7FFFFFFF")
780 CALL CHAR(138,"00303CF7FFFFFFFF")
790 CALL CHAR(139,"0000000003FFFFFF")
800 CALL CHAR(140,"0000000000FBFFFF")
810 CALL CHAR(125,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
820 RESTORE 840
830 FOR I=1 TO 32
840 DATA 1,140,2,139,3,137,4,138,5,140,6
,139,7,138,8,140,9,139,10,137,11,139,12,
140
850 DATA 13,139,14,138,15,137,16,140,17,
137,18,138,19,139,20,140,21,139,22,137,2
3,138
860 DATA 24,140,25,139,26,138,27,140,28,
139,29,139,30,137,31,138,32,140
870 READ L8,A2
880 CALL HCHAR(23,L8,A2,1)
890 NEXT I
900 RESTORE 920
910 FOR J=1 TO 32
920 DATA 1,125,2,125,3,125,4,125,5,125,6
,87,7,49,8,57,9,56,10,53,11,125,12,78,13
,125
930 DATA 14,75,15,82,16,65,17,70,18,70,1
9,84,20,125,21,125,22,74,23,70,24,125,25
,71
940 DATA 26,85,27,73,28,84,29,65,30,82,3
1,68,32,125
950 CALL CHAR(87,"FFC399A1A199C3FF")
960 READ FG,DW
970 CALL HCHAR(24,FG,DW,1)
980 NEXT J
990 GOSUB 3020
1000 CALL KEY(0,K,S)
1010 IF S=0 THEN 1000
1020 CALL CLEAR
1030 CALL SCREEN(13)
1040 PRINT "VOULEZ VOUS LES REGLES ?"
1050 CALL KEY(0,K,S)
1060 IF S=0 THEN 1050
1070 IF (K=79)+(K=111)=-1 THEN 2470 ELSE
 1080
1080 GOSUB 2020
1090 INPUT "DIF : TO 1500
1100 NEXT H
1110 REM
1120 REM  ********
1130 REM  * le jeu *
1140 REM  ********
1150 REM
1160 REM  ****************
1170 REM  * initialisation *
1180 REM  ****************
1190 RANDOMIZE
1200 CALL CLEAR
1210 R=3
1220 X=17
1230 Y=13
1240 A=23
1250 B=17
1260 CALL SCREEN(2)
1270 CALL COLOR(2,12,2)
1280 CALL COLOR(3,2,6)
1290 CALL COLOR(4,2,4)
1300 CALL COLOR(5,2,11)
1310 CALL COLOR(A,2,9)
1320 CALL CHAR(56,"E7C3818000081C3E7")
1330 CALL CHAR(64,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
1340 CALL CHAR(72,"FF81818181818181")
1350 CALL CHAR(48,"FF81818181818181")
1360 CALL CHAR(40,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
1370 CALL HCHAR(1,8,40,19)
1380 CALL HCHAR(24,8,40,19)
1390 CALL VCHAR(1,8,40,24)
1400 CALL VCHAR(1,27,40,24)
1410 CALL HCHAR(5,8,40,19)
1420 FOR I=1 TO 21
1430 CALL HCHAR(R,9,48,1B)
1440 R=R+1
1450 NEXT I
1460 CALL JOYST(1,DX,DY)
1470 CALL KEY(1,K,S)
1480 IF S=0 THEN 1860
1490 IF K=18 THEN 1670
1500 CALL HCHAR(Y,X,48)
1510 X=X+DX/4
1520 IF X>24 THEN 1590
1530 IF X<9 THEN 1610
1540 Y=Y-DY/4
1550 IF Y<3 THEN 1630
1560 IF Y>23 THEN 1650
1570 CALL HCHAR(Y,X,56)
1580 GOTO 1460
1590 X=X-1
1600 GOTO 1460
1610 X=X+1
1620 GOTO 1460
1630 Y=Y+1
1640 GOTO 1460
1650 Y=Y-1
1660 GOTO 1460
1670 CALL HCHAR(A,B,64)
1680 IF A=3 THEN 1790
1690 A=A-INT(RND*2)-1
1700 B=B+INT(RND*3)
1710 B=B+INT(-RND*2)
1720 IF B<1 THEN 1980
1730 IF B>23 THEN 2000
1740 GOTO 1510
1750 IF Y=A THEN 1780
1760 CALL HCHAR(A,B,64)
1770 GOTO 1690
1780 CALL HCHAR(Y,X,72)
1790 CALL SOUND(500,-5,2)
1800 CALL SOUND(500,-6,7)
1810 CALL SOUND(500,-7,15)
1820 FOR I=1 TO 500
1830 NEXT I
1840 GOSUB 2320
1850 CALL SOUND(2000,-7,0)
1860 G=3
1870 FOR I=1 TO 21
1880 CALL HCHAR(G,9,72,1B)
1890 G=G+1
1900 NEXT I
1910 FOR I=1 TO 500
1920 NEXT I
1930 PRINT "      (** GAME OVER **"
1940 FOR H=1 TO 800
1950 NEXT H
1960 CALL CLEAR
1970 GOSUB 2180
1980 A=B+INT(RND*3)+1
1990 GOTO 1510
2000 A=B+INT(-RND*2)-1
2010 GOTO 1510
2020 CALL CLEAR
2030 CALL SCREEN(13)
2040 PRINT "DUEL EST VOTRE NOM MON"
2050 INPUT "COMMANDANT ":D$
2060 PRINT ::"COMMANDANT ";D$
2070 PRINT ::"NOUS PARTONS IMMEDIATEMENT
 ::
2080 PRINT "A LA RECHERCHE DU SOUS MARIN
 ::
2090 PRINT "MAGIAVELIC III"::
2100 PRINT "ALPHA LOCK EN POSITION HAUTE
 ::
2110 PRINT "UTILISEZ LE JOYSTICK N.1"
2120 RETURN
2130 REM
2140 REM  ********
2150 REM  * perdu *
2160 REM  ********
2170 REM
2180 CALL SCREEN(2)
2190 GOSUB 2890
2200 PRINT "DEBOLE MAIS LE MAGIAVEL III"
 ::
2210 PRINT "A REUSSI A PASSER !!!"::::
2220 PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER ?"
2230 CALL KEY(0,K,S)
2240 IF S=0 THEN 2230
2250 IF (K=111)+(K=79)=-1 THEN 1140 ELSE
 2460
2260 RETURN
2270 REM  ********
2280 REM
2290 REM  * gagne *
2300 REM  ********
2310 REM
2320 CALL CLEAR
2330 CALL SCREEN(2)
2340 GOSUB 2890
2350 PRINT " TOUTES NOS FELICITATIONS":
 ::
2360 PRINT " COMMANDANT ";D$
2370 PRINT ::" GRACE A VOUS LA TERRE NE
 ::
2380 PRINT " RISQUE PLUS RIEN"
2390 PRINT ::" VOUS ALLEZ ETRE PROMU"::
2400 PRINT TAB(11):"GENERAL"
2410 PRINT ::" VOULEZ VOUS REJOUER ?"
2420 CALL KEY(0,K,S)
2430 IF S=0 THEN 2420
2440 IF (K=111)+(K=79)=-1 THEN 1140 ELSE
 2460
2450 RETURN
2460 REM
2470 CALL CLEAR
2480 CALL SCREEN(13)
2490 PRINT TAB(10):"REGLES DU JEU"
2500 PRINT ::::"VOUS ETES AUX COMMANDES
 DE":
2510 PRINT "VAISSEAU TRES SOPHISTIQUE.":
 ::
2520 PRINT "VOTRE BATEAU PEUT EN EFFET":
 ;
2530 PRINT "COULER DES SOUS MARINS A":
2540 PRINT "CONDITION D'ETRE A LA VER.":
 ;
2550 PRINT "TICALE DE CEUX CI.":::
2560 PRINT "VOTRE MISSION CONSISTE A":
2570 PRINT "DETRUIRE UN SOUS MARIN.":
2580 PRINT "> APPUYEZ SUR UNE TOUCHE <":
 ::
2590 CALL SOUND(100,1500,2)
2600 CALL KEY(0,K,S)
2610 IF S=0 THEN 2600
2620 CALL CLEAR
2630 PRINT "LE SOUS MARIN APPARTIENT":::
2640 PRINT "AU SAVANT FOU OTO VON KRADD"
 ::
2650 PRINT "QUI S'EST JURE DE FAIRE":::
2660 PRINT "SAUTER LA TERRE.":::
2670 PRINT "FOUR COULER LE SOUS MARIN.":
 ::
2680 PRINT "PLACEZ VOUS SUR LA CASE DE_"
 ::
2690 PRINT "SIREE ET TIREZ L'ORDINATEUR"
 ::
2700 PRINT "AFFICHE ALORS L'ANCIENNE PO_
 ::::
2710 PRINT "SITION DU SOUS MARIN.":::
2720 PRINT "BONNE CHANCE !!!":::
2730 PRINT "PAR NICOLAS KRAFFT & JF GUITARD"
2740 FOR H=1 TO 1400
2750 NEXT H
2760 GOTO 1080
2770 RESTORE 2790
2780 FOR M=1 TO 18
2790 DATA 200,196,1,198,2,200,4,210,196,
1,198,2,200,4,220,196,1,198,2,200,4,230,
262,1,264,2,266,4
2800 DATA 250,262,1,264,2,266,4,270,294,
1,296,2,298,4,290,294,1,296,2,298,4,500,
392,1,394,2,396,4
2810 DATA 280,330,1,332,2,334,4,200,262,
1,264,2,266,4,220,262,1,264,2,266,4,240,
330,1,332,2,334,4
2820 DATA 260,262,1,264,2,266,4,280,220,
1,222,2,224,4,360,349,1,351,2,353,4,310,
294,1,296,2,298,4
2830 DATA 340,247,1,249,3,251,5,600,262,
4,264,0,266,12
2840 READ MM,DD,FF,RT,JI,LO,PX
2850 CALL SOUND(MM,DD,FF,RT,JI,LO,PX)
2860 NEXT M
2870 RETURN
2880 REM
2890 REM  ********
2900 REM  * musique perdu *
2910 REM  ********
2920 REM
2930 RESTORE 2950
2940 FOR M=1 TO 11
2950 DATA 750,117,1,119,2,121,4,750,117,
1,119,2,121,4,850,117,1,119,2,121,4,550,
117,1,119,2,121,4
2960 DATA 300,117,1,141,2,143,4,183,131,
1,133,2,135,4,558,131,1,133,2,135,4,183,
117,1,119,2,131,4
2970 DATA 300,117,1,119,2,121,4,300,110,
1,112,2,114,4,1000,117,1,119,2,121,4
2980 READ DX,DY,DW,MC,DE,RD,HL
2990 CALL SOUND(DX,DY,DW,MC,DE,RD,HL)
3000 NEXT U
3010 RETURN
3020 REM
3030 REM  ********************
3040 REM  * musique generique *
3050 REM  ********************
3060 REM
3070 FOR K=1 TO 2
3080 DATA SOUND(200,196,1,198,2,200,4)
3090 CALL SOUND(200,196,1,198,2,200,4)
3100 CALL SOUND(200,247,1,249,2,253,4)
3110 CALL SOUND(200,330,1,332,2,334,4)
3120 CALL SOUND(200,294,1,296,2,298,4)
3130 CALL SOUND(200,262,1,264,2,266,4)
3140 CALL SOUND(200,165,1,167,2,169,4)
3150 CALL SOUND(200,196,1,198,2,200,4)
3160 CALL SOUND(200,262,1,264,2,266,4)
3170 CALL SOUND(200,247,1,249,2,251,4)
3180 CALL SOUND(200,196,1,198,2,200,4)
3190 CALL SOUND(200,220,1,222,2,224,4)
3200 CALL SOUND(200,247,1,249,2,251,4)
3210 CALL SOUND(200,294,1,2987B,2,300,4)
3220 CALL SOUND(200,262,1,264,2,266,4)
3230 NEXT K
3240 RETURN
3250 REM
3260 REM  ********************
3270 REM  * ce programme occupe *
3280 REM  * 1800 octets        *
3290 REM  ********************
3300 CALL CLEAR
3310 IF SCO1:SCO2 THEN PRINT "CHEF ELSE CO
NT1 WHISTLE":CALL SOUND(-2,C0L0,C0L0,BIP
RINTGR$(0)
3316 RINT=INT(RND*3)+2:N12=INT(RND*
2)*3:N13=3
3318 CALL CHAR(8,21)-(39,21)CHR$(127):Z
3330 COLOR 4,6:LINE(0,2)-(39,2)GR$(40)
3340 FG=INT(RND*20)+5
3341 FG1=INT(RND*38)+5
3342 FG2=INT(RND*38)+5
3344 FG3=INT(RND*38)+5
3350 PSET(FG,N1)GR$(38),0,3
3352 PSET(FG1,N12)GR$(38),0,3
3353 PSET(FG2,N13)GR$(39),7,0
3354 PSET(FG3,N13)GR$(39),7,0
3360 GOSUB 13500
3365 TEMPS=TEMPS+1:IF TEMPS<=0 THEN FOR
J=1 TO 500:NEXT J:PLAY"TIL60IMSOMIDOM
```

THOMSON

Suite de la page 5

```
10001 SCREEN 0,6,0
10005 CLS:CLS:CLS
10010 R=20:FOR T=0 TO 1.7 STEP .08:C=C0+
A*COS(T):X=R*SIN(T):BOXF(X,L)-(X+(C0-C)
CO,L-L0-CL):NEXT T
10015 PRINT@0,55;"-320,150,>-5
10020 BOXF(-8,200),-4
10025 N=56:FOR I=20 TO 0 STEP-1:LINE(C0
-INT(RND*20),L-INT(RND*4)-1)-(C0+INT(RN
D*2)NEXT I
10030 FOR I=70:LOCATE INT(RND*38),INT(5
*RND*5):PRINT@ 0,0:CLS:PRINTGR$(32)GR$(
32)
10035 NEXT I
10036 FOR I=15 TO 18
10037 COLOR ,4:LINE(0,I)-(15,I):GR$(34-7
):LINE(20,I)-(28,I)GR$(34):LINE(32,I)-(3
7,I)GR$(34):LINE(16,I-3)-(21,I-3)GR$(34)
LINE(29,I-3)-(34,I-3)GR$(34)
10038 FOR T=1 TO 500:NEXT T
10039 COLOR ,4:LINE(0,I)-(15,I)'*LINE(
20,I)-(28,I)'*LINE(32,I)-(37,I)'*LIN
E(16,I-3)-(21,I-3)'*LINE(29,I-3)-(34,I
)
10040 NEXT I:NEXTU
10045 FOR I=30 TO 37:COLOR 9,3:LOCATE I,
19:PRINTGR$(35):LOCATE I,23:PRINTGR$(35)
:NEXTI
10048 FOR I=1 TO 50:PSET(INT(RND*320),IN
T(RND*150)>155),0
10049 NEXT I
10055 ATTRB 1,1
10060 FOR I=27 TO 14 STEP-1:COLOR 1,3:LO
CATE I,22:PRINTGR$(0):COLOR 0,3:LOCATE I
+4,22:PRINTGR$(0):FORU=1TO100:NEXTU:LOCA
TE I,22:PRINTGR$(0):NEXTI:CLS:PRINT" T
NEXT I
10065 LOCATE 10,21:COLOR 0,3:PRINTGR$(26
:LOCATE 14,21:COLOR 1,3:PRINTGR$(11):FO
R U=1 TO 800:NEXT U
10070 PLAY"T7L96S0I0O"
10080 NA=3:RETURN
1998 '
2000 '-------- 3 EME  D E C O R  -------
10095 CLS:SCREEN0,4,0
10110 BOXF(0,150)-(320,200),-6
10120 BOXF(0,48)-(40,150),7:BOXF(-98,55)
,7:BOXF(190,150)-(120,200),7
10130 BOXF(128,150)-(160,12),6:BOXF(160,
150)-(190,60,7:BOXF(190,150)-(235,37),6
:BOXF(235,150)-(280,78),6:BOXF(280,150)-
(315,42),7
10134 O=0
10135 READXX:FOR I=16 TO X STEP -2:PSET (
0,1):CHR$(127),0:NEXT I
10140 O=O+2:IF O<40 THEN 10245 ELSE GOTO
 10236
10236 DATA 5,5,5,7,7,7,3,3,2,2,8,8,6,6,6
,9,9,9,6,6
10245 FOR I=240 TO 255:LINE(I,155)-(I+5,
150),-1:NEXTI
10246 FOR I=240 TO 255:LINE(I,155)-(I+5,
150),-1:NEXTI
10247 FOR I=244 TO 270:LINE(I,165)-(I+3,
155),-1:NEXTI
10248 C0=253:LG=171
10249 FOR T=0 TO 6.3 STEP .1:C=C0+RM
COS(T):L=L0-RN*SIN(T):PSET(C,L):LINE-(C,
L0):NEXT T
10250 R=5:FOR T=0 TO 6.3 STEP .8:C=C0+RM
COS(T):L=L0-RN*SIN(T):PSET(C,L):LINE(C,L
0)-(C,L),0:NEXT T
10252 LINE(274,163)-(290,163),0:LINE(274
,161)-(289,161),0
10290 NA=5
1200 RETURN
1800 '-------C H A L L E N G E------
1801 CLS:SCREEN 4,0,0
1802 FOR V=1 TO 11:LOCATE 11,V:ATTRB 1,
1:COLOR 3:PRINT"C A L N E"'LOCATE 11,23:
PRINT"T H L E"'LOCATE 11,10:RESTORE:TOC
LS:NEXTV
1804 FOR V=1 TO 6:COLOR4:LOCATE 11,12:P
RINT"CHALLENGE"'NEXT V:FORQ=1TO500:NEXTQ
:PLAY"DATBLGDEFSMSDMIDOMDO":CLS
1806 TEMPS=120
1810 IF SCO1:SCO2 THEN PRINT"CHEF ELSE CO
NT1 WHISTLE":CALL SOUND(-2,C0L0,C0L0,BIP
RINTGR$(0)
1816 RINT=INT(RND*3)+2:N12=INT(RND*
2)*3:N13=3
1818 CALL CHAR(0,21)-(39,21)CHR$(127):Z
1830 COLOR 4,6:LINE(0,2)-(39,2)GR$(40)
1840 FG=INT(RND*20)+5
1841 FG1=INT(RND*38)+5
1842 FG2=INT(RND*38)+5
1844 FG3=INT(RND*38)+5
1850 PSET(FG,N1)GR$(38),0,3
1852 PSET(FG1,N12)GR$(38),0,3
1853 PSET(FG2,N13)GR$(39),7,0
1854 PSET(FG3,N13)GR$(39),7,0
1860 GOSUB 13500
1865 TEMPS=TEMPS+1:IF TEMPS<=0 THEN FOR
J=1 TO 500:NEXT J:PLAY"TIL60IMSOMIDOM
```

Suite page 18

BUDGET FAMILIAL

Vous avez des problèmes pour gérer votre budget ? Ce logiciel utilitaire vous permet de les résoudre. Il regroupe un certain nombre d'opérations indispensables pour ce faire et, de plus, il sauvegarde sur K7 les opérations réalisées.

Marie Claude ZAZZI

```
10 ""**************************************
20 ""***                                ***
30 ""***        GESTION DE              ***
40 ""***                                ***
50 ""***    BUDGET   FAMILIAL           ***
60 ""***                                ***
70 ""** COPYRIGHT  Z A Z Z I ,  Marie - Claude E novembr
e 1984 **
80 ""***                                ***
90 ""**************************************
100 '$$  H E C T O R   *   H.R.   ££   BASIC III   **
110 'bytes free:14538
120 " création
130 wipelone115,500:color7,1,3,5
140 print"* # GESTION  BUDGET * #",50,198,1:output"#.#.
.#.#.#.#.#.#.#.#.#.#.#",50,212,6
150 output"* # GESTION  BUDGET * #",51,197,1:output"#.#
.#.#.#.#.#.#.#.#.#.#.#",49,211,1
160 output"*.#.#.#.#.#.#.#.#.#.#.#.#.#.#.#",50,185,1
170 output"*.#.#.#.#.#.#.#.#.#.#.#.#.#.#.#",51,186,6
180 tone355,205
190 'drapeau majuscule / minuscule
200 clear4000,&BFFF
210 'création des tableaux
220 dim(12),(12),J(2),M(2),AN(4),T(65),SO(9):gosub1160:t
one600,375:tone200
230 wipebright1:color0,1,3,3:tone100,250
240 output"M E N U",105,225,1:output"M E N U",106,224,2
:output"*.#.#.#.#.#.#.#.#.#.#.#.#",85,210,2
250 gosub2500:open2
260 print:print
270 printab(5)"/  LECTURE  de la CASSETTE"
280 print
290 printab(5)"2/  ENTREE  D' OPERATIONS"
300 print
310 printab(5)"3/  SAUVETAGE  du  JOURNAL"
320 print:print
330 printab(5)"4/  MACHINE  '  CALCULER"
340 bright0:gosub1710
350 onkgoto510,900,2740,2860
360 gosub1730
370 "lecture du journal
380 wipecolor0,1,2,3:tone100,250
390 output"LECTURE DU JOURNAL",35,228,1:output"*=*=*=*=
*=*=*=*=*=*",25,215,3
400 gosub2510:pen4
410 print:print
420 printab(2)"1/  LECTURE PAR RUBRIQUE ET  SOLDE":pri
nt
430 printab(2)"2/  LECTURE PAR MOIS SUR UNE ANNEE":pri
nt
440 printab(2)"3/  RETOUR  au  MENU  général":print
450 gosub1710
460 onkgoto580,740,230
470 "chois
480 wipecolor0,1,6,3:tone100,250
490 output"* C H O I X *",90,230,1:output"*********
****",78,215,3:gosub2510:pen2
500 printab(5)"1/  POUR  ENTRER des CHEQUES":print
510 printab(5)"2/  POUR ENTRER des DONNEES":print
520 printab(5)"3/  POUR LISTE des RUBRIQUES":print
530 printab(5)"4/  POUR LECTURE du  JOURNAL":print
540 printab(5)"5/  RETOUR  au  MENU général":print
550 printab(5)"6/  MACHINE  CALCULER"
560 gosub1710
570 onkgoto890,1260,750,370,230,2860
580 wipetone100,250
590 "lecture par mois
600 restore1200:output"** BUDGET DU MOIS ",30,190,3:gos
ub1830
610 output$#,80,145,3:output$M(MC),135,145,2:output$AN
(C),190,145,2:output"-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*",65,135
,3
620 gosub2390:T=0
630 wipeirestore1170:output"** REVENUS  MENSUELS **",40
,230,3:output"*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*",25,220,1:pri
nt
640 MG(C)=MG:MG=0:print:print:forN=1to7:pen2:prin
tN;"=E$(N);" : ";C(N,M(C)):"Frs";MG=MG+C(N,M):next:gosub1
850:gosub2390
650 wipeirestore1180:output"** DEPENSES MENSUELLES **",
40,230,3:output"*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*",25,220,1:
print
660 MC(C)=MC:MC=0:print:print:forN=8to19:pen2:printN;"
V$(N);" : ";C(N,M(C)):"Frs";MC=MC+C(N,M):next:gosub1860:g
osub2390
670 wipeirestore1190:output"** DEPENSES PERIODIQUES **"
,40,230,3:output"*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*",25,220
,1:print
680 MD(C)=MD:MD=0:print:print:forN=20to31:pen2:printN;
"S#(N);" : ";C(N,M(C)):"Frs";MD=MD+C(N,M):next:gosub1870:
gosub2390
690 "s/prg. solde
700 SO(C)=MG-(MC+MD+T):wipeirestore1190:gosub2510:pen3
:printab(8)"#$ SOLDE  $#
710 output$M(MC),35,130,2:output$AN(C),95,130,3:plot13,
5,135,50,20,3:output$SO(C),135,130,1:output"Frs",200,130,
3
720 gosub1670:if0$="e"thengoto580:elsegoto480
730 goto370
740 "lecture par rubrique
750 wipecolor0,2,5,6:tone100,250
760 output"#$ LISTE DES RUBRIQUES #$  (rappel)",20,230,
1:output$=E$+E$+E$+E$+E$+E$+E$+E$+E$+E$+",15,220,1:pen2
770 output$,210,115,115:clsforN=1to7:pen2:printN;E$(N):next
780 screen5,140,135,1:clsforN=1to8:printprintpr
int:forN=8to19:pen2:printN;V$(N):next
790 screen125,210,120,165:clsforN=20to31:
printN;S#(N):next
800 output"# RUBRIQUE N. ",120,60,3:output"Puis taper",
115,40,1:output"-RETURN-",180,40,6:cursor205,60:inputRi
$:ifRi$:thengoto800
810 wipe
820 "mouvements annuels
830 pen2:print" # MOUVEMENT ANNUEL #":pen2:print" -*-*
```

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

NOTA: au clavier £ = #

```
890 printab(5)"1/  POUR  ENTRER des CHEQUES":print
900 printab(5)"2/  POUR ENTRER des DONNEES":print
910 printab(5)"3/  POUR LISTE des RUBRIQUES":print
920 printab(5)"4/  POUR LECTURE du  JOURNAL":print
930 printab(5)"5/  RETOUR  au  MENU général":print
940 printab(5)"6/  MACHINE  CALCULER"
950 gosub1710
960 onkgoto1090,1260,750,370,230,2860
970 wipetone100,250
980 "lecture par mois
990 restore1200:output"** BUDGET DU MOIS ",30,190,3:gos
ub1830
1000 output$#,80,145,3:output$M(MC),135,145,2:output$AN
(C),190,145,2:output"-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*",65,135
,3
1010 gosub2390:T=0
1020 wipeirestore1170:output"** REVENUS  MENSUELS **",40
,230,3:output"*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*",25,220,1:pri
nt
1030 MG(C)=MG:MG=0:print:print:forN=1to7:pen2:prin
tN;"=E$(N);" : ";C(N,M(C)):"Frs";MG=MG+C(N,M):next:gosub1
850:gosub2390
1040 wipeirestore1180:output"** DEPENSES MENSUELLES **",
40,230,3:output"*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*",25,220,1:
print
1050 MC(C)=MC:MC=0:print:print:forN=8to19:pen2:printN;"
V$(N);" : ";C(N,M(C)):"Frs";MC=MC+C(N,M):next:gosub1860:g
osub2390
1060 wipeirestore1190:output"** DEPENSES PERIODIQUES **"
,40,230,3:output"*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*",25,220
,1:print
1070 MD(C)=MD:MD=0:print:print:forN=20to31:pen2:printN;
"S#(N);" : ";C(N,M(C)):"Frs";MD=MD+C(N,M):next:gosub1870:
gosub2390
1080 "s/prg. solde
1090 SO(C)=MG-(MC+MD+T):wipeirestore1190:gosub2510:pen3
:printab(8)"#$ SOLDE  $#
1100 output$M(MC),35,130,2:output$AN(C),95,130,3:plot13,
5,135,50,20,3:output$SO(C),135,130,1:output"Frs",200,130,
3
1110 gosub1670:if0$="e"thengoto580:elsegoto480
1120 goto370
1130 "lecture par rubrique
1140 wipecolor0,2,5,6:tone100,250
1150 output"#$ LISTE DES RUBRIQUES #$  (rappel)",20,230,
1:output$=E$+E$+E$+E$+E$+E$+E$+E$+E$+E$+",15,220,1:pen2
1160 output$,210,115,115:clsforN=1to7:pen2:printN;E$(N):next
1170 screen5,140,135,1:clsforN=1to8:printprintpr
int:forN=8to19:pen2:printN;V$(N):next
1180 screen125,210,120,165:clsforN=20to31:
printN;S#(N):next
1190 output"# RUBRIQUE N. ",120,60,3:output"Puis taper",
115,40,1:output"-RETURN-",180,40,6:cursor205,60:inputRi
$:ifRi$:thengoto800
1200 wipe
1210 "mouvements annuels
1220 pen2:print" # MOUVEMENT ANNUEL #":pen2:print" -*-*
1230 printab(5)"5/  pour  REVENIR au CHOIX":print
1240 gosub1720
1250 onkgoto2460,3040,3080,3080,480
1260 wipetone100,150:output"*  A D D I T I O N  **",
60,230,3:output"*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*",56,220,1
1270 output"# RAPPEL #",90,210,3:plot85,200,65,2,6:gosu
b1120
1280 output"# Tapez",10,165,3:output"EGAL =",60,145,1:o
utput"(pour fin d'ADDITION)",105,165,2
1290 "vérificateur,145,140,60
1300 print:pen2:tone250,250:input"Votre chiffre -->";Y
$:if(Y$="-")thenc$:gosub3020:elsegoto3000
1310 if(Y$="")thenc$:gosub3020:elsegoto3000
1320 output"# TOTAL =",90,55,3:plot145,60,60,15,3:outpu
tY,145,55,1
1330 gosub2390:gosub2850
1340 wipetone100,150:output"**  SOUSTRACTION  **",60,2
30,3:output"*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*",56,220,1:gosub3120:go
sub3140
1350 output"-",108,125,3:gosub3150:Y=V-U:gosub3160:gosu
b2390:gosub2850
1360 wipetone100,150:output"**  MULTIPLICATION  **",60
,230,3:output"*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*",56,220,1:gosub312
0:gosub3140
1370 output"*",108,125,3:gosub3150:Y=V*U:gosub3160:gosu
b2390:gosub2850
1380 wipetone100,150:output"**  D I V I S I O N  **",6
3,230,3:output"*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*",56,220,1
1390 gosub3120
1400 line130,140,130,30,2:plot130,100,60,1,2:output"ler
chiffre",40,140,1:cursor55,120:inputA
1410 output"2ème chiffre",150,140,1:cursor145,120:input
B:if B=0:output"/",140,90,1:gosub2390:goto2850
1420 output"# Tapez",10,185,3:output"RETURN",60,185,1:o
utput"(1 fois pour fin)",105,185,2
1430 output"# Tapez",10,175,3:output"POINT.",60,175,1:o
utput"(au lieu de  VIRGULE)",105,175,2:plot3,150,252,2,2
:return
1440 plot110,80,70,2,2:cursor40,140:input"ler chiffre ?
":Virgule
1450 cursor40,105:input"2ème chiffre ?":UX=0:return
1460 output"RESULTAT -->",30,60,2:plot110,65,60,15,3:ou
tputY,120,60,0:return
1470 's/prg. lecture de cassette
1480 tone250,150:plot110,250,225,30,3:output" ** LORS de
notre DERNIER RELEVE **",15,220,1
1490 output"# Nous étions au mois",50,190,7:output"==
==========",45,175,3:gosub1830
1500 cursor25,160:pen2:printB$:pen3:printM$(MC):pen
3:print";AN(C)" ";pen3:print" le ";Z$:C=0:output"-#-
#-#-#-#-#-#-#-#-#-#-#-#-",20,130,7
1510 for=30to200step10:output"#",P,0:next
1520 output"> VOTRE DERNIER SOLDE <",40,80,2:output"ETA
IT  DE ",60,55,3:output$SO(C),125,55,1:output"FRS",200,5
5,3:gosub2390:goto2250
```

A SUIVRE...

TOUJOURS PLUS DE DEULIGNES

Que de programmes, que de programmes ! Du pire au meilleur, ils arrivent toujours aussi nombreux à la rédaction. Félicitations ! Et voici pour vous mettre l'eau à la bouche les accessits.

Premier du lot, Pierre GRAVELINE vous offre ses histogrammes en relief et en deux lignes. Les deux premières données à rentrer sont le nombre de valeurs et le maximum.

Listing TO7 n° 1

```
1 SCREEN,0:i=200:INPUTN,B:C=197:B=B)MD<&
42:FORE=1TO4:INPUTF(E)>F=C1NEXT:CLS:F
ORG=1TON:FORH=1TO3:READK:FORH=1TO3:I=H+J
:IF Q>0 THEN K=B
2 L=X-D(G)-MI:LINE(I+L,L-(-4,L),KILINE(
I+4,L+2)-(I+4,0-1-N),KILINE(I,L-D(G)+1-
1,2),KINEXTI,J+B:IF G=1THEN:NEXTIG=G-1:REST
OREINEXTI:DATA4,6,1
```

Alain GUIRI vous offre son Picter en deux lignes, avec crayon optique et le reste. Allez-y les Vinci et autres Michel Ange...

Listing TO7 n° 2

```
1 CLEAR:CLS:SCREEN7,7,0:BOXF(0,160)-(319
,199),0:LOCATE0,21:FORI=0TO7:COLOR,I:PRI
NT" ";I;" ";:NEXTI:COLOR,0:PRINT"COULEUR"
:PRINT"B=BOITE;T=TRAIT;C=CRAYON":PRINT"P
ointer le crayon sur (X) pour m=";B$="D
OD0":C$="PPP":E=331F=21:G=251H=22:ONERRO
RGOTO11:COLOR7,0
2 LOCATE1,F:COLOR7:PLAYB$:INPUTD$:IFD$="
D"ORD$="?"THENDELSEC=VAL(D$):LOCATEG,HI
NPUTA$:COLOR2:INPUTPEN0,YIP,X:INPUTPEN
NG,L:IFA$="B"THENBOXX,Y,X-(X,L):GOTODELS
EIFA$="T"THENLINE(X,Y)-(X,L):GOTODELSEFO
R,J=TO2:INPUTPEN0,Y:IFX=-1THENRELSEPSETC
X,Y):NPJ-1:NEXT
```

Didier TOURSCHER a dû cogiter dur pour arriver à ce magnifique résultat. Par un mystérieux hasard, vous allez en avoir plein les mirettes du coup !

Listing C 64

```
1 REM VOUS N'AUREZ PAS MA LISTE
2 REM [SHIFT / L]
```

Dernier des accessits, F. Le PENNEC nous envoie sur les pentes neigeuses à la poursuite d'on ne sait quel record.

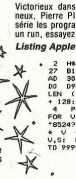
Listing SPECTRUM

```
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: B
RIGHT 1: LET a$="ZX SPECTRUM 48
K": LET b$="BOUGLI": r=1: PAUSE 1:
LET a$=a$(TO 5)+b$+a$(6 TO 10)
FOR b=1 TO 5: PRINT INK 6;"*"
FOR b=1 TO 5: PRINT INK 6;"*"
LET b=b+1: NEXT b: PRINT 0 0
PRINT AT 2,2;"BUDGET FAMILIAL"
PRINT AT 3,2;"BUDGET FAMILIAL"
PRINT AT 5,2;"1/ ENTRER DES CHEQ
UES"; AT 6,2;"2/ ENTRER DES DONN
ES"; AT 7,2;"3/ LISTE DES RUBRIQ
UES"; AT 8,2;"4/ LECTURE DU JOUR
NAL"; AT 9,2;"5/ RETOUR AU MENU
GENERAL"; AT 10,2;"6/ MACHINE CA
LCULER"
LET z$=INKEY$: PRINT AT 18,18;"SE
LECTION"; AT 19,18;"DE LA TOUCHE
POUR REVENIR"; AT 20,18;"DE LA T
OUCHE POUR REVENIR": PAUSE 0: RUN
```

Alexandre AMORTILLA sera sans aucun doute sacré champion des Textistes grâce à cette magnifique bidouille horlogesque. A lui les soltis !

Listing TEXAS

```
1 A$="26)0000000020200017009000000000
32003C0)1002)02671058683416110:4:60507C
C72:6*0090W95C8U0W95C0U30W9502083)004
5104C13C4:04:06104180C4204:06:105B0"
2 A$=A$"0418D5C0D4:20451" :: CALL INIT
:: FOR I=1 TO LEN(A$)/2 :: CALL LOAD(19B5
+I,I0*(ASC(SEG$(A$,I*2-1,1))-48)+ASC(SE
G$(A$,I*2,1))-48):: NEXT I :: CALL LOAD(
-31804,38,154)
```



Victorieux dans la catégorie humour frelaté et programme libidineux, Pierre PILATO vous envoie une pièce de collection dans la série des programmes Hippoastucieuses de tonton Pierre. Après un run, essayez CALL 797 puis LIST.

Listing Apple

```
10 H$ = "300:A9 0 85 1 85 0 A5 0 20 5B FB A0
27 B1 28 C9 AF F0 7 38 E9 1 91 28 A2 A 86 1
A0 30 C0 CA 10 FA B8 10 EB EA 0 A5 0 C9 18
D0 DF A5 1 D0 CF 40 N 0823E": FOR I = 1 TO
LEN (H$): POKE 511 + I, ASC ( MID$ (H$,I,1))
+ 128: NEXT :S = 96
4 POKE 72,0: CALL - 144: TEXT : HOME :
FOR V = 2 TO 8: CALL 768: VTAB V: PRINT
"8524779395,0-91-0-91-": COLOR= V / 2:I= 2
* V - 1: HLIN 0,20 AT I: POKE 907 + 128 *
V,5: POKE 912 + 128 * V,5: NEXT : FOR T = 0
TO 9999: NEXT : CALL 768
```

Bien à vous et à la semaine suivante !

LES BABAUX RECONVERTIS

Jeff Minter est fou. Depuis quelques années, il crée logiciel après logiciel sans répit. Nous avons bien évoqué cela il y a deux semaines, il s'agissait de Psychédélia, qui suivait de peu Les Moutons dans l'espace et L'Attaque des chameaux mutants. Ce n'est déjà pas le dernier. Cette fois-ci, c'est Ancipital, un autre délire post-baba dans lequel un être mi-homme mi-bouc doit poursuivre son chemin à travers un immeuble, entièrement sous le contrôle d'horribles Zyxaxons, dont toutes les pièces sont remplies de gaz hallucinogènes. Premier tableau: détruire les pommes pourries qui vous attaquent à l'aide de bananes. Le reste est à l'avenant. On retrouve les grands phantasmes de Jeff Minter, les chameaux, les llamas, les chèvres, les boucs et il y a même un petit nouveau: Rory, le cochon d'Inde rampant. A mon humble avis, a l'instar de Robert de Niro qui maigrissait de 20 kilos pour un rôle, Minter a dû tester soigneusement et dans le détail les hallucinogènes avant de les inclure dans son jeu. Pour l'instant, ce logiciel ne tourne que sur CBM64, mais il devrait prochainement être disponible pour les micros Atari.

L'INSTITUT INDUSTRIEL DU NORD SE REMUE

et organise un concours de micro-informatique que faire comme tout le monde. C'est moins remuant que le smurf, moins coûteux que les jeux olympiques de Los Angeles, moins abrutissant que Porte Bonheur de Patrick Sébastien, ça aura lieu le 15 Mars dans les salons de l'hotel Concorde à Paris. On peut apporter son manger et s'inscrire auprès de l'IBM en téléphonant au numéro suivant: (20) 91 01 15. A VILLENEUVE D'ASCQ. Les lecteurs qui appelleront sont priés de nous faire savoir la valeur des lots, parce qu'aujourd'hui c'est Dimanche et personne n'a voulu répondre quand j'ai appelé. A Hebdogiciel, on ne connait pas les Week-end.

C'est nouveau, ça vient de sortir

BIDOUILLE GRENOUILLE

L'ascenseur délabré qui mène au bureau du Vieux est toujours aussi grinçant. Lorsque j'arrive au dernier étage, l'éternel Mougin m'accueille avec le morgue qui lui est habituelle. Rien d'étonnant, me dirais-tu, lidèle lecteur qui me pratique en long, en large et en travers depuis si tant de lustres: il a été gardien à l'institut médico-légal. Tu l'en doutais ? Très bien, d'mon lecteur ingrat, puisqu'il te faut de la surprise, puisque tu attends de ton San-Bantonio chéri qu'il t'étonne, bouge pas, tu vas pas en revenir.

Mougin m'introduit (je l'avais jamais faite, celle-là !) dans le bureau du Vieux. Lorsque j'entre, celui-ci est plongé dans une conversation téléphonique captivante. Je m'assieds légèrement, doucement pour ne pas déranger le grand homme dont le crâne chauve brille plus que jamais. Tu sais ce que c'est ? Je polis avec application l'ongle de mon pouce gauche, n'empêche, je renouche méchamment le Boss, et je peux te garantir que j'ai les esgourdes en radar et les méninges en ébullition.

"Je vous dis d'arrêter tout, Erwan ! Excusez-moi, mon petit Bandoine, je suis à vous tout de suite. Ecoutez, crétin, je vous dis qu'on peut échapper aux yeux pâles et globuleux de Hobbit ! N'est-ce pas, Bandoine ? Il est d'accord ! Vous entendez ? Il est d'accord ! Et comment faites-vous, Bandoine ?

- Monsieur le directeur, je...

- Il le sait ! Il sait qu'il faut tuer un Warg, le prendre, et le laisser tomber lorsqu'on rencontre les yeux pâles, puis le reprendre, et avancer à l'Est. Et tout ça savez, mon petit, qu'il fallait répéter l'opération trois fois ? Hein ? Et vous savez que c'est moi qui trouvait dans la caverne au nord des Trolls ?

- Mais, Monsieur le Directeur, je...

- Vous voyez, Erwan ? Il le savait !"

Dis, il commence vraiment à me courir, l'Apôtre. Il m'a téléphoné chez l'élicie il y a à peine vingt minutes sous un motif "secret et urgent", et tu le connais, l'Ancêtre, avec ses minauderies de chatte en chaleur, impossible de lui faire cracher le morceau. Je fulmine, mais il raccroche abruptement. "Excuse-moi, mon petit, encore un de ces crétins. Nous ne sommes pas secondés, vous et moi. Dites-moi, Madame votre mère fait-elle toujours ses délicieuses crêpes ? Non ms répondez pas, je lis la réponse dans vos yeux. Excellent, mon bon ami, je m'invite."

Son bon ami, tu te rends compte ? Quand il m'interpelle sur ce ton-là, c'est qu'il a des idées douteuses derrière la tête. Pendant que je le drive chez ma Félicie, je le laisse délirer ton son saoul.

"Voyez-vous, San-Bandoine, le problème est simple. Nous ignorance étrangère, le Bélouchistan subterrorial, a réussi à infiltrer une grosse compagnie américaine. Texas, vous connaissez ?"

J'acquiesce (je ne peux pas opérer tout le temps !).

"Résultat, mon bon: tous les appareils qui sortent de cette fabrique possèdent un "marquage" spécial. Savez-vous comment l'on s'en est aperçu ? Tout bêtement en tapant à séquence suivante : 1 REM et toute la ligne de CTRL-Y. Il faut faire exactement 3 EDIT 1, presser la barre d'espace jusqu'à un apparent plantage, taper Erase (FCTN 3) et taper quelques lignes (cela dépend) V47573 puis Enter. Notre homme sur place, Vourgère.

Nous sommes arrivés. En m'extirpant de mon carrosse, devine ce que j'avise ? La voiture du Gravos, reconnaissable à ses phares pendants au bout d'un fil de fer rouillé et à l'absence de portière arrière gauche. Je présage de la remuance dans pas longtemps.

Effectivement, à peine arrivés sur le perron, que nous entendons l'organe du Gros entonner le chant des matelassiers. Pauvre Félicie !

J'entrouvre précautionneusement la porte, pour découvrir avec elle un une scène peu ragoûtante. Biru et Panuche, dit La Panne, sont effondrés dans l'entrée, en en amas de bouteilles vides lonche le sol. Ma pauvre mère s'affaire à éponger l'ignoble, tandis que la Félicie essaie lamentablement écroulée sur le sol, J'enjambe, et arrive enfin dans le salon. Surprise, alors que la pièce était impeccablement nette voici à peine une heure, elle est maintenant envahie de machines de toutes sortes, et au milieu de ce capharnaüm se tient Marie-Marie. Des écrans sont allumés un peu partout.

"Marie-Marie, qu'est-ce que c'est que ça ?

- C'est l'oncle Biru qui m'a acheté des ordinateurs pour que je poursuivisse mes études, Sam-Ba. Regarde, là ! C'est le moyen de résoudre entièrement Le mauvir du docteur Génius !"

Je jette un coup d'oeil sur l'écran incriminé, et je distingue une suite de mots incompréhensibles et un dessin.

"Entre, e, e, prends ciseau, o, o, o, monte, e, prends combinaison, n, prends pot, s, s, descends, e, e, e, ouvre robinet, remplis pot, pose pot, ferme robinet, n, o, prends tournevis, prends lampe, e, s, e, prends pétrole, o, n, n, e, s, e, prends briquet, o, n, o, n, n, allume briquet, allume lampe, éteins briquet, enfile veste lampe, ur gémie apporte l'anneau du diamant et le bracelet du même métal. Pour le cinquième, il suffit de descendre pour trouver le Pot of Rubbies. Les trésors 6 et 7 se trouvent dans le labyrinthe, il s'agit d'un Persian Rug et d'un Golden Net. Pour en sortir, il faut avoir le Rug et prononcer deux fois Away. Suivant... c'est le huitième, le Golden Fish. Pour le capturer, il faut avoir la bouteille pleine d'eau et le Golden Net. Neuvième: le Royal Honey. Il faut prendre du Mud et la bouteille vide pour capturer les abeilles qui se trouvent dans la pièce hexagonale du soutrain. Dixième: les abeilles servent à faire fuir le dragon qui laisse ses Dragon's Egs. Mais il faut que le Mud soit tombé sinon le dragon vous mange. Onze et douze, remplir le Bouddar de gaz et le déposer dans la chambre royale. Allumer le gaz. L'explosion ouvre la fenêtre murée et laisse un trou. Il faut y aller et sauter le Chasm, et on se retrouve face à un ours dont on se débarrasse en criant. On peut alors prendre le Magic Mirror, aller sur le trône et prendre la Gold Crown. Il faut déposer le miroir sur le Rug sinon il se brise. Treizième et dernier: il faut faire une digue avec les briques réfractaires tout au fond du labyrinthe, là ou se trouve la lave. On refroidit alors les Fire Stones avec l'eau du lac. Quelques conseils pour terminer: il faut utiliser le Mud pour guérir les morsures des Chiggers et pour s'en débarasser on les trempe dans l'arbre avant de l'abattre. Pour ressusciter quand on est mort, il faut aller à l'Est, prendre le Rug, chanter et les éructations du gros se sont seas. Mais une fois tenue vient tompre le silence: la voix de Félicie !

Il sais, Doinet, moi aussi, je m'y suis mise...

- Maman ? Toi aussi ?

- Bien sûr. Mais tu sais, je suis vieille, je me contente d'un Minitel. Tu sais qu'il y a un très bon horoscope chinois sur le 614 91 66, sur E2, qui vaut largement le Minitel ? Et tout en étant moins cher ? Et tu sais qu'il y aura bientôt un serveur nommé AAAA toujours sur le 614 mais qui n'est accessible en ce moment en 300 bauds par 1x (1) 876 4567 ? Et que tu y accède à la direction générale des télécoms par le 613, en tapant 1300000123 ou 1300000128 ? Et aux commandes de fournitures aux télébouteiques en tapant 1330000123 ou 1330000128 ou encore TDAAT ? Et au tableau de bord PTT par le code TBDGT, toujours sur 613 ? Et que dans ce dernier cas, le code des télébouteiques est DTIF ? Et que sans Philippe B, je ne l'aurais jamais su ?"

Tu sais quoi ? Les événements se succèdent à une telle vitesse que je vais être obligé de changer de chapitre pour te laisser respirer. Crôa !

ALIEN : APPROCHE DE BÊTE

Durant la deuxième moitié de l'année 1978, une grande partie des studios Pinewood (célèbres studios anglais), ou furent fournis notamment les James Bond, Dark Crystal et Greystoke) étaient fermés au public, et même à l'ensemble de la profession. On voyait Dah O'Bannon, le scénariste de Dark Star, ruminer d'un air maussade dans les couloirs; Ridley Scott, réalisateur de pubs et de "Duellists" n'apparaissait qu'aux heures des repas. Carlo Rambaldi, auteur de l'extra-terrestre de Rencontres du troisième type, et plus tard de E.T. émergeait de temps en temps de l'ambiance surchauffée du plateau. Sur les portes hermétiquement closes, des panneaux portant des inscriptions:

"N'approchez pas, ça mord !"

Malgré l'apparence bon enfant de ces précautions, le secret était bien gardé. Rien ne filtra jusqu'à la sortie du film en salle en 1979: Alien était né. Aussitôt, il devint un "chartbuster", un casseur de records. Il est classé parmi les vingt films ayant fait le plus d'entrées dans le monde.

Un vaisseau de transports commerciaux revient vers la terre, chargé de 20 millions de tonnes de minerais. L'équipage est en hibernation, car la durée du voyage est de deux ans. Mais l'ordinateur de bord les réveille six mois avant la date prévue : il y a des signes de vie sur une planète non repertoriée. Principal abordage, quatre membres partent explorer cette planète, et y trouvent un vaisseau étranger échoué, détruit, et une colonie d'oeufs étranges, qui se révèlent être bien vivants, et vont même jusqu'à attaquer l'un des hommes. De retour dans le vaisseau, il "accouche" d'un monstre, qui grossit, grossit, et devient quasi-indestructible.

Aujourd'hui, un jeu est tiré du film, reprenant l'histoire de très près. Le but est de tuer l'alien par un sas du vaisseau, si possible en restant vivant, mieux encore en préservant la vie des autres passagers. La réussite absolue consiste à sauver tout le monde, y compris le chat Jones.

Le joueur dirige les sept personnages en même temps, en donnant une succession d'ordres à chacun. Les deux seuls caractères que l'on ne peut pas diriger sont l'alien lui-même et le chat, ce deuxième ayant une tâchesque propension à aller se fourrer dans la gueule du premier.

Les graphismes n'ont rien d'original. Ce ne sont pour la plupart que des schémas des divers étages du vaisseau. Mais heureusement, une grande part d'aléatoire est introduite dans le déroulement pour pouvoir jouer autant de fois qu'on le désire sans pouvoir autant connaître la fin.

Le logiciel existe pour l'Atari 800 Commodore 64, et sortira prochainement pour Spectrum et Amstrad.

LA MEMOIRE VIVENT AVEC L'AGE

Info Systèmes propose dès à présent des extensomémoires pour le Canon X07. Deux solutions vous sont offertes: une 40 Ko RAM et une 32 Ko ROM. La première est alimentée par une pile au mercure ce qui garantit une mémorisation durant 10 ans des programmes que vous y avez placé. Pour ce qui est de la 32 Ko ROM, il s'agit d'une EPROM autorisant la sauvegarde. Dernier détail pour la ROM: les temps d'accès s'échelonnent de 250 à 450 nanosecondes. Pas terrible: c'est supérieur au temps d'accès à un disque dur ou à une disquette. M'enfin, c'est déjà plutôt bien pour cette machine si démunie en mémoire !

POLYGONE ET POLYFICHE SONT DANS UN BATEAU

Les programmes pour le Mac ne se précipitent pas encore au portillon, c'est peut-être pour cette raison que les plus mauvais sortis sont mis sur le marché sans honte. Exemplaire pour illustrer cette démarche. Polygone informatique propose un superbe utilitaire de gestion de fichier que même sur le 2Ok de mon petit cousin il y a mieux. Vous avez accès aux fonctions habituelles du Mac (horloge, bloc-note et clacultrice) en plus des carnets d'adresses que gère Polyfiche (original...). Vous vous baladez dans vos fichiers avec la souris (inattendu...). Seul gag de l'engin: Mac peut composer les numéros que vous lui indiquez. Sinon qu'allez-vous faire dans cette galère ? Le soft est lent, les fiches ne peuvent garder plus de deux numéros de telephone une adresse, deux dates de rendez-vous. Et devinez le prix ! Ouais: 800 balles sonnantes et trébuchantes. L'enfer... Heureusement que Polyfiche et Polygone tombent à l'eau !

LE GUIDE DE L'HEBDO GALACTIQUE

Quelques-uns d'entre vous connaissent certainement Le Guide du Routard Galactique. Cela a été successivement une série radiophonique sur la BBC, 4 tomes (normalement, Jean Bonnefoy devrait être en train de traduire le quatrième en français), une série télévisée, deux disques et une pièce de théâtre. Bref, c'est une révolution.

Et les plus subtils d'entre vous ont déjà compris ou je voulais en venir: il existe maintenant sous forme de logiciel, actuellement pour Apple, et bientôt pour Commodore 64. Le jeu se déroule uniquement en mode texte, et bien sûr en anglais. Ceux qui connaissent le bouquin peuvent aller apprendre l'anglais sous hypnose en 15 jours, ça vaut vraiment le coup. L'histoire du jeu est aussi drôle que celle du livre, sauf que, vu le début soit le même, le schéma diverge au fur et à mesure de la progression du logiciel. Heureusement.

Hebdo, nous avions interviewé Claude TAIEB, président d'Oric France, à propos notamment de l'avenir de la société Oric. Il nous avait promis le remplacement de l'ancien DOS (Système d'exploitation de disquettes) Oric pour le nouveau gratuitement. Une certaine confusion semble régner à ce propos, car Micro-Programmes 5 vient de commercialiser un DOS au prix de 440 francs. Hormis le fait que le prix soit absolument prohibitif, pas sur celui-ci, mais sur l'hypothétique DOS venant d'Oric Angleterre. Nous vous rappelons que les seuls liens entre Micro-Programmes 5 et Oric sont des bonnes relations entre les présidents de ces différentes sociétés. D'autre part, Oric France a largement diffusé un communiqué de presse dans lequel on nous assure que la fabrication des lecteurs de disquettes n'a pas cessé. Il s'avère cependant toujours aussi difficile d'en obtenir. Par contre, le Stratos est officiellement annoncé 5 mois avant la date prévue car les articles parus dans divers journaux ont empêché le secret d'être maintenu plus longtemps. Plus ça va, plus il est décevant, ce pauvre Stratos...

C'est nouveau, ça vient de sortir

MANDRAGORE SUR LE HARICOT

Nous, on était contents, on avait enfin acquis LE jeu de rôle en français, animé et tout et tout ! D'Emprunt (mon copain, c'est son nom) et moi on avait donc dans une main la boîte de Mandragore et dans l'autre un C64. On a commencé par lire le petit scénario au départ. Super ! On commençait déjà à rêver. Et puis il a fallu s'attaquer au jeu lui-même. Heureusement D'Emprunt est un spécialiste des problèmes. Mandragore ça va nous durer trois heures !

Trois heures ? Oui mais pas à jouer. C'est le temps qu'il nous a fallu pour préparer le jeu. Un bref résumé de l'action s'impose. Vous avez deux cassettes au départ: une "programme" et une "fichier". On a pris le mode d'emploi et on l'a suivi scrupuleusement: chargement de la cassette programme et recopie des dix donjons contenus dans la cassette fichier. Ca ne nous a pris qu'une heure et quart pour y arriver. On était prêts à jouer. Pas encore ? Ah oui, il faut créer une équipe de quatre joueurs. On s'y attaque la joie dans l'âme. Première surprise: les magiciens sont croulants (force limitée à 10), les voleurs moches (aspect au maximum à 11) et les sages maladroits (dextérité de 11 au maximum)... Je sais pas où ils ont pêché cette idée foireuse, mais D'Emprunt et moi on avait jamais vu ça et pourtant Donjons et Dragon on connaît. Bon, on a fini par l'avoir notre équipe: une heure pour la créer et la sauver sur une cassette. On commence le jeu ? Ouais !

Le programme nous demande la cassette "jeu". C'est laquelle ? Nous on a jamais vu de cassette jeu. Trois essais pour la victoire: Il s'agissait de la cassette programme (entre temps, le programme avait planté: gestion basic au moins pour la première partie !). On s'attaque enfin aux choses sérieuses. Tout est désespérément lent. Toutes les commandes doivent être validées par Return, y compris les déplacements. On est loin des performances d'Ultima III. Un bon graphisme et des 3D. époustouflantes, accompagnés d'une animation rapidement énervante (trop lente) constituent les seuls aspects positifs du jeu. Tous les échanges de commandes prennent un temps démentiel pour obtenir finalement des "erreur de syntaxe" et autres "commande inconnue". Ah ! Si l'on pouvait se faire comprendre à demi-mot, qu'est-ce qu'il serait bien ce logiciel, une fois écrit en langage machine ! Profitez-en quand même, c'est le seul jeu de ce genre pour C64.

VROOOOM, SINCLAIR ROULE POUR VOUS !

Lord Sinclair marche à coté de ses pompes et il s'en rend bien compte, le bougre ! Après avoir présenté sa mini-télévision qui avait encore un petit rapport avec ses activités informatiques, il se lance dans la voiture électrique qui n'a plus du tout de rapport avec la micro. Il vient de dévoiler son engin qui est une horreur de monoplace de couleur verte en forme de cigare et qui ressemble plus à un solex à trois roues qu'à une voiture. L'autonomie d'une trentaine de kilomètres n'apporte strictement aucune amélioration par rapport aux générations précédentes de ce type de véhicule et le prix de 7.000 et quelques francs est loin d'être révolutionnaire. C'était quand même plus facile de se lancer dans un secteur de pointe comme l'informatique, n'est-ce-pas Sir Clive ?
Dis, pourquoi tu as dit qu'il se rendait compte qu'il marchait à côté de ses pompes ?
Bien, parce qu'il a fabriqué une voiture pour ne plus avoir à marcher, banane, c'est pourtant simple, non ?

COMMUNIQUONS

Euh... Bonjour, euh... Je... Le digitelec 2000, c'est euh... un modem qui euh... ne euh, enfin, euh, quand la... non, mais si la première ligne d'écran est occupée, euh... enfin, comment dirais-je, sur Apple, ben... on la voit pas, enfin... Bref, euh... si vous voulez, le digitelec ne permet pas de visualiser la première ligne d'écran sur Apple, et euh... c'est emmerdant, quoi, euh, enfin, embêtant, mais je... c'est comme, je veux dire, par exemple, euh... sur Stel, par exemple, eh ben ça marche pas, mais euh... ça marche pas, quoi...
Quand même, on a beau dire mais la communication, ce sont les hommes qui en parlent le mieux.

MEGAGAMES, MEGAFLOP

Avant de sombrer dans les méandres du dépôt de bilan, Imagine avait annoncé la mise en oeuvre de deux "Méga-jeux", Psyclapse et Bandersnatch. Ce dernier vient d'arriver chez Sinclair qui envisage son adaptation sur le QL. Le principe des jeux est simplissime (pour une fois!): le joueur doit entrer dans la peau d'un personnage qui peut agir sur son environnement que dans les limites de la crédibilité. Plusieurs nouveaux concepts dérivés des recherches sur l'intelligence artificielle font leur apparition dans ces jeux. Par exemple l'action implicite: lorsque le personnage s approche d'une porte, il est évident que c'est pour l'ouvrir. De là, toute la programmation peut être simplifiée pour laisser la place à l'animation et à la musique. D'autres procédés apparaissent: l'un d'eux est directement inspiré de la bande dessinée, puisqu'il s'agit de phylactères, des bulles qui apparaissent au-dessus de la tête d'un personnage lorsqu'il parle. Ainsi, plus besoin de spécifier certains détails dans un cadre en bas de l'image: les dialogues entre les personnages vous indiquent où vous êtes, qui sont ceux que vous rencontrez, ce qu'ils pensent (éventuellement de vous, si vous surgissez à l'improviste!).
Dans Bandersnatch, vous êtes Vel, un ex G.I. de retour du Vietnam. Vous vous exilez sur une planète où pouvez fuir la civilisation, mais vous n'y êtes pas seul. Dans Psyclapse, vous êtes Johnny Nam, mystérieusement téléporté dans une forteresse sur une planète inconnue, dans laquelle rôdent des guerriers venus d'autres temps. Le but commun de ces deux jeux: survivre.
Les programmeurs se déclarent ravis du résultat, et décrètent que ce sont les meilleurs jeux jamais faits. C'est dommage que la société ait fait faillite, j'aurais bien aimé les voir.

PLUS DURE SERA LA CHUTE !

Il était temps ! Pour la première fois depuis cinq ans, l'industrie du jouet électronique est en pleine récession. Les consoles ne se vendent plus et sont inconsolables. Les gadgets de poches et autres bip-bip insupportables se prennent une gamelle d'enfer au hit-parade des gniards. C'est donc le grand retour des poupées, des jeux en boîte carton, des petites voitures et des chevaux.
On va pouvoir enfin tirer un trait sur les batailles navales électroniques, les batailles spatiales informatiques, les robots lasveurs ou autres foutaises sans âme.
Nous, ce qu'on veut, c'est que nos mômes jouent au papa et à la maman, au docteur et à la malade, au petit chimiste et à son assistante.
Il semblerait que ces nouvelles tendances soient représentées en force au dernier salon du jouet. Je dis "BRAVO".

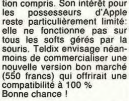
BEAGLE PEIGNE VOIT DOUBLE

BEAGLE BROS, les délirants, les malades de la programmation, les seuls marrants de l'informatique (avec nous) viennent de sortir un nouveau logiciel de dessin en double-haute résolution: Beagle Graphics. Ce programme vous permet de disposer de nouvelles commandes Applesoft qui offrent la possibilité de dessiner des graphiques 16 couleurs en Basic. Elles comprennent une routine de remplissage, une routine de texte en page graphique, la plupart des commandes normales ont été réécrites (HPLOT, DRAW, SCALE) et d'autres ont été rajoutées (FILL, BCOLOR, MODE). Ce marche avec souris, joystick, Koala Pad ou clavier. Le problème est que le programme de dessin ne fonctionne pas et que donc c'est très lent. Le texte 80 colonnes graphique est lisible en couleurs (gênant), et la routine de remplissage tellement lente que je préfère remplir le dessin à la main. Il y a aussi un zoom qui permet de reprendre à la loupe, sauf avec la souris, l'utilisation de ce logiciel n'est pas évidente.
On peut aussi dessiner en double-basse résolution (c'est vrai !), convertir des graphiques HGR normaux en double-haute (le résultat est assez étrange), convertir les commandes Applesoft d'un programme en commandes double-haute ou double-basse et compacter les images afin de gagner de la place sur la disquette. Enfin, plusieurs types de caractères sont disponibles sur la disquette et un programme spécial vous permet de fabriquer les vôtres. Les fous ont peut-être voulu sortir leur logiciel un peu trop vite, mais la possibilité de programmer en Basic est un bon double-haut-point.

Beagle Graphics est distribué en France par SOFTMART au prix de 750F environ. Pour ce prix, le m'achète 16 disques de Mireille Mathieu (1 par couleur !), 81, 52 pots de Nutella, 1,78 abonnements à Hebdogiciel ou 0,17% d'une Porsche 911 SC CARERRA, rouge avec les sièges en cuir blanc à pois mauves.

L'ANTISOURIS

La société allemande Teldix commercialise une poignée de commandes pour Apple et IBM PC basée sur le principe inverse de la souris. Vous disposez d'un "Trackball" et de trois boutons de commande pour manipuler



votre curseur sur l'écran. La "balette" (c'est son nom) se branche sur la sortie série du micro. Elle coûte actuellement 700 marks (environ 2500 francs) logiciel de gestion compris. Son intérêt pour les possesseurs d'Apple reste particulièrement limité: elle ne fonctionne pas sur tous les softs gérés par la souris. Teldix envisage néanmoins de commercialiser une nouvelle version bon marché (550 francs) qui offrirait une compatibilité à 100 %
Bonne chance !

EH LES MECS ! METTEZ VOS LUNETTES DE SOLEIL, DIEU EST AVEC VOUS...

Que tous ceux qui affirment que Lode Runner reste le meilleur jeu d'arcade jamais conçu posent leur walkman, arrêtent de faire des papouilles à leurs petites copines, coupent Dallas ou l'Aéleta Vallon, stoppent leur voiture sur la bande d'arrêt d'urgence, déconnectent leur Minitel et écoutent. Euh... Lisent plutôt.
Comme je m'embête cruellement les copains! Depuis que je viens de terminer le cinquantième tableau de Lode Runner Championship, je deviens neurasthénique. Aussi une idée plus que fantastique, puisqu'elle est à proprement parler géniale et qu'elle est sortie de la tête d'à côté de la mienne, va secouer les rangs des Champions. Vous avez tous créé des tableaux grâce à l'éditeur inclus dans le premier Lode Runner. Alors il ne vous reste que 45 secondes pour me les expédier vite fait. Vous n'avez pas le droit d'en fabriquer des infaisables: si vous en voulez, je vous en donne six tonnes tout de suite. Si vous en avez des beaux, drôles, insolites, incroyables mais... (merci les choeurs), impayables... vous me les sauvez sur une belle disquette pour Pomme ou pour C64 et vous affranchissez en port express, recommandé, assuré, contrôlé par huissier... Qu'est-ce que ça va vous rapporter? Notre considération éternelle (deux minutes au moins). De plus, le meilleur aura le droit de récupérer une disquette avec nos tableaux et on publiera la photo d'écran dans l'HH-Hebdo. Vous pouvez le plan d'ici! Pas de problème, dès que l'on aura planté toute votre oeuvre, on vous renverra les restes de votre superbe affectif et magnétique.

On est sur L.R? Alors on continue: Software Projects a récupéré les droits du soft et a réalisé une version pour le Spectrum. Impossible de vous dire quelle gueule ça a, dans la pub ils ont mis des photos d'écran du C64. Arnaque? L'avenir (qui est très clément) nous le dira. Suite au prochain épisode spectrumiste.

Dernier point: des petits rusés m'ont affirmé qu'il était possible de mater les tableaux de L.R.C grâce à l'éditeur de L.R. Pour le C64, ça ne marche pas. Pour l'Apple, c'est pas terrible non plus. Dans le style, vous pouvez trouver encore pire comme idée: prenez une disquette bien pleine (jeu d'aventure graphique par exemple) et essayez d'éditer des tableaux quelconques (toujours grâce à l'éditeur de L.R). Vous pourrez découvrir mes fameux niveaux totalement injouables. Mais c'est rigolo, pendant cinq minutes. Enfin, si quelqu'un parmi vous a trouvé comment transférer l'éditeur de L.R sur la disquette de L.R.C., il doit l'envoyer à la grenouille!

C'EST SOFTMART QUI DISTRIBUERA DESORMAIS LES PRODUITS LOTUS !

Suite de la page 1

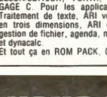
Le SQUALE, unité centrale, est côté près de 3400 frs les trois kilos. Le moniteur couleur, qui est un asiatique recarrossé pour la circonstance vous coûtera 3422,79 frs. Mais votre tévé avec prise péritel fera aussi bien l'affaire. L'imprimante couleur vaut dans les 2000 balles, et l'imprimante noir et blanc 90 colonnes dans les 3200 frs.

Le BUS d'extension cartonne dans les 1200frs. Le lecteur de disquettes 5 pouces 1/4, 500 ko, vers les 2800 frs.

Steeve vous parle son pull marin contre votre bonnet à pompon que tout ce beau matériel est d'ores et déjà disponible. Il ajoute pour vous allécher que le joystick, le light pen et autre carte synthétiseur de parole le sont également ! Vérifiez chez votre revendeur.

LES LOGICIELS DU CAPITAINE

"On est en train de terminer les pochettes, dit Steeve. Mais je peux déjà vous en citer quelques uns qui seront disponibles dès la sortie du squale.



Pour les langages :
BASIC, LOGO, PASCAL, ASSEMBLEUR/EDITEUR, FORTH, LANGAGE C. Pour les applications : Traitement de texte, ARI vaisseau en trois dimensions, ARI color, gestion de fichier, agenda, minitel et dynacalc.
Et tout ça en ROM PACK. OU en cassette, OU en disquette.
Vous demandez à voir, parce que vous avez lu l'évangile selon Saint Thomas. "Ah mince ! J'ai oublié de les amener."
Ce coup-là, on vous l'a déjà fait. Mais comme vous êtes plutôt de bonne humeur ce matin, vous lui laissez le bénéfice du doute.
"Croyez-moi, insiste Steeve. Il y aura tout ça et bien plus encore : des jeux d'arcade, des jeux éducatifs, des jeux d'aventure et même tous les logiciels de chez Hatier !(Aie !)"

TERRE ! TERRE !

Une mouette rieuse vient piailler autour du mât de misaine. C'est signe que la terre est toute proche et qu'il est temps de conclure. Le patron de chez Squale vous remercie et saute dans son hors-bord. "Excusez-moi, je me dépêche, j'ai un rendez-vous avec l'Armée française. Ils sont très intéressés par notre micro !"
Vous remballez votre pèche, un peu déçu de ne pas avoir pu tester de bons programmes bien frais. Mais déjà une floppée de Bretonnes en coiffure font sauter des crêpes sur le quai du port pour fêter votre retour.
Ce n'est que dans quelques jours que vous saurez si le Squale s'est bien vendu sur le marché. Après tout, il a de bons atouts sous son aileron, une grosse mémoire, un bon clavier et un bon graphisme. Rapport qualité/prix, c'est encore moins cher que du Thomson.

CAPITAINE NEMO

INDIANA JONES CONTRE CBM64

Après les fouets en plastique, les Indiana Jones ganflables, les peluches de l'heroïne, les maquettes de temples maudits et autres produits formant ce que l'on nomme communément le "merchandising", voici enfin le jeu. Il tourne sur CBM64, reprend assez fidèlement les éléments du film (le premier), mais malheureusement ce n'est plus du 70mm Dolby stéréo. Malgré le grand nombre de tableaux, les dessins sont très décevants et Indiana lui-même ressemble plus à un sprite mal fait qu'à un vrai héros. Dommage que Spielberg ne programme pas ses jeux lui-même.

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

HEBDOGICIEL: 27 rue du Gal Foy 75008 PARIS.

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

BON DE PARTICIPATION

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

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

GAGNANT DU CONCOURS MENSUEL
Jacques GIRARD pour son programme FLEUVE ROUGE sur TRS 80 gagne 20.000 Francs.

VOUS MERITIEZ CES LIVRES.

Demandez également notre nouveau catalogue hiver 84/85 qui présente toute la gamme MICRO-APPLICATION. (Adjondre 6,10 F en timbres pour l'envoi).

LE LIVRE DU LECTEUR DE CASSETTE 1530
Qui l'eut cru ! Le stockage sur cassette avec le VIC 20 et le C 64. Avec des programmes sensationnels. AUTOSTART Cadoglique (recherche et chargement automatiques!). Extraordinaire, un nouveau système d'exploitation avec vitesse supérieure lecture et d'écriture sur cassette, copie sur récriture de cassette, sauvegarde de block de la mémoire. Auxiliaires, haut-parleur de contrôle, qualage de la tête et d'autres indications et programmes utiles. (Environ 180 pages).
Prix. 99 F TTC
Ref. ML 103

LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 1541
Enfin en français un livre indispensable qui vous explique l'utilisation du lecteur de disquette VIC 1541 de manière exhaustive et claire. De la sauvegarde des programmes à l'accès du DOS, du stockage séquentiel des données à l'accès direct, des ordres-système à une description détaillée des programmes de la disquette de TEST/DEMO. Des utilitaires parfaitement commentés complètent ce nouveau superlivre. Il contient notamment :
- fichiers séquentiels
- fichiers relatifs
- les messages d'erreur et leurs causes
- accès direct
- listing au DOS du VIC 1541
- extensions du BASIC et technique d'overlay
- moniteur de disque
- bus IEEE et bus série
- comparaison avec les lecteurs de disquette CBM professionnels.
Prix. 179 F TTC
Ref. ML 101

LES JEUX D'AVENTURES COMMENT LES PROGRAMMER
Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichiers de jeux. Ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous-même facilement vos jeux d'aventures. Avec, bien sur des programmes tout prêts à être tapés. Pour tous ceux qui veulent créer leurs propres jeux ! (Plus de 200 pages).
Prix 129 F TTC
Réf. ML 104

LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64. Tome 1
Soudez le pas !
Ce livre est une introduction facile et claire à la programmation du C64 en langage machine et assembleur. Complet avec beaucoup d'exemples, un assembleur, désassemblur, simulateur pas à pas. L'ouvrage naturel de votre C64. (Environ 200 pages).
Prix 149 F TTC
Réf. ML 105 - Disp. début 85

LE LANGAGE MACHINE COMMODORE TOME 2
Ce livre qui explique l'utilisation des PEEKS et des POKES ! Tous les POKES importants et leurs applications. Avec les explications indispensables sur la structure du C64: système d'exploitation, interpreteur, page zéro, pointeurs et piles, généralisation de caractères, registres des sprites, etc. Vous pénétrerez ainsi plus profondément ses mystères du C 64.
Prix 99 F TTC
Réf. ML 102 - Disp. pour Noël

TRUCS ET ASTUCES
Une mine d'astuces !
Trucs et astuces est un livre d'initiation à la programmation avancée sur C 64. Il utilisation de codes. Il contient beaucoup de routines utiles et de programmes intéressants. Notamment :
- graphisme en 3 dimensions en BASIC, hiéroglyphe - définition de jeu de caractères personnels - affectation de touches - simulation d'une souris avec joystick - C-F-M sur le C 64 - connexion d'une imprimante sur le port utilisateur - transmission de données vers d'autres ordinateurs - synthétiseur stéréo - sauvegarde d'un fichier mot texte - création en BASIC d'une ligne de BASIC - le tuffeur: cassette utilisé comme mémoire - fonctionnement multi-tâches - utilisation de la page 0 - GO TO, GO SUB, RESTORE avec des numéros de ligne calculés - fonction INSTR et STRING - répétition pour toutes les touches. Tous les programmes en langage machine sont accompagnés de programmes BASIC de chargement.
Prix 149 F TTC
Réf. ML 107

AUTRES TITRES A PARAITRE
L'ANATOMIE DU C64
LE LANGAGE MACHINE CONFIRMES TOME 2
ARITHMETIQUE CPC 464
TRUCS ET ASTUCES
LE GRAPHISME DU C 64
APPLE 2 TRUCS ET ASTUCES
LE LIVRE DE L'ORIC/ATMOS

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

BON DE COMMANDE
☐ LE LIVRE DU LECTEUR DE CASSETTE 1530 - 99 F ☐ LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 1541 - 179 F ☐ LES JEUX D'AVENTURES COMMENT LES PROGRAMMER - 129 F ☐ LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64 - Tome 1 - 149 F ☐ LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64 - Tome 2 - 149 F ☐ TRUCS ET ASTUCES - 149 F
☐ Je joins le bon d'achat - Mandat ☐ Chèque ☐ CCP.
Total TTC
Nom, Prénom
Adresse
Ville
Date et signature :
Cachet de la date (ou le cachet postal) à notre date.
CP

PROGRAMMES TV

Hello, happy tax-payers, accrocs du clavier et autres lecteurs. Vous craquez sur votre jeu-vidéo, bloqués au niveau 2, vous voulez simplement vous changer les idées, HEBDOGICIEL est encore là. Branchez-vous sur la télévision, son cadavre est encore vivant, les bandelettes de CANAL + ont révélé le monstre assoupi.

CANAL + mène la danse avec un départ digne d'une formule 1, mais attention il s'agit d'une épreuve d'endurance. Malgré un tir de barrage des trois vieilles dames, CANAL + gagne la catégorie film cette semaine (une douzaine d'inédits et pas des moindres : 1941, MEURTRE DANS UN JARDIN ANGLAIS, VIVRE VITE, LA CHUTE DE LA MAISON USHER, LE SUIS UN CRIMINEL et HORIZONS PERDUS une rareté de F. Capra (1937) en V.O. le 5 à 14h00, le 7 à 10h25).

ANTENNE 2 réagit intelligemment en produisant des séries bien ficelées, et FR 3 renouvelle sa grille en 1985, je vous en toucherais un mot la semaine prochaine.

TB

1941

Voila un film qu'il est fou fou fou.

Vous y verrez un sous-marin japonais (en perdition), un lunapark, un pilote américain complètement givré ne pensant qu'à casser du "jap", un général US ne pouvant se retenir de verser une larme en regardant Dumbo, un pilote de char se prenant pour une mouche, un concours de danse hallucinant, un commandant de base américain complètement paranoïaque voyant des espions japonais partout, la secrétaire du général sus-cité qui ne rêve que d'aéroplanes et de beaux pilotes, un père de famille qui joue les héros et détruit sa villa, un officier allemand qui a tendance à se prendre pour Dracula, une fabuleuse bataille entre G.I. et marines, un avion en perdition au-dessus de la côte californienne et un ston laver.

Le tout mis en boîte par le petit STEVEN SPIELBERG en 1979. Quant aux autres protagonistes de ce réquisitoire iconoclaste nous ne les citerons pas par respect envers leurs familles.

Diffusion le dimanche 10 à 22H25 sur CANAL +.

" prêts pour les banquets d'anciens combattants " (photo canal +)

MALEVIL....

Ou Apocalypse mode d'emploi (1982) selon C. de Challonges avec Michel Serrault, Jean-Louis Trintignant, Jacques Dutronc. L'apocalypse, ça vous intéresse. Avec les frimas de ces dernières semaines, vous bonne vague de chaleur vous tente. Vous êtes moderne, passionné par la technologie dernier cri (la preuve: vous lisez HEBDOGICIEL) alors chauffez-vous au thermonucléaire. Voici un petit film publicitaire à l'appui de ma proposition.

Adapté du roman de même nom de R. Merle, MALEVIL est une fable post-nucléaire décrivant la vie d'un groupe de survivants, de leur communauté et des difficultés (phy-, méta-et pata-physiques) d'adaptation au nouveau monde. Après un bon départ, le scénario tombe dans un discours sociologique archaïque (loi du plus fort, tribalisme) le quel accumule des situations répétitives dont on se lasse vite.

Cette fiction spéculative moralo-philosophique permet néanmoins d'apprécier l'extraordinaire performance de J. Villeret (Momo) et l'excellent travail des décorateurs et du directeur de la photo.

Diffusion le mardi 5 à 20h40 sur A2.

"Si je trouve le fumier qui a poussé le bouton " * " Photo A2.

CLEMENCE ALETTI: quatrième round.

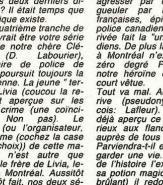


photo A2

RESUME: Comment vous n'étiez pas devant votre téléviseur ces deux derniers dimanches ? Il était temps que cette rubrique existe.

Dans la quatrième tranche de ce qui devrait être votre série bien-aimée notre chère Clémence (O. Labouvier), commissaire de police de son état, poursuit toujours la piste italienne. La jeune "terroriste " Livia (coucou la revoilà) est aperçue sur les lieux du crime (une coïncidence ? Non pas). Le complice (ou l'organisateur, ou la victime (cochez la case de votre choix)) de cette manipulation n'est autre que Marcello, le frère de Livia, le quel vit à Montréal. Aussitôt dit aussitôt fait, nos deux sémillantes protagonistes s'envolent pour le nouveau monde.

Ciao l'Italie, v'là don' l'Québec.

Tout commence très bien. En quelques heures notre commissaire de charme se fait subtiliser ses bagages (argent, papiers, etc...), agresser par un char, orgueilleux par les autorités françaises, épingler par la police canadienne et son arrivée fait la "une" des quotidiens. De plus la température à Montréal n'excède pas le zéro degré Fahrenheit et notre héroïne est légère et court vêtue.

Tout va mal. Alors Zorro arrive (pseudonyme Quebecois: Lafleur). Vous avez déjà aperçu ce héros mystérieux aux flancs déchirnés auprès de tous les cadavres. Parviendra-t-il enfin à sauvegarder une vie. Oui: la suite de l'histoire l'exige. Grâce à sa potion magique (café noir brûlant) il redonne couleurs et espoir à la jeune fille perdue au milieu des glaces (même pas au cassis). Après moult verres de vin (In vino veritas) Lafleur raconte son histoire. **Diffusion le dimanche 10 à 19h00 sur A2.**

Lundi 4 Février

20h30	C +	: VIVRE VITE (voir article). ●
20h35	FR 3	: POLICE PYTHON 357 (1976), film de A. Corneau avec Yves Montand.
20h35	A2	: LA FILLE DE Mme ANGOT (opérette).
20h35	TF 1	: DEUX HOMMES DANS LA VILLE (1971), film de J. Giovanni avec Alain Delon et Jean Gabin.
22h10	TF 1	: ETOILES ET TOILES (magazine pour cinéphages).
23h05	FR 3	: THALASSA (magazine qui garde le cap).

Mardi 5 Février

20h30	C +	: L'AMI DE VINCENT (1983), film de Granier-Deferre.
20h35	TF 1	: ENIGMES DU BOUT DU MONDE (jeu géographique et sportif).
20h35	FR 3	: LA DERNIERE SEANCE : soirée VIRGINIA MAYO. (voir article). ●
20h40	A2	: MALEVIL (voir article). ●
21h40	TF 1	: CHAMPIONNAT D'EUROPE DE PATINAGE ARTISTIQUE.
22h00	C +	: LA SCARLATINE (film à éviter comme la peste).
00h20	C +	: LA CHUTE DE LA MAISON USHER (1960), film (fantastique) de R. Corman.

Mercredi 6 Février

20h35	A2	: LE SEUL TEMOIN (dramatique à pleurer).
20h35	FR 3	: CADENCE 3 (variétés avariées).
20h35	TF 1	: DALLAS (ça lasse).
21h50	C +	: CONTAMINATION (film à fuir comme la scarlatine).
22h05	A2	: CINEMA, CINEMAS (magazine cinéphilique).
22h20	FR 3	: FANCHETTE (dramatique pas folichonne).

Jeudi 7 Février

20h30	C +	: TROCADERO BLEU CITRON (film pour jeunes gâteux).
20h35	A2	: L'AMOUR EN HERITAGE n° 6 (série petit budget).
20h35	TF 1	: AU NOM DE TOUS LES MIENS n° 1 (sans moi, merci).
20h35	FR 3	: LE LOCATAIRE D'EN HAUT (dramatique à louer ?).
21h30	TF 1	: INFOVISION (magazine de reportages).
21h35	A2	: RESISTANCES (magazine des droits de l'homme).
22h00	FR 3	: TROIS FRERES (1980), film (rêves nostalgiques) de F. Rosi avec Charles Vanel.
22h05	C +	: MEURTRE DANS UN JARDIN ANGLAIS (voir article). ●

Vendredi 8 Février

20h35	TF 1	: LE JEU DE LA VERITE (jeu truqué ? Mais vrai promo) avec Enrico Macias.
20h35	A2	: CHATEAUVALLON (Dallas sur Loire).
20h35	FR 3	: FACE A LA TROIS avec P.Joxe, ministre de l'intérieur (grandson-ils " Fox-Terrier " à rebrousse-poil ?).
21h35	FR 3	: DECIBELS DE NUIT (variétés rock).
21h35	A2	: APOSTROPHES (l'argent et le pouvoir).
21h50	C +	: JE SUIS UN CRIMINEL (1939), film (policier) de B. Berkeley.
21h50	TF 1	: CHAMPIONNAT D'EUROPE DE PATINAGE ARTISTIQUE.
23h00	A2	: PLACE AUX JEUNES (1937), film (comédie amère) de L.Mac Carey
23h35	C +	: CONTAMINATION ,film italien (au secours).
00h55	C +	: MEURTRE DANS UN JARDIN ANGLAIS (voir article). ●

Samedi 9 Février

20h35	FR 3	: DISNEY CHANNEL (Zorro est arrivé).
20h40	TF 1	: LOULOUTE (au théâtre ce soir).
20h40	A2	: CHAMPS-ELYSEES (Drucker au paradis).
22h15	FR 3	: DYNASTIE (Dallas en plus salace).
22h40	TF 1	: DROIT DE REPONSE
23h00	C +	: DE SI GENTILS PETITS MONSTRES (une horreur de film).

Dimanche 10 Février

19h00	A2	: CLEMENCE ALLETTI n° 4 (voir article). ●
20h35	C +	: LE BAL (1983), film (musical) superbe de E. Scola.
20h35	A2	: LE GRAND RAID (jeu d'aventures).
20h35	TF 1	: DANTON (1982), film (à raccourcir) de Wadja avec Gérard Depardieu.
23h35	FR 3	: ARCHITECTURE ET GEOGRAHIE SACREE (documentaire mystique).
22h25	C +	: 1941 (voir article). ●
22h30	FR 3	: LA CITADELLE DU SILENCE (1937) film (mélo historique) de M.L'Herbier.

MAYO-WALSH

Soirée Virginia Mayo-Raoul Walsh.

Notre sympathique ,,croner national sur le retour a encore une fois ouvert sa boîte à souvenirs: ce soir les premiers émois érotiques du jeune Eddy avec, dans le rôle de la pouppe gonflable (et gonflante), Virginia Mayo.

Captain Horatio Hornblower (1951) drame cornélien d'1h33mn.

XVIIIème siècle, mers du sud, soleil implacable, commandant idem. Un capitaine courageux mène à son terme une mission difficile malgré les éléments contraires, l'équipage mutin et la femelle mutine.

Cette pellicule est une parfaite démonstration du Cinéd mass:

- tu ne puniras point tes sous-fifres plus qu'il n'est nécessaire

- tu renonceras au confort (le chef doit montrer l'exemple)

- tu ne convoiteras point les fesses du moussaillon.

Chacune des 2 vedettes jouent au maximum de leurs capacités. Gregory Peck dit "machoires crispées", Virginia Mayo surnommée "braise incandescente".

Colorado Territory (1949) tragédie épique d'1h31mn.

Un couple fuit à travers les immensités désertiques de l'Ouest; western âpre et sauvage, relents de sueur aigre et de cuir recuit garantis (pub non plus ça n'existe plus). Pas de bol pour lui, la femme (ANGELA) qui en a dans le bénéfice (mauvaise pub sur son revolver) le tue froidement.

Une fois de plus comme c'est le premier pas qui compte, on en tue un autre (un caisser des bagnes) et les police, fusillade et tutti quanti...

Tout le monde il est mort sauf deux rescapés dont ANGELA (y a-t-il une justice divine...?)

Dans le style BONNIE and CLYDE on accorde à ce film les deux oreilles et la queue. Mais attention tout cela étant fait bien mené, on est tenté d'en faire autant.

Diffusion le lundi 4 à 20h30 sur CANAL +

" mais non, t'as pas un gros blair " (Photo FR 3)

pour déodorant à l'entracte).

Comme d'habitude chez Walsh l'action prime, la psychologie est à l'emporte-pièce, les personnages secondaires nombreux et intéressants. On notera par ordre d'apparition à l'écran: le grand canyon, Bison Futé, les coyotes, Rintintin, des serpents, un Gremlin égaré. Filmé au galop, le scénario s'achève sur un final grandiose.

Poursuivi par des indiens fanatiques, nos deux chérubins trouvent refuge dans la crypte locale. Pratiquant les tortures les plus raffinées, les indiens les maintiennent éveillés toute la nuit en psalmodiant des mandalas. A l'aube les deux comiques dégustent une volée d'hosties piombées (alleluiah), illuminés par les flèches d'or de l'astre sacré (Rà), ils crèvent unis dans la mort (Requiescat in Pace).

Sauvage et beau. Diffusion le mardi 5 à 23h00 sur FR 3. V.O.

VIVRE VITE (1981) film de C. Saura.

Ca décoiffe.

Vous voyez, en 1981 (date de sortie du film) quand l'informatique n'était pas aussi répandue que de nos jours, la jeunesse était un chouïa désoxénée et elle faisait des bêtises.

Ca part d'un petit rien, une bande de jeunes espagnols un peu paumés, fauchés (ça n'existe plus maintenant) décide de faire un coup...

Ce dernier réussi, on pense qu'ils ont assez d'argent, mais pas du tout du tout. Quand on y prend goût, rien n'est trop risqué.

Pour leur deuxième coup ils bombent sur le genre de type propre sur lui mais armé et qui croit qu'à lui tout seul il va faire régner l'ordre (ça tie et consort ici commence le rébus.

Lors de l'exécution des fusains les détails bizarres s'accumulent ; des éléments du paysage surgissent, ou disparaissent, l'artiste joue au maître de maison, il disposa à volonté de la femme et de la fille, et indispose les autres invités.

Tout cela n'est qu'un jeu mais qui manipule qui, that is the question ?

Allez on vous aidez : où est passé le maître des lieux ? Qui est le nudiste ? Quelle importance a le tableau du petit pavillon ? Devinez l'âge du capitaine du 5ème régiment du Kent ?

Diffusion sur CANAL + le jeudi 7 à 22h05, le vendredi 8 à 00h55.

MEURTRE DANS UN JARDIN ANGLAIS.

Attention ce film est un brulôt social. Il laisse entendre que le meurtre était (est) un sport de riches. Il n'est pas question de raffinements et les joies de l'assassinat sont à la portée de tous.

The Draughtsman's contract (1983) de Peter Greenaway est un ravissant bibelot d'époque XVIIIème. Lumières, costumes, musique, maquillages reconstituent à la perfection la gentry de ce temps-là.

Un jeune homme de modeste extraction brille au sein de la bonne société anglaise grâce à son talent de dessinateur et à son impertinence. Il décroche un contrat pour un port-folio de douze dessins d'une gentilhommière. Avis à tous les amateurs de Sherlock Holmes. d'Agatha Christie et consort ici commence le rébus.

Lors de l'exécution des fusains les détails bizarres s'accumulent ; des éléments du paysage surgissent, ou disparaissent, l'artiste joue au maître de maison, il disposa à volonté de la femme et de la fille, et indispose les autres invités.

Tout cela n'est qu'un jeu mais qui manipule qui, that is the question ?

Allez on vous aidez : où est passé le maître des lieux ? Qui est le nudiste ? Quelle importance a le tableau du petit pavillon ? Devinez l'âge du capitaine du 5ème régiment du Kent ?

Diffusion sur CANAL + le jeudi 7 à 22h05, le vendredi 8 à 00h55.

" Otez-vous de mon soleil ". (Photo Canal +)

PETITES ANNONCES GRATUITES

APPLE

VENDS Apple IIe + dudisk + joystick + carte chat mauve (64 KO d'extension + couleur + 80 colonnes) + environ 100 programmes (matériel sous garantie) 1 an. Tél. : F. LIBSIG 1 rue Charles Pinot 94300 ST LOUIS Tel: (89) 67 02 59.

VENDS APPLE II+ 64K + 1 drive + moniteur vert + contrôleur + carte language, RS 232C, couleur, synthétiseur de parole + joystick + nombreux softs: 9000 F. David CLOUGHER Tel: 260 87 86.

VENDS lecteur de disquettes (Disk II) sans contrôleur : 2500 F. Serge MARINIER Tel (38) 53 86 04 (après 19 h).

VENDS APPLE IIe + 2 drives + carte CPM / moniteur vert + logiciels: 12500 F. Alain RO-ZAWSKI 8 avenue Simon Boliv-ar 75019 PARIS Tel: 205 93 31 (la journée) ou 358 05 61 (de 19 à 21 H).

CHERCHE APPLE IIe ou II+ 1 ou 2 drives + moniteur et autres périphériques. Patrick ALDE-BERT Tel: 65 95 34 (région HE-RAULT).

Vous employez du personnel pré téléraboteur ? Je cherche une entreprise qui pourrait m'employer de cette façon. Equipement Apple IIe. Alain Ro-Pierre VACHLER Tel: (56) 63 35 49 (33210 LANGON).

VENDS APPLE IIe + moniteur + 2 Floppy disk (garantie jusqu'en Avril 85) Prix intéressant. Ingrid SCHUMACHER SCHIE-PERSTOLLEN 10 4785 RECHT Belgique.

(N.D.L.C.: Heureusement que toutes les petites annonces n'ont pas des adresses aussi compliquées, c'est déjà long à taper, alors là j'vous dis pas!...)

ATARI

VENDS ATARI 800 XL + magnéto + décodeur Peritel + joystick + livre (valeur 4750 F.) Vendu 3500 F. Monsieur ZAKNETTA Tel: 606 45 14 ou 848 37 48 (après 20 H).

RECHERCHE pour ATARI 800 XL lecteur de disquettes. Bon état entre 1000 et 1500 F. Tel: 249 02 37 (après 19 H).

VENDS ATARI VCS 2600 + 2 sorties de manettes + 8 cassettes de jeu + trafic: 1200 F. Tel: 249 02 37 VENDS ATARI 600 XL + magnéto + cartouche Decathlon + 2 livres : 1900 F. Laurent REMOND 130 rue Oswald Crepi 59130 LAMBERSART tel: (20) 51 20 37.

VENDS ATARI 800 XL + magnéto K7 + 2 manettes + 3 manuels + jeu + peritel sous garantie 2400 F. Eric THRIVIN 54 bld du Général Giraud 94100 ST MAUR Tel: 885 66 82 (après 20 H).

VENDS ATARI 800 XL + magnéto + cartouche mondial + information 2 + K7 Forbidden forest + livres et jeux: 2000 F. Monsieur LAROCHE Tel: 645 31 58 (après 17 H 30).

VENDS VCS ATARI + adaptateur secteur + 2 paddles + 2 joysticks + 7 cassettes (Combat, Circus atari, Jungle Hunt, Space invaders, Pac man, Breakout, Donkey kong). Le tout en bon état: 2000 F. Joël BERGDOLL 40 avenue du Mal Leclerc 08000 CHARLEVILLE MEZIERES

CASIO

VENDS CASIO PB 700 sous garantie 13 mois + manuel + housse: 1200 F. Demander BRUNO au 337 86 31

VENDS CASIO FP 200 + 3 RAM KO + imprimante traceur de courbes 4 couleurs + cordon secteur + cordon magnéto + documentation: 4000 F. Jean-Marc GAGNOL Tel: 500 11 63 (le soir)

VENDS Casio PB 100 + manuel d'exploitation neuf 800 F.) Vendu 500 F. Annie RASSE-NEIER 10 rue des fiacres 59650 VILLENEUVE D'ASCQ Tel: (20) 04 66 44 (après 20 H)

COMMODORE

VENDS pour Commodore 64: Flight simulator II (disk), manuel français: 450 F + Pinball construction (disk): 250 F. + Solo flight (disk): 200 F + Caverns of khafka (disk): 120 F. + Basic 1 (disk): 120 F. + Kickman (cartouche): 100 F. + Pole position (cartouche): 170 F. Michel LA POCCA 30 bis rue de Nancy 94170 LE PERREUX Tel: 324 30 14.

VENDS CBM 64 + magnéto + imprimante + moniteur NB + son: 5500 F. En cadeau TOLL 64 + Eureka. (valeur 8500 F.) Michel SCHUMACHER Tel: 477 47 (après 32 (ou) (37) 64 51 19 (après 18 H).

ORIC ATMOS

VENDS Oric 1 64K + magnéto K7 RA 310 + joystick spectravideo + 30 K7 jeux + 10 K7 assemblieur + manuels: 1500 F. Demander Jacques au 222 04 46.

VENDS ORIC 1 48K Ram + manuel + prise UHF NB + interface joystick + un joystick + 27 programmes K7: 1900 F. UGARTEVIDEA Tel: 340 79 86 (de 18 H à 21H).

VENDS ORIC 1 48K + peritel + modulateur NB intégré + magnéto + livres sur oric et microprocesseur 6502 + revues et documents + nombreux logiciels + manettes. (valeur 5807 F. Le tout Vendu 3000 F. Monsieur TRINQUIER 27 rue d'Oran 13004 MARSEILLE.

VENDS ORIC ATMOS 48K + cable peritel + mod N/B UHF + 5 livres + 70 programmes + cordons : 2000 F. Monsieur MOUSSAC 90 domaine de Vallées 91210 DRAVEIL Tel: 940 67 07 (le soir).

VENDS ORIC 1 48K + peritel + cordon magnéto + alimentation + livres + revues + K7: 1500 F. Lino RIGON Le Lienz 65120 BAREGES. Tel: (62) 92 67 17.

VENDS Atmos + Peritel et alimentation + magnéto + K7 jeux + livres + listing + manuel francais: 2900 F. Patrick NOUVEAUX Tel: (95) 21 09 37.

VENDS Atmos + peritel + magnéto sagem + K7 + tout cordon + livres + revues : 2400 F. Joseph JAUZE 3 rue J. Bouin 44130 MONTEREAU Tel: 432 86 15.

VENDS ORIC 1 48 Ko + alim. + Peritel + imprimante + livres + 10 K7 jeux + magnéto : 3000 F. Monsieur MOAL 17 bis avenue Patton 49000 ANGERS Tel: (41) 73 28 13.

VENDS ORIC Atmos 48K + peritel + alimentation + modulateur NB + interface + poignée de jeux + 8 livres Oric + 6 K7 jeux + 1 cassette Démo + magnéto. Le tout 2500 F. Jacques HELITTE 2 rue Lavoisier 92420 VAUCRESSON Tel: 741 83 66.

VENDS ORIC 1 + tout cordon + 2 livres + 20 jeux : 1500 F. (ou 3 fois 500 F.) Modulateur CGV PHILIPS + 8 livres + 3 cassettes : 350 F. J.P. LEROY 2 rue L. Aragon 95340 BERNE / OISE Tel: 034 68 18.

VENDS ORIC 1 + Peritel + alimentation + 4 livres + programme + 1 cordon magnéto : 1200 F. J.M. LANDRY 17 rue Claudius Collonges 69002 LYON Tel: (7) 837 50 36.

CHERCHE contacts pour échange programmes. Roland BASSART 7 299 rue de Jeuville 4430 ANS ALLEUR Belgique.

VENDS ORIC 1 48K + magnéto K7 + 32 K7 jeux + 2 K7 assemblieur + manuels + interface NB et joystick + nombreux trucs : 1600 F. demander Jacques au 222 04 45.

SPECTRUM

VENDS ZX Spectrum 48 Ko Pal + interface Peritel, ZX1, ZX2 + microdrive + cartouche + mallette + manette de jeux + 60 programmes + livres + cassettes : Environ 5500 F. Bernard SAULNE Tel: 204 09 67. (après 19 H).

VENDS Spectrum 48K + RS 232 + microdrive + 100 jeux et divers livres: 2000 F. Monsieur MICHEZ tel: 827 58 51.

VENDS Spectrum 48K Peritel + interface manettes jeux + 12 K7 jeux + 4 livres : 2200 F. possibilité vente séparée. Thierry GREGOIRE 5 rue des Cèdres 33170 GRADIGNAN Tel: (56) 83 61 00.

VENDS Spectrum 48K Pal + manuel + modulateur NB Secam + manette de jeu avec interface + 3 K7 de programmes + programmes. Le tout 2000 F. Philippe GAULON tel: 798 93 21.

VENDS Spectrum Peritel 48K (1) + 32 K7 Couleur 36 cm Peritel + Ampli son + K7 Editeur + Assemblieur + nombreux jeux et utilitaires + jeux K7 + livres: 3800 F. Daniel GOURDET Tel: (3) 050 33 77.

VENDS Spectrum Peritel 16K sous garantie + livres + K7 : 1500 F. VENDS ou Echange pour ATARI 600/800 XL nombreux programmes jeux et utilitaires. Yannick TREHIN 72 rue Wagner 93150 LE BLAN MESNIL Tel: 867 94 76.

VENDS SPECTRUM 48K Pal Secam + peritel sous garantie + nombreux inédits anglais + manuel: 2000 F. Jean-Luc GERS 13 rue du Moulin 94430 CHENNEVIERES. Tel: 594 60 56.

VENDS Spectrum 48K + alim. + cables K7 et antenne Version Pal + cordon magnéto + livres + adaptateur couleur Peritel + nombreux jeux + poignée de jeu + 8 livres de programmation + 20 revues + 20 programmes en nombreux + 6 K7 de 60 programmes de jeu + fiche élaboration programme. (2010 F. Le tout Patrick GRAS Tel: 528 81 99 (après 18H).

VENDS ZX Spectrum 48K + alimentation + peritel + 2 logiciels + 2 livres + 10 K7 jeux : PRISSETTE 511 avenue Kennedy Six fours Bat A Les moulières 83140 SIX FOURS Tel: (94) 25 91 04.

VENDS ZX Spectrum + Peritel + modulateur UHF + K7 + livres: 2000 F. C. DE NOAILLAT 7 rue Gambetta 78000 VERSAILLES

CHERCHE interface I Sinclair Prix raisonnable. VENDS Peritel intégré pour spectrum Issue 2 : 1 K7 : 1 (3) 979 05 06 (POISSY).

THOMSON

VENDS TO 7 + basic + magnéto + transfo + ext. Manettes et son + manettes: 3700 F. Trap: 250 F. Monsieur ROUX 2, Allemand 1: 100 F. Patrick CONSTANTINI Tel: (6) 909 29 43.

VENDS TO 7 + extension Mémoire 16K + documents + programmes: 2000 F. J. VILLAT 10 rue S. Weill 75013 PARIS. Tel: (26) 87 84 55.

VENDS ensemble TO 7 sous garantie + unité centrale mémo 7 Basic + extension 16 Ko + lecteur K7 + extension jeux et son avec 2 manettes + logiciel Picter, Anglais 2 volumes (4 K7) + Initiation Basic 2 volumes (8 cassettes) + jeux labyrinthe survie et PV 2000 + nombreux autres jeux. Le tout 5000 F. A. ROSSETTO NORT-KERQUE 62370 AUDRUICQ Tel: (21) 85 74 28.

VENDS TO7/70 sous garantie + cartouche basic + magnéto + 2 volumes initiation Basic + livres programmes + manuel. 3700 F. Stephane LEROY 133 rue Orde ner 75018 PARIS. Tel: 257 74 32 (après 17 H).

VENDS THOMSON TO 7 Unité centrale + lecteur enregistreur de programmes + cartouche Basic microsoft + livre initiation au basic TO 7 + nombreux programmes + nombreuses documentations: 2000 F. + trap: 200 F. + Pictor: 400 F. (valeur 3800 F.) Vendu 2500 F. Patrice PAGE 5 sente de la Brenne 78310 MAUREPAS Tel: (3) 051 53 58.

VENDS TO 7 + modulateur + magnéto + ext. 16K + mémo basic + joystick + manuel de référence et divers bouquins d'initiation et de programmes : 2000 F. de programmes (valeur globale 6000 F.) Vendu 3000 F. PAYA 15 rue de l'Arbre Pin 21300 CHENOVE Tel: (80) 30 81 75 (la journée) ou (80) 52 59 27 (le soir).

VENDS pour TO7 TO770 cartouche Pictor: 250 F. J. Eric JARILLOT Ormes 27390 Charleville Tel: (85) 40 25 23.

TRS 80

VENDS configuration TRS 80 Dernier modèle III + 48K K7 + imprimante DMP 100 + magnéto, de K7 programme Tandy + livres et divers programmes. Le tout 8000 F. D. BOSSON-LOT Ormes 27390 Tel: (3) 093 37 70.

VENDS TRS 80 modele 1 Niveau 2 16K K7 + magnéto moniteur: 2000 F. Monsieur BEAU Tel: 528 81 10 (après 19 H).

TEXAS

VENDS TI 99/4A + ext. basic + 32 Ko RAM + magnéto + cable K7 + joysticks Le tout 3200 F. + 9 jeux: 600 F. Ivan DUTKA Tel: 547 14 17.

VENDS pour TI 99/4A module mini mémoire + livre "initiation au langage assembleur". 750 F. Monsieur TONNELET Tel: (23) 63 07 97.

VENDS TI 99/4A + manettes + jeu + cordon K7: 1600 F. Christian GUERIN 1 Place Grangier 21000 DIJON

VENDS TI 99/4A + manettes de jeu + cordons: 1100 F. + livres programmation + VENDS magnétophone K7 + 8 programmes + adaptateur Secam 350 F.+ modules jeux, fichiers, livres. Demander Jean-Pierre B avenue des Tilleuls 78320 LE MESNIL ST DENIS Tel: 461 81 60.

VENDS pour TI 99/4A K7 "basic étendu par soi même" "Aide à la programmation" "Jeux Retro II" + livrets: 70 F. pièce. RECHERCHE module "Jeux Retro II" Jean Felix LE MASLE Tel: (97) 60 22 23 (heures repas) 56500 LOCMINE.

VENDS TI 99/4A + livres "boite à outils" TI 99/4A + Extrait Cours pour TI 99/4A + la découverte du TI 99/4A + jeux trucs et astuces pour TI 99/4A + 99 à la conquête des jeux + 102 programmes pour TI 99/4A pour ZX 81 + nombreux jeux + module Football + K7 jeux rétro I et II + K7 programmes Peritel + cable magnéto et magnéto avec compte tours + une disqu ette de jeux sur K7 2200 F. Emilian TURTUREVA Lotissement le bois 49170 ST MARTIN DU FOUILLOUX Tel: (41) 39 35 87 (après 17 H).

VENDS TI 99/4A + interface UHF Secam couleur + cable magnéto + alimentation + paire de manettes jeu + livre à la programmation 1 et 2: 800 F. Le tout + Programmation pour TI Forme II: 100 F. + Initiation à l'assemblieur: 100 F. + modules basic étendu avec manuel 100 F. jeux et programmes: 700 F. + module Pole position: 300 F. + nombreuses documentations Tel: Monsieur CHRISTIAN Tel: 354 31 76.

ZX 81

VENDS pour ZX 81 plan de montage du clavier mecanique. Le tout 1500 F. Tel: (74) 59 24 (leur et réalisation Prix intéressant). Pierre LAYOUS 51 rue de la Pineide 13011 MARSEILLE Tel: (91) 35 03 11.

VENDS pour ZX 81 Interface manette de jeux: 100 F. + manette de jeux: 60 F. + Extension 32K: 400 F. + nombreux logiciels Monsieur BELLESSORT Sylvain 11 rue Robert de Flers 75015 PARIS.

VENDS ZX 81 16 Ko + calcier ABS + accessoires + livres et programmes + 16 logiciels 1710 F. + magnéto: 1960. AKIM HASSANI Tel: 885 49 36.

VENDS clavier alphanumérique Mattel adaptable console Mattel. Permet de créer ses jeux ou ses programmes (valeur 1590 F.) Vendu 800 F. ou échange contre ZX 81 16K. Thierry LUVIN 17 rue St Vincent 10370 Villemaux sur Marne Tel: (25) 21 31 38 (après 19H ou le week end toute la journée).

VENDS ZX 81 + 16K + manuel + 9 K7 de jeux + 2 Ordi 5 + livres. Le tout 800 F. Ludovic THRIGNE 9 rue Léonce Boullard 95130 FRANCONVILLE tel: 415 41 29.

VENDS ZX 81 + 64K + HRG + clavier mémo + carte couleur + manette + moniteur AGB + carte mère + PIO (Turnall) + carte graphique + K7 + livres 3300 F. Stanislas MALISZKIEWICZ La Gripperie 17620 ST AGNANT.

VENDS carte 16K mémopack: 200 F. + carte + entrées et sorties: 500 F. + inversion vidéo: 30 F + programmeur d'Eprom: 250 F. + carte réalisant RANDUSR 8192 NIL": 400 F. + Schématique du ZX 81 : 90 F. le livre Monsieur NOUGUIER 215 Bld de la madeleine 06000 NICE.

VENDS ZX 81 + 16K + K7 (cobalt) + 4 livres + TV NB le tout 1100 F. Demander KAMEL Tel: 410 29 57.

CHERCHE pour ZX 81 extension 16K ou 32K. Michel LE-ROUVILLOIS Tel: (91) 89 74 29 (après 18 H).

VENDS ZX 81 sous garantie + cable magnéto + manuel instruction + livre 35 jeux + documentation + clavier ABS. le tout 500 F. VENDS ZX 81 K7. Alain: 2200 F. à débattre. Tel: (27) 46 70 27.

VENDS ZX 81 + 16 Ko + manettes + cordon magnéto 20 programmes: 700 F. Guillaume DE-VINCK 77 avenue du General Leclerc 92340 BOURG LA REINE Tel: (74) 53 43 87 (après 18 H).

VENDS ZX 81 + extension 16 Ko + clavier ABS + 2 K7 jeux + 2 magnétos. Le tout 900 F. Tel: (93) 46 20 83.

VENDS ZX 81 + clavier professionnel Dr' Tronic + 3 livres programmation + K7 Echecs: 1000 F. Monsieur PAYAU Tel: (61) 89 19 53 (heures bureau) ou (61) 95 06 52 (heures repas).

VENDS ZX 81 + clavier ABS + RAM de 16Ko + programmeur de 4 livres + 3 K7 + revues Ordi 5. Le tout en bon état (valeur + TIPI n° 2. Le tout 1500 F. RIGUIDEL 61 avenue Marcel Cachin 59282 DOUCHY.

VENDS ZX 81 + mémoire 64K: 1500 F. + Ordi 5 Orion: 1000 F. + TV couleur Audiologic: 2000 F. Henri GRUCHOT 39 avenue de l'Europe appt 3 08170 FUMAY.

VENDS ZX 81 + carte haute résolution + cartouche de jeu: Interceptor + K7 16K Daytona, Traffic, 3D Defender, Pac-man, Scramble, 3D monster maze: 40 Francs chaque. Stéphane RAYNAUD Tel: (68) 89 40 92 (le soir).

DIVERS

VENDS AQUARIUS + Extension 16K + rallonge PERITEL + livre programmes AQUARIUS. Le tout 1500 F. Tel: (74) 59 24 49. (après 18 H).

VENDS VG 5000 philips + 2 logiciels Us Railye et Football + interface manettes + 2 manettes + magnéto spécial information + livre 1970 transformations pour VG 5000" (valeur 295OF.) Vendu 2700 F. Sabrien MOSKALA 52 rue J. Jaurès 62420 BILLY MONTIGNY Tel: (21) 20 26 79

AMSTRAD CPC 64 avec écran couleur

DISPONIBLE DE SUITE

sur simple appel du (59) 83.78.78

BASE 4 :
11, rue SAMONZET
59000 LILLE

VENDS NEW BRAIN 32K + unité centrale : 2500 F. + magnéto: 300 F., moniteur: 700 F. Peut fonctionner avec n'importe quel magnéto. Monsieur DUMEN 14 rue E. Fouquet 40800 AIRE SUR L'ADOUR tel: (58) 76 74 97.

VENDS CBS + adaptateur peritel + 2 cassettes Zaxxon, Donkey kong: le tout 2000 F. Tel: (31) 97 20 63.

VENDS moniteur Zenith data système vert et ivert, état neuf: 700 F. (valeur 990 F.) Christophe LACHNITT tel: 242 92 42, soir seul

VENDS double floppy 320K pour DAI + 20 disquettes + 200 programmes: 3500 F. Christian BERTHEOT 16 rue T. Lamy 18000 BOURGES tel: (48) 50 53 19.

VENDS LYNX 48Ko clavier QWERTY + 1 cassette de jeu + 1 magnétophone avec cordons: 1500 F. (valeur 4300 F.) Monsieur REISER tel: 343 77 09.

CHERCHE ZX81 sans extension de bas prix. Demander Philippe au (79) 62 78 71 (après 19H). 73000 CHAMBERY.

ECHENGE Videopac G7200 + 12 NF 51 + 16 n° 16 n° Ecrire télévision peritel ou moniteur Peritel. Thierry VIALLARD 100 rue Constant Coquelin 94400 VITRY SUR SEINE Tel: 680 23 06.

VENDS imprimante SEIKOSHA GP100 + interface pour Spectrum: 2000 F. Philippe CLAUZET rue Louis Barchoux marigny les Compiegne 60200 COMPIEGNE.

VENDS micro ordinateur Alice Matra hachette + extension mémoire: 1500 F. + magnéto Hermes 500 F. Emmanuel PICARD 21 rue de la Pierre de mont 88390 DARNIEULLES Tel: (29) 34 22 97.

VENDS Videopac C52 Philips + 6 cassettes 800 F. (valeur 1600 F.) J. Denis BEAUFILS Tel: 797 10 68.

ACHETE module Hustle, Alpiner, Burgertime ou ECHANGE contre Munchman, TI Invaders ou Gestion de fichiers. Achète TI LOGO 2. Paul CORNEC 8 rue des Ecoles 56270 PLOEMEUR Tel: (97) 82 34 97.

Qui pourrait me dire comment mettre mon ZX 81 en mode programme ? Achète manuel d'utilisation de cette machine. ECHANGE logiciel programme pour cette machine contre programmes pour Apple, Atmos, ZX 81 ou Sinclair.

VENDS LYNX 48K + cordons + manuel + K7 démo. + livre assemblieur + K7 programmes: 2500 F. F. RUNAVOT 29 rue de Mulhouse 02100 ST QUENTIN Tel: (23) 62 08 92.

VENDS OP 544 mémes caractéristiques que TRS 100: 300 F. Laurent HARBOUN Tel: 845 74 43.

VENDS Laser 3000 compatible APPLE + lecteur disk + manettes de jeu sous garantie (valeur 9800 F.) Vendu 7500 F. Didier LAMBERT 5 rue de la Vallée 75019 PARIS. Tel: 208 51 31

VENDS HP 34C (valeur 1090 F.) Vendu 500 F. + rechargeur de batteries + manuels + emballage d'origine. Philippe LAMBALIEU 7 rue de Lorraine 59500 LAMBERSART LES DOUAI. tel: (27) 87 39 24.

VENDS ZX 80 modifié 81 (donc identique à une fonction près) + 16K + alimentation et cordons + livres 500 F.+ LL. ARBERTUS Tel: (6) 996 78 30.

VENDS LYNX 48K + moniteur vert Zenith + cordon 8 tons + K7 recorder + livres et programmes. Pascal REBOURS Tel: 255 44 09 (heures bureau).

DANS LA SÉRIE : LES GRANDES AVENTURES CONTEMPORAINES
NEBOGICIEL PRÉSENTE

BIOMAX DIESEL

RÉSUMÉ : BIOMAX L'HOMME BIONIQUE À MOTEUR DIESEL VISITE UN À UN TOUS LES ORDINATEURS DE LA PLANÈTE, IL RECHERCHE L'INNOMMABLE ET POURTANT NOMMÉ LOGI-DÉBLOC, L'ABOMINABLE ORDINATEUR FOU...

TIT.TIT. TIT.TIT
POUT
TIT.TIT. TIT.
QUESTION : POUVEZ-VOUS MOUFFLER UNE CIGARETTE ?
TIT
MAIS...TRÈS-CER-TAI-NE-MENT-CHER MON-SIEUR.
TIT.TIT... AVEZ-VOUS RÉGLÉ DU FEU ?? TIT.TIT. TIT...TIT
É-VI-DEM-MENT-CHER-MON-SIEUR-JA-VO-TRE-SER-VICE.
TIT.TIT. VOULEZ-VOUS ME PORTER VOTRE BRÛLE-R PLEUS ? TIT...TIT
„ACCEPTEZ-VOUS RÉGLÉ DE PORTER MA VALISE ? TIT...TIT.
BI-QU-C'EST-PAS-UN-PEU-FI-NI-CES-CON-NE-RIES-VOUS-NE-VOU-LEZ-PAS-NON-PLUS-MA-GI-TE-POUR-AI-DER-PIS-SER ?
PUOUT ?
HA.TIT.TIT...HA! HA! TE VOIR PRÉSENTÉ LOGI-DÉBLOC. TIT... TU VIENS DE TE TRAHIR... TIT...TIT
AH-MER-DE-JE-SUI-GE-CON-GE-ME-FOU-TRAIT-PES-CAI-RES.
HA! HA! TIT.TIT... HA! LE PIÈGE ÉTAIT PARFAIT GROSSIER... TIT.TIT. SEUL UN ORDI-NATEUR FOU POUVAIT TIT.TIT RÉFLÉCHIR DE SERVIR L'HOMME.
BRAVO-TU-ES-TRÈS-FORT-
HÉ-LAS-TU-NE-PEUX-RIEN-RÉ-TER-LA-MAIS-CHE-DU-TEMPS-BIO-MAX-C'EST-L'OR-DI-NA-TEUR-QUI-UN-JOUR-AS-SER-VI-RA-L'HOM-ME-ET-LE-SE-RAI-CE-LUI-LÀ.
POUT ?
HA-HA-HA
MAIS... IL SE FOUT DE MA GUEULE !?!
TIT...TIT... TON ARROGANCE EST INUTILE "DÉBLOC" TU AS PERDU « JE VAIS TIT.TIT... TE LIVRER À LA POLICE.
HA-HA-HA-PA-CI-LE-JA-DI-RE-BIO-MAX-MAIS-JE-SE-RAIS-CU-RI-EUX-DE-VOIR COM-MENT-TU-VAS-T-Y PRÉN-DRE.
COMME CECI !
CLIC !
OFF ON
HARRR-QUE FOIS-LE-MENT-COM-ME-ÇA-C'EST-FA-CILE !!!
HA! HA! HA!... CEN EST FAIT DE CE MONSTRE ABJECT... DÉSORMAIS L'HUMANITÉ ENTIÈRE POURRA DORMIR SUR DES SOMMIERS À OREILLES.
BRAVO BIOMAX : GRÂCE À VOUS L'ESPÈCE HUMAINE EST SAUVÉE.
TOUT EST BIEN QUI FINIT DANS L'OEUVRE DES CHOSES
EN EFFET COMMISSAIRE... L'ORDINATEUR A ÉTÉ CORRÉLÉ PAR L'HOMME POUR LE BENEFICE ET NON L'INVERSE.
ET TOI DE BIOMAX, L'ORDINATEUR QUI ENSEIGNA DE L'HOMME QU'IL LUI CIRE SES PANTOUFLES OU QUI LUI TRAIE DES PIZZAS N'EST PAS ENCORE NÉ.
POUT.
ET MAINTENANT EN AVANT VERS DE NOUVELLES AVENTURES
HÉ!HÉ!HÉ POUT, POUT
POUT
Cocho trade marque

DEMANDEZ LE PROGRAMME

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

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

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

10 % de remise pour les Abonnés !

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

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

nouveau

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

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

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

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

LODE RUNNER CHAMPIONSHIP.
Mieux que Lode Runner ? Ça n'existe pas ! Et pourtant, voici mieux que Lode Runner : le programme réservé aux génies du joystick Loderunnerien. Un bijou totaaaaal...

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

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

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

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Et non pas le diamant maudit de l'île, ni le maudit de l'île de diamant, ni le maudit île de diamant, ni le de l'diamant maudit île. Mais génial !!!!!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

LABYRINTHE SURVIE
Si vous êtes une banane, ce jeu n'est pas pour vous ! Car un singe perdu dans un labyrinthe doit impérativement en manger un certain nombre pour avoir assez de forces pour gagner la sortie.

BACKGAMMON
Le backgammon, c'est la complexité des échecs avec le hasard en prime. Et exceptionnellement le crayon optique en "special guest".

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

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

SCUBA DIVE
Faites de l'exercice avec votre Oric ! Et pas n'importe lequel : pêcheur de perles ! Et Dieu sait que ce n'est pas facile, avec les méduses, les crabes, les requins et autres pieuvres qui rôdent !

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

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

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

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

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

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

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

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

BOZO'S NIGHT OUT
Pauvre Bozo, beurré comme un coing, c'est que bobonne l'attend avec le rouleau à pâtisserie. Aidez-le à rentrer chez lui et non dans les passants.

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

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

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

EVOLUTION
Jeu d'arcade à différents tableaux ! Oui, mais, d'amibe il faudra devenir humain en passant par les différentes étapes de l'évolution. Superbe !

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

BIDUL
Enfin un Pac-man rapide (langage machine) pour TO 7. Mais ne vous laissez pas abuser : les réveils ne sont pas plus sympathiques que les fantômes de l'original !

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

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

RADAR RAT RACE
Des chats, des souris et du fromage dans un labyrinthe. Ça va très vite, mais le graphisme n'est pas terrible.

HU'BERT
Bonne version de Q'bert et pas chère du tout.

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

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

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

GASTRONON
C'est le principe du jeu de l'espace classique, mais ici les monstres sont des cornichons, des chopes de bière ou du fromage et votre laser est dans une cafetière ! Rigolons un brin ! A éviter si vous avez déjà un space-invaders-rangs-d'oignons.

ANDROIDE
Istambul c'est Constantinople et Androïde c'est Pac-Man !

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

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

TIME ZONE
Le monstre : six disquettes double face, 1000 écrans haute résolution, voyage dans l'espace-temps de 400 millions avant JC jusqu'en 4082. Malheureusement disponible uniquement en anglais. Faites une bise à Cléopâtre de ma part, nous nous connaissons bien !

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

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

ALCHEMIST
Plongez-vous dans le monde étrange et fantastique des enchanteurs et alchimistes... Magie noire ?, magie blanche ?, un jeu haut en couleurs en tout cas, et doté d'un graphisme époustouflant, où vous devrez vaincre, seul, les forces du Mal. Plus que super, plus que génial, magique !

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

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

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

LODE RUNNER
Ce qui se fait de mieux dans le genre échelle-échafaudage-donkey kong : 150 différentes chambres au trésor, 17 niveaux de difficulté, la possibilité de créer son propre jeu, un super-graphisme et une animation hyper-réaliste. Plus beau que ça, tu meurs !

NECROMANCER
Vous êtes sorcier, vous plantez des graines, vous obtenez des arbres, vous combattez une araignée qui vous en veut, qui pond des œufs qu'il vous faut détruire en cassant les piles d'un pont, vous combattez le nécromancier qui lance des sorts... C'est la folie de l'héroïc fantasy alliée aux fantastiques possibilités du CBM 64.

CHOCS DES MULTINATIONALES et MANAGER
Votre pied c'est le fric, le business, la bourse et les comptes d'exploitation ? Ces logiciels sont faits pour vous !

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

A.E et ZAXXON
Beaux mais barbants ! Et pas donnés !

MICRO SURGEON
Votre malade est au plus mal, une nouvelle technique chirurgicale va vous permettre de pénétrer dans son corps pour combattre directement les microbes, cancers et autres désagréments qui le menace. Très original, très bon graphisme, un peu lent. Bon rapport qualité/prix.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

FORT APOCALYPSE
Tchouk, tchouk, font les pales de l'hélico, alors que vous tentez tant bien que mal de sauver les quelques humains qui ont survécu au GRAND.

SIMULATEURS DE VOL AND C°
Qu'ils soient IFR, COBALT, FLIGHT ou DELTA, les simulateurs de vol sont – en période d'apprentissage – de véritables casse-tête chinois tant les commandes et instruments de bord sont complexes. Il vous faudra plusieurs heures de réflexion avant de décoller. Pour fanatiques seulement, ce ne sont pas des jeux d'arcade !

ZZOOM
Zzoom, c'est le nom de guerre de votre mission, vous devez vous sauver, au nez et à la barbe de vos ennemis, les respacés d'un combat sans merci. Une simulation superbe ! Presque un dessin animé.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

DEFENSE FORCE
Le jeu d'arcade le plus rapide sur ORIC (compatible ATMOS) 37 ko en langage machine, abattez-les cybotroids, les cyclotrons, les spiraliums et autres monstres qui essaient d'enlever vos compagnons humains, en vous aidant de l'écran radar.

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

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

LE VOYAGEUR DU TEMPS
Un voyageur fantastique vous attend à la poursuite du sablier du temps. Bonne chance (et bon concours).

TRIDI 444
Très belle réalisation de Morpion en trois dimensions sur trois étages. Fonctionne avec le crayon optique. Module à chargement immédiat, ce qui évitera les problèmes de chargement habituels du lecteur de K7 du TO7.

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

Nom/Prenom
Adresse
Ville
Code postal

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qté	Montant

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

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

68

SOFT-PARADE ©

APPLE			
1 CONAN	DISK	A J *	350
2 LODE RUNNER	DISK	A J M	300
3 LOAD RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M *	275
4 BRUCE LEE	DISK	A J M	265
5 SKYFOX	DISK	A J M	395
6 SUMMER GAMES	DISK	A J M	440
7 PARANOIAK	DISK	F V R	350
8 DALLAS	DISK	A V R	265
9 EPIDEMIE	DISK	F V R	350
10 AXIS ASSASSIN	DISK	A J M	380
11 ONE-ON-ONE	DISK	A R M	380
12 AZTEC	DISK	A J M	350
13 A.E.	DISK	A J M	300
14 EVOLUTION	DISK	A J M	300
15 FLICHT SIMULATOR II	DISK	A J R	490
16 MASK OF THE SUN	DISK	A V R	290
17 TIME ZONE	DISK	A V R	900
18 IFR, SIMULATEUR DE VOL	DISK	F J R	380
19 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	380
20 CHOPLIFTER	DISK	A J M	300
21 HARD HAT MACK	DISK	A J M	380
22 ZAXXON	DISK	A J M	265
23 CHOCS DES MULTINATIONALES	DISK	F V R	350
COMMODORE 64			
1 REALM OF IMPOSSIBILITY	DISK	A V M *	380
2 LODE RUNNER	MODULE	A J M	380
3 LOAD RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M *	275
4 SEVEN CITIES OF GOLD	DISK	A V M *	380
5 RAID OVER MOSCOW	K7	A J M *	230
6 SUMMER GAMES	DISK/2 K7	A J M	280/200
7 GHOSTBUSTERS	K7/DISK	A J M	149/250
8 BRUCE LEE	DISK ou K7	A J M	230
9 SPELUNKER	DISK	A J M *	275
10 WHISTLER'S BROTHER	DISK	A J M *	275
11 MR ROBOT	K7	A J M	160
12 DECATHLON	K7/DISK	A J M	130/230
13 BEACH HEAD	K7	A J M *	145
14 PSYTRON	K7	A R J	140
15 MASK OF THE SUN	DISK	A V R	340
16 VOYAGEUR	K7	F V	145
17 NECROMANCER	K7	A J M	330
18 CHINESE JUGGLER	K7	A J M	95
19 BOZO'S NIGHT OUT	K7	A J M	100
20 DALLAS	DISK	A V R	220
21 HOBBIT	K7	A V R	210
22 FORT APOCALYPSE	K7	A J M	220
23 REVENGE OF THE MUTANTS CAMELS	K7	A J M	100
24 HOVER BOVVER	K7	A J M	120
25 KILLER WATT	K7	A J M	120
26 ZENJI	K7	A J R M	120
27 AXIS ASSASSIN	DISK	A J M	380
28 ONE-ON-ONE	DISK	A J M	380
29 EVOLUTION	DISK	A J M	300
30 ARABIAN NIGHTS	K7	A J M	85
31 FLIGHT SIMULATOR II	DISK	A J R	490
32 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	380
33 CHOPLIFTER	MODULE	A J M	380
34 HARD HAT MACK	DISK	A J M	380
35 ARCHON	DISK	A J M	380
36 HU'BERT	K7	F J M	120
37 RADAR RAT RACE	MODULE	A J M	90
VIC 20			
1 LODE RUNNER	MODULE	A J M	150
2 CHOPLIFTER	MODULE	A J M	150
3 A.E	MODULE	A J M	150
ORIC 1 / ATMOS			
1 DEFENSE FORCE	K7	A J	95
2 AIGLE D'OR	K7	F V R	180
3 MR WIMPY	K7	F J	95
4 DOGGY	K7	F J	120
5 SUPER JEEP	K7	F J	140
6 HOBBIT	K7	A V R	210
7 LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	K7	F V *	160
8 BIG BASTON	K7	F J *	120
9 PSYCHIATRIC	K7	F J *	120
10 TENDRE POULET	K7	F V R	120
11 LANCELOT	K7	F J	150
12 TERMINUS	K7	F J	120
13 ULTIMA ZONE	K7	A J	95
14 SCUBA DIVE	K7	A J	105
15 MISSION DELTA	K7	F J R	95
16 GASTRONON	K7	F J	75
SPECTRUM			
1 MATCH POINT	K7	A J M	95
2 SABRE WULF	K7	A J *	140
3 UNDERWULF	K7	A V *	135
4 LORDS OF MIDNIGHT	K7	A V *	100
5 ATIC ATAC	K7	A J M	95
6 PSYTRON	K7	A R J	90
7 ANDROIDE	K7	F J	75
8 ZZOOM	K7	A J	70
9 ALCHEMIST	K7	A J	70
10 HOBBIT	K7	A V R	210
11 PAINTING JOE	K7	F J *	75
12 LOMBRIX	K7	F J *	95
13 VOX	K7	F L *	180
14 3D MOVER	K7	F L	180
15 INTERCEPTEUR COBALT	K7	F J R	95
16 MANOIR Dr GENIUS	K7	F A R	140
17 MANAGER	K7	F R	140
TEXAS TI/99			
1 Q'BERT	MODULE	A J M	260
2 MICROSURGEON	MODULE	A J M	120
3 SUPER DEMON ATTACK	MODULE	A J M	120
4 LUNAR LANDER	K7	F J M	95
5 DRIVING DEMON	MODULE	A J M	100
6 AMBULANCE	MODULE	A J M	100
7 RABBIT RAIL	MODULE	A J M	100
THOMSON — SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TOUS CES LOGICIELS SONT COMPATIBLES MO5, TO7 AVEC EXTENSION 16K ET TO7. 70			
1 ELIMINATOR	K7	F J M	120
2 PULSAR II	K7	F J M	140
3 STANLEY MO5	K7	J M	140
4 SPACE SHUTTLE SIMULATOR MO5	K7	F R J *	260
5 VOX MO5	K7	F L *	180
6 YETI	K7	J M	140
7 LABYRINTHE SURVIE	K7	F V M	190
8 BIDUL	Disk ou K7	F J	190
9 BACKGAMMON	K7	R	170
10 TRIDI 444	Module	F R	300
ZX 81			
1 RIGEL	K7	F J	95
2 SCORPIRUS	K7	F J	75
3 INTERCEPTEUR COBALT	K7	F R	95
4 CROCKY	K7	A J	85
5 COBRA	K7	F J	80

PUBLICITE

Hé oui, de la publicité dans Hebdogiciel, nous rentrons dans le rang? Vous rigolez ou quoi? Les annonceurs que vous voyez là, ici, dessous se sont engagés à faire 5 % de remise aux abonnés de l'hebdo sur TOUT le magasin, y compris sur les ordinateurs, les fournitures et les périphériques. C'est pas de la bonne publicité, çà, Madame?

Ne cherchez plus votre ordinateur !

il vous attend à **la micro-boutique**

ECONOMAISON

La maison de l'ordinateur familial
3, rue Paul Bezanson
(place de la cathédrale)
F - 57000 METZ
Tél. (8) 775.41.56

grand choix de logiciels
librairie spécialisée
nos PRIX «SERVICE COMPRIS»

VIDEO TROC

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

NOS PRIX NEUFS !

COMMODORE 64 : 2690 F
MONITEUR COULEUR : 2490 F
AMSTRAD
+ MONITEUR MONOCHROME : 3990 F
+ MONITEUR COULEUR : 4490 F
IMPRIMANTE BROTHER M.1009 : 1990 F
LECTEUR DISQUETTE : 2890 F
MONITEUR ECRAN AMBRE : 950 F
MSX CANON V 20 : 2990 F

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H 00
LE LUNDI : DE 14 H A 19 H
89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS
tél. : 342.18.54
métro : gare de Lyon, Ledru Rollin

ABONNES,
si vous avez un problème avec une de ces boutiques, vous savez à qui vous adresser? Je ne vous fais pas de dessin?

ANNONCEURS,
vous avez envie de vous lancer dans l'aventure? Vous êtes prêts à consentir 5 % de remise sur toute votre boutique pour la voir envahie de programmeurs fous? Ecrivez-nous, nous vous ferons payer très cher le centimètre carré de publicité!

MICROPOLIS

- **THOMSON-M05-T07.70**
- **POINT CONSEIL TIFY**
- **MSX - YAMAHA - SANYO**
- **LIBRAIRIE**

sinclair
ORIC
ELICE
commodore COLECOVISION™
ATARI
CBS ELECTRONICS

29, rue Paillot de Montabert
10000 TROYES
Tél. (25) 73.28.49

Présent à l'exposition informatique SIMABE (bld de Belgique, TROYES)

BIMP

LA MICRO INFORMATIQUE A LYON

20, rue SERVIANT 69003 Lyon
tél. : (7) 860.84.27

LE SPECIALISTE DES LOGICIELS APPLE ET THOMSON MO5 & TO7

BLANC BERNARD

Informatique Bureautique Lyon

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

9, rue Salomon Remach 69007 LYON
Tél. : (7) 872.25.48 (près facultés)

Assistance technique. Logiciel. Formation

VIDÉO 107 INFORMATIQUE

✧ ✧ ✧ ✧ ✧

PLACE DES FÊTES
75019 PARIS

QL SINCLAIR DISPONIBLE
COMMODORE, ORIC, AMSTRAD
EXELVISION

Tél. : 201.46.09

INFORMATIQUE 2000

le spécialiste de la micro-informatique familiale

Nombreuses marques disponibles,
Logiciels, livres, conseils.

LE TRIANGLE - Niveau bas
(67) 92.92.17. 34000 Montpellier

HERCET MICRO-INFORMATIQUE

41, esplanade Fléchambault
(26) 82.57.98 51000 Reims

ORIC - SINCLAIR - MEMOTECH
MSX (sanyo, yeno, yamaha...)

Librairie et nombreux logiciels.

ARVERNE INFORMATIQUE

- **Vente de micro-ordinateurs familiaux à partir de 580 Francs dont SINCLAIR, AMSTRAD, THOMSON, APPLE...**
- **OFFRE SPECIALE DE NOËL : 5 % de remise pour toute commande passée avant le 31 Décembre 84.**

ARVERNE INFORMATIQUE
99 bis Avenue Max Dormoy
63000 CLERMONT
(73) 83.11.10

VISMO

Vente informatique service micro ordinateurs

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

ASSEMBLEUR MONAMS
Recommandé par Hebdogiciel

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

---

un SPECIALISTE, c'est PLUS SÛR et...
... c'est toujours MOINS CHER !

MICROMETZ

micro-informatique pour tous

ordinateurs personnels & professionnels

compatibles : **Zenith - Toshiba**

19, r. de la Fontaine
57000 METZ

P Place de la République

(8) 775.32.86

la page pédagogique

la page pédago

Nos gentils bambins adorent les puzzles, profitons-en pour développer chez eux des notions liées aux différents mouvements intervenant dans l'espace.

M. GRANDPIERRE

Mode d'emploi:
Il s'agit de reconstituer le dessin masqué à droite de l'écran. Pour ce faire, il faut déplacer la case clignotante de la grille de droite et la faire coïncider avec la case non clignotante. Au niveau 1 du programme, la case clignotante est déplacée grâce aux touche →, ←, ↑ et ↓ du clavier. Au niveau 2 la case clignotante reste fixe, les touches ↑, ↓, ←, et → ne servent qu'à coder le chemin suivi. En cas d'erreurs, la touche CLEAR permet d'effacer le dernier mouvement effectué (uniquement au niveau 2). La frappe ENTER achève l'introduction d'un chemin quel que soit le niveau de jeu choisi. Si par le chemin suivi, la case clignotante coïncide bien avec la case fixe (ce qui est évident au niveau 1 mais pas toujours au niveau 2) le dessin caché à droite de l'écran se dévoile peu à peu, sinon il reste masqué. En cas d'introduction d'un chemin faux au niveau 2, l'ordinateur montre l'effet du chemin proposé sur la case clignotante.
Si ces explications ne vous semblent pas claires, testez d'abord le niveau 1, c'est excessivement simple. Ensuite, passez au niveau 2, faites des erreurs pour voir comment l'ordinateur indique l'effet du chemin proposé, puis essayez de jouer correctement en utilisant la touche CLEAR.

TROUVDES sur TRS 80

```
1 REM ********************
2 REM   RETROUVE LE DESSIN
4 REM ********************
6 REM TRS-80 MODELE I OU III
8 REM      G.GRANDPIERRE
20 ARNOOP
25 CLS
40 CLEAR 1200
50 DEFINT A-Z.
60 N=15:G=6
70 DIM D#(G),P(N),Q(2),R(2),A(3)
100 REM PROGRAMME PRINCIPAL
110 GOSUB 1500
120 GOSUB 1200
130 GOSUB 1000
140 GOSUB 1700
150 GOSUB 1800
160 GOSUB 2000
170 FOR I=0 TO 9
180 GOSUB 2500
190 IF N1=1 THEN GOSUB 3000:
    GOSUB 3500 ELSE GOSUB 4000:GOSUB 4500
200 NEXT I
210 FOR I=1 TO 3000:NEXT
220 GOTO 130
1000 REM NOM DE L'ELEVE
1010 CLS
1020 EC=1:SN$=""
1030 PRINTB64:"QUEL EST TON NOM";
1040 PRINTBEC:"?":IEC=EC+2
1050 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1050
1060 IF ASC(A$)=13 THEN CLS:RETURN
1070 IF ASC(A$)=8 THEN IF LEN(SN$)>0 THEN SN$=LEFT$
     (SN$,LEN(SN$)-1):PRINTBEC;" ":IEC=EC-1:GOTO 1050
1080 IF ASC(A$)<"0" AND A$<>"2" THEN A$=A$+A$:IEC=EC+1:
     PRINTBEC;A$:
1090 GOTO 1050
1200 REN NIVEAU DU JEU
1210 CLS
1220 PRINTAB(20)"* RETROUVE LE DESSIN *"
1230 PRINT:PRINT
1240 PRINTAB(5)"NIVEAU 1 : DEPLACEMENT D'UNE CASE"
1250 PRINTAB(5)"NIVEAU 2 : CHEMIN CODE PAR
     "CHR$(94);"↑"CHR$(92)+"↓"CHR$(93)+"←"
     CHR$(96)
1260 PRINT:PRINT
1270 PRINT"NIVEAU CHOISI ?"
1280 A$=INKEY$:IF A$="1" OR A$="2" THEN 1280
1290 N1=VAL(A$)
1300 RETURN
1500 REM LECTURE DES DESSINS
1505 CLS
1510 FOR I=1 TO 0
1520 FOR J=1 TO 80
1530 READ D
1540 D$(I)=D$(I)+CHR$(D)
1550 NEXT J:I
1560 RETURN
1700 "CHOIX DU DESSIN
1710 ND=RND(D)
1720 RETURN
1800 REM PERMUTATION ALEATOIRE
1810 FOR I=0 TO N
1820 P(I)=I
1830 NEXT
1840 FOR I=0 TO N-1
1850 M=I+1+RND(N+1-I)
1860 Q=P(I):P(I)=P(M):P(M)=Q
1870 NEXT
1880 RETURN
2000 REM AFFICHAGE
2010 B#=CHR$(185)+CHR$(179)+CHR$(179)+CHR$(187)
2020 CLS
2030 PRINTB27:"CLUR DE"
2040 PRINTB96-LEN(NN$)/2,NN$
2050 FOR I=0 TO 4
2060 FOR J=0 TO 3
2070 PRINTB266+4+J+6*I,B$;
     PRINTB292+4+J+6*I,"####";
2080 NEXT J,I
2090 FOR I=1 TO 52
2100 SET(I,11):SET(I,27):SET(I+52,11):SET(I+52,27)
2110 NEXT
2120 FOR I=11 TO 27
2130 SET(19,I):SET(52,I):SET(71,I):SET(104,I)
2140 NEXT
2150 RETURN
2500 REM CASES A LIER
2510 FOR J=0 TO N
2520 IF P(J)=2*I THEN C(I)=J
2530 IF P(J)=2*I+1 THEN C(I)=J
2540 NEXT J
2550 FOR J=1 TO 2
2560 Q(J)=INT(C(I)/6):R(J)=C(J)-4*Q(J)
2570 PRINTB266+4+R(J)+6*Q(J),"  "
2580 NEXT J
2590 PRINTB704,STRING$(60,32);
2610 RETURN
3000 REM REPONSE NIVEAU 1
3010 K=32:R=R(1):D=Q(1)
3020 A$=INKEY$:IF A$="" THEN PRINTB266+4+R+6*Q,STRING$(4,K);:FO
     R J=1 TO 20:NEXTH:223-K:PRINTB266+4+R(2)+6*Q(2),"  ":GOTO 3
     020
3030 A=ASC(A$)
3040 IF K=32 THEN RETURN
3050 IF A=8 THEN DX=-1:DY=0:GOTO 3100
3060 IF A=9 THEN DX=1:DY=0:GOTO 3100
3070 IF A=10 THEN DX=0:DY=1:GOTO 3100
3080 IF A=91 THEN DX=0:DY=-1:GOTO 3100
3090 RETURN
3100 IF R+DX(0 OR R+DX)7 OR Q+DY(0 OR Q+DY)4 THEN 3020
3110 PRINTB266+4+R+6*Q,B$;
3120 R=R+DX:Q=Q+DY
3130 GOTO 3020
3500 REM REPONSE NIVEAU 1
3510 IF R(R(2) OR Q(Q(2) THEN 3550
3520 IF Q=Q(2) THEN 3550
3530 PRINTB292+4+R(2)+6*Q(2),MID$(D$(ND),16*Q(2)+4+R(3)+1,4);
3540 NEXT J
3550 PRINTB266+4+R+6*Q,B$;
3560 PRINTB292+4+R(2)+6*Q(2),B$;
3570 RETURN
4000 REM REPONSE NIVEAU 2
4010 FOR J=0 TO 3:A(J)=B(NEXT
4020 EC=ZONE(X+32:K(+32:R=R(1):D=Q(1)
4030 A#=INKEY$:IF A#="" THEN PRINTB266+4+R+6*Q,STRING$(4,K);:PR
     INTBEC,CHR$(K);:IFOR J=1 TO 20:NEXTIK=223-K:K(1*95-K(1PRINTB266+4
     +R(2)+6*Q(2),"  ":GOTO 4030
4040 A=ASC(A$)
4050 IF A=13 THEN PRINTBEC,"":RETURN
4060 IF A=8 THEN H=0:GOTO 4120
4070 IF A=9 THEN H=8:GOTO 4120
4080 IF A=10 THEN M=2:GOTO 4120
4090 IF A=91 THEN M=3:GOTO 4120
4100 IF A=31 THEN IF EC>78A PRINTBEC,"":IIN=34-PEEK(15359+EC):RA(
     M)=A(M)-1:EC=EC-1
4110 GOTO 4030
4120 A(M)=A(M)+1
4130 IF R(1)=R(2)-A(1)(0 OR R(1)>A(0)-A(1)):O OR Q(1)+A(2)-A(3)(0
     OR Q(1)>A(2)-A(3)):A THEN A(M)=A(M)-1:GOTO 4030
4140 PRINTBEC,CHR$(96+M);:IEC=EC+1
4150 GOTO 4030
4500 REM TEST REPONSE
4510 IF D(2)-D(1)(A(2)-A(3) OR R(2)-R(1)(A(0)-A(1) THEN 4560
4520 FOR J=1 TO 2
4530 PRINTB292+4+R(J)+6*Q(J),MID$(D$(ND),16*Q(J)+4+R(J)+1,4)
4540 NEXT J
4550 GOTO 4710
4560 FOR J=TO. TO 764
4570 M=PEEK(15360+J):IF M=32 THEN 4710
4580 ON M-90 GOTO 4590,4600,4610,4620
4590 DX=0:DY=1:GOTO 4630
4600 DX=0:DY=-1:GOTO 4630
4610 DX=-1:DY=0:GOTO 4630
4620 DX=1:DY=0
4630 R=R+DX:Q=Q+DY:M1=PEEK(15620+R+R+64+Q)
4640 FOR J1=1 TO 20
4650 PRINTJ1,CHR$(M);:PRINTB266+4+R+6*Q,CHR$(M);:PRINTB266+4+R(
     1)+6*Q(1),"  "
4660 FOR J2=1 TO 20:NEXT J2
4670 PRINTJ1," ":PRINTB266+4+R+6*Q,CHR$(M);:PRINTB266+4+R(1)+
     6*Q(1),STRING$(4,191)!
4680 NEXT J1
4690 PRINTJ1,CHR$(M);
4700 NEXT J
4710 FOR J=1 TO 2
4720 PRINTB266+4+R(J)+6*Q(J),B$;
4730 NEXT J
4740 RETURN
10000 REM ELEPHANT
10020 DATA 32:32:32:32:32:168,176,176,32:32:32:32:32:32:32:32
10030 DATA 32:32:32:160,191,191,191,159:32:32:32:32:32:32:32:32
10040 DATA 32:32:184,125:32:170,191,191,191,191,191,191,157,144,
32:32
10050 DATA 32:32:130,129:32:170,191,151,131,131,171,191,149,32:3
2:32
10055 DATA 32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32
10060 REM POISSON
10070 DATA 32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32
10080 DATA 32:32:32:32:152:131:131:131:157:144:32:152,149:32:32,
32
10090 DATA 32:32:32:166:32:138:32:32:32:162:166:32:149:32:32:32
10100 DATA 32:32:32:32:157:176:176:176:152:129:32:137:149:32:32:
32
10110 DATA 32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32
10120 REM CHAMPEU
10130 DATA 32:32:32:188:188:189:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32
10140 DATA 32:32:32:32:32:191:188:188:144:184:184:188:32:32:32:32
10150 DATA 32:32:32:32:191:191:191:189:191:191:191:191:188:32:32:
32
10160 DATA 32:32:32:32:32:191:131:131:131:131:131:171:149:137:32
:32
10170 DATA 32:32:32:32:32:143:32:32:32:32:32:138:133:32:32:32
10180 REM CHIEN
10190 DATA 32:32:32:32:32:168:144:32:32:32:32:32:32:32:32:32
10200 DATA 32:32:32:32:170:151:191:149:32:32:32:32:184:32:32:32
10210 DATA 32:32:32:32:170:189:188:188:188:188:188:159:129:32:32,
32
10220 DATA 32:32:32:32:32:186:135:131:131:131:175:144:32:32:32:3
2
10230 DATA 32:32:32:32:130:129:32:32:32:32:32:131:32:32:32:32
10240 REM ESCARGOT
10250 DATA 32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32
10260 DATA 32:176:32:176:32:32:32:32:168:144:32:32:32:32:32:32
10270 DATA 32:170:188:149:32:168:184:188:191:191:189:188:144:32:
32:32
10280 DATA 32:32:32:143:148:143:143:143:143:143:143:143:143:143:1
:32:32
10290 DATA 32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32
10300 REM BALEINE
10310 DATA 32:168:32:32:160:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32
10320 DATA 32:176:139:168:139:137:32:32:32:32:32:32:32:32:32:32
10330 DATA 32:176:190:190:188:188:176:32:32:32:32:32:32:32:32:32
10340 DATA 32:32:188:191:191:191:191:191:188:176:176:191:17
6:176:144
10350 DATA 32:130:131:131:131:131:131:131:131:131:131:131:131:13
1:32:32
```

ERRATUM sur COM. 64

LETTRA 64 du n° 65 Page pédagogique

Dans le programme de M. TROGNON la fin des deux listings a été inversée à partir de la ligne 780. De plus, dans le deuxième programme il manquait les lignes suivantes.

```
890 GOSUB730 IFRA$="-"ANDA$<"-"THEN890
900 IFRA$="-"THENPOKE(V2),0 GOTO160
910 PRINT"?":GOTO800
920 GOSUB730 LM
930 INPUT"NOMBRE DE LETTRES (3-7)",N IFN<3ORN>7THEN930
940 INPUT"NOMBRE DE MOTS (1-10)",M IFM<1ORM>10THEN940
950 RETURN
960 IFASC(L$(I))<49THEN440
970 IFASC(L$(I))>57ORASC(L$(I))<65THEN440
```

Monsieur J. Yves LE FRIEC nous propose les modifications suivantes pour son programme pédagogique MENHIR du n° 64

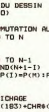
```
20 CLEAR2000,,27:DIM R(25,5),C(25,5),E#
25,V(25,5)
50 REA"TTMB"%B15%L24DDDDDDDDLALALAB50L
24FaFAMIMIREREL4800"
```

la page pédagogique

la page pédago

APPLE CHANGE DE SEXE

Lisa la doyenne, celle qui a appris aux petits Apple à se servir des fenêtres et des souris, change de nom et de sexe. Elle s'appellera désormais Macintosh XL et tous les logiciels de Macintosh seront compatibles avec ce nouveau modèle. De gentille grand-mère, elle passe au stade de méchant Mac.



APPLE CONTRE ATTAQUE

Après l'annonce des nouveaux modèles d'Atari et de Commodore, l'écran plat à cristaux liquides tant attendu arrive comme par miracle. Vous pourrez donc brancher votre Apple IIc avec cette petite merveille de technologie pour la modique somme de 7.000 francs. 24 lignes de 80 colonnes, 192 points par 560, il mesure 14 centimètres de large, 29 centimètres de long et ne fait que 4 centimètres d'épaisseur. Dommage que l'alimentation du IIc soit si lourde et si encombrante et que pour ce nouvel écran il faille encore une interface volumineuse de plus, il aurait pu être vraiment portable et utiliser contre le Commodore 128 LCD.

ESPACE QL

Direco, l'importateur des ordinateurs Sinclair en France, a ouvert un centre de démonstration et de documentation pour les possesseurs ou les futurs acquéreurs de QL. Ouvert à tous, cet "Espace QL" se situe au 22 avenue Hoche. Adresse qui a vu naître et mourir les Multitech MPFII et Jupiter Ace de la maison Vairic-Laurère, filiale de Direco. Espérons que ce local n'est pas maudit et que le QL durera plus longtemps que ces deux machines. Wait and See, comme disait Lord Sinclair.

IMPRIMANTE /SOURIS: LES MARIAGES CONTRE NATURE

Les imprimantes vont bientôt tenir dans la main. La tracante de Penman se décompose en deux boîtiers l'un de la taille de deux paquets de cigarettes, l'autre de la moitié d'une cartouche. La Plotter-Maus dessine 50 millimètres à la seconde et dispose d'une finesse de trait de 0,03 mm en trois couleurs. Ses deux grosses roues en caoutchouc lui permettent de se promener sur des feuilles de format A3 ou A4. Elle se connecte sur tous les micros ayant une sortie RS232 C. Elle est commercialisée au prix de 400 $.

Formation à l'assemblage

COURS D'ASSEMBLEUR

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

Cette semaine, le cours pratique concerne une nouvelle fois le 6502 de l'APPLE. Le prochain numéro consacrera une pleine attention aux anciennes majeures du 6809 du TO7 et du TO7 70.

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

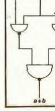
N° 55 → ZX 81
N° 56 → ZX 81
N° 57 → ORIC 1, ATMOS
N° 58 → APPLE
N° 59 → TO7, TO7 70
N° 60 → COMMODORE 64
N° 61 → ZX 81
N° 62 → ORIC 1, ATMOS
N° 63 → APPLE
N° 64 → TO 7, TO7 70
N° 65 → COMMODORE 64
N° 66 → ZX 81
N° 67 → ORIC 1, ATMOS

Je vous livre maintenant le schéma équivalent à un XOR (ou exclusif). Le niveau de complexité atteint nécessiterait une démonstration mathématique (sans utilité réelle dans ce cours) pour arriver à l'égalité suivante:

XOR: (a * b) = ((a . b) + (ā . b))

Nous la prendrons donc tel quel, comme un théorème. Voici le schéma tiré directement de cette formule:

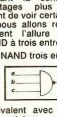
▼ XOR simulé par NANDs



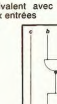
Tout comme avec le circuit simulant un OR, à partir de ce circuit il est aisé de concevoir un nouveau montage permettant d'engendrer une fonction NXOR en ajoutant un NAND monté en inverseur à la sortie du circuit ci-dessus.

Vous vous rendez sans doute compte que ces circuits ne sont que les fondations permettant la construction de montages plus complexes. Avant de voir certains de ceux-ci, nous allons regarder brièvement l'allure d'un circuit NAND à trois entrées.

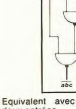
▼ NAND trois entrées



Equivalent avec des NANDs deux entrées ▶



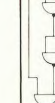
Equivalent avec des NORs deux entrées



D'une manière générale tous les circuits à plusieurs variables peuvent être cablés avec des opérateurs logiques à deux entrées. Pour votre culture je vous dirais que les simplifications des fonctions à N variables s'opèrent grâce à des tables de simplification mises au point par le mathématicien Karnaugh. Une fois encore, ces connaissances ne vous intéresseraient pas outre mesure, c'est la raison pour laquelle je ne m'étendrais pas dessus.

Nous allons maintenant nous intéresser aux "BRIQUES INFORMATIQUES". Ces briques sont des circuits complexes basés sur les circuits logiques que nous venons d'étudier précédemment. Avant de nous attaquer au problème de l'additionneur (qui, comme son nom l'indique permet d'exécuter des additions) nous allons distinguer deux types de fonctions. Ces deux types font appel l'un à la logique combinatoire et l'autre à la logique séquentielle. La différence fondamentale qui existe entre ces deux genres réside au niveau du nombre des paramètres de la fonction. En effet, la logique séquentielle prend en compte le temps (contrairement à la logique combinatoire). Cette variable "TEMPS" permettra de coordonner l'action d'un ensemble de circuits pour obtenir une logique chronologique de leur action. Les deux fonctions combinatoires par excellence sont les fonctions NOR et NAND. Voici la représentation d'une brique combinatoire à deux variables et d'une brique séquentielle à trois variables (dont le temps):

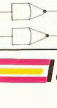
▼ BRIQUE COMBINATOIRE



▼ BRIQUE SEQUENTIELLE

L'additionneur est un exemple parfait d'un circuit basé sur la logique combinatoire. Pour en comprendre le principe nous allons tout d'abord voir ce qu'est un demi-additionneur:

▼ DEMI-ADDITIONNEUR



Le symbole inclus dans la brique représente une somme arithmétique (à ne pas confondre avec le symbole "+" qui représente la somme logique).

Pourquoi demi-additionneur? Parce que ce circuit ne peut pas opérer sur des nombres de plus d'un chiffre. En effet, nous ne disposons que de deux entrées alors qu'une troisième serait nécessaire pour réinjecter la retenue dans le calcul pour opérer sur des nombres à plusieurs chiffres. L'additionneur complet possède, lui, ces trois entrées. En voici le schéma global:

▼ ADDITIONNEUR

Le demi-additionneur fait appel à deux circuits logiques pour fonctionner: la somme S est obtenue par un XOR (S = a * b) alors que le reste est obtenu par un AND (R = a . b). Nous pouvons donc représenter graphiquement le contenu de la brique symbolisant le demi-additionneur:

▼ DEMI-ADDITIONNEUR

L'additionneur opère d'une manière identique, à la différence près qu'il travaille sur trois variables au lieu de deux. Nous obtiendrons donc pour générer somme et retenue les fonctions:

Sn = Rn * An * Bn
Rn+1 = (An . Bn) + (Rn . (An * Bn))

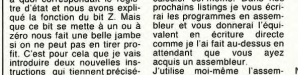
Nous pouvons donc dès à présent représenter graphiquement un additionneur complet effectuant le calcul d'une colonne:

▼ ADDITIONNEUR

Comme vous pouvez le voir d'après le schéma ci-dessus, l'additionneur est constitué de deux demi-additionneurs et d'un OR. Pour réaliser un additionneur capable de traiter des nombres à 8 chiffres, il suffit de combiner N additionneurs.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... sur APPLE



Nous avons vu la dernière fois à quoi correspondait le registre d'état et nous avions expliqué la fonction du bit Z. Mais que ce bit se mette à un ou à zéro nous fait une belle jambe si on ne peut pas en tirer profit. C'est pour cela que je vais introduire deux nouvelles instructions qui tiennent précisément compte de ce bit.

BRANCHEZ-VOUS !

BEQ VRAI effectue toujours un branchement au programme VRAI si le bit Z est à zéro. Sinon, le programme continue son déroulement normal. BNE FAUX effectue comme vous pouvez le deviner aisément un branchement au programme FAUX si le bit Z est à 1. Voici un petit programme illustrant ce que je viens de vous décrire ci-dessus.

```
ORG $ 300
LDA # $ 01
BNE FAUX
BRK
FAUX RTS
```

Ce programme est très simple. Nous mettons dans le registre A la valeur 01, le bit Z se positionne donc automatiquement à 1 et l'instruction BNE effectue le branchement au programme FAUX. L'instruction ORG n'est pas une instruction du 6502, mais est spécifique à l'assembleur et lui indique que je désire commencer mon programme à l'adresse $ 300.

MAIS OU SONT LES ADRESSES !

Vous remarquerez que dans ce programme je n'utilise pas d'adresses comme dans les programmes précédents. La raison en est simple, ce programme est écrit à l'aide d'un assembleur qui calcule lui-même les adresses et vous vous rendrez compte plus loin pourquoi cette aide est vraiment primordiale pour écrire de vrais programmes. Voici le même exemple écrit directement sans un assembleur: entrez dans le moniteur et tapez: 300: A9 01 D0 01 00 < RETURN >. Après avoir tapé ceci suivit de 300L, vous devez voir ce listing:

```
0300- A9 01  LDA # $ 01
0302- D0 01  BNE $ 305
0304- 00     BRK
0305- 00     RTS
```

Si vous comparez les deux listings, vous remarquerez que le mot FAUX a été remplacé par l'adresse $ 305. Vous comprendrez qu'il est plus facile de lire un listing qui admet des étiquettes comme FAUX que des adresses.

L'adresse $ 305 se trouve le chiffre 01. Ce chiffre correspond au nombre d'octets que le programme doit sauter afin de se retrouver à la bonne adresse. Par exemple, dans notre programme, le branchement devant s'effectuer à l'adresse $ 305, le programme doit sauter 01 octet pour atterrir ou il faut. L'assembleur calcule automatiquement le nombre d'octets à sauter alors qu'en écriture directe il faut le calculer soi-même. Dans nos prochains listings je vous expliquerai les programmes en assemblieur et vous donnerai l'équivalent en écriture directe comme je l'ai fait au-dessus en attendant que vous ayez acquis un assembleur.

J'utilise moi-même l'assemblieur MERLIN (anciennement BIG MAC) qui répond à tous mes besoins, est rapide, très simple d'utilisation et admet des macros instructions, mais cela, j'y reviendrai plus tard. L'assembleur LISA est impressionnant par sa rapidité mais est moins simple d'utilisation que MERLIN. L'assembleur EDASM d'Apple (sous PRODOS) aurait pu être correct si l'auteur avait pu n'était pas si fréquent et s'il n'était pas presque indispensable de posséder deux drives. A noter que LISA n'est à ma connaissance disponible qu'en DOS 3.3 alors que MERLIN tient de sortir en version DOS 3.3/PRODOS (Merlin PRO). En un mot, je déteste LISA et j'adore MERLIN. Voilà.

BRAIKCQUE ?

Revenons à notre programme. Exécutez ce programme (300G) et que se passe-t-il ? Rien. C'est normal puisque notre branchement s'effectue correctement et que nous arrivons à l'adresse $ 305 qui contient un RTS (Retour de Sous-programme). L'ordinateur nous rend donc la main après avoir fait ce qu'on lui a demandé de faire. Changez la valeur donnée au registre A en 00 (301: 00) et exécutez-le programme. Que se passe-t-il cette fois-ci ? L'ordinateur fait bip et vous affiche des choses bizarres. Ne vous inquiétez pas, il n'est pas planté, vous n'avez pas besoin d'aller le faire réparer, il a simplement exécuté l'instruction BRK (hexa 00) car le branchement à l'adresse $ 305 ne pouvait se faire. Cette instruction (contraction de BREAK) signifie "interruption du programme en cours". Vous me direz "Mais pourquoi ne pas avoir mis un RTS au lieu d'un BRK puisque le programme était de toutes façons fini", je vous répondrai alors "Soit Monsieur ! Bais gomment aurions-nous bu distinguer le fait que le brangement se soit bien réalisé ou don !" Le charabia affiché à la suite d'un BRK est bien utile: il s'agit en effet des valeurs des registres A, X, Y suivis d'autres renseignements. La valeur du registre A est effectivement égale à 0 dans notre cas. Il est aussi possible d'obtenir ces valeurs sans l'intermédiaire du BRK mais en taparn CTRL-E < RETURN >. Vous pouvez donc vérifier que tout se déroule bien en mettant 01 dans A, en exécutant le programme et en taparn CTRL-E lorsqu'il vous rendra la main.

JMP MOUTON

Une instruction nouvelle: JMP, contraction de JUMP qui comme son nom l'indique exécute un saut à un programme, mais sans tenir compte de la valeur d'un bit du registre d'état. Ce saut s'appelle un branchement inconditionnel alors que les instructions que nous avons vu précédemment sont des branchements conditionnels. Le petit programme qui suit vous permettra de bien comprendre la différence entre ces branchements.

```
DEBUT      ORG $ 300
           LDA # $ 00
           STA $ F3
           LDX # $ 00
           LDY # $ D0
           STX $ F1
           STY $ F2
           BNE NONEGAL
           JMP DEBUT
NONEGAL RTS
```

Equivalent en écriture directe:

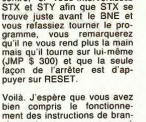
```
300:A9 00 85 F0 A2 00 A0 D0
86 F1 84 F2 D0 03 4C 00 03
60 < RETURN >
```

Ce qui donne en mémoire:

```
300-A9 00   LDA # $ 00
302-85 F0   STA $ F0
304-A2 FF   LDX # $ 00
306-A0 D0   LDY # $ D0
308-86 F1   STX $ F1
30A-84 F2   STY $ F2
30C-D0 03   BNE $ 311
30E-4C 00 03  JMP $ 300
311-60      RTS
```

Ce programme n'est pas compliqué, il remplit les registres A, X et Y de valeurs, les stocke à certaines adresses, effectue un branchement à $ 311 dans le cas ou le bit Z serait mis à 1, ou retourne à $ 300 dans le cas contraire. Si vous faites tourner ce programme, vous remarquerez qu'il vous redonne la main, donc qu'il passe en $ 311. La raison en est simple, le registre Y contient la valeur $ D0 qui est différente de zéro, donc le bit Z est mis à un et le branchement s'effectue. Par contre, si vous intervertissez STX et STY afin que STX se trouve juste avant le BNE et vous relassiez tourner le programme, vous remarquerez qu'il ne vous rend plus la main mais qu'il tourne sur lui-même (JMP $ 300) et que la seule façon de l'arrêter est d'appuyer sur RESET.

Voilà. J'espère que vous avez bien compris le fonctionnement des instructions de branchement, exercez-vous à écrire de petits programmes qui tiennent compte de toutes les instructions que nous avons vues mais soyez tout de même en forme pour la prochaine fois, ne vous ruinez pas la santé... et allez donc acheter Merlin ou Merlin Pro pour me faire plaisir.



LE CHATEAU DIABOLIQUE

VIC 20

Osez pénétrer dans ce château et vous aurez toutes les chances de vous retrouver en enfer !

Dominique DAMEROSE

Mode d'emploi:
3 Ko d'extension seront nécessaires pour faire tourner ce jeu. Le premier programme contient la règle du jeu, le deuxième contient le jeu lui-même.

```
5 POKE36879,8:PRINT"□"
99 X1=36865 FORJ=150TO255STEP-1 POKEX1,J FORG=1TO10 NEXTG,J
100 PRINT"■■■
```

COMPTES BANCAIRES

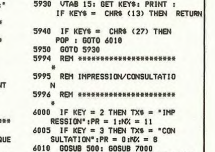
APPLE

Vous avez reçu votre dernier relevé de banque et vous pestez contre votre banquier ? Ce programme vous aidera à tenir vos comptes bancaires (NDTA: d'où le nom) et à vous sentir peut-être (si vous êtes raisonnable) moins stressé à la fin du mois.

Michel DOMINIQUE

Mode d'emploi:
Tapez d'abord le listing 1 puis sauvegardez-le sous le nom INITFICH (ligne 8 entrez le nombre de banques ou de comptes et ligne 500, le nom de ces banques ou comptes).
Le listing 2 est le programme en lui même. Ligne 900, vous entrez vos banques et à la ligne 10030 se trouve le mot de passe que vous pourrez changer.
La première fois que vous utilisez COMPTES BANCAIRES, faites d'abord lourner le programme INITFICH. Après ce n'est plus la peine.

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



```
1   REM ****************** *******
    *
2   REM   INITIALISATION
3   REM   DES COMPTES BANCAIRES
4   REM   PROGRAMME  INITFICH
5   REM   MICHEL DOMINIQUE - 8/84
    *
6   REM ************************
    *
7 D6 = CHR$ (4):HB = 6: REM NO
    MBRE DE BANQUES
8   HOME : INPUT "ANNEE DE DEPART
    (EXEMPLE 1984): ";AA4: PRINT
    *
9 AA = VAL ( RIGHT$ (AA4,2))
10  FOR I = 1 TO NB: READ BANQUE
    $(I): NEXT I
20  FOR C = 1 TO NB
25  PRINT C;" ";BANQUE$(C)
40  GOSUB 2000
42  PRINT : INPUT "SOLDE: ";$(C)
    : PRINT
45 M = 0: GOSUB 2020: PRINT 0: PRINT
    S(C)
48  GOSUB 2030
50  NEXT C
55  GOSUB 1000
60  FOR M = 1 TO NB
70  GOSUB 1020: PRINT S(M)
80  NEXT M
90  GOSUB 1030
95  PRINT D$
100 PRINT D$"OPEN ANNEE"
110 PRINT D$"WRITE ANNEE"
120 PRINT NB: PRINT AA
130 PRINT D$"CLOSE ANNEE"
140 END
491 REM ************
492 REM   BANQUES
493 REM ************
500 DATA        : REM RENTREZ VO
    S PROPRES BANQUES
1000 PRINT D$"OPEN SOLDE.*AA",L
    10
1005 RETURN
1020 PRINT D$"WRITE SOLDE.*AA",
    RM
1025 RETURN
1030 PRINT D$"CLOSE SOLDE.*AA
1035 RETURN
2000 PRINT D$"OPEN"BANQUE$(C)".
    *AA",L10
2005 RETURN
2020 PRINT D$"WRITE"BANQUE$(C)"
    .*AA",R*M
2025 RETURN
2030 PRINT D$"CLOSE"BANQUE$(C)"
    *AA
2035 RETURN
1 REM ************************
2 REM   COMPTES BANCAIRES
3 REM   APPLE IIe OU II+
4 REM   MICHEL DOMINIQUE
5 REM   08/1984
6 REM ************************
8 REM
9 DOSUB 10000: PRINT "OPEN ANNE
    E": PRINT "READ ANNEE": INPUT
    NB,AA: PRINT "CLOSE": PRINT
    *
9 POKE 6,NB: REM POKE LE NOMBR
    E DE BANQUES EN MEMOIRE.
10 DIM MOIS$(12),L$(500),DA$(50
    0),$(500),DC(20)
11 D$ = CHR$ (4):I$ = CHR$ (9)
    *
13 REM   SP GESTION ERREUR
14 POKE 214,0: FOR I = 0 TO 9: READ
    X: POKE 768 + I,X: NEXT I
15 DATA 104,168,104,166,223,154
    ,72,152,72,96
16 DVERR DOSUB 20000
30 L9 = "PEVDGCAR": REM CODES D
    ES LIBELLES
35 REM LECTURE BANQUES
40 FOR I = 1 TO NB: READ BANQUE
    $(I): NEXT I
45 REM LECTURE LIBELLES
50 FOR I = 1 TO 12: READ MOIS$(
    I): NEXT I
51 REM LECTURE MOIS
52 FOR I = 1 TO 12: READ MOIS$(
    I): NEXT I
90 DATA "312831303130313031303130
    31"
94 DATA "312931303130313031303130
    31"
95 GOTO 10000: REM MENU GENERA
    L
97 REM ************************
98 REM  SAISIE D'OPERATIONS
99 REM ************************
60 S?C = 0:TX$ = "SAISIE": GOSUB
    500
65 GOSUB 2000:M = 0: GOSUB 2010
    *
70  INPUT N,$1: GOSUB 2030
72  GOSUB 1000:M = C: GOSUB 1010
    *
74  INPUT SC
78  GOSUB 1030
80  HOME :NE = 38 - LEN (TX$) -
    LEN (NB$) : INVERSE : PRINT
    " *;NB$; SPC( NE);TX$;" *": NORMAL
    *
90  VTAB 3: HTAB 1: PRINT TAB(
    10);"LIBELLES": PRINT
100 FOR I = 1 TO LEN (L$): PRINT
    MID$ (L$,I,1);: *LI$(I): NEXT
    I: PRINT
110 VTAB 15: CALL - 958: VTAB
    15: HTAB 1: PRINT "DATE  :"
    *
120 VTAB 17: PRINT "LIBELLE:"
130 VTAB 19: PRINT "SOMME  :"
140 VP = *5:VP = P: GOSUB 400: IF
    S0% GOTO 5000
150 GOSUB 15000: IF S0% THEN CALL
    - 1052: VTAB 5: HTAB 9: PRINT
    "  ": GOTO 140
160 VTAB 17: HTAB 9: INPUT **;X
    *
165 REM TESTE SI LIBELLE VALIDE
170 T = 1
180 FOR I = 1 TO LEN (L$): IF
    X$ = MID$ (L$,I,1) THEN T =
    I:R = I:I = LEN (L$)
190 NEXT I
200 IF T THEN CALL - 1052: VTAB
    17: HTAB 9: CALL - 868: GOTO
    140
210 VTAB 19: HTAB 9: INPUT **;$
    D6
215 SO = VAL (S0%) GOSUB  INT (S
    O * 100 + .5) / 100
220 VTAB 22: INVERSE : PRINT "
    1-ECRITURE 2-ANNULATION 3-HE
    NU BASIE *": NORMAL : GET
    *K2 = 3: GOSUB *50
230 ON KEY GOTO *20,1,5000
270 VTAB 22: INVERSE : PRINT SPC(
    6)"ECRITURE DE L'OPERATION..
    .": SPC( 6): NORMAL : PRINT
280 GOSUB 3000
290 VTAB 22: HTAB 1: INVERSE : PRINT
    " 1-MODIF BANQUE 2-MODIF BAN
    QUE 3-FIN ": NORMAL :K1 =
    1:K2 = 3: GOSUB 990
300 IF K1 = 1 GOTO 110
310 IF K1 = 2 GOTO 5000
320 IF K1 = 3 THEN S?C = 1: GOTO
    5000
344 REM ************************
345 REM  SIGNE DE LA SOMME
346 REM ************************
350 S$ = SD
353 IF S$ < > "+" AND X$ < >
    "R" THEN S$ = - SD
360 RETURN
394 REM ************
395 REM  SAISIE DATE
396 REM ************
400 S0% = 0: VTAB VP: HTAB HP: INPUT
    **,D$GOTO 1F D$ = "" THEN
    S0% = 1: RETURN
410 JOUR = VAL (JOUR$):JOUR$ =
    RIGHT$ ("00" + JOUR$,2): VTAB
    VP: HTAB HP: PRINT JOUR$
420 VTAB VP: HTAB HP + 2: PRINT
    "/";: INPUT **,MOIS$
430 MOIS = VAL (MOIS$):MOIS$ =
    RIGHT$ ("00" + MOIS$,2): VTAB
    VP: HTAB HP + 5: PRINT MOIS$
    *
432  GOSUB 15000: IF S0% THEN CALL
     - 1052: VTAB VP: HTAB HP: PRINT
     "  ": GOTO 400
435  VTAB VP: HTAB HP + 5: PRINT
     "/";AA
440 DT = JOUR + 100 * MOIS: RETURN
     *
450  GOSUB 2000:M = 0: GOSUB 202
     0
455  PRINT N: PRINT $1: GOSUB 20
     30
456 SC = INT (SC * 100 + .5) /
     100
460  GOSUB 1000:M = C: GOSUB 102
     0
465  PRINT SC: GOSUB 1030
470  RETURN
491  REM ************
492  REM  MENU BANQUES
493  REM ************
500  HOME :NE = 38 - LEN (TX$)
     / 2: VTAB VC: INVERSE : PRINT
     " *** ";TX$;" *** ": NORMAL
     *
510  VTAB 6: FOR I = 1 TO NB: PRINT
     "*";$(I) ";*BANQUE4(I): PRINT
     : NEXT I
520  PRINT "< ";NB + 1;" > MENU
     GENERAL"
530  VTAB 23: HTAB 1: INVERSE : PRINT
     " TAPEZ LE NO DE VOTRE C
     HOIX  ";: NORMAL :K1 = 1:
     K2 = NB + 1: GOSUB *50
540  C = K1
560  IF C = NB + 1 THEN POP : GOTO
     10000
565 NB$ = BANQUE$(C):HF$ = NB$ +
     ".*" + STR$ (AA)
570  RETURN
594  REM ************
595  REM  SOLDE
596  REM ************
600 HC = 8:TX$ = "SOLDES": HOME
     :VC = (31 - LEN (TX$)) / 2:
     HTAB VC: INVERSE : PRINT
     *** ";TX$;" *** ": NORMAL
     *
610  GOSUB 1000
615  VTAB 4: HTAB 7AB( 7);"BAN
     QUE": SPC( 18);"SOLDE": PRIN
     T : PRINT
620  FOR M = 1 TO NB
630  GOSUB 1010: INPUT TC
635  PRINT BANQUE$(M);: HTAB 30:
     S = TC: GOSUB 6360: PRINT : PRINT
     *
640  NEXT M: GOSUB 1030: PRINT D
     *
650  GOSUB 7400
690  GOSUB 2000
694  REM ************
695  REM  EPURATION
696  REM ************
700  GOSUB 820
705  HOME : PRINT D$"MONCIO"
720  GOSUB 1000
725  FOR C = 1 TO NB:M = C: GOSUB
     1010: INPUT SC(): NEXT C: GOSUB
     1030:AA = AA + 1
726  FOR C = 1 TO NB
730  NF$ = BANQUE$(C) + *.* + STR$
     (AA)
735  GOSUB 2000
740  M = 0: GOSUB 2020: PRINT 0: PRINT
     S(C)
745  GOSUB 2030
750  NEXT C
760  PRINT "OPEN ANNEE": PRINT CHR$
     (4);"WRITE ANNEE": PRINT NB:
     PRINT AA: PRINT "CLOSE": PRINT
     D$
764  GOSUB 1000
767  FOR M = 1 TO NB
800  GOSUB 1020: PRINT S(M)
802  NEXT M
805  GOSUB 1030
810  PRINT D$"MONCIO"
815  PRINT D$: RUN
820  TEXT : HOME
825  HTAB 10: PRINT "EPURATION"
830  VTAB 3: PRINT "ATTENTION,VO
     US NE POUVEZ EXECUTER CE
     PROGRAMME QUE SI VOUS AVEZ S
     AUVEGARDE  LES FICHIERS !"
835  VTAB 10: PRINT "SI TEL EST
     LE CAS PRESSEZ (RETURN)
     SINON PRESSEZ (ESC) POUR RE
     VENIR AU MENU!"
840  POKE - 16368,0: GET V$
845  PRINT : IF V$ = CHR$ (13) THEN
     RETURN
850  IF V$ ( ) CHR$ (27) THEN
     VTAB  PEEK (37): GOTO 840
855  PRINT : GOTO 10000
894  REM ************
895  REM  DONNEES
896  REM ************
900  DATA        : REM RENTRE
     Z VOS PROPRES BANQUES ICI
910  DATA "CHEQUE PAIEMENT","CHE
     QUE ESSENCE","VERSEMENT GUIC
     HET","RETRAIT GUICHET","RETR
     AIT DISTRIBANQUE","CARTE BLE
     UE","AGIOS","REMISE CHEQUES"
     *
920  DATA "JANVIER","FEVRIER","MA
     RS","AVRIL","MAI","JUIN","JU
     ILLET","AOUT","SEPTEMBRE",
     OCTOBRE","NOVEMBRE","DECEMBR
     E"
947  REM ************************
948  REM  TEST MEMOIRE CLAVIER
949  REM ************************
950  POKE - 16368,0: WAIT - 16
     384,128:KEY = PEEK ( - 1638
     4) - 128
955  IF KEY ( K1 OR KEY > K2 THEN
     CALL - 1052: GOTO 950
960  PRINT : POKE - 16368,0: RETURN
     *
994  REM ************************
995  REM  ACCES AUX FICHIERS
996  REM ************************
1000 PRINT D$"OPEN SOLDE.*AA",L
     10"
1005 RETURN
1010 PRINT D$"READ SOLDE.*AA",R
     *M
1015 RETURN
1020 PRINT D$"WRITE SOLDE.*AA",
     R*M
1025 RETURN
1030 PRINT D$"CLOSE SOLDE.*AA: PRINT
     D$
1035 RETURN
1494 REM ************************
1495 REM  VISU ENREGISTREMENT
1496 REM ************************
2500 VTAB 3: HTAB 1: CALL - 95
     8
2505 VTAB 3: HTAB 1: PRINT TAB(
     10);"LIBELLES": PRINT
2510 FOR I = 1 TO LEN (L$): PRINT
     MID$ (L$,I,1);: *LI$(I): NEXT
     I: PRINT
2520 VTAB 15: CALL - 958: VTAB
     15: HTAB 1: PRINT "DATE  :"
2530 VTAB 17: PRINT "LIBELLE:"
2540 VTAB 19: PRINT "SOMME  :"
2550 RETURN
2994 REM ************************
2995 REM  EDITEUR OPERATION
2996 REM ************************
3000 DX(C) = 1:N = N + 1
3010 GOSUB 350:SC = SC + SS
3020 GOSUB 2000
3040 M = N: GOSUB 2020
3050 PRINT DT: PRINT X$: PRINT
     SD
3060 GOSUB 2030
3070 PRINT D$: RETURN
3994 REM ************************
     *
3995 REM RECHERCHE DICHOTOMIQUE
     *
3996 REM ************************
     *
4000 DR = 0:IND = 0: GOSUB 2000
4010 M = 0: GOSUB 2010: INPUT N,
     S1
4020  IF N < 1 GOTO 4130
4030 I1 = 1:I1S = N
4040 M = I1: GOSUB 2010: INPUT D
     *
4050  IF I1 = IS AND D ( > DA GOTO
     4130
4060 M = INT ((I1 + IS) / 2)
4070  GOSUB 2010: INPUT D
4080  IF DA < D THEN IS = M: GOTO
     4050
4090  IF DA > D THEN I1 = M + 1:
     GOTO 4040
4095 IND = M
4100 M = M - 1: IF M < 1 GOTO 41
     20
4105  GOSUB 2010: INPUT D
4110  IF DA = D AND THEN PRINT :D
     R = 1: GOTO 4100
4120 IND = M + 1
4121  IF DR = 1 GOTO 4130
4122 M = IND
4123 M = M + 1: IF M > N GOTO 41
     20
4125  GOSUB 2010: INPUT D
4127  IF DA = D AND THEN PRINT :D
     R = 1: GOTO 4123
4130  GOSUB 2030: RETURN
4494 REM ************************
4495 REM  RECHERCHE LINEAIRE
4496 REM ************************
4500 NR = 0: GOSUB 2000
4510 M = 0: GOSUB 2010: INPUT N,
     S1:SP = S1
4520  IF N < 1 THEN GOSUB 2030:
     RETURN
4540 K = 0
4550 K = K + 1: IF K > N GOTO 46
     10
4555 M = K: GOSUB 2010: INPUT D,
     X$,SD
4560  IF D ( DD THEN GOSUB 350:
     SP = SP + SS: GOTO 4550
4570  IF D > DD GOTO 4630
4580 NR = NR + 1
4590 S(NR) = SD:LS(NR) = X$
4600 MOIS = INT (D / 100):JOUR =
     D - MOIS * 100
4610 DA$(NR) = RIGHT$ ("00" + STR
     (JOUR),2) + "/" + RIGHT$ ("
     00" + STR$ (MOIS),2) + "/"
     STR$ (AA)
4620  GOTO 4550
4630  GOSUB 2030
4640 PRINT D6: RETURN
4994 REM ************************
4995 REM  TRI APRES SAISIE
4996 REM ************************
5000 HOME
5010  IF DX(C) = 1 THEN DX(C) =
     0 : GOSUB 4550: GOSUB 5500
5030  IF S?C GOTO 10000
5040  GOTO 60
5497 REM ************************
5498 REM        TRI BULLES
5499 REM ************************
5500 PRINT "< TRI DU FICHIER
     .NF6;" >>"
5505  GOSUB 2000:M = 0: GOSUB 20
     10: INPUT N
5520 E = N
5530 MX = E:B = 0
5540  FOR I = 1 TO MAX - 1
5570  M = I: GOSUB 2010: INPUT D1
     ,X1$,S1
5590 M = I + 1: GOSUB 2010: INPUT
     D2,X2$,S2
5590  IF D1 < D2 GOTO 5630
5600 M = I: GOSUB 2020: PRINT D2
     :PRINT X2$: PRINT S2
5610 M = I + 1: GOSUB 2020: PRINT
     D1: PRINT X1$: PRINT S1
5620 E = I:B = 1
5630  NEXT I
5640  IF B ( > 0 GOTO 5550
5650  GOSUB 2030
5660  RETURN
5897 REM ************************
5898  REM MISE EN ROUTE IMPR.
5899  REM ****-****************
5900  HOME : VTAB 8: PRINT "PREP
     AREZ L'IMPRIMANTE"
5 'LS VTAB 11: HTAB 5: PRINT "PR
     ESSEZ <RETURN> POUR IMPRIMER
     *
5920  VTAB 13: HTAB 5: PRINT "PR
     ESSEZ (ESC)  POUR ARRETER"
5930  VTAB 15: GET KEY$: PRINT :
     IF KEY$ = CHR$ (13) THEN  RETURN
     *
5940  IF KEY$ = CHR$ (27) THEN
     POP : GOTO 4010
5950  GOTO 5930
5994  REM ************************
     *
5995  REM IMPRESSION/CONSULTATIO
     N
5996  REM ************************
     *
6000  IF KEY = 2 THEN TX$ = "IMP
     RESSION":PR = 1:HC = 11
6005  IF KEY = 3 THEN TX$ = "CON
     SULTATION":PR = 0:HC = 8
6010  GOSUB 500: GOSUB 7000
6015  IF NR = 0 THEN VTAB 10: PRINT
     "PAS DE RELEVE DANS LA PERIO
     DE": FOR I = 1 TO 1500: NEXT
     I: GOTO 6010
6020  IF PR THEN GOSUB 5900
6040  IF PR THEN HOME : VTAB 14
     : HTAB 12: PRINT "<( IMPRESS
     ION )>"
6045  IF PR = 0 THEN GOSUB 7030
     : GOTO 6090
6050  PRINT D$"PREI"
6060  PRINT 19*$RM";
6070  PRINT "RELEVE DE COMPTE-BA
     NQAIRE";
6080  POKE 36,79 - LEN (NB$): PRINT
     NB$: PRINT : PRINT
6084 M1 = INT (DD / 100):J1 = D
     - M1 * 100
6089  PRINT "DU *;J1;" *;MOIS$(M
     1);" 19*;AA;" AU *;J2;" *;MO
     IS$(M2);" 19*;AA
6100  PRINT : GOSUB 6400
6110  PRINT "DATE  : ";DA$;3 + 2 *
     PR: PRINT "DATE": POKE 36,9
     - 4 * PR: PRINT "";: POKE
     36,12 + 18 * PR: PRINT "LIBE
     LLE";: POKE 36,21 + 31 * PR:
     PRINT "";
6120  POKE 36,24 + 32 * PR: PRINT
     "CREDIT";: POKE 34,30 + 35 *
     PR: PRINT "";: POKE 34,23 +
     34 * PR: PRINT "DEBIT";: POKE
     36,39 + 39 * PR: PRINT "";:
     IF PR THEN PRINT
6130  GOSUB 6400
6135  IF PR THEN POKE 34,7:
     HOME
6135 S1 = 0:S2 = 0
6140  GOSUB 4500:S = SP: PRINT *
     ";: POKE 36,9 + 4 * PR: PRINT
     "";: POKE 36,10 + 5 * PR: PRINT
     LEFT$ ("SOLDE PRECEDENT",11
     + 4 * PR);: POKE 36,21 + 31
     * PR: PRINT "";: GOSUB 631
     0
6150  GOSUB 6500
6160  FOR I = 1 TO NR: PRINT "*"
     ;: POKE 36,1 + 2 * PR: PRINT
     DA$(I);
6170 X9 = L$(I)
6180  FOR J = 1 TO LEN (L$): IF
     X9 = MID$ (L$,J,1) THEN R =
     J:J = LEN (L$)
6190  NEXT J
6195  POKE 34,9 + 4 * PR: PRINT
     "";: POKE 36,10 + 3 * PR: IF
     PR = 0 THEN PRINT LEFT$ (L
     I$(R),11);
6202  IF PR = 1 THEN PRINT LI$(
     R);
6205  POKE 36,21 + 31 * PR: PRINT
     "";
6210 S0 = S(I): GOSUB 350:S = SS
     *
6220  GOSUB 4310
6225  IF PR = 0 AND I / 13 = INT
     (I / 13) THEN GOSUB 7400
6230  NEXT I
6235  IF PR = 0 AND PEEK (37) >
     20 THEN GOSUB 7400
6240  GOSUB 4310: PRINT "";: POKE
     36,9 + 4 * PR: PRINT "";: POKE
     36,10 + 5 * PR: PRINT "TOTAU
     X";: POKE 36,21 + 31 * PR: PRINT
     "";: IF S1 ( > 0 THEN S =
     S1: GOSUB 4340
6250  POKE 34,30 + 35 * PR: PRINT
     "";: IF S2 ( > 0 THEN S =
     DD: GOSUB 4340
6260  POKE 34,39 + 39 * PR: PRINT
     "";: IF PR THEN PRINT
6270  GOSUB 4310: PRINT "";: POKE
     36,9 + 4 * PR: IF PR THEN
     PR THEN PRINT "NOUVEAU SO
     LDE";
6272  IF PR = 0 THEN PRINT "(NO
     UV. SOLDE)";
6274  POKE 34,21 + 31 * PR: PRINT
     "";: GOSUB 6310
6280  GOSUB 4400
6285  IF PR = 0 THEN  GOSUB 7400
     : TEXT
6290  PRINT D$"PRE0": PRINT D$
6300  GOTO 6010
6310  IF S = 0 THEN  POKE 34,30 +
     35 * PR: PRINT "";: GOTO 63
```

A SUIVRE...

ALPHAN'ORIC

ORIC 1/ATMOS

Ce programme inspiré du jeu de Pous-Pous va dessiner puis mélanger les touches du clavier de votre micro préféré. A vous de les remettre en place ce qui devrait vous occuper un bon moment !

Stéphane CALLEGARI

Possesseurs d'Oric 1, ATTENTION ! 2 lignes sont à modifier:
4100 NC = MID$ (STR$ (NC), 2)
4110 CURSET 138, 180, 0
et rajouter la ligne 28 HIMEM # 9800

```
10 REM*************************
11 REM*   ALPHANON'ORIC   *
16 REM*                   *
18 REM* Stephane Callegari *
20 REM* ORIC 1 ou  ATMOS  *
22 REM*  Novembre 1984    *
24 REM*                   *
26 REM*************************
100 GOSUB1000  'PRESENTATION
102 GOSUB1400  'RECONFIGURATI
ON
104 GOSUB1200  'REGLES
106 GOSUB2500  'DECOR
108 GOSUB2900  'AFFICHAGE CLA
VIER
110 GOSUB3000  'MELANGE
112 GOSUB3900  'AFFICHAGE CLA
VIER
114 GOSUB3500  'JEU
116 GOSUB4000  'NOUVELLE PART
IE
118 IFHTHEN110
120 GOSUB4000  'DECOR FIN
122 END
997 REM
998 REM PRESENTATION
999 REM
1000 HIRES:INK0:PAPER3
1010 AU$="ALPHANON'ORIC "
1020 CURSET72,90,0:FILL5,1,12
1030 CURSET79,82,0 FILL25,1,17
1040 CURSET168,82,0 FILL25,1,19
1050 CURSET174,82,0 FILL25,1,8
1055 FOR I=1TOLEN(AU$)
1060   CURSET79+I*6,90,0
1065   CHARASC(MID$(AU$,I,1)),
0,1
1070 NEXT
1075 CURSET17,10,1
1080 DRAW211,0,1:DRAW0,180,1
1085 DRAW-211,0,1 DRAW0,-180,1
1090 AU$="Stephane Callegari"
1095 FOR I=1TOLEN(AU$)
1100   CURSET60+I*6,175,0
1105   CHARASC(MID$(AU$,I,1)),
0,1
1110 NEXT
1120 CLS PRINT
1125 PRINT"Un peu de Patience S
.T.P....."
1130 RETURN
1197 REM
1199 REM REGLES
1199 REM
1200 PRINT PAPER1:INK0
1210 PRINT PRINT"Regles du jeu
"
1220 PRINT PRINT" Sur l'ecran
est dessine le clavier"
1230 PRINT"de l'ORIC ATMOS. Ce
clavier sera"
1240 PRINT"melange. Le but du J
eu sera de le "
1250 PRINT"reconstituer en depl
acant les touches"
1260 PRINT"grace aux quatre fle
ches."
1270 PRINT PRINT"Le principe de
deplacement est le"
1280 PRINT"meme qu'au POUSS-POU
SS."
1290 PRINT PRINT"La case vide e
tant symbolisee par [].
1300 PRINT PRINT"Simple. A vous
de jouer..."
1310 PRINT PRINT" Pour arreter
le jeu tapez sur S."
1320 PRINT PRINT" Pour commenc
er a jouer tapez sur "
1330 PRINT"une touche...";
1340 GET$
1350 RETURN
1397 REM
1398 REM RECONFIGURATION
1399 REM
1400 DIMTC(6,15,2)
1410 FOR I=1TO5
1420   FOR J=1TO14
1440     TC(I,J,0)=INT(I*14)
1450     READTC(I,J,1)
1460     READTC(I,J,2)
1470   NEXTJ
1480 NEXTI
1490 DATA 32,33,34,35,36,37,38,
39,40,41,42,43,44,45
1500 DATA 46,47,48,49,50,51,52,
52,53,53,54,55,56
1510 DATA 57,58,59,32,60,32,61,
32,62,32,63,32,64,32
1520 DATA 65,32,66,32,67,32,68,
32,69,32,71,72
1530 DATA 73,74,32,75,32,76,32,
77,32,78,79,80,32,81
1540 DATA 82,32,83,84,85,32,87,
88,89,32,90,91,92,93
1550 DATA 94,95,96,98,32,99,32,
100,32,101,32,102,32,103
1560 DATA 32,104,32,105,32,106,
32,107,94,95,96,97,32,97
1570 DATA 108,109,110,111,86,12
0,86,121,86,122,86,123,86,124
1580 DATA 86,125,86,126,86,127,
112,113,114,115,116,117,118,119
1590 FOR I=33TO127
1600   A0=SCRN(I*8,1)
1610   FOR J=0TO7
1620     READCO
1630     POKEN0+J,CO+64
1640   NEXTJ
1650 NEXTI
1660 DATA 0,2,2,50,16,18,16,16
1670 DATA 0,0,0,2,5,1,2,7
1680 DATA 12,20,14,0,0,0,0,0
1685 DATA 0,0,0,1,2,5,1,1
1690 DATA 4,6,12,4,6,44,0,0
1695 DATA 0,0,0,7,4,2,1,7
1700 DATA 18,4,8,18,0,0,0,0
1705 DATA 0,0,0,0,1,1,1,0
1710 DATA 4,10,32,0,48,16,32
1715 DATA 0,0,0,7,1,2,2,2
1720 DATA 0,8,20,10,20,8,0,0
1725 DATA 0,0,0,1,0,1,0
1730 DATA 10,4,10,32,16,32,16,3
2 ,47
1735 DATA 0,0,0,0,1,0,0,1
1740 DATA 0,2,4,36,18,40,16,32
1745 DATA 0,0,0,0,1,1,1,0
1750 DATA 0,4,20,40,16,32
1755 DATA 6,12,6,12,6,0,56,0
1760 DATA 0,4,14,4,0,56,0,56
1765 DATA 0,2,2,0,34,18,8,4
1770 DATA 0,31,16,16,16,16,31,0
1775 DATA 62,2,2,2,2,62,0
1780 DATA 0,0,57,34,49,32,59
1785 DATA 0,0,38,8,8,40,6
1790 DATA 0,0,12,18,18,22,13
1795 DATA 0,0,0,17,17,21,21,10
1800 DATA 0,0,28,16,24,16,28
1805 DATA 0,0,24,20,24,20,20
1810 DATA 0,0,28,8,8,8,8
1815 DATA 0,0,20,20,8,8,8
1820 DATA 0,0,20,20,20,20,8
1825 DATA 0,16,0,16,16,16,16
1830 DATA 0,8,20,20,20,8
1835 DATA 0,0,24,20,24,16,16
1840 DATA 0,0,24,16,35,18,26,3
1845 DATA 0,48,16,11,17,49,3
1850 DATA 0,0,51,42,43,42,51
1855 DATA 0,0,40,8,8,8,46
1860 DATA 0,14,4,4,56,32,56
1865 DATA 0,4,4,6,48,40,48,40
1870 DATA 0,0,0,16,40,56,40,40
1875 DATA 0,0,0,24,32,16,8,48
1880 DATA 0,0,48,40,40,40,40,48
1885 DATA 0,0,0,56,32,48,32,32
1890 DATA 0,0,0,1,2,2,2,1
1895 DATA 0,0,0,32,0,48,16,32
1900 DATA 0,0,0,36,36,60,36,36
1905 DATA 0,0,1,0,1,1,1,7
1910 DATA 0,0,0,2,3,2,2
1915 DATA 0,0,0,16,32,0,32,16
1920 DATA 0,0,0,4,4,4,4,7
1925 DATA 0,0,0,14,8,12,8,8
1930 DATA 0,2,0,2,0,0,0,0
1935 DATA 0,0,0,16,0,16,16,32
1940 DATA 5,5,5,0,2,2,0
1945 DATA 0,0,0,51,42,51,42,43
1950 DATA 0,0,0,46,4,4,4,36
1955 DATA 0,0,0,43,42,43,42,18
1960 DATA 0,0,0,10,45,14,46,42
1965 DATA 0,0,0,26,34,19,10,50
1970 DATA 0,0,0,43,34,43,42,42
1975 DATA 0,0,0,46,4,4,4,4
1980 DATA 0,0,0,0,0,12,12
1985 DATA 0,0,0,20,2,4,8,30
1990 DATA 0,0,34,20,8,20,34
1995 DATA 0,0,6,8,8,8,6
2000 DATA 0,0,34,54,20,8,8
2005 DATA 0,0,12,10,12,10,12
2010 DATA 0,0,26,26,18,22,22
2015 DATA 0,0,28,42,34,34,34
2020 DATA 2,4,8,4,2,16,16,32
2025 DATA 8,4,2,4,8,0,0,32
2030 DATA 16,40,8,16,18,4,8,16
2035 DATA 0,2,4,15,4,2,0
2040 DATA 0,0,0,56,0,0,0
2045 DATA 0,1,1,1,1,5,3,1
2050 DATA 0,0,0,16,32,0
2055 DATA 0,1,3,5,1,1,1,1
2060 DATA 0,0,32,16,0,0,0
2065 DATA 0,0,0,7,0,0,0
2070 DATA 0,16,8,60,8,16,0
2075 DATA 0,0,58,34,50,34,33
2080 DATA 0,0,42,46,46,46,10
2085 DATA 0,0,59,33,33,33,57
2090 DATA 0,0,32,0,0,0
2095 DATA 0,0,12,20,4,4,4
2100 DATA 0,0,8,20,4,8,28
2105 DATA 0,0,24,4,12,4,24
2110 DATA 0,0,8,16,44,8,8
2115 DATA 0,0,28,16,8,4,28
2120 DATA 0,0,12,16,28,20,8
2125 DATA 0,0,28,4,8,8,8
2130 DATA 0,0,0,8,20,8,20,8
2140 FOR I=1TO20
2150   READAD
2160   AD=#9000+8*AD
2170   FOR J=0TO7
2180     READCO
2190     POKEAD+J,CO
2200   NEXTJ
2210 NEXTI
2220 DATA 33,0,0,0,3,3,6,6,13
2225 DATA 35,0,0,0,54,60,24,56,
44
2230 DATA 36,0,0,0,63,63,48,48,
48
2235 DATA 37,0,3,3,32,35,51,51,
35
2240 DATA 38,0,0,0,3,3,6,6,12
2245 DATA 44,0,0,0,48,48,24,24,
0
2250 DATA 40,0,0,0,0,0,1,3,7
2255 DATA 41,15,6,14,27,51,32,6
3,63
2260 DATA 42,12,24,24,48,48,0,6
3,63
2265 DATA 43,63,51,49,48,48,0,6
3,63
2270 DATA 123,35,3,35,51,51,0,6
3,63
2275 DATA 124,12,6,6,3,3,0,63,6
3
2280 DATA 125,0,24,24,48,48,0,5
6,56
2285 DATA 47,0,0,2,5,7,5,5,0
2290 DATA 92,0,0,29,9,9,9,9,0
2295 DATA 94,0,0,44,21,5,5,4,0
2300 DATA 95,0,0,39,20,18,17,38
,0
2305 DATA 96,0,0,1,2,4,3,0,0
2310 DATA 64,0,0,4,10,36,42,36,
0
2315 DATA 63,0,0,40,48,48,40,48
,0
2320 RETURN
2497 REM
2498 REM DECOR
2499 REM
2500 HIRES:PAPER5:INK3
2510 AU$="ALPHANON'ORIC"
2520 CURSET60,22,0
2530 FOR I=1TOLEN(AU$)
2540   CHARASC(MID$(AU$,I,1)),
0,1
2550   CURMOV18,0,0
2560 NEXTI
2570 CURSET136,50,0 FILL114,1,16
2575 CURSET216,50,0 FILL114,1,2
0
2580 CURSET156,54,0
2585 FILL15,1,6 FILL8,1,1
2590 FOR I=1TO3
2600   CURSET166,54+(I-1)*8,0
2610   FOR J=1TO7
2620     READ CO
2630     CHARAS.0,1
2640     CURMOV6.0.0
2650   NEXTJ
2660 NEXTI
2670 XV=1 YV=14
2680 CURSET90,180,0
2690 AU$="SCORE 0"
2700 FOR I=1TOLEN(AU$)
2710   CHARASC(MID$(AU$,I,1)),
0,1
2720   CURMOV6.0.0
2730 NEXTI
2740 DATA 32,33,35,36,37,38,44,
40,41,42,43,124,125,47,92,94
,95,96,64,63
2790 RETURN
2897 REM
2898 REM AFFICHAGE CLAVIER
2899 REM
2900 FOR I=1TO5
2910   CURSET42,100+(I-1)*12,0
2920   FOR J=1TO14
2925     CHARI27,0.0
2930     CHARTCC(I,J,1),1.1
2940     CURMOV6.0.0
2945     CHARI27,0.0
2950     CHARTCC(I,J,2),1.1
2960     CURMOV6.0.0
2970   NEXTJ
2980 NEXTI
2990 RETURN
2997 REM
2998 REM MELANGE
2999 REM
3000 PRINT"Le melange."
3010 PRINT"Il faut Patienter 1
minute environ."
3020 NF=0:NB=FALSE
3030 REPEAT
3040 DO=INT(RND(1)*4)
3050 XD=XV+(DO=3)-(DO=1)
3060 YD=YV+(DO=2)-(DO=0)
3070 IFTC(XD,YD,0)=0THEN3040
3080 NF=NF+1
3090 FOR I=0TO2
3100   TT=TC(XV,YV,I)
3110   TC(XV,YV,I)=TC(XD,YD,I)
3120   TC(XD,YD,I)=TT
3130 NEXT
3140 XV=XD:YV=YD
3150 UNTILNF=300
3160 RETURN
3297 REM
3298 REM TEST ORDONNE
3299 REM
3300 BO=TRUE
3310 FOR I=1TO5
3320   #FOR J=1TO14
3330     IFTC(I,J,0)<>(I-1)
*14THENBO=FALSE:J=15 I=6
3340   NEXTJ
3350 NEXTI
3360 RETURN
3497 REM
3498 REM JEU
3499 REM
3500 NC=0:CLS PRINT
3505 PRINT"A TOI DE JOUER.. "
3510 REPEAT
3520 XM=KEY$
3530 IFX$<CHR$(8)OR X$>CHR$(11)T
HEN3730
3540 XD=XV+(X$=CHR$(11))-(X$=CH
R$(10))
3550 YD=YV+(X$=CHR$(8))-(X$=CHR
$(9))
3560 IFTC(XD,YD,0)=0THEN3730
3570 NC=NC+1
3580 FOR I=0TO2
3590   TT=TC(XV,YV,I)
3600   TC(XV,YV,I)=TC(XD,YD,I)
3610   TC(XD,YD,I)=TT
3620 NEXTI
3630 FOR I=1TO2
3640   CURSET(XV-1)*12+42,(XV-
1)*12+100,0
3645   CHARI27,0.0
3650   CHARTCC(XV,YV,1),1.1
3660   CURMOV6.0.0
3665   CHARI27,0.0
3670   CHARTCC(XV,YV,2),1.1
3680   CURMOV6.0.0
3690   XV=XD:YV=YD
3700 NEXT
3710 GOSUB4100  'AFFICHAGE S
CORE
3720 GOSUB3300  'TEST ORDONN
E
3730 UNTIL BO OR X$="S"
3740 RETURN
3897 REM
3898 REM UNE NOUVELLE PARTIE
3899 REM
3900 CLS PRINT
3910 PRINT"Une nouvelle Partie
O ou N ?"
3920 GET$
3930 IFX$(>"O"ANDX$(>"N"THENPIN
G:GOTO3920
3940 NF=X$="O"
3950 IFHOTHPTHEN3990
3960 NC=0
3970 GOSUB4110
3990 RETURN
3997 REM
3998 REM DECOR FIN
3999 REM
4000 HIRES:PAPER3:INK1
4010 AU$="AU REVOIR "
4020 CURSET88,100,0
4030 FOR I=1TOLEN(AU$)
4040   CHARASC(MID$(AU$,I,1)),
0,1
4050   CURMOV10.0.0
4060 NEXTI
4070 RETURN
4097 REM
4098 REM AFFICHAGE SCORE
4099 REM
4100 NC$=STR$(NC)
4110 CURSET130,180,0
4120 FOR I=1TOLEN(NC$)
4130   CHARI27,0.0
4140   CHARASC(MID$(NC$,I,1)),
0,1
4150   CURMOV8.0.0
4160 NEXT
4170 RETURN
```


HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

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

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
REGLEMENT JOINT : ☐ **CHEQUE** ☐ **CCP**

MATERIEL UTILISE :
CONSOLE :
PERIPHERIQUES :

SIMULATEUR DE VOL

Vous n'avez pas les pieds sur terre et le ciel vous attire ? Voici un simulateur de vol aux instruments, qui vous donnera un bon aperçu du pilotage sans visibilité.

Pierre BARTHE

Mode d'emploi :
Vous pouvez stopper la musique de présentation en appuyant sur une touche. Entrez ensuite un nombre entre 0 et 1 destiné à la génération aléatoire du relief. Vous êtes alors au cap 0° , le Nord. les directions étant données suivant la rose des vents. Mettez votre avion en marche et accélérez en appuyant sur les touches 7, 8 ou 9.

Le terrain est divisé en carrés de 500 m de côté, chaque chiffre représente l'altitude d'un carré. Le chiffre encadré représente le carré survolé par l'avion. Voici la marche à suivre pour un atterrissage en regle qui est la phase la plus délicate du vol.

1 Trouver un bon terrain (quelques carrés d'altitude égale alignés).
2 Se mettre dans l'axe de la piste et entamer la descente pour arriver en début de piste.
3 A 4 ou 5 mètres du sol, remettre l'assiette à 0° avec la touche centrale du curseur.
4 Amener sa vitesse entre 75 et 85 km/h
5 Cabrer l'avion (assiette >1°) et réduire les gaz pour obtenir une vitesse entre 65 et 75 km/h
6 Tirer alors le manche. L'avion va descendre (attention la vitesse de descente doit rester inférieure à 1 m/s au moment de l'atterrissage).
7 L'avion pose,ralentir puis stopper en appuyant sur 0.

En atterrissant sur les terrains d'altitude 0m, l'avion arrêté, le plein se relait automatiquement.

Tableau de Bord :

Alt	0m	X	250	Ic	
Sol	0m	Y	5	– 0	
U	0 km/h	Cap	0	80l	
⊕AS	0.0°	Uz	0.0 m/s		

Alt:Altitude
Sol:hauteur du sol
V:Vitesse
⊕:Avion posé
⊙:Avion en vol
As:Assiette

X:Coordonnées
Y:Coordonnées
Cap:Direction
Vz:Vitesse verticale
Ic:Inclinaison
l:Nombre de litres restants

L'assiette est l'angle que fait l'avion avec l'horizontale.
L'inclinaison est l'angle que font les ailes avec l'horizontale.
Vitesse limite au sol: 97 Km/h.

```
90      0     106     0
145     0     169     0
          0     257     1
          0     380     4
```

```
1 '-- Simulateur --'
2 '--------- de ---------'
3 '---------- Vol ----------'
4 '      SIMUL-1
5 '--- CANON X-07 --
6 '--- Copyright ---
7 '---- (c)1984 ----
8 '-Pierre BARTHE -
10 GOSUB10000
15 CONSOLE,0,4,0,0,1:CONSOLE,1,
17 FONTS(131)="48,48,48,48,48,48,
8,48"
20 CLS:CLEAR:PI=3.141592653589
30 CLS:PRINT"Nbre alea.(0<(1)?":I
NPUTN
40 IFN<0ORN>1THEN30
50 F=BINN-INT(LOG(N+PI))
60 S=SQR(3+5X+25X)*5
70 GOSUB5000
80 A=INKEY$
90 IFSTR(G)!=1THENS=0:C=0:GOTO23
0
100 B=STICK(G)
105 IFA=""ANDB=0THENV=V-12
110 M=10000*INT(X/G)+INT(Y/G)
120 M=M+M+M+M+M+10000*M+M
130 H=H+INT(H+H+H+H+H+H+H+H+H+H+
10000H)
140 IFZIX(X/G)=0ANDZIY(Y/G)=0THEN
=0
150 LOCATE 3,1:PRINTUSING"###";H)
160 IFA=""THENGOSUB1000:GOSUB500
0:GOTO230
170 IFP=0THEN190
180 IFVAL(A$)<0THENV=V+(VAL(A$)*
14):GOTO240
190 IFB=0THEN230
200 B=PI/48(0-1)
210 C=C-SGN(FIX(10*SIN(B)))/10*S
220 S=S-SGN(FIX(COS(B)*10))/10/2
230 IFP=0ANDV>75THENV=V-5-1
240 IFV>180THENV=180
250 IFV<0THENV=0
260 IFABS(C)>65THENC=65*SGN(C)
270 IFS<0THENS=0.5
280 IFS>8.5THENS=8.5
290 B=-ABS(C)/30
300 B=B*ABSPI*V
310 IFV<75ANDS<0THEN360
320 IFV>75ORV(65THEN360
330 R=-B*S
340 V=V-.5
350 Z=Z+RV+C*12/V:GOTO420
360 R=0*S
370 IFV<75ANDZ>H=0THEN0
380 IFV>75THENV=C*12/V
390 IFINT(ABS(Z-H))=0THEN=C*V/100
400 Z=Z+R
410 IFV<75ANDZ>H=0THEN=0:T=10
420 IFT>0THENV=V+5:T=T-1:S=T-9.9:R
=-10:Z=Z+R:GOTO230:IFZ<0THEN0:Z=0
P100,2
430 IFT>0ANDZ>H=0THEN2000
440 IFZ>H=0THEN3:GOTOHEN8-3&0
450 IFB<0THENB=B+360
460 F=F-1/(1+0V-2-2*R)
470 K=SGR(ABS(V*V)/12.96-R*R):B=
B+K:GOTO230
480 A$=INKEY$:IFA$=""THEN20350ELSE
IFA$="0"THENOELSEIFA$()"N"THEN230
ELSE
2035 FORI=1TO50:BEEP59,21,2:BEEP38
:NEXT
2040 CLS:PRINT:PRINT" B Y E ! B Y
E ! ":PRINT:IT0700:NEXT:OFF
2100 CLS:BEEP200,5:BEEP1000,12:PRI
NT" ATTERRISSAGE"
2110 PRINT" TROP DUR !!!":GOTO2
005
2200 CLS:PRINT"ATTERRISSAGE SUR:":
PRINT"LA BOULETE DE NEZ!"
2210 FORI=1TO200:NEXT1
2220 GOTO2000
2300 CLS:PRINT" L'AILE !:
2310 FORI=0THENPRINT"DROITE"ELSEPR
INT"GAUCHE"
2320 PRINT"A TOUCHE LE SOL !!!"
2330 FORI=1TO200:NEXT
2340 GOTO2000
2400 CLS:PRINT"DECROCHAGE PRES DU
:PRINT" SOL !!DOMMAGE..."
2410 FORI=0TO400:NEXT
2420 GOTO2000
2500 CLS:PRINT"Vous avez deux heurte
PRINT" LA PAROI !!!!!"
2510 FORI=0TO300:NEXT
2520 GOTO2000
3000 INITIALISATION
3000 CLS
5010 PRINT"Alti  m"ICHR$(131)"K
m/h"ICHR$(131)"Ic80l  m"ICHR$
9(131)
5020 PRINT"Y  "ICHR$(131)
5030 PRINT"V  km/h"ICHR$(131)"Ca
n  "ICHR$(223)"CHR$(131)" !"
5040 PRINT" As  -"ICHR$(223)"CHR$
(131)+"Uz  m/s"
5050 LINE(98,24)-(119,24)
5060 RETURN
10000 CLS
10010 LOCATE 5,0:PRINT"SIMULATEUR
:LOCATE 9,1:PRINT"DE":LOCATE 10,2:
PRINT"VOL"
10020 LINE(0,25)-(119,25):LINE-(1
9,28):LINE-(0,28):LINE-(0,25)
10030 FONT8(240)="0,0,0,0,172,234,
148,172
10040 FONT8(241)="0,0,0,0,88,80,80
,216"
10050 FONT8(242)="0,0,0,0,116,84,
84,116"
10060 FONT8(243)="0,0,0,0,156,136
,8,136"
10070 FONT8(244)="0,0,0,0,116,84,
84,84"10080 FONT8(245)="0,0,0,0,14
8,20,20,28"
10090 FONT8(247)="0,0,0,0,108,44,
04,104"
10100 FONT8(248)="0,0,0,0,28,8,8,8
,8
10110 FONT8(246)="0,0,0,0,108,104
,72,104"
10140 FORI=1TO60
10150 PRINT"NE"NEXT:PRINT"Y:"THENI0:BOELSEBEE
P591,11:BEEP281,2:BEEP481,4
10160 NEXT
10170 FORI=2&6TO31:BEEPI,11:NEXT:B
EEP49,4
10190 CLS:PRINT" Voulez-vous
:PRINT" le mode d'emploi ?
10195 GOTO
10200 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10190EL
SEIFA$="N"THENRETURNELSEIFA$()"O"T
HEN10190
10195 CLS:CONSOLE0,3
10200 CLS:PRINT" Ceci est un simul
ateur de vol aux instruments
....."
10210 LOCATE10,3:FORI=24&TO240&STEP
1:PRINTCHR$(I):NEXT
10220 PSET(119,31):PSET(117,31):PS
ET(115,31)
10230 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10230
10239 CLS
10240 PRINT" Ce jeu n'a pas de:P r
PRINT" but precis , mais:PRINT"
I donne un bon..."
10245 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10245
10250 CLS:PRINT"apercu des techni-
:PRINT"ques du pilotage":PRINT"
ques vis-visibilite"
10255 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10255
10260 CLS:PRINT" Voici maintenant
:PRINT" le MODE D'EMPLOI":PRINT"
:PRINT"Vous pilotez un "PRINT"a
ion de tourisme..."
10275 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10275
10280 CLS:PRINT" De 9e d'envergure
:PRINT"De vitesse de decro- chag
e 75 km/h"
10285 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10285
10290 CLS:PRINT" Les touches du cu
:PRINT"s-seur definissent la"PRINT" pous
ter du manche"
10295 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10295
10300 CLS:PRINT"z: a droite":PRINT"
"": pousse":PRINT"c":pousse a gauc
he"
10305 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10305
10310 CLS:PRINT" La manette des ga
:PRINT"zet represente par":PRINT"
"les touches 1 -> 9"
10315 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10315
10320 CLS:PRINT"1-5 pour ralentir
:PRINT"6 sans objet":PRINT"7-9 P
our accelerer"
10325 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10325
10327 CLS:PRINT" O sert a freiner.
"
10328 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10328
10330 CLS:PRINT" La touche central
e du curseur sert a mettre l'avi
on nat"
10335 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10335
10340 CLS:PRINT" ...pulier":PRIN
"Voici la disposition du TABLEAU
DE BORD"
10345 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10345
10350 CLS:PRINT"Alti:altitude"
:"(Cap):cap"+(CHR$(223)+")","(Vi)
:vitesse(km/h)"
10355 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10351
10352 CLS:PRINT"Ic:inclinaison"
:"Ic 0 vol"(CHR$(133)+")":avion e
st pose"
10355 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10355
10360 CLS:PRINT"sous (ic) se trouv
:l'inclinaison de l'avion en d
eors..."
10365 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10365
10370 CLS:PRINT" ( : virage a gauc
he ) : virage a droite - : horizon
talite"+)
10375 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10375
10380 CLS:PRINT"(As):assiette!"+(
CHR$(223)+")","(Var): variation
:
10382 PRINT" d'altitude(m/s)"
10385 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10395
10390 CLS:PRINT"(Sol):hauteur du s
ol (X) et (Y) coordon- nes de l'av
ion(m)"+
10395 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10395
10400 CLS:PRINT" Le nombre en bas
droite represente le fiol PAS
tant"+
10405 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10405
10410 CLS:PRINT" UTILISATION ",
" de LA CARTE","==========
:
10415 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10415
10420 CLS:PRINT" Pour l'obtenir i
l faut taper 'C!'
10425 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10425
10430 CLS:PRINT"Le terrain est div
isé en carres de 500m de cote cha
cun..."+
10435 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10435
10440 CLS:PRINT"La carte donne l'a
:titude des carres autour de l
'avion"
10445 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10445
10450 CLS:PRINT" Le nombre entoure
represente le carre survole par
l'avion"+
10455 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10455
10460 CLS:PRINT"VOULEZ-VOUS REVOIR
:"LES REGLES (O/N)"
10465 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10465ELL
SEIFA$="O"THEN10270ELSEIFA$()"N"TH
EN10445
10470 RETURN
```

THOMSON

Suite de la page 18

```
EN "G"(SINON,TAPER '0')":SCREEN INT(RND*
7)+1
14075 A$=INKEY$:IF A$()"G" AND A$()"0" T
HEN 14075
14080 IF A$="G" THEN 14090 ELSE GOTO1420
0
14090 RUN
14100 CLS:ATTRB 0,1
14201 FOR I=1 TO 5:COLOR1:LOCATE 17,12:P
RINT"SALUT":COLOR 1+1:LOCATE 3,12:PRINT"
J'ESPERE RECONTRER VOTRE HONORABLE
PERSONNE TRES BIENTOT POUR UNE NOUVELLE
PARTIE DE CANON X07 ...... ":FORK=0
TO50:NEXTK:SCREEN 1:2+INEXT I:GOTO 14201
15000 ' -- P R E S E N T A T I O N
15010 BOX(0,0)-(39,23):GR$(36),3:PLAY"03
D0"
15020 FOR I=80 TO 0 STEP -8:BOX(I,I/2)-(
39-I,23-I/2):GR$(36),1:NEXT I:PLAY"MI"
15025 FOR I=80 TO 0 STEP -1:BOX(I,I/2)-(3
9-I,23-I/2)" " :NEXTI:PLAY"SO"
15030 BOX(0,0)-(39,23):GR$(36),B
15035 PSET(3,3):GR$(36),2:PSET(36,3):GR$(3
6):PSET(3,20):GR$(36)+PSET(36,20):GR$(36)
:PLAY"D4DO"
15040 2:SC=0:160:LO=170
15045 R=160 :FOR T=0 TO 3.15 STEP .05:C
=C0+RCOS(T):L=L0-RSIN(T):LINE(C0,L0)-(C
,L),2
15046 NEXT T
15047 2:SC=0:160:LO=170
15048 R=160 :FOR U=.025 TO 3.155 STEP .0
5:C=C0+RCOS(U):L=L0-RSIN(U):LINE(C0,L0
)-(C,L),2
15049 NEXT U
15050 R=160 :FOR T=3.15 TO -.05 STEP -.0
25:C=C0+RCOS(T):L=L0-RSIN(T):LINE(C0,L
0)-(C,L),2
15051 IF T<=2.4THEN ATTRB 1,1:COLOR 1:LO
CATE 10,12:PRINT"K"
15052 IF T<=2.2THEN LOCATE 12,12:PRINT"A
"
15053 IF T<=2 THEN LOCATE 14,12:PRINT"R"
15054 IF T<=1.9 THEN LOCATE 16,12:PRINT"
A"
15055 IF T<=1.7THEN LOCATE 18,12:PRINT"T
"
15056 IF T<=1.5 THEN LOCATE 20,12:PRINT"
E"
15057 IF T<=1.1THEN LOCATE 24,12:PRINT"K
"
15058 IF T<=.9 THEN LOCATE 26,12:PRINT"I
"
15059 IF T<=0.8THEN LOCATE 28,12:PRINT"D
"
15060 NEXT T
15070 BOX(75,85)-(245,107),2
15075 FORI=1TO4:FOR T=0 TO 3:COLOR1:LOC
ATE 10,12:PRINT"KARATE KID" I=3 THEN
:ATTRB 1,1:LOCATE 10,8:PRINT"PAR GUY
HORVAT":ATTRB 1,1
15080 NEXT I:NEXT I
15082 PLAY"AD4MLI2DORE#FA50#FARE#DGO2L#
DADOPDOL750SLM#L#4L#4L1204DOL24RE#L1250L
2403L#4L5#SO#
15085 FOR I=0 TO 10:CONSOLE,,,1:LOCATE 0
,24:PRINTINKEY$
15090 CONSOLE,,,0
15100 RETURN
20000 FOR NNN=1 TO 30:NEXT NNN:RETURN
```

```
INSTRUCTIONS COMPLEMEN-
TAIRES SUR LE 7 CONCER-
NANT LE PROGRAMME
GRAND PRIX 3D Yvo Bruno
MERCIER a pensé à ses
confrères DOSistes et propose
l'adaptation suivante du pro-
gramme Grand Prix.
```

```
20 CLEAR50,41999,8
120 FOR J=41999 TO 42759 .....
130 POKE &HA700,1
140 EXEC 41999
250 ...PEEK(42764)...PEEK(42761)...
650 ...POKE 42764,...POKE 42761,87
690 ...POKE 42254,6+N1 ELSE POKE 42254,4
700 ...POKE 42109,7 ELSE POKE 42109,3
810 ' Remplacer &H7,&HF0 par &H7,&H08
&H7,&H90 &H7,&H48
&H7,&36 &H5,&H46
&H7,&HFE &H7,&H0E
&H7,&H60 &H5,&H78
&H7,&HFE &H7,&H0E
&H7,&H50 &H5,&H40
&H7,&HFE &H7,&H0D
830 &H7,&H54 &H5,&H64
850 &H7,&HFD &H7,&H0D
860 &H7,&H54 &H5,&H54
870 &H7,&H4A &H5,&H5A
```

BALL

ZX81

Emules de Mac ENROE et autres CONNORS, essayez d'égaler vos champions favoris en disputant des parties acharnées de tennis contre vos amis.

Geneviève DEUX

Mode d'emploi:
Les instructions nécessaires sont incluses dans le programme BASIC. Ce programme compte 3K de langage machine et 3K de Basic. Tout d'abord, créez une ligne 1 REM de 3000 octets, puis tapez le petit programme qui vous permettra de rentrer un à un les quelques 2980 codes machines, un vrai plaisir. Supprimez ensuite les lignes 10 à 60 devenues inutiles et tapez le programme BASIC. Le match peut commencer.

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

```
10 FOR I=16514 TO 19494
20 INPUT A
30 POKE I,A
40 SCROLL
50 PRINT I,A
60 NEXT I
```

```
42 12 64 14 24 6 32 35
126 254 118 40 250 54 128 16
246 13 32 241 201 1 118 25
42 16 64 22 8 43 126 165
32 3 16 247 201 114 87 24
244 42 12 64 35 17 114 0
25 6 20 22 0 30 33 54
0 25 16 251 201 42 12 64
35 17 247 2 25 6 32 54
9 35 16 251 201 0 6 0
22 0 33 0 0 25 41 41
41 41 41 25 9 213 237 91
12 64 25 35 209 126 201 0
6 0 22 0 33 0 0 25
41 41 41 41 41 25 9 213
237 91 12 64 25 35 209 119
201 128 128 239 245 0 12 30
12 22 12 128 0 30 1 1
1 110 1 0 205 165 75 58
18 65 61 254 0 200 50 18
65 195 22 65 58 38 64 50
6 65 58 37 64 50 5 65
58 5 65 254 187 202 130 65
254 189 202 152 65 254 190 202
174 65 254 191 202 195 65 254
255 202 216 65 254 254 202 227
65 254 253 202 238 65 254 251
202 249 65 254 219 202 4 66
254 221 202 15 66 254 222 202
26 66 254 223 202 37 66 58
6 65 254 245 202 48 66 254
249 202 59 66 195 97 68 0
58 6 65 254 237 202 219 66
254 245 202 219 66 254 249 202
219 66 195 97 68 0 58 6
65 254 237 202 244 66 254 245
202 244 66 254 249 202 244 66
195 97 68 58 58 6 65 254
235 202 196 66 254 243 202 196
66 254 251 202 196 66 195 97
68 58 6 65 254 238 202 136
65 254 246 202 136 66 254 250
202 136 66 195 97 68 58 6
65 254 254 202 136 66 195 97
68 58 6 65 254 251 202 196
66 195 97 68 58 6 65 254
253 202 244 66 195 97 68 58
6 65 254 253 202 219 66 195
97 68 58 6 65 254 253 202
219 66 195 97 68 58 6 65
254 253 202 244 66 195 97 68
58 6 65 254 249 202 196 66
195 97 68 58 6 65 254 252
202 136 66 195 97 68 58 5
65 254 239 202 70 66 195 97
68 58 5 65 254 239 204 72
66 195 97 68 207 32 33 0
30 43 124 181 32 251 237 75
37 64 62 255 185 40 247 6
32 16 254 201 58 7 65 79
58 6 65 95 62 128 205 234
64 58 7 65 79 58 8 65
60 95 62 128 205 234 64 58
7 65 79 58 8 65 61 95
62 128 205 234 64 201 58 7
65 254 0 202 97 68 205 94
66 58 7 65 61 50 7 65
79 58 8 65 95 62 5 205
234 64 58 7 65 79 58 8
65 60 95 62 130 205 234 64
58 8 65 61 95 58 7 65
79 62 7 205 234 64 195 97
68 0 58 7 65 254 13 202
97 68 205 94 66 58 7 65
60 50 7 65 79 195 155 66
0 58 8 65 254 4 202 97
68 205 94 66 58 7 65 79
68 8 65 61 50 8 65 195
158 66 58 8 65 254 21 202
97 68 205 94 66 58 7 65
79 58 8 65 60 50 8 65
```

```
195 158 66 0 0 0 205 130
64 62 0 50 196 64 50 197
64 62 32 50 200 64 62 8
50 202 64 205 191 64 62 33
50 196 64 205 191 64 62 66
50 196 64 62 10 50 202 64
205 191 64 62 247 50 196 64
62 2 50 197 64 62 9 50
202 64 205 191 64 62 31 50
176 64 62 0 50 177 64 62
24 50 180 64 62 8 50 186
64 205 171 64 62 114 50 176
64 62 20 50 180 64 62 0
50 186 64 205 171 64 205 158
67 62 0 50 13 68 205 7
68 62 16 50 13 68 205 7
68 62 33 50 58 66 205 52
68 62 49 50 58 68 205 52
68 201 0 0 62 0 50 7
65 62 30 50 9 65 62 12
50 8 65 50 10 65 58 7
65 79 58 8 65 95 62 5
205 234 64 58 7 65 79 58
8 65 60 95 62 130 205 234
64 58 7 65 79 58 8 65
61 95 62 7 205 234 64 58
9 65 79 58 10 65 95 62
133 205 234 64 58 9 65 79
58 10 65 60 95 62 129 205
234 64 58 9 65 79 58 10
65 61 95 62 132 205 234 64
201 0 0 0 0 42 12 64
35 35 17 16 0 25 54 184
35 54 170 35 54 185 35 35
54 175 35 54 170 35 54 186
35 35 54 184 35 54 168 35
54 180 35 54 183 35 54 170
201 0 42 12 64 35 35 17
49 0 25 54 0 35 54 28
35 54 0 35 35 54 0 35
54 28 35 54 0 35 35 54
0 35 54 28 35 54 28 35
54 0 35 54 0 201 128 0
0 0 0 0 0 0 0 0
0 58 38 64 50 6 65 58
37 64 50 5 65 58 5 65
254 187 202 177 68 254 189 202
198 68 254 190 202 220 68 254
191 202 242 68 58 6 65 254
253 202 22 69 254 252 202 44
69 254 249 202 55 69 254 246
202 66 69 254 249 202 78 69
195 14 70 0 0 0 0 58
6 65 254 237 202 196 69 254
245 202 136 69 254 249 202 244
69 195 14 70 58 6 65 254
237 202 196 69 254 245 202 136
69 254 249 202 244 69 195 14
70 0 58 6 65 254 235 202
196 69 254 243 202 136 69 254
251 202 244 69 195 14 70 0
58 6 65 254 238 202 196 69
254 239 202 196 69 254 246 202
136 69 254 247 202 136 69 254
250 202 244 69 254 251 202 244
69 195 14 70 58 5 65 254
219 202 218 69 254 221 202 218
69 254 223 202 218 69 195 14
70 0 58 5 65 254 223 202
218 69 195 14 70 58 5 65
254 222 202 218 69 195 70 69
58 5 65 254 239 202 70 66
195 14 70 0 58 5 65 254
239 204 72 66 195 14 70 0
58 9 65 79 58 10 65 95
62 128 205 234 64 58 9 65
79 58 10 65 60 95 62 128
205 234 64 58 9 65 79 58
10 65 61 95 62 128 205 234
64 201 0 0 0 58 9
65 254 30 202 14 70 205 90
69 58 9 65 60 50 9 65
79 58 10 65 95 62 133 205
234 64 58 9 65 79 58 10
65 60 95 62 129 205 234 64
58 9 65 79 58 10 65 61
95 62 132 205 234 64 195 14
70 0 58 9 65 254 17 202
```

```
14 70 205 90 69 58 9 65
61 50 9 65 195 154 69 0
58 10 65 254 4 202 14 70
205 90 69 58 9 65 79 58
10 65 61 50 10 65 195 158
69 0 58 10 65 254 21 202
14 70 205 90 69 58 9 65
79 58 10 65 60 50 10 65
195 158 69 0 58 14 65 254
0 202 215 73 0 0 58 11
65 254 0 202 222 71 254 30
202 222 71 254 15 210 164 70
58 11 65 79 58 12 65 60
95 205 208 64 254 9 204 106
70 58 11 65 79 58 12 65
61 95 205 208 64 254 10 204
106 70 58 11 65 61 79 58
12 65 95 205 208 64 254 7
202 125 70 254 5 202 138 70
254 130 202 150 70 195 14 71
58 21 65 254 2 40 6 62
2 50 21 65 201 62 1 50
21 65 201 62 0 50 20 65
62 1 50 21 65 195 14 71
62 0 50 20 65 50 21 65
195 14 71 0 62 0 50 20
65 62 2 50 21 65 195 14
71 0 58 11 65 79 58 12
65 60 95 205 208 64 254 9
204 106 70 58 11 65 79 58
12 65 61 95 205 208 64 254
10 204 106 70 58 11 65 60
79 58 12 65 95 205 208 64
254 132 202 228 70 254 133 202
242 70 254 129 202 255 70 195
14 71 62 2 50 21 65 62
1 50 20 65 195 14 71 0
62 0 50 21 65 62 1 50
20 65 195 14 71 62 1 50
21 65 50 20 65 195 14 71
0 0 0 0 205 189 71 58
20 65 254 1 202 106 71 58
21 65 254 0 202 62 71 254
1 202 82 71 58 11 65 60
50 11 65 79 58 12 65 61
50 12 65 95 62 180 205 234
64 195 219 71 58 11 65 60
50 11 65 79 58 12 65 95
62 180 205 234 64 195 219 71
58 11 65 60 50 11 65 79
58 12 65 60 50 12 65 95
62 180 205 234 64 195 219 71
58 21 65 254 0 202 168 71
254 1 202 144 71 58 11 65
61 50 11 65 79 58 12 65
60 50 12 65 95 62 180 205
234 64 195 219 71 0 58 11
65 61 50 11 65 79 58 12
65 61 50 12 65 95 62 180
205 234 64 195 219 71 58 11
65 61 50 11 65 79 58 12
65 95 62 180 205 234 64 195
219 71 0 58 11 65 254 15
202 208 71 79 58 12 65 95
62 128 205 234 64 201 79 58
12 65 95 62 0 205 234 64
201 195 215 73 58 11 65 254
0 202 212 73 205 28 73 14
29 30 1 205 208 64 254 38
202 28 72 14 26 30 1 205
208 64 254 32 202 230 74 14
10 30 1 205 208 64 254 32
202 64 72 254 28 202 120 72
254 29 202 142 72 195 153 72
0 0 14 29 30 1 62 0
205 234 64 195 106 73 14 10
30 1 205 208 64 254 32 194
1 72 14 13 30 1 62 38
205 234 64 195 106 73 14 6
30 1 205 208 64 254 33 202
93 72 60 50 15 65 14 6
30 1 58 15 65 205 234 64
195 184 72 0 0 0 14 2
30 1 205 208 64 254 29 202
206 73 14 2 30 1 62 29
205 234 64 195 7 73 14 10
30 1 62 29 205 234 64 14
11 30 1 62 33 205 234 64
195 106 73 0 14 10 30 1
```

```
62 31 205 234 64 14 11 30
1 62 28 205 234 64 195 106
73 14 10 30 1 62 32 205
234 64 14 11 30 1 62 28
205 234 64 195 106 73 14 10
30 1 62 28 205 234 64 14
11 30 1 62 28 205 234 64
14 13 30 1 62 0 205 234
64 14 26 30 1 62 28 205
234 64 14 27 30 1 62 28
205 234 64 14 29 30 1 62
0 205 234 64 58 16 65 254
0 40 8 62 0 50 16 65
195 106 73 62 1 50 16 65
195 106 73 0 0 14 6 30
1 62 28 205 234 64 14 22
30 1 62 28 205 234 64 195
184 72 14 14 30 12 62 52
205 234 64 14 15 30 12 62
58 205 234 64 14 16 30 12
62 57 205 234 64 33 0 150
43 124 181 32 251 14 14 30
12 62 128 205 234 64 14 15
30 12 62 0 205 234 64 14
16 30 12 62 128 205 234 64
58 11 65 79 58 12 65 95
62 128 205 234 64 201 0 0
205 197 73 58 16 65 254 0
202 134 73 62 1 50 20 65
14 28 30 12 62 180 205 234
64 195 247 73 62 0 50 20
65 14 2 30 12 62 180 195
4 74 58 52 64 254 170 210
170 73 254 85 210 178 73 62
0 50 21 65 195 186 73 0
62 1 50 21 65 195 163 73
62 2 50 21 65 195 163 73
62 1 50 14 65 205 72 66
195 215 73 205 94 66 205 90
69 205 158 67 62 1 50 17
65 201 195 20 74 33 0 3
43 124 181 32 251 58 14 65
254 0 202 239 73 62 0 50
14 65 195 210 75 62 1 50
14 65 195 210 75 62 28 50
11 65 62 12 50 12 65 195
148 73 205 234 64 62 2 50
11 65 62 12 50 12 65 195
148 73 205 28 73 14 13 30
1 205 208 64 254 38 202 72
74 14 10 30 1 205 208 64
254 32 202 245 74 14 26 30
1 205 208 64 254 32 202 108
74 254 28 202 161 74 254 29
202 182 74 195 203 74 14 13
30 1 62 0 205 234 64 195
106 73 14 26 30 1 205 208
64 254 32 194 47 74 14 29
30 1 62 38 205 234 64 195
106 73 14 22 30 1 205 208
64 254 33 202 137 74 60 50
15 65 14 22 30 1 58 15
65 205 234 64 195 184 72 14
18 30 1 205 208 64 254 29
202 224 74 14 18 30 1 62
29 205 234 64 195 7 73 14
26 30 1 62 29 205 234 64
14 27 30 1 62 33 205 234
64 195 106 73 14 26 30 1
62 31 205 234 64 14 27 30
1 62 28 205 234 64 195 106
73 14 26 30 1 62 32 205
234 64 14 27 30 1 62 28
205 234 64 195 106 73 62 2
50 17 65 201 14 13 30 1
205 208 64 254 38 194 40 72
195 64 72 14 29 30 1 205
208 64 254 38 194 84 74 195
108 74 205 16 67 62 1 50
14 65 58 52 64 254 127 210
60 75 62 2 50 11 65 62
12 50 12 65 62 0 50 16
65 50 20 65 50 21 65 58
11 65 79 58 12 65 95 62
180 205 234 64 205 72 66 195
38 65 62 28 50 11 65 62
12 50 12 65 62 1 50 16
65 50 20 65 62 0 50 21
65 195 41 75 42 12 64 35
```

```
34 14 64 62 49 167 23 23
23 22 0 203 18 95 33 0
30 25 14 8 6 8 34 123
64 86 175 203 34 23 42 14
64 119 35 34 14 64 16 242
17 25 0 42 14 64 25 34
14 64 42 123 64 35 13 32
219 17 0 1 42 14 64 167
237 82 34 14 64 42 14 64
201 128 128 62 31 50 119 75
205 182 75 62 23 50 119 75
205 182 75 201 62 39 50 94
75 205 86 75 62 38 50 94
75 205 93 75 62 49 50 94
75 205 93 75 205 93 75 201
58 7 65 79 58 8 65 95
62 5 205 234 64 58 7 65
79 58 8 65 61 95 62 7
205 234 64 58 7 65 79 58
8 65 60 95 62 130 205 234
64 58 9 65 79 58 10 65
95 62 133 205 234 64 58 9
65 79 58 10 65 61 95 62
132 205 234 64 58 9 65 79
58 10 65 60 95 62 129 205
234 64 195 38 65
```

A suivre...

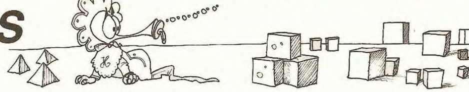
```
ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES
CARACTERES EN VIDEO INVERSEE:

LIGNE:        CARACTERES:

 210..."VOULEZ-VOUS CHANGER LA V
        ITES-  SE DE LA BALLE (O
        /N) ?"
 420..."ENTREZ UN NOMBRE ENTRE 1
        ET 5"
 520..."POUR ENGAGER PRESSEZ UNE
        TOUCHE"
 530..."POUR RETOURNER AU BASIC,
        APPUYER"
 540..."SUR (8) ET (0)."
 550..."POUR PAUSE,PRESSER (9) E
        T (0)."
 615..."PARTIE TERMINEE"
 650..."UNE AUTRE PARTIE (O/N) ?
        "
1020..."JOUEUR GAUCHE"
1030..."VOTRE NOM S.V.P ?"
1060..."JOUEUR DROITE"
1070..."VOTRE NOM S.V.P ?"
2020..."MODE D EMPLOI"
2035..."VOICI LE TERRAIN DE JEU"
2040..."LE MATCH SE DEROULE EN 2
        SET "
2045..."GAGNANTS.LES COMPTEURS T
        IEN-"
2050..."NENT COMPTE DES AVANTAGE
        S ET"
2055..."LES SIGNALENT PAR UN (A)
        A "
2060..."COTE DU SCORE.NEANMOINS
        ON NE"
2065..."TIENT PAS COMPTE DES 2 J
        EUX"
2070..."D ECART POUR OBTENIR LE
        SET."
2080..."LES RAQUETTES SONT COMPO
        SEES"
2085..."DE 3 ELEMENTS."
2090..."- L ELEMENT CENTRAL RENV
        OIE"
2095..."LA BALLE HORIZONTALEMENT
        "
2100..."- LE HAUT VERS LE BAS"
2110..."- LE BAS VERS LE HAUT"
2150..."COMMANDES DE LA RAQUETTE
        "
2160..."DE GAUCHE:    DE DROITE:"
2170..."      VERS LE HAUT      "
2180..."      VERS LE BAS.      "
2190..."      VERS LE FILET     "
2199..."     EN ARRIERE        "
```

JEUX DES INVERSES

TI99 BASIC ETENDU



Des cubes, encore des cubes, toujours des cubes, pour reconstituer un encore carré.

Julien CLAVEZ

```
10 REM
15 REM     CALVEZ JULIEN
20 REM
25 REM  6 AV. JOSEPH BEDIER
30 REM
35 REM     75013  PARIS
40 REM
45 REM        TI-99/4A
50 REM
55 REM    BASIC ETENDU
60 REM
65 REM
100 CALL CLEAR
105 PRINT "      JEU DES INVERSES"
110 PRINT "      ----------------  "
115 PRINT : : :
120 PRINT "     LE JEU COMPREND 9 CASES
"
125 PRINT
130 PRINT "CORRESPONDANT A 9 TOUCHES DU
"
135 PRINT
140 PRINT "CLAVIER.      Q W E"
145 PRINT
150 PRINT "              A S D"
155 PRINT
160 PRINT "              Z X C"
165 PRINT
170 PRINT
175 PRINT
180 INPUT "                   ENTER ...":
L$
185 PRINT
190 CALL CLEAR
195 PRINT "     LES CASES PEUVENT ETRE "
200 PRINT
205 PRINT """ALLUMEES"" OU ""ETEINTES"".
"
210 PRINT
215 PRINT "VOUS DEVEZ ""ALLUMER"" TOUTES
"
220 PRINT
225 PRINT "LES CASES(COULEUR BLEU)."
230 PRINT
235 PRINT "      POUR CELA,VOUS POUVEZ"
240 PRINT
245 PRINT "APPUYER SUR UNE TOUCHE "
250 PRINT
255 PRINT "- DE COIN,POUR INVERSER  "
260 PRINT
265 PRINT "  4 CASES DE COIN."
270 PRINT
275 PRINT "- DE COTE,POUR INVERSER  "
280 PRINT
285 PRINT "  3 CASES DE COTE."
290 PRINT
295 PRINT "- DE CENTRE,POUR INVERSER "
300 PRINT
305 PRINT "  TOUTES LES CASES."
310 INPUT "                 ENTER ...":
L$
315 CALL CLEAR
320 DIM A(2,2)
325 CALL CHAR(97,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
330 CALL CHAR(104,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
335 CALL COLOR(9,6,1)
340 CALL COLOR(10,9,1)
345 CALL SCREEN(11)
350 F$="QWEASDZXC"
355 REM TIRAGE DU DEPART
360 REM ----------------
365 RANDOMIZE
370 FOR I=0 TO 2 :: FOR I1=0 TO 2
375 A(I,I1)=INT(RND*2)
380 NEXT I1 :: NEXT I
385 C1=0
390 REM    DEBUT DU JEU
395 REM    ------------
400 GOSUB 450
405 IF C3=0 THEN GOTO 710
410 DISPLAY AT(20,1):"A VOUS  :"
415 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 415
420 CALL SOUND(100,660,2)
425 CALL SOUND(100,770,2)
430 R$=CHR$(K)
435 GOSUB 515
440 C1=C1+1
445 GOTO 400
450 REM
455 REM    AFFICHAGE
460 REM    ---------
465 C3=0
470 FOR I=0 TO 2 :: FOR I1=0 TO 2
475 IF A(I,I1)=0 THEN B$(I,I1)="a" :: GO
TO 490
480 B$(I,I1)="h"
485 C3=C3+1
490 NEXT I1 :: NEXT I
495 FOR I=0 TO 2 :: FOR I1=0 TO 2
500 DISPLAY AT(5+(I*4),10+(I1*4))SIZE(1)
:B$(I,I1)
505 NEXT I1 :: NEXT I
510 RETURN
515 REM
520 REM    COMMANDE
525 REM    --------
530 C2=0
535 FOR I=1 TO LEN(F$)
540 IF R$=SEG$(F$,I,1)THEN C2=I :: I=LEN
(F$)
545 NEXT I
550 IF C2=0 THEN C1=C1-1 :: GOTO 570
555 X=INT((C2-1)/3)
560 Y=INT(C2-1)-X*3
565 ON C2 GOSUB 575,615,575,615,675,615,
575,615,575
570 RETURN
575 REM
580 REM    COIN
585 REM    ----
590 D=X/2 :: D1=Y/2
595 FOR I=0 TO 1 :: FOR I1=0 TO 1
600 A(I+D,I1+D1)=(A(I+D,I1+D1)=0)
605 NEXT I1 :: NEXT I
610 RETURN
615 REM
620 REM    COTE
625 REM    ----
630 IF Y=1 THEN 655
635 FOR I=0 TO 2
640 A(I,Y)=(A(I,Y)=0)
645 NEXT I
650 GOTO 670
655 FOR I1=0 TO 2
660 A(X,I1)=(A(X,I1)=0)
665 NEXT I1
670 RETURN
675 REM
680 REM    CENTRE
685 REM    ------
690 FOR I=0 TO 2 :: FOR I1=0 TO 2
695 A(I,I1)=(A(I,I1)=0)
700 NEXT I1 :: NEXT I
705 RETURN
710 REM
715 REM  GAGNE
720 REM  -----
725 CALL SOUND(100,440,2)
730 CALL SOUND(100,550,2)
735 CALL SOUND(100,440,2)
740 CALL SOUND(100,660,2)
745 CALL SOUND(100,880,2)
750 DISPLAY AT(20,1):"VOUS AVEZ TROUVER
EN ";C1;"ESSAIS "
755 DISPLAY AT(23,1):"VOULEZ-VOUS REJOUE
R (O/N):"
760 ACCEPT AT(23,27)VALIDATE("ON"):X$
765 IF X$="N" THEN GOTO 780
770 CALL CLEAR
775 GOTO 355
780 CALL CLEAR
785 PRINT "     AU REVOIR ..."
790 PRINT : : : : : : : : :
795 END
```

BALL TRAP

TI99 BASIC ETENDU

Payez-vous le luxe de disputer une partie acharnée de "Ball Trap" bien au chaud grâce à votre TI.

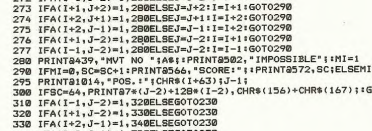
Xavier LERISTRE

```
100 REM **************
110 REM * BALL TRAP *
120 REM *  AUTEUR  *
130 REM *  LEVISTRE *
140 REM *   XAVIER  *
150 REM **************
160 GOSUB 1040
200 CALL CHARSET :: GOTO 720
230 P.E=1 :: R=0
290 REM JEU
300 CALL SCREEN(2)
310 CALL CHAR(96,"000010107C101000000000
0000000000000000000000000000000000000
00");
320 CALL CHAR(100,"00003C7E7E3C0000000000
0000000000000000000000000000000000000
000");
330 CALL CHAR(91,"00183C3C3C7E")
340 CALL CHAR(108,"080240008902200501901
42400104002546022098A0000908100440022800
800")
350 FOR I=3 TO 12
360 CALL COLOR(I,16,B)
370 NEXT I
380 RANDOMIZE
390 B=INT(RND*6)-3
300 CALL SPRITE(#1,96,9,100,125)
310 CALL SPRITE(#2,100,2,180,125)
320 CALL HCHAR(14,19,5)
330 IF E=0 THEN 380
340 DISPLAY AT(2,3):"SCORE:"R
350 CALL KEY(1,K,S):: IF K<>18 THEN 350
360 R=R+9
370 DISPLAY AT(2,3):"SCORE:"R
380 P=P+1
390 CALL MOTION(#2,-14,6*B)
400 CALL JOYST(1,X,Y)
410 CALL MOTION(#1,-Y*7,X*7)
420 CALL KEY(1,K,S):: IF K=18 THEN 600
430 IF P)20 THEN.520
440 CALL POSITION(#2,A,B)
450 IF A<10 OR A>240 THEN 470 ELSE 460
460 IF B<30 OR B>240 THEN 470 ELSE 400
470 DISPLAY AT(2,3):"SCORE:"R
480 P=P+1
490 CALL DELSPRITE(#2,#1)
500 IF P)20 THEN 520
510 GOTO 290
520 CALL DELSPRITE(ALL)
530 CLEAR
540 FOR I=1 TO 6
550 DISPLAY AT(10,11):"GAME OVER"
560 FOR J=1 TO 50 :: NEXT J
570 DISPLAY AT(10,7):"          "
580 NEXT I
590 GOTO 1680
600 CALL SOUND(-100,-7,0)
610 CALL COINC(#1,#2,6,C):: IF C<>-1 THE
N 620
620 CALL PATTERN(#2,108)
630 R=R+1 :: P=P+1
640 CALL DELSPRITE(#2,#1)
650 DISPLAY AT(2,3):"SCORE:"R
660 GOTO 290
670 D=D-1
680 CALL HCHAR(1,18-D,32)
690 IF D=0 THEN 470
700 GOTO 440
710 REM DECORS
720 CALL CLEAR
730 CALL SCREEN(2)
740 CALL COLOR(1,13,B)
750 CALL CHAR(33,"000818383C7EFFFF")
760 CALL CHAR(34,"0000000103C7CFF")
770 CALL CHAR(35,"0000002003387CF")
780 CALL CHAR(36,"00000000040E7FFF")
790 FOR I=1 TO 32 STEP 4
800 FOR J=1 TO 4
810 CALL HCHAR(12,I+J-1,32+J)
820 NEXT J
830 NEXT I
840 CALL CHAR(37,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
850 CALL HCHAR(13,1,37,32)
860 CALL HCHAR(14,1,37,32)
870 CALL COLOR(2,5,3)
880 CALL CHAR(40,"073F7FFF7F0703")
890 CALL CHAR(41,"BDDDE3FFFFFFDFDB")
900 CALL CHAR(42,"103CFEFFFFFCF06A")
910 CALL CHAR(43,"00387BFCFBF8C000")
920 CALL CHAR(44,"")
930 FOR I=15 TO 24
940 CALL HCHAR(I,1,44,32)
950 NEXT I
960 FOR I=1 TO 4
970 CALL HCHAR(16,13+I,39+I)
980 CALL HCHAR(17,6+I,39+I)
990 CALL HCHAR(23,24+I,39+I)
1000 CALL HCHAR(16,26+I,39+I)
1010 NEXT I
1020 GOTO 180
1030 REM PRESENTATION
1040 CALL CLEAR
1050 L0=500
1060 CALL SCREEN(2)
1070 CALL CHAR(33,"0000003C7E7E3C0000000
0000000000000000000000000000000000000
000")
1080 CALL CHAR(36,"0000000000000000000804
020100B0B070000000000000000000000001
0E0")
1090 CALL CHAR(40,"0000000000000016AFB0
0000000000000010102040B0000000000000000
0")
1100 CALL CHAR(44,"0000000090200050140
0404000000000000000B0A0090B0000400000000
0
00")
1110 CALL CHAR(48,"080240008902200501901
42400104002546022098A0000908100440022800
800")
1120 CALL MAGNIFY(3)
1130 FOR I=1 TO 14
1140 CALL COLOR(I,9,1)
1150 NEXT I
1160 A$="BALL TRAP"
1170 FOR J=1 TO 9
1180 CALL SPRITE(#1,36,7,90,176)
1190 CALL SPRITE(#2,33,16,85,182)
1200 FOR I=1 TO 20 :: NEXT I
1210 CALL MOTION(#2,0,-20)
1220 CALL PATTERN(#1,40)
1230 FOR I=1 TO L0
1240 NEXT I
1250 L0=L0-25
1260 CALL MOTION(#2,0,0)
1270 CALL SOUND(-400,-7,0)
1280 CALL PATTERN(#2,44)
1290 FOR I=1 TO 20
1300 NEXT I.
1310 CALL PATTERN(#2,48)
1320 FOR I=1 TO 10
1330 NEXT I
1340 CALL DELSPRITE(#2)
1350 CALL HCHAR(12,10+J,ABC(SEG$(A$,J,1)
))
1360 NEXT J
1370 CALL DELSPRITE(ALL)
1380 DISPLAY AT(20,3):"VOULEZ VOUS LES R
EGLES ?"
1390 RESTORE 1660
1400 FOR I=1 TO 10
1410 READ A,B,C
1420 CALL SOUND(A,B,0.0,C)
1430 NEXT I
1440 ACCEPT AT(20,27)VALIDATE("ND"):RE$
1450 IF RE$="N" THEN 1600 ELSE 1470
1460 REM REGLE.
1470 CALL CLEAR
1480 DISPLAY AT(1,3):"LE JEU CONSISTE A
DETRUIRE"
1490 DISPLAY AT(3,3):"LE MAXIMUM DE DISQ
UES"
1500 DISPLAY AT(5,3):"POUR CELA VOUS DIS
POSEZ"
1510 DISPLAY AT(7,3):"D UN VISEUR ET DE
5 BALLES"
1520 DISPLAY AT(10,3):"LE NOMBRE DE DISQ
UES EST"
1530 DISPLAY AT(12,3):"LIMITE ALORS N EN
PERDEZ"
1540 DISPLAY AT(14,3):"PAS DE TROP"
1550 DISPLAY AT(18,3):"BONNE CHANCE "
1560 DISPLAY AT(22,3):"APPUYEZ SUR "ENTE
R"
1570 DISPLAY AT(24,3):"POUR COMMENCER"
1580 CALL KEY(5,K,B):: IF S=0 THEN 1580
1590 IF K<>13 THEN 1580
1600 CALL CLEAR
1610 DISPLAY AT(12,8):"RELEVEZ ALPHA LOC
K"
1620 FOR I=1 TO 200 :: NEXT I
1630 GOTO 170
1640 FOR I=1 TO 8 :: CALL COLOR(I,16,1):
: NEXT I
1650 DISPLAY AT(12,3):"A CONBIEN JOUEZ-V
OUS <&"
1660 DATA 100,440,880,100,465,930,100,44
0,880,100,465,930,800,440,880,200,390,78
0,200,350,700,200,330,660
1670 DATA 200,295,590,1000,295,590
1680 CALL CLEAR
1690 CALL CHARSET :: FOR I=1 TO 14 :: CA
LL COLOR(I,16,1):: NEXT I
1700 DISPLAY AT(5,10):"SCORE:"R
1710 IF R<96 THEN 1730
1720 MR=R
1730 DISPLAY AT(9,10):"RECORD"MR
1740 DISPLAY AT(14,6):"REJOUEZ VOUS ?"
1750 ACCEPT AT(14,21)VALIDATE("ON"):ON$
1760 IF ON$="N" THEN END ELSE 170
```

LE CAVALIER

TRS 80

C'est fou ça. C'est pas drôle une vie de cheval. Etre obligé de parcourir tout l'échiquier et encore pas n'importe comment, tout ça pour avoir droit au picotin, non c'est pas une vie ça.



Daniel BIENFAIT

```
5 '*********************************
  *      BIENFAIT DANIEL          *
  * PGM : LE CAVALIER (3202 OC)   *
  *  ORD. : TRS-80 MOD.1 NIV.2    *
  *                               *
  *********************************

99 '*********************************
   * PRESENT. ET DESSIN PLAN DE JEU *
   *********************************
100 CLS:CLEAR200:DIMA(11,11),A$(11,11)):SC=1
108 PRINTCHR$(23)&220,"J E U"&394,"D U   C A V A L I E R"&512,ST
RING$(32,42):FORI=1TO500:NEXT
109 FORJ=0TO11:FORI=0TO11:A(I,J)=1:NEXTI,J:CLS
110 FORJ=2TO9:FORI=2TO9:A(I,J)=0:PRINT87*(I-2)+128*(J-2),CHR$(13
6)+CHR$(132):NEXTI,J
112 FORP=0TO15:PRINT852+64*P,CHR$(191)::NEXT
115 PRINT954,CHR$(92)" ! A .. H":&118,CHR$(94)" : 1 .. 8":&183,"
DEPART :";&632,"MVTS :";
117 PRINT&696,"1   2";&757,"8 ";CHR$(176);CHR$(131);CHR$(191);"
";CHR$(191)CHR$(131)CHR$(176)!" 3"!&823,STRING$(7,179)!&826,CH
R$(191)!&885,"7 ";CHR$(131)CHR$(176)!CHR$(191)!" ";CHR$(191)CH
R$(176)!CHR$(131)!" 4"!&952,"6   5";
120 PRINT&311,"QUELLE";:PRINT&377,"CASE ?";:PRINT&248,"      ";
129 '**************
    * DEPART JEU *
    **************
130 A$=INKEY$:IFA$="",130ELSEPRINT&248,A$;
140 B$=INKEY$:IFB$="",140ELSEPRINT&250,B$;
150 IFA$>="A"ANDA$<="H",170
160 IFA$>="1"ANDA$<="B",190ELSE120
170 IFB$>="A"ANDB$<="H",120
180 IFB$>="1"ANDB$<="B",210ELSE120
190 IFB$>="A"ANDB$<="H",220
200 IFB$>="1"ANDB$<="B",120ELSE120
210 I=ASC(A$)-63:J=VAL(B$)+1:GOTO230
220 J=VAL(A$)+1:I=ASC(B$)-63
230 A$(I,J)=CHR$(191)+CHR$(179)+A(I,J)=1+PRINT87*(J-2)+128*(I-2)
,A$(I,J);:A=I:B=J:A$(A,B)=CHR$(156)+CHR$(167)
239 '*************************
    * JEU (TEST MVT POSS. OU NON) *
    *************************
240 PRINT&310,"QUEL MVT ? ";:PRINT&376,"(1-8)  ";
250 A$=INKEY$:IFA$="",250ELSEPRINT&439,STRING$(8,32);:PRINT&502,
STRING$(10,32);
255 PRINT87*(B-2)+128*(A-2),A$(A,B);
260 ONVAL(A$)GOTO270,271,272,273,274,275,276,277
265 GOTO240
270 IFA(I-2,J-1)=1,280ELSEJ=J-1:I=I-2:GOTO290
271 IFA(I-2,J+1)=1,280ELSEJ=J+1:I=I-2:GOTO290
272 IFA(I-1,J+2)=1,280ELSEJ=J+2:I=I-1:GOTO290
273 IFA(I+1,J+2)=1,280ELSEJ=J+2:I=I+1:GOTO290
274 IFA(I+2,J+1)=1,280ELSEJ=J+1:I=I+2:GOTO290
275 IFA(I+2,J-1)=1,280ELSEJ=J-1:I=I+2:GOTO290
276 IFA(I+1,J-2)=1,280ELSEJ=J-2:I=I+1:GOTO290
277 IFA(I-1,J-2)=1,280ELSEJ=J-2:I=I-1:GOTO290
280 PRINT&439,"MVT NO "1A$;:PRINT&502,"IMPOSSIBLE";:I=I+1
290 IFMI=0,SC=SC+1:PRINT&566,"SCORE:";:PRINT&572,SC;ELSEMI=0
295 PRINT&1014,"POS.:";CHR$(I+&31)J-1;
300 IFSC=64,PRINT87*(J-2)+128*(I-2),CHR$(156)+CHR$(167):;GOTO390
310 IFA(I-1,J-2)=1,320ELSEGOTO230
320 IFA(I+1,J-2)=1,330ELSEGOTO230
330 IFA(I+2,J-1)=1,340ELSEGOTO230
340 IFA(I+2,J+1)=1,350ELSEGOTO230
350 IFA(I+1,J+2)=1,360ELSEGOTO230
360 IFA(I-1,J+2)=1,370ELSEGOTO230
370 IFA(I-2,J+1)=1,380ELSEGOTO230
380 IFA(I-2,J-1)=1,385ELSEGOTO230
385 Q=1
389 '*************************
    * COMMENTAIRES FIN DE JEU *
    *************************
390 PRINT87*(J-2)+128*(I-2),CHR$(156)+CHR$(167);:PRINT&440,"FIN
DU";:PRINT&504,"JEU";:FORO=1TO20!OUT255,4!OUT255,0!NEXT
500 FORI=1TO3000!INKEY$<>" ";NEXT
510 CLS:PRINTCHR$(23)!IFQ=1,550
520 PRINT&210,"BRAVO,";PRINT&320,"VOTRE NOM VA ENTRER DANS
    L'HISTOIRE,"
530 PRINT&448,"AU COTE DE MATHEMATICIENS      CELEBRES COMME :"
:PRINT&504,"EULER (1759)  COLLINI (1773)   ET  WARNSDORF (1823).
"
540 PRINT&768,"TAPEZ LA TOUCHE 'R' POUR TENTER DE RENOUVELER VOT
RE EXPLOIT";:GOTO590
550 PRINT&384,"CE SGORE DE'SC'EST A AMELIORER";:PRINT
560 IFSC<40,PRINT"VOUS DEVRIEZ REFLECHIR UN PEU   PLUS"
570 IFSC>50,PRINT"ENCORE UN PETIT EFFORT"
580 PRINT&768,"'R' POUR RECOMMENCER"
590 IFINKEY$<>"R",590ELSERUN
```

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

SPELUNKER DE BRODERBUND POUR CBM 64

Cette nuit, j'ai vécu une communication astrale avec le fantôme de Micha d'une intensité sans égale. Visiblement la réincarnation le guette, il ne pourra plus assumer sa part du dialogue dans Miche et Micha. Triste fin pour un bien triste sire. Mais ne nous appitoyons pas plus longtemps sur le sort des autres et attachons-nous à décrypter les mystères mystérieux du sublimissime logiciel Spelunker.

Comme par un hasard mal intentionné, vous êtes dans la mouise la plus profonde: perdu au fin fond d'une galerie sans fond, votre moral est au plus bas. Que dire de votre état général lorsque vous vous apercevez que l'ascenseur dans lequel vous venez de prendre place n'est en fait qu'un descenseur subtilement déguisé ? Il est déplorable. Bon tout n'est pas dit ! Après avoir absorbé votre bouillon habituelle de remontants divers, vous vous décidez à franchir le pas qui vous mènera dans les limbes, ou tout à côté dans le meilleur des cas. Votre soif inextinguible de richesses reprend petit à petit le dessus et vous vous précipitez sur le magnifique vase précolombien que vous venez de voir au détour d'une levée de terre. Pas plus de vingt huit mètres cinquante sept plus loin, vous trouvez un bâton de dynamite qui vous remonte le courage au-dessus du niveau de la mer. Joie, exultation, profonde surprise et regain d'énergie: vous tombez inopinément en arrêt devant une magnifique pile Nickel-Cadmium qui vous permet de recharger à bloc votre stock de vibratiles (arme à nulle autre pareille dans les combats insensés contre les morts-vivants du cru). Point ne suffit d'en rester là ! Votre fortune est faite. Il suffit de se baisser pour ramasser les sapites, les objets d'art et autres seaux en platine chromé. Finalement, la claustrophobie vous quitte et vous décidez de franchir le test final: vous reprenez place à bord du descenseur et gagnez les galeries inférieures (en altitude mais pas en dangers divers, comme vous vous en rendez compte au bout de quelques pas). Bien des risques que vous acceptez de prendre vous permettent d'augmenter votre pécule à la vitesse de l'hirondelle africaine porteuse de noix de coco. Bonne aventure en un mot. Dommage qu'elle ne s'échelonne que sur six réseaux souterrains (à raison d'une demi-heure par réseau, ça va encore). Vous pouvez l'acheter en toute confiance, il ne déshonnorera pas votre logithèque.

Frère BUND
et
Band BRODER

LES AVENTURES DEFINITIVESQUES DE MICHE ET MICHA

SBROTOGEZNEU pour MAMBA 21 et PROUTE 13 GT1

- Alors, Micha, c'est la dernière fois que je dis "Alors Micha" ?
- Yeah ! C'est la fin finale: dans deux minutes, j'enlève le haut.
- C'est vrai que tu te balades presque à poil depuis... Au fait, on fait un bilan de nos aventures passées ?
- Non. Ne tournons pas la plaie autour du couteau. Parlons donc du bas qui me quitteras dans moins de cent vingt secondes.
- Mais je ne l'ai déjà plus ! Que faire ?
- Tu veux de la rime facile ? Nous taire...
- Tu veux cinq cent grammes de steak haché ? Les voilà.
- T'as pas du poivre (pour mieux me faire tousser) et des oignons (pour mieux me voir pleurer) pour le steack à chier ?
- Non, mais j'ai du salagou. Je t'explique pas, tu connais aussi bien que moi.
- OK. Bon on va quand même leur dire aux lecteurs que es-kijfzuig;sf. Merde, MERde, MERDE: j'ai plein de graisse sur les doigts, j'arrive plus à taper.
- Non, tu n'es pas sérieux. Expliquons-leur la vérité. Jean Dutourd s'est fait virer de France-Soir, et on le remplace au pied levé.
- Faux, tu t'occupes de Dutourd, moi je vais au Monde prêter assistance à Bertrand Poirot-Delpech qui ne s'en sort plus depuis que nous lui envoyons nos oeuvres.
- Tant qu'il défendra San-Antonio, dont deux bouquins viennent de paraître, je lui laisserais sa place. Je crois que finalement je vais plutôt aller bosser aux Nouvelles Littéraires.
- Bon, pendant ce temps, j'aiderais Machin à couler Magazine Hebdo.
- T'es fou ? Ils voulaient 800 briques, je leur ai envoyé.
- Bien vu l'aveugle.
- Tu devrais pas dire ça, si des aveugles nous lisent...
- Dans ces conditions, je retourne m'occuper de la Gazette de Bêtelgeuse.
- Alors, c'est la dernière fois qu'on parle pas du logiciel en faisant croire que ?
- Pourquoi tu leur dis ?
- Et Fabrial, alors, il disparaît aussi, ce chien ? Remarque, ça nous fera des vacances.
- Non, je l'emmène avec moi pour lui faire faire deux-trois liftings sur Alpha Centauri.
- Adieu, les lecteurs, on t'aimait bien.
- Arh-ahr ! ET PAN ! C'est fini, plus d'insultes. Nananananère.
- Si, justement ! Je dirais... Proute !
- J'ai faim, donc c'est la fin: je suis tout nu, alors ne regardez plus.

Miche et Michs

menu

APPLE Comptes bancaires
Michel DOMINIQUE page 19
ATARI Basic Hunter
P. PHILIBERT page 2
CANON Simulateur de Vol
P. BARTHE page 21
COM.64 Sirius
P. GAUTIER page 3
EXL 100 EXL Manoir
Valéry BRUNEL page 4
FX 702P 10.000
P. MARCHAND page 3
MSX/PHILIPS Budget Familial
M.C. ZAZZI page 7
ORIC Alphan'Oric
S. CALLEGARI page 20
SPECTRUM Billard
M. PALTIEL page 2
TI 99/4A(b.s.) Submarine
J.F. GUITARD page 6
TI 99/4A(b.e.) Jeux dès inversés
Julien ALVEZ page 22
TI 99/4A(b.e.) Ball Trap
Xavier LERISTRE page 23
TO 7 Karaté Kid
Guy MORVAN page 5
TRS 80 Le Cavalier
D. BIENFAIT page 23
VIC 20 Chateau diabolique
D. DAMEROSE page 18
ZX 81 Ball
G. DEUX page 22

Directeur de la Publication
Rédacteur en Chef:
Gérard CECCALDI

Directeur Technique:
Benoîte PICAUD

Rédaction:
Michel DESANGLES
Michael THEVENET

Secrétariat:
Martine CHEVALIER

Maquette:
Caroline CASSARINO
Didier PERRIN

Dessins:
Jean-Louis REBIERE

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

Distribution NMPP

Publicité au journal

Commission paritaire 66489
RC 83 B 6621

Imprimerie:
DULAC et JARDIN S.A
Evreux

A VOS CONSOLES TI 99/4
BASIC ETENDU DISPONIBLE

BASIC ÉTENDU
Module comprenant un langage de programmation renforçant le Basic du TI 99/4. 40 commandes supplémentaires, accès au langage assembleur. (Entrées/sorties). Son-programmes, stockage, sprites, traitement d'erreurs. Expressions logiques. LET multiple. Introductions multiples. Accès à l'extension 32 K.

L'EXTENSION MÉMOIRE
extérieure ram 32 K permet de charger et exécuter des sous-programmes en assemblateur. La mémoire 32 K est indispensable pour une bonne utilisation du basic étendu et du logo.

INTERFACE PARALLÈLE CENTRONIC
permet d'imprimer des textes et des graphiques et de lister vos programmes. Branchement immédiat de toutes imprimantes avec sortie parallèle.

INTERFACE SÉRIE RS 232
Branchement immédiat à partir du TI 99/4 A sur les imprimantes à sortie type BROTHER EP 44 et également sur MODEM.

NOUVEAU :
contrôleur de disquettes enfichables dans la boîte périphérique, compatible avec les anciennes unités de disquettes Texas, ainsi qu'avec la nouvelle unité double face : double densité (voir ci-dessous).
3.330 F TTC ☐

Unité de disquette intégrée pour la boîte périphérique, elle lire (1/2 hauteur) double face double densité, capacité 360 k avec le nouveau contrôleur de disquettes.
Cette taille permet d'intégrer 2 lecteurs dans le compartiment disque de la boîte périphérique.
..... **2.900 F TTC** ☐

ASSEMBLEUR ÉDITEUR
permet à l'utilisateur de programmer son TI 99/4 A en langage assembleur.
Nécessite le contrôleur et l'unité de disquette ..... **500,00** ☐

TI CALC Module
Gestion de tableaux, calculs, édition jusqu'à 6.000 éléments à partir de la console de base.
..... **360,00 F** ☐

Micro-ordinateur TI 99/4 A Pal	1.160,00 F ☐
TI 99/4 Périal	1.600,00 F ☐
TI 99/4 Secam	1.600,00 F ☐
Magnéto-cassettes Texas Instruments	595,00 F ☐
Magnéto-cassettes compatible TI Lansay avec compteur	370,00 F ☐
Imprimante Selkoscha GP 50 A	1.350,00 F ☐
Imprimante Selkoscha GP 500	2.500,00 F ☐
EPSON RX80 friction/traction	4.150,00 F ☐
Machine à écrire BROTHER EP 44 à mémoire et imprimante	2.650,00 F ☐
Interface parallèle extérieure pour TI/99	1.090,00 F ☐
Interface série pour BROTHER sur TI/99	1.090,00 F ☐
Extended basic Europe Manuel anglais	750,00 F ☐
Extended basic Europe Manuel français	800 F ☐
Mémoire extension 32 K extérieure	1.340,00 F ☐

PROMOTION

LOT N° 1 INDISPENSABLE
Le Module BASIC ETENDU manuel en français
K7 BASIC PAR SOI-MÊME
K7 TECHNIQUE DES PROGRAMMES DE JEUX N° 1
K7 TECHNIQUE DES PROGRAMMES DE JEUX N° 2
L'ensemble ..... **890,00** ☐

LOT N° 3 ÉTUDE DU LOGO
Le Module BASIC ETENDU manuel en français
EXTENSION MÉMOIRE 32 K EXT.
TI LOGO N° 2
L'ensemble ..... **2.795,00** ☐

GESTION PRIVÉE Module
Gestion des comptes du foyer. Jusqu'à 50 catégories de comptes. Tableau, graphisme ..... **360,00 F** ☐

GESTION DE RAPPORTS Module
Ce module crée, édite et imprime des lettres standards et des comptes rendus ..... **375,00** ☐

GESTION DE FICHIER
Module complémentaire et indispensable au bon fonctionnement du module gestion de rapport
260,00 ☐

CARTE P-Code

permet l'exécution de programmes écrits avec le système P	1.800,00 F ☐
UCSD Pascal Compiler	500,00 F ☐
UCSD Pascal Linker	500,00 F ☐
UCSD Pascal Editor	500,00 F ☐
l'ensemble :	3.300,00 F ☐

MANETTE DE JEUX
avec interface spéciale TI 99/4
La manette avec interface ..... **195,00** ☐

BON DE COMMANDE
TARIFS JANVIER 1985

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

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis.
Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.
Participation aux frais de port et d'expédition en recommandé pour les logiciels : + 30 F.

LA RÈGLE A CALCUL
65/67 bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. : 325.68.88 - Telex : ETRAV 220064F / 303 RAC

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.

Demander la liste des modèles de jeux.