M 1815 71-10 F

HEBDOGICEL

le 1er hebdomadaire des programmes informatiques

ISSN 0760-6135

MICRO MICRO – EXPO !

Micro-expo s'est tenu pour la dixième fois au Palais des Congrès à Paris et, cette année, Micro-Expo justifiait amplement son nom: pour être micro, c'était vraiment micro.

Petite leçon d'histoire: l'an dernier, Micro-Expo et le Sicob de printemps se tenaient à peu près aux mêmes dates. Le Sicob inaugurait son salon primesautier et les exposants n'avaient pas su se décider: ils avaient retenu des stands sur les deux manifestations. Les visiteurs s'étaient bousculés au Sicob qui cumulait deux avantages: il ouvrait ses portes le premier et il bénéficiait de l'attrait de la nouveauté. Les allées de Micro-expo étaient ensuite restées désespérément désertes ou presque.

Petite leçon de logique: les deux manifestations de cette année devaient récolter au moins un nombre égal de visiteurs puisque pressées trois mois les séparaient, Micro-expo ayant avancé son ouverture de Mai à Février.

Petite leçon d'architecture: le sus-dit Palais est constitué de deux allées à double voie qui ceinturent la salle des congrès proprement dite.

Petite leçon de chat échaudé craint l'eau froide: au souvenir du flop de l'an dernier, nombre d'exposants n'avaient pas daigné venir cette année. Une seule des deux allées était occupée et les "grands" de la micro-informatique n'étaient pas là.

Petite leçon morale: ils auraient dû, le public est venu en nombre et a été déçu de ne pas retrouver ses épiciers habituels.

L'ambiance était pourtant plus que chaude, et tout le monde semblait se connaître et s'interpellait dans les allées.

Moins de nouveautés que sur le Consumer Electronics Show de Las Vegas et que, probablement, le prochain Sicob mais malgré tout, des exclusivités qu'ils ne fallait pas manquer, nous allons y revenir.

TENDANCE-EXPO

La micro-informatique donne lieu à plusieurs sous-sections qui commencent à voir le jour, sinon à avoir un nom en propre: les ordinateurs eux-mêmes, les périphériques, les logiciels, les progiciels, la télématique (encore peu connue jusqu'à ce jour, et en tout cas pas ses représentants, allez demander à quelle vitesse transmet un minitel sur le stand des PTT pour vous en persuader), et une nouvelle branche est même apparue: la DISTRIBUTIQUE. Stéphane Carrier, de la règle à calculitique, en est une digne émule et un fervent défenseur, et d'ailleurs, Carrier c'est pou.

CANARD-EXPO

Côté presse, tout le beau linge était présent, sans pour autant se mélanger. Nous avons croisé à maintes reprises les représentants de certains journaux concurrents sans paraître les voir, et c'était réciproque, alors que d'autres venaient lire l'HHHebdo sur notre stand bien rangé (pour prendre ou donner des leçons, selon leur humeur !).

HHHEBDO-EXPO

Première apparition publique du serveur télématique d'Hebdogiciel qui, pour ne pas faillir à la tradition, était un prototype ne correspondant en rien au modèle définitif qui sera opérationnel en Mars.

STRATOS-EXPO

Le Stratos, célèbre par sa faculté d'exister et de ne pas exister en même temps, était là. Certes, la ROM n'était pas terminée, certes les connecteurs n'étaient pas tous en place, certes la RS232 se détachait à la moindre sollicitation, mais nous avons pu tapoter dessus quelque peu.

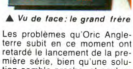
▲ *Vu de face: le grand frère*

Les problèmes qu'Oric Angleterre subit en ce moment ont retardé le lancement de la première série, bien qu'une solution semble proche, et seul un dossier de presse vient attester des possibilités dont le Stratos sera pourvu.

64 Ko de mémoire vive seront disponibles pour l'utilisateur, tandis que 112 Ko de ROM pourront être enfichés à l'aide de cartouches. Un mode texte a été rajouté: le mode 80 colonnes, qui ne comportera que 26 lignes (au lieu des 28 habituelles en mode 40 colonnes). Deux modes graphiques viennent enfin à la rescousse des dessinateurs: l'un est un écran de 240 x 200 points (comme l'Oric), mais avec des attributs parallèles, ce qui évite la perte d'un octet destiné à changer de couleur, et un mode 160 x 200 permettant de mettre côte-à-côte des pixels de couleurs différentes, chaque pixel étant défini par 4 bits.

Une routine de chargement et de sauvegarde sur cassette a été rajoutée: elle permet de sauver un programme par blocs de 1,5 Ko, pour une plus grande fiabilité.

Deux interfaces programmables pour joysticks, un port Modem compatible avec le Vidéotext français, une RS232 et une interface disquette au standard Shugart viennent étendre le nombre de ports d'extension déjà disponibles sur l'Oric. Sur le basic viennent se greffer 8 nouvelles instructions pour le graphisme, notamment pour le dessin en 3 dimensions, 2 pour le son, 13 pour les entrées-sorties (magnétophone, RS232, port modem...), les autres offrant des facilités accrues pour la programmation en basic (Renum, auto, delete...). Prix prévu: 3000 francs environ, livré avec le basic et une alimentation pouvant supporter deux lecteurs de disquettes.



▲ *Les connecteurs pour cartouches*

SQUALE-EXPO

Appollo 7 tenait un stand sur lequel étaient exposés plusieurs Squales, dans les ports cartouches desquels un petit plaisantin avait glissé un couteau, ce qui expliquait qu'ils soient tous plantés. Heureusement, nous les avions vus un peu avant, et cela nous a permis de constater que les logiciels proposés en cartouche n'étaient avalés que parce qu'un requin mangerait n'importe quoi. Quelques petits tests en basic nous ont révélé de léger bugs, notamment au niveau de l'affichage vidéo. Heureusement, personne n'a rien vu, car le stand était le dernier au fond de la rangée qui est derrière le poteau qui cache la fin de l'expo, et les chalands étaient peu nombreux.

LANSAY-EXPO

Tous les appareils disponibles en France (4) étaient sur le stand. Pas de logiciels, pas de périphériques, seule la démonstration livrée avec l'appareil était visible. Un stand aride...

TELETEL-EXPO

Une hotesse du stand de Télétel a passé quatre jours à expliquer que les gens qui se servaient des services de Télétel kiosque étaient des détraqués, des fous, et que s'il ne tenait qu'à elle les prix des communications (déjà prohibitifs) seraient majorés de 4000%. Sans discuter le bienfondé de ces affirmations, c'est une forme de publicité plutôt originale.

TRAMIEL-EXPO

J'exagère, mon idole n'était pas là. Sur le stand Atari, nulle information, nulle photo, nul bruit à propos de la nouvelle gamme 16/32 bits. Seuls, des montagnes d'Atari 800 XL et des accumoncellements de logiciels étaient exposés à la convoitise des passants. D'autant plus décevant qu'on aurait bien aimé tripoter un peu l'Atari 520 ST. Malheureusement, le modèle présenté à Las Vegas était incomplet, puisqu'il manquait des ports d'extension, et une partie du système d'exploitation (le Gem). D'ou son absence ici. Et puis, malgré les baisses colossales du 600 et du 800 XL, le premier ne s'est pas vendu et le second n'a réalisé que la moitié des prévisions de vente. Alors, il faut liquider les stocks avant de lancer un nouveau produit sur le marché...

DU COTE DES GROS

Il y avait peu de gros systèmes exposés. Quelques Victor se battaient en duel avec quelques IBM, tandis que Bull se demandait ce qu'il venait faire dans cette galère. Pas de nouveauté révolutionnaire, pas de baisse de prix drastique, pas de logiciel marquant, rien que la routine. Finalement, Micro-Expo ne deviendra pas Mini-Expo.

ALICE FAIT DES EFFORTS

Et Matra Datasystèmes aussi, puisqu'avec Hachette ils sortent un livre consacré à l'architecture interne de l'Alice 32 et 90. Très complet, cet ouvrage

cite tous les points d'entrée de la ROM, décrit en détail les entrées-sorties et notamment la RS232, explore la mémoire vidéo, donne quelques programmes utiles en les commentant (Renum, horloge en temps réel, merge, moniteur...), et explique (de loin, tout de même) les instructions du 6803. L'absence d'informations sur la haute résolution se justifie par l'absence de toute forme de haute résolution sur cette machine. Tout s'explok. Prix: 98 francs, histoire de dire qu'il vaut moins de 100 balles. Et une couverture de Moebius, ils ne se refusent rien.

Suite page 11

UN MSX FRANCAIS !
Voir le Philips VG 8000 de la page 9.

SBTOING, SBTOING !
Cette semaine, les petits Mickeys sont d'EDIKA. Voir page 17

C'est nouveau, ça vient de sortir :
L'actualité de la micro-informatique. Lire page 9,10.

DEULIGNEURS
Les fainéants sont à la page 10

FORMATION A L'ASSEMBLEUR
Le prof et l'amateur éclairé vous attendent à la page 19

BIDOUILLE GRENOUILLE

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

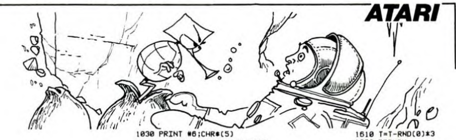
CONCOURS PERMANENTS

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

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : AMSTRAD . APPLE IIe et IIc. ATARI 800 XL . CANON X-07 . CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 ET VIC 20 . EXELVISION EXL 100 . HECTOR HR . MSX et compatibles . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5.

ALIEN

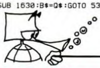
ATARI



Vous êtes une nouvelle fois sollicité pour protéger la terre des envahisseurs, serez-vous à la hauteur de votre mission ? ? ?

Philippe DUCHEN

```
0 REM ****************
1 REM ****************
2 REM ***  ALIEN    ***
3 REM ***           ***
4 REM ***    PAR    ***
5 REM *** Philippe ***
6 REM *** DUCHEIN  ***
7 REM ***           ***
8 REM ****************
9 REM ****************
10 S=0
20 OPEN #2,4,0,"K:"
30 DIM A$(20)
40 DIM B$(20)
50 DIM C$(20)
60 DIM D$(20)
70 DIM E$(20)
80 DIM Q$(20)
90 DIM T$(20)
100 CH=(PEEK(106)-8)*256
110 CHORG=(PEEK(756)*256)
120 FOR I=0 TO 511
130 POKE CH+I,PEEK(CHORG+I)
140 NEXT I
150 GRAPHICS 17
160 GOSUB 2000
170 SETCOLOR 0,9,9
180 SETCOLOR 1,0,14
190 SETCOLOR 2,1,8
210 Y=1
220 XL=10
230 YM=0
240 T=0
260 J=0
270 K=0
280 FOR I=0 TO 8
290 A$(1+I*2)=CHR$(164)
300 A$(2+I*2)=" "
310 NEXT I
320 B$=" & & & & & & & & &"
330 C$=A$
340 D$=B$
350 E$="                   ":REM 18 ESPAC
ES
360 POSITION 0,14
370 PRINT #6;"X";
380 J= NOT J
390 IF K=1 THEN GOTO 830
400 IF T>30+INT(RND(0)*15) THEN POSITION
 0,Y:PRINT #6;E$:Y=Y+2:T=0:GOSUB 2500
410 Q$=A$
420 IF J THEN GOSUB 1630:A$=Q$:GOTO 450
430 GOSUB 1670
440 A$=Q$
450 POSITION 1,Y
460 PRINT #6;A$
470 SOUND 1,10,50+Y*8,10
480 GOSUB 920
490 Q$=B$
500 IF J THEN GOSUB 1630:B$=Q$:GOTO 530
510 GOSUB 1670
520 B$=Q$
530 POSITION 1,Y+2
540 PRINT #6;B$
550 SOUND 1,10,129-Y*8,10
560 GOSUB 920
570 Q$=C$
580 GOSUB 1630
590 C$=Q$
600 POSITION 1,Y+4
610 PRINT #6;C$
620 SOUND 1,5,121-Y*8,5
630 SOUND 0,0,0,0
640 GOSUB 920
650 Q$=D$
660 GOSUB 1670
670 D$=Q$
680 POSITION 1,Y+6
690 PRINT #6;D$
700 SOUND 1,10,129-Y*8,10
710 GOSUB 920
720 IF Y>8 AND D$<>E$ THEN GOTO 790
730 IF Y>10 AND C$<>E$ THEN GOTO 790
740 IF Y>12 AND B$<>E$ THEN GOTO 790
750 IF Y>14 AND A$<>E$ THEN GOTO 790
760 T=T+1
770 GOSUB 2600
780 GOTO 360
790 POSITION 2,18
800 PRINT #6;"ILS VOUS ONT EU"
805 POSITION 2,21:PRINT #6;"SCORE ";S;"

810 GOTO 860
820 POSITION 1,19
830 PRINT #6;"LA TERRE EST SAUVEE"
833 POSITION 2,21
835 PRINT #6;"SCORE ";S+1000;"
840 FOR KO=1 TO 250:SOUND 0,KO,10,10:SOU
ND 1,KO+1,10,10:SOUND 2,KO+2,10,10:SOUND
 3,KO+3,10,10:NEXT KO
845 FOR KO=0 TO 3:SOUND KO,0,0,0:NEXT KO
850 S=S+1000:GOTO 150
860 FOR KO=1 TO 255:SOUND 0,KO,8,10:NEXT
 KO
870 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0
880 PRINT "UNE AUTRE PARTIE O/N"
890 INPUT A$
900 IF A$="O" THEN RUN
910 END
920 A=STICK(0)
930 TI=STRIG(0)
940 T=T+1
950 POSITION XL,20
960 PRINT #6;CHR$(5)
970 IF A=15 AND TI=1 THEN RETURN
980 POSITION XL,20
990 PRINT #6;" "
1000 IF A=11 AND XL>1 THEN XL=XL-1
1010 IF A=7 AND XL<18 THEN XL=XL+1
1020 POSITION XL,20
1030 PRINT #6;CHR$(5)
1040 IF TI=0 THEN GOSUB 1060
1050 RETURN
1060 REM ***TIRE***
1070 FOR M=18 TO Y+6 STEP -1
1080 POSITION XL,M
1090 PRINT #6;":";
1100 POSITION XL,M+1
1110 PRINT #6;" "
1120 NEXT M
1130 POSITION XL,M+1
1140 PRINT #6;" "
1150 F=0
1160 Q$=D$
1170 R=6
1180 GOSUB 1500
1190 D$=Q$
1200 IF F=1 THEN GOTO 1470
1210 POSITION XL,Y+5:PRINT #6;".";
1220 POSITION XL,Y+5:PRINT #6;" ";
1230 POSITION XL,Y+4:PRINT #6;".";
1240 POSITION XL,Y+4:PRINT #6;" ";
1250 Q$=C$
1260 R=4
1270 GOSUB 1500
1280 C$=Q$
1290 IF F=1 THEN GOTO 1470
1300 POSITION XL,Y+3:PRINT #6;".";
1310 POSITION XL,Y+3:PRINT #6;" ";
1320 POSITION XL,Y+2:PRINT #6;"."
1330 POSITION XL,Y+2:PRINT #6;" "
1340 Q$=B$
1350 R=2
1360 GOSUB 1500
1370 B$=Q$
1380 IF F=1 THEN GOTO 1470
1390 POSITION XL,Y+1:PRINT #6;".";
1400 POSITION XL,Y+1:PRINT #6;" ";
1410 POSITION XL,Y:PRINT #6;".";
1420 POSITION XL,Y:PRINT #6;" ";
1430 Q$=A$
1440 R=0
1450 GOSUB 1500
1460 A$=Q$
1470 IF A$=E$ AND B$=E$ AND C$=E$ AND D$
=E$ THEN K=1
1480 IF Q$=E$ THEN POSITION 1,Y:? #6;E$:
Y=Y+2
1490 RETURN
1500 REM ***TUE***
1510 IF Q$(XL,XL)=" " THEN RETURN
1520 Q$(XL,XL)=" "
1530 F=1
1540 S=S+10-Y
1550 POSITION XL,Y+R
1560 PRINT #6;"@"
1570 SOUND 1,15,4,3
1580 SOUND 0,0,0,0
1590 POSITION 2,21
1600 PRINT #6;"SCORE ";S;"   "
1610 T=T-RND(0)*3
1620 RETURN
1630 QL=LEN(Q$)
1640 Q$(QL+1)=Q$(1,1)
1650 Q$=Q$(2,QL+1)
1660 RETURN
1670 T$=Q$(LEN(Q$))
1680 T$(2)=Q$(1,LEN(Q$)-1)
1690 Q$=T$
1700 RETURN
1999 REM *********MISSILE/PLAYER*****
2000 POKE CH+(ASC("$")-32)*8+0,129
2010 POKE CH+(ASC("$")-32)*8+1,66
2020 POKE CH+(ASC("$")-32)*8+2,60
2030 POKE CH+(ASC("$")-32)*8+3,231
2040 POKE CH+(ASC("$")-32)*8+4,126
2050 POKE CH+(ASC("$")-32)*8+5,102
2060 POKE CH+(ASC("$")-32)*8+6,195
2070 POKE CH+(ASC("$")-32)*8+7,36
2100 POKE CH+(ASC("*")-32)*8+0,24
2110 POKE CH+(ASC("*")-32)*8+1,24
2120 POKE CH+(ASC("*")-32)*8+2,24
2130 POKE CH+(ASC("*")-32)*8+3,60
2140 POKE CH+(ASC("*")-32)*8+4,126
2150 POKE CH+(ASC("*")-32)*8+5,126
2160 POKE CH+(ASC("*")-32)*8+6,255
2170 POKE CH+(ASC("*")-32)*8+7,255
2200 POKE CH+(ASC("&")-32)*8+0,24
2210 POKE CH+(ASC("&")-32)*8+1,60
2220 POKE CH+(ASC("&")-32)*8+2,126
2230 POKE CH+(ASC("&")-32)*8+3,255
2240 POKE CH+(ASC("&")-32)*8+4,60
2250 POKE CH+(ASC("&")-32)*8+5,102
2260 POKE CH+(ASC("&")-32)*8+6,195
2270 POKE CH+(ASC("&")-32)*8+7,102
2300 POKE CH+(ASC("@")-32)*8+0,40
2310 POKE CH+(ASC("@")-32)*8+1,132
2320 POKE CH+(ASC("@")-32)*8+2,145
2330 POKE CH+(ASC("@")-32)*8+3,40
2340 POKE CH+(ASC("@")-32)*8+4,28
2350 POKE CH+(ASC("@")-32)*8+5,52
2360 POKE CH+(ASC("@")-32)*8+6,164
2370 POKE CH+(ASC("@")-32)*8+7,164
2400 POKE 756,CH/256
2410 POKE 752,1
2420 FLAG=0
2499 RETURN
2500 SOUND 1,4,50,8:SOUND 0,0,0,0
2510 RETURN
2600 IF FLAG=1 THEN GOTO 2650
2610 POKE CH+(ASC("$")-32)*8+7,195
2615 POKE CH+(ASC("$")-32)*8+0,102
2620 POKE CH+(ASC("&")-32)*8+7,195
2630 FLAG=1
2640 RETURN
2650 POKE CH+(ASC("$")-32)*8+7,36
2655 POKE CH+(ASC("$")-32)*8+0,129
2660 POKE CH+(ASC("&")-32)*8+7,102
2670 FLAG=0
2680 RETURN
```



CHATEAU FORT

FX 702P

Vivez intensément cette aventure médiévale dans la peau d'un preux et rude chevalier.

Bruno RAGUIN

Mode d'emploi:
Ce programme utilise les caractères spéciaux:

; ; ; ○; ___ et ■

Voici le moyen de les obtenir:
Faire DEFM20 puis otez les piles 20 à 30s et listez les variables où se trouvent les caractères graphiques. Vous obtenez les caractères seuls grâce à $. Exemple: pour F$ = "AB ■ ", faire $=F $ puis F$ = (MID(3,1)). Il est conseillé d'enregistrer les variables avec PUT pour éviter de les perdre par VAC. Les caractères peuvent-être remplacés par d'autres caractères directement accessibles.
Ce jeu comporte 4 étapes que l'on peut lancer séparément au début du jeu.

1er → F1 P0
2° → F1 P1
3° → F1 P2
4° → F1 P3

Pour le premier jeu, entrez X = 0 EXE Y = 0 EXE.

Première étape:
Faites abaisser le pont levis par appui sur une touche quelconque pour permettre aux de rentrer en évitant de faire rentrer les . le score est affiché à droite après le nombre d'erreurs (6 tolérées dans tout le jeu). Passage à la deuxième étape au bout d'un certain temps.

Deuxième étape:
Vous êtes et devez gagner des points en tuant le plus possible de avec votre épée. Vous vous déplacez avec ✳ pour aller à droite et J pour aller à gauche. Votre temps est compté et à 0, le pont levis se relève. Passage à la 3° étape, une fois rentré dans le château.

Troisième étape:
Vous devez retrouver dans le labyrinthe pour l'affronter dans la 4° étape. Vous vous déplacez à l'aide des touches:
✳ Droite
J gauche
/ haut, si le niveau est inférieur à 4 et lorsque vous vous trouvez sur ↑
- bas, si le niveau est supérieur à 0 et lorsque vous vous trouvez sur un ↑ .
Les ✳ et les vous rapportent des points lorsque vous vous posez dessus et lorsque vous rencontrez , le nombre de pas qu'il vous reste est additionné à votre score.

4° étape:
Le DUEL ! Vous êtes à gauche ainsi que votre nombre de vies et, à droite, se trouve votre adversaire avec son nombre de vies. S'il monte son épée (!), appuyez sur / pour faire monter la votre. S'il la baisse, (–), baissez la votre en appuyant sur ✳. Si votre épée disparaît, appuyez sur J pour lui oter une vie. A la sixième il meurt et le cycle recommence.

```
LIST ALL

*** PRG LIST

VAR: 26 PRG: 1680

P0: 280 STEPS
 1 Z=1:GSB #5:FOR
   0=1 TO 15:$=" "
   :FOR P=1 TO 6
 2 GSB INT (RAN#*3
   +3:NEXT P:$=$+"
   ":PRT CSR 0;B$
   ;CSR 9;J$+A$+B$
   ;:GOTO 6
 3 $=$+" ":RET
 4 $=$+I$:RET
 5 $=$+H$:RET
 6 FOR Q=1 TO 8:W=
   0:PRT CSR 1;"/"
   +MID(Q);CSR 12;
   X;
 7 IF KEY≠"";PRT C
   SR 1;A$;:W=1
 8 IF MID(Q,1)≠H$
   THEN 11
 9 IF W≠1 THEN 13
10 Y=Y+2:GOTO 14
11 IF MID(Q,1)=" "
   THEN 14
12 IF W≠1;Y=Y+1:GO
   TO 14
13 X=X+1
14 IF X≤5;NEXT Q:P
   RT CSR 14;Y;:NE
   XT 0:P=10:Q=P:G
   OTO #1
15 GOTO #6

P1: 285 STEPS
 1 Z=2:GSB #5:W=3:
   T=50:V=8:PRT "*
   *ENTRAINNEMENT*
   *",CSR 0;B$+A$;
 2 V=V+1:IF RAN#<.
   7;V=V-2:IF V=W;
   V=V+1
 3 IF V>10;V=10
 4 PRT CSR P;"  ";
   CSR Q;" ";CSR W
   ;H$+"-";CSR V;I
   $;CSR 11;T;Y;"
   ";
 5 P=W:Q=V:IF V=W+
   1;Y=Y+5:PRT CSR
    V;"*";:GOTO 9
 6 IF KEY="J";W=W-
   1:IF W=1 THEN #
   2
 7 IF KEY="*";W=W+
   1
 8 GOTO 10
 9 W=4:V=INT (RAN#
   *6+6:PRT CSR 2;
   "          ";
10 T=T-1:IF T>0 TH
   EN 2
11 PRT CSR 1;"/":G
   OTO #6

P2: 673 STEPS
 1 S=99:V=9:GSB 20
   :0=0:Z=3:GSB #5
   :PRT "**LE LABY
   RINTHE**"
 2 GSB 0+3:GOTO 8
 3 $=B$+"↑"+R$+"↑"
   +B$+"***"+A$+"↑
   "+A$+J$+B$:RET
 4 $=B$+"↑"+B$+"*"
   +A$+"↑"+B$+"↑"+
   A$+"↑"+"*"+J$+B
   $:RET
 5 $=B$+"↑"+J$+B$+
   A$+"↑*"+J$+B$+"
   ↑"+A$+J$+B$:RET
 6 $=B$+"↑"+"*"+T$
   +B$+A$+"↑"+J$+B
   $+"*↑"+J$+B$:RE
   T
 7 $=B$+"↑***↑"+A$
   +J$+B$+U$+"↑"+J
   $+B$:RET
 8 PRT CSR 0;O;CSR
    2;$;CSR V+1;H$
   ;CSR 15;S;" ";:
   IF KEY="" THEN
   8
 9 IF KEY="*";V=V+
   1:IF MID(V,1)=B
   $;V=V-1
10 IF KEY="J";V=V-
   1:IF MID(V,1)=B
   $;V=V+1
11 IF KEY="/";IF M
   ID(V,1)="↑";IF
   O≤3;O=O+1:GOTO
   2
12 IF KEY="-";IF M
   ID(V,1)="↑";IF
   O≥1;O=O-1:GOTO
   2
13 IF MID(V,1)=J$;
   Y=Y+10:$=MID(1,
   V-1)+A$+MID(V+1
   )
14 IF MID(V,1)="*"
   ;Y=Y+2:$=MID(1,
   V-1)+A$+MID(V+1
   )
15 IF MID(V,1)=I$;
   Y=Y+S:GOTO #3
16 IF KEY="#";PRT
   :PRT "SCORE:";Y
17 S=S-1:IF S>0 TH
   EN 8
18 GOTO #6
20 U$=I$:T$=A$:R$=
   A$:IF RAN#>.7;R
   $=I$:T$=A$:U$=A
   $
21 IF RAN#<.25;T$=
   I$:U$=A$:R$=A$
22 RET

P3: 320 STEPS
 1 S$=D$:R$=S$:Z=4
   :GSB #5:PRT "**
   LE COMBAT**":Z=
   0
 2 PRT CSR 0;":B$;
   CSR 7;H$+R$;CSR
    9;S$+I$;CSR 12
   ;B$;Z;
 3 FOR Q=1 TO 4:NE
   XT Q:K$=KEY:IF
   K$="/";PRT CSR
   8;D$;:R$=D$
 4 IF K$="*";R$="-
   ":PRT CSR 8;R$;
 5 IF S$≠" ";IF R$
   ≠S$;PRT CSR 7;"
   **";:X=X+1:R$=S
   $:GOTO 2
 6 IF S$=" ";IF KE
   Y="J";PRT CSR 9
   ;"**";:Z=Z+1:S$
   =R$:GOTO 2
 7 S$=D$:IF RAN#>.
   2;S$="-"
 8 IF RAN#<.15;S$=
   " "
 9 IF X>5 THEN #6
10 IF Z>5;X=X-1:PR
   T :PRT "OUF!IL
   EST MORT":GOTO
   #0
11 GOTO 2

P5: 52 STEPS
 1 WAIT 50:PRT :PR
   T Z;E$;" ETAPE"
   :IF Z=1;PRT "**
   DEBARQUEMENT**"
 2 RET

P6: 70 STEPS
 1 PRT :PRT "FIN!"
   :IF Y>SX;PRT "R
   ECCORD!":SAC :S
   TAT Y
 2 PRT "SC:";Y;"
   REC:";SX:Y=0:X=
   0:STOP :GOTO #0
```

Suite page 6

TMS 7020

EXELVISION-EXL 100

Le TMS 7020 vous connaissez ? Non ? Eh bien c'est le microprocesseur qui équipe l'EXL ! Grâce à ce programme le TMS 7020 n'aura plus de secret pour vous.

Robert BOIS

```
9 CALL TIT
10 K$=KEY$
11 I=(K$="1")+(K$="2")+(K$="3")+(K$="4"):IF I=0 THEN 10
12 CALL RAZ(4,4,15,33)
13 LOCATE (22,1):PRINT RPT$(" ",39)
14 CALL COLOR("0Yb")
15 IF K$="1"THEN CALL NOTA:GOTO 9
16 IF K$="3"THEN CALL MOD:GOTO 9
17 DIM IN$(4,15),AA$(3),B$(5),B(3)
18 REM Instructions TMS 7020
19 DATA NOP,IDLE,D,D,D,EINT,DINT,SETC,POPST,STSP,RETS,RETI,D,LDSP,PUSHST,D
20 DATA D,D,MOV,AND,OR,XOR,BTJO,BTJZ,ADD,ADC,SUB,SBB,MPY,CMP,DAC,DSB
21 DATA D,D,MOVP,ANDP,ORP,XORP,BTJOP,BTJZP,MOVD,D,LDA,STA,BR,CMPA,CALL,D
22 DATA D,D,DEC,INC,INV,CLR,XCHB,SWAP,PUSH,POP,DJNZ,DECD,RR,RRC,RL,RLC
23 DATA JMP,JN/JLT,JZ/JEQ,JC/JHS,JP/JGT,JPZ/JGE,JNZ/JNE,JNC/JL,TRAP,TSTA
24 DATA TSTB,CLRC,D,D,D,D
25 RESTORE 19:FOR I=0 TO 4
26 FOR J=0 TO 15
27 READ IN$(I,J)
28 IF K$="2"AND IN$(I,J)="D"THEN IN$(I,J)="ZZ"
29 NEXT:NEXT
30 IF K$="2"THEN CALL INS(IN$(,)):PAUSE:GOTO 9
31 CLS "Ybb":CALL COLOR("0bY")
32 INPUT "ADRESSE DEPART hexa ";A$:I=LEN(A$):CALL TEST(A$):IF A$=""THEN 31
33 IF I>4 THEN 31 ELSE A$=RPT$("0",4-I)&A$
34 CLS "Ybb":CALL COLOR("0bY")
35 INPUT "ADRESSE FIN hexa     ";I$:I=LEN(I$):CALL TEST(I$):IF I$=""THEN 34
36 IF I>4 THEN 34 ELSE I$=RPT$("0",4-I)&I$
37 CLS:CALL COLOR("0Yb")
38 CALL DECI(A$,AD,T):IF T=0 THEN 32
39 CALL DECI(I$,AF,T):IF T=0 THEN 32
40 T=0:FOR A=AD TO AF
41 CALL PEEK(A,H1):C=H1:AD$=A$
42 J$,B$(1),B$(2),B$(3),B$(4),B$(5),AA$(1),AA$(2),AA$(3)="":N,B(1),B(2),B(3)=0
43 CALL HEX(H1,H2,C$)
44 F=-(H1=0)+2*(H1>0)*(H1<8)+3*(H1>7)*(H1<11)+4*(H1>10)*(H1<14)-6*(H1=15)
45 F=F-1+5*(H1=14)*(H2<8)+6*(H1=14)*(H2>7):IF F=5 THEN 52
46 IF H1=8 AND H2=0 THEN 139
47 IF H1=9 AND H2=1 THEN 141
48 IF H1=11 AND H2=0 THEN 143
49 IF H1=12 AND H2<2 THEN 144
50 IF H1=13 AND H2<2 THEN 146
51 IF IN$(F,H2)="D"AND H1<>14 THEN I$="DATA":GOTO 150
52 ON F+1 GOTO 53,55,87,117,130 136,136
53 REM **INSTRUCTIONS I**
54 N=0:I$=IN$(0,H2):GOTO 150
55 REM **INSTRUCTIONS II**
56 I$=IN$(1,H2):ON H1 GOTO 57,61,65,69,74,78,82
57 IF H2=6 OR H2=7 THEN N=2 ELSE N=1
58 CALL LEC(N,A,A$,AA$(),B$(),B())
59 IF N=2 THEN CALL AH(B(2),A,B$()):J$="R"&STR$(B(1))&",A,@>"&B$(4):GOTO 150
60 J$="R"&STR$(B(1))&",A":GOTO 150
61 IF H2=6 OR H2=7 THEN N=2 ELSE N=1
62 CALL LEC(N,A,A$,AA$(),B$(),B())
63 IF N=2 THEN CALL AH(B(2),A,B$()):J$="%>"&B$(1)&",A,@>"&B$(4):GOTO 150
64 J$="%>"&B$(1)&",A":GOTO 150
65 IF H2=6 OR H2=7 THEN N=2 ELSE N=1
66 CALL LEC(N,A,A$,AA$(),B$(),B())
67 IF N=2 THEN CALL AH(B(2),A,B$()):J$="R"&STR$(B(1))&",B,@>"&B$(4):GOTO 150
68 J$="R"&STR$(B(1))&",B":GOTO 150
69 IF H2=6 OR H2=7 THEN N=3 ELSE N=2
70 CALL LEC(N,A,A$,AA$(),B$(),B())
71 IF N=2 THEN 73 ELSE CALL AH(B(3),A,B$()):J$="R"&STR$(B(1))&",R"&STR$(B(2))
72 J$=J$&",@>"&B$(4):GOTO 150
73 J$="R"&STR$(B(1))&",R"&STR$(B(2)):GOTO 150
74 IF H2=6 OR H2=7 THEN N=2 ELSE N=1
75 CALL LEC(N,A,A$,AA$(),B$(),B())
76 IF N=2 THEN CALL AH(B(2),A,B$()):J$="%>"&B$(1)&",B,@>"&B$(4):GOTO 150
77 J$="%>"&B$(1)&",B":GOTO 150
78 IF H2<6 OR H2>7 THEN 81
79 N=1:CALL LEC(N,A,A$,AA$(),B$(),B())
80 CALL AH(B(1),A,B$()):J$="B,A,@>"&B$(4):GOTO 150
81 J$="B,A":GOTO 150
82 IF H2=6 OR H2=7 THEN N=3 ELSE N=2
83 CALL LEC(N,A,A$,AA$(),B$(),B())
84 IF N=2 THEN 86 ELSE CALL AH(B(3),A,B$()):J$="%>"&B$(1)&",R"&STR$(B(2))
85 J$=J$&",@>"&B$(4):GOTO 150
86 J$="%>"&B$(1)&",R"&STR$(B(2)):GOTO 150
87 REM **INSTRUCTIONS III**
88 I$=IN$(2,H2):IF H2=8 THEN 103 ELSE IF H2>9 THEN 110
89 ON H1-7 GOTO 90,94,98
90 IF H2>5 THEN N=2 ELSE N=1
91 CALL LEC(N,A,A$,AA$(),B$(),B())
92 IF N=2 THEN CALL AH(B(2),A,B$()):J$="A,P"&STR$(B(1))&",@>"&B$(4):GOTO 150
93 J$="A,P"&STR$(B(1)):GOTO 150
94 IF H2>5 THEN N=2 ELSE N=1
95 CALL LEC(N,A,A$,AA$(),B$(),B())
96 IF N=2 THEN CALL AH(B(2),A,B$()):J$="B,P"&STR$(B(1))&",@>"&B$(4):GOTO 150
97 J$="B,P"&STR$(B(1)):GOTO 150
98 IF H2>5 THEN N=3 ELSE N=2
99 CALL LEC(N,A,A$,AA$(),B$(),B())
100 IF N=2 THEN 102 ELSE CALL AH(B(3),A,B$()):J$="%>"&B$(1)&",P"&STR$(B(2))
101 J$=J$&",@>"&B$(4):GOTO 150
102 J$="%>"&B$(1)&",P"&STR$(B(2)):GOTO 150
103 ON H1-7 GOTO 104,106,108
104 N=3:CALL LEC(N,A,A$,AA$(),B$(),B())
105 J$="%>"&B$(1)&B$(2)&",R"&STR$(B(3)):GOTO 150
106 N=2:CALL LEC(N,A,A$,AA$(),B$(),B())
107 J$="R"&STR$(B(1))&",R"&STR$(B(2)):GOTO 150
108 N=3:CALL LEC(N,A,A$,AA$(),B$(),B())
109 J$="%>"&B$(1)&B$(2)&"(B),R"&STR$(B(3)):GOTO 150
110 ON H1-7 GOTO 111,113,115
111 N=2:CALL LEC(N,A,A$,AA$(),B$(),B())
112 J$="@>"&B$(1)&B$(2):GOTO 150
113 N=1:CALL LEC(N,A,A$,AA$(),B$(),B())
114 J$="*R"&STR$(B(1)):GOTO 150
115 N=2:CALL LEC(N,A,A$,AA$(),B$(),B())
116 J$="@>"&B$(1)&B$(2)&"(B)":GOTO 150
117 REM **INSTRUCTIONS IV**
118 I$=IN$(3,H2):ON H1-10 GOTO 119,119,126
119 IF H2=10 THEN 122
120 IF H1=11 THEN J$="A" ELSE J$="B"
121 GOTO 150
122 N=1:CALL LEC(N,A,A$,AA$(),B$(),B())
123 CALL AH(B(1),A,B$())
124 IF H1=11 THEN J$="A,@>"&B$(4) ELSE J$="B,@>"&B$(4)
125 GOTO 150
126 IF H2=10 THEN N=2 ELSE N=1
127 CALL LEC(N,A,A$,AA$(),B$(),B())
128 IF N=2 THEN CALL AH(B(2),A,B$()):J$="R"&STR$(B(1))&",@>"&B$(4):GOTO 150
129 J$="R"&STR$(B(1)):GOTO 150
130 REM **INSTRUCTIONS V**
131 N=1:I$=IN$(4,H2)
132 IF H2=0 THEN 134 ELSE H=POS(I$,"/",1)
133 IF T=0 THEN I$=SEG$(I$,1,H-1) ELSE I$=SEG$(I$,H+1,3):T=0
134 A=A+1:CALL ADR(A$):AA$(N)=A$:CALL PEEK(A,H1):CALL AH(H1,A,B$())
135 J$="@>"&B$(4):B$(1)=B$(0):GOTO 150
136 REM **INSTRUCTIONS VI**
137 IF H1=14 THEN I$="TRAP "&STR$(31-H2) ELSE I$="TRAP "&STR$(15-H2)
138 GOTO 150
139 N=1:CALL LEC(N,A,A$,AA$(),B$(),B())
140 I$="MOVP":J$="P"&STR$(B(1))&",A":GOTO 150
141 N=1:CALL LEC(N,A,A$,AA$(),B$(),B())
142 I$="MOVP":J$="P"&STR$(B(1))&",B":GOTO 150
143 I$="TSTA\CLRC":GOTO 150
144 IF H2=1 THEN I$="TSTB" ELSE I$="MOV":J$="A,B"
145 GOTO 150
146 H=H2:N=1:CALL LEC(N,A,A$,AA$(),B$(),B())
147 I$="MOV":J$=STR$(B(1))
148 IF H=0 THEN J$="A,R"&J$ ELSE J$="B,R"&J$
149 GOTO 150
150 IF I$="CMP"OR I$="CMPA"THEN T=1
151 PRINT AD$&" "&C$&" "&I$&" "&J$;
152 IF C>31 AND C<127 THEN PRINT TAB(35);CHR$(C) ELSE PRINT
153 FOR I=1 TO N
154 PRINT AA$(I)&" "&B$(I);
155 IF B(I)>31 AND B(I)<127 THEN PRINT TAB(35);CHR$(B(I)) ELSE PRINT
156 NEXT
157 CALL ADR(A$)
158 NEXT A
159 CALL COLOR("0bY"):GOTO 32
160 REM
161 REM ***SOUS-PROGRAMMES***
162 REM Decimal-->Hexa
163 SUB HEX(H1,H2,H$)
164 HX$="0123456789ABCDEF"
165 H2=H1-16*INT(H1/16)
166 H1=INT(H1/16)
167 H$=SEG$(HX$,H1+1,1)&SEG$(HX$,H2+1,1):SUBEND
168 REM Incrementation adresse hexa
169 SUB ADR(A$)
170 HX$="0123456789ABCDEF0"
171 FOR I=4 TO 1 STEP -1
172 A$=SEG$(A$,1,I-1)&SEG$(HX$,POS(HX$,SEG$(A$,I,1),1)+1,1)&SEG$
    (A$,I+1,4-I)
173 IF SEG$(A$,I,1)<>"0"THEN SUBEXIT
174 NEXT:SUBEND
175 REM Hexa --> Decimal
176 SUB DECI(A$,A,T)
177 HX$="0123456789ABCDEF":A=0
178 FOR I=1 TO 4
179 T=POS(HX$,SEG$(A$,I,1),1):IF T=0 THEN SUBEXIT
180 A=A+16^(4-I)*(T-1)
181 NEXT:SUBEND
182 REM Lecture des bytes d'argument
183 SUB LEC(N,A,A$,AA$(),B$(),B())
184 FOR I=1 TO N
185 A=A+1:CALL ADR(A$):AA$(I)=A$:CALL PEEK(A,X):CALL HEX(X,Y,B$(I))
186 B(I)=Y+16*X:NEXT
187 SUBEND
188 REM Menu
189 SUB TIT
190 CLS "Ybb"
191 CALL CHAR(0,"0103030303030303FF80")
192 CALL CHAR(1,"FC0405050406020C1921")
193 CALL CHAR(2,"0080404080000C12BA6A")
194 CALL CHAR(3,"C04060381C0E03010000")
195 CALL CHAR(4,"213D050505C4E2311018")
196 CALL CHAR(5,"8ABAA1A1A1224C902040")
197 CALL CHAR(6,"0")
198 CALL CHAR(7,"0C0703")
199 CALL CHAR(8,"4020E")
200 CALL COLOR("1Yb")
201 FOR I=0 TO 2
202 A$=""
203 FOR J=0 TO 2
204 A$=A$&CHR$(3*I+J)
205 NEXT
206 FOR L=0 TO 1
207 LOCATE (1+I+L*18,1)
208 FOR K=1 TO 13
209 PRINT A$::NEXT:NEXT
210 PRINT
211 FOR L=1 TO 5
212 FOR K=0 TO 1
213 LOCATE (1+L*3+I,1+K*36)
214 PRINT A$:NEXT
215 NEXT:NEXT
216 A$="DDEESSAASSSSEEMMBBLLEEUURR"
217 LOCATE (7,7)
218 CALL COLOR("0WbL")
219 PRINT A$
220 A$="TTMMSS  77002200"
221 LOCATE (14,12)
222 CALL COLOR("0RbLHIF")
223 PRINT A$
224 LOCATE (15,12)
225 PRINT A$
226 CALL COLOR("0bY")
227 LOCATE (22,6)
228 PRINT "Robert BOIS      Novembre 1984"
229 PAUSE 5
230 LOCATE (8,12)
231 CALL COLOR("0RbLHI")
232 PRINT A$
233 LOCATE (9,12)
234 PRINT A$
235 A$=RPT$(" ",20)
236 CALL COLOR("0bb")
237 LOCATE (14,12)
238 PRINT A$
239 LOCATE (15,12)
240 PRINT A$
241 CALL COLOR("0bY")
242 LOCATE (11,5)
243 PRINT "1-Notations"
244 LOCATE (13,5)
245 PRINT "2-Instructions"
246 LOCATE (15,5)
247 PRINT "3-Modes d'Adressage"
248 LOCATE (17,5)
249 PRINT "4-Desassemblage"
250 LOCATE (22,3)
251 PRINT "Pour diminuer les Pauses --> RETURN"
252 SUBEND
253 REM Effacement cadre
254 SUB RAZ(I,J,L,H)
255 CALL COLOR("0bb")
256 A$=RPT$(" ",H)
257 FOR H=0 TO L-1
258 LOCATE (I+H,J)
259 PRINT A$
260 NEXT
261 SUBEND
262 REM Calcul adresse relative
263 SUB AH(H1,A,B$())
264 IF H1<128 THEN H=A+H1+1 ELSE H=A+H1-255
265 CALL HEX(H1,H2,B$(0))
266 H1=INT(H/256):CALL HEX(H1,H2,B$(4))
267 H1=H-256*INT(H/256):CALL HEX(H1,H2,B$(5)):B$(4)=B$(4)&B$(5)
268 SUBEND
269 REM Presentation Instructions
270 SUB INS(I$(,))
271 DATA addition avec retenue,addition,and,and Port,branchement
272 DATA bit test et saut si=1,idem Port,bit test et saut si=0,idem Port
273 DATA appel sous-Prog,raz,raz retenue,comParaison,idem avec A
274 DATA add. decimale avec retenue
275 DATA decrement,decrement double,desactive INT,decrement et saut si<>0
276 DATA soustraction decimale,active INT,arret jusqu'a INT,increment,inversion
277 DATA saut conditionne,saut direct,saut conditionne,idem,idem,idem,idem,idem
278 DATA chargement A,chargement Pointeur Pile,transfert,transfert 16 bits
279 DATA transfert Port,multiPlication,Pause,or,idem Port,valeur hors Pile
280 DATA valeur hors Pile en ST,valeur dans Pile,ST dans Pile
281 DATA retour INT,retour sous-Prog,decalage gauche,idem Par retenue
282 DATA decalage droite,idem Par retenue,soustraction avec retenue,retenue=1
283 DATA transfert de A,Pointeur de Pile en B,soustraction,echange quartet
284 DATA trappe,test A,test B,echange avec B,ou exclusif,idem Port
285 DATA L'instruction BTJO correspond a un,AND.Si le resultat <>0 alors saut.
```

Suite page 22

MICRO-EDITO

Bonjour.
A la semaine prochaine.
Gerard Ceccaldi

ANTI COMMUNISME PRIMAIRE

Nos confrères anglais n'ont pas peur de faire de l'anti-communisme primaire. Jugez-en au vu de cette publicité parue ce mois-ci dans "Practical Computing". Traduction du slogan: "La notre aussi imprime ce qu'on lui dit d'imprimer". Le journal au-dessus, c'est la Pravda, organe officiel du parti communiste russe !

L'ART DANS LE MICRO

Jean-Noël DURU exposera ses oeuvres réalisées sur Macintosh dans une galerie parisienne du 22 février au 23 mars. Je ne vous donne pas l'adresse, parce que ce que j'ai vu des oeuvres en question m'a paru très laid. D'autre part, je vous cite un extrait du communiqué de presse: "DURU joue de l'alternance de la liberté et des contraintes. Un contrat d'équilibre vital passé avec lui-même". C'est vraiment le langage des snobs, et ça

m'agace. Si toutefois vous découvrez la galerie en question, n'oubliez pas de prendre votre club de golf et vos Knickers Pockers...

IMPRIM'TEXTE

COMMODORE 64

Voici un utilitaire avec lequel mettre à jour sa correspondance deviendra un plaisir (ou presque). Vous pourrez créer et modifier des textes, les sauvegarder sur cassette ou disquette et même les imprimer.
A vos chef-d'oeuvres littéraires !

Hervé CAIRE

```
1 REM+++++++++++++++++++++++++++++++++++
2 REM     PROGRAMME     REALISE
3 REM             PAR
4 REM-------- HERVE     CAIRE ---------
5 REM***********     SUR     ***********
6 REM           COMMODRE 64
7 REM***********************************
10 POKE53280,0:POKE53281,0:POKE650,255
15 GOSUB7300
20 GOTO5000
30 REM***********************************
40 REM MENU ET INSTUCTIONS
50 REM***********************************
100 PRINTCHR$(147);TAB(12)"-\T-\'I T#I T":PRINT:PRINT
110 DIMB$(500):PRINTCHR$(14);CHR$(8);"T"
120 PRINT"♥I,PAR ERREUR,VOUS SORTEZ DU PROGRAMME"
130 PRINT"UTILISEZ L'INSTRUCTION 'GOTO 160'"
140 PRINT"POUR REVENIR AU MENU PRINCIPAL.LES"
145 PRINT"TOUCHES SONT A REPETITION AUTOMATIQUE."
150 FORI=1TO5000:NEXT
160 PRINTCHR$(147);TAB(18)"\T//":PRINT
170 PRINTTAB(3)"1-CREATION"
180 PRINTTAB(3)"2-STOCKAGE SUR CASSETTE"
181 PRINTTAB(3)"3-STOCKAGE SUR DISQUETTE"
190 PRINTTAB(3)"4-CHARGEMENT A PARTIR D'UNE CASSETTE"
191 PRINTTAB(3)"5-CHARGEMENT A PARTIR D'UNE DISQUETTE"
200 PRINTTAB(3)"T6-CONSULTATION"
210 PRINTTAB(3)"7-MISE A JOUR"
220 PRINTTAB(3)"8-IMPRESSION"
230 PRINTTAB(3)"9-FIN DES OPERATIONS"
240 PRINT:PRINT"VOTRE CHOIX:"
250 GETR$:IFR$=""THEN250
260 R=VAL(R$):PRINTCHR$(147);
270 IFR<1ORR>9THEN160
280 ON RGOTO290,450,7000,590,7140,740,940,1240,1620
290 REM***********************************
300 REM CREATION D'UN TEXTE AU CLAVIER
310 REM***********************************
320 PRINT"ENTREZ UN TEXTE AU CLAVIER"
330 PRINT"UTILISEZ 'RETURN' POUR PASSER A LA LIGNE"
340 PRINT"SINON,CONTINUEZ LA FRAPPE."
350 PRINT"FRAPPEZ LA TOUCHE '_1' POUR UN ALINEA"
360 PRINT"POUR TERMINER,FRAPPEZ '_7'":PRINT
370 INPUT"LARGEUR DE L'ALINEA F1(<29):";AL:PRINT:
    IFAL>28THEN370
371 INPUT"LARGEUR DE L'ALINEA F3(<29):";BL:PRINT:
    IFBL>28THEN371
372 INPUT"LARGEUR DE L'ALINEA F5(<29):";CL:PRINT:
    IFCL>28THEN372
373 GOSUB6060
380 AL$="":FORI=1TOAL:AL$=AL$+" ":NEXT
381 BL$="":FORI=1TOBL:BL$=BL$+" ":NEXT
382 CL$="":FORI=1TOCL:CL$=CL$+" ":NEXT
390 FORI=N+1TO500
400 GOSUB1680:B$(I)=Y$:IFF=1THEN420
410 NEXT:I=I-1PRINT:PRINT"PLUS DE PLACE!!"
420 IFB$(I)=""THENN=I-1:POKE53269,0:GOTO160
430 N=I
440 POKE53269,0:GOTO160
450 REM***********************************
460 REM STOCKAGE SUR CASSETTE
470 REM***********************************
480 INPUT"REFERENCE DU TEXTE(MAX.:16 CARAC.):";A$
490 OPEN1,1,1,A$
500 PRINT#1,N
510 FORI=1TON
520 FORJ=1TOLEN(B$(I))
530 X$=MID$(B$(I),J,1):IFX$=CHR$(13)THENX$=CHR$(136)
540 PRINT#1,X$
550 NEXTJ
560 PRINT#1,CHR$(13);
570 NEXTI:CLOSE1
580 GOTO160
590 REM***********************************
600 REM CHARGEMENT A PARTIR DE CASSETTE
610 REM***********************************
620 INPUT"REFERENCE DU TEXTE";A$
630 OPEN1,1,0,A$
640 INPUT#1,N
650 FORI=1TON
660 B$(I)=""
670 GET#1,X$
680 IFX$=CHR$(136)THENX$=CHR$(13):GOTO700
690 IFX$=CHR$(13)THEN720
700 B$(I)=B$(I)+X$
710 GOTO670
720 NEXTI:CLOSE1
730 GOTO160
740 REM***********************************
750 REM CONSULTATION
760 REM***********************************
770 GOSUB1860
780 PRINT:PRINT"POUR CONTINUER LA LECTURE,FRAPPEZ"
790 PRINT"UNE TOUCHE QUELCONQUE DU CLAVIER":PRINT
800 GOSUB1930
810 C=0
820 PRINTCHR$(147),
830 FORI=N1TON2
840 PRINTCHR$(18)+B$(I);:C=C+1
850 IFC<20THEN890
860 C=0:PRINT:PRINTCHR$(17);"LIGNES";I-19;"A";I
870 GETR$:IFR$=""THEN870
880 PRINTCHR$(147);
890 NEXT:GOTO920
900 N3=INT((N2-N1)/20)
910 PRINT:PRINTCHR(17);"LIGNES";N1+N3*20;"A";N2
920 GETR$:IFR$=""THEN920
930 GOTO160
940 REM***********************************
950 REM MISE A JOUR
960 REM***********************************
970 PRINTCHR$(147);:GOSUB1860:PRINT:GOSUB1930:I=N1
980 PRINTCHR$(147),"LIGNE N0.";I;"'":PRINT:
    PRINTCHR$(18)+B$(I)
990 PRINT:PRINT"OPTIONS:":PRINT
1000 PRINTTAB(5)"1-LIGNE INCHANGEE"
1010 PRINTTAB(5)"2-LIGNE SUPPRIMEE"
1020 PRINTTAB(5)"3-LIGNE A MODIFIER"
1030 PRINTTAB(5)"4-TEXTE A INSERER APRES LA LIGNE"
1040 PRINT:PRINT"VOTRE CHOIX:"
1050 GETR$:IFR$=""THEN1050
1060 R=VAL(R$):PRINTR
1070 IFR<1ORR>4THEN1040
1080 ON RGOTO1220,1200,1090,1140
1090 GOSUB2170
1100 PRINTCHR$(147):PRINT"AUTRES MODIFICATIONS ?"
1110 GETR$:IFR$=""THEN1110
1120 IFR$="N"THEN1220
1130 GOTO1090
1140 GOSUB2000
1150 GOSUB2090
1160 I=I+1:GOSUB1680:B$(I)=Y$
1170 IFB$(I)=""THEN1200
1180 IFF=1THEN1220
1190 GOTO1150
1200 FORJ=ITON-1:B$(J)=B$(J+1):NEXTJ
1210 B$(N)="":N=N-1:N2=N2-1:I=I-1
1220 I=I+1:IFI<=N2THEN980
1230 GOTO160
1240 REM***********************************
1250 REM IMPRESSION
1260 REM***********************************
1270 INPUT"LE TEXTE EST-IL EN MEMOIRE:";R$
1280 IFLEFT$(R$,1)="N"THEN160
1290 D=0:PRINT:PRINT"IMPRESSION DU TEXTE"
1300 PRINT"    1-SIMPLE INTERLIGNE"
1310 PRINT"    2-DOUBLE INTERLIGNE"
1320 INPUT"VOTRE CHOIX:";R:PRINT
1330 IFR<1ORR>2THEN1320
1340 ONRGOTO1360,1350
1350 D=1
1360 OPEN4,4,7:L=0:L1=0:Y$="":INPUT"LARGEUR DU TEXTE:";LT
1370 MG=80-LT:IFMG=0THEN1410
1380 PRINT:PRINT"LARGEUR DE LA MARGE (MAX.:";MG;")";:
     INPUTM
1390 IFM>MGTHEN1380
1400 PRINT:INPUT"NOMBRE DE LIGNES PAR PAGE:";L2
1410 FORI=1TON
1420 FORJ=1TOLEN(B$(I))
1430 X$=MID$(B$(I),J,1):X=ASC(X$)
1440 IFX<>13THEN1480
1450 PRINT#4,SPC(M);Y$:GOSUB2400
1460 IFD=1THENPRINT#4:GOSUB2400
1470 L=0:Y$="":GOTO1590
1480 IFX>=128THENX$=CHR$(X-96)
1490 IFX>=65ANDX<=90THENX$=CHR$(X)
1500 Y$=Y$+X$:L=L+1
1510 IFL<LTTHEN1590
1520 FORK=LTO1STEP-1
1530 Z$=MID$(Y$,K,1)
1540 IFZ$=" "ORZ$=","ORZ$=";"ORZ$="."ORZ$="?"ORZ$="!
     "ORZ$=":"THEN1560
1550 NEXTK
1560 Z$=LEFT$(Y$,K):PRINT#4,SPC(M);Z$:GOSUB2400
1570 IFD=1THENPRINT#4:GOSUB2400
1580 Y$=MID$(Y$,K+1):L=LEN(Y$)
1590 NEXTJ
1600 NEXTI:PRINT#4,SPC(M);Y$
1610 CLOSE4:GOTO160
1620 CLOSE1:CLOSE4:END
1630 :
1640 REM***********************************
1650 REM
1660 REM***********************************
1670 :
1680 REM***********************************
1690 REM CONSTRUCTION D'UNE CHAINE
1700 REM***********************************
1710 Y$="":F=0
1720 POKE788,51:POKE788,49
1730 GETX$:IFX$=""THEN1730
1740 X=ASC(X$)
1750 IFX=29ORX=157ORX=17ORX=145THENX$="":GOTO1720
1760 X$=CHR$(X)
1770 IFY$=""ANDX=133THENX$=AL$:GOTO1820
1771 IFY$=""ANDX=134THENX$=BL$:GOTO1820
1772 IFY$=""ANDX=135THENX$=CL$:GOTO1820
1780 IFX=136THENF=1:PRINT" ";:GOTO1840
1790 IFX<>20THEN1820
1800 IFY$=""THEN1720
1810 Y$=LEFT$(Y$,LEN(Y$)-1):PRINTX$;:GOTO1720
1820 Y$=Y$+X$:IFX=13THENPRINT" ";X$;:GOTO1850
1830 PRINTX$;:IFLEN(Y$)<39THEN1720
1840 PRINT
1850 RETURN
1860 REM***********************************
1870 REM IMPRESSION DE MESSAGE
1880 REM***********************************
1890 PRINT"TEXTE DE";N;"LIGNES"
1900 PRINT"INDIQUEZ LES LIMITES CHOISIES,DEFINIES"
1910 PRINT"PAR LES N0.DE LIGNE,INITIAL ET FINAL"
1920 RETURN
1930 REM***********************************
1940 REM LIMITES DU TEXTE CONSULTE
1950 REM***********************************
1960 INPUT"N0.INITIAL DE LIGNE:";N1
1970 INPUT"N0.FINAL DE LIGNE:";N2
1980 IFN2>NTHENN2=N
1990 RETURN
2000 REM***********************************
2010 REM AFFICH.TEXTES A MODIFIER
2020 REM***********************************
2030 PRINTCHR$(147);"TEXTE INITIAL:":PRINT
2040 PRINTCHR$(18)+B$(I)
2050 PRINT:PRINT"LIGNE SUIVANTE:":PRINTCHR$(18)+B$(I+1)
2060 PRINT:PRINT"ENTREZ LE TEXTE A INSERER"
2070 PRINT"FRAPPEZ '_7' POUR EN INDIQUER LA FIN":PRINT
2080 RETURN
2090 REM***********************************
2100 REM RENUMEROTATION DES LIGNES
2110 REM***********************************
2120 FORJ=N+1TOI+2STEP-1
2130 B$(J)=B$(J-1)
2140 NEXTJ
2150 N=N+1:N2=N2+1
2160 RETURN
2170 REM***********************************
2180 REM EDITION D'UNE CHAINE
2190 REM***********************************
2200 PRINTCHR$(147);"UTILISEZ L'EDITEUR D'ECRAN"
2210 PRINT"POUR CORRIGER LE TEXTE"
2220 PRINT"FRAPPER LA TOUCHE '_7'"
2230 PRINT"POUR TERMINER L'EDITION DE CHAQUE LIGNE"
2240 A=11:B=0
2250 GOSUB2350
2260 PRINTB$(I)
2270 A=18:GOSUB2350:PRINT"LIGNE SUIVANTE:":PRINTCHR$(18)
     +B$(I+1)
2280 A=11:B=0
2290 GOSUB2450
2300 IFLEN(Y$)<=39THEN2330
2310 B$(I)=LEFT$(Y$,39):Y$=MID$(Y$,40)
2320 GOSUB2090:I=I+1:GOTO2300
2330 B$(I)=Y$
2340 RETURN
2350 REM***********************************
2360 REM POSITIONNEMENT DU CURSEUR
2370 REM***********************************
2380 POKE781,A:POKE782,B:POKE783,0:SYS65520
2390 RETURN
2400 REM***********************************
2410 REM SAUT DE PAGE
2420 REM***********************************
2430 L1=L1+1:IFL1>L2THENFORP=1TO72-L2:PRINT#4:NEXTP:
     L1=0
2440 RETURN
2450 REM***********************************
2460 REM EDITEUR D'ECRAN
2470 REM***********************************
2480 Y$=B$(I):K=1
2490 GOSUB2350
2500 POKE788,51:POKE788,49
2510 GETX$:IFX$=""THEN2510
2520 POKE788,51:X=ASC(X$)
2530 B$=MID$(Y$,K,1):IFB$=""THENB$=" "
2540 PRINTB$;:GOSUB2350
2550 IFX=17ORX=145ORX=13THENX$="":GOTO2500
2560 IFX$=CHR$(136)THEN2800
2570 IFX=29THEN2620
2580 IFX=157THEN2640
2590 IFX=20THEN2670
2600 IFX=148THEN2740
2610 GOTO2760
2620 K=K+1:B=B+1:IFB>39THENB=0:A=A+1
2630 GOTO2490
2640 K=K-1:B=B-1:IFK<1THENK=1:B=0
2650 IFB<0THENB=39:A=A-1
2660 GOTO2490
2670 K=K-1:B=B-1:IFK<1THENK=1:B=0
2680 IFB<0THENB=39:A=A-1
2690 IFY$=""THEN2510
2700 IFLEN(Y$)=1THENY$="":GOTO2730
2710 IFK=LEN(Y$)ANDRIGHT$(Y$,1)=CHR$(13)THEN2730
2720 Y$=LEFT$(Y$,K-1)+MID$(Y$,K+1)
2730 PRINTX$;:GOTO2500
2740 Y$=LEFT$(Y$,K-1)+" "+MID$(Y$,K)
2750 PRINTX$;:GOTO2500
2760 Y$=LEFT$(Y$,K-1)+X$+MID$(Y$,K+1)
2770 PRINTX$;
2780 K=K+1:B=B+1:IFB>39THENB=0:A=A+1
2790 GOTO2500
2800 RETURN
4900 REM***********************************
4910 REM CREATION SPRITES
4920 REM***********************************
5000 POKE2040,13
5005 POKE53269,PEEK(53269)AND(255-2↑0)
5010 FORSP=0TO63:READSP%:POKE832+SP,SP%:NEXT
5020 POKE(53248+2*0),(100AND255)
5030 POKE(53249+2*0),100
5040 POKE(53287+0),2
5050 POKE2041,14
5060 POKE53269,PEEK(53269)AND(255-2↑1)
5070 FORNP=0TO63:READNP%:POKE896+NP,NP%:NEXT
5080 POKE(53248+2*1),(200AND255)
5085 POKE(53249+2*1),200
5090 POKE(53287+1),2
6000 POKE2042,15
6005 POKE53269,PEEK(53269)AND(255-2↑2)
6010 FORSP=0TO63:READSP%:POKE960+SP,SP%:NEXT
6020 POKE(53248+2*2),(150AND255)
6030 POKE(53249+2*2),150
6040 POKE(53287+2),2
6050 GOTO30
6060 REM SPRITE ALINEA
6061 PRINTCHR$(147)
6065 AW=15+AL*8:BW=15+BL*8:CW=15+CL*8
6070 POKE(53248+2*0),(AWAND255):POKE(53248+2*1),
     (BWAND255):POKE(53248+2*2),(CWAN
D255)
6075 POKE(53249+2*2),50:POKE(53249+2*1),50
6080 POKE(53249+2*0),50:POKE53269,255
6085 PRINT:PRINT:PRINT
6090 POKE53269,PEEK(53269)OR(2↑4)
6091 POKE53269,PEEK(53269)OR(2↑5)
6092 POKE53269,PEEK(53269)OR(2↑6)
6093 POKE53269,PEEK(53269)OR(2↑3)
6094 POKE53269,PEEK(53269)OR(2↑7)
6095 RETURN
7000 REM***********************************
7010 REM STOCKAGE SUR DISQUETTE
7020 REM***********************************
7030 INPUT"REFERENCE DU TEXTE(MAX.:16 CARAC.):";A$
7040 FH$="0:":FH$=FH$+A$+",S,W":OPEN2,8,2,FH$
7050 PRINT#2,N
7060 FORI=1TON
7070 FORJ=1TOLEN(B$(I))
7080 X$=MID$(B$(I),J,1):IFX$=CHR$(13)THENX$=CHR$(136)
7090 PRINT#2,X$;
7100 NEXTJ
7110 PRINT#2,CHR$(13);
7120 NEXTI:CLOSE2
7130 GOTO160
7140 REM***********************************
7150 REM CHARGEMENT A PARTIR DISQUE
7160 REM***********************************
7165 GOSUB12000
7170 INPUT"REFERENCE DU TEXTE A CHARGER:";A$
7180 FH$="0:":FH$=FH$+A$+",S,R":OPEN2,8,2,FH$
7190 INPUT#2,N
7200 FORI=1TON
7210 B$(I)=""
7220 GET#2,X$
7230 IFX$=CHR$(136)THENX$=CHR$(13):GOTO7250
7240 IFX$=CHR$(13)THEN7270
7250 B$(I)=B$(I)+X$
7260 GOTO7220
7270 NEXTI:CLOSE2
7280 GOTO160
7300 REM***********************************
7310 REM AUTRES SPRITES
7320 REM***********************************
7330 POKE2044,255:POKE53269,0
7331 POKE2045,255:POKE53269,0
7332 POKE2046,255:POKE53269,0
7333 POKE2043,255:POKE53269,0
7334 POKE2047,255:POKE53269,0
7340 FORTY=0TO63:READPY:POKE16320+TY,PY:NEXTTY
7350 POKE(53287+4),1:POKE53277,PEEK(53277)OR(2↑4)
7351 POKE(53287+5),1:POKE53277,PEEK(53277)OR(2↑5)
7352 POKE(53287+6),1:POKE53277,PEEK(53277)OR(2↑6)
7353 POKE(53287+3),1:POKE53277,PEEK(53277)OR(2↑3)
7354 POKE(53287+7),1:POKE53277,PEEK(53277)OR(2↑7)
7360 POKE(53248+2*4),(25AND255)
7361 POKE(53248+2*5),(73AND255)
7362 POKE(53248+2*6),(120AND255)
7363 POKE(53248+2*3),(165AND255)
7364 POKE(53248+2*7),(212AND255)
```

Suite page 21

SEAWAR

CANON XO7

L'enjeu est de taille, une puissance étrangère n'a pas hésité à lancer une flotte entière à la recherche de balises ultra-secrètes disséminées dans le Pacifique. Aux commandes de votre hélicoptère, vous avez la délicate mission de récupérer ces objets avant tout le monde.

Frédéric TRANCART

Mode d'emploi:
Ce programme est en deux parties, sauvegarder la seconde à la suite de la première par CSAVE "SEAWAR".
Après chargement de la première partie, stoppez votre magnéto avant RUN. En effet, la procédure de sonorisation provoque un MOTORON. Après le générique, appuyez sur PLAY et sur une touche pour le chargement de la seconde partie.

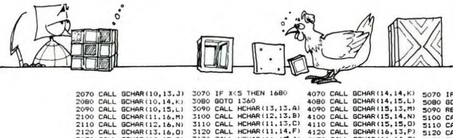
A gauche se déroule votre jeu, à droite s'affiche le numéro de l'étape, le score, le nombre de vies et le fuel en réserve.
Le déplacement du décor relativement à votre position qui est fixe, s'effectue grâce aux flèches du STICK.
1ère étape: Vous devez récupérer la balise en vous posant dessus, puis rentrer à la base. Si l'objet convoité n'est pas en votre possession, vous pourrez néanmoins faire le plein. Placé à la verticale de la flotte ennemie, vous pourrez détruire des unités en appuyant sur ESPACE.
2ème étape: Utilisez les touches 1 et Λ pour tirer des roquettes sur les avions ennemis.
3ème étape: Il vous faudra éviter des nuages magnétiques symbolisés par des nuages noirs.
Le passage des trois tableaux vous octroie une vie supplémentaire et le passage au niveau supérieur.
Votre hélicoptère a une certaine inertie qui vous obligera à anticiper vos actions... Good Luck!

ATTENTION, le signe / inverse \ correspond en fait au signe ¥

```
10 'FRED TRANCART
20 'Presente ,
30 'SEAWAR (c) 1985
40 'sur CANON X-07
50 'Programme I
55 CLS
60 FONT$(128)="8,8,120,156,156,252,60,72"
70 FONT$(129)="0,0,8,16,224,192,0,0"
80 FONT$(130)="124,8,120,156,156,252,60,72"
90 FONT$(131)="192,16,8,20,224,192,0,0"
100 FONT$(132)="0,0,64,32,28,12,0,0"
110 FONT$(133)="64,64,120,228,228,252,240,72"
120 FONT$(134)="12,32,64,160,28,12,0,0"
130 FONT$(135)="248,64,120,228,228,252,240,72"
140 FONT$(136)="0,0,12,16,16,28,12,16"
150 FONT$(137)="128,128,224,144,144,240,96,16"
154 FONT$(138)="28,0,12,16,16,28,12,16"
158 FONT$(139)="240,128,224,144,144,240,96,16"
160 FONT$(140)="0,0,0,32,48,60,252,124"
170 FONT$(141)="0,0,0,0,0,248,224"
180 FONT$(142)="0,0,0,0,4,124,12,0"
190 FONT$(143)="0,0,0,64,240,248,224,0"
200 FONT$(144)="0,0,0,0,4,12,124,60"
210 FONT$(145)="0,0,0,0,0,0,248,240"
220 FONT$(146)="0,0,0,0,16,24,124,60"
230 FONT$(147)="0,0,0,0,0,0,192,248"
240 FONT$(148)="0,0,12,80,124,92,0,0"
250  FONT$(149)="0,0,136,248,248,192,0,0"
260 FONT$(150)="0,0,68,124,124,12,0,0"
270 FONT$(151)="0,0,192,40,248,232,0,0"
280 FONT$(152)="28,124,252,248,120,124,124,28"
290 FONT$(153)="192,184,124,252,244,236,252,240"
300 FONT$(154)="0,0,0,0,0,0,0,252"
310 FONT$(156)="0,0,12,20,20,60,68,124"
320 FONT$(157)="0,0,128,64,64,224,16,240"
330 FONT$(158)="0,0,32,0,104,40,84,12"
340 FONT$(159)="0,0,0,32,128,40,64,128"
350 FONT$(224)="0,0,0,124,36,40,48,32"
360 FONT$(225)="0,96,96,248,144,80,48,16"
400 LINE(5,21)-(10,27):LINE-(16,28):LINE-(20,23):LINE-(13,14):LINE-(15,11)
410 LINE-(19,11):LINE-(20,14)
420 LINE(23,24)-(29,22):LINE-(30,18):LINE-(26,19):LINE-(25,25):LINE-(30,27)
430 LINE-(38,23):LINE-(39,18):LINE-(36,17):LINE-(33,18):LINE-(34,25)
440 LINE(38,23)-(39,26):LINE-(46,24)
450 LINE(56,5)-(52,17):LINE-(55,21):LINE-(59,18):LINE-(64,7):LINE-(61,8)
460 LINE-(59,21)-(64,24):LINE-(73,10):LINE-(69,4)
470 LINE(70,21)-(78,18):LINE-(79,14):LINE-(77,11):LINE-(74,14):LINE-(73,20)
480 LINE(78,18)-(81,21):LINE-(84,14):LINE-(83,12):LINE-(87,13):LINE-(91,8)
490 LINE-(87,18):LINE-(90,21):LINE-(98,14)
500 LINE(105,17)-(106,17):LINE(105,18)-(106,18)
501 FORF=0TO119:LINE(F,0)-(F,1/(F/3+1)*31):G=150-F:GOSUB620:NEXT
502 FORF=0TO119:LINE(F,31)-(F,32-(1/((119-F)/3+1)*31))
503 G=150-119+F:GOSUB620:NEXT:G=500:GOSUB620
510 DATA0,1,0,0,1,1,0,1,0,0,0,1,1,1,0,0,0,1,1,1,0,1,1,1,0,0,1,0,0,1,0,0,1,0
520 DATA0,1,1,0,1,0,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,0
530 DATA1,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,1,0,1,0,1,0,1,1,0,1,0
540 DATA1,0,0,0,1,0,1,0,1,0,1,0,0,1,0,0,0,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1
550 DATA1,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0,0,1,1,0,0,1,1,1,0,1,0,1,1,0
560 DATA1,0,0,0,1,1,1,0,1,1,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,1,0,1,1,0,0,0,1
570 DATA0,1,0,0,1,1,0,1,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,1,0,0,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,0,1,0
580 DATA0,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,0,1,0,0,0,1,0,1,1,1,0,1,1,0,1
585 FORF=25TO31:FORG=52TO119:PRESET(G,F):NEXTG,F
588 G=53:GOSUB620:PSET(104,26)
589 FORF=106TO114STEP4:FORH=FTOF+2:G=H-53:GOSUB620:PSET(H,26):NEXTH,F
590 FORF=27TO30:FORG=53TO116:GOSUB620:READH:IFH=1THENPSET(G,F)
595 NEXTG,F
598 OUT&HF4,0
600 IFINKEY$=""THEN600
610 CLS:LOCATE0,0:PRINT"Chargement de SEAWAR":CLOAD"SEAWAR":END
620 OUT&HF4,255:OUT&HF2,GMOD256:OUT&HF3,G\256:RETURN
1000 OUT&HF4,255:OUT&HF2,GMOD256:OUT&HF3,G\256:RETURN

1 'FRED TRANCART
2 'Presente ,
3 'SEAWAR (c) 1985
4 'sur CANON X-07
5 'Programme II
6 '
7 '
8 '
9 GOTO24
10 FORAT=1TO200:NEXTAT:RETURN
24 CONSOLE0,4,0,0,0:CLEAR850
25 R=RND(0):SC=0:DF=0.5:D=80:DI=0
26 MO$=CHR$(136)+CHR$(139)
27 MI$=CHR$(136)+CHR$(137)
28 G1$=CHR$(128)+CHR$(129):GO$=CHR$(130)+CHR$(131)
30 DI$=CHR$(132)+CHR$(133):DO$=CHR$(134)+CHR$(135)
160 PA$=CHR$(140)+CHR$(141)
175 SM$=CHR$(142)+CHR$(143)
190 VE$=CHR$(144)+CHR$(145)
205 DR$=CHR$(146)+CHR$(147)
220 NU$=CHR$(152)+CHR$(153)
230 ME$=CHR$(154)+CHR$(154)
242 AG$=CHR$(148)+CHR$(149)
246 AD$=CHR$(150)+CHR$(151)
248 NA$=CHR$(156)+CHR$(157)
258 DE$=CHR$(158)+CHR$(159)
268 FU$=CHR$(224)+CHR$(225)
280 VI=3
310 S=10:NB=.2+DI:NN=0:BO=100:NA=0:V=1
318 GOSUB600:GOSUB21000
340 S=15:NB=.2+DI:NN=0:BO=100:NA=0.15+DI:V=2
348 GOSUB600:GOSUB21000
370 S=20:NB=.2+DI:NN=.05+DI:BO=150:NA=.05+DI:V=3
378 GOSUB600:GOSUB21000
500 GOSUB10:GOSUB10:CLS:PRINT" Vous continuez au   niveau superieur"
510 PRINT"  Avec une vie en +";
522 VI=VI+1:DF=DF+.25:DI=DI+.05:D=D+16:GOTO310
600 FU=31:NI=0
610 FORF=0TO3:A$(F)="":B$(F)="":NEXT:A$(2)=ME$+FU$
709 FORF=1TO(D-4)/2
710 IFRND(1)>=NBTHENA$(2)=A$(2)+ME$:GOTO740
720 R=RND(1):IFR<.3THENA$(2)=A$(2)+PA$:GOTO740
730 IFR<.6THENA$(2)=A$(2)+VE$:GOTO740ELSEA$(2)=A$(2)+DR$
740 NEXT
745 AL=INT(RND(1)*(D/3-1)+2*D/3+.5):IFALMOD2=0THEN745
746 A$(2)=LEFT$(A$(2),AL-1)+NA$+RIGHT$(A$(2),D-AL-2+1)
760 FORF=1TOD/2:IFRND(1)>=NBTHENA$(3)=A$(3)+"  ":GOTO790
770 A$(3)=A$(3)+SM$
790 NEXT
800 FORF=1TOD/2:IFRND(1)<NNTHENA$(0)=A$(0)+NU$:GOTO840
810 IFRND(1)>=NATHENA$(0)=A$(0)+"  "ELSEA$(0)=A$(0)+AG$
840 NEXT
850 FORF=1TOD/2:IFRND(1)<NNTHENA$(1)=A$(1)+NU$:GOTO890
860 IFRND(1)>=NATHENA$(1)=A$(1)+"  "ELSEA$(1)=A$(1)+AD$
890 NEXT
1500 Y=1:IFMID$(A$(Y),6,2)<>"  "THEN610
1510 CLS
1600 LINE(60,0)-(60,31):LINE(61,0)-(61,31)
1700 LOCATE11,1:PRINT"Vague";V
2900 X$=MO$:GOSUB2910:GOTO3000
2910 FOR L=115TO119:LINE(L,0)-(L,31):NEXT
2920 DATA1,0,2,0,3,0,1,1,1,2,2,2,1,3,1,5,3,5,1,6,3,6,1,7,3,7,1,8,2,8,3,8
2930 DATA1,10,2,10,3,10,1,11,1,12,2,12,1,13,2,13,3,13,1,15,1,16,1,17,1,18
2940 DATA2,18,3,18
2950 RESTORE2920:FORL=1TO31:READA,B:PRESET(115+A,B+12):NEXT:RETURN
3000  LOCATE11,3:PRINTRIGHT$(STR$(VI),1)" vie";:IFVI<>1THENPRINT"s";ELSEPRINT" ";
3001 LOCATE11,2:PRINT"Sc"SC;
3002 FORL=115TO119:PRESET(L,31-FU):NEXT
3003 FU=FU-DF:IFFU>0THEN3110
3004 LOCATE11,0:PRINT" Panne":OUT&HF4,0:GOSUB10:LOCATE11,0:PRINT"      "
3005 VI=VI-1:IFVI=0THEN20000ELSEFU=31:GOSUB2910:GOTO3002
3110 FORF=0TO3:B$(F)=MID$(A$(F),2,10):NEXT
3200 FORF=0TO3:LOCATE0,F:IFY<>FTHENPRINTB$(F);ELSEPRINTLEFT$(B$(F),4)X$RIGHT$(B$(F),4);
3205 NEXTF
6531 E0=ASC(MID$(A$(Y),6,1)):E1=ASC(MID$(A$(Y),7,1))
6710 IFE0=32ANDE1=32THEN6800
6720 IFE0<>156ORE1<>157THEN6740
6724 BEEP48,5:LOCATE12,0:PRINT"Balise!":GOSUB10:LOCATE11,0:PRINT"      "
6732 NI=-1
6734 A$(2)=LEFT$(A$(2),5)+ME$+RIGHT$(A$(2),D-7):GOTO6800
6740 IFE0<>224ORE1<>225THEN6770
6744 IFNI=-1THENBEEP48,5:LOCATE12,0:PRINT"Succes":GOSUB10:RETURN
6748 BEEP48,5:LOCATE11,0:PRINT" Fuel":GOSUB10:LOCATE11,0:PRINT"     ":FU=31
6749 GOSUB2910:GOTO6800
6770 FORF=1000TO1500STEP50:BEEPF,2:BEEP500,1:LOCATE4,Y
6780 IFINT(F/100)=F/100THENPRINTX$ELSEPRINTDE$
6790 NEXT
6793 VI=VI-1
6795 IFVI=0THENBEEP48,1:LOCATE11,0:PRINT"Gameover":GOSUB10:OUT&HF4,0:GOSUB20000
6798 BEEP48,5:LOCATE11,0:PRINT"Accident":GOSUB10:LOCATE11,0:PRINT"        "
6799 GOTO6800
6800 V=STRIG(0):IFV=0THEN7000
6802 OUT&HF4,255:L=50
6805 FORF=Y+1TO3:FORG=F*8TOF*8+7STEP2
6806 OUT&HF2,LMOD256:OUT&HF3,L\256:L=L+16810 PO=POINT(4*6+6,G):IFPO=0THENPSET(4*6+6,G)ELSEPRESET(4*6+6,G)
6812 FORH=1TO15:NEXT
6815 IFPO=0THENPRESET(4*6+6,G)ELSEPSET(4*6+6,G)
6820 NEXTG
6825 I$=MID$(A$(F),6,2)
6830 P=(I$<>PA$ANDI$<>SM$ANDI$<>VE$ANDI$<>DR$ANDI$<>AG$)
6832 Q=(I$<>AD$)
6834 IFPANDQTHEN6900
6835 LOCATE4,F:PRINTDE$;
6840 IFF=2THENI$=ME$ELSEI$="  "
6850 A$(F)=LEFT$(A$(F),5)+I$+RIGHT$(A$(F),D-7)
6860 SC=SC+S
6861 GOSUB11000
6862 GOTO7000
6900 NEXTF:OUT&HF4,0
7000 IFNOT(TKEY("1")ANDY<>2)THEN7500
7005 OUT&HF4,255:L=100.
7010 FORF=3TO0STEP-1:FORG=F*6+5TOF*6STEP-2
7015 OUT&HF2,LMOD256:OUT&HF3,L\256:L=L-17020 PO=POINT(G,Y*8+4):IFPO=0THENPSET(G,Y*8+4)ELSEPRESET(G,Y*8+4)
7030 FORH=1TO15:NEXT
7035 IFPO=0THENPRESET(G,Y*8+4)ELSEPSET(G,Y*8+4)
7036 IFPO=0THENPRESET(G,Y*8+4)ELSEPSET(G,Y*8+4)
7040 NEXTG
7050 I$=MID$(A$(Y),F+2,1)
7060 IFASC(I$)<>151ANDASC(I$)<>149THEN7095
7070 IFF<>0THENLOCATEF-1,Y:PRINTDE$;ELSELOCATE0,Y:PRINTCHR$(159);
7080 A$(Y)=LEFT$(A$(Y),F)+"  "+RIGHT$(A$(Y),D-F-2)
7090 SC=SC+S
7092 GOSUB11000
7093 GOTO7500
7095 NEXTF:OUT&HF4,0
7500 IFNOT(TKEY("^")ANDY<>2)THEN7700
7510 OUT&HF4,255:L=100
7520 FORF=6TO9:FORG=6*FTO6*F+5STEP2
7525  OUT&HF2,LMOD256:OUT&HF3,L\256:L=L-1
7532 PO=POINT(G,Y*8+4):IFPO=0THENPSET(G,Y*8+4)ELSEPRESET(G,Y*8+4)
7535 FORH=1TO15:NEXT
7540 IFPO=0THENPRESET(G,Y*8+4)ELSEPSET(G,Y*8+4)
7545 NEXTG
7550 I$=MID$(A$(Y),F+2,1)
7560 IFASC(I$)<>150ANDASC(I$)<>148THEN7595
7570 IFF<>9THENLOCATEF,Y:PRINTDE$;ELSELOCATE9,Y:PRINTCHR$(159);
7580 A$(Y)=LEFT$(A$(Y),F+1)+"  "+RIGHT$(A$(Y),D-F-3)
7590 SC=SC+S
7592 GOSUB11000
7593 GOTO7700
7595 NEXT:OUT&HF4,0
7700 W=STICK(0)
7705 OUT&HF4,255:OUT&HF2,2000MOD256:OUT&HF3,2000\256
```

Suite page 6

LE CUBE



Et un Rubix Cube, un ! Plus savoureux que le bouillon de Kub et nettement plus amusant !

G. GODDERIS

```
100 RANDOMIZE
110 CALL SCREEN(12)
120 CALL CLEAR
130 PRINT TAB(2):"G.G PRESENTE*LE CUBE*"
140 PRINT "(D)POUR TOURNER DANS LE SENS HORAIRE  (S)LE SENS CONTRAIRE"
150 INPUT "VOULEZ_VOUS QUE JE MELANGE LE CUBE?(O/N)":R$
160 CALL COLOR(1,12,2)
170 A$="FFC3A59999A5C3FF"
180 CALL CLEAR
190 CALL SCREEN(8)
200 CALL CHAR(35,A$)
210 CALL HCHAR(1,1,35,32)
220 CALL HCHAR(24,1,35,32)
230 CALL VCHAR(1,1,35,24)
240 CALL VCHAR(1,32,35,24)
250 X=152
260 G$="007E7E7E7E7E7E00"
270 FOR I=1 TO 8
280 CALL CHAR(X,G$)
290 X=X+1
300 NEXT I
310 CALL CHAR(58,G$)
320 CALL COLOR(2,10,2)
330 CALL COLOR(3,10,2)
340 CALL COLOR(2,10,2)
350 CALL COLOR(8,12,2)
360 CALL COLOR(9,12,2)
370 CALL COLOR(10,4,2)
380 CALL COLOR(11,4,2)
390 CALL COLOR(12,14,2)
400 CALL COLOR(13,14,2)
410 CALL COLOR(14,6,2)
420 CALL COLOR(15,6,2)
430 CALL COLOR(16,16,2)
440 CALL COLOR(4,16,2)
450 CALL COLOR(5,12,2)
460 CALL COLOR(6,12,2)
470 CALL COLOR(7,12,2)
480 A=40
490 B=88
500 C=104
510 D=120
520 E=136
530 FOR I=1 TO 3
540 FOR J=1 TO 3
550 CALL CHAR(A,G$)
560 CALL CHAR(B,G$)
570 CALL CHAR(C,G$)
580 CALL CHAR(D,G$)
590 CALL CHAR(E,G$)
600 CALL HCHAR(7+I,12+J,C)
610 CALL HCHAR(13+I,12+J,A)
620 CALL HCHAR(13+I,12+J,B)
630 CALL HCHAR(16+I,12+J,D)
640 CALL HCHAR(10+I,15+J,E)
650 C=C+1
660 A=A+1
670 B=B+1
680 D=D+1
690 E=E+1
700 NEXT J
710 NEXT I
720 A=152
730 FOR I=1 TO 2
740 FOR J=1 TO 3
750 CALL HCHAR(10+I,9+J,A)
760 A=A+1
770 NEXT J
780 NEXT I
790 CALL HCHAR(13,10,158)
800 CALL HCHAR(13,11,159)
810 CALL HCHAR(13,12,58)
820 L=6
830 C=12
840 M$="G D"
850 GOSUB 1830
860 M$="H"
870 L=11
880 C=7
890 GOSUB 1830
900 M$="A"
910 L=10
920 C=15
930 GOSUB 1830
940 M$="B"
950 L=13
960 C=7
970 GOSUB 1830
980 M$="A  AVANT"
990 L=3
1000 C=19
1010 GOSUB 1830
1020 M$="P"
1030 L=8
1040 C=11
1050 GOSUB 1830
1060 L=5
1070 C=19
1080 M$="B  BASE "
1090 GOSUB 1830
1100 M$="D  DROITE"
1110 L=7
1120 C=19
1130 GOSUB 1830
1140 M$="G  GAUCHE"
1150 L=9
1160 C=19
1170 GOSUB 1830
1180 M$="H  HAUT"
1190 L=11
1200 C=19
1210 GOSUB 1830
1220 L=13
1230 C=19
1240 M$="P  ARRIERE"
1250 GOSUB 1830
1260 M$="F  FIN"
1270 L=15
1280 C=19
1290 IF X<5 THEN 1680
1300 GOSUB 1830
1310 M$="ZERO ANNULE"
1320 L=17
1330 C=19
1340 GOSUB 1830
1350 IF R$="O" THEN 1600
1360 CALL KEY(5,QA,QW)
1370 IF QW=0 THEN 1360
1380 IF QA=65 THEN 1510
1390 IF QA=66 THEN 1510
1400 IF QA=68 THEN 1510
1410 IF QA=71 THEN 1510
1420 IF QA=72 THEN 1510
1430 IF QA=80 THEN 1510
1440 IF QA=82 THEN 1880
1450 IF QA=70 THEN 1870
1460 M$="MAUVAISE TOUCHE RECOMMENCER"
1470 L=22
1480 C=3
1490 GOSUB 1830
1500 GOTO 1360
1510 L=20
1520 C=3
1530 CALL HCHAR(L,C,32,28)
1540 CALL HCHAR(L+2,C,32,28)
1550 L=20
1560 C=3
1570 M$="D> <S"
1580 GOSUB 1830
1590 GOTO 1690
1600 FOR X=1 TO 5
1610 A=INT(RND*6)+1
1620 W=INT(RND*2)+1
1630 IF W=1 THEN 1650
1640 GOTO 1670
1650 W=83
1660 QE=W
1670 ON A GOTO 1970,3970,2430,3310,4640,5320
1680 NEXT X
1690 CALL KEY(5,QE,QR)
1700 IF QR=0 THEN 1690
1710 IF QE=48 THEN 1360
1720 CALL HCHAR(20,3,32,20)
1730 CALL HCHAR(22,3,32,20)
1740 IF QE<>68 THEN 1750 ELSE 1810
1750 IF QE=83 THEN 1810
1760 L=20
1770 C=3
1780 M$="->(D).<-(S)"
1790 GOSUB 1830
1800 GOTO 1690
1810 REM  ENVOI AU S/PROGRAME
1820 GOTO 1890
1830 FOR Q=1 TO LEN(M$)
1840 CALL HCHAR(L,C+Q,ASC(SEG$(M$,Q,1)))
1850 NEXT Q
1860 RETURN
1870 END
1880 REM  REPONSE
1890 REM
1900 IF QE=48 THEN 1360
1910 IF QA=65 THEN 1970
1920 IF QA=66 THEN 3970
1930 IF QA=68 THEN 2430
1940 IF QA=71 THEN 3310
1950 IF QA=72 THEN 4640
1960 IF QA=80 THEN 5320
1970 REM
1980 CALL GCHAR(11,13,A)
1990 CALL GCHAR(11,14,B)
2000 CALL GCHAR(11,15,C)
2010 CALL GCHAR(12,13,D)
2020 CALL GCHAR(12,14,E)
2030 CALL GCHAR(12,15,F)
2040 CALL GCHAR(13,13,G)
2050 CALL GCHAR(13,14,H)
2060 CALL GCHAR(13,15,I)
2070 CALL GCHAR(10,13,J)
2080 CALL GCHAR(10,14,K)
2090 CALL GCHAR(10,15,L)
2100 CALL GCHAR(11,16,M)
2110 CALL GCHAR(12,16,N)
2120 CALL GCHAR(13,16,O)
2130 CALL GCHAR(14,15,P)
2140 CALL GCHAR(14,14,Q)
2150 CALL GCHAR(14,13,R)
2160 CALL GCHAR(13,12,S)
2170 CALL GCHAR(12,12,T)
2180 CALL GCHAR(11,12,U)
2190 IF QE=83 THEN 3090
2200 CALL HCHAR(11,15,A)
2210 CALL HCHAR(12,15,B)
2220 CALL HCHAR(13,15,C)
2230 CALL HCHAR(11,14,D)
2240 CALL HCHAR(12,14,E)
2250 CALL HCHAR(13,14,F)
2260 CALL HCHAR(11,13,G)
2270 CALL HCHAR(12,13,H)
2280 CALL HCHAR(13,13,I)
2290 CALL HCHAR(11,16,J)
2300 CALL HCHAR(12,16,K)
2310 CALL HCHAR(13,16,L)
2320 CALL HCHAR(14,15,M)
2330 CALL HCHAR(14,14,N)
2340 CALL HCHAR(14,13,O)
2350 CALL HCHAR(13,12,P)
2360 CALL HCHAR(12,12,Q)
2370 CALL HCHAR(11,12,R)
2380 CALL HCHAR(10,13,S)
2390 CALL HCHAR(10,14,T)
2400 CALL HCHAR(10,15,U)
2410 IF X<5 THEN 1680
2420 GOTO 1360
2430 CALL GCHAR(8,15,A)
2440 CALL GCHAR(9,15,B)
2450 CALL GCHAR(10,15,C)
2460 CALL GCHAR(11,15,D)
2470 CALL GCHAR(12,15,E)
2480 CALL GCHAR(13,15,F)
2490 CALL GCHAR(14,15,G)
2500 CALL GCHAR(15,15,H)
2510 CALL GCHAR(16,15,I)
2520 CALL GCHAR(17,15,J)
2530 CALL GCHAR(18,15,K)
2540 CALL GCHAR(19,15,L)
2550 CALL GCHAR(11,16,M)
2560 CALL GCHAR(12,16,N)
2570 CALL GCHAR(13,16,O)
2580 CALL GCHAR(11,17,P)
2590 CALL GCHAR(12,17,Q)
2600 CALL GCHAR(13,17,R)
2610 CALL GCHAR(11,18,S)
2620 CALL GCHAR(12,18,T)
2630 CALL GCHAR(13,18,U)
2640 IF QE=83 THEN 2870
2650 CALL HCHAR(17,15,A)
2660 CALL HCHAR(18,15,B)
2670 CALL HCHAR(19,15,C)
2680 CALL HCHAR(8,15,D)
2690 CALL HCHAR(9,15,E)
2700 CALL HCHAR(10,15,F)
2710 CALL HCHAR(11,15,G)
2720 CALL HCHAR(12,15,H)
2730 CALL HCHAR(13,15,I)
2740 CALL HCHAR(14,15,J)
2750 CALL HCHAR(15,15,K)
2760 CALL HCHAR(16,15,L)
2770 CALL HCHAR(11,18,M)
2780 CALL HCHAR(11,17,N)
2790 CALL HCHAR(11,16,O)
2800 CALL HCHAR(12,16,R)
2810 CALL HCHAR(13,16,U)
2820 CALL HCHAR(13,17,T)
2830 CALL HCHAR(13,18,S)
2840 CALL HCHAR(12,18,P)
2850 IF X<5 THEN 1680
2860 GOTO 1360
2870 CALL HCHAR(11,15,A)
2880 CALL HCHAR(12,15,B)
2890 CALL HCHAR(13,15,C)
2900 CALL HCHAR(14,15,D)
2910 CALL HCHAR(15,15,E)
2920 CALL HCHAR(16,15,F)
2930 CALL HCHAR(17,15,G)
2940 CALL HCHAR(18,15,H)
2950 CALL HCHAR(19,15,I)
2960 CALL HCHAR(8,15,J)
2970 CALL HCHAR(9,15,K)
2980 CALL HCHAR(10,15,L)
2990 CALL HCHAR(11,16,S)
3000 CALL HCHAR(11,17,T)
3010 CALL HCHAR(11,18,U)
3020 CALL HCHAR(12,18,R)
3030 CALL HCHAR(13,18,O)
3040 CALL HCHAR(13,17,N)
3050 CALL HCHAR(13,16,M)
3060 CALL HCHAR(12,16,P)
3070 IF X<5 THEN 1680
3080 GOTO 1360
3090 CALL HCHAR(13,13,A)
3100 CALL HCHAR(12,13,B)
3110 CALL HCHAR(11,13,C)
3120 CALL HCHAR(11,14,F)
3130 CALL HCHAR(11,15,I)
3140 CALL HCHAR(12,15,H)
3150 CALL HCHAR(13,15,G)
3160 CALL HCHAR(13,14,D)
3170 CALL HCHAR(13,12,J)
3180 CALL HCHAR(12,12,K)
3190 CALL HCHAR(11,12,L)
3200 CALL HCHAR(10,13,M)
3210 CALL HCHAR(10,14,N)
3220 CALL HCHAR(10,15,O)
3230 CALL HCHAR(11,16,P)
3240 CALL HCHAR(12,16,Q)
3250 CALL HCHAR(13,16,R)
3260 CALL HCHAR(14,15,S)
3270 CALL HCHAR(14,14,T)
3280 CALL HCHAR(14,13,U)
3290 IF X<5 THEN 1680
3300 GOTO 1360
3310 CALL GCHAR(8,13,A)
3320 CALL GCHAR(9,13,B)
3330 CALL GCHAR(10,13,C)
3340 CALL GCHAR(11,13,D)
3350 CALL GCHAR(12,13,E)
3360 CALL GCHAR(13,13,F)
3370 CALL GCHAR(14,13,G)
3380 CALL GCHAR(15,13,H)
3390 CALL GCHAR(16,13,I)
3400 CALL GCHAR(17,13,J)
3410 CALL GCHAR(18,13,K)
3420 CALL GCHAR(19,13,L)
3430 CALL GCHAR(11,12,M)
3440 CALL GCHAR(12,12,N)
3450 CALL GCHAR(13,12,O)
3460 CALL GCHAR(11,11,P)
3470 CALL GCHAR(12,11,Q)
3480 CALL GCHAR(13,11,R)
3490 CALL GCHAR(11,10,S)
3500 CALL GCHAR(12,10,T)
3510 CALL GCHAR(13,10,U)
3520 IF QE=83 THEN 3750
3530 CALL HCHAR(8,13,J)
3540 CALL HCHAR(9,13,K)
3550 CALL HCHAR(10,13,L)
3560 CALL HCHAR(11,13,A)
3570 CALL HCHAR(12,13,B)
3580 CALL HCHAR(13,13,C)
3590 CALL HCHAR(14,13,D)
3600 CALL HCHAR(15,13,E)
3610 CALL HCHAR(16,13,F)
3620 CALL HCHAR(17,13,G)
3630 CALL HCHAR(18,13,H)
3640 CALL HCHAR(19,13,I)
3650 CALL HCHAR(11,12,S)
3660 CALL HCHAR(12,12,P)
3670 CALL HCHAR(13,12,M)
3680 CALL HCHAR(13,11,N)
3690 CALL HCHAR(13,10,O)
3700 CALL HCHAR(12,10,R)
3710 CALL HCHAR(11,10,U)
3720 CALL HCHAR(11,11,T)
3730 IF X<5 THEN 1680
3740 GOTO 1360
3750 CALL HCHAR(8,13,D)
3760 CALL HCHAR(9,13,E)
3770 CALL HCHAR(10,13,F)
3780 CALL HCHAR(11,13,G)
3790 CALL HCHAR(12,13,H)
3800 CALL HCHAR(13,13,I)
3810 CALL HCHAR(14,13,J)
3820 CALL HCHAR(15,13,K)
3830 CALL HCHAR(16,13,L)
3840 CALL HCHAR(17,13,A)
3850 CALL HCHAR(18,13,B)
3860 CALL HCHAR(19,13,C)
3870 CALL HCHAR(11,12,O)
3880 CALL HCHAR(11,11,N)
3890 CALL HCHAR(11,10,M)
3900 CALL HCHAR(12,10,P)
3910 CALL HCHAR(13,10,S)
3920 CALL HCHAR(13,11,T)
3930 CALL HCHAR(13,12,U)
3940 CALL HCHAR(12,12,R)
3950 IF X<5 THEN 1680
3960 GOTO 1360
3970 CALL GCHAR(13,10,A)
3980 CALL GCHAR(13,11,B)
3990 CALL GCHAR(13,12,C)
4000 CALL GCHAR(13,13,D)
4010 CALL GCHAR(13,14,E)
4020 CALL GCHAR(13,15,F)
4030 CALL GCHAR(13,16,G)
4040 CALL GCHAR(13,17,H)
4050 CALL GCHAR(13,18,I)
4060 CALL GCHAR(14,13,J)
4070 CALL GCHAR(14,14,K)
4080 CALL GCHAR(14,15,L)
4090 CALL GCHAR(15,13,M)
4100 CALL GCHAR(15,14,N)
4110 CALL GCHAR(15,15,O)
4120 CALL GCHAR(16,13,P)
4130 CALL GCHAR(16,14,Q)
4140 CALL GCHAR(16,15,R)
4150 CALL GCHAR(17,13,S)
4160 CALL GCHAR(17,14,T)
4170 CALL GCHAR(17,15,U)
4180 IF QE=83 THEN 4410
4190 CALL HCHAR(13,10,U)
4200 CALL HCHAR(13,11,T)
4210 CALL HCHAR(13,12,S)
4220 CALL HCHAR(13,13,A)
4230 CALL HCHAR(13,14,B)
4240 CALL HCHAR(13,15,C)
4250 CALL HCHAR(13,16,D)
4260 CALL HCHAR(13,17,E)
4270 CALL HCHAR(13,18,F)
4280 CALL HCHAR(17,13,I)
4290 CALL HCHAR(17,14,H)
4300 CALL HCHAR(17,15,G)
4310 CALL HCHAR(14,14,M)
4320 CALL HCHAR(14,15,J)
4330 CALL HCHAR(15,15,K)
4340 CALL HCHAR(16,15,L)
4350 CALL HCHAR(16,14,O)
4360 CALL HCHAR(16,13,R)
4370 CALL HCHAR(15,13,Q)
4380 CALL HCHAR(14,13,P)
4390 IF X<5 THEN 1680
4400 GOTO 1360
4410 REM
4420 CALL HCHAR(13,10,D)
4430 CALL HCHAR(13,11,E)
4440 CALL HCHAR(13,12,F)
4450 CALL HCHAR(13,13,G)
4460 CALL HCHAR(13,14,H)
4470 CALL HCHAR(13,15,I)
4480 CALL HCHAR(13,16,U)
4490 CALL HCHAR(13,17,T)
4500 CALL HCHAR(13,18,S)
4510 CALL HCHAR(17,15,A)
4520 CALL HCHAR(17,14,B)
4530 CALL HCHAR(17,13,C)
4540 CALL HCHAR(14,13,L)
4550 CALL HCHAR(15,13,K)
4560 CALL HCHAR(16,13,J)
4570 CALL HCHAR(16,14,M)
4580 CALL HCHAR(16,15,P)
4590 CALL HCHAR(15,15,Q)
4600 CALL HCHAR(14,15,R)
4610 CALL HCHAR(14,14,O)
4620 IF X<5 THEN 1680
4630 GOTO 1360
4640 REM
4650 CALL GCHAR(11,10,A)
4660 CALL GCHAR(11,11,B)
4670 CALL GCHAR(11,12,C)
4680 CALL GCHAR(11,13,D)
4690 CALL GCHAR(11,14,E)
4700 CALL GCHAR(11,15,F)
4710 CALL GCHAR(11,16,G)
4720 CALL GCHAR(11,17,H)
4730 CALL GCHAR(11,18,I)
4740 CALL GCHAR(8,13,J)
4750 CALL GCHAR(9,13,K)
4760 CALL GCHAR(10,13,L)
4770 CALL GCHAR(8,14,M)
4780 CALL GCHAR(9,14,N)
4790 CALL GCHAR(10,14,O)
4800 CALL GCHAR(8,15,P)
4810 CALL GCHAR(9,15,Q)
4820 CALL GCHAR(10,15,R)
4830 CALL GCHAR(19,13,S)
4840 CALL GCHAR(19,14,T)
4850 CALL GCHAR(19,15,U)
4860 IF QE=83 THEN 5090
4870 CALL HCHAR(11,10,D)
4880 CALL HCHAR(11,11,E)
4890 CALL HCHAR(11,12,F)
4900 CALL HCHAR(11,13,G)
4910 CALL HCHAR(11,14,H)
4920 CALL HCHAR(11,15,I)
4930 CALL HCHAR(11,16,U)
4940 CALL HCHAR(11,17,T)
4950 CALL HCHAR(11,18,S)
4960 CALL HCHAR(19,15,A)
4970 CALL HCHAR(19,14,B)
4980 CALL HCHAR(19,13,C)
4990 CALL HCHAR(8,13,L)
5000 CALL HCHAR(8,14,K)
5010 CALL HCHAR(8,15,J)
5020 CALL HCHAR(9,15,M)
5030 CALL HCHAR(10,15,P)
5040 CALL HCHAR(10,14,Q)
5050 CALL HCHAR(10,13,R)
5060 CALL HCHAR(9,13,O)
5070 IF X<5 THEN 1680
5080 GOTO 1360
5090 REM
5100 CALL HCHAR(11,10,U)
5110 CALL HCHAR(11,11,T)
5120 CALL HCHAR(11,12,S)
5130 CALL HCHAR(11,13,A)
5140 CALL HCHAR(11,14,B)
5150 CALL HCHAR(11,15,C)
5160 CALL HCHAR(11,16,D)
5170 CALL HCHAR(11,17,E)
5180 CALL HCHAR(11,18,F)
5190 CALL HCHAR(19,15,G)
5200 CALL HCHAR(19,14,H)
5210 CALL HCHAR(19,13,I)
5220 CALL HCHAR(8,13,P)
5230 CALL HCHAR(9,13,M)
5240 CALL HCHAR(10,13,J)
5250 CALL HCHAR(10,14,K)
5260 CALL HCHAR(10,15,L)
5270 CALL HCHAR(9,15,O)
5280 CALL HCHAR(8,15,R)
5290 CALL HCHAR(8,14,Q)
5300 IF X<5 THEN 1680
5310 GOTO 1360
5320 CALL GCHAR(8,13,A)
5330 CALL GCHAR(8,14,B)
5340 CALL GCHAR(8,15,C)
5350 CALL GCHAR(11,18,D)
5360 CALL GCHAR(12,18,E)
5370 CALL GCHAR(13,18,F)
5380 CALL GCHAR(16,15,G)
5390 CALL GCHAR(16,14,H)
5400 CALL GCHAR(16,13,I)
5410 CALL GCHAR(13,10,J)
5420 CALL GCHAR(12,10,K)
5430 CALL GCHAR(11,10,L)
5440 CALL GCHAR(17,13,M)
5450 CALL GCHAR(17,14,N)
5460 CALL GCHAR(17,15,O)
5470 CALL GCHAR(18,13,P)
5480 CALL GCHAR(18,14,Q)
5490 CALL GCHAR(18,15,R)
5500 CALL GCHAR(19,13,S)
5510 CALL GCHAR(19,14,T)
5520 CALL GCHAR(19,15,U)
5530 IF QE=83 THEN 5760
5540 CALL HCHAR(8,13,D)
5550 CALL HCHAR(8,14,E)
5560 CALL HCHAR(8,15,F)
5570 CALL HCHAR(11,18,G)
5580 CALL HCHAR(12,18,H)
5590 CALL HCHAR(13,18,I)
5600 CALL HCHAR(16,15,J)
5610 CALL HCHAR(16,14,K)
5620 CALL HCHAR(16,13,L)
5630 CALL HCHAR(13,10,A)
5640 CALL HCHAR(12,10,B)
5650 CALL HCHAR(11,10,C)
5660 CALL HCHAR(17,13,S)
5670 CALL HCHAR(17,14,P)
5680 CALL HCHAR(17,15,M)
5690 CALL HCHAR(18,15,N)
5700 CALL HCHAR(19,15,O)
5710 CALL HCHAR(19,14,R)
5720 CALL HCHAR(19,13,U)
5730 CALL HCHAR(18,13,T)
5740 IF X<5 THEN 1680
5750 GOTO 1360
5760 REM
5770 CALL HCHAR(8,13,J)
5780 CALL HCHAR(8,14,K)
5790 CALL HCHAR(8,15,L)
5800 CALL HCHAR(11,18,A)
5810 CALL HCHAR(12,18,B)
5820 CALL HCHAR(13,18,C)
5830 CALL HCHAR(16,15,D)
5840 CALL HCHAR(16,14,E)
5850 CALL HCHAR(16,13,F)
5860 CALL HCHAR(13,10,G)
5870 CALL HCHAR(12,10,H)
5880 CALL HCHAR(11,10,I)
5890 CALL HCHAR(17,13,O)
5900 CALL HCHAR(17,14,R)
5910 CALL HCHAR(17,15,U)
5920 CALL HCHAR(18,15,T)
5930 CALL HCHAR(19,15,S)
5940 CALL HCHAR(19,14,P)
5950 CALL HCHAR(19,13,M)
5960 CALL HCHAR(18,13,N)
5970 IF X<5 THEN 1680
5980 GOTO 1360
```

CANON

Suite de la page 5

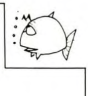
```
7710 IFW=2ORW=3ORW=4THENFORF=0TO3:A$(F)=RIGHT$(A$(F),D-2)+LEFT$(A$(F),2):NEXT
7720 IFW=6ORW=7ORW=8THENFORF=0TO3:A$(F)=RIGHT$(A$(F),2)+LEFT$(A$(F),D-2):NEXT
7740 Y=Y-((W=4ORW=5ORW=6)ANDY<2)+((W=1ORW=2ORW=8)ANDY>0)
7750 IFFL=1THEN7790
7760 FL=1:IFW=2ORW=3ORW=4THENX$=D0$:GOTO7820
7770 IFW=6ORW=7ORW=8THENX$=G0$:GOTO7820
7780 X$=M0$:GOTO7820
7790 FL=0:IFW=2ORW=3ORW=4THENX$=D1$:GOTO7820
7800 IFW=6ORW=7ORW=8THENX$=G1$:GOTO7820
7810 X$=M1$
7820 FORF=0TO3
9105 IFF=0ORF=2THENA$(F)=RIGHT$(A$(F),D-1)+LEFT$(A$(F),1)
9110 IFF=1ORF=3THENA$(F)=RIGHT$(A$(F),1)+LEFT$(A$(F),D-1)
9120 NEXT
10000 GOTO3000
11000 FORH=24500TO28500STEP100:OUT&HF2,HMOD256:OUT&HF3,H\256:NEXT:OUT&HF4,0
11010 RETURN
12000 GOSUB10:CLS
12010 FORF=0TO15:LINE(0,F)-((1/(F+1))*31,F):LINE(61,F)-(62-(1/(F+1))*31,F)
12015 BEEP(1/(F+1))*31,2
12020 NEXT:FORF=15TO0STEP-1
12030 LINE(0,31-F)-((1/(F+1))*31,31-F):LINE(61,31-F)-(61-(1/(F+1))*31,31-F)
12035 BEEP(1/(F+1))*31,2
12040 NEXT:RETURN
13000 LOCATE11,0:PRINT"SCORE:":LOCATE11,1:PRINTSC:LOCATE11,2:PRINT"HI-SC:"
13010 IFSC=<HSTHEN13040
13020 HS=SC
13040 LOCATE11,3:PRINTHS;:RETURN
20000 GOSUB12000:LOCATE3,1:PRINT"GAME":LOCATE3,2:PRINT"OVER"
20010 GOSUB13000:GOSUB10:LOCATE3,1:PRINT"Autre":LOCATE2,2:PRINT"Partie?"
20020 IFTKEY("O")THENCLS:GOTO1
20030 IFTKEY("N")THENSLEEP
20040 GOTO20020
21000 GOSUB12000:LOCATE3,1:PRINT"BONUS":LOCATE3,2:PRINTBO
21010 SC=SC+BO:GOSUB13000:RETURN
```

FX 702P

Suite de la page 2

```
*** VAR LIST

VAR: 26 PRG: 1680

A$ =_          N$ ="
B$ =%          O  = 4
C$ ='          P  = 5
D$ =!          Q  = 5
E$ ="          R$ =-
F$ =!          S$ =-
G$ =#          T$ =)
H$ =(          U$ =_
I$ =)          V  = 11
J$ =Z          W  = 4
K  = 0         X  = 5
L$ =)          Y  = 28
M$ =!          Z  = 0
```

SPACE MISSION



Aux commandes de votre Spectrum protégez la Terre de ces horribles envahisseurs.

Marius CONVERS

Mode d'emploi:
Gare aux erreurs dans les datas, une seule peut être fatale au programme.

```
  10 REM ***************************
  20 REM *    LES ENVAHISSEURS     *
  30 REM ***************************
  40
  50 CLEAR 62000
  60 BORDER 0: PAPER 0: INK 3: C
LS
  70 PRINT AT 4,7; BRIGHT 1; INK
 4;" LES ENVAHISSEURS "
  75 PRINT AT 5,7; BRIGHT 1; INK
 4;" **************** "
  80 PRINT AT 10,3; INK 5; FLASH
 1;"    ARRETEZ LA BANDE    "
  90 PRINT AT 15,2;"© Convers M.
 1984"
 120 GO SUB 9000
 130 CLS
 140 PLOT 40,100: DRAW 0,-10,PI:
 DRAW 180,0,PI/3: DRAW 0,10,PI:
DRAW -180,0,PI/3
 150 PLOT 36,95: DRAW 188,0: CIR
CLE 70,105,3: CIRCLE 90,105,3: C
IRCLE 110,105,3: CIRCLE 130,105,
3: CIRCLE 150,105,3: CIRCLE 170,
105,3: CIRCLE 190,105,3
 160 PLOT 121,67: DRAW -10,18,-P
I/4: DRAW 37,0: DRAW -10,-18,-PI
/4
 170 PLOT 112,67: DRAW 10,-25: D
RAW 16,0,PI: DRAW 10,25: PLOT 12
2,67-25: DRAW 16,0
 180 PLOT 112,123: DRAW 10,25: D
RAW 16,0: DRAW 10,-25: PLOT 122,
148: DRAW 16,0,-PI
 190 PLOT 129,156: DRAW 1,15: DR
AW 1,-15: CIRCLE 130,173,2
 200 PLOT 49,111: DRAW INK 6;60,
50: PLOT 87,127: DRAW INK 4;20,2
0: PLOT 211,111: DRAW INK 6;-60,
50: PLOT 260-87,127: DRAW INK 4;
-20,20
 205 INK 7
 210 PLOT 230,140: PLOT 240,50
 215 PLOT 200,130: PLOT 60,139
 216 PLOT 100,20: PLOT 65,30
 217 PLOT 108,23: PLOT 66,35
 220 INK 3: PLOT 65,77: DRAW 5,-
20: DRAW 20,0: DRAW 0,13: PLOT 2
60-65,77: DRAW -5,-20: DRAW -20,
0: DRAW 0,13
 230 PLOT 80,53: DRAW INK 6;-2,-
50: PLOT 80,53: DRAW INK 6;2,-50
: PLOT 80,53: INK 4: DRAW 10,-50
: PLOT 80,53: DRAW -10,-50
 240 PRINT FLASH 1;AT 15,22;"*";
AT 18,22;"*";AT 21,22;"*"
 244
 245 REM *         MUSIQUE         *
 246
 248 FOR I=1 TO 20: BEEP .01,30-
2*I: NEXT I
 249 FOR I=0 TO 100: NEXT I
 250 DATA .5,-20,.1,-10,.5,-20,.
1,-10,.5,-20,.1,-10,.5,-15,.1,-5
 260 RESTORE
 270 FOR I=1 TO 7
 280 READ A
 290 READ NOTE
 300 BEEP A,NOTE
 310 NEXT I
 330 PRINT #1; INK 6;AT 1,0; INV
ERSE 1; FLASH 1;" PREPAREZ VOUS,
 ILS ARRIVENT..."
 350 GO SUB 8500
 360 DIM S(10): DIM N$(10,10)
 370 FOR I=1 TO 10: LET S(I)=0:
NEXT I
 380 FOR I=1 TO 10: LET N$(I)="*
*****": NEXT I
 500 REM ***************************
 505 REM *       INTRODUCTION      *
 510 REM ***************************
 520 PRINT #1; INK 6; INVERSE 1;
AT 1,0;"     PRESSEZ SUR UNE TOUC
HE "
 525 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 52
5
 530 IF INKEY$="" THEN GO TO 530
 540 INK 4: PAPER 0: BORDER 0: C
LS
 550 LET X$="VAISSEAUX": LET Y$=
"MUNITIONS"
 560 FOR I=1 TO 9
 570 PRINT AT I,0; PAPER 4; INK
0;X$(I): BEEP .01,20-5*I: NEXT I
 580 FOR I=1 TO 3: PRINT AT 2*I+
10,0; INK 3;"⇔": BEEP .01,-20+1
0*I: NEXT I
 590 FOR I=1 TO 9
 600 PRINT AT I,31; PAPER 4; INK
 0;Y$(I): BEEP .01,20-5*I: NEXT
I
 610 FOR I=1 TO 3: PRINT AT 2*I+
10,31; INK 3;"■": BEEP .01,-20+1
0*I: NEXT I
 620 PLOT 23,0: DRAW 209,0: DRAW
 0,175: DRAW -209,0: DRAW 0,-175
 630 PLOT 23,5: BEEP .1,10: DRAW
 10,0: DRAW 0,2: BEEP .1,20: DRA
W 5,0: DRAW 0,2: DRAW 2,0: DRAW
0,-2: BEEP .1,0: DRAW 8,0: DRAW
0,-7: BEEP .1,-10
 640 DRAW 5,0: DRAW 0,3: BEEP .1
,0: DRAW 15,0: DRAW 0,7: BEEP .1
,20: DRAW 12,0: DRAW 0,2: DRAW 2
,0: DRAW 0,-2: BEEP .05,0: DRAW
5,0: DRAW 0,-5: DRAW 12,0
 650 DRAW 0,7: DRAW 14,0: BEEP .
1,10: DRAW 0,-12: BEEP .05,0
 660 DRAW 5,0: DRAW 0,10: DRAW 1
5,0: BEEP .05,-10: DRAW 0,2: DRA
W 2,0: DRAW 0,-2: DRAW 5,0: BEEP
 .1,0: DRAW 0,-7: DRAW 10,0
 670 DRAW 0,9: DRAW 15,0: BEEP .
05,-10: DRAW 0,-12
 680 DRAW 12,0: DRAW 0,3: CIRCLE
 177,6,3
 690 PLOT 180,0: DRAW 52,13,-PI/
8
 700 BEEP .2,10: PLOT 36,5: PLOT
 39,5: PLOT 42,5: PLOT 42,2: BEE
P .1,0: PLOT 70,7: PLOT 73,7: PL
OT 76,7: PLOT 70,4: PLOT 73,4
 710 BEEP .05,-10: PLOT 103,9: P
LOT 106,9: PLOT 109,9: PLOT 106,
5: BEEP .1,0: PLOT 109,5
 720 BEEP .05,-10: PLOT 123,8: P
LOT 126,8: PLOT 129,8: PLOT 123,
5: BEEP .1,0: PLOT 126,5
 730 BEEP .05,-10: PLOT 153,8: P
LOT 156,8: PLOT 159,8: PLOT 153,
5: BEEP .1,0: PLOT 156,5
 740 PRINT AT 1,14; INK 5;"▲"
 750 PRINT AT 2,14; INK 5;"▼"
 760 PRINT AT 4,5; FLASH 1;"BRRR
 770 PRINT AT 6,4;"AN 2000 ..."
 780 PRINT AT 7,4;"PARIS EST ATT
AQUE"
 790 PRINT AT 8,4;"PAR LES ENVAH
ISSEURS !!!"
 800 PRINT AT 10,4;"VOUS DEVEZ L
ES DETRUIRE"
 810 PRINT AT 13,4; INVERSE 1;"E
CRIVEZ VOTRE NOM"
 820 PRINT AT 19,15; INK 3;"⇔"
 830 INPUT A$
 832 BEEP .5,0
 835 PRINT AT 13,4; INVERSE 1;"D
IFFICULTE DESIREE ?";AT 14,10; I
NVERSE 0;"(1-2-3-4)";AT 16,4;"FA
CILE:4  DIFFICILE:1": LET R$=INK
EY$
 836 IF R$<>"1" AND R$<>"2" AND
R$<>"3" AND R$<>"4" THEN GO TO 8
35
 840 FOR I=19 TO 4 STEP -1: PRIN
T AT I,4;"
 "
 850 NEXT I
 860 PRINT #1;AT 1,3;"SCORE:";AT
 1,20;"TEMPS:"
 900 RANDOMIZE
 950 POKE 23403,2+10*(VAL R$-1):
 POKE 23404,10+80*(VAL R$-1)
1000 GO TO 2000+100*USR 62001
2000 FOR I=1 TO 19: PRINT AT I,3
;"                          "
2005 NEXT I: PRINT AT 10,10; FLA
SH 1;"TERMINE !"
2010 PAUSE 100: GO TO 2300
2100 FOR I=1 TO 19: PRINT AT I,3
;"                          "
2110 NEXT I: GO SUB 3500
2120 PAUSE 100: GO TO 2300
2200 FOR I=1 TO 19: PRINT AT I,3
;"                          "
2210 NEXT I: GO SUB 3000
2220 PAUSE 100: GO TO 2300
2300 PRINT #1;AT 1,0;"   VOULEZ-
VOUS ARRETER ?(O/N)    ": LET R$=
INKEY$
2310 IF R$="O" OR R$="o" THEN ST
OP
2320 IF R$="N" OR R$="n" THEN GO
 TO 2400
2330 GO TO 2300
2400 PRINT #1;AT 1,0;"VOULEZ-VOU
S LA REGLE DU JEU ?   ": LET R$=
INKEY$
2405 IF R$<>"" THEN GO TO 2400
2410 IF R$="N" OR R$="n" THEN GO
 TO 500
2420 IF R$="O" OR R$="o" THEN GO
 TO 2430
2425 LET R$=INKEY$: GO TO 2410
2430 PAPER 1: CLS : GO SUB 6000
2440 PAUSE 1000: GO SUB 6100: PA
USE 1000: GO SUB 6200: PAUSE 100
0
2450 GO TO 2400
3000 REM *        GAGNE !!!        *
3010 PRINT AT 4,13; INK 3; FLASH
 1;"BRAVO !"
3020 PRINT AT 6,8;"VOUS  AVEZ  R
EPOUSSE";AT 7,4;"L'ATTAQUE  DES
 O.V.N.I."
3030 LET SCOR=1000+PEEK 23401+25
6*PEEK 23402+2000*(PEEK 23400-1)
3040 PRINT AT 15,7;"VOTRE SCORE:
 "; INK 6; FLASH 1; INVERSE 1;SC
OR
3050 FOR I=1 TO 50: BEEP .01,30-
I: NEXT I
3060 PRINT #1;AT 1,3;"    PRESSE
Z UNE TOUCHE         ": IF INKEY$<>
"" THEN GO TO 3060
3070 IF INKEY$="" THEN GO TO 307
0
3100 GO SUB 4000: GO SUB 4600: R
ETURN
3500 REM *        PERDU !!!        *
3510 PRINT AT 4,13; INK 3; FLASH
 1;"PERDU !!!"
3520 PRINT AT 20,3; OVER 1; FLAS
H 1;"                          "
3530 PRINT AT 21,3; OVER 1; FLAS
H 1;"                          "
3540 PRINT AT 6,4;"  LA VILLE DE
 PARIS EST";AT 7,4;"DETRUITE PAR
 LES O.V.N.I";AT 9,6;"VOTRE COUR
AGE N'A PAS";AT 10,8;"ETE SUFFIS
ANT !!!"
3545 LET SCOR=PEEK 23401+256*PEE
K 23402
3550 PRINT AT 15,7;"VOTRE SCORE:
 "; INK 6; FLASH 1; INVERSE 1;SC
OR
3560 FOR I=1 TO 50: BEEP .01,30-
I: NEXT I
3570 PLOT 23,0: FOR I=3 TO 28: P
RINT AT 20,I;" ";AT 21,I;" ": DR
AW 8,0: BEEP .03,-20+2*I: NEXT I
3580 PRINT #1;AT 1,3;"    PRESSE
Z UNE TOUCHE         ": IF INKEY$<>
"" THEN GO TO 3580
3590 IF INKEY$="" THEN GO TO 359
0
3600 GO SUB 4000: GO SUB 4600: R
ETURN
4000 REM *      SCORE      *
4010 LET I=1
4020 IF S(I)<SCOR THEN GO TO 410
0
4030 LET I=I+1
4040 IF I<=10 THEN GO TO 4020
4050 RETURN
4100 FOR J=10 TO I+1 STEP -1
4110 LET S(J)=S(J-1): LET N$(J)=
N$(J-1)
4120 NEXT J
4130 LET N$(I)=A$: LET S(I)=SCOR
4500 RETURN
4600 FOR I=1 TO 19: PRINT PAPER
5;AT I,4;"
 "
4610 NEXT I
4615 PRINT AT 2,9;"*************
**"
4620 PRINT AT 3,9;"*"; INVERSE 1
; INK 3;" S C O R E S "; INK 4;
INVERSE 0;"*"
4625 PRINT AT 4,9;"*************
**"
4630 FOR I=1 TO 10: PRINT PAPER
5; INK 0;AT 7+I,6;I;AT 7+I,9;N$(
I);AT 7+I,26-LEN STR$ (S(I)); PA
PER 5; INK 0;S(I)
4640 BEEP .01,30-4*I: NEXT I: RE
TURN
6000 REM ***************************
6010 REM *      REGLE DU JEU       *
6020 REM ***************************
6030 PAPER 1: INK 6: CLS
6040 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
0,175: DRAW -255,0: DRAW 0,-175
6050 PRINT AT 1,1; INVERSE 1;"RE
GLE DU JEU :"
6060 PRINT AT 3,5;"Les envahisse
urs attaquent"
6070 PRINT AT 4,1;"la terre avec
 leurs vaisseaux";AT 5,1;"spaci
aux  a  l'aide  de rayons";AT 6,
1;"lasers et missiles."
6075 PRINT INK 5;AT 9,8;"▲";AT
 9,15;"▲";AT 9,22;"▲";AT 10,
8;"▼";AT 10,15;"▼";AT 10,22;
"▼"
6080 PRINT AT 14,5;"Vous    avez
  une   minute";AT 15,1;"pour  d
etruire  le  maximum de";AT 16,1
;"ces O.V.N.I.  attaquant  vos 3
";AT 17,1;"vaisseaux.  Vous  dis
posez  de";AT 18,1;"3 reserves
de  munitions pour";AT 19,1;"ali
menter vos canons lasers."
6090 RETURN
6100 CLS : PLOT 0,0: DRAW 255,0:
 DRAW 0,175: DRAW -255,0: DRAW 0
,-175
6110 PRINT AT 1,5;"Vous devez de
truire les";AT 2,1;"missiles  et
 les vaisseaux des";AT 3,1;"enva
hisseurs en appuyant sur ■";AT 4
,1;"ce qui  actionne  votre  can
on";AT 5,1;"laser."
6120 PRINT AT 8,10; INVERSE 1;"D
EPLACEMENTS"
6130 PRINT AT 10,1;"<<==  GAUCHE
     DROITE  ==>>";AT 12,5;"TOU
CHE ■        TOUCHE ■"
6140 PRINT AT 17,1;"ARRET EN COU
RS DE JEU:";AT 19,10;"TOUCHE SPA
CE"
6150 RETURN
6200 CLS : PLOT 0,0: DRAW 255,0:
 DRAW 0,175: DRAW -255,0: DRAW 0
,-175
6210 PRINT AT 2,10;" S C O R E S
 "
6220 PRINT AT 5,1;"VAISSEAU DETR
UIT : 100 pts";AT 7,1;"MISSILE D
ETRUIT : 10 pts"
6230 PRINT AT 10,1;"BONUS ";AT 1
2,1;"COMBAT GAGNE : 1000 pts";AT
 14,1;"VAISSEAU NON UTILISE: 200
0 pts"
6500 RETURN
7900 REM ***************************
7906 REM *     LANGAGE MACHINE     *
7910 REM ***************************
8000 DATA 33,0,0,34,120,92,34,10
5,91,62,1,50,226,243,62,3,50,104
,91,62,90,50,219,243,205,207,249
,62,0,50,220,243,50,227,243,50,2
21,243,50,222,243,50,225,243,62,
119,50,217,243,62
8010 DATA 127,50,218,243,33,0,0,
34,223,243,205,33,249,205,74,250
,205,239,243,205,76,244,62,2,205
,163,244,61,50,216,243,6,50,197,
205,52,245,1,0,16,205,93,247,205
,168,249,193,16,240,24
8020 DATA 74,205,131,244,205,179
,243,62,0,50,220,243,205,130,243
,205,239,245,205,99,247,205,179,
243,205,52,245,205,92,246,205,17
3,247,205,43,243,205,168,249,205
,207,249,1,0,0,62,127,219,254,20
3
8030 DATA 71,40,21,42,120,92,14,
50,205,192,249,1,2,0,62,60,189,5
6,5,195,247,246,24,186,201,58,22
6,243,254,1,40,2,24,173,58,104,9
1,254,3,40,43,254,2,40,23,254,1,
40,4,1
8040 DATA 1,0,201,17,128,72,33,0
,61,205,150,244,28,205,150,244,2
4,139,17,192,72,33,0,61,205,150,
244,28,205,150,244,195,150,242,1
7,0,80,33,0,61,205,150,244,28,20
5,150,244,195,150,242
8050 DATA 58,221,243,254,1,40,1,
201,58,222,243,254,1,32,6,62,0,5
0,222,243,201,237,91,223,243,62,
32,205,160,248,62,17,186,56,19,5
8,217,243,203,63,203,63,203,63,6
0,187,40,6,56,3
8060 DATA 28,24,1,29,20,62,19,18
6,40,15,237,83,223,243,62,42,205
,160,248,62,1,50,222,243,201,62,
0,50,221,243,33,0,0,34,223,243,2
01,58,221,243,254,0,40,1,201,58,
108,91,205,163
8070 DATA 244,254,1,40,1,201,58,
218,243,203,63,203,63,203,63,95,
22,3,237,83,223,243,62,42,205,16
0,248,62,1,50,221,243,50,222,243
,201,62,247,219,254,203,79,32,5,
205,42,244,24,13,203
8080 DATA 71,32,5,205,8,244,24,4
,6,5,24,2,6,3,14,255,13,32,253,1
6,249,201,4,0,119,114,78,170,0,0
,22,4,241,1,176,6,26,126,230,192
,177,119,35,16,248,201,33,99,90,
14
8090 DATA 3,205,228,243,33,35,88
,14,5,205,228,243,33,67,88,14,5,
205,228,243,201,58,217,243,254,2
4,202,223,242,61,50,217,243,17,2
6,1,33,124,80,14,8,6,26,167,126,
23,119,43,16,250
8100 DATA 25,13,32,243,201,58,21
7,243,254,216,202,223,242,60,50,
217,243,17,230,0,33,99,80,14,8,6
,26,167,126,31,119,35,16,250,25,
13,32,243,201,17,46,64,33,88,255
,205,150,244,17,47
8110 DATA 64,33,96,255,205,150,2
44,17,48,64,33,104,255,205,150,2
44,17,78,64,33,112,255,205,150,2
44,17,79,64,33,120,255,205,150,2
44,17,80,64,33,128,255,205,150,2
44,201,17,111,80,33,136,255
8120 DATA 205,150,244,17,112,80,
33,144,255,205,150,244,201,6,8,2
29,213,126,18,20,35,16,250,209,2
25,201,213,229,22,0,95,237,95,11
1,58,118,92,173,23,111,237,95,17
3,50,118,92,205,191,244,124
8130 DATA 60,225,209,201,33,0,0,
41,203,39,48,1,25,32,248,201,201
,58,216,243,254,224,40,36,58,50,
218,243,17,230,0,33,99,54,205,23
1,244,33,67,64,205,231,244,201,1
4,8,6,26,167,126
8140 DATA 31,119,35,16,250,25,13
,32,243,201,58,216,243,254,40,4,
4,167,58,218,243,17,26,1,33,60,64,20
5,36,245,33,92
8150 DATA 64,205,36,245,201,14,8
,6,26,167,126,23,119,43,16,250,2
5,13,32,243,201,62,255,205,163,2
44,254,250,48,186,58,216,243,254
,0,40,197,24,134,229,205,87,245,
182,119,225,201,229,205,87
8160 DATA 245,47,166,119,225,201
,197,124,38,64,214,64,56,10,38,7
2,214,64,56,4,38,80,214,64,198,6
4,79,230,7,132,103,121,230,56,7,
7,79,125,15,15,15,230,31,129,77,
111,121,230,7,60
8170 DATA 79,62,1,15,13,32,252,1
93,201,6,1,72,122,148,48,4,6,255
,124,146,87,123,149,48,4,14,255,
125,147,95,237,67,237,245,122,18
7,48,33,67,75,203,57,205,70,245,
58,237,245,133,111
8180 DATA 121,130,79,56,5,147,56
,9,24,1,147,79,58,238,245,132,10
3,16,229,24,31,66,74,203,57,205,
70,245,58,238,245,132,103,121,13
1,79,56,5,146,56,9,24,1,146,79,5
8,237,245,133,111
8190 DATA 16,229,205,70,245,201,
1,255,62,239,219,254,203,95,40,1
,201,58,219,243,61,254,60,32,13,
17,31,80,33,0,61,245,205,150,244
,241,24,31,254,30,32,13,17,223,7
2,33,0,61,245,205
8200 DATA 150,244,241,24,14,254,
0,32,10,17,159,72,33,0,61,205,15
0,244,201,50,219,243,58,217,243,
198,9,50,220,243,95,111,58,225,2
43,198,151,87,214,34,103,6,3,197
,205,76,246,193,16,249
8210 DATA 201,213,229,205,140,24
5,225,209,124,214,39,103,122,214
,39,87,201,58,220,243,95,111,58,
225,243,198,151,87,214,34,103,6,
3,197,205,132,246,193,16,249,58,
225,243,254,0,40,6,62,0,50
8220 DATA 225,243,201,62,241,24,
248,213,229,205,148,246,225,209,
124,214,39,103,122,214,39,87,201
,6,1,72,122,148,48,4,6,255,124,1
46,87,123,149,48,4,14,255,125,14
7,95,237,67,245,246,122,187
8230 DATA 48,33,67,75,203,57,205
,78,245,58,245,246,133,111,121,1
30,79,56,5,147,56,9,24,1,147,79,
58,246,246,132,103,16,229,24,31,
66,74,203,57,205,78,245,58,246,2
46,132,103,121,131,79
8240 DATA 56,5,146,56,9,24,1,146
,79,58,245,246,133,111,16,229,20
5,78,245,201,1,1,58,220,243,79,5
8,218,243,198,7,185,56,87,214,20
,185,48,82,237,91,223,243,62,32,
205,160,248,62,0
8250 DATA 50,221,243,6,3,197,33,
67,88,14,2,205,228,243,33,35,88,
14,2,205,228,243,205,168,249,205
,98,250,33,67,88,14,6,205,228,24
3,33,35,88,14,6,205,228,243,205,
168,249,205,43,250
8260 DATA 193,16,208,42,105,91,1
7,100,0,25,34,105,91,62,0,50,226
,243,195,76,242,195,221,249,11,1
21,176,32,251,201,62,0,50,227,24
3,58,217,243,79,58,218,243,214,1
0,185,56,40,214,20,185
8270 DATA 48,35,58,107,91,205,16
3,244,254,1,32,28,58,218,243,214
,9,50,227,243,95,111,62,24,87,19
8,28,103,6,4,197,205,157,247,193
,16,249,201,213,229,205,140,245,
225,209,124,198,33,103,122
8280 DATA 198,33,87,201,58,227,2
43,254,0,40,17,95,111,62,24,87,1
98,26,103,6,4,197,205,198,247,19
3,16,249,201,213,229,205,148,246
,225,209,124,198,33,103,122,198,
33,87,201,58,217,243,79,58
8290 DATA 227,243,198,0,185,56,1
04,214,16,185,48,99,237,91,223,2
43,62,32,205,160,248,62,0,50,221
,243,50,222,243,6,10,197,33,99,9
0,14,2,205,228,243,205,43,250,20
5,43,250,205,168,249,205
8300 DATA 52,245,33,99,90,14,6,2
05,228,243,205,43,250,205,168,24
9,205,52,245,193,16,215,205,239,
243,62,1,50,226,243,17,99,80,33,
0,61,6,26,197,205,150,244,193,28
,16,248,58,104,91,61
8310 DATA 50,104,91,62,119,50,21
7,243,195,130,242,195,236,248,12
6,35,183,200,254,13,32,5,20,30,0
,24,243,203,127,40,17,214,127,13
1,79,230,31,95,121,230,224,7,7,7
,130,87,24,222,254,1
8320 DATA 32,21,213,205,197,248,
6,8,126,18,35,20,16,250,209,229,
205,222,248,119,225,24,14,254,2,
32,7,126,35,50,215,243,24,186,20
5,160,248,28,203,107,40,178,20,3
0,0,24,173,197,229,213
8330 DATA 245,205,197,248,241,38
,0,111,41,41,41,1,0,60,9,6,8,126
,18,35,20,16,250,209,205,222,248
,58,215,243,119,225,193,201,122,
22,64,214,8,56,10,22,72,214,8,56
,4,22,80,214
8340 DATA 8,198,8,15,15,15,131,9
5,201,38,0,106,41,41,41,41,41,21
3,22,88,25,209,201,42,223,243,12
4,254,18,40,3,195,153,242,58,217
,243,203,63,203,63,203,63,60,189
,40,3,195,153,242
8350 DATA 237,91,223,243,62,32,2
05,160,248,33,0,0,34,223,243,62,
0,50,221,243,50,222,243,195,248,
247,17,99,80,33,0,61,6,26,197,20
5,150,244,193,28,16,248,17,35,64
,33,0,61,6,26
8360 DATA 197,205,150,244,193,28
,16,248,17,67,64,33,0,61,6,26,19
7,205,150,244,193,28,16,248,201,
221,33,162,249,221,54,255,32,203
,124,40,11,17,0,0,235,183,237,82
,221,54,255,0,17,16
8370 DATA 39,205,143,249,17,232,
3,205,143,249,17,100,0,205,143,2
49,17,10,0,205,143,249,125,198,4
8,221,119,0,221,54,1,0,33,161,24
9,201,183,6,255,237,82,4,48,251,
25,120,198,48,221,119
8380 DATA 0,221,35,201,0,0,0,0,0
,0,42,120,92,34,120,92,14,50,2
05,192,249,205,62,249,17,26,26,3
5,35,35,205,77,246,201,175,6,16,
61,23,56,3,185,56,2,145,44,16,24
5,201
```

Suite de la page 27

CONSTRUCTION DE LUTINS

Voici un inévitable mais très bon générateur de sprites. Un coup d'oeil sur le mode d'emploi devrait suffire à vous convaincre de son utilité...

Stéphane CAYLA

Mode d'emploi:
A l'affichage de "NUM IMAGE", répondez par un chiffre de 0 à 9 (10 images redéfinissables). Le curseur vert qui apparaît sur la grille se déplace à l'aide des touches du curseur. L'appui sur 2 touches permet le déplacement en diagonale. 5 fonctions s'affichent en bas de l'écran en pressant SHIFT.

M ou F5: Permet de changer le mode de tracé. Trait et gomme, dessinent et effacent. Déplacement, permet de bouger le curseur sans rien effacer. En position de déplacement, possibilité d'allumer un point en appuyant sur 1 ou de l'éteindre en pressant 2.

C ou F4: Permet de changer d'image.
EFF/DEP ou CLS/HOME: Vide la grille.
RETURN: Définition du lutin qui se dessinera sous MODE
P ou F1: Commande l'affichage image par image des lutins, chaque image est rappelée par une pression sur les touches 0 à 9. Ce mode prend fin en appuyant sur ESPACE.
A ou F2: Commande l'animation. L'animateur attend une séquence d'images numérotées de 0 à 9 qui seront affichées chronologiquement. Provoque une pause de 1/10° de seconde. L'animation peut être déplacée par les touches du curseur. Stopper ce mode en appuyant sur ESPACE.
V ou F3: Donne les valeurs décimales de chaque octet du lutin (32 valeurs)
R: Rotation de 90° à gauche.
D: Retourne l'image de bas en haut.
N: Retourne l'image de gauche à droite.
INS: Redessine le lutin du numéro courant, cette valeur peut être changée par la fonction C.

```
CARACTERES GRAPHIQUES

\    -> GRPH+I
_    -> GRPH+SHIFT+I
[    -> GRPH+P
_X   -> GRPH+R
_W   -> GRPH+-
_Y   -> GRPH+Y
_V   -> GRPH+SHIFT+\OU1
_U   -> GRPH+G
_Z   -> GRPH+V
_[   -> GRPH+N
```

```
5 REM \\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
8 REM [construct. de lutins[
10 REM[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[
15 REM[    stephane CAYLA    [
20 REM[                      [
25 REM[ 2 alle
 de MALMOE  [
30 REM[                      [
35 REM[     35100 RENNES     [
40 REM[                      [
45 REM[TEL:16.(99).53.29.72[
50 REM_____________________
100 CLS
110 COLOR12,1,1
120 SCREEN1,2,0
130 DEFINTA-Y
140 OUT&HAA,INP(&HAA)AND&B10111111
150 POKE&HFCAB,255
180 GOSUB12000 ' PRESENTAT.
190 GOSUB 4000 ' DEF FONCT.
200 GOSUB 9500 '  COULEURS
210 GOSUB10000 '  INITIALIS.
220 GOSUB 9000 '  CADRE
230 GOSUB10500 '  INSCRIPTI.
690 REM\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
691 REM[ PROGRAMME MAITRE [
692 REM____________________
700 A=STICK(0)
710 A$=INKEY$
720 P1=PC
735 IFA$=CHR$(18)THENGOSUB16000
740 IFA$="R"THENGOSUB15000
745 IFA$="M"THENMD=MD+1:IFMD=4THEN
MD=1
750 IFA$="1"THENS2=219
755 IFA$="2"THENS2=249
760 IFA$="P"THENGOSUB5000
765 IFA$="V"THENGOSUB6000
770 IFA$=CHR$(11)THENGOSUB9000
775 IFA$=CHR$(13)THENGOSUB3000
780 IFA$="C"THENGOSUB10500
785 IFA$="A"THENGOSUB7000
790 IFA$="H"THENGOSUB13000
795 IFA$="D"THENGOSUB14000
800 IFA=3ORA=2ORA=4THENPC=PC+1
805 IFA=5ORA=4ORA=6THENPC=PC+32
810 IFA=7ORA=6ORA=8THENPC=PC-1
815 IFA=1ORA=2ORA=8THENPC=PC-32
820 S1=VPEEK(PC)
830 CA=S2
900 IFMD=1THENCA=219
910 IFMD=2THENCA=249
1020 LOCATE21,5:PRINTMD$(MD)
1050 IFVPEEK(PC)<32THENPC=P1:GOTO7
00
1100 VPOKEP1,CA
1130 VPOKEPC,8
1140 S2=S1
2000 GOTO700
3000 REM\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
3001 REM[  DEFINIT. IMAGE  [
3002 REM____________________
3010 VPOKEPC,S2
3020 LOCATE6,21:PRINT"OCCUPE"
3090 FORG=0TO15STEP8
3100 FORJ=0TO15
3110 FORI=GTOG+7
3120 Q=VPEEK(6243+I+J*32)
3130 IFQ=219THENR$=R$+"1"ELSER$=R$
+"0"
3150 NEXTI
3160 LU$=LU$+CHR$(VAL("&B"+R$))
3170 R$=""
3200 NEXTJ
3210 NEXTG
3220 S1=S2
3230 SPRITE$(NU)=LU$
3240 PUTSPRITE0,(195,70),9,NU
3260 LU$=""
3270 LOCATE6,21:PRINT"          "
3500 RETURN
4000 REM\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
4001 REM[ TOUCHES FONCTI. [
4002 REM____________________
4050 RESTORE
4100 FORI=1TO10
4110 READ TF$
4120 KEYI,TF$
4200 NEXT
4300 DATAP,A,V,C,M,P.A.P,ANIMA,VAL
EU,CHANG,MODE
4400 FORI=0TO7
4410 A=VPEEK(21*8+I)
4420 VPOKE249*8+I,A
4430 NEXT
4490 RETURN
5000 REM\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\ 5001
REM[     PAS A PAS     [
5002 REM____________________
5050 LOCATE4,21:PRINT"PAS A PAS"
5100 K$=INKEY$:IFK$=""THEN5100
5120 AC=ASC(K$)
5130 IFAC>48ANDAC<57THENN1=VAL(K$)
5160 PUTSPRITE0,(195,70),9,N1
5300 IFK$=" "THENLOCATE4,21:PRINT"
            ":RETURN
5400 GOTO5000
6000 REM\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\ 6001
REM[ AFFICHAGE VALEURS[
6002 REM____________________
6010 P=0
6050 LOCATE4,21:PRINT"VAL   ="
6090 FORG=0TO15STEP8
6100 FORJ=0TO15
6110 FORI=GTOG+7
6120 Q=VPEEK(6243+I+J*32)
6130 IFQ=219THENR$=R$+"1"ELSER$=R$
+"0"
6150 NEXTI
6160 LU=VAL("&B"+R$)
6165 LOCATE10,21:PRINTUSING"###";L
U
6170 R$=""
6180 P=P+1:LOCATE7,21:PRINTUSING"#
#";P
6190 IFINKEY$=""THEN6190
6200 NEXTJ
6210 NEXTG
6220 S1=S2
6300 LOCATE4,21:PRINT"
  "
6500 RETURN
7000 REM\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
7001 REM[     ANIMATION     [
7002 REM____________________
7010 AN=0
7020 X=120:Y=85
7030 LOCATE1,21:INPUT"SEQ. ANI. ";
AN$
7040 LOCATE1,21:PRINT"
                  "
7050 LOCATE1,21:PRINT"    ANIMATIO
N         "
7200 A=STICK(0)
7300 IFA=1ORA=2ORA=8THENY=Y-2
7310 IFA=3ORA=4ORA=2THENX=X+2
7320 IFA=5ORA=4ORA=6THENY=Y+2
7330 IFA=7ORA=6ORA=8THENX=X-2
7400 AN=AN+1:IFAN=LEN(AN$)+1THENAN
=1
7500 NL$=MID$(AN$,AN,1)
7550 IFNL$="P"THENFORI=1TO50:GOTO
7600
7590 NL=VAL(NL$)
7600 PUTSPRITE0,(X,Y),10,NL
7650 FORT=1TO30:NEXT
7900 IFINKEY$<>" "THEN7200
7940 PUTSPRITE0,(195,70),9,NU
7945 LOCATE1,21:PRINT"
    "
7950 RETURN
9000 REM\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
9001 REM[  AFFICHAGE CADRE [
9002 REM____________________
9005 LOCATE0,2
9010 PRINT"_X_W_W_W_W_W_W_W_W_W_W_
W_W_W_W_W_W_Y"
9020 FORI=3TO18
9030 LOCATE0,I
9040 PRINT"_Vyyyyyyyyyyyyyyyyy_V"
9050 NEXT
9100 LOCATE0,19:PRINT"_Z_W_W_W_W_W
_W_W_W_W_W_W_W_W_W_W_W_["
9150 MD=3
9200 RETURN
9500 REM\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
9501 REM[     COULEURS     [
9502 REM____________________
9510 VPOKEBASE(6)+2,16*4+1
9520 VPOKEBASE(6)+31,16*7+1
9530 VPOKEBASE(6)+27,16*15+1
9540 VPOKEBASE(6)+6,16*13+1
9550 VPOKEBASE(6)+7,16*13+1
9560 VPOKEBASE(6)+3,16*5+1
9900 RETURN
10000 REM\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\ 10001
 REM[  INITIALISATION [
10002 REM____________________
10050 DIMVA(256)
10100 MD$(1)="trait"
10110 MD=3
10120 MD$(2)="gomme"
10130 MD$(3)="depla"
10140 PC=6144+3*32+3
10490 RETURN
10500 REM\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\ 10501
 REM[   INSCRIPTIONS  [
10502 REM____________________
10510 LOCATE21,3:PRINT"MODE:"
10520 LOCATE19,13:PRINT"NUM IMAGE:
"
10525 LOCATE20,4:PRINT"_X_W_W_W_W_
W_Y"
10530 LOCATE20,5:PRINT"_V";MD$(3);
"_V"
10535 LOCATE20,6:PRINT"_Z_W_W_W_W_
W_["
10540 LOCATE3,0:PRINT"NUM IMAGE ?
";:NU$=INPUT$(1):NU=VAL(NU$)
10550 LOCATE3,0:PRINT"
  "
10560 IFNU<0ORNU>9THEN10540
10565 LOCATE22,14:PRINT"_X_W_Y"
10570 LOCATE22,15:PRINT"_V";USING"
#";NU;:PRINT"_V"
10575 LOCATE22,16:PRINT"_Z_W_["
10990 RETURN
12000 REM\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
12001 REM[   PRESENTATION [
12002 REM____________________
12050 KEYOFF
12060 COLOR7
12070 GOSUB9500
12100 LOCATE5,5:PRINT"_X_W_W_W_W_W
_W_W_W_W_W_W_W_W_W_W_W_W_Y"
12110 LOCATE5,6:PRINT"_V
      _V"
12120 LOCATE5,7:PRINT"_Z_W_W_W_W_W
_W_W_W_W_W_W_W_W_W_W_W_W_["
12130 LOCATE6,10:PRINT"_X_W_W_W_W_
W_W_W_W_W_W_W_W_W_W_W_Y"
12140 LOCATE6,11:PRINT"_V
      _V"
12150 LOCATE6,12:PRINT"_Z_W_W_W_W_
W_W_W_W_W_W_W_W_W_W_W_["
12160 LOCATE5,15:PRINT"_X_W_W_W_W_
W_W_W_W_W_W_W_W_W_W_W_W_W_Y"
12170 LOCATE5,16:PRINT"_V
      _V"
12180 LOCATE5,17:PRINT"_V
      _V"
12190 LOCATE5,18:PRINT"_V
      _V"
12200 LOCATE5,19:PRINT"_Z_W_W_W_W_
R_W_W_W_W_W_W_R_W_W_W_W_W_["
12210 LOCATE10,20:PRINT"_V       _V
"
12220 LOCATE10,21:PRINT"_Z_W_W_W_W
_W_W_["
12250 RESTORE 12600
12290 READX,Y
12300 FORI=1TO52
12310 READA$
12320 IFA$="#"THENREADX,Y:C=0:NEXT
12350 LOCATEX+C,Y:PRINTA$
12360 C=C+1
12365 BEEP
12370 FORT=1TO100:NEXT
12380 NEXT
12470 GOSUB20000
12500 IFPLAY(0)<>0THEN12500
12550 FORT=1TO500:NEXT
12570 COLOR2
12580 CLS
12585 KEY ON
12590 RETURN
12600 DATA9,6,C,O,N,S,T,R,U,C,T,I,
O,N,#,10,11,D,E, ,L,U,T,I,N,S
12610 DATA#,10,16,E,C,R,I,T, ,P,A,
R
12620 DATA#,8,18,S,T,E,P,H,A,N,E,
,C,A,Y,L,A
12630 DATA#,12,20,1,9,8,5
13000 REM\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
13001 REM[  RETOUR. HORIZ  [
13002 REM____________________
13020 LOCATE3,21:PRINT"RETOURN. HO
RI"
13050 X5=1
13060 VPOKEPC,S2
13070 MD=3
13100 FORG=0TO15STEP8
13110 FORJ=0TO15
13120 FORI=GTOG+7
13150 Q=VPEEK(6243+I+J*32)
13160 VA(X5)=Q
13170 X5=X5+1
13200 NEXT
13300 NEXT
13400 NEXT
13450 X5=1
13500 FORG=15TO0STEP-8
13510 FORJ=0TO15
13520 FORI=G+7TOGSTEP-1
13550 Q=VA(X5)
13560 VPOKE(6236+I+J*32),Q
13570 X5=X5+1
13600 NEXT
13610 NEXT
13620 NEXT
13700 LOCATE3,21:PRINT"
   "
13990 RETURN
14000 REM\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
14001 REM[ RETOURN, DROIT [
14002 REM____________________
14020 LOCATE3,21:PRINT"RETOURN. VE
RT"
14030 MD=3
14050 X5=1
14060 VPOKEPC,S2
14100 FORG=0TO15STEP8
14110 FORJ=0TO15
14120 FORI=GTOG+7
14150 Q=VPEEK(6243+I+J*32)
14160 VA(X5)=Q
14170 X5=X5+1
14200 NEXT
14300 NEXT
14400 NEXT
14450 X5=1
14500 FORG=0TO15STEP8
14510 FORJ=15TO0STEP-1
14520 FORI=GTOG+7
14550 Q=VA(X5)
14560 VPOKE(6243+I+J*32),Q
14570 X5=X5+1
14600 NEXT
14610 NEXT
14620 NEXT
14700 LOCATE3,21:PRINT"
   "
14990 RETURN
15000 REM\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
15001 REM[     ROTATION     [
15002 REM____________________
15030 LOCATE5,21:PRINT"ROTATION"
15040 MD=3
15050 X5=1
15060 VPOKEPC,S2
15100 FORG=0TO15STEP8
15110 FORJ=0TO15
15120 FORI=GTOG+7
15150 Q=VPEEK(6243+I+J*32)
15160 VA(X5)=Q
15170 X5=X5+1
15200 NEXT
15300 NEXT
15400 NEXT
15450 X5=1
15500 FORG=0TO15STEP8
15510 FORJ=15TO0STEP-1
15520 FORI=GTOG+7
15550 Q=VA(X5)
15560 VPOKE(6243+J+I*32),Q
15570 X5=X5+1
15600 NEXT
15610 NEXT
15620 NEXT
15700 LOCATE5,21:PRINT"
"
15990 RETURN
16000 REM\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
16001 REM[   REAFFICHAGE   [
16002 REM____________________
16050 MD=3
16060 CH$=SPRITE$(NU)
16100 FORG=0TO15STEP8
16110 FORJ=0TO15
16115 CA=ASC(MID$(CH$,J+1+G*2,1))
16120 FORI=G+7TOGSTEP-1
16130 Z1=INT(CA/2):IFCA/2-INT(CA/2
)<>0THENQ=219ELSEQ=249
16140 CA=Z1
16160 VPOKE6243+I+J*32,Q
16200 NEXTI,J,G
16410 PUTSPRITE0,(195,70),9,NU
16900 RETURN
20000 REM\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\ 20001
 REM[     MUSIQUE     [
20002 REM____________________
20005 PLAY"T255S1M6000O4B..BABO5C
D..O4B..BO5DC..CO4BA..B..BAG..","V
5T255S1M6000O3G..B..B..G..B..B..A
..O4C..C..O3G..B..B..","T255S1M600
0O2G..O3D..D..O2G..O3D..D..O2A..O
3D..D..O2G..O3D..D.."
20010 PLAY"B..BABO5CD..O4B..BO5DC.
.CO4BABG....G..","G..B..B..G..B..B
..F#..O4C..C..O3G..G..G..","O2G..O
3D..D..O2G..O3D..D..O2F#..O3D..D..
O2B..B..G.."
20090 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 : ....
BUREAU DISTRIBUTEUR : ....

MATERIEL UTILISE : ....
CONSOLE : ....
PERIPHERIQUES : ....
REGLEMENT JOINT : ☐ **CHEQUE** ☐ **CCP**

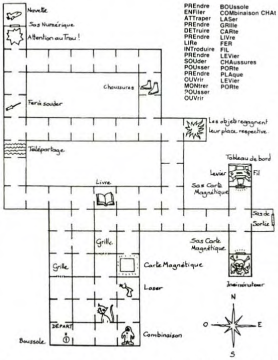
BIDOUILLE GRENOUILLE

Pépé Louis contre le gang des bus !

Résumé des bidouille grenouille précédents:
Y en a pas, cong, puisque c'est pas à suivre !

Saloperie de téléphone. Je commençais à peine à somnoler, un peu abruti par le nombre de kirs que j'avais ingéré, et le voilà qui vient me turluverger jusque dans mon sommeil. Je jette un coup d'oeil à mon beffroi portatif, qui a la bonté de m'indiquer qu'il est 3 heures de l'après-midi. Grommelant contre ces crétins qui osent me déranger à ces heures indues, j'avance mon bras jusqu'au combiné et décroche, puis j'interromps la communication d'un index vif. Je laisse décroché, pour pouvoir reprendre mon somme interrompu.
A ma plus grande surprise, le combiné commence à s'agiter, plane un instant en l'air, puis vient reprendre sa place habituelle. La sonnerie reprend de plus belle.
Seul le Vieux est capable de ça. Je réponds en maugréant, prévoyant déjà une mauvaise nouvelle.
"Pépé Louis, cong ? Amène ta couenne, et vite, cong ! J'ai un problème !" Je suis bien sûr flatté que le Vieux fasse appel à moi dans une situation difficile, mais j'aurais quand même préféré continuer pioncer, surtout que la soirée d'hier chez Dominique a été, euh... éparpillante. Ceux qui connaissent Dominique (*) me comprennent.
Deux demi-heures plus tard, je me pointe chez le Vieux. Avant même de lui accorder un regard, je plonge sur une photo qui traine sur le bureau. Une fille nue me regarde de façon languide.

"Comment avez-vous eu ça, Chef ?
- Eh cong ! En faisant un GOTO 8000 dans l'Intrus, sur mong TO7 ! Et je te signale que si tu perds, un GOTO 3000 te ramène à l'endroit où tu as perdu.
- Mais... Vous avez le plan ?
- Bieng sûr ! Tieng, le voilà. Et garde-le bien, Pépé Louis, tu vas en avoir besoing !
- Mais pourquoi donc, ô grand chef vénéré ?
- Regarde cette photo ! C'est Moon, elle a été enlevé par le gang du L.O.V.E. (Lecteurs Occultes de Votre Ebdomadaire). Il faut la retrouver immédiatement, cong !"
D'un coup distrait de ma lèvre inférieure, je récolte les perles de kir qui parsèment ma moustache fleurie, puis je me redresse.
"Vous pouvez compter sur moi, chef ! D'ailleurs, ça tombe bien, j'ai justement la liste des mots-clés de l'Intrus. Regardez."
J'extirpe de ma sacoche en peau de plastique mou un exemplaire de Lard-frit, le pose négligemment sur le bureau pour que le Chef le remarque, puis la liste incriminée. Il balaye Lard-Frit d'un coup de coude, saisit la liste, et commence à la lire à haute voix, avé son acceng si typique qu'il ferait s'écrouler de jalousie n'importe quel estranger.
"Prendre boussole, enfiler combi-



naison, attraper chat, prendre laser, détruire grille, prendre carte, lire livre, introduire carte, prendre fer, souder fil, pousser levier, prendre chaussures, ouvrir porte, montrer plaque, pousser levier, ouvrir porte, feu. Ca me paraît bon, Pépé !"
Je sors, non sans m'être pris les pieds dans le tapis. Heureusement, je suis très léger et lorsque je tombe, j'effectue un vol plané qui peut durer jusqu'à trois minutes.

* * *

Pourquoi ai-je éprouvé le besoin de me rendre au Guatemala ? Dieu seul le sait, et par voie de conséquence je devrais le savoir, mais ce n'est pas le cas. Durant la traversée, un film était projeté: "The disk breaker". On voyait un type louche faire une copie de Sorcellerie avec un Locksmith, puis reprendre la copie de la piste $ 22 en répondant "A" à la question N/A/M. Il avait l'air très satisfait, puis en faisait autant avec l'autre face, puis Sorcellerie 2 et 3. Les effets spéciaux étaient très bien.
L'aéroport baigne dans une chaleur torride. Moi qui avais mis trois tricots au-dessus de mon damart, j'en suis pour mes frais. Je dégouline de partout, et mes lunettes de vieux suent tout ce qu'elles savent.
Alors que je suis attablé à la cafétéria, devant un mezcal, qui est un médicament contre le mal de dents, qu'aspers-je ? Un grand type degingandé, à l'air sympathique, qui se dirige vers moi d'une démarche avenante. Sans hésiter, il s'attable.
"Hello, Peyepeye Louiss, I am Mick Bidioule, and I am your contact ici !" Cet américain me plaît, malgré les réticences que j'éprouve d'ordinaire à leur endroit. Il est rasé de près, ses cheveux courts trouvent quand même le moyen de flotter paresseusement au vent et la force tranquille qui se dégage de lui a quelque chose de magnétique.
"I... Je veux dire, le Vieux m'a téléphoné, ou plutôt bigophoné, comme vous diriez. J'ai un certain nombre d'informations à vous communiquer."
Sa maîtrise de la langue française est étonnante. Ce bougre me plaît de plus en plus.
"Voici quelques conseils pour l'épisode de la Rome Antique dans Euréka. Mon contact est l'Ange Noir, et c'est de lui que viennent ces trucs. Tout d'abord, le lion n'est pas celui qu'on croit. Lorsqu'on essaye de tirer l'épine, on s'aperçoit bien vite de sa méprise. Donc, laissons Androclès tranquille. Il faut tuer l'homme qui cherche sa route, puis lui prendre le sesterce, ce qui permet de soudoyer le garde par la suite. Attention ! Ne pas aller à l'est du carrefour, du moins pas à ce niveau du jeu. Aller deux fois à l'ouest, puis prendre la clé de bronze. Il ne reste plus qu'à se faire embarquer aux galères, en restant quelques secondes au marché.
"Dans la galère, il faut ouvrir le verrou après quelques secondes. Encore un peu de patience, et au bout de quelques secondes vous êtes sur un radeau. Il faut sauver l'homme qui est en train de se noyer, car c'est un général romain. Après un court temps d'attente, c'est l'arrivée sur les quais de Rome, avec 20 sesterces en poche. Et là, en vrac, il faut acheter le vin pour le donner au gladiateur avant le combat, afin de pouvoir le tuer dans l'arène pouisqu'il sera saoul. Ne pas oublier de prendre la toge..."
Je ne tiens plus. Malgré la fascination que m'inspire ce Mick Bidioule, je dois aller à la rescousse de Moon.
Est-ce le mezcal, est-ce la chaleur, toujours est-il que pris d'une inspiration subite, je me dirige à grand pas vers les toilettes. Je m'enferme dans la première cabine, et je soulève le couvercle de la chasse. Rien. J'essaye la seconde, puis la troisième et je trouve ce que je cherchais: une **liste de codes apparemment incompréhensibles, mais que nos services pourront aisément déchiffrer.**

"Voici les C.O.D.E.S. permettant l'acc. aux serv. des PTT sur mntl. Drt Rouen: 176000695. Drt Bordeaux: 133000680. Drt Rennes: * 135000581. Drt Lille: * 159000645. Forum msgrie: Tim. Mise à jour ann. int.: * 13500021501. Saga: (1) 077 83 00. Futura: (1) 500 30 15"
Ces codes me sont sybillins, mais je sens confusément qu'ils vont m'aider à progresser dans ma quête.
Alors que je sors de la cabine à reculons, à cause de l'exiguïté des lieux, je sens la pointe d'un couteau dans mes reins...

A suivre.

(*) A chaque fois qu'on le cite, il nous offre à boire. Donc, il est hébergé à vie dans nos pages.

L'ORDINATEUR ILLOGIQUE

Regardez cette photo, elle représente un ordinateur Philips VG 8000. C'est un MSX 16 Ko qui n'a rien de plus qu'un MSX 16 Ko de marque indéterminée. Il n'a rien de moins non plus, des touches pour les doigts, des trous pour toutes sortes de cartouches, joystick et autres périphériques et des fils à brancher un peu n'importe où.
Il a pourtant deux grandes originalités: d'abord c'est un MSX fabriqué en France: oui, oui, en France avec emballage en français et manuel en français ! Ensuite il n'est PAS distribué en France: non, non, ne le cherchez pas, il n'y en a pas ! Peut-être au Canada ?
Pas très logique, n'est-il pas ?
Une explication: faut vendre du Thomson et Phiphi ne va pas déclarer la guerre à nos beaux MO5 bien de chez nous et se facher avec Thomthom pour un aussi petit marché. Les rasoirs et les presse-purée sont autrement plus générateurs de chiffre d'affaire .

MICRO-EFFRACTION: LA BONNE TELE EXISTE DONC !

Jeudi 28 février à 21 H 35, si vous ne regardez pas A2, je vous botte le train jusqu'à l'apparition de marques bleutées du plus mauvais effet dans vos efforts de charme auprès de la petite voisine (ou du petit voisin, ne soyons pas sexiste !).
Pour la première fois (à notre connaissance) une émission parlant de piratage informatique et télématique n'a pas fait étape à la chapelle des cuculs et autres béni - oui-oui. Des trois volets qui composent cette enquête, nous ne pouvons qu'apprécier la progression logique (mais sans rapport de causalité) des adolescents nés dans un computer jusqu'aux ruffians en col blanc. S'il n'est pas pardonné au Solex Crack Band d'accomplir des mésactions, ce n'est pas pour autant que l'enquêteur se pose comme le défenseur obtus des valeurs fondamentales de la propriété. La neutralité du ton engage plutôt chacun à se poser des questions et les bonnes: "qu'est-ce que la sécurité informatique, qui pirate, dans quel but...". A chacune de ces questions est donnée une réponse claire (sans vocabulaire ésotérique) servie par des images frappantes et

sans pudibonderie (les réactions du responsable de Télésystèmes ne sont pas feintes). Si les deux premières parties de l'émission peuvent inciter à se montrer indulgent et compréhensif vis-à-vis de ces adolescents en mal d'émotions fortes, la dernière situe de manière lumineuse la frontière entre amusement et effraction. Du piratage de la carte bleue au vol de données informatiques de banques, la démonstration en est donnée, étape par étape: une grande leçon de "savoir pirater"... A ne pas suivre si vous voulez éviter les ennuis divers de l'équipe de tournage (arrestation à la suite d'un retrait bancaire à l'aide d'un carte bleue "maison").

Un chef-d'oeuvre d'information que vous ne devez rater sous aucun prétexte !

PAN DANS LE NOIR

On dit que les américains ont le sens du spectacle, du show, du business. Généralement, cette affirmation doit être interprétée de la façon suivante: les européens en général, et les français en particulier, sont infoutus d'organiser quelque chose de grandiose. Exemple frappant: la fusée Ariane. Alors là, on a tout de même réussi un coup fantastique sur le dos des Yankees. Pendant que les couvreurs de la NASA s'énervaient sur les tuiles de la Navette, toc voilà-t-y pas que les européens sortent un superbe lanceur de leur chapeau. Et qui fonctionne bien en plus. Bon, alors j'en viens où je voulais en venir bien que cette tournure de phrase soit curieuse (peut-on venir de là où on veut aller ?): le dernier lancement d'Ariane a été un succès franc, massif, total...et pourtant complètement raté télévisuellement. La fusée est partie en pleine nuit, et malgré les commentaires géniaux de Michel Chevalet, ça faisait vraiment miteux de voir une trainée de jaune sur un fond noir. En tout cas, c'est pas avec ça qu'Arianespace fera la Une de Paris-Match (Le poids des mots, le choc des photos, et gnagnagna !).

LES JAPS SE PLANTENT

Les programmes MSX s'améliorent de semaine en semaine: aujourd'hui nous avons testé pour vous "SCOPE ON Fight In Space" d'ASCII Laboratory. C'est le premier jeu style Space Invaders qui tiennent la route (de l'espace bien sûr !). La qualité du soft n'a d'égale que sa rapidité: vous éprouverez un plaisir intense à leur casser la gueule à tous ces sales extra-terrestres, je vous l'assure.
Mais la plus grosse blague vient du petit programme de démonstration qui ne marche pas et qui, comble de générosité, vous rend la main en cours d'exécution. Une erreur s'est glissée dans la ligne 291 du programme, écrit en Basic d'ailleurs! Nous avons bien entendu profité de l'occasion pour regarder l'allure du listing: il est très beau mes chers amis! Mais le plus drôle nous est arrivé lorsque nous avons voulu corriger l'erreur: la Rom Basic n'a pas résisté au choc. Résultat des courses,

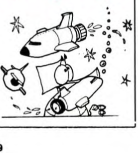
plus de MSX et plus de jeu. Vive les programmes en cartouche d'ASCII !

DIS DONC, SINCLAIR, C'EST PAS UN PEU FINI DE MONOPOLISER LES TITRES DE L'HEBDO ?

Et toujours pour la même chose, en plus ! Il n'arrive pas à livrer ses télévisions de poche en Angleterre. Le pire, c'est que je sais déjà qu'il va me falloir refaire cet article pour ses voitures. Salaud.

Au secours ! je vois des navettes partout !

Après Space Shuttle Flight Simulator de Loriciels pour MO5, Airbus de Vifi Nathan pour le même appareil, voici Space Shuttle d'Activision pour Spectrum et Commodore, et Space Shuttle Simulator de Microdeal pour Dragon, Tandy color, et BBC. Si après ça vous n'êtes toujours pas capables de faire atterrir une navette, vous êtes vraiment des nuls.



JE TIRE UNE ENVELOPPE AU HASARD

Le gouvernement vient de distribuer ses petites enveloppes annuelles de dotation en capital des entreprises nationales d'électronique. Ca cartonne pas mal puisque Thomson reçoit 1,3 milliard de francs, Bull touche 1 milliard, et la CGCT n'empoche que 450 millions. Eh, les gars, vous voulez pas nationaliser les journalistes informaticiens ? ? ? ?

TOUS CES GENS-LA SONT DES FONCTIONNAIRES

Regardez les gens rassemblés sur la photo ci-dessus. C'est le personnel d'Apple Seedrin, filiale française d'Apple Computer, Inc. Ce sont des fonctionnaires.
Tous ces gens-là pointent comme tout un chacun, arrivent au bureau à huit heures trente, vont à la cafétéria à midi, reviennent à une heure trente et repartent à 6 heures, et même quelquefois à 5 heures trente, deux jours par semaine, puisque les 39 heures ne sont pas faites pour les chiens. Nul besoin dès lors de se demander pourquoi le Macintosh vaut près de 25.000 francs, et l'Apple IIc près de 12.000 francs. Toute une organisation à nourrir, des congés payés, des treizième mois, des défraiements à payer, sans compter les trombones à fournir pour occuper les doigts de tous ces gens-là.
Et puis, tous ces gens-là travaillent sans relâche à imposer une image jeune et dynamique de la société Apple. **On comprend aisément qu'ils aient beaucoup de travail,** dans la limite bien sûr de leurs forces.

Tous ces gens-là doivent trouver des clients pas trop rebutés par l'informatique, leur offrir des Macintosh, et recueillir leurs impressions... C'est le cas de Claude Brasseur, de Pierre Boulez, de Michel Audiard, de Jacques Séguela, de Jacques Demy, entre autres. La voix roucouleuse du répondeur d'Apple qui vous propose de vous masser le cou pendant que vous signez le chèque est celle de Kris Graffiti, présentatrice de télévision. Rien que du beau linge qui coûte cher.
Et puis, la campagne de publicité pour le Macintosh a coûté 6 millions et demi de francs, et celle du IIc 8 millions et demi (lourds). Certes, cela grève un peu les prix pour le consommateur-payeur, mais que ne ferait-on pas pour se donner une image de marque...
Par contre, tous ces gens-là vont avoir un problème. D'abord, parce qu'on va commencer à savoir qu'il est impossible d'effectuer un travail sérieux avec Mac-Write, qu'il est scandaleux d'acheter un basic nul 2500 francs, que le DOS du Mac est particulièrement mauvais, qu'il est pratiquement impossible d'utiliser la plupart des programmes sans un second lecteur de disquettes, que le Mac revient moins cher à la fabrication que l'Apple IIc.
Et puis parce que les concurrents commencent à affluer, l'Atari en tête, qui offre le double de possibilités pour moins de la moitié du prix et qui est en couleur, comme un ordinateur.
Oui, tous ces gens-là vont avoir un problème. Même Jean-Luc Lebrun, qui occupe le poste enviable de poète officiel d'Apple. Il est payé **pour ça, et c'est vous qui le payez.**
Tous ces gens-là sont des fonctionnaires, même si ils ont des masques de jeunes loups à l'haleine fraîche, et même si ils sourient sur la photo. Ils ont de bonnes raisons de sourire, ils empochent votre fric.

Ceci était une basse vengeance de l'hebdo. Nous avons voulu acheter un disque dur à Apple, nous en avions besoin de toute urgence: un hebdomadaire, c'est hebdomadaire, et on ne peut pas se permettre de perdre de temps si l'on veut coller à l'actualité.
Avec les fonctionnaires d'Apple France, c'est impossible: quelle que soit la raison pour laquelle vous en avez besoin, quel que soit le prix que vous payez, il faut passer par un revendeur, qui doit lui-même passer par trois services différents d'Apple France. Fonctionnaires.

DES GOUTS ET DES COULEURS

Epson commercialisera prochainement une imprimante matricielle sept couleurs, la JX-80, issue directement du modèle monochrome FX-80. Ses caractéristiques, plutôt classiques pour le texte avec neuf jeux de caractères, sont exceptionnelles pour le graphique: vous pouvez obtenir 480, 576, 640, 720, 960 ou 1920 points par ligne! Comme pour la FX-80, elle propose une entrée RS 232C et une IEEE 488 (bon pour Apple, TI 99...). Le ruban est composé de quatre bandes (noire, rouge, jaune et bleue) et par combinaison de ces quatre couleurs on obtient trois nouvelles teintes: vert, violet et orange. Son prix devrait être de l'ordre 8400 francs, en revanche celui du ruban n'a pas été communiqué (le monochrome coûte une centaine de francs). Il paraît quand même curieux de commercialiser ce type

d'engin quand on sait qu'une imprimante à jet d'encre quatre couleurs, silencieuse, coûte moins de 5000 francs (Canon).

DUNE, pas le film, le dépot de bilan!...

Un peu de parisianisme, histoire de faire un peu de parisianisme. Dune, le célébrissime magasin des Champs-Elysées, spécialisé dans le gadget aussi joli, cher et électronique qu'inutile vient de déposer son bilan. On y trouvait les plus petites télés du monde, les cendriers les plus automatisés du monde, les walkmans les plus chers du monde et les objets bizarroïdes les plus bizarroïdes du monde. Et Lui, le célébrissime journal de cul de luxe, là-dedans ? Que va-t-il bien pouvoir écrire dans sa rubrique "La défonce du consommateur", maintenant que son fournisseur exclusif d'informations vient de couler ? N'empêche, c'est dommage. Avec le film qui sort le 6 février, ça leur aurait fait une de ces pubs !

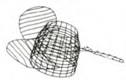
L'ARTICLE AUQUEL VOUS AVEZ ECHAPPE:

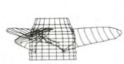
Les informaticiens que vous êtes, étant par définition des introvertis exacerbés, n'ont pas manqué d'ouvrir un jour ou l'autre le magazine Lui. Vous vous rappelez certainement d'une rubrique nommée "La défonce du consommateur", dans laquelle étaient présentés les gadgets les plus fous, les plus électroniques, les plus inutiles et les plus salivants du monde.
Systématiquement, dans l'explicatif du gadget, on trouvait la phrase "En vente chez Dune". Et comme tout le monde, vous vous êtes dit "Tiens, il faudra que j'y aille, un jour, juste pour voir". Mauvaise nouvelle: vous venez de rater le coche, Dune a fait faillite. Le moindre cendrier valait un millier de francs, sous prétexte qu'il faisait "pouët-pouët" quand on posait sa cigarette dessus. C'était un palais luxueux, où l'on passait pour se faire envie, pour rêver, mais jamais pour acheter. Tant pis, on se rabattra sur les gadgets rutilants d'Euromarché.

PERCEPTOR PERÇOIT POUR LE PC

Les extensions hardware pour l'IBM PC atteignent des sommets de qualité jamais envisagés auparavant. Perceptor est une sorte de ta-

blette de saisie tridimensionnelle. Vous posez votre objet sur la tablette et à l'aide d'un palpeur, vous en suivez tous les contours. Et c'est là que la magie intervient: votre PC enregistre toutes les côtés de l'objet et peut vous en donner une représentation graphique en 3 dimensions sous n'importe quel angle. L'engin fonctionne grâce à un Z 80 A (couplé à une horloge de 4 MHz), la transmission des données s'effectuant entre la tablette et le PC à 300, 600, 1200, 2400, 4800 ou 9600 bauds. Ces vitesses de transmission permettent d'envisager de se trouver à un endroit donné avec la tablette et d'envoyer par le réseau téléphonique ou télématique l'image d'un objet à votre correspondant.
L'inconvénient majeur de l'engin (mis à part son encombrement) réside dans son prix: 100.000 francs sans le logiciel graphique ASG (environ 10.000 francs).





Mais quand même ça vaut son pesant de cacahuettes: regardez le résultat avec une hélice !

UN NOUVEL ULTIMATE

Il existe tellement de fans d'Ultimate, même en France, que nous sommes obligés de mentionner la sortie d'un nouveau logiciel: Alien 8. Espérons qu'il sera aussi bon que les autres, nous ne l'avons pas encore vu.

LAISSEZ-MOI PARLER

Il n'y a pas de raison pour qu'il y ait une page téloche, une page bédoche, une page cinoche et pas de page littératoche. En conséquence de quoi, je vous avertis de la sortie de deux nouveaux San-Antonio: le premier, "Laissez pousser les asperges", est un San-A normal, avec le commissaire, Béru, tout ça, mais le second, "Faut-il tuer les petits garçons qui ont les mains sur les hanches" est un vrai roman, un peu comme "Y a-t-il un Français dans la salle", mais mieux. Si en lisant ce bouquin vous ne vous identifiez

pas totalement à Charles Dejallieu, le héros (qui ressemble étrangement à Frédéric Dard), vous pouvez retourner à Marguerite Duras et ne plus suivre nos conseils.

ÇA FAIT MAL : WOZNIAK FAIT LA MALLE

Cette fois ça y est, Steve Wozniak a quitté Apple. C'est un peu comme quand les Beatles se sont séparés. Oh fan de loup, j'ai la petite tristesse qui me pince le coeur. On dit que Wozniak râlait de voir la gamme Apple II trop délaissée au profit du Macintosh. Il a raison. La série Apple II est ce que la firme américaine a jamais fait de mieux, même si ça n'est pas l'avis de John Sculley, le 'Jack Tramiel' d'Apple.
Quand à Woz, il va fabriquer des bidules électroniques pour télévisions dans sa nouvelle société baptisée My Best Friend. Good Luck, Steeve !

DEULIGNEURS: SILENCE CA TOURNE !

Pas de palabres inutiles, des noms, des résultats ? OK. Voici de quoi vous échauffer l'imagination pendant quelques minutes: les accessits...

José THIBAUD, non content de disposer des caractères standards du CPC 64, a suffisamment de caractère pour les redéfinir.

Listing AMSTRAD

```
1 INPUT"Code caractere";C:SYMBOL A
FTER 32:FOR I=1TO 8:PRINT "Valeur
de la ligne N";I:INPUT A(I):NEXT I
:SYMBOL C,A(1),A(2),A(3),A(4),A(5)
,A(6),A(7),A(8):PRINT CHR$(C):GOTO
1
```

Exemple de caractère

125,66,60,66,66,66,60,24

Alexandre LONGUEMARE est tellement speed que le Z80 traîne pour lui. Il vous propose donc d'accélérer un certain nombre de paramètres du Spectrum.

Listing Spectrum n° 1

```
   1 CLEAR : PRINT "MODIFICATION
S SPECTRUM": PRINT AT 10,0;"INIT
IALEMENT '35'";AT 11,0;"PAS DE R
EPETITIONS '0'";AT 12,0;"DE '35'
 A '1' LA DUREE DIMINUE": INPUT
"MODIFICATION DU TEMPS D'ENFONCE
MENT D'UNE TOUCHE AVANT REPETITI
ON ";A: POKE 23561,A
   2 CLS : PRINT AT 0,0;"5 INITI
ALEMENT";AT 1,0;"<5 = DELAI -";A
T 2,0;">5= DELAI +";AT 3,0;"0 =P
AS DE REPETITIONS": INPUT "VOTRE
 CHOIX POUR LE DELAI ENTRE REPET
ITIONS";D: POKE 23562,D: CLS : P
RINT "ENTRE -255 ET 255": INPUT
"DUREE DU BIP";E: POKE 23609,E
```

Vous aurez de quoi tomber (vous et votre C64) à la renverse avec ce deuligne de Sébastien CAND.

Listing COMMODORE 64

```
0 POKE53272,29:POKE56334,0:POKE1,51:
  FORI=0TO4095STEP8:FORJ=0TO7:POKEI-J+
  12295,PEEK(I+J+53248)
1 NEXTJ,I:POKE1,55:POKE56334,1:PRINT"
  DEFINITION DES CARACTERES A PARTIR DE
  => 12288"
```

Grâce à Damien BOITEUX, votre XO7 disposera dorénavant de sa fonction FLASH.

Listing CANON XO7

```
10 DATA 3E,2B,CD,28,E4,06,50,0C,20,FD,10
,FB,3E,2C,CD,28,E4,C9
20 RESTORE10:FORI=&H1000TO&H1011:READA$:
POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:EXEC&H1000
```

Stéphane VINCENT ne recule devant rien pour moins se fatiguer. Du coup, il renumérote ses programmes en deuligne avec l'instruction RENUM !

Listing THOMSON

```
1 'TAPEZ LE PROGRAMME,FAITES RUN PUIS EF
FACEZ LE.POUR RENUMEROTER FAITE  POKE345
60,(N@256)  PUIS  POKE34561,(NMOD256)  A
VEC  "N" QUI EST LE NOUVEAU NUMERO DE LA
 PREMIERE LIGNE  PUIS LANCEZ TOUT AVEC E
XEC32000
2 CLEAR,31999:FORI=0TO22:READA:POKE32000
+I,A:NEXT:DATA142,101,245,16,190,135,0,2
38,132,48,2,16,175,132,31,49,49,42,238,1
32,38,243,57
```

Jean-Rémy FACQ n'hésite pas à gagner haut la main en convertissant deuligne en deusoft !

Listing APPLE

```
10 HOME : PRINT "*** J-R'S MULTI-CONVERT
   ***":C$ = "0123456789ABCDEFGHIJKLMNOP
   QRSTUVWXY": INPUT "BASE1, BASE2, N ";
   Y,Z,A$: FOR I = 1 TO LEN (A$):D = ASC
   ( MID$ (A$,I,1)) - 48: IF D > 9 THEN
   D = D - 7

20 S = S + D * Y ^ ( LEN (A$) - I): NEXT
   I: FOR I = 1 TO 39:F = INT (S / Z):R
   = S - F * Z:B$ = MID$ (C$,R + 1,1) +
   B$:S = F:NEXT I: PRINT B$
```

René RENDEL a acquis la sagesse de l'expérience pour deviner l'âge du capitaine. A lui le logiciel pour le meilleur gag informatique de l'année !

Listing SPECTRUM n° 2

```
   1 PRINT AT 3,8;"C'EST LE PIED
!"''"*Multiplier votre Pointur
e"''"  de chaussures, par 100,"'
'"+ Soustraire de ce nombre"''"v
otre annee de naissance."''"*Ent
rez le resultat au clavier.": PR
INT AT 20,0;"( Appuyer ensuite s
ur ENTER )": INPUT A: CLS
   2 LET a=a+1985: LET b=INT (a/
100): LET c=a-(100*B): PRINT AT
8,3;"Vous avez ";c;" ans, cette
annee"''"    et vous chaussez du
";b;" !...";AT 14,3;"AVOUEZ QUE
JE SUIS FORT !..";AT 20,3;"Une a
utre partie ? (o/n)": INPUT a$:
CLS : IF a$="o" THEN GO TO 1
```

Bonne semaine et à la prochaine...

Suite de la page 1

PERIPH-EXPO

C'est dommage que la Touch Sensitive Tablet et le Zap Rifle aient été exposés sur le stand

Laser, ils sont passés complètement inaperçus. Et c'est d'autant plus dommage qu'ils sont très intéressants: la tablette graphique sensitive coûte 490 francs avec un logiciel d'exploitation sur cartouche. Le fusil optique vaut le

même prix, et est vendu avec jeu appelé "Shooting Gallery". Tous deux sont très-beaux-pas-chers, adressables à partir du basic, fonctionnent sur Commodore 64 et sont distribués par Vidéotechnologie.

LA JUSTICE A L'OEIL

Un stand intéressant: celui des avocats du barreau de Paris. Les spécialistes de la juridiction en informatique étaient venus expliquer qu'un conseil est gratuit et que l'on peut se rendre au palais de Justice sans un sou en poche lorsqu'on a besoin d'un recours juridique. Lorsque nous avons évoqué l'absence de juridiction dans ce domaine, ils nous ont répondu que tous les conseils étaient basés sur la jurisprudence (les jugements déjà rendus) et les renversements de jurisprudence (lorsqu'un jugement rendu pour une cause similaire est différent de ses précedents). Donc, rien n'est fait, et vous pouvez faire ce que vous voulez, pirater, copier, voler, tuer, assassiner, pourvu que vous puissiez rattacher ça à l'informatique.

MODEM-EXPO

Digitelec continue à étendre sa gamme, et outre une carte V21 pour les modems Oric et Apple, propose un modèle pour Spectrum, avec un logiciel en haute résolution et en couleurs.

LORICIELS-EXPO

Les plus dynamiques exposants après nous étaient Loriciels. En quatre jours, ils se sont fait racheter 267 fois, suite à l'annonce de leur chiffre d'affaire pour l'année 1984: 1 milliard 200 mille centimes (c'est mieux en anciens francs, non ?), réalisés en vendant 200.000 cassettes.

Les projets: 60% du chiffre d'affaire réalisé à l'exportation l'année prochaine, alors que des filiales existent déja en Espagne, en Allemagne, en Suisse et au Luxenbourg. Prochain pays visé: les états-unis. Ce qui explique la sortie de trois nouveaux logiciels pour Commodore, d'une qualité remarquable et dont nous aurons l'occasion de reparler ultérieurement.

Deux filiales vont être créées en France: Loriciels Distribution, qui s'occupera, mais oui, de distribuer les produits Loriciels, et Softpro, qui sera une branche consacrée aux recherches sur l'intelligence artificielle. Opportunité: trois logiciels, dont Infernal Runner sortiront pour Amstrad dans un mois et demi.

Et coté création, un bébé Loriciels, un vrai, en chair et en os, est prévu pour dans sept mois, mais l'annonce n'était pas officielle. Il ne sera pas en vente, ne sera pas en langage machine et ne sera pas protégé. Décidement, Isabelle et Laurent nous étonneront toujours. ●

Suite de la page 28

Une semaine plus tard, j'atterris à l'aéroport de Los Angeles par une chaleur torride. Pourquoi commencer cette enquête par les Amériques, alors que les enlèvements de jeunes femmes ont eu lieu exclusivement en France, plus particulièrement à Paris et plus précisément dans le 20ème arrondissement ? Tout simplement parce que je sais, j'intuitionne, je subodhorre, j'hypotétise, je théorise et j'échaffaude une explication à tout cela. Si le Gang des Puces enlève des femmes par le truchement de machines à laver honteusement truquées, ce doit être dans un but précis. Or, tout le monde sait que les américains ont DIX ans d'avance sur nous. J'en déduis l'époustouflant axiome suivant:"quel que soit le problème que nous ayons maintenant en France, il a déjà été résolu dix ans plutôt aux Etats Unis."

Tout le boulot reste à faire, mais j'ai confiance.

A peine franchis-je la douane qu'un jeune américain basané s'approche de moi, souriant et affable:

- Toi missié vouloir prendre le taxi pousse-pousse ? Moi te faire visiter la ville, cabarets, casinos, clubs, piscines, boxons, squash, strip-tease, concert de frank Sinatra, Mac donald, tout ce que toi interessé par je pouvoir montrer car je connaître. Toi avancer 10 dollars pauvre enfant américain.

Je tonitrue d'un rire éclatant et je le flatte d'une caresse à l'encolure.

- Contente-toi de me mener à mon hôtel, car mon avion a fait Paris-Los Angeles sans escale et les toilettes ne fonctionnaient pas.

Il me renvoye mon sourire et m'invite à monter à l'arrière de son taxi, une immense Buick gris métallisé. Ce gosse m'inspire confiance. J'ai tort, car au moment où il prend le volant, deux rideaux métalliques viennent obturer les vitres latérales et la cloison qui sépare le chauffeur du passager... Je suis pris au piège et une douleur aussi vive que soudaine me traverse l'épaule !

(à suivre)

NINTENDO : DES DETAILS

La console vidéo de Nintendo possède plus de possibilités qu'il n'y parait au premier abord: deux processeurs cohabitent dans le boîtier (CPU et PPU), le premier s'occupe des calculs, le second assure la gestion d'écran. Ce PPU (Picture Processor Unit) offre une haute résolution de 400 points par 240, et ce en 52 couleurs: un must dans le domaine, vous pouvez imaginer la qualité des jeux qu'ils vont proposer. Tiens à propos de jeux, Nintendo tente une expérience révolutionnaire: pour chacune des cartouches vous avez accès à une fonction éditeur qui permet de mélanger, à votre goût, l'ordre d'apparition des différents tableaux. Si vous êtes lassé des jeux de Nintendo, une cartouche d'aide à la programmation des jeux en Basic vous titillera la fibre

imaginative, mais pour sauvegarder vos oeuvres vous ne disposerez que d'un magnéto cassette (très beau d'ailleurs). Enfin Nintendo transforme les "Space Invaders" en jeux d'adresse puisque vous devrez viser les petits monstres directement à l'écran avec votre pistolet optique. Le dernier périphérique prévu est sans doute le plus performant: le clavier musical offre trois octaves d'étendue, une boîte à rythmes, un ampli, un haut-parleur (ce qui le rend utilisable indépendamment) et un logiciel qui gère l'affichage des notes à l'écran et le haut-parleur du téléviseur; toutes vos compositions étant bien entendu sauvegardables sur le data recorder. Seule ombre au tableau, les concepteurs n'annoncent aucun prix pour cette Rolls des consoles vidéo... Aïe aïe aïe !

HIPPOJOYST

C'est Japonais, c'est un des meilleurs et des plus costauds que l'on connait: trois boutons de tir, une bonne prise en mains et quatre ventouses pour le coller définitivement sur la table de la salle à manger (Super pratique pour les repas !). Prise standard pour Amstrad, Atari, Commodore 64, MSX, Vic 20. Compatible avec les interfaces d'Oric et de Spectrum. Pour Apple, Thomson et Texas, Tintin: ça ne marche pas ou alors il faudra bidouiller !
Ah, au fait, c'est 100 balles . . .
C'est bon, c'est pas trop cher ? Envoyez vos sous après avoir rempli le bon de commande ci-joint. Le ministre du commerce extérieur du Japon vous remercie bien bas.

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

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

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
.....

DATE :

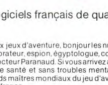
PU = 100 F ... x ... = ... F
frais d'envoi = +15 F
chèque joint : TOTAL = ... F

HEBDOGICIEL SOFTWARE
Le logiciel à sa juste valeur

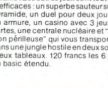
Les nouvelles boites jaunes sont arrivées ! Six logiciels français de qualité par cassette et un prix raisonnable : des produits signés SHIFT EDITIONS !

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

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



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



Des jeux d'arcade à gogo : changez le cours de l'histoire à Pearl Harbour, guidez Al'bert et Kong dans leur pyramide favorite, jouez à un jeu de balle entièrement nouveau, construisez d'énormes murs avec votre gnac de chantier et régalez-vous avec de la tequila : plus vous en buvez, plus vous désamorcez facilement les bombes de "Caramba" ! Six super-programmes pour 120 francs.

Deux jeux d'arcades où vous serez un courageux pompier, ou pilote d'une moto de course fonctionnant au langage machine. Viennent ensuite la réflexion avec "Puzzle" et la stratégie avec "Mineur" où vous pourrez organiser ses compétitions jusqu'à 5 joueurs. L'aventure enfin avec "L'inca d'or", un fabuleux jeu graphique en 3 dimensions. 6 super-programmes pour 120 francs.

Des jeux, de l'électricité et du plaisir, voilà de quoi faire frétiller les électrons dans votre MO5 et quand en plus ces jeux sont multiples et douze vous envisagerez quelques nuits blanches d'Othello, de Poker, de Mémo 7... Dès que l'immobilité vous paraîtra insupportable, partez pour l'espace profond (Worp) ou retrouvez vos amis (fichier d'adresse). Vous verrez, vous n'en croirez pas plus vos yeux que votre MO5 n'en croira ses jeux !

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

BON DE COMMANDE A RENVOYER A SHIFT EDITIONS, 27 rue du Gal Foy 75008 PARIS.

Nom/prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal .....
Ville .....

ORIC N° 4	120 F
ORIC N° 5	120 F
SPECTRUM N° 1	120 F
TEXAS N° 4	120 F
ZX 81 N° 1	120 F
MO 5 N°1	150 F

--REGLEMENT JOINT :.....00 F
DATES: SIGNATURE :

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 tous les mois et tous les trimestres! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer!
De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille recapitulative mensuelle.
Pas de jury, pas de decision 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, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.
ART.5: Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.
ART.6: Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART.7: Le présent règlement a été déposé chez Maître 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 entraine 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 pas une page entière sera rémunéré au prorata de la surface occupée)

Signature obligatoire
(signature des parents pour les mineurs)

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

PETITES ANNONCES GRATUITES

N.D.L.J.C.: Comme vous allez le voir, cette semaine on est deux. Parce que moi je me prends des vacances pour 5 mois (j'vais être maman !) et y'en a une nouvelle qui va prendre ma place pendant c'temps là. Mais faut pas croire qu'elle continuera après hein, c'est momentanée seulement. (Voir les NDLNC Notes de la nouvelle claviste).

COMMODORE

VENDS COMMODORE 64 + lecteur de cassettes + 2 joysticks + prise péritel + manuel en français "la pratique du COMMODORE" + autoformation au basic T1 Data Pro (gestion fichier) Red river raid + Galaxions + Frogscramble + Hebdo software N° 1 + K7 50 jeux + Omega race + Kikman (cartouches): 3500 F. + TV. Multi-Stand 51 cm (sous garantie): 2500 F. Tel: 380 77 50 (heures de bureau). 378 21 08 (après 20 H.).

VENDS COMMODORE 64 PAL péritel + péritel + accessoires d'origine + magnéto + Tool 64 + moniteur assembleur + "la découverte du 64" + "les jeux d'arcades sur 64" + Euréka + Bruce lee (cassette) + joystick: (valeur 6000 F.) vendu: 2900 F. + une TI 58 C gratuit (et tous les accessoires d'origine) + un jeu surprise gratuit (entièrement langage machine – son + graphique). Olivier GRUNDER. Le pré des angles 5 rue de Gerlinzeu 70000 VESOUL. Tel: (84) 75 54 68. (après 18 H).

CHERCHE possesseur de COMMODORE 64 pour échanger des programmes de jeux. Robert STEINIGER. 43 rue Cornuchamps 4488 HOUTAIN SUR OUPEYE. BELGIQUE.

ECHANGE manuel d'utilisation de Simon's basic contre jeux "Socer II" pour COM. 64. Tel: 820 61 66 poste 421.(horaires bureau) ou 993 75 93. (après 18H30).

VENDS COMMODORE 64 + VIC 1541 + disquettes + Tool 64 + livres, tout est neuf sous garantie: 6300 F. à débattre. G. BOTHOREL 29200 BREST. Tel: (98) 80 22 46 (le soir).

VENDS COMMODORE 64 SECAM péritel + magnéto K7 + autoformation basic + cordon péritel: 2800 F. Tel: 740 13 13.

ORIC ATMOS

CHERCHE moniteur ou TV. NB ou couleur pas cher + carte extension de ECSI (interface manette programmable). Faire propositions à Stéphane MAUCONDUIT. 3 avenue Corneille 76380 CANTELEU. Tel: (35) 36 11 78.

VENDS ORIC ATMOS + lecteur cassettes + console + péritel + livres en français (valeur 3600 F.) vendu 3000 F.(sous garantie).Bernard BETANT. 43 rue des Boulets 75011 PARIS. Tel: 348 82 21.

VENDS cassette commerce pour ATMOS (valeur 120 F.) vendu 90 F. + 2 numéros théoric: 100 F. compatible de chez Micro puce pour jeux ORIC 1 sur ATMOS tels que (Hopper, Achezon, Strip 21, Mushrom, Munch, Dracula, Ultra, Ligh circle etc...) + 2 numéros de Théorie 1 et 2. Pascal GUILLER. 41 rue du chemin Vert 37300 JOUAI LES TOURS.

VENDS ORIC ATMOS + cordons + 2 livres + 20 jeux et programmes dont 1 assembleur triple passe: 1500 F. ou 3 x 500 F. + modulateur CGV PHS 60 (pour TV. sans péritel): 300 F. JP. LEROY. 2 rue Aragon 95340 BERNES SUR OISE. Tel.:(3) 034 66 57.

VENDS ATMOS 48 K + cordon + péritel + alimentation + lecteur de K7 + mod. NB. + TV. NB 220 12 V. + 6 K7 jeux + manuels + livres: 3000 F. M. HANN. 15 rue du Terrage 75010 PARIS. Tel: 206 07 69. après 19 H.

TRS 80

CHERCHE contacts TRS 80 model III,4 DISK. A. DEMAILLE. Tel: (20) 95 00 13.
(N.D.L.J.C.: Tiens donc ce Monsieur cherche des contacts maintenant et après on dira que nos BD sont grossières !...)

VENDS PROF 80 complet (TRS II) 48 K + *1 lecteur de floppy, DO5 + doc. TRS 80: 4000 F. Jean LAVERGNE. 16 rue des Cordeliers 86000 POITIERS. Tel: (49) 41 02 61.*

VENDS PROF. 80 compatible TRS 80 MOD 1 + RS 232 + parallele + 1 ou 2 drives + doubleur de densité + 50 diskettes DF DD + écran vert + 2 claviers + tous langages + tous DOS + logiciels jeux et professionnels CPM.2.2 + 18 classeurs de documents. Prix 8000 F. avec 1 Drive ou 9000 F. avec 2 Drive à débattre avec violence! Frédéric AMAR. Tel: (42) 82 30 06.

VIC 20

VENDS VIC 20 (SECAM) : 500 F. + 2 K7 jeux (Crazy Kong, Skramble) 70 F. pièce. Tel: (40) 20 05 18 après 18 H. demander Pascal.

VENDS VIC 20 + magnéto + autoformation au basic + 16 KO VIXEN + 7 livres + 2 cartouches de jeux (Lode runner) + programmes + manette : 2200 F. à débattre (valeur 3700 F.). Richard LESOURD LE DESCHAUX 39120 CHAUSSIN. Tel: (84) 81 72 03.

VENDS VIC 20 COMMODORE + magnéto cassettes + manette Quick shet 3 + 4 jeux + manuel (valeur 3500 F) vendu 2500 F. à débattre. Bruno VASTA 10 allées des Iris résidence du plateau 94260 FRESNES. Tel: 668 10 39.

VENDS VIC 20 COMMODORE PAL + manuel d'utilisation + cables alimentation + joysticks + autoformation au basic (1 livre + 2 K7) + la découverte du VIC + jeux en basic sur VIC 20 + K7 de jeux. (valeur 2300 F.) vendu 1700 F. Marc Antoine LUSZCZ 30 rue de Saint Aybert 59163 THIVENCELLE. Tel: (16 27) 45 42 83.

VENDS VIC 20 + 8 K7 + magnétophone + 40 jeux + joysticks + K7 autoformation basic + 6 livres concernant le VIC 20 : le tout 2500 F. Alain COURTIER 16 rue de la Fontaine 95270 ST PIERRE VIARMES. Tel O35 47 44.

possesseurs de VIC 20+ext. 8K RECHERCHE documents sur programmation des caractères avec l'extension. Retour des documents assuré. Pascal RIZZA 15 rue du Ventoux 54400 LONGWY.

CHERCHE tout programmes pour VIC 20 + 16 KO. Jean Marc detrez 15 aallée des peupliers 61600 BERCH PLAGE.

TEXAS

VENDS TI 99 + cassette + prise NB.: 1000 F. M. GAILLARD. Tel: 884 70 42.

VENDS TI 99 + extension mémoire 32K + extension basic + logo. + câble K7 + joystick + K7 basic par soi même + 2 modules jeux + K7 jeux + manuel utilisation TI + manuel français basic étendu + jeux et programmes tome 1 + pratique TI tome 2 + découverte TI + manuel logo. (valeur 5000 F.) vendu: 2500 F. Michel SEVIN. Tel: (75) 85 30 66 ou (75) 51 99 00 poste 3066 (heures de bureau).

CHERCHE mémoire extension 32K pour TI 99. Tel: 085 10 42.

CHERCHE pour TI 99 module Adventure + mini mémoire + basic étendu. Faire offre à: M. BELBEGRA. 81 boulevard Einstein 62100 CALAIS. Tel: (21) 36 22 10.

VENDS boîtier expension TI 99 + extension mémoire 32K + RS 232SC + TI logo II + mini mémoire + livre "introduction au langage assembleur TI 99": 4200 F. Georges PECARRERE. le Campan 65200 BAGNIERES BIGORRE. Tel: (62) 95 35 26 ou (62) 96 77 88.

VENDS TI 99 configuration semi-professionnel + péritel + adaptateur SECAM + magnéto K7 + cordons + joysticks + interface Centronic parallèle + modules (Gestion de rapports, Gestion privée, Gestion fichier, Basic étendu, Munchman, Football) + K7 (Traitement de texte, Budjet, Introduction au TI, Basic par soi-même, Aide à la programmation, Logithèque (4 jeux + livre) + K7 de 14 jeux basic simple + K7 de 20 basic simple + manuels et très importante documentation. (valeur 7900 F.) vendu: 6000 F. + en option: imprimante SEIKOSHA GP 500/A: 2500 F. JP. TISSEYRE. 5 lot. "Le Réal" 66220 ST PAUL DE FENOUILLET.

VENDS TI 99 console + péritel SECAM + manettes de jeu + synthétiseur de parole + magnéto K7 et cordons + basic étendu + mini mémoire + boîte extension avec unité de disquette + nombreux modules dont (gestion de fichier, Parsec...) + manuel assembleur + une bibliothèque de 50 livres Texas + 400 programmes dont 100 sur K7 + moniteur couleur. Jean Marc ROSSA SERRA. 15 sente de ST Etienne 60350 ST ETIENNE. Tel: (4) 420 07 27 ou 442 83 23.

VENDS pour TI 99 module basic étendu + Frogger: 600 F. Thierry LAFORGE 4 square la Bruyère 91000 EVRY. Tel: 077 54 25.

VENDS livres informatiques: "Programmez vos jeux sur TI 99 (Sibex)" + "Exercices pour TI 99" + "Les grands classiques du jeu pour TI 99": 170 F. les 3 à débattre. "tout sur SINCLAIR QL": 70 F. + TV. couleur 67 cm. THOMSON: 1800 F. Tel (3) 470 71 57.

VENDS mémoire externe pour TI 99: 900 F. RECHERCHE pour TI 99 chassis d'extension + carte 32K: 1700 F. Patrick DUMONT. 6 rue de Morangles 95820 BRUYERES SUR OISE. Tel: 034 53 78. après 18H30.

VENDS TI 99 + module extended basic + livre en français + câble magnéto + péritel + interface UHF SECAM TEXAS + programmes sur cassette + livres et revues sur ordinateur texas: 2300 F. Patrice RUBIO. 4 rue Verte Vallée 64000 PAU.

VENDS TI 99 + basic étendu + modules: Blasco, Alpiner, Attack, Jeux Vidéo, Jungle Hunt, Adventure + 4 K7 + 2 livres + 20 journaux + câble K7: 2000 F. Olivier BLANCHET. CANNES. Tel: (16 93) 75 70 00. après 18 H.

VENDS TI 99 avec boîte ext. périphérique (unité disk. interne + carte contrôleur + extension 32K + interface RS 232) + TI WRITER (avec câble imprimante) + TI LOGO 2 + TI Calc + 2 modules + livres: 8000 F. à débattre. Tel: (40) 43 70 38 . heures de bureau.

VENDS TI 99 + magnéto TEXAS + câble + manettes de jeus: 1500 F. + boîtier extension périphérique + extension mémoire 32KO: 2400 F. Michèle CHOSALLAND. Tel: (74) 01 40 80. après 18 H.

RECHERCHE pour TI 99: mini mémoire + interface pour imprimante + logiciels (Solar system, Lunar Lander II...) Philippe RAT. Parc de liers BT D, 16 rue des Fermes 91700 STE GENEVIEVE DES BOIS. Tel: 015 53 06. après 17h30.

RECHERCHE pour TI 99 module + mini mémoire avec K7 et manuel + livre langage assembleur: environ 500 F. + listings de programmes éducatifs (Club TI éducation). Jean Claude JOUE. Lycée P. Paoli 20250 CORTE. Tel: (95) 46 17 40.
(NDLNC: merci pour le gros bisou mon petit canard ! ! !).
(N.D.L.J.C.: Elle s'embête pas celle-là c'est à moi qu'il est adressé le bisou faudrait quand même pas exagérer, non mais des fois !)

VENDS pour TI 99 cassette Gestion de fichiers: 150 F. + *cassette Basic par soi-même: 50 F. + manettes de jeu: 150 F. JF. GOSSET. MAUBEUGE. Tel: (27) 65 69 97. après 20 H.*
(NDLNC: Pour la photo tu peux toujours rêver ! ! !).
(N.D.L.J.C.: Et si je veux lui donner moi, ma photo ? C'est pas parce que je vais m'absenter quelques mois qu'il faut qu'elle s'y croit déjà.)

VENDS TI 99 + manettes + péritel + pal. + alimentation + divers + Munchman + cassette HEBDO N° 1 + câble magneto + livre + revues: 2300 F. ou 3500 F. avec BE. + magnéto + cassette HEBDO N° 2 + livre: à débattre. Vente séparée possible. Laurent MOREAU. 14 rue Laennec 45100 ORLEANS. Tel: (36) 63 40 36. Entre 19 et 20H30.

ACHETE pour TI 99 boîtier d'extension périphérique + carte RS 232: 2000 F. maximum. Christophe MIRAMOND. 6 avenue Léon Blum 87000 LIMOGES.

VENDS TI 99 + câble magnéto + basic étendu + manuel en français + 8 modules jeux dont: Parsec, TI Invaders, Brugertime etc... + cassettes jeux (20 environ) + livres: 4000 F. à débattre. Alain BRANDIN. 1 rue des Juifs 45320 COURTENAY. Tel: (16 38) 97 37 05. le matin.

VENDS TI 99 + péritel + Solar System + Lunar Lander + câble + Parsec S+ 3 K7 + 60 jeux et programmes dont jeux Rétro 1 & 2K + 20 revues + livres: 1900 F. possibilité de vente séparée. M. LE FLOCH. 250 AV. de la Forêt 77190 DANMARIE LES LYS. Tel: 439 06 44.

VENDS pour TI 99 modules suivants: mini mémoire + livre d'initiation: 600 F. + Musik Maker: 200 F. Tambstane city: 100 F. Bugertime: 180 F. Ambulance 100 F. Star trek: 150 F. Tel 630 97 23 demander Didier.

VENDS TI 99 + basic étendu + cordons + TI calc + Munchman + magnétophone TEXAS + joysticks + K7 programmes + RECK d'extension + RS 232 + 32K + cordons imprimante CENTRONICS + livres: 6000 F. Philippe CHEVALLIER. Tel: 16 (7) 803 04 65.

VENDS TI 99 + manuel en français + câble K7 + magnéto K7 + manettes de jeux + TI Invaders + Munch man + Micro surgeon + Indoor soccer: 2500 F. ou avec BE. (manuel en français): 3000 F. PH. MERMET 11 avenue du Belvédère 78220 VIROFLAY. Tel: 3 024 54 22.

CHERCHE module BE. pour TI 99 avec manuel anglais ou français: 400 F. maximum et programmes pour TI 99. Denis DESSEIGNE. 29 rue Pasteur 90300 CRAVANCHE. Tel: (84) 26 52 46 (après 18 H) ou (84) 55 15 95 (heures de bureau).

CHERCHE pour TI 99 module Tunnels of Doom + 2 cassettes ou cassettes: Mistery fun house, Mission impossible, Soodoo castle. Possibilité d'échange. Laurent PELE. 5 Clos d'Ergal 78310 ELANCOURT. Tel: 051 18 96.

CHERCHE pour TI 99 module Adventure + "The Count" ou "Strange odissey" ou "Voodoo castle". Arnaud DUMUSOIS. Rte de Bourbon 71130 GEUGNON. Tel: (85) 00 13. (Après 18 H.).

VENDS TI 99 Péritel + interface SECAM + magnéto avec cordon + basic étendu avec manuel en français + extension 32K + manettes de jeu: 3500 F. + nombreux programmes, livres. Fabrice PERAUDEAU. 10 square Gilbert Pajot 85300 CHALLANS. Tel: (51) 93 21 21.

VENDS TI 99 + BE. + magnéto + câble K7 + manettes de jeu + revues + 7 modules de jeux + programmes: 3700 F. + moniteur MONOCHROME: 1000 F. Tel: 991 26 34 (le soir).

VENDS TI 99 + mini mémoire: 1500 F. Tel: (7) 825 16 84 .

VENDS extension 32K externe pour TI 99 et unité de disquette interne SA 400 35 pistes. Thierry BEGUIN. 8 rue Henri Dunant 73100 AIX LES BAINS. Tel (79) 35 63 88. (après 18 H. 30).

BD.BD.BD.BD.BD.BD.

DESSINEUX DE FRANCE ET D'AILLEURS, BOUGEZ VOUS LES PINCEAUX.

HEBDOGICIEL DANS SA GRANDE BONTE PATERNALISTE VEUT DONNER UNE CHANCE AUX DESSINATEURS DE BD MECONNUS.

ENVOYEZ VOS CHEFS-D'OEUVRE AU CANARD, ON VOUS PAIERA DES CLOPINETTES ET VOUS POURREZ ADHERER AU CLUB DES EXPLOITES EN BAS DE CHEZ VOUS.

LES CHEFS SERONT PUBLIES ET LES D'OEUVRE IRONT AU PANIER.

VENDS TI 99 + cordon péritel + alimentation + modul Persac + listing + 2 livres sur TI: 800 F. L. LEFRANCOIS. Rte d' Ourville 76540 VALMONT. Tel: (35) 29 85 03.

VENDS TI 99 + adaptateur UHF + 110 programmes + manettes + cordon K7 + 5 livres + modules BE. et Parsec + magnto PHILIPS + 5 K7 + 12 HEBDOGICIELS: 2500 F. Jérome DAVID. 160 rue de Bagnolet 75020 PARIS. Tel: 360 96 92. (après 18 H.).

VENDS pour TI 99 manettes de jeux: 120 F. + K7 (Soft golf et Billard): 80 F. les 2. J.L. DUVAL 6 square de L' Aveyron 7501 PARIS. Tel: 380 47 78.

VENDS extension mémoire 32K (sous garantie) pour TI 99: 1000 F. + boîtier extension périphérique avec sa carte de commande et câbles: 700 F. M. LEPERCQUE. Tel: 563 12 12 poste 3748. (h. de bureau).

CHERCHE mini mémoire pour TI 99: 500 F. maximum + basic étendu en bon état: 650 F. maximum. Ludovic BAUDOT 57 Montévente 62122 LAPUGNOY.

VENDS TI 99 avec péritel + magnéto + cordon magnéto + manettes de jeu + "99 magazines" (3 N°) + K7 "Basic par soi même" + K7 "mes premiers mots croisés" + K7 (40 jeux environ): 1500 F. Tel: (33) 34 11 71.

VENDS TI 99 BE: 950 F. + mini mémory: 300 F. + manettes de jeu: 120 F. + cordons, cassettes, logiciels sur K7, revues: 150 F. + PARSEC: 130 F. ou le tout pour: 1550 F. Stéphane DOGNIAUX. 1 rue de Niepce 91100 ST PIERRRE DU PERRAY. Tel: 075 31 60 (après 19 H.).

CHERCHE pour TI 99 jeux "Moonsweeper": 200 F. "Hopper": 160 F. "Ti Invaders": 150 F. Stéphane COFFINET. 12 rue Louis Braille 95170 DEUILL LA BARRE. Tel: (3) 983 14 48.

VENDS TI 99 + péritel + BE. + manuels + magnéto + câbles K7 + manettes de jeu + 140 programmes + Lunar Lander 2 + Lunar Jumper + Solar système: le tout 3500 F. + modules: Munch man + Football + Ti invaders + Chasse au wumpus + Music maker: 200 F. chacun + Vidéo Games (2): 100 F. M. FACCHIN. 26 avenue Durand de Gros 12000 RODEZ.

ZX 81

VENDS 1 moniteur vert zenith : 900 F. 1 mémopack HRG : 600 F. mémoire 16 KO : 290 F. carte sonore : 350 F. générateur de caractères : 390 F. Le tout : 2530 F. (valeur 2692 F.). Eric BRUNET 17 rue Bonaparte 75006 PARIS.

VENDS ZX 81 + 16 K + carte graphique et sonore AGB sous garantie + Reset + 7K7 + 200 programmes 1K et 16 K + 2 livres + 1 ZX 81 pour piece de rechange + 1 transfo.: 1500 F. Thierry BAILLARD 131 rue du Chemin 62152 HARDELOT. Tel: (21) 83 87 70.

VENDS ZX 81 + 16 K + clavier ABS + 11 K7 (Scorpirus, Mazogs, T. Rex, Cobalt etc..) + 3 livres + 4 K7 + 1 ordi 5 : 1200 F. à débattre. Claude ROZIER 30 avenue Carnot 94500 CHAMPIGNY / MARNE. Tel: (1) 882 36 42 le soir.

VENDS ZX 81 + 16 K + manuel + Livres : le tout 550 F. Ludovic THIRION. Tel: 415 41 29.

DIVERS

VENDS console Vidéopac Philips C 52 + 9 cartouches, Atlantic, Combattants de la liberté, Super Gloutons, Billard, etc... (valeur 2500 F.) vendu 1500 F. Philippe BURET. Tel: 958 45 56.

RECHERCHE tout matériel même inutilisable, pièces informatiques diverses et tout ce qui s'y rapporte. Port payé. P. JOUAULT. Mauville 27350 ROUTOT.

VENDS EXL 100 exelvision S34 K RAM 8 K rom synthèse vocale définition 320 x 250: 2500 F. Tel: 626 70 88.
N.D.L.J.C.: Pourquoi il vend son EXL100 celui-là ? Il est dans le journal maintenant, cong!...

Club informatique très bien équipé (Goupil 2, 3, TRS 80 mod III, imprimante Honewcybyl, contrôleur disk et plusieurs lecteurs CHERCHE adhérents. Pour plus de renseignements téléphoner au :(7) 873 55 32. Région de LYON.

VENDS ADAM + clavier + lecteur de K7 + imprimante + 6 K7 (Smartbasic, Sul. Buckrogers + Dragons lair...) + console CBS + adaptateur UHF + 11 K7 (Tennis, Foot, Rocky, Zaxxon...) + Super contrôlers + Livres: le tout: 10900 F. DONNE 3 D7 VCS ATARI à l'acheteur. Tel: 16 26 08 68 82. après 16 H 3O.

VENDS EXL 100 + K7 basic + manettes: 2800 F. + K7 Tennis, Guppy: 350 F. 320 F. VENDS VCS + K7: fairę offre. Tel: (26) 68 47 17.

VENDS ASMSTRAD CPC 464 couleur + 2 logiciels Gestion de Fichiers et Pascal + 2 cassettes de jeux AMSOFT + documentation: 5000 F. Christian GAGNOL. 36 rue DURET 75116 PARIS. Tel: 500 11 63.

VENDS Moniteur couleur haute définition TAXAN "Vision EX". Entrée RVB et Vidéo SPAL ampli son incorporé: 3000 F. à débattre. Patrick GOUJON. 22 rue des Carrières 92150 SURESNES. Tel: 772 51 00 poste 6629 (bureau): 506 25 73 (après 19 H.).

OFFRE traduction du livret accompagnant le logiciel "the hobbit" contre enveloppe timbrée. Bertrand BESNARD. 40 avenue du général de Gaulle 94320 THIAIS.

VENDS machine à écrire BROTHER EP 222 connecteur RS 232 C. (valeur 2500F.) vendu 1500 F. Jean-Pierre DUVAL. 18 rue Georges Enesco 92000 NANTERRE. Tel: 16 1 724 33 99.
N.D.L.J.C.: Et mais dis donc, c'est pas un ordinateur ça? T'essaierais pas de truhander toi, lâdidont ! (à prononcer avec l'accent bien sûr !)

VENDS YENO SC 3000 H clavier mécanique + *32 K RAM + jeux (Star Jacker, Borderline, Kamikaze) + utilitaires (Assembleur, Désassembleur moniteur) + magnéto K7 + 2 joysticks, modulateur péritel TV. UHF + câbles + livres. (valeur 5300 F.) vendu: 3100 F. R. BALTIMORE. 1 villa Bergerac 94220 CHARENTON. Tel: 378 91 07.*

Etudiant fauché CHERCHE généreux donnateur d'ordinateurs toutes marques + logiciels correspondants. M. HEBERT. 51 rue ST LEGER 78100 ST GERMAINS EN LAYE.

VENDS PC 1401 sous garantie 1 an avec manuel d'instruction: 900 F. Tel: 203 24 01 le soir.

CINOCHE !

box-office

1)	BRAZIL	20/20
2)	LES FAVORIS DE LUNE	17/20
3)	PERIL EN LA DEMEURE	17/20
4)	LA VIE DE FAMILLE	16/20
5)	LES SAINTS INNOCENTS	16/20
6)	RECHERCHE DE GARBO	16/20
7)	ANOTHER COUNTRY	15/20
8)	ROUGE GORGE	14/20
9)	TRAIN D'ENFER	14/20
10)	GWEN	14/20
11)	BODY DOUBLE	13/20
12)	URGENCE	13/20
13)	DUNE	12/20
14)	PHILADELPHIA EXP.	12/20
15)	EL NORTE	12/20
16)	SIGNE CHARLOTTE	12/20
17)	RAZORBACK	12/20
18)	OUT OF ORDER	12/20

édito

Eh ben voilà ! Il est arrivé le divin film ! Tatatininin.. tatatatinin.. tintin..

- BRAZIL -

Le plus beau, le plus génial, la plus puissant, le film le plus plus. Le message est-il passé ?
MODE D'EMPLOI: Vous mettez vos plus belles basquettes, celles que vous aviez pour le mariage de la cousine Adélaïde avec le boucher, vous mettez le costar que vous aviez le jour de la communion du p'tit frère, vous réservez votre après-midi **et** votre soirée, donc vous décommandez le rancard avec la gonzesse du Macdo, ou mieux vous l'emmenez avec vous. Vous vous mettez sur le pas de votre porte, ça y est ? GO ! !
Vous arrivez devant la caissière, qu'est pas encore arrivée, passk'il est 13 heures et que la séance est à 14 heures, mais comme ça vous avez évité la queue. Vous prenez votre bifton, et vous ne décollez plus du fauteuil jusqu'à minuit !
A la première vision du film, vous serez pris de picottements dans le bulbe rachidien qui vous obligera à rester à la séance suivante. A la deuxième vision vous vous apercevrez qu'il reste encore des choses que vous n'aviez pas vues. A la troisième vous aurez tout compris et vous vous demanderez comment quelqu'un a pu faire un film aussi génial à notre époque. Vous resterez pour la quatrième et dernière séance rien que pour le plaisir.

Le lendemain, je vous permet d'aller voir PERIL EN LA DEMEURE.

CLOU

STAR TREK 3
de Leonard NIMOY (M. SPOCK)

Avec William SHATNER, Deforest KELLEY et toute la bande habituelle vieillie par les ans, la bibine et les femmes et non par le maquillage. 1H45.

Y a un jeu super et je sais que vous allez tous craquer. Tellement que si j'étais le programmeur génial que je rêve d'être depuis tant d'Annes nées, eh ben j'vous f'rais le même, et j'me f'rais des roupettes en or (massif, 24 carats et tout). J'allons vous esspliquer: un combaston aérien en 3D, style 2 biplans qui s'canardent au 150, aaargh... Baron Rouge, tu m'as eu... Avouez que ça vous plaît, hein ?
Hein, quoi ? Le film ? Mais quel film ? Ah, Star Trek 3... Eh ben c'est pas bien, quoi, les trucages qu'ont été faits par ILM (les mecs de Lucas) sont pas bien, c'est à peine si on voit pas les machinos derrière en train de pousser le décor ! Y a un moment, les hhhhéros (faut hhhaspirer le HHH que la maîtresse elle a dit) sont pris dans une tempête de neige, et elle accroche même pas leurs habits, eh, y nous prennent pour des locdus, ou quoi ?
Non, sans dek' vous pouvez largement vous en passer, r'tournez voir Star Wars si vous voulez absolument voir des mecs qui se canardent dans des fusées délirantes, mais pas ça ! D'toute manière BRAZIL c'est mieux, mais alors 375 fois mieux (au moins).

OUT OF ORDER
de Carl SCHENKEL

D'habitude les films allemands faits par Wenderset sont plutôt intellectuels, là pas du tout.
L'histoire, c'est un ascenceur qui tombe en panne, d'ailleurs il lui arrive aussi de tomber tout court, et devinez quand ? Un vendredi soir bien entendu, mais ne croyez pas qu'il est vide, non, non, non. On y trouve un vieux comptable qui, comme par zazar, part avec la caisse ce soir-là, une vamp et son ex et enfin un jeune mec genre anar-no-passé.
Alors vous allez dire: "Ouais, ce genre de truc on l'a déjà vu 100 fois. C'est toujours la même chose, et tralalère...". Et bien, lecteurs, lectrices, je vous ai compris et vous avez raison. Mais c'est par le lyrisme sans bornes de nos oeuvres alambiquées que force est donnée à notre peuple bienveillant de croire que le fait d'aller au cinéma au moins une fois par semaine est un devoir national.
Ouiii.. C'est bien ça et d'ailleurs mais encore voilà, donc je vous dis allez-y ! Le film est bien fait, on ne s'y, hum, emmerde pas, passez-moi l'expression, et toc.

GWEN de Jean-François LAGUIONIE

Dessin animé. 1H07.
J'dois être un peu débile passke même après avoir fait l'interview de JF LAGUIONIE, j'ai toujours pas tout compris dans le film.
J'vais être honnête avec vous, le jour où j'l'ai vu j'étais avec ma p'tite soeur, que c'était mercredi, alors y fallait que j'm'en occupe. Alors c'est p'têt' pour ça que j'me suis un peu emmerdé.
Mais pas trop, GWEN, c'est pas la soupe habituelle que nous servent les Ricains, au s'cours. Y a que des images qui te claquent au visage tellement qu'elles sont belles, tu vois le sable sur l'écran et t'y crois, au point que t'arrives à t'y perdre dans c'désert (mais nan, j'ai rien fumé). Là où tu piges plus rien c'est quand tu te r'trouves devant un téléphone série mahousse, ou quand tu vois les mecs faire de la zik avec des fourchettes, faut dire que dans l'film c'est tous des arriérés qui savent pas à quoi ça sert. Y passent leurs nuits à r'cevoir des tas de trucs sur la gueule, style cuillers, lunettes, radiateurs, etc... et y zarrivent pas à savoir d'où est-ce que ça tombe.
A mon avis y vivent dans une décharge, mais moi c'que j'dis, pour c'que ça vaut... Et puis comme le réalisateur m'a dit qu'en fait c'était des mecs qui vivent sur la Terre qui s'est transformée en giga-désert, faut l'croire, y doit savoir c'qu'il fait, en 4 ans il a du avoir le temps de savoir, non ?
Bon, voilà, c'est bien, c'est mieux que Walt Disney et en plus c'est français (cocorico), passke franchement j'en avais un peu marre des trucs japonais à la Goldorak !

PERIL EN LA DEMEURE
de Michel DEVILLE

Avec ANEMONE, Richard BOHRINGER, Nicole GARCIA, Christophe MALAVOY et Michel PICCOLI. 1H40.

Masseu ! La claque ! Et moi qui croyait que personne en France n'était capable de faire quelque chose d'original ! Là, le père DEVILLE y m'en bouche un coin (celui en bas à droite). Pour la peine j'vais lui distribuer des bons points. Le premier pour la distrib:

ANEMONE elle est eng'zneu, j'en r'vient pas. D'habitude elle fait toujours la même chose, genre "Attention, prêts, riez... Ca va c'est bon vous pouvez applaudir". Mais là, t'as plus envie de passer la soirée avec elle, dans la série les gonzesses allumées, bonjour !

BOHRINGER on l'fout toujours dans les rôles de salauds sympa, y d'vait en avoir sa claque de ce cloaque, et hop, le voilà transformé devant vos yeux M'sieurs-Dames comme à la télé, sauf que là c'est du cinoche, en tueur à tendances, ça vous épate, hein ?

La GARCIA porte bien son nom pour ce rôle. Dans la série les allumeuses sont de retour (c'est l'printemps), elle assure. Pourtant moi j'la trouve pas terrible, mais là, balèze !

MALAVOY, il est tout paumé dans le film, le genre que les femmes aiment bien (y paraît, moi chuis plutôt du genre emmerdeur). Mais il est bien, hein, vraiment bien.

PICCOLI c'est le matou de l'histoire (nan, c'est plus PETER le chat), zarma c'est un mec sympa alors qu'en fait c'est vraiment un salaud. D'toute manière, y a une justice vu qu'y s'fait zigouiller à la fin (comme dans les films de coboille).

Un deuxième pour les raccords, moi les répliques qui se chevauchent sur 2 scènes différentes ça m'plait. J'essplik, y a l'père de MALAVOY qui lui dit: "T'as acheté une guitare pour toi ?", et y répond:"Non, pour Mademoiselle." Mais quand il répond ce n'est plus à son père, mais au vendeur de la boutique (c'est un flash-back). Croyez-moi, ça c'est super balaise à faire, vous pigez pas très bien c'que j'dis: ça fait rien, allez voir le film, et vous pigerez. D'ailleurs vous resterez sur le cul comme moi, passke ça c'est vraiment du cinoche.

Bientôt j'vouz explikrai c'que c'est exactement un raccord. Alors ce film, faut qu'vous l'mettiez sur vos tablettes, juste après BRAZIL, pigé ?

PURPLE TRAINE

Avec PRINCE, Appollonia KOTERO, Morris DAY et Olga KARLATOS. 1H52.

Eh ben ! Y zauront mis l'temps à l'sortir ce film, 4 mois ! Et en plus pour un tel navet ! Vous voulez vraiment savoir c'qu'on y voit ? PRINCE, puis PRINCE et encore PRINCE, de temps zen temps APPOLLONIA et n'oublions pas l'illustre PRINCE. Surprenant, non ?
Euh... Quoi d'autre ? Ah ouais ! L'histoire, mais quelle histoire au juste, celle du film ? Vous voulez rire ! On vous avait pas dit que c'était un ENORME clip ? Non ? Ben alors vous vous êtes faits arnaquer ! R'marquez, chuis vraiment de mauvaise foi (et j'aime ça). Moi j'aime pas trop cette musik. Quand PRINCE faisait le mariole sur scène avec des slips en cuir, des portes-jarretelles et tout le fourbi, que d'une chanson à l'autre il changeait d'instrument, là oui. Mais maintenant, comme il fait dans la soupe, (y'en a qu'aiment la soupe)...
De toute manière, ceux qui aiment iront, ou sont déjà allés, les noeuds, et ceux qu'aiment pas y zont qu'à suivre mon conseil: allez voir BRAZIL. Le conseil n'est d'ailleurs pas réservé à ceux qu'aiment pas, non mais oh, eh, chuis pas sectaire, moi.
J'oubliais, j'vous ai pas dit c'qu'on voit dans l'film, eh ben on y voit PRINCE, puis PRINCE et pour changer PRINCE. Ah j'vous l'ai déjà dit ? Je radote ? Ca tombe bien, PRINCE aussi ! Comme ça j'me sens moins seul !

SIGNE CHARLOTTE
de Caroline HUPPERT

Avec Isabelle HUPPERT (etonnant, non ?), Niels ARESTRUP et Christine PASCAL. 1H32.
Quand j'vous dis qu'on est en plein dans la mode de faire des films en famille, faut m'croire.
R'marquez comme ça les mecs qui font les casting y s'cassent pas, y r'gardent dans les familles de leurs copains si y zont pas des gens pour les rôles, et hop ! une de plus.
D'ailleurs faudrait kj'm'y mette à faire des films, ma soeur qu'a 13 ans (c'était son anniversaire la s'maine dernière, donc maintenant elle a un an de plus) elle pourrait faire une scénariste aussi bonne que le mec du dernier Perrin.
Pour ce film, il aurait fallu qu'elle ait un peu plus d'imagination, vu que l'scénario est plus élaboré. Les soeurs HUPPERT se débrouillent bien ensemble, moi j'ai bien aimé leur petit film. C'est sympa, bon bien sûr on a un peu l'impression de les déranger dans leurs histoires personnelles, mais c'est sympa, vraiment. Si jamais BRAZIL ne passait pas par chez vous allez-y.

PS: Les fans d'Isabelle HUPPERT seront heureux de savoir qu'on la voit à poil dans le film, ça peut en decider certains !

BRAZIL de Terry GILLIAM

Avec Jonathan PRICE, Robert DE NIRO (surprise!), Michael PALIN et Kim GREIST (qu'elle est belle). 2h22.

- Jé vous parrle aujourd'houi en dirrect dou Carnaval dou Rio de Janeiro. Lé Brajil qué chais oune tré beau paych et qué jé vis là-bas dupouis tré longtemps maintenant. Ché vraiment tré bien qu'on parle un peu de che paych danjun film qu'il est pas bréjilien.
- COUPEZ ! On la r'fait ! Z'êtes pas là pour parler de vot' pays mais du film, quoi !
- Ah, pardonne. Ché qué vous chavez dans mon payche...
- Ah, ça va, y'en a marre ! Parlez nous du film.
- Mais, j'y arrive mais vous me coupez tout lé temps la parole, ma parole. Ché lé film qué ché lé plou beau, lé plou génial, lé plou plein dé belles zimach, lé plou fou, lé plou...
- Bon ça va comme ça, du concret mon p'tit, des faits.
- Ah ouich, vous zavez rajonne ! alors comme ché lé film lé plou beau, jé vé dire à tout lé monde qué il faut courrrrrir aller lé voir.
- Mais ça nous dit toujours rien sur le film, dépêchez-vous, on est en direct !
- Ché vrai? Alors jé dis bonnejour à toute ma famille qué cha fait longtemps qué jé lé jai pas vou. Vous voulez qué jé vous raconte l'histoire dou film ?
- Faites comme vous voulez, mais cessez cet accent !
- Chi vous jaimez pas mon

achent, vous javez qu'à lire l'OI, ichi cé lé HHHHHebdo, non ? Il y a oune fille dans lé film qué ché vraiment tré jolie, qué jé mé demande pourquoi jé l'ai pas rencontrèch avant. Il y a auchi Robert DE NIRO qu'on che démande comment il est arrivé dans chette hichtoire dé fous. Lé film, on dirait qué ché lé 1984, mé ché pas 1984. Ch'est pas lé Métropolis nonne plous alors jé chais pas vraiment. Ché lé film qué jé trouve pas lé mots pour lé décrire.
- Bon là vous nous pompez, alors ?
- Alors ché tré bien. Ché lé film lé plou beau dé l'année 84. Mais lé gens à Hollywood qui jont rien comprich, y zont pas nominé lé film pour lé jochcars, ché la honte !
- Et le rapport avec le Brésil dans tout ça ?
- Il y en a pas. Ché cheulement pachké la moujik dou film. Chinon pendant tout lé film y parlent en anglaich.
- Eh bien je remercie ce sympathique reporter de TV GLOBO qui a bien voulu nous parler du dernier film dé Terry GILLIAM, ma quech qui m'arrive moi auchi jé prends l'achent !

PS: Si vous zallez pas voir le film, jé vous cache la guoule la prochainé foie qué jé vous voiche !

éditorial

BONJOUR LES CLIPS

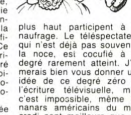
Dernière blague du MIDEM, les vidéo-clips ne seront plus offerts gratuitement aux chaines françaises, dernier pays d'Europe occidentale ou cette pratique philantropique demeurait. La fabrication de ces petites merveilles coûtant de plus en plus en cher, il faut les ren-ta-bi-li-ser. ANTENNE 2 et TF 1 retorquent aussi sec: si c'est comme ça, on ne diffusera que les meilleurs. na. Et toc. Vu la qualité sonore et visuelle très moyenne, pour ne pas dire médiocre de ces produits, ça va être le désert sur vos lucarnes. Que reste-t-il pour taper du pied ?

LES ENFANTS DU ROCK pourraient valablement leur carrière sur A2, le rythme est un peu poussif. la formule bonne mais à tendance répétitive. Alors, COCO on se réveille DECIBELS DE NUIT vient de démarrer sur FR 3, c'est jeune, sympa, décontracté (doit faire ses preuves). COTE D'AMOUR, c'est l'émission des frères et des soeurs branches sur TF1. SYDNEY le presentateur le plus HIP des trois chaines vous offre 45 minutes par semaine (TF1 est radin) de la musique que VOUS aimez. Et HOP, ça branche sérieusement. Surtout l'horaire de l'émission qui suit un algorithme inconnu entre 21h30 et 23h00. MESSIEURS LES PROGRAMMATEURS, encore un effort pour être chébrans.

BOMBYX

TELESPECTATEUR COCU

VIVE LA MARIEE ●



Téléfilm de Jean Valère avec Arielle Dombasle, Bernard Crombe, Marc Michel, Bernard Marcellin, Philippe Laudenbach.

Impossible de résister au plaisir de citer l'auteur de ce chef-d'oeuvre impérissable: "En réalisant Vive la mariee, j'ai voulu faire une comédie amère, tendre et désenchantée, une sorte de reflet de la comédie de la vie, ou en définitive le rire triomphe. Ce n'aurait pu être qu'un marivaudage au premier degré mais j'ai eu la double ambition de mêler le rire et l'émotion dans cette satire corrosive du mariage".

L'année est à peine entamée et déjà je selectionne ce film comme prétendant au titre du téléfilm le plus nul de 1985, toute catégorie confondue. TOUS ceux dénoncés plus haut participent à ce naufrage. Le téléspectateur, qui n'est déjà pas souvent à la noce, est coupllé à un degré rarement atteint. J'aimerais bien vous donner une idée de ce degré zéro de l'écriture télévisuelle, mais c'est impossible, même les nanars américains du mme credi sont meilleurs que cet étron audiovisuel qui les remplace.

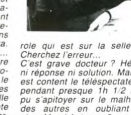
Diffusion le 27 Février à 20h35 sur A2.

LECLAIRE ECRASE LES PSY

PSY SHOW ☆

(photo A2)

Hourra ! ! La France est psychanalisée. Et gratuitement en plus (évidemment quand on s'appelle Leclaire). Au coeur de cette émission, on va aborder un problème graaave. LA DROGUE. Cette jeunesse qui se drogue, quelle tristesse. Mais pourquoi elle se drogue la jeunesse ? La question reste posée, car personne n'est foutu d'y répondre. Et les parents qui ne comprennent pas. Pourquoi ils ne comprennent pas ? Parce que moins ils s'interogent mieux ils se portent. Que c'est compliqué la vie... Le plus étonnant c'est le titre de l'émission: "Carole, la drogue et ses parents", mais le résultat ce serait plutôt: "Les parents de Carole, leur fille droguée". On nous présente Carole comme une fille perturbée mais quand on voit les parents on se pose des questions. Or pourtant c'est Ca-



role qui est sur la sellette. Cherchez l'erreur...

C'est grave docteur ? Hélas ni réponse ni solution. Mais il est contents le téléspectateur, pendant presque 1h 1/2 il a pu s'apitoyer sur le malheur des autres en oubliant le sien. Merci Antenne 2.

Diffusion le 27 Février à 22h10 sur A2.

SWEET HOME, SWEET CHARIOT

LA RUEE VERS L'OUEST ★

Film (1960) d'A. Mann avec Glenn Ford, Maria Schell et Ann Baxter.

Spécialiste du western, A. Mann réalise ici son dernier chef-d'oeuvre, son testament. La ruée des pionners vers les territoires de l'Ouest est magnifiée à travers l'aventure d'un guidam (Yancey Cravat). Ce dernier, sans cravate, prend le départ de la course du siècle: imaginez des milliers de chariots alignés sur une frontière imaginaire au milieu d'une vaste plaine. devant les terres vierges de l'OKLAHOMA, à droite Leon Zitrone. Ça y est, ils sont partis. Première Dixie Lee, pouliche de 25 ans, deuxième Cravat. Ce dernier change de terrain et reprend un journal créé par son copain Sam Ceccadi, puis re-

(photo FR3)

part vers d'autres aventures. La geste de Noeu Pap illustre la fin de l'Ouest, l'emergence d'une nation, la construction d'un pays. A la fois fresque historique, sociale, western et comédie ce film clôt la décade du western. la mythologie est achevée, place à l'histoire.

Diffusion le 26 a 20h35 sur FR3.

Lundi 25 Février

20h30 **C + :** ***LE CERCLE DES PASSIONS*** *(voir article)*▲

20h35 **TF 1 :** ***SATURN 3*** *(voir CURIOSITES)*

20h35 **FR 3 :** ***IL FAUT VIVRE DANGEREUSEMENT (1975),*** *de C. Makovski avec A. Girardot, C. Brasseur, S. Rome*

20h35 **A2 :** ***MARIAGE*** *(voir CURIOSITES)*

22h40 **TF 1 :** ***ETOILES ET TOILES*** *(magazine pour cinephages)*

23h05 **FR 3 :** ***THALASSA*** *(magazine qui garde le cap)*

Mardi 26 Février

20h30 **C + :** ***BLOW-OUT*** *(voir CURIOSITES)*

20h30 **TF 1 :** ***ENIGMES DU BOUT DU MONDE***

20h35 **FR 3 :** ***LA RUEE VERS L'OUEST*** *(voir article)*★

20h40 **A2 :** ***S.O.S. TITANIC*** *(sauvez couler)*

21h35 **TF 1 :** ***L'ILE SANS RIVAGES*** *(documentaire corser)*

22h15 **C + :** ***BARBE D'OR ET LES PIRATES*** *(la barbe)*

22h25 **TF 1 :** ***TINTAM'ARTS*** *(variétés)*

Mercredi 27 Février

20h35 **TF 1 :** ***DALLAS***

20h35 **A2 :** ***VIVE LA MARIEE*** *(voir article)* ●

20h35 **FR 3 :** ***LES IMITATEURS*** *emission d'A. Halimi*

21h35 **TF 1 :** ***CONTRE-ENQUETE*** *(magazine d'actualités)*

21h50 **C + :** ***L'AMERIQUE INTERDITE*** *(Béurk)*

21h50 **FR 3 :** ***MIRACLES : Les grands bruits***

22h10 **A2 :** ***PSY-SHOW*** *(voir article)* ☆

22h30 **TF 1 :** ***COTE D'AMOUR*** *(variétés rockantes et boursières)*

Jeudi 28 Février

20h30 **C + :** ***LES GUERRIERS DE L'APOCALYPSE (1983)****. (japonaiserie)*

20h35 **FR 3 :** ***MORT CARNAVAL*** *(rébus policier)*

21h35 **A2 :** ***WORTEN SICILIEN n° 1*** *(voir CURIOSITES)*

20h35 **TF 1 :** ***AU NOM DE TOUS LES MIENS n° 4*** *(gène qui n'est pas mennag)*

21h35 **A2 :** ***CARTE DE PRESSE:*** *Micro-Effraction (VOIR ARTICLE PAGE: 9)*

21h35 **TF 1 :** ***L'ENJEU*** *(magazine economique et social)*

22h20 **C + :** ***UN AMOUR DE SWANN*** *(voir CURIOSITES)*

Vendredi 1 Mars

20h35 **A2 :** ***CHATEAUVALLON***

20h35 **FR 3 :** ***VENDREDI***

20h35 **TF 1 :** ***LA PORTE-BONHEUR*** *(Sabatier la guigne)*

21h35 **A2 :** ***APOSTROPHES*** *(Elle et lui)*

21h35 **FR 3 :** ***DECIBELS DE NUIT***

22h20 **C + :** ***SARAH (1982),*** *film de M. Dugovson avec Jacques Dutronc, Léa Massari, Gabrielle Lazure*

23h00 **A2 :** ***VOIR ARTICLE*** ■

01h35 **C + :** ***UN AMOUR DE SWANN*** *(voir CURIOSITES)*

Samedi 2 Mars

20h35 **A2 :** ***NUITS DES CESARS***

20h35 **TF 1 :** ***THEATRE: JOAQUIN POUR MOI,*** *Piece de D.Colas. (Un pour tous)*

20h35 **FR 3 :** ***DISNEY CHANNEL***

22h05 **A2 :** ***LES ENFANTS DU ROCK***

22h15 **FR 3 :** ***DYNASTIE***

22h30 **TF 1 :** ***DROIT DE REPONSE***

23H00 **C + :** ***LAURA. LES OMBRES DE L'ETE*** *(à l'ombre des jeunes filles en fleurs)*

00h30 **C + :** ***NAPOLEON*** *(voir CURIOSITES n° 69)*

Dimanche 3 Mars

19h00 **A2 :** ***HOTEL DE POLICE*** *(voir CURIOSITES)*

20h30 **C + :** ***LE MARIAGE DE MARIA BRAUN (1978),*** *film (sublime) de R. W. Fassbinder avec Hanna Schygulla*

20h35 **TF 1 :** ***COMME ICARE*** *(voir CURIOSITES)*

20h35 **A2 :** ***LE GRAND RAID*** *(jeu hard)*

20h35 **FR 3:** ***ARCHITECTURE ET GEOGRAPHIE SACREE(***

21h35 **A2 :** ***L'ILE HEUREUSE*** *de M. Yourcenar (Causerie au coin d'un bois)*

22h20 **C + :** ***LA BOUM 2***

22h30 **FR 3 :** ***LA VIE DE BOHEME (1942),****film (melo musical) de M. L'Herbier avec Susy Delair et Louis Jourdan.*

curiosités :

★

Illustration photo C + .

UN AMOUR DE SWANN (1982),*film de V. Schlondorff avec Ornella Muti, Jeremy Ivons, Alain Delon et Fanny Ardant.*

La culture frappe encore, après YOURCENAR et GRASS, Volkor S. s'attaque à PROUST. Exercice brillant mais fade. Si vous aimez les madeleines et Delon en homo.

Diffusion sur C+ , le 28 à 22h20, le 1 a 01h35.

HISTOIRE D'EAU

LE FLEUVE ■

(photo A2)

Cette fois on y va ! Direction l'Est. C'est décidé, y en a marre de l'Occident, la 'civilisation', les jeux vidéos, la micro-info, la macro-info, Stéphane Collaro, même peut-être l'hebdo, bref tout ce qui fait votre vie. Alors, dans le cadre de son cine-club, Antenne 2 vous invite à un petit séjour en Inde. Non, pas au pays des cow-boys, des flèches et des plumes, mais chez les indiens du pays des éléphants et des cocotiers.

Grâce à ce film de Jean Renoir, vous voilà en un clin d'oeil plongé au coeur de ce pays si mystérieux, magique, inquiétant parfois, mais chargé d'une culture ancrée au plus profond des êtres, qui, dans leur for intérieur tentent contre vents et marées de conserver leurs traditions ancestrales, pour ne pas dire antiques... Bon d'accord j'arrête là.

Ne vous attendez pas à une version française des "Trois lanciers du Bengale"/ Pas de bagarres ou de chevauchées fantastiques ni même d'éléphants. Renoir s'est borné à observer une famille étonnée à la veille de la décolonisation (pour mémoire, je vous rappelle qu'à l'époque -1947- l'Inde était sous l'influence anglaise et carburait au thé, aux toasts, et au pudding, un café, un calva et l'addition). C'est également l'histoire de 3 jeunes filles amoureuses du même homme. Tout ce petit monde évolue dans un décor superbe, supeeerbement bien filmé. Certes pas un film d'action, mais un très beau témoignage sur une époque. Et pour la première fois à la télévision française, un film en ODORAMA. Grâce à Mr Ducros (celui qui se...) vous vous calez un pot de curry dans la narine droite, vous vous plantez une banane dans la gauche, vous respirez très fort et vous éternuez parce que le curry c'est pire que le poivre. Bonne soirée.

Diffusion le 28 Février 23h00 sur A2

CHERI(E) FAIS MOI MAL

LE CERCLE DES PASSIONS. ▲

(photo canal+)

Film (1983) de C. D'Anna avec Max von Sydow, Marcel Bozzuffi, Françoise Fabian, Giuliana Gamba, Jean-Pierre Giorgetti.

Résumé: Dans la Sicile des années cinquante, un jeune américain (Jack) vient assister aux obsèques de son père originaire de l'île. La rencontre d'une jeune fille sur le ferry-boat, la découverte d'un monde mystérieux vont complètement changer sa vie.

Rarement les liens entre l'amour et la mort ont été abordés d'aussi belle façon. Un charme sulfureux se dégage des images, l'amour y est synonyme de possession, de crime, la mort de possession collective, de folie rituelle. La Sicile se situe ailleurs (Jobert y va en vacances), quelque part entre l'Orient et l'Occident, la terre est volcanique, la chair aussi. Les relations entre les gens sont des rapports de force; le sado-masochisme n'est pas absent des échanges sexuels. Envoûté par ce monde magique, Jack abandonne peu à peu les vestiges de son rationnalisme. Passionnant.

Diffusion le 25 Février à 20h30 sur C+ .

SATURN 3 (1975),film (anticipation) de S. Donaldson avec Kirk Douglas et Farah Fawcett.

Un botaniste et sa fille cultivent des végétaux au milieu des étoiles, dans une station orbitale au large de Saturne. Un robot céphalique vient les remplacer mais il est devenu fou (la migraine ?). Un regal pour les amateurs.

Diffusion le 25 à 20h35 sur TF 1 .

MARIAGE *comédie de G. B. SHAW (le GUITRY britannique) avec Martine Sarcey, Robert Manuel, Judith Magre, Jacques François, Sabine Haudepin..*

Deux futurs mariés exigent un contrat de mariage personnalisé: dominés séparés, salaire pour la femme au foyer, vacances conjugales obligatoires . La société victorienne mise en pièces avec talent et vacherie. Jouissif.

Diffusion le 25 à 20h35 sur A2.

★

WESTERN SICILIEN (Western di Cose Nostre) *série italienne d'après la nouvelle de L. Sciascia avec Raymond Pellegrin.*

Durant la premiere guerre mondiale en Sicile, deux bandes de la Mafia réussissent à maintenir un équilibre très précaire jusqu'au jour où l'un des leurs est assassiné. Bien joué, rythme un peu lent.

Diffusion le sur A2 à 20h35 le 28 février, le 7 et le 14 mars.

HOTEL DE POLICE *serie de six épisodes avec Corinne Touzet, Olivier Granier et Y. Pignot.*

A partir de faits réels, une série sympa, sans prétention mais très inégale.

Diffusion tous les dimanche à 19h00 sur A2.

★

BLOW OUT *film de suspense, de BRIAN DE PALMA, bien ficelé, beaux appareils de prise de son, J.TRAVOLTA fait des progrès, mais pour un réalisateur qui se prend pour le fils spirituel du grand maitre HITCHCOCK, il n'a pas hérité de son talent.*

Diffusion le 26 à 20h30 sur C+

★

I COMME ICARE *Film français de Henri Verneuil (1979) Film politique s'il en est. Verneuil se place en justicier denonçant certaines pratiques politiciennes.*

Hélas, il ne fait pas avancer le shmilblick.

Diffusion le 3 à 20h35 sur TFI

★

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?

S.A. LHOMME

NOMBREUSES MARQUES DISPONIBLES LOGICIELS, LIVRES

CONSEILS EN INFORMATIQUE
INITIATION A L'INFORMATIQUE POUR LES ADHÉRENTS DE LA CASE MICROCLUB

TOUTE LA MICRO CHEZ S.A. LHOMME

5, rue Fanfrelin 16000 Angoulême
(45) 95.27.37.

VIDEO TROC

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

NOS PRIX NEUFS !

COMMODORE 64 + 1jeu : 2 690 F
MONITEUR COULEUR : 2 490 F
ATARI 800 XL SECAM : 1 700 F
DISQUETTE NASHUA (X10) : 149 F
AMSTRAD
+ moniteur couleur : 4 490 F
+ moniteur monochrome : 2 990 F
LECTEUR DISQUETTE + 1 jeu : 2 890 F
Moniteur Ecran Ambre : 950 F
MSX CANON V20 : 2 990 F
Imprimante BROTHER
avec cordon : 2 790 F
Joystick QUICK SHOT II : 120 F
SPECTRUM + : 1 850 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 tous? Ecrivez-nous, nous vous ferons payer très cher le centimètre carré de publicité!

MICROPOLIS

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

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

COLECOVISION
commodore
ATARI
CBS ELECTRONICS

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 & T07

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

VIDÉO 107 INFORMATIQUE

PLACE DES FÊTES
75019 PARIS

QL SINCLAIR DISPONIBLE COMMODORE, ORIC, AMSTRAD EXELVISION

Tél. : 201.46.09

L'EXPERIENCE MICROPUS

La Maison de l'Informatique

- MICRO-ORDINATEURS PERSONNELS :
  - *ORIC*
  - *SINCLAIR*
  - *THOMSON*
  - *COMMODORE*
  - *LAZER*
  - *CANON*
  - *ALICE*
  - *ELECTRON*
  - *MSX*
  - *AMSTRAD*
  - *EXEL 100*
  - *DRAGON*

Nous disposons de la quasi totalité des accessoires et périphériques associés à nos marques et ceci durant toute l'année.

- COURS DE FORMATION

15 cours GAMBETTA
34000 MONTPELLIER
(67) 92.58.83

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»

A.M.I.R

Automatismes – Micro-Informatique Rouennaise

- ***L'INFORMATIQUE A TOUS LES NIVEAUX***
  - AMSTRAD
  - COMMODORE 64
  - ELECTRON
  - EXELVISION
  - MO5
  - TO7. 70
  - MSX
  - SPECTRUM
  - ZX81
  - SANYO 550 et 555
  - ORIC / ATMOS
- ***PLUS DE 600 LOGICIELS POUR LES MICROS***
- ***Création de logiciels personnalisés pour PME/PMI***
- ***Formation, mise en œuvre, service après-vente***

AMIR c'est aussi les logiciels utilitaires et les jeux pour ATMOS : EDITEXT, AMIFICHE, KIT FUNCTION, et bientôt APIS, STAREX, LE PRINCE KHARNA.

50, rue de Fontenelle 76000 ROUEN
Tél: (35) **88-56-94**

VISMO

Vente informatique service micro ordinateurs

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

ASSEMBLEUR MONAMS
Recommandé par Hebdogiciel

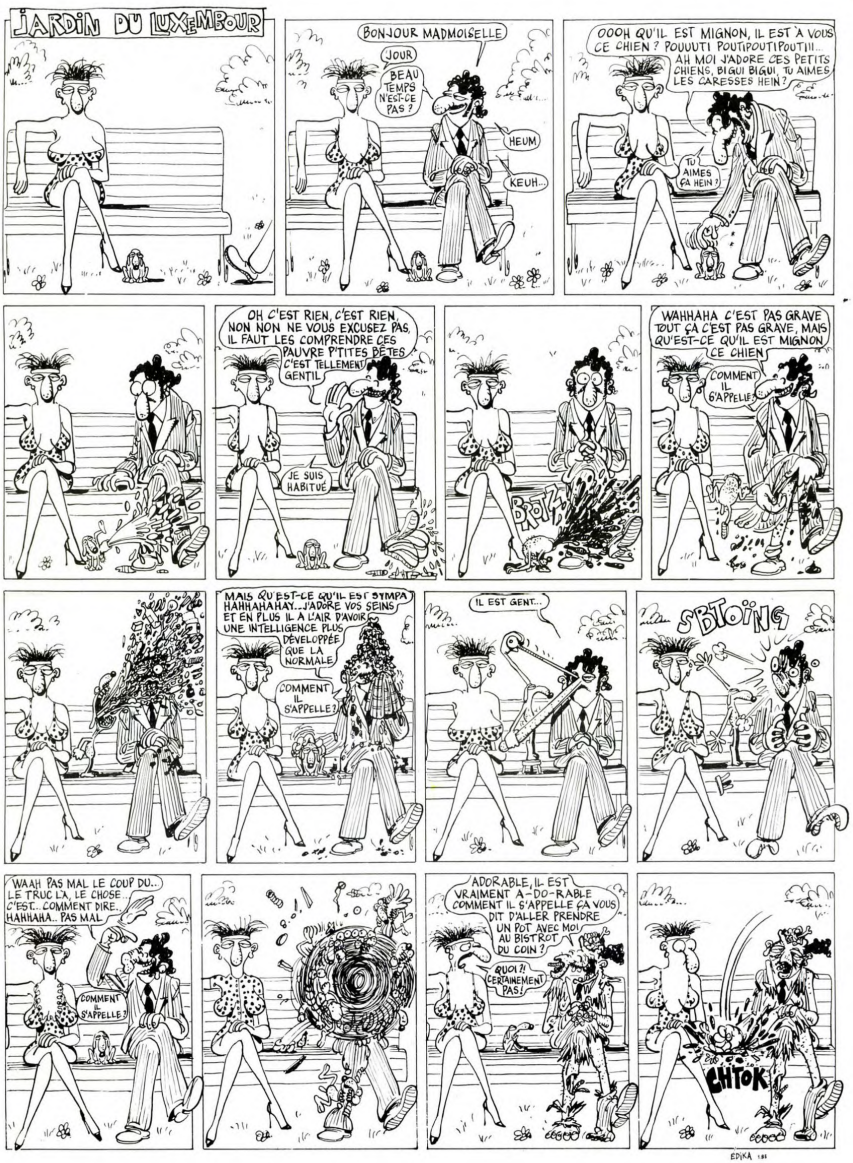
84; bd Beaumarchais 75011 PARIS
12, bd de Reuilly 75012 PARIS
338.60.00

LES BOUTIQUES DES BRANCHÉS CÂBLÉS

ELECTRON

TOUS LES LOGICIELS FROM USA pour ATARI, CMB 64, APPLE, COLECO.

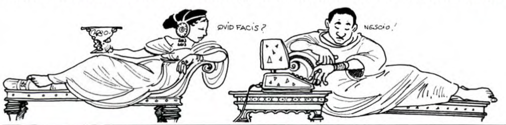
117 avenue de Villiers 75017 PARIS
766.11.77
163 avenue du Maine 75014 PARIS
541.41.63


JARDIN DU LUXEMBOUR
BONJOUR MADMOISELLE
JOUR
BEAU TEMPS N'EST-CE PAS ?
HEUM
KEUH..
OOOH QU'IL EST MIGNON, IL EST À VOUS CE CHIEN ? POUUUTI POUTIPOUTIPOUTIII... AH MOI J'ADORE CES PETITS CHIENS, BIGUI BIGUI, TU AIMES LES CARESSES HEIN ?
TU AIMES ÇA HEIN ?
OH C'EST RIEN, C'EST RIEN, NON NON NE VOUS EXCUSEZ PAS IL FAUT LES COMPRENDRE CES PAUVRE P'TITES BÊTES C'EST TELLEMENT GENTIL
JE SUIS HABITUE
BROUF
WAHHAHA C'EST PAS GRAVE TOUT ÇA C'EST PAS GRAVE, MAIS QU'EST-CE QU'IL EST MIGNON CE CHIEN
COMMENT IL S'APPELLE ?
MAIS QU'EST-CE QU'IL EST SYMPA HAHHAHAHAY...J'ADORE VOS SEINS ET EN PLUS IL A L'AIR D'AVOIR UNE INTELLIGENCE PLUS DÉVELOPPÉE QUE LA NORMALE
COMMENT IL S'APPELLE ?
IL EST GENT...
SBTOÏNG
WAAH PAS MAL LE COUP DU... LE TRUC LÀ, LE CHOSE... C'EST... COMMENT DIRE... HAHHAHA.. PAS MAL
COMMENT S'APPELLE ?
ADORABLE, IL EST VRAIMENT A-DO-RABLE COMMENT IL S'APPELLE ÇA VOUS DIT D'ALLER PRENDRE UN PÔT AVEC MOI AU BISTROT DU COIN ?
QUOI ?! CERTAINEMENT PAS !
CHTOK
EDIKA 1981

Rosa, Rosa, Rosae, l'Exelvision de Jean Claude MANGIN réconcilie les langues mortes et les mémoires vives !

TABLEAU D'ADAPTATION

Locate (X,Y): Place le curseur en X,Y.
CLS: Efface l'écran.
Call color: Fixe la couleur de l'encre, du fond et du tour.
CLS ("XWY"): Efface l'écran et fixe la couleur X de l'encre, W du fond et Y du tour.



VOCABULAIRE LATIN sur EXL 100.

```
1 REM ********************************
2 REM * VOCABULAIRE LATIN            *
3 REM *       SUR EXELVISION         *
4 REM *             SARHY-MANGIN  J-CL *
5 REM *                  LE 10/12/84 *
6 REM ********************************
7 REM VARIABLES
8 REM *CH=CHOIX MENU*CHOIX=CHOIX EXERCICE*MAT$=MOT A TRADUIRE*DAT$=DATA A LIRE
9 REM TR$=TRADUCTION*NO$=NOMINATIF*GE$=GENITIF*G$=GENRE*MF$=MOT FRANCAIS *
10 REM DEB=DEBUT DES DATAS*FI=FIN DES DATAS PAR FAMILLE*FIN=FIN DE TS LES DATAS
11 REM H OU HA=HASARD*Q$=QUESTION*RJ$=REPONSE JUSTE(A TROUVER)*RE$=REP. ELEVE
12 DIM MO$(40),MN$(40)
13 CLS ("RWW"):CALL COLOR("0RWHLF")
14 LOCATE (12,18):PRINT "LLAATTIINN"
15 LOCATE (13,18):PRINT "LLAATTIINN"
16 CALL COLOR("0RW")
17 LOCATE (22,35):PRINT "<--'":PAUSE
18 CLS:LOCATE (5,3):PRINT "PRECISIONS :"
19 LOCATE (6,3):PRINT "------------"
20 M1$="     CE PROGRAMME PERMET DE REVISER  UNEPARTIE DU VOCABULAIRE LATIN"
21 M2$=" (ICI CL. 4e)APRES AVOIR RENTRE ,SOUS  FORME DE DATASLES  MOTS  APPRIS"
22 M3$=" A CHAQUE LECON."
23 LOCATE (9,1):PRINT M1$&M2$&M3$
24 M4$="VOUS POURREZ TESTER VOS CONNAISSANCESEN EFFECTUANT "
25 M5$="DES  TRADUCTIONS  DANS  LESENS FRANCAIS -> LATIN SI VOUS AVEZ RETENU "
26 M6$="LE CHOIX [4] ET RECIPROQUEMENT [CHOIX=3],LES MOTS A TRADUIRE VOUS "
27 M7$=" ETANT  PRESENTES DE FACON ALEATOIRE."
28 PRINT:PRINT "    "&M4$&M5$&M6$&M7$
29 LOCATE (22,35):PRINT "<--'":PAUSE
30 CLS:LOCATE (3,3):PRINT "PRECISIONS :"
31 LOCATE (4,3):PRINT "------------"
32 PRINT::::
33 PRINT "    A  L'INTERIEUR  DES CHOIX [3] ET [4]VOUS POURREZ REVISER :"
34 PRINT TAB(14);"-......LES MOTS INVARIABLES"
35 PRINT TAB(14);"-.............LES ADJECTIFS"
36 PRINT TAB(14);"-................LES VERBES"
37 PRINT TAB(14);"-...................LES NOMS"
38 PRINT "SELON VOTRE CHOIX.":PRINT
39 M13$="    EN RENSEIGNANT   [DEBUT DES DATAS ?](DE 1 A N) VOTRE REVISION "
40 M14$="COMMENCERA  AU1er OU AU  Nieme MOT ENTRE."
41 M15$="    EN RENSEIGNANT  [CHOIX  DU HASARD ?](DE 1 A N) LE SAUT D 'UN "
42 M16$="DATA A  L'AUTREAURA UNE VALEUR ALEATOIRE COMPRISE ENTRE[1 ET N]."
43 PRINT M13$&M14$
44 PRINT M15$&M16$:PRINT
45 LOCATE (22,36):PRINT "<--'":PAUSE
46 CLS:LOCATE (5,3):PRINT "PRECISIONS :"
47 LOCATE (6,3):PRINT "------------"
48 M8$="    SI VOUS NE CONNAISSEZ PAS LA REPONSEA UNE QUESTION FRAPPEZ [T] "
49 M9$="(COMME TRADUCTION) ET LA REPONSE APPARAITRA."
50 LOCATE (9,1):PRINT M8$&M9$
51 M10$="     A CHAQUE INSTANT  VOUS  POURREZ REVENIR AU MENU EN FRAPPANT [M]."
52 M11$="LE CHOIX [5]VOUS PERMETTRA DE TRAVAILLER VOS ERREURSCELLES-CI AYANT "
53 M12$="ETE MEMORISEES;LES CHOIX[1]ET[2] VOUS OUVRIRONT LE DICTIONNAIRE."
54 PRINT::::PRINT M10$&M11$&M12$
55 PRINT:PRINT "    LE CHOIX [6] VIDERA LA MEMOIRE  DES ERREURS"
56 LOCATE (22,36):PRINT "<--'":PAUSE
57 CLS ("RWW")::CALL COLOR("0RWL"):LOCATE (4,16):PRINT "**MMEENNUU**":
58 LOCATE (5,16):PRINT "------------":
59 CALL COLOR("0RW"):LOCATE (8,3):PRINT "1.DICTIONNAIRE LATIN --> FRANCAIS"
60 LOCATE (10,3):PRINT "2.DICTIONNAIRE FRANCAIS --> LATIN"
61 LOCATE (12,3):PRINT "3.VERSION (EXERCICES)"
62 LOCATE (14,3):PRINT "4.THEME (EXERCICES)  "
63 LOCATE (16,3):PRINT "5.LECTURE DES ERREURS"
64 LOCATE (18,3):PRINT "6.REMISE A ZERO MEMOIRE ERREURS"
65 LOCATE (22,22):PRINT "VOTRE CHOIX ?";
66 ACCEPT VALIDATE("123456")NULL(0)SIZE(1)BEEP;CH:IF CH=0 THEN 65
67 CLS:ON CH GOTO 69,69,96,96,283,318
68 GOTO 68
69 REM ********************************
70 REM *  DICTIONNAIRE  L->F ET F->L *
71 REM ********************************
72 CALL COLOR("0RWL")
73 IF CH<>1 THEN 76
74 LOCATE (4,8):PRINT "DDIICCTTIIOONNNNAAIIRREE"
75 LOCATE (6,15):PRINT "LL-->>FF":GOTO 78
76 LOCATE (4,8):PRINT "DDIICCTTIIOONNNNAAIIRREE"
77 LOCATE (6,15):PRINT "FF-->>LL"
78 CALL COLOR("0RW"):LOCATE (11,3):PRINT "* MOT A TRADUIRE : "
79 LOCATE (15,1):PRINT RPT$("            ",16)
80 LOCATE (20,1):PRINT RPT$("            ",11)&"         "
81 LOCATE (13,12):CALL COLOR("0bW"):ACCEPT BEEP;MAT$
82 RESTORE 174
83 NO$="":GE$="":G$="":MF$=""
84 READ NO$,GE$,G$,MF$
85 IF CH=1 THEN DAT$=NO$:TR$=MF$:GOTO 87
86 DAT$=MF$:TR$=NO$
87 IF NO$="FIN"THEN LOCATE (15,5):PRINT "JE NE CONNAIS PAS CE MOT":GOTO 93
88 IF MAT$=DAT$THEN 89 ELSE 84
89 CALL COLOR("0RW"):LOCATE (15,3):PRINT "* TRADUCTION     :";
90 LOCATE (17,12):CALL COLOR("0MW")
91 PRINT TR$;:IF CH=2 THEN PRINT ",";GE$;",";G$
92 CALL COLOR("0RW")
93 LOCATE (20,3):PRINT "* VOULEZ-VOUS CONTINUER ?"
94 LOCATE (22,10):PRINT "  (MENU = [M] , OUI = <--') ?"
95 IF KEY$="M"THEN 57 ELSE 78
96 REM ********************************
97 REM * VERSION ET THEMES EXERCICES *
98 REM ********************************
99 CLS
100 IF FA>39 THEN GOSUB 154
101 IF CH<>3 THEN 106
102 CALL COLOR("0RWL")
103 LOCATE (2,15):PRINT "VVEERRSSIIOONN"
104 LOCATE (3,15):PRINT "______________"
105 CALL COLOR("0RW"):GOTO 110
106 CALL COLOR("0RWL")
107 LOCATE (2,15):PRINT "TTHHEEMMEESS"
108 LOCATE (3,15):PRINT "------------"
109 CALL COLOR("0RW")
110 LOCATE (6,2)
111 PRINT TAB(2);"1......................MOTS INVARIABLES"
112 PRINT TAB(2);"2..........................ADJECTIFS"
113 PRINT TAB(2);"3..............................VERBES"
114 PRINT TAB(2);"4................................NOMS"
115 PRINT:PRINT " PRECISEZ :"
116 LOCATE (12,11):PRINT "* VOTRE CHOIX ( DE 1 A 4 ) ";
117 ACCEPT VALIDATE("1234")NULL(0)SIZE(1)BEEP;CHOIX:IF CHOIX=0 THEN 116
118 LOCATE (12,38):PRINT USING"##";CHOIX
119 LOCATE (13,11):PRINT "* DEBUT DES DATAS (->";
120 GOSUB 161
121 I=0
122 I=I+1:READ NO$,GE$,G$,MF$
123 IF NO$="FI"THEN I=I-1:GOTO 124 ELSE 122
124 LOCATE (13,31):PRINT I;") ";
125 ACCEPT VALIDATE(DIGIT)NULL(0)SIZE(3)BEEP;DEB:IF DEB>I THEN 124
126 LOCATE (13,37):PRINT USING"### ";DEB
127 LOCATE (14,11):PRINT "* CHOIX DU HASARD (1 A 10 )";
128 ACCEPT VALIDATE(DIGIT)NULL(0)SIZE(2)BEEP;H:IF H=0 THEN 116
129 LOCATE (14,38):PRINT USING"##";H
130 IF H>10 THEN 127
131 IF H>I-DEB THEN H=I-DEB+1
132 I=0
133 GOSUB 161:FOR I=1 TO DEB-1:READ NO$,GE$,G$,MF$:NEXT I
134 RANDOMIZE:CALL COLOR("0RW"):HA=INTRND(H):FOR I=1 TO HA
135 READ NO$,GE$,G$,MF$
136 IF NO$="FI"THEN 133
137 NEXT I
138 IF CH=4 THEN Q$=NO$:RJ$=MF$:GOTO 140
139 Q$=MF$:RJ$=NO$
140 LOCATE (16,2):PRINT RPT$("            ",8)
141 LOCATE (17,2):PRINT "TRADUIRE : ";:CALL COLOR("0bW"):PRINT Q$
142 CALL COLOR("0RW")
143 LOCATE (22,2):PRINT "* MENU=M * TRADUCTION=T * SUITE=<--' *"
144 CALL COLOR("0MW"):LOCATE (19,13):ACCEPT SIZE(27)BEEP;RE$
145 IF RE$="T"THEN GOSUB 149:GOTO 148
146 IF RE$="M"THEN 57
147 IF RE$<>RJ$THEN GOSUB 149:GOTO 140 ELSE 134
148 LOCATE (19,13):PRINT RJ$:PAUSE 4:GOTO 134
149 REM ********************************
150 REM * MEMORISATION DES ERREURS    *
151 REM ********************************
152 IF Q$=MO$(FA)THEN 160 ELSE 153
153 IF FA>39 THEN 154 ELSE FA=FA+1:MN$(FA)=RJ$:MO$(FA)=Q$:GOTO 160
154 CLS:LOCATE (8,8):PRINT "J'AI 40 ERREURS EN MEMOIRES"
155 LOCATE (11,5):PRINT "VOUS DEVEZ :"
156 LOCATE (13,10):PRINT "- 1.REVISER "
157 LOCATE (15,10):PRINT "- 2.OU VIDER LA MEMOIRE":LOCATE (18,5)
158 PRINT "QUELLE EST VOTRE DECISION ? ";:ACCEPT VALIDATE("12")SIZE(1)NULL(1);D
159 IF D=1 THEN 283 ELSE 319
160 RETURN
```

A SUIVRE...

L'ANTI-EVOLUTION

Vous vous souvenez du MPF II de Multitech, ce compatible Apple II qui n'en avait ni l'air ni l'efficacité. Multitech, loin de douter de ses capacités à fabriquer des ordinateurs, lance aujourd'hui un nouveau portable: le MPF I/88. Basé sur un 8088 d'Intel (microprocesseur 16 bits avec bus 8 bits), ce micro possède des arguments de choc pour ne pas se vendre: 4 Ko de RAM, écran LCD de 20 caractères sur 2 lignes, buffer interne de 24 lignes de 20 caractères, 16 Ko de ROM... Heureusement des versions de 24 et 48 Ko sont prévues. Dernier point en faveur de ce micro: les cartes d'extension IBM PC sont compatibles avec ce MPF I. La version de base est commercialisée aux alentours de 2400 francs. Impayable non ?

L'AN 2000 EST DEPASSE, VIVE L'AN 3000!

Depuis le temps que nos grand-mères nous rabâchent que nous allons devenir des machines, que bientôt tout le monde aura un ordinateur à la place de sa montre... Voilà qui est fait. La Datagraph de Seiko possède 2 Ko de mémoire vive et permet grâce à un clavier moins gros qu'un ordinateur de poche d'être utilisée comme pense-bête. Bien sûr, cette montre elle-même comporte toutes les fonctions inhérentes à une montre normale: heure (oeuf corse), alarme, chronomètre, machine à laver. Lorsqu'elle est connectée à son clavier, elle est dotée d'une ROM basic Microsoft de 6 Ko. L'affichage se fait sur un écran à cristaux liquides de 10 caractères sur 4 lignes. Une imprimante thermique est même disponible, mais on ne peut pas en dire autant des prix.

C'est un superbe gadget, qui bien qu'inutile peut constituer un formidable cadeau en bonne et due forme.

TELEMATIQUE EN RFA : LE BTX

Le réseau télématique allemand, fort peu développé de nos jours (25.000 terminaux en 84) devrait connaître une progression fulgurante jusqu'à la fin de la décennie. Les prévisions du centre de Francfort s'échelonnent ainsi: 430.000 terminaux en 1986, 1.100.000 en 1988 et 2.800.000 en 1990. Un accord a été passé avec l'Institut Control Data de Munich en vue de transformer en cinq mois des bacheliers au chômage en analystes-programmeurs spécialisés dans tous les problèmes du BTX. Ainsi la clientèle future pourra-t-elle s'assurer le concours de personnel compétent dans tous ses problèmes de modernisation télématique. Une idée à suivre de notre côté du Rhin. Espérons que le BTX ne coulera pas le Minitel.

Formation à l'assembleur

COURS D'ASSEMBLEUR

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

Cette semaine, le cours pratique concerne une nouvelle fois le Z80 du ZX 81. Le prochain numéro consacrera une pleine attention aux angoisses majeures du 6502 de l'ORIC 1 et de l'ATMOS.

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
N° 68 → APPLE
N° 69 → TO7, TO7 70
N° 70 → COMMODORE 64

Comme je vous l'avais annoncé la semaine dernière, nous allons nous attacher durant quelques paragraphes à l'Unité Arithmétique et Logique (UAL ou ALU -version anglaise), véritable bastion des calculs au sein de l'ordinateur.

Pour étudier cet organe essentiel de votre machine, nous allons devoir accomplir un court retour en arrière, mettant ainsi notre mémoire à l'épreuve. Lorsque nous avons étudié l'additionneur binaire série, nous avons injecté les données sous forme de variables dans le circuit. Le système se contente alors d'additionner ces deux variables et de donner d'une part la somme d'autre part la retenue. Ce principe souffre malgré tout d'un champ d'activité restreint. C'est dans le but d'améliorer ce principe que l'idée de l'UAL surgit.

La différence fondamentale entre UAL et additionneur tient dans la nature des données que l'on fournit à chacun des deux circuits. Si l'on entre dans l'additionneur des variables, en revanche l'UAL reçoit une fonction de ces variables. Nous n'allons pas détailler le circuit de cette puce (car c'en est une) mais le survoler de manière à en avoir un aperçu significatif.

Nous allons tout d'abord admettre un certain nombre de règles logiques (que vous pouvez tenter de démontrer mathématiquement à l'aide des théorèmes vus au début de ce cours).

1. A * B * REPORT représente une addition

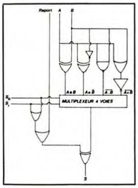
2. $A \cdot \bar{B} \cdot 1 = A \cdot B$

3. $(\overline{A \cdot B}) \cdot 1 = A \cdot B$

4. $(\overline{A + B}) \cdot 1 = A + B$

De ces différentes équations nous pouvons déduire la nécessité de multiplexer l'information à l'entrée du circuit, ce qui nous conduit à dessiner un schéma tel que le suivant pour créer une UAL.

UNITE ARITHMETIQUE ET LOGIQUE



Vous remarquerez les deux entrées de commande S0 et S1. Dans ce circuit nous ne disposons que de quatre fonctions logiques différentes. Si nous avions trois entrées de commande (par exemple) nous pourrions admettre une sélection par multiplexage entre huit fonctions logiques différentes (complémentation, extension de signe...). Vous trouverez ci-dessous la table de vérité correspondant au circuit que nous venons de schématiser.

TABLE DE VERITE

S_0	S_1	S
0	0	A * B * Report
0	1	A * B
1	0	A . B
1	1	A + B

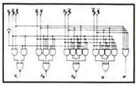
Le report est le seul calcul qui est pratiqué de manière identique dans l'additionneur binaire série et dans l'unité arithmétique et logique. De ce fait lorsque l'additionneur comporte un nombre de bits important (trente deux par exemple) le report va prendre un temps non négligeable (d'un point de vue électronique bien entendu, toutes ces durées étant inférieur au centième de seconde) pour se propager de bit en bit. Pour cela des ingénieurs ont mis au point un circuit d'anticipation de report.

Nous n'étudierons pas ce circuit attentivement. Il vous est seulement nécessaire de savoir qu'il est possible de calculer le report indépendamment du mécanisme de l'addition. En effet trois mécanismes interactifs se font jour lorsque l'on étudie attentivement le schéma d'un additionneur dans tout ce qui concerne le report (ou retenue). Les voici:

1. le report
2. le mécanisme de génération du report
3. Le mécanisme de propagation du report.

Les démonstrations qu'il vous faudrait littéralement élucider pour comprendre le principe de fonctionnement de ce mécanisme n'ont pas de place dans ces lignes. Vous pouvez malgré tout regarder le circuit autorisant l'anticipation du report.

CIRCUIT D'ANTICIPATION DU REPORT



Nous avons vu dans ces derniers paragraphes ce que peut contenir potentiellement une Unité Arithmétique et Logique.

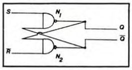
Nous arrivons maintenant à un stade essentiel des circuits de base en logique séquentielle. Je vous rappelle que la logique séquentielle, contrairement à la logique combinatoire, fait appel à une variable temporelle qui permet de synchroniser l'action de différents circuits.

La synchronisation des différents composants d'un microordinateur est basée sur un circuit électronique appelé "HORLOGE". L'horloge (ou CLOCK en anglais) a un coeur composé d'un cristal de quartz qui bat à une vitesse de l'ordre du mégahertz. Je vous rappelle que le Hertz (Hz) est un unité de mesure de fréquence correspondant à un battement par seconde. Une horloge de 1 MHz (mégahertz) battra donc un million de fois par seconde soit un battement tout les millionièmes de seconde. Chaque battement correspond alternativement à un état actif (CK = 1) ou un état passif (CK = 0) pour l'horloge et pour tous les circuits assujettis à cette horloge.

Les premiers systèmes conçus sur le principe de la logique séquentielle que nous allons voir dans ce cours seront tous de la famille des BASCULES. Comme leur nom l'indique avec précision, ces circuits laisseront passer les informations à un instant donné, lorsque l'horloge indiquera au système que l'instant fatidique du basculement de l'état général du circuit est arrivé.

Pour assurer une transition agréable entre les circuits combinatoires et les circuits séquentiels nous pencherons durant quelques lignes notre étude en direction d'un circuit bien particulier qu'est le SET-RESET (S-R). Le circuit est dit bistable et est l'un des seul organes de mémorisation où l'horloge n'ait pas de rôle à jouer. Il est constitué de deux circuits NANDs (N1 et N2) rebouclés sur eux-même: en clair, la sortie est dédoublée en direction de la sortie du circuit d'une part, et d'autre part en direction des circuits NANDs. Mais trève de discours, le schéma parle de lui-même:

SET-RESET



r̂ et ŝ sont les entrées actives au niveau 0. Pour mémoire, je redirais qu'un fil est noté X lorsqu'il est actif à l'état 1, en revanche il est noté x̂ lorsqu'il est actif à l'état 0. Vous noterez que les deux sorties sont complémentaires car elles ne peuvent pas prendre une valeur identique au même moment.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... sur ZX81

Processeur, où en étions-nous de notre travail sur le registre double HL ?

Pour seule réponse vous n'entendez comme moi qu'une rumeur qui va s'amplifiant, une protestation synthétique à l'accent de crécelle qui, péniblement, phonème par phonème, éructe: "Quoi HL ? Toujours HL ! Et les autres, combien de cycles à attendre ? Registres abandonnés, avez-vous donc une âme..."

Qu'on se rassure dans les cellules, chacun aura sa part ! La preuve A: ce registre dont nous n'avons encore jamais parlé, le plus important peut-être, l'un des rares d'ailleurs à porter un nom comme vous et moi: ACCUMULATEUR. En un mot celui dont la protestation est la plus légitime face à sa fierté bafouée à longueur de ligne, à longueur d'Hebdo, celui-là dis-je, sera aussitôt et avec mes plus limandes excuses, mis à contribution. Heureugistre !

Je vous le dis à vous, en aparté: il m'était difficile de faire autrement. Vous vous rendrez vite compte qu'on ne peut se passer bien longtemps de l'accumulateur. Il est omniprésent dans les programmes d'assemblage pour la bonne raison qu'il s'agit d'un registre... particulier. Il s'intercale entre l'ALU et les autres registres, toute opération doit obtenir son consentement et son bon accueil. Sa devise: "Vous voulez l'ALU ? Passez donc par l'Accu !". Ainsi l'Accu s'impose-t-il à nous tant et si bien que nous ne pensons plus qu'à ça...

Dans notre exemple, c'est lui qui va se charger de lire la valeur du premier octet affiché à l'écran dont l'adresse est, je vous le rappelle, contenue dans (rapprochez-vous) HL. "Comment ?" me demande déjà et sans ménagement le moins brillant de mes lecteurs. Mais par une instruction d'assemblage appropriée, pardi ! Vous auriez pu lui souffler, évidemment...

Dictée: "Il va se charger..." -LD A-"de lire HL..." -LD A.HL-"dont la valeur n'est pas à prendre en considération pour elle-même..." -je t'aime moi non plus-"mais comme pointeur..." -LD A.(HL)-"du premier octet visible à l'écran". Combien de fautes? Aucune, car ce sont des mots et une syntaxe que vous commencez à apprivoiser. LD A.(HL): ranger dans A la valeur de l'octet pointé par HL. Comme récré imaginative je vous laisse un instant inventer les instructions les plus fantaisistes à partir de LOAD, de lettres, parenthèses et ".".

Dring ! Dring ! Finie la pause. Rentrez dans vos salles de classe de...

Diable, quel désordre dans ma mémoire ! Vite ma prothèse électronique, que je me branche ! J'y suis: vous êtes confortablement installé chez vous et cherchez moyen d'ajouter 128 au code stocké dans l'accumulateur afin d'obtenir le nouveau code du caractère en vidéo inverse. Comment ? Avec ce merveilleux Z80 ma réponse sera toujours la même: par une instruction d'assemblage appropriée, en l'occurence ADD A.128 (ou bien en hexadécimal sur ZX AS: ADD A.$ 80). Notez que le résultat de cette addition est automatiquement rangé dans l'accumulateur en remplacement de son ancienne valeur. Une fois ce travail accompli il nous faudra remettre ce nouveau code de CHR $ à la place de l'ancien dans le fichier d'affichage. Comment ? Par etc... etc...: LD (HL).A. Notre adresse de Fichier d'Affichage étant toujours contenue dans la paire HL, il nous suffira de ranger la valeur de A à l'emplacement mémoire pointé par HL. Abracadabra ! Le tour est joué.

Oui, mais précisément pour un tour seulement. Car il va nous falloir répéter l'opération sur les 793 octets du fichier d'affichage. En basic, qu'utiliseriez-vous? Une boucle FOR NEXT, bien sûr. En assembleur sur Z80 idem mais avec une instruction spécifique, très importante, que nous allons maintenant détailler. Son nom de baptême: DJNZ figure sur le registre B de la paroisse Zilog. En effet cette instruction est indissociable de ce registre sur lequel elle travaille. Entendez-moi bien: qui dit boucle dit compteur; avec DJZN c'est B qui remplira cet office. Amen. En vérité je vous le dis, à chaque passage par l'instruction DJZN le registre B sera décrémenté (-1), sa valeur sera testée et le programme ne poursuivra sa route séquentiellement que si la valeur de B est égale à zéro, autrement il effectuera un branchement automatique (semblable à un GOTO basic) en amont ou en aval de cette instruction, de -126 à + 129 octets au choix. Cette instruction extraordinairement riche n'occupe que deux misérables octets en mémoire: le premier pour l'instruction elle-même, le second pour préciser la valeur du saut à réaliser. (En assembleur pas de GOTO, on parle de sauts -JUMP-et dans ce cas de saut relatif puisque l'adresse de branchement est calculée à partir de la position de l'instruction DJZN en mémoire). Remarquez au passage que le mode d'adressage est immédiat puisque la valeur du saut figure explicitement dans l'instruction elle-même.

Avant d'examiner comment mettre en oeuvre cette instruction dans votre programme, je vous rappelle que celui-ci serait incomplet sans le système de repérage des prudes octets de fin de ligne (code 118) auxquels il ne faut surtout pas toucher. Achevons donc l'inventaire des instructions nécessaires en abordant "CP", abréviation non ésotérique de "compare". Cette instruction intéressante permet d'effectuer une comparaison entre le contenu de l'accumulateur (toujours lui !) et une opérande qui peut être au choix: une valeur, un registre, un octet pointé par HL etc. Pour identifier les "118" il nous suffira donc d'écrire CP 118. Si la comparaison s'avère positive, un "drapeau" (bit d'un registre spécialisé appelé indicateur) sera hissé bien haut afin que notre programme puisse en tenir compte. Il le fera grâce à une instruction de saut conditionnel JRNZ.x. Si vous voulez des mots pour le dire: saut relatif à l'adresse x si et seulement si la comparaison s'avère négative (s'il ne s'agit pas d'un caractère 118).

Rassurez-vous, tout cela va devenir limpide avec le listing complet et documenté de notre programme d'inversion vidéo. Vous y retrouverez toutes les instructions détaillées au fil de ces pages avec en prime l'art de les combiner: la programmation.

NB: Attention, les L1 et L2 sont des bornes destinées aux branchements consécutifs à des sauts conditionnels. Elles font partie de l'univers impitoyable des JR. Pour ces "labels", j'ai repris ici les symboles utilisés par l'assembleur ZX AS où il est nécessaire de les faire précéder du symbole ":".

Il est très important que vous parveniez à une parfaite compréhension de ce petit programme. Si humble soit-il, il vous fait rentrer de plain-pied dans l'assembleur du Z80. Le reste ne sera plus alors que variations à l'infini, plus complexes et pourtant plus harmonieuses encore...

```
LISTING ZX81

-REM * programme d'inversion vidéo LM
-REM * Initialisations

      LD HL.(16396)    localisation du FA
      LD B.24          initialisation du compteur de lignes

-REM * lecture case par case du FA

:L2   INC HL           on passe à l'octet suivant
      LD A.(HL)        sa valeur est rangée dans l'accumulateur
      CP 118           on traque les "intouchables"
      JR NZ.L1         s'il ne s'agit pas d'un intouchable on saute
                       en L1
      DJ NZ.L2         sinon on retourne à la borne L2 après avoir
                       décompté une ligne sur le registre B
      RET              retour au basic (lorsque toutes les lignes
                       auront été parcourues, B=0)

-REM * calcul du nouveau code

:L1   ADD A.$80        ajouter le facteur hexadécimal 80 pour établir
                       le nouveau code
      LD (HL).A        remettre en place dans le FA le caractère en
                       vidéo inverse
      JR L2            retour à la borne L2 (saut non conditionnel)
```

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 bénéfiques 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 côse.

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 plaît !

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, aie aie aie ! 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 !

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 in-board, 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/Prénom
Adresse
Ville
Code postal

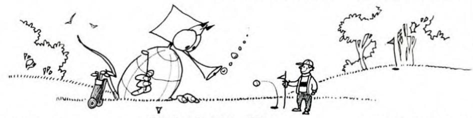
LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qte	Montant
			TOTAL	
			Participation aux frais de port en recommandé	+ 15,00
			REDUCTION 10 % SPECIAL ABONNES A DEDUIRE N° ABONNE (obligatoire)	–
			MONTANT à payer	

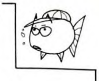
date de la commande :
Les chèques reçus ne seront en aucun cas encaissés avant la livraison des logiciels commandés. Chèque renvoyé en cas de rupture de stock.
71

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 REVENGE OF THE MUTANTS CAMELS	K7	A J M	100
23 HOVER BOVVER	K7	A J M	120
24 KILLER WATT	K7	A J M	120
25 ZENJI	K7	A J R M	120
26 AXIS ASSASSIN	DISK	A J M	380
27 ONE-ON-ONE	DISK	A J M	380
28 EVOLUTION	DISK	A J M	300
29 ARABIAN NIGHTS	K7	A J M	85
30 FLIGHT SIMULATOR II	DISK	A J R	490
31 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	380
32 CHOPLIFTER	MODULE	A J M	380
33 HARD HAT MACK	DISK	A J M	380
34 ARCHON	DISK	A J M	380
35 HU'BERT	K7	F J M	120
36 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

MINI GOLF

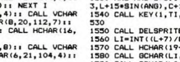




Ca vous dirait de faire une partie de golf bien au chaud ?
Oui ? Alors tapez vite ce programme.

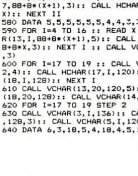
Roger LABOUE

```
100 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(15)
110 RANDOMIZE
120 TZ=.08 :: AMO=.85 :: MV=.4
130 DATA 11,11,12,12,12,4,4,4.3,3,13.13
140 FOR I=9 TO 14 :: READ C.F :: CALL COLOR(I,C,F):: NEXT I
150 A$="A55AA55AA55AA55A"
160 FOR I=1 TO 6 :: CAR=88+8*I :: CALL CHAR(CAR,A$):: NEXT I
170 CALL CHAR(40,""):: CALL COLOR(2,2,15):: CALL CHAR(44,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
180 CALL CHAR(41,"COCO")
190 CALL CLEAR
200 GOSUB 2030
210 INPUT "NB.JOUEURS 1 A 4?":NBJO :: NBJO=INT(NBJO):: IF NBJO>4 OR NBJO<1 THEN 210
220 GOSUB 290 :: FOR JO=1 TO NBJO :: GOSUB 1400 :: NEXT JO
230 GOSUB 450 :: FOR JO=1 TO NBJO :: GOSUB 1400 :: NEXT JO
240 GOSUB 680 :: FOR JO=1 TO NBJO :: GOSUB 1400 :: NEXT JO
250 GOSUB 940 :: FOR JO=1 TO NBJO :: GOSUB 1400 :: NEXT JO
260 GOSUB 1160 :: FOR JO=1 TO NBJO :: GOSUB 1400 :: NEXT JO
270 GOSUB 1970
280 STOP
290 REM TER 1------------
300 MULT=1.5
310 CALL HCHAR(1,1,40,32*24)
320 DISPLAY AT(1,10):"ENTRAINEMENT"
330 CALL HCHAR(3,4,128,23):: CALL HCHAR(4,4,120,23):: CALL HCHAR(5,4,112,22):: CALL HCHAR(6,4,120,21)
340 CALL HCHAR(7,4,128,20):: CALL VCHAR(4,3,128,3):: CALL HCHAR(2,24,136,4):: CALL VCHAR(4,28,136,4)
350 CALL VCHAR(4,27,128,10):: CALL VCHAR(5,26,120,9):: CALL VCHAR(6,25,112,8):: CALL VCHAR(7,24,120,7)
360 CALL VCHAR(8,23,128,6):: CALL HCHAR(3,27,136):: CALL HCHAR(8,22,128)
370 DATA 5,4,3,2,1,2,3
380 RESTORE 370
390 FOR I=1 TO 7 :: READ C :: CALL VCHAR(4,10+I,88+8*C,3):: NEXT I
400 REM
410 FOR I=14 TO 16 :: CALL HCHAR(I,23,128):: CALL HCHAR(I,24,120,3):: CALL HCHAR(I,27,128):: NEXT I
420 CALL HCHAR(17,23,128,5)
430 CALL SPRITE(#2,41,7,14*8+4,24*8+4)
440 RETURN
450 REM TER 2------------
460 MULT=2.8
470 CALL HCHAR(1,1,40,32*20)
480 DISPLAY AT(1,10):"CROIX "
490 CALL VCHAR(4,3,112,3):: FOR I=4 TO 7 :: CALL VCHAR(3,I,112,5):: CALL VCHAR(4,I,96,3):: NEXT I
500 DATA 2,2,3,3,4,4,5,5
510 RESTORE 500
520 FOR I=8 TO 15 :: READ X :: CALL VCHAR(3,I,88+8*(X+1),5):: CALL VCHAR(4,I,88+8*X,3):: NEXT I
530 DATA 16,4,20,4,21,3,22,3,23,2,24,2,25,1,26,1
540 FOR II=1 TO 8 :: READ I,X :: CALL VCHAR(3,I,136,5):: CALL VCHAR(4,I,88+8*(X+1),3):: CALL VCHAR(5,I,88+8*X):: NEXT II
550 FOR I=27 TO 29 :: CALL VCHAR(3,I,136,5):: CALL VCHAR(4,I,96,3):: NEXT I :: CALL VCHAR(4,30,136,3)
560 DATA 4,4,4,4,3,3
570 FOR II=7 TO 12 :: READ X :: CALL HCHAR(II,16,88+8*(X+2),5):: CALL HCHAR(II,17,88+8*(X+1),3):: CALL HCHAR(II,18,88+8*X):: NEXT II
580 DATA 5,5,5,5,5,5,4,4,3,3,4,4,3
590 FOR I=4 TO 16 :: READ X :: CALL VCHAR(13,I,88+8*(X+1),5):: CALL VCHAR(14,I,88+8*X,3):: NEXT I :: CALL VCHAR(14,3,136,3)
600 FOR I=17 TO 19 :: CALL VCHAR(13,I,112,4):: CALL HCHAR(17,I,120):: CALL HCHAR(18,I,128):: NEXT I
610 CALL VCHAR(13,20,120,5):: CALL HCHAR(18,20,128):: CALL VCHAR(14,21,128,4)
620 FOR I=17 TO 19 STEP 2
630 CALL VCHAR(3,I,136):: CALL VCHAR(4,I,128,3):: CALL VCHAR(5,I,120):: NEXT I
640 DATA 6,3,18,5,4,18,4,5,18,4,6,18,6,12,15,6,18,15,6,18,21,5,18,16
650 FOR I=1 TO 8 :: READ X,L,C :: CALL HCHAR(L,C,88+8*X):: NEXT I
660 CALL SPRITE(#2,41,7,14*8+4,36)
670 RETURN
680 REM TER 3-------------
690 MULT=2.3
700 CALL HCHAR(1,1,40,32*20)
710 DISPLAY AT(1,10):"TUNNEL"
720 CALL HCHAR(3,4,136,17):: CALL VCHAR(4,3,136,3):: FOR I=4 TO 6 :: CALL VCHAR(4,I,96,3):: CALL VCHAR(7,I,136):: NEXT I
730 FOR I=7 TO 8 :: CALL VCHAR(4,I,96,5):: NEXT I
740 DATA 2,2,3,3
750 RESTORE 740
760 FOR I=9 TO 12 :: READ X :: CALL VCHAR(4,I,88+8*X,5):: NEXT I
770 DATA 4,4,3,3
780 FOR I=17 TO 20 :: CALL VCHAR(4,I,44,5):: NEXT I :: CALL HCHAR(9,8,136,13)
790 FOR I=13 TO 16 :: READ X :: CALL VCHAR(4,I,88+8*X,5):: NEXT I :: CALL HCHAR(6,13,112,8):: CALL HCHAR(6,18,120,2)
800 FOR I=21 TO 24 :: CALL VCHAR(4,I,136,5):: CALL VCHAR(5,I,112,3):: CALL VCHAR(6,I,104):: NEXT I
810 FOR I=25 TO 28 :: CALL VCHAR(5,I,112,6):: NEXT I :: CALL HCHAR(4,25,136,4):: CALL VCHAR(5,28,136,3)
820 CALL VCHAR(8,25,136,3)
830 DATA 4,4,5,5
840 FOR I=10 TO 13 :: CALL HCHAR(I,26,136,5):: READ X :: CALL HCHAR(I,27,88+8*X,3):: NEXT I
850 FOR I=12 TO 16 :: CALL VCHAR(15,I,104,3):: NEXT I :: CALL HCHAR(14,12,136,14):: CALL HCHAR(18,12,136,19):: CALL VCHAR(15,11,136,3)
860 FOR I=17 TO 19 :: CALL VCHAR(15,I,44,3):: NEXT I :: FOR I=20 TO 24 :: CALL VCHAR(15,I,104,3):: NEXT I
870 FOR I=25 TO 29 :: CALL VCHAR(15,I,112,3):: NEXT I :: CALL HCHAR(15,27,120,3):: CALL HCHAR(17,26,136,5)
880 CALL VCHAR(15,30,136,3):: CALL VCHAR(7,29,136,3):: CALL HCHAR(14,27,120,3)
890 DATA 6,8,7,6,9,30,6,13,25,3,14,26,6,14,30,2,16,17,3,16,18,2,16,19
900 FOR I=1 TO 8 :: READ X,L,C :: CALL HCHAR(L,C,88+8*X):: NEXT I
910 CALL HCHAR(17,26,112,3)
920 CALL SPRITE(#2,41,7,15*8+4,13*8+4)
930 RETURN
940 REM TER 4-------------
950 MULT=2
960 CALL HCHAR(1,1,40,32*20)
970 DISPLAY AT(1,10):"MONTAGNE "
980 CALL HCHAR(3,4,136,17):: CALL HCHAR(7,4,136,13)
990 RESTORE 1000
1000 DATA 6,1,1,1,1,1,1,1
1010 FOR I=3 TO 10 :: READ X :: CALL VCHAR(4,I,88+8*X,3):: NEXT I
1020 FOR I=17 TO 29 :: CALL VCHAR(5,I,136,13):: NEXT I :: FOR I=17 TO 20 :: CALL VCHAR(5,I,104,4):: NEXT I
1030 FOR I=11 TO 17 :: CALL VCHAR(4,I,104,3):: CALL VCHAR(5,I,96):: NEXT I
1040 CALL VCHAR(9,18,104,4):: CALL VCHAR(9,19,104,7):: CALL VCHAR(8,20,112,7):: CALL HCHAR(15,19,104,9):: CALL HCHAR(16,22,104,3)
1050 CALL VCHAR(7,27,104,8):: CALL VCHAR(10,28,104,3):: CALL HCHAR(6,21,104,4):: CALL HCHAR(7,21,104,7)
1060 CALL HCHAR(8,21,112,6):: CALL VCHAR(9,26,112,6):: CALL HCHAR(14,21,112,5):: CALL VCHAR(9,21,120,5):: CALL VCHAR(9,25,120,5)
1070 FOR I=22 TO 24 STEP 2 :: CALL VCHAR(9,I,120,5):: CALL VCHAR(10,I,128,3):: NEXT I
1080 CALL VCHAR(9,23,128,5):: CALL VCHAR(10,23,136,3)
1090 CALL VCHAR(9,30,136,4):: CALL HCHAR(18,20,136,6)
1100 DATA 2,18,2,4,19,6,4,20,6,4,21,1,6,18,3,7,23,6,8,15,6,8,16,4,8,23,6,9,16
1110 DATA 3,11,19,4,11,20,5,11,21,6,11,22,6,11,23,6,11,24,5,11,25,4,11,26,3,11,27
1120 DATA 4,14,23,3,15,23
1130 FOR I=1 TO 21 :: READ X.L,C :: CALL HCHAR(L,C,88+8*X):: NEXT I
1140 CALL SPRITE(#2,41,7,84,22*8+4)
1150 RETURN
1160 REM TER 5-------------
1170 MULT=2
1180 CALL HCHAR(1,1,40,32*20)
1190 DISPLAY AT(1,10):"PONT"
1200 CALL HCHAR(3,4,136,9):: CALL HCHAR(7,4,136,9):: CALL VCHAR(4,3,136,3)
1210 FOR I=4 TO 8 :: CALL VCHAR(4,I,96,3):: NEXT I
1220 RESTORE 1230
1230 DATA 1,1,2,3
1240 FOR I=9 TO 12 :: READ X :: CALL VCHAR(4,I,88+8*(X+1),3):: CALL HCHAR(5,I,88+8*X):: NEXT I
1250 CALL HCHAR(3,18,136,13):: CALL HCHAR(7,18,136,7):: CALL HCHAR(7,25,120,5):: CALL VCHAR(4,30,136,15)
1260 CALL VCHAR(9,26,136,4):: CALL HCHAR(13,4,136,22):: CALL VCHAR(14,3,136,3):: CALL HCHAR(17,4,136,12)
1270 CALL HCHAR(18,15,136,15):: FOR I=18 TO 29 :: CALL VCHAR(4,I,120,3):: NEXT I
1280 CALL HCHAR(4,18,128,2):: CALL HCHAR(4,22,128,3):: CALL HCHAR(6,18,128,4)
1290 FOR I=27 TO 29 :: CALL VCHAR(8,I,120,7):: NEXT I :: CALL VCHAR(9,27,128,3):: CALL VCHAR(12,29,128,3)
1300 CALL HCHAR(14,16,120,11):: CALL HCHAR(15,12,112,16):: CALL HCHAR(16,16,104,11):: CALL HCHAR(17,16,96,11)
1310 FOR I=4 TO 11 :: CALL VCHAR(14,I,96,3):: NEXT I
1320 RESTORE 1330
1330 DATA 3,16,4,2,15,4,2,16,5,2,14,12,2,16,12,6,13,26,4,15,28,4,15,29,3,16,27
1340 DATA 3,16,28,3,16,29,2,17,27,2,17,28,2,17,29,6,8,24,6,8,25,6,9,25
1350 DATA 4,5,13,5,5,14,6,5,15,5,5,16,4,5,17,4,8,26
1360 FOR I=1 TO 23 :: READ X,L,C :: CALL HCHAR(L,C,88+8*X):: NEXT I
1370 CALL HCHAR(14,13,44,3):: CALL HCHAR(16,13,44,3)
1380 CALL SPRITE(#2,41,7,15*8+4,28)
1390 RETURN
1400 REM JEU--------------
1410 CALL SPRITE(#1,41,2,INT(24+24*RND),INT(24+8*RND))
1420 CP(JO)=CP(JO)+1 :: DISPLAY AT(19+JO,2):"JO.";JO;" /";CP(JO)
1430 F=1
1440 DISPLAY AT(19+JO,15):"FORCE";F
1450 CALL KEY(1,TI,E):: IF TI=18 THEN 1490
1460 CALL JOYST(1,IY,IX):: F=F+ABS(IY/4)+ABS(IX/4):: F=F-5*INT(F/6)
1470 DISPLAY AT(19+JO,15):"FORCE";F;CHR$(136)
1480 GOTO 1440
1490 CALL KEY(1,TI,E):: IF E<>0 THEN 1490
1500 V=F*MULT :: CALL POSITION(#1,L,C):: DISPLAY AT(19+JO,15):""
1510 LR=L/10 :: CR=C/10
1520 ANG=0 :: CALL SPRITE(#3,41,5,1,1)
1530 ANG=ANG+5*3.14/180 :: CALL LOCATE(#3,L+15*SIN(ANG),C+15*COS(ANG))
1540 CALL KEY(1,TI,E):: IF TI<>18 THEN 1530
1550 CALL DELSPRITE(#3)
1560 LI=INT((L+7)/8):: CO=INT((C+7)/8)
1570 CALL HCHAR(19+JO,3,Z)
1580 CALL GCHAR(LI,CO,G(1))
1590 CALL GCHAR(LI-1,CO,G(2))
1600 CALL GCHAR(LI+1,CO,G(3))
1610 CALL GCHAR(LI,CO-1,G(4))
1620 CALL GCHAR(LI,CO+1,G(5)):: T=TZ :: IF V<4 THEN T=2*T
1630 GGG=0 :: IF G(2)<>44 AND G(3)<>44 AND G(4)<>44 AND G(5)<>44 THEN 1670
1640 IF G(2)=44 AND G(3)=44 THEN GGG=44 :: ANG=3.14*(1-SGN(VX))/2 :: GOTO 1670
1650 IF G(4)=44 AND G(5)=44 THEN GGG=44 :: ANG=3.14/2+3.14*(1-SGN(VY))/2 :: GOTO 1670
1660 IF (G(2)=44 AND VY<0)OR(G(3)=44 AND VY>0)OR(G(4)=44 AND VX<0)OR(G(5)=44 AND VX>0)THEN ANG=3.14-ANG
1670 FOR II=2 TO 5 :: IF G(II)=40 OR G(II)=44 THEN G(II)=G(1)
1680 NEXT II
1690 FOR II=2 TO 5 :: G(II)=(G(II)-88)/8 :: G(II)=-.3+.1*G(II):: NEXT II
1700 GY=G(2)-G(3)
1710 GX=G(4)-G(5)
1720 GY=ATN(GY/1.6):: GX=ATN(GX/1.6)
1730 GY=9.8*SIN(GY)*COS(GY)
1740 GX=9.8*SIN(GX)*COS(GX)
1750 GG=0 :: IF GY<>0 OR GX<>0 THEN GG=1
1760 VY=V*SIN(ANG)+GY*T
1770 LR=LR+V*SIN(ANG)*T+.5*GY*T*T :: L=INT(LR*10)
1780 VX=V*COS(ANG)+GX*T
1790 CR=CR+V*COS(ANG)*T+.5*GX*T*T :: C=INT(CR*10)
1800 IF VX=0 THEN LET ANG=3.14/2*SGN(VY) :: GOTO 1820
1810 ANG=ATN(VY/VX):: IF VX<0 THEN ANG=ANG+3.14
1820 V1=SQR(VY*VY+VX*VX)
1830 IF V1<=V THEN V=V1*AMO :: GOTO 1860
1840 IF V1*AMO<V THEN V=(V1+V)/2 :: GOTO 1860
1850 V=V1*AMO
1860 CALL LOCATE(#1,L,C)
1870 CALL HCHAR(19+JO,3,40)
1880 IF ABS(V)<MV AND GG=0 THEN 1960
1890 IF ABS(V)<MV THEN TEST=TEST+1 ELSE TEST=0
1900 IF TEST=3 THEN 1960
1910 CALL GCHAR(INT((L+7)/8),INT((C+7)/8),Z):: IF Z=40 THEN CALL SOUND(300,300,0):: GOTO 1410
1920 CALL COINC(#1,#2,3,VAR):: IF VAR=-1 THEN CALL DELSPRITE(#1):: RETURN
1930 IF LX=L AND CX=C THEN TEST1=TEST1+1 ELSE TEST1=0
1940 LX=L :: CX=C :: IF TEST1=6 THEN 1420
1950 GOTO 1560
1960 IF GGG=44 THEN 1410 ELSE 1420
1970 REM FIN-------------
1980 CALL CLEAR
1990 FOR I=1 TO NBJO :: X=5*I :: DISPLAY AT(I,1):"JOUEUR ";I;"=";CP(I);"COUPS" :: NEXT I
2000 INPUT "ENTER...":Z$
2010 RETURN
2020 REM REGLES-----------
2030 DATA 77,73,78,73,32,71,79,76,70
2040 RESTORE 2030
2050 FOR I=1 TO 9 :: READ X :: CALL SPRITE(#I,X,2,20-20*(I>5),24*I):: NEXT I :: CALL MAGNIFY(2)
2060 ICOU=0
2070 DATA 2,10,5,4,14
2080 DISPLAY AT(10,5):"          R.LABOUE -1984" :: GOSUB 2230
2090 PRINT "CE JEU SIMULE UNE PARTIE DE MINI GOLF AVEC 5 TERRAINS   DIFFERENTS:"
2100 PRINT "   -ENTRAINEMENT    -CROIX             -TUNNEL"
2110 PRINT "   -MONTAGNE    -PONT"
2120 PRINT "LE TERRAIN EST REPRESENTE A L'AIDE DE ZONES DE COULEURS REPRESENTANT CHACUNE UN     NIVEAU."
2130 PRINT "LE PROGRAMME CALCULE LES TRAJECTOIRES EN FONCTION    DES PENTES AINSI CREES."
2140 GOSUB 2230
2150 FOR I=1 TO 6 :: DISPLAY AT(8+2*I,1):RPT$(CHR$(88+8*I),5);"NIVEAU";-.1+.1*I;" M" :: NEXT I
2160 GOSUB 2230
2170 PRINT "LE DEPART EST REPRESENTE PAR LE POINT NOIR L'ARRIVEE PAR LE POINT ROUGE." :: PRINT
2180 PRINT "LE JEU UTILISE LES MANETTES NUMERO 1" :: PRINT :: PRINT "PRET?" :: PRINT
2190 GOSUB 2230
2200 CALL DELSPRITE(ALL)
2210 CALL MAGNIFY(1)
2220 RETURN
2230 ICOU=ICOU+1 :: IF ICOU=6 THEN ICOU=1 :: RESTORE 2070
2240 READ COL :: FOR @I=1 TO 9 :: CALL COLOR(#@I,COL):: NEXT @I
2250 DISPLAY AT(24,1):"ENTER..." :: CALL KEY(5,Z,ETAT)
2260 IF Z=-1 THEN 2230
2270 FOR @I=1 TO 9 :: CALL COLOR(#@I,2):: NEXT @I :: ICOU=0 :: RESTORE 2070
2280 CALL CLEAR :: RETURN
```



CBM64

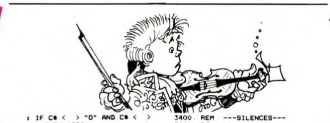
Suite de la page 4



```
7370 POKE(53249+2*4),50
7371 POKE(53249+2*5),50
7372 POKE(53249+2*6),50
7373 POKE(53249+2*3),50
7374 POKE(53249+2*7),50
```

```
9000 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255
9010 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255
9020 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255
9030 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,255
9060 RETURN
10000 DATA 0 , 8 , 0 , 0 , 28 , 0 , 0 , 42 , 0 , 0 , 73
10010 DATA 0 , 0 , 136 , 128 , 0 , 8 , 0 , 0 , 8 , 0
10020 DATA 0 , 8 , 0 , 0 , 8 , 0 , 0 , 8 , 0
10030 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 120
10040 DATA 128 , 0 , 65 , 128 , 0 , 66 , 128 , 0 , 112 , 128
10050 DATA 0 , 64 , 128 , 0 , 64 , 128 , 0 , 64 , 128 , 0 , 0 , 0 , 0
11000 DATA 0 , 8 , 0 , 0 , 28 , 0 , 0 , 42 , 0 , 0 , 73
11010 DATA 0 , 0 , 136 , 128 , 0 , 8 , 0 , 0 , 8 , 0
11020 DATA 0 , 8 , 0 , 0 , 8 , 0 , 0 , 8 , 0
11030 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 251 , 192 , 0 , 128
11040 DATA 64 , 0 , 128 , 64 , 0 , 225 , 192 , 0 , 128 , 64
11050 DATA 0 , 128 , 64 , 0 , 128 , 64 , 0 , 131 , 192 , 0 , 0 , 0 , 0
11100 DATA 0 , 8 , 0 , 0 , 28 , 0 , 0 , 42 , 0 , 0 , 73
11110 DATA 0 , 0 , 136 , 128 , 0 , 8 , 0 , 0 , 8 , 0
11120 DATA 0 , 8 , 0 , 0 , 8 , 0 , 0 , 8 , 0
11130 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 121 , 240 , 0 , 65
11140 DATA 0 , 0 , 65 , 0 , 0 , 113 , 240 , 0,64,16
11150 DATA 0 , 64 , 16 , 0 , 64 , 16 , 0 , 65,240,0,0,0,0
11997 REM*********************************
11998 REM CATALOGUE DE LA DISQUETTE
11999 REM*********************************
12000 PRINTCHR$(147):PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"VOULEZ-VOUS LE CATALOGUE DE LA":PRINT"DISQUETTE (O/N):"
12001 GETCO$:IFCO$=""THEN12001
12002 IFCO$="N"THENRETURN
12003 IFCO$<>"O"THEN12001:PRINTCHR$(147)
12010 OPEN2,8,15
12020 OPEN1,8,0,"$0"
12030 GET#1,AA$,BB$
12040 GET#1,AA$,BB$
12050 GET#1,AA$,BB$
12060 CC%=0
12070 IFAA$<>""THENCC%=ASC(AA$)
12080 IFBB$<>""THENCC%=CC%+ASC(BB$)*256
12090 PRINT"■■"MID$(STR$(CC%),2);TAB(3);"■";
12100 GET#1,BB$:IFST<>0THEN12180
12110 IFBB$<>CHR$(34)THEN12100
12120 GET#1,BB$:IFBB$<>CHR$(34)THENPRINTBB$;:GOTO12120
12130 GET#1,BB$:IFBB$=CHR$(32)THEN12130
12140 PRINTTAB(18);:CC$=""
12150 CC$=CC$+BB$:GET#1,BB$:IFBB$<>""THEN12150
12160 PRINT"   ■■"LEFT$(CC$,3)
12170 IFST=0THEN12040
12180 PRINT" BLOCK LIBRES"
12190 CLOSE1:CLOSE2:RETURN
```

COMPOSITION



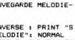
APPLE

Musicalisez votre Apple, compositionnez (NDTA: D'où le nom) des morceaux avec ce petit programme de musique.

Patrick ATLAS

suite du N°70

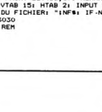
```
1042  FOR IO = (IN) TO TA + 1:ME(
      IO,1) = ME(IO + 1,1):ME(IO,2
      ) = ME(IO + 1,2):ME(IO,3) =
      ME(IO + 1,3): NEXT IO:TA = T
      A - 1:TI = 0:FI = 0: GOTO 98
      4
1044  IF TL THEN TL = 0: GOTO 108
      0
1050  GOSUB 400: IF G$ = "O" THEN
      1040
1055  GOTO 1080
1070  VTAB IN - 20 * PB: PRINT "
      "
1080 IN = IN + 1 * (X = 10 OR TI)
      * (IN < TA) - 1 * (X = 11 AND
      IN > 1) + (21 - IN + 20 * PB
      ) * (X = 21 AND PB < INT (T
      A / 20)) - (IN - 1 - 20 * (P
      B - 1)) * (X = 8 AND PB > 0)
1090 P = PB:PB = PB + 1 * (IN > 2
      0 + 20 * PB) - 1 * (IN < 1 -
      1 * (PB = 0) + 20 * PB)
1095  IF P <  > PB OR TI THEN TI =
      0: HOME : GOTO 985
1100  GOTO 1010
1199  REM
1200  REM  ---EFFACEMENT D'UNE NO
      TE---
1201  REM
1205  HOME :PC = 0:SU = 1
1210 IP = 1 + 20 * PC
1230  VTAB IP - 20 * PC: PRINT "
      NOTE N°";IP;": ";NO$(ME(IP,1
      ));: IF ME(IP,2) > 0 THEN  PRINT
      " ";ME(IP,2);" ";DU$(ME(IP,3
      ))
1235  IF ME(IP,2) = 0 THEN  PRINT

1240  IF (IR / 20) -  INT (IP / 2
      0) = 0 THEN 1260
1250 IP = IP + 1 * (IP < TA):.IF
      (IP < TA) THEN 1230
1260  HTAB 1: VTAB 23: CALL  - 86
      8: INVERSE : PRINT "EFFACEME
      NT D'UNE NOTE / F=FIN / <-OU
      ->": NORMAL
1270  VTAB SU - 20 * PC: INVERSE
      : PRINT ">": NORMAL : WAIT  -
      16384,128:X =  PEEK ( - 1638
      4) - 128: POKE  - 16368,0
1280 LF = 1 + 1 * (X = 13) + 2 *
      (X = 10 OR X = 11 OR X = 21 OR
      X = 8) + 3 * (X = 70): ON LF
      GOTO 1270,1290,1310,900
1290  IF SU = TA - 1 THEN TJ = 1:
      SU = SU - 1: GOTO 1292
1291  FOR IQ = SU TO TA - 1:ME(IQ
      ,1) = ME(IQ + 1,1):ME(IQ,2) =
      ME(IQ + 1,2):ME(IQ,3) = ME(I
      Q + 1,3): NEXT IQ:TJ = 1
1292 TA = TA - 1: IF TA = 1 THEN
      RETURN
1300  GOTO 1320
1310  VTAB SU - 20 * PC: PRINT "

1320 SU = SU + 1 * (X = 10 AND SU
      < TA - 1) - 1 * (X = 11 AND
      SU > 1) + (21 - SU + 20 * PC
      ) * (X = 21 AND PC < INT ((
      TA - 1) / 20)) - (SU - 1 - 2
      0 * (PC - 1)) * (X = 8 AND P
      C > 0)
1330 P = PC:PC = PC + 1 * (SU > 2
      0 + 20 * PC) - 1 * (SU < 1 -
      1 * (PC = 0) + 20 * PC): IF
      P <  > PC OR TJ THEN  HOME :
      TJ = 0: GOTO 1210
1340  GOTO 1270
1399  REM
1400  REM  ---CORRECTION D'UNE NO
      TE---
1401  REM
1402 PE = 0:LI = 1
1405  HOME
1410 IS = 1 + 20 * PE
1420  VTAB IS - 20 * PE: PRINT "
      NOTE N°";IS;": ";NO$(ME(IS,1
      ));: IF ME(IS,2) > 0 THEN  PRINT
      " ";ME(IS,2);" ";DU$(ME(IS,3
      ))
1425  IF ME(IS,2) = 0 THEN  PRINT

1430  IF (IS / 20) -  INT (IS / 2
      0) = 0 THEN 1450
1440 IS = IS + 1 * (IS < TA): IF
      (IS < TA) THEN 1420
1450  HTAB 1: VTAB 23: CALL  - 86
      8: INVERSE : PRINT "CORRECTI
      ON D'UNE NOTE / F=FIN / <-OU
      ->": NORMAL
1460  VTAB LI - 20 * PE: INVERSE
      : PRINT ">": NORMAL : WAIT  -
      16384,128:X =  PEEK ( - 1638
      4) - 128: POKE  - 16368,0
1470 LG = 1 + 1 * (X = 13) + 2 *
      (X = 10 OR X = 11 OR X = 21 OR
      X = 8) + 3 * (X = 70): ON LG
      GOTO 1460,1480,1510,900
1480 TK = 1: GOSUB 700: IF FI THEN
      FI = 0: HOME :TK = 0: GOTO 1
      405
1485  IF TL THEN TL = 0: GOTO 152
      0
1490  GOSUB 400: IF G$ = "O" THEN
      1480
1500  GOTO 1520
1510  VTAB LI - 20 * PE: PRINT "
      "
1520 LI = LI + 1 * (X = 10 OR TK)
      * (LI < TA - 1) - 1 * (X =
      11 AND LI > 1) + (21 - LI +
      20 * PE) * (X = 21 AND PE <
      INT ((TA - 1) / 20)) - (LI -
      1 - 20 * (PE - 1)) * (X = 8 AND
      PE > 0)
1530 P = PE:PE = PE + 1 * (LI > 2
      0 + 20 * PE) - 1 * (LI < 1 -
      1 * (PE = 0) + 20 * PE)
1540  IF P <  > PE OR TK THEN TK =
      0: HOME : GOTO 1410
1550  GOTO 1460
1599  REM
1600  REM  ---EXECUTION---
1601  REM
1605  VTAB 23: CALL  - 868: INVERSE
      : PRINT "EXECUTION": NORMAL
1608  IF M$ <  > "" THEN  VTAB 23
      : HTAB 12: PRINT M$
1610  FOR IR = 1 TO TA - 1
1615  IF ME(IR,2) = 0 THEN  POKE
      768,1: POKE 769,DU(ME(IR,3))
      : CALL 770: NEXT IR: GOTO 16
      30
1620  POKE 768,NO(ME(IR,1),ME(IR,
      2)): POKE 769,DU(ME(IR,3)): CALL
      770: NEXT IR
1630  VTAB 23: CALL  - 868: RETURN
1699  REM
1700  REM  ---SAUVEGARDE MELODIE-
      --
1701  REM
1705  VTAB 23: INVERSE : PRINT "S
      AUVEGARDE MELODIE": NORMAL
1710  VTAB 15: HTAB 2: INPUT "NOM
      DE LA MELODIE: ";M$: IF M$ =
      "" THEN  VTAB 15: CALL  - 95
      8: RETURN
1720  VTAB 18: HTAB 10: PRINT "CO
      RRECTION?(O/N)";: GET C$: PRINT
      : IF C$ <  > "O" AND C$ <  >
      "N" THEN 1720
1725  IF  LEN (M$) > 20 THEN  VTAB
      18: CALL  - 868: HTAB 10: INVERSE
      : PRINT "NOM TROP LONG": NORMAL
      : CALL 800: VTAB 15: CALL  -
      958: GOTO 1700
1730  IF C$ = "O" THEN  VTAB 15: CALL
      - 958: GOTO 1700
1735  VTAB 18: CALL  - 868
1740  PRINT D$;"OPEN";M$;".SOURCE
      ": PRINT D$;"WRITE";M$;".SOU
      RCE"
1750 T = TA - 1: PRINT T
1760  FOR IT = 1 TO T: PRINT ME(I
      T,1): PRINT ME(IT,2): PRINT
      ME(IT,3): NEXT IT
1770  PRINT D$;"CLOSE"
1775  PRINT D$;"OPEN";M$;".OBJ": PRINT
      D$;"WRITE";M$;".OBJ"
1780  PRINT T: FOR IX = 1 TO T
1784  IF ME(IX,2) = 0 THEN  PRINT
      1: PRINT DU(ME(IX,3)): GOTO
      1788
1786  PRINT NO(ME(IX,1),ME(IX,2))
      : PRINT DU(ME(IX,3))
1788  NEXT IX
1790  PRINT D$;"CLOSE": GOSUB 185
      : VTAB 15: CALL  - 958: RETURN

1799  REM
1800  REM  ---RAPPEL MELODIE---
1801  REM
1805 TZ = 1: VTAB 23: CALL  - 868
      : INVERSE : PRINT "RAPPEL ME
      LODIE": NORMAL
1810  VTAB 15: HTAB 2: INPUT "NOM
      DE LA MELODIE: ";M$: IF M$ =
      "" THEN  VTAB 15: CALL  - 95
      8: RETURN
1820  VTAB 18: HTAB 10: PRINT "CO
      RRECTION?(O/N)";: GET C$: PRINT
      : IF C$ <  > "O" AND C$ <  >
      "N" THEN 1820
1825  IF C$ = "O" THEN  VTAB 15:
      CALL  - 958: GOTO 1800
1828  VTAB 18: CALL  - 868
1830  PRINT D$;"OPEN";M$;".SOURCE
      ": PRINT D$;"READ";M$;".SOUR
      CE"
1840  INPUT TA
1850  FOR IU = 1 TO TA: INPUT ME(
      IU,1): INPUT ME(IU,2): INPUT
      ME(IU,3): NEXT IU:TA = TA +
      1
1860  PRINT D$;"CLOSE": GOSUB 185

1870  VTAB 15: CALL  - 958:TZ = 0
      : RETURN
1999  REM
2000  REM  ---IMPRESSION---
2001  REM
2005  VTAB CH: HTAB 4: PRINT " ":
      VTAB 23: CALL  - 868: INVERSE
      : PRINT "IMPRESSION": NORMAL
      :SL = 1
2010  VTAB 15: HTAB 5: PRINT "SLO
      T DE L'IMPRIMANTE: ";: GET S
      $: PRINT : IF ( VAL (S$) < 1
      OR  VAL (S$) > 5) AND S$ <
      >  CHR$ (13) THEN 2010
2012  IF S$ =  CHR$ (13) THEN  VTAB
      15: CALL  - 958: RETURN
2015 SL =  VAL (S$)
2020  VTAB 15: HTAB 27: PRINT SL
2022  VTAB 18: HTAB 8: PRINT "AVE
      C LES CODES?(O/N)";: GET C$:
      PRINT : IF C$ <  > "O" AND
      C$ <  > "N" AND C$ <  >  CHR$
      (13) THEN 771
2023  IF C$ =  CHR$ (13) THEN  VTAB
      15: CALL  - 958: RETURN
2024  IF C$ = "O" THEN C = 1
2025  VTAB 18: CALL  - 868
2030  PRINT D$;"PR#";SL: PRINT : POKE
      1657,80: PRINT
2040  IF M$ <  > "" THEN  PRINT "
      MELODIE: ";M$: PRINT : PRINT

2050  FOR IV = 1 TO TA - 1
2060  PRINT "NOTE N°";IV;": ";NO$
      (ME(IV,1));: IF ME(IV,2) > 0
      THEN  PRINT " ";ME(IV,2);" "
      ;DU$(ME(IV,3));
2063  IF C = 1 AND ME(IV,2) > 0 THEN
      PRINT " (";NO(ME(IV,1),ME(I
      V,2));",";DU(ME(IV,3));")"
2065  IF C = 1 AND ME(IV,2) = 0 THEN
      PRINT " (1,";DU(ME(IV,3));"
      )"
2067  IF C = 0 THEN  PRINT
2070  NEXT IV: PRINT : PRINT : PRINT
      : PRINT : PRINT : PRINT
2075  PRINT D$;"PR#0": PRINT
2080  VTAB 15: CALL  - 958: RETURN
2999  REM
3000  REM  ---COMMANDES DOS---
3001  REM
3005  HOME :TY = 1
3010  VTAB 1: FOR IW = 1 TO 7: HTAB
      5: PRINT DO$(IW): NEXT IW
3020  VTAB 23: INVERSE : PRINT "C
      OMMANDES DOS": NORMAL
3030  VTAB DO: HTAB 4: INVERSE : PRINT
      ">": NORMAL : WAIT  - 16384,
      128:X =  PEEK ( - 16384) - 1
      28: POKE  - 16368,0
3040 LJ = 1 + 1 * (X = 13) + 2 *
      (X = 10 OR X = 11): ON LJ GOTO
      3030,3050,3270
3050  ON DO GOTO 3060,3090,3090,3
      150,3090,3090,3260
3060  VTAB DO: HTAB 4: PRINT " ":
      VTAB 23: INVERSE : PRINT "L
      ISTING DES FICHIERS DISQUE":
      NORMAL
3065  VTAB 15: HTAB 8: PRINT "N°
      DU LECTEUR: ";: GET N$: PRINT
      : IF N$ <  > "1" AND N$ <  >
      "2" AND N$ <  >  CHR$ (13) THEN
      3065
3067  IF N$ =  CHR$ (13) THEN  VTAB
      15: CALL  - 958: GOTO 3010
3070  HOME : PRINT D$;"CATALOG,D"
      ;N$: GET C$: PRINT
3080  GOTO 3000
3090  VTAB DO: HTAB 4: PRINT " ":
      VTAB 23: CALL  - 868: INVERSE
      : PRINT CO$(DO,1): NORMAL
3095  VTAB 15: HTAB 2: INPUT "NOM
      DU FICHIER: ";NF$: IF NF$ =
3030
3399  REM
3400  REM  ---SILENCES---
3401  REM
3405  HOME :TL = 1: FOR IY = 20 TO
      33: HTAB 5: PRINT NO$(IY): NEXT
      IY
3410  IF  NOT (TI) AND  NOT (TK) THEN
      VTAB 23: INVERSE : PRINT "E
      CRITURE": NORMAL
3420  IF TI THEN  VTAB 23: INVERSE
      : PRINT "INSERTION D'UNE NOT
      E": NORMAL
3430  IF TK THEN  VTAB 23: INVERSE
      : PRINT "CORRECTION D'UNE NO
      TE": NORMAL
3440  VTAB 20: INVERSE : PRINT "N
      OTE N°";TI;" ": NORMAL : VTAB
      SI: HTAB 4: INVERSE : PRINT
      ">": NORMAL : WAIT  - 16384,
      128:X =  PEEK ( - 16384) - 1
      28: POKE  - 16368,0
3450 LK = 1 + 1 * (X = 13) + 2 *
      (X = 10 OR X = 11): ON LK GOTO
      3440,3470,3460
3460  VTAB SI: HTAB 4: PRINT " ":
      SI = SI + 1 * (X = 10 AND SI
      < 14) - 1 * (X = 11 AND SI >
      1) + 13 * (X = 11 AND SI = 1
      ) - 13 * (X = 10 AND SI = 14
      ): GOTO 3440
3470  VTAB 20: INVERSE : PRINT "N
      OTE N°";TI;": ";NO$(SI + 19):
      NORMAL
3480  VTAB 18: HTAB 10: PRINT "CO
      RRECTION?(O/N)";: GET G$: PRINT
      : IF G$ <  > "N" AND G$ <  >
      "O" THEN 3480
3490  IF G$ = "O" THEN 3400
      "" THEN  VTAB 15: CALL  - 95
      8: GOTO 3010
3098  VTAB 18: HTAB 10: PRINT "CO
      RRECTION(O/N)";: GET C$: PRINT
      : IF C$ <  > "N" AND C$ <  >
      "O" AND C$ <  >  CHR$ (13) THEN
      3098
3099  IF C$ =  CHR$ (13) THEN  VTAB
      15: CALL  - 958: GOTO 3010
3100  IF C$ = "O" THEN  VTAB 15: CALL
      - 958: GOTO 3090
3105  VTAB 18: CALL  - 868
3110  PRINT D$;CO$(DO,2);NF$;".SO
      URCE": PRINT D$;CO$(DO,2);NF
      $;".OBJ": VTAB 23: HTAB 30:
      INVERSE :  60: GOTO 3000
3150  VTAB DO: HTAB 4: PRINT " ":
      VTAB 23: CALL  - 868: INVERSE
      : PRINT "CHANGEMENT DE NOM":
      NORMAL
3155  VTAB 15: HTAB 2: INPUT "NOM
      DU FICHIER: ";NF$: IF NF$ =
      "" THEN  VTAB 15: CALL  - 95
      8: GOTO 3010
3158  VTAB 18: HTAB 10: PRINT "CO
      RRECTION(O/N)";: GET C$: PRINT
      : IF C$ <  >  CHR$ (13) AND
      C$ <  > "N" AND C$ <  > "O" THEN
      3158
3159  IF C$ =  CHR$ (13) THEN  VTAB
      15: CALL  - 958: GOTO 3010
3160  IF C$ = "O" THEN  VTAB 15: CALL
      - 958: GOTO 3150
3170  VTAB 15: CALL  - 958: VTAB
      23: INVERSE : PRINT "CHANGEM
      ENT DE NOM": NORMAL
3180  VTAB 15: HTAB 2: INPUT "NOU
      VEAU NOM: ";NN$: IF NN$ = ""
      THEN  VTAB 15: CALL  - 958:
      GOTO 3010
3185  VTAB 18: HTAB 10: PRINT "CO
      RRECTION(O/N)";: GET C$: PRINT
      : IF C$ <  >  CHR$ (13) AND
      C$ <  > "N" AND C$ <  > "O" THEN
      3185
3186  IF C$ =  CHR$ (13) THEN  VTAB
      15: CALL  - 958: GOTO 3010
3190  IF C$ = "O" THEN 3170
3195  VTAB 18: CALL  - 868
3200  PRINT D$;"RENAME";NF$;".SOU
      RCE,";NN$;".SOURCE": PRINT D
      $;"RENAME";NF$;".OBJ,";NN$;"
      .OBJ": VTAB 23: HTAB 30: INVERSE
      : PRINT "FAIT": NORMAL : GOSUB
      160: GOTO 3000
3260  RETURN
3270  VTAB DO: HTAB 4: PRINT " "
3280 DO = DO + 1 * (X = 10 AND DO
      < 7) - 1 * (X = 11 AND DO >
      1) + 6 * (X = 11 AND DO = 1)
      - 6 * (X = 10 AND DO = 7): GOTO
3895  IF (N < 39 AND C = 1) OR (N
      < 33 OR N > 125) AND C = 2 THEN
      3890
3896  IF CL%(C,1,N - 39 * (C = 1)
      - 33 * (C = 2)) = 1 THEN 38
      90
3900  POKE 768,CL%(C,1,N - 39 * (
      C = 1) - 33 * (C = 2)): POKE
3500 ME(T,1) = SI + 19:ME(T,2) =
      0:ME(T,3) = SI: IF TI OR TK THEN
      RETURN
3505 TA = TA + 1 * (TA < 200)
3510  RETURN
3799  REM
3800  REM  ---CLAVIER MUSICAL---
3810  REM
3820  HOME : FOR JM = 1 TO 3: HTAB
      5: PRINT CM$(JM): NEXT JM: VTAB
      23: INVERSE : PRINT "CLAVIER
      MUSICAL": NORMAL
3830  VTAB CL: HTAB 4: INVERSE : PRINT
      ">": NORMAL : WAIT  - 16384,
      128:X =  PEEK ( - 16384) - 1
      28: POKE  - 16368,0
3840 LL = 1 + 1 * (X = 13) + 2 *
      (X = 11 OR X = 10): ON LL GOTO
      3830,3850,4000
3850  IF CL = 3 THEN  RETURN
3860  VTAB 15: HTAB 5: PRINT "CLA
      VIER QWERTY(1) OU AZERTY(2)?
      ";: GET C$: PRINT : IF C$ <
      > "1" AND C$ <  > "2" AND C
      $ <  >  CHR$ (13) THEN 3860
3870  IF C$ =  CHR$ (13) THEN  VTAB
      15: CALL  - 868: GOTO 3830
3880  HOME :C =  VAL (C$): VTAB 2
      3: INVERSE : PRINT "CLAVIER
      MUSICAL / CTRL-F=FIN": NORMAL

3882  IF C = 1 THEN  VTAB 18: PRINT
      "NOTE:"; TAB( 31);"DUREE:": HTAB
      4: PRINT "1 2 3 4 5 6 7 8 9
      0 - =": HTAB 5: PRINT "Q W E
      R T Y U I O P ' $"; TAB( 31
      );"X C V B N"
3883  IF C = 1 THEN  HTAB 6: PRINT
      "A S D F G H J K L ; ' "": HTAB
      14: INVERSE : PRINT "RONDE":
      NORMAL : POKE 35,17: VTAB 1

3885  IF C = 2 THEN  VTAB 18: PRINT
      "NOTE:"; TAB( 31);"DUREE:": HTAB
      4: PRINT "& é ' ( § è ! ç
      à ) -": HTAB 5: PRINT "A Z
      E R T Y U I O P ^ *"; TAB( 3
      1);"X C V B N"
3886  IF C = 2 THEN  HTAB 6: PRINT
      "Q S D F G H J K L M ù `": HTAB
      14: INVERSE : PRINT "RONDE":
      NORMAL : POKE 35,17: VTAB 1

3890  WAIT  - 16384,128:N =  PEEK
      ( - 16384) - 128: POKE  - 16
      368,0: IF N = 6 THEN  TEXT :
      GOTO 3810
3892  IF N <  > 88 AND N <  > 67 AND
      N <  > 86 AND N <  > 66 AND
      N <  > 78 THEN 3895
3893 D = 225 * (N = 88) + 128 * (
      N = 67) + 64 * (N = 86) + 32
      * (N = 66) + 18 * (N = 78)
3894  TEXT :M = 1 * (N = 88) + 2 *
      (N = 67) + 3 * (N = 86) + 4 *
      (N = 66) + 5 * (N = 78): VTAB
      22: HTAB 14: CALL  - 868: INVERSE
      : PRINT MD$(M): NORMAL : POKE
      35,17: VTAB 1: GOTO 3890
      769,D: CALL 770
3910  IF CL = 1 THEN 3890
3920  CALL  - 912: VTAB 15: HTAB
      6: PRINT CL$(CL%(C,2,N - 39 *
      (C = 1) - 33 * (C = 2))): GOTO
      3890
4000  VTAB CL: HTAB 4: PRINT " ":
      CL = CL + 1 * (X = 10 AND CL
      < 3) - 1 * (X = 11 AND CL >
      1) + 2 * (X = 11 AND CL = 1)
      - 2 * (X = 10 AND CL = 3): GOTO
      3830
4999  REM
5000  REM  ---TRAITEMENT ERREURS-
      --
5001  REM
5005  CALL 815:ER =  PEEK (222): IF
      ER = 255 THEN  RESUME
5008  IF ER = 1 OR ER > 10 THEN  POKE
      216,0:ER = 1
5010  VTAB 23: CALL  - 868: HTAB
      VAL (ER$(ER,2)): INVERSE : PRINT
      ER$(ER,1): NORMAL : GOSUB 15
      0: CALL 800
5015  IF TZ = 1 AND (ER = 5 OR ER
      = 6) THEN  PRINT D$;"DELETE
      ";M$;".SOURCE":M$ = ""
5020  GOTO 20
```



EXELVISION-EXL 100

Suite de la page 3

```
286 DATA Pour BTJZ saut si resultat=0," "
287 DATA Pour les sauts le Premier nom est,un test du status.Le second est un
288 DATA test aPres les instructions CMP
289 LOCATE (4,10):CALL COLOR("0WWL"):PRINT "IINNSSTTRRUUCCTTIIOONNSS"
290 L=6:RESTORE 271:FOR K=1 TO 80
291 I1,J1=0:A$="Z"
292 FOR I=0 TO 4
293 FOR J=0 TO 15
294 IF I$(I,J)<A$THEN I1=I:J1=J:A$=I$(I,J)
295 NEXT:NEXT
296 IF A$="Z"THEN 304
297 READ B$
298 LOCATE (L,4):CALL COLOR("0bY"):PRINT "            "
299 LOCATE (L,4):PRINT I$(I1,J1):I$(I1,J1)="ZZ"
300 LOCATE (L,11):CALL COLOR("0Yb"):PRINT RPT$(" ",26)
301 LOCATE (L,11):PRINT B$:PAUSE 1
302 IF L=18 THEN L=4 ELSE L=L+1
303 NEXT
304 CALL RAZ(9,4,10,33):L=L+1:CALL COLOR("0Yb")
305 FOR I=1 TO 7:READ A$
306 L=L+1:LOCATE (L,4):PRINT A$
307 NEXT:PAUSE 5
308 SUBEND
309 REM Presentation Notations
310 SUB NOTA
311 DATA Rx,Registre x  0<x<127,A,=Registre R0,B,=Registre R1
312 DATA Px,Port x  0<x<255,ST,Registre Status,INT,InterruPtion
313 DATA CA,ComPteur d'adresse,@,adresse,>,notation hexa
314 DATA %,valeur directe,*,index d'adressage indirect,MSB,byte Poids fort
315 DATA LSB,byte Poids faible
316 DATA 0000-007F,Registres R,0100-01FF,Controle et Ports(>0104),0200-8000
317 DATA ROM BASIC,8000-C000,RAM 16 K,C000-C800,RAM CPU,F806-FFCF,ROM,FFD0-FFFF
318 DATA TRAP 23 a 0 (MSB;LSB)
319 L=6:LOCATE (4,10):CALL COLOR("0YYL"):PRINT "NNOOTTAATTIIOONNSS"
320 RESTORE 311
321 FOR I=1 TO 20
322 READ A$,B$
323 CALL COLOR("0bY"):LOCATE (L,4):PRINT RPT$(" ",4+L1*5):LOCATE (L,4)
324 PRINT A$:CALL COLOR("0Yb"):LOCATE (L,8+5*L1):PRINT B$:PAUSE 2
325 IF I=13 THEN PAUSE 10:CALL RAZ(4,4,15,33):L=5:L1=1
326 L=L+1:NEXT:PAUSE 10
327 CALL RAZ(4,4,15,33):SUBEND
328 REM Presentation Modes d'adressage
329 SUB MOD
330 LOCATE (4,10):CALL COLOR("0YYL"):PRINT "AADDRREESSSSAAGGEESS"
331 L=8:LOCATE (6,12):CALL COLOR("0YbI"):PRINT "CI=CODE INSTRUCTION"
332 DATA Reg. A,ComPris dans CI,Reg. B,ComPris dans CI
333 DATA Reg. x,CI+1byte=x,Port x,CI+1byte=x
334 DATA Direct,CI+2bytes d'adresse,Indirect,CI+1byte=reg--> LSB adr.
335 DATA ".......","            reg+1--> MSB adr.",Indexed,CI+2bytes adr. + B -->adr
336 DATA Relatif,CI+1byte a ajouter a CA,Immediat,CI+1byte= valeur directe
337 RESTORE 332:FOR I=1 TO 10
338 READ A$,B$
339 CALL COLOR("0bY"):LOCATE (L,4):PRINT RPT$(" ",8):LOCATE (L,4)
340 PRINT A$:CALL COLOR("0Yb"):LOCATE (L,12):PRINT B$:PAUSE 2
341 L=L+1:NEXT:PAUSE 10
342 CALL RAZ(4,4,15,33):SUBEND
343 SUB TEST(A$)
344 H$="0123456789ABCDEF"
345 FOR I=1 TO LEN(A$):IF POS(H$,SEG$(A$,I,1),1)=0 THEN A$="":SUBEXIT
346 NEXT:SUBEND
```



INDIANA

THOMSON TO7, TO7 70, MO 5.

Décidément, les aventures de ce sympathique héros sont loin d'être terminées... La preuve !

J. Philippe EIMER

Mode d'emploi:
Sauvegardez la seconde partie par SAVE "INDIANA".
Les règles sont dans le programme, toutefois sachez que:
Vous dirigez votre aventurier dans les 8 directions, à l'aide de la manette (attention aux chutes).
Pour obtenir une action, approchez-vous près de l'obstacle ou de l'objet et appuyez sur Action (logique).
Le trésor une fois découvert, n'oubliez pas de revenir à votre point de départ.

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

```
10 '**********************************
15 ' INDIANA sur TO7 + extension 16K
20 '*                                *
25 '*  Jean Philippe et Laurent EIMER  *
30 '**********************************
35 CLS:CLEAR,,61:SCREEN 2,0,0
40 COLOR#1:LOCATE5,2:PRINTCHR$(127)+LOC
ATE5,3:PRINTCHR$(127)+
45 LOCATE5,4:PRINTCHR$(127)+LOCATE5,5:PR
INTCHR$(127)+LOCATE5,6:PRINTCHR$(127)+LO
CATE5,7:PRINTCHR$(127)+
50 LOCATE6,2:PRINTCHR$(14)+CHR$(52):LOCA
TE6,3:PRINTCHR$(94)
55 LOCATE9,2:PRINTCHR$(127):LOCATE9,3:PR
INTCHR$(127)+LOCATE10,2:PRINTCHR$(105)+L
OCATE10,3:PRINTCHR$(107):LOCATE10,4:PRIN
TCHR$(58)+CHR$(15)
70 LOCATE12,2:PRINTCHR$(127):LOCATE12,3:
PRINTCHR$(127)
80 LOCATE14,3:PRINTCHR$(14)+CHR$(127)+LO
CATE16,3:PRINTCHR$(127):LOCATE14,2:PRINT
CHR$(18)+LOCATE16,2:PRINTCHR$(125)+LOCA
TE15,2:PRINTCHR$(47):+LOCATE15,3:PRINTCHR
$(48)
90 LOCATE19,2:PRINTCHR$(52)+LOCATE19,3:P
RINTCHR$(106)+LOCATE19,2:PRINTCHR$(127)+
LOCATE19,4:PRINTCHR$(127):LOCATE20,2:PRI
NTCHR$(127):LOCATE20,3:PRINTCHR$(127)
100 LOCATE23,2:PRINTCHR$(127)+LOCATE24,3
:PRINTCHR$(127):LOCATE22,2:PRINTCHR$(126
)+LOCATE21,2:PRINTCHR$(125):LOCATE23,3:P
RINTCHR$(44)+LOCATE23,2:PRINTCHR$(47)+CH
R$(15)
110 DEFGR$(0)=129,210,249,255,255,255,25
5,255
120 DEFGR$(1)=129,154,217,255,255,255,25
5,255
130 DEFGR$(2)=48,120,253,255,255,255,255
,255
140 DEFGR$(3)=0,0,32,112,253,255,255,255
:DEFGR$(4)=128,200,200,221,255,255,255,2
55:DEFGR$(5)=0,0,36,127,255,255,255,255
150 LOCATE3,4:COLOR1,3:PRINT$(0)
160 LOCATE6,4:PRINT$(1):LOCATE6,3:PRINT$(1):LOCAT
E7,4:PRINT$(2):LOCATE9,4:PRINT$(3)
170 LOCATE18,4:PRINT$(4):LOCATE14,4:PR
INTCHR$(0):LOCATE16,4:PRINTCHR$(2):LOCATE1
6,4:PRINT$(0)
180 LOCATE22,4:PRINTCHR$(3):LOCATE22,4:PR
INTCHR$(0):LOCATE24,4:PRINTCHR$(4)
190 BORD(0),0:COLOR,0:CLS:PRINT@7,
200 COLOR4,8:LOCATE26,3:PRINT" regles du
 jeu":LOCATE26,4:PRINT"  ~~~~~~~~~~~~"
210 LOCATE4,7:COLOR2:PRINT"On joue avec
le oystick"
220 LOCATE3,9:PRINT"Une pression sur ACT
ION peut:":LOCATE2,10:PRINT"entrainer sel
on la position du":LOCATE3,11:PRINT"chemi
nnage !"
230 LOCATE4,13:COLOR6:PRINT"- L'ouverture
 des coffres"
240 LOCATE4,14:PRINT"- Un bond du person
nage"
250 LOCATE4,15:PRINT"- L'ouverture des p
orte"
260 LOCATE4,16:PRINT"- La mise en place
du pont"
270 LOCATE4,17:PRINT"- L'elimination du
tas de pierres"
280 LOCATE2,18:COLOR1:PRINT"Le jeu consi
ste a s'emparer du tresor":LOCATE6,20:PR
INT"d'INDIANA ...."
290 LOCATE22,22:PRINT"N.B: Il faut reven
ir au depart pour":LOCATE6,23:PRINT"pouv
oir gagner"
300 RUN "INDIANA"
```

```
10 ' **********************************
15 ' *  INDIANA sur TO7 +extension 16K *
20 ' *                                 *
25 ' *  Jean Philippe et Laurent EIMER *
30 ' **********************************
45 SCREEN 2,0,0:DEFINT A-Z
50 CLEAR,,77:CLS:LOCATE0,0,0
55 FOR I=80TO1NEXTI:G=33:N1=1:T=TAS=3:O=3
6:P=18:N=0:N2=0
57 a$="'UI+RND(1)*RND(1):J=RND(1):GOTO210
:'APPUYEZ SUR UNE TOUCHE DU CLAVIER
TION':tas=INKEY$:GOSUB700:IF a$="" AND Z=
0 THEN 57
60 O=:I=0:5000:GOSUB 50000
70 BORD(0),0:CLS:PAPER0
80 COLOR3:LOCATE0,21:PRINTCHR$(57);GR$(58
);GR$(59):LOCATE0,22:COLOR4:PRINT@GR$(60)
;GR$(61);COLOR3:PRINTGR$(62);GR$(63)
100 RESTORE 60000
110 FOR I=1 TO 25
120 READ A,B,C,D
130 LINE(A,B)-(C,D),3
140 NEXT I
150 FOR I=22 TO 20 STEP -1
160 COLOR3:LOCATE 36,I:PRINTGR$(31)
170 NEXT I
180 FOR I=19 TO 17 STEP -1
190 COLOR3:LOCATE24,I:PRINTGR$(31)
200 NEXT I
210 FOR I=13 TO 18 STEP -1
220 COLOR3:LOCATE24,I:PRINTGR$(31)
230 NEXT I
240 RESTORE 60050
250 FOR I=1 TO 17
260 READ A,B,C,D
270 FOR I=1 TO 6
280 READ A,B,C,D
290 BOX(A,B)-(C,D),3
300 NEXT I
350 LOOF(28,4)-(31,5)CHR$(127),7
360 COLOR7:LOCATE27,5:PRINTCHR$(127)
410 COLOR7:LOCATE29,3:PRINTCHR$(127)
420 COLOR7:LOCATE31,6:PRINTCHR$(127)
430 COLOR7:LOCATE30,3:PRINTCHR$(127)
440 COLOR4:LOCATE27,14:PRINTCHR$(0)+LOCAT
E28,14:PRINTGR$(1)
442 LOCATE15,5:COLOR1:PRINTCHR$(16);GR$(1
4)
444 LOCATE12,22:COLOR1:PRINTGR$(17);GR$(
16);GR$(16);GR$(17);GR$(16);GR$(17)
446 LOCATE2,17:PRINTGR$(17)
450 COLOR4:LOCATE37,2:PRINTGR$(0)+LOCATE
38,2:PRINTGR$(1)
460 LOCATE3,3:PRINTGR$(0)+LOCATE4,3:PRIN
TGR$(1)
470 LOCATE1,9:PRINTGR$(0)+LOCATE2,9:PRIN
TGR$(1)
480 LOCATE1,12:PRINTGR$(0)+LOCATE2,12:PR
INTGR$(1)
490 COLOR7:LOCATE32,4:PRINTGR$(18)+LOCATE
0+1,R:PRINTGR$(19)
500 RESTORE60060
510 FOR I=1TO41:READ A,B,C:FORJ=A TO B
520 COLOR2:LOCATE,C:PRINTGR$(32)+NEXT J
527 '
530 COLOR7:LOCATE26,5:PRINTGR$(20):LOCAT
E27,4:PRINTGR$(22):LOCATE27,4:PRINTGR$(2
1):LOCATE27,3:PRINTGR$(23):LOCATE28,3:PR
INTGR$(24):LOCATE29,2:PRINTGR$(25)
560 LOCATE30,2:PRINTGR$(26):LOCATE31,3:P
RINTGR$(27):LOCATE32,4:PRINTGR$(28):LOCA
TE32,5:PRINTGR$(29):LOCATE32,6:PRINTGR$(
30)
570 FOR I=10 TO 7 STEP -1
580 COLOR3:LOCATE37,I:PRINTGR$(31)
590 NEXT I
591 FOR I=5 TO 2 STEP -1
592 COLOR3:LOCATE24,I:PRINTGR$(31)
593 NEXT I
594 FOR I=9 TO 6 STEP -1
595 COLOR3:LOCATE5,I:PRINTGR$(31):NEXTI
596 FOR I=22 TO 17 STEP -1
597 COLOR3:LOCATE7,I:PRINTGR$(31)
598 NEXT I
600 ON N1 GOTO 1000,2000,3000,4000,5000,
6000,7000,8000,9000,10000,11000,12000,13
000,14000
650 COLOR6:LOCATE,X,Y-1:PRINTGR$(0):LOCA
TE,X,Y:PRINTGR$(1):RETURN
680 COLOR6:LOCATE,X,Y-1:PRINTGR$(33):LOCA
TE,X,Y:PRINTGR$(1):RETURN
700 U=U-31*S=STICK(0)+Z=STRIG(0)
710 RETURN
720 PLAY"A1T2S1D0":RETURN
730 LOCATEX,Y-1:PRINT" "+LOCATEX,Y:PRINT
"  "+RETURN
750 COLOR6:LOCATEX,Y-1:PRINTGR$(0):LOCA
TEX,Y:PRINTGR$(1)
760 RETURN
800 COLOR6:LOCATEX,Y-1:PRINTGR$(0)+LOCAT
EX,Y:PRINTGR$(9):RETURN
850 COLOR6:LOCATEX,Y-1:PRINTGR$(6):LOCAT
EX,Y:PRINTGR$(7):RETURN
900 COLOR6:LOCATEX,Y-1:PRINTGR$(13):LOCA
TEX,Y:PRINTGR$(14):RETURN
950 COLOR6:LOCATEX,Y:PRINTGR$(45);GR$(44
):RETURN
950 FOR I=2 TO 5:FOR J=26 TO 32:LOCATEJ,
I:PRINT" ":NEXTJ:NEXTI:COLOR7:FOR I=29
TO 31:LOCATE1,5:PRINTCHR$(127):NEXTI
960 FOR I=2 TO 5:LOCATE,I:PRINTCHR$(127):LOC
ATE28,5:PRINTGR$(34):LOCATE29,4:PRINTGR$
(35):LOCATE30,3:PRINTGR$(36):LOCATE31,4:
PRINTGR$(37)
965 LOCATE32,5:PRINTGR$(38):LOCATE32,6:PR
INTGR$(39):RETURN
970 FOR I=2 TO 5:FOR J=28 TO 32:LOCATEJ,
I:PRINT" ":NEXTJ:NEXTI:COLOR7:LOCATE29,5
:PRINTGR$(40):LOCATE30,5:PRINTGR$(41):LO
CATE31,5:PRINTGR$(42):LOCATE32,5:PRINTGR
$(43)
975 LOCATE32,6:PRINT" ":RETURN
980 FOR I=29 TO 31:LOCATE1,5:PRINT" ":NE
XT :LOCATE1,6:PRINT" ":LOCATE31,6:PRINT"
":RETURN
1000 GOSUB 850
1020 GOSUB 700
1025 IF F=1 THEN GOSUB 750
1026 IF U=30 AND Y=12 AND TRESOR=1 THEN
GOTO 17000
1030 ON S GOSUB 1050,1020,1060,1020,1090
,1020,1070,1020
1040 IF U=30 THEN GOSUB 13000
1040 GOTO 1020
1050 IF U=30 AND Y>19 THEN D=1:GOSUB730:
Y=Y-1:F=1:GOSUB 750:GOSUB1400 ELSE 1020
1055 E=1:GOSUB13000:IF Y>19 THEN N1=2:GO
TO 600
1056 GOTO 1020
1060 IF U=30 AND Y>22 THEN GOSUB730:X=X-
1:I=F=0
1065 IF X=-1+36 THEN GOSUB 14500
1066 GOTO 1000
1070 IF U=30 AND Y>22 THEN GOSUB730:X=X-
1:I=F=0:GOSUB800
1075 IF X=-1+36 THEN GOSUB 14500
1076 GOTO 1020
1080 IF X=36 AND Y<22 THEN LOCATEX,Y-1:P
RINT" ":LOCATEX,Y:PRINT" ":Y=Y+1:F=1:GO
UB750:GOSUB14000 ELSE 1020
1085 IF E=1 THEN 1020
2000 GOSUB750
2010 GOSUB 700:IF E=1 THEN GOSUB 13000
2015 IF (X=-2 OR X=-1) AND R=1-1 THEN 16
000
2026 ON S GOTO 2040,2010,2050,2010,2060,
2010,2070,2010
2030 GOTO 2010
2040 IF X=26 THEN GOSUB730:Y=Y-1:E=0:GOS
UB750:GOSUB14000
2045 IF Y=16 THEN N1=3:GOTO 600
2046 GOTO 2010
2050 IF X<1+39 AND Y=19 THEN GOSUB730:X=
X-1:GOSUB850
2054 IF X=1+26 THEN GOSUB 14510
2055 GOTO 2010
2060 IF X<26 AND Y<19 THEN GOSUB730:Y=Y+
1:E=1:GOSUB750:GOSUB14000
2063 IF Y=16 THEN N1=1:GOSUB750:GOTO 102
0
2065 GOTO 2010
2070 IF Y=19 THEN GOSUB730:X=X-1:GOSUB80
0
2072 IF X<23 THEN 16000
2074 IF X=1+26 THEN GOSUB 14510
2075 GOTO 2010
3000 GOSUB750
3010 GOSUB700
3015 IF X=36 AND Y=14 AND Z=-1 AND PONCE
=1 THEN3000
3016 IF (X=33 OR X=34) AND Z=-1 AND Y=14
THEN N1=4:GOTO 600
3020 ON S GOTO 3010,3040,3050,3010,3060,
3070,3080,3010
3040 IF X=1 AND Y=16 THEN GOSUB730:X=X+1
:Y=Y-1:GOSUB 850
3045 IF X=32 AND Y=15 THEN GOSUB730:X=X+
1:Y=Y-1:GOSUB850
3046 GOTO 3010
3050 IF X=1 AND Y=16 THEN GOSUB730:X=X+1
:GOSUB850
3054 IF X=32 AND Y=14 THEN GOSUB730:X=X+
1:Y=Y+1:GOSUB850
3058 GOTO 3010
3060 IF X=26 THEN N1=2:GOSUB750:GOTO 286
0
3065 GOTO 3010
3070 IF X=33 AND Y=14 THEN GOSUB730:X=X-
1:Y=Y+1:GOSUB850
3075 IF X=32 AND Y=15 THEN GOSUB730:X=X-
1:Y=Y+1:GOSUB850
3076 GOTO 3010
3080 IF X=2 AND Y=14 THEN GOSUB730:X=X-1
:GOSUB800
3085 IF X=1 AND Y=16 THEN GOSUB730:X=X-1
:GOSUB800
3086 IF X=3 THEN 16000
3087 GOTO 3010
3230 RETURN
3500 COLOR2:LOCATE,COL+4:LOCATE37,14:PRINTGR
$(23):LOCATE38,14:PRINTGR$(3)
3510 LINE(176,0)-(312,112),4
3520 LOCATE35,12:COLOR7:PRINT"ponce"
3530 FOR I=0 TO 2000:NEXT I          *:LINE(319,9
2)-(312,112),4:RETURN
3550 PONCE=1:GOTO 3010
3600 IF PONCE=1 THEN1GOSUB650
4010 IF PONCE<>1 THEN 16000
4020 GOSUB700
4030 ON S GOTO 4050,4020,4060,4020,4070,
4020,4080,4020
4040 GOTO 4020
4050 IF X=38 AND (Y=14 OR Y=13) THEN GOS
UB730:Y=Y+1:GOSUB750:LOCATEX,Y-1:GOSUB680
4055 GOTO 4020
4060 IF X=1 AND (X<3) THEN GOSUB730:X=X+1
:GOSUB650
4065 IF X=3 AND (X<3) AND X<35) THEN GO
SUB730:X=X+1:GOSUB650
4066 IF X>34 AND Y=17 THEN 16000
4067 IF X=38 AND Y=14 THEN 14520
4068 IF X=38 AND Y=14 THEN GOSUB730:X=X+
1:Y=Y-1:GOSUB650
4069 GOTO 4020
4070 IF X=38 AND (Y=12 OR Y=13 OR Y=14)
THEN COLOR2:LOCATEX,Y-1:PRINTGR$(32):+COL
OR4:LOCATEX,Y:PRINT" "+Y=Y+1:GOSUB650
4071 IF X=38 AND Y=14 THEN LOCATE38,13:P
RINT" "+GOTO 16000
4072 IF (X=37 OR X=34) AND Y=13 THEN GOS
UB730:Y=Y+1:GOSUB650:N1=3:GOTO 600
4073 IF (X=36 OR X=27) AND Y=12 THEN GOS
UB730:Y=Y+1:GOSUB650:N1=5:GOTO 600
4074 IF (X=29 OR X=28 OR X=31) AND Y=12
 OR (X=32 AND Y=13) THEN 16000
4075 GOTO 4020
4080 IF X=32 AND Y=13 THEN GOSUB730:X=X-
1:Y=Y+1:GOSUB680
4085 IF (X=31 AND X>32 THEN GOSUB730:X=X-
1:GOSUB650
4086 IF (X=27 AND X<25 THEN GOSUB730:X=X-
1:GOSUB650
4087 IF X=25 AND Y=12 THEN 16000
4088 IF X=1+30 THEN GOSUB 14520
4089 GOTO 4020
5000 GOSUB650
5010 GOSUB700
5015 IF (X=26 OR X=27) AND Y=13 AND Z=-1
 THEN GOSUB730:N1=4:GOTO 600
5020 ON S GOTO 5040,5010,5050,5010,5060,
5010,5070,5010
5030 GOTO 5010
5040 IF X=24 AND Y>9 THEN GOSUB730:Y=Y-1
:GOSUB1400:GOSUB 750
5045 IF Y=16 THEN N1=6:GOTO 600
5046 GOTO 5010
5050 IF X=24 AND Y<13 THEN GOSUB730:X=X+
1:GOSUB850
5055 IF X=24 THEN GOSUB 14530
5056 IF X>27 THEN 16000
5057 GOTO 5010
5060 IF X=24 AND Y<13 THEN GOSUB730:Y=Y+
1:GOSUB1400:GOSUB750
5065 GOTO 5010
5070 IF PORTE2=1 AND<>23 AND Y=13 THEN G
OSUB730:N1=12:X=X-2:GOSUB800:GOTO 600
5075 IF X>23 AND Y=13 THEN GOSUB730:X=X-
1:GOSUB800
5076 IF X=1+24 THEN GOSUB 14530
5077 GOTO 5010
6000 GOSUB750
6020 ON S GOTO 6040,6010,6050,6060,6070,
6010,6080,6090
6030 GOTO 6010
6040 IF X=37 AND Y>6 THEN GOSUB730:Y=Y-1
:GOSUB750:GOSUB14110
6045 IF X=37 AND Y=6 THEN NI=7:GOTO 600
6046 GOTO 6010
6050 IF X<34 AND Y=9 THEN GOSUB730:X=X+1
:GOSUB850
6055 IF X<30 AND Y=10 THEN GOSUB730:X=X+
1:GOSUB850
6056 IF X=1+37 THEN GOSUB14540
6057 GOTO 6010
6060 IF X<34 AND Y=9 THEN GOSUB730:X=X+1
:Y=Y+1:GOSUB850
6065 GOTO 6010
6070 IF X=37 AND Y<10 THEN GOSUB730:Y=Y+
1:GOSUB750:GOSUB14110
6075 IF X=24 AND Y=9 THEN NI=5:GOSUB750:
GOTO 600
6076 GOTO 6010
6080 IF X>24 AND X<35 AND Y=9 THEN GOSUB
730:X=X-1:GOSUB850
6083 IF X=24 AND CLE1=1 AND PORTE1=1 THE
N GOSUB730:X=X+2:GOSUB800:N1=10:GOTO 10
0
6085 IF X>35 AND Y=10 THEN GOSUB730:X=X-
1:GOSUB800
6086 IF X=1+37 THEN GOSUB14540
6087 GOTO 6010
6090 IF X<35 AND Y=10 THEN GOSUB730:X=X+
1:Y=Y-1:GOSUB800
6095 GOTO 6010
7000 GOSUB750
7010 GOSUB700
7011 IF (X=33 OR X=32) AND PELLE=1 AND Z
=-1 THEN TAS=TAS-1
7012 IF TAS=0 THEN TAS=1 THEN GOSUB 970:
TAS=-1:G=32:PLAY"DO":FOR I=0 TO 200:NEXT
I
7013 IF TAS2=0 AND TAS=2 THEN GOSUB950:T
AS2=1:GOSUB970:PLAY"FA":FOR I=0 TO 200:NEXTI
7014 IF TAS=0 THEN GOSUB900
7015 IF Z=-1 THEN Z=3:I
7016 IF Y>5 AND X>30 THEN GOSUB7500
7020 IF (X=34 AND Y=6 AND Z=-1 AND SPLAF=
1) THEN GOSUB7000:GOSUB6080
7030 ON S GOTO 7050,7010,7060,7070,7080,
7010,7090,7010
7040 GOTO 7010
7050 IF X=34 AND Y<6 AND Y>2 THEN GOSUB7
30:Y=Y-1:GOSUB750:GOSUB14130
7051 IF X=34 AND Y=2 AND Z=-1 THEN GOSUB7
30:Y=Y-1:GOSUB750:GOSUB14140
7052 IF Y=1 THEN 14400:LOCATEX,Y-1
:PRINT" "*LINE(176,0)-(192,8),!:GOSUB900
:N1=9:GOTO 600
7053 GOTO 7010
7060 IF Y<6 AND X>30 AND X<35 THEN GOSUB
730:X=X+1:GOSUB850
7061 IF Y=5 AND X>21 AND X<30 THEN GOSUB
730:GOSUB750:GOSUB14150
7062 IF X=23 AND Y=5 THENGOSUB14550
7063 IF X=23 AND Y=2 THEN COLOR2:LOCATEX
,Y-1:PRINTGR$(32):LOCATEX,Y:PRINTGR$(32)
:GOSUB750:GOSUB850:N1=0:GOTO600
7064 GOTO 7010
7070 IF X=30 AND Y=5 THEN GOSUB730:X=X+1
:GOSUB850
7075 GOTO 7010
7080 IF X=30 AND Y<6 THEN GOSUB730:Y=Y+1
:GOSUB680:GOSUB14130
7081 IF X=37 AND Y=6 THEN N1=6:GOTO 600
7082 IF X=23 AND Y<5 THEN GOSUB730:Y=Y+1
:GOSUB750:GOSUB14140
7083 GOTO 7010
7090 IF Y<6 AND X>6 THEN GOSUB730:X=X-1:
GOSUB800
7096 IF Y=5 AND X>21 AND X<31 THEN GOSUB
730:X=X-1:GOSUB850
7097 IF X=23 THEN GOSUB14550
7098 IF X=1+6 THEN 16000
7099 GOTO 7010
7100 IF X=31 AND Y<6 THEN GOSUB730:X=X-1
:Y=Y-1:GOSUB800
7105 GOTO 7010
7500 COLOR2:H3=INT(RND*45)+1
7510 IF H3=1 THEN H3=2
7520 ON H3 GOTO 7540,7550,7560
7530 GOTO 7500
7540 FOR I=0 TO 3:LOCATE34,I+1:PRINT" "*NE
XT I:LINE(276,8)-(288,28),-1:LINE(276,8)
-(264,28),-1:FOR I=0 TO 1000:NEXT I
7550 LINE(276,8)-(288,28),-1:LINE(276,8)
-(264,28),-1:FOR I=1 TO 3:LOCATE34,I:PRI
NTCHR$(32):NEXT I:SPLAF=1:RETURN
7560 FOR I=0 TO 3:LOCATE34,I+1:PRINT" "*NE
XT I:LINE(276,8)-(264,28),-1:LINE(276,8)
-(288,28),2:SPLAF=0:RETURN
8000 GOSUB750
8010 GOSUB700
8020 IF PELLE=1 AND Z=-1 THEN GOSUB8500
8030 ON S GOTO 8010,8010,8010,8010,8010,
8010,8050,8040
8040 GOTO 8010
8050 GOSUB700:X=X-2:GOSUB 600:N1=7:GOTO
7010
8060 GOTO 8010
8500 GOSUB728:COLOR4:LOCATE37,2:PRINTGR$
(2):GR$(3)
8510 LINE(298,8)-(312,16),4
8520 COLOR7:LOCATE37,0:PRINT#6:+(4):GR$(5
)
8530 PELLE=1
8540 FOR I=0 TO 500:NEXT I
8550 LOCATE37,0:PRINT" "+LINE(280,0)-(3
15,0),!
8560 RETURN
9000 GOSUB900
9010 GOSUB700
9020 GOSUB9500
9030 ON S GOTO 9010,9010,9050,9010,9060,
9010,9070,9010
9040 GOTO 9010
```

```
10000 GOSUB 10100:GOSUB 10200:GOSUB 10300
:GOSUB 10400:GOSUB 10500:GOSUB 10600:GOSU
B 10700:GOSUB 10800:GOSUB 10900:GOSUB 110
00:GOSUB 11100:GOSUB 11200:GOSUB 11300:GO
SUB 11400:GOSUB 11500:GOSUB 11600:GOSUB 1
1700:GOSUB 11800:GOSUB 11900:GOSUB 12000:
GOSUB 12100:GOSUB 12200:GOSUB 12300:GOSUB
 12400:GOSUB 12500:GOSUB 12600:GOSUB 1270
0:GOSUB 12800:GOSUB 12900:GOSUB 13000:GOS
UB 13100:GOSUB 13200:GOSUB 13300:GOSUB 13
400:GOSUB 13500:GOSUB 13600:GOSUB 13700:G
OSUB 13800:GOSUB 13900:GOSUB 14000:GOSUB
14100:GOSUB 14200:GOSUB 14300:GOSUB 14400
:GOSUB 14500:GOSUB 14600:GOSUB 14700:GOSU
B 14800:GOSUB 14900:GOSUB 15000:GOSUB 151
00:GOSUB 15200:GOSUB 15300:GOSUB 15400:GO
SUB 15500:GOSUB 15600:GOSUB 15700:GOSUB 1
5800:GOSUB 15900:GOSUB 16000:GOSUB 16100:
GOSUB 16200:GOSUB 16300:GOSUB 16400:GOSUB
 16500:GOSUB 16600:GOSUB 16700:GOSUB 1680
0:GOSUB 16900:GOSUB 17000:GOSUB 17100:GOS
UB 17200:GOSUB 17300:GOSUB 17400:GOSUB 17
500:GOSUB 17600:GOSUB 17700:GOSUB 17800:G
OSUB 17900:GOSUB 18000:GOSUB 18100:GOSUB
18200:GOSUB 18300:GOSUB 18400:GOSUB 18500
:GOSUB 18600:GOSUB 18700:GOSUB 18800:GOSU
B 18900:GOSUB 19000:GOSUB 19100:GOSUB 192
00:GOSUB 19300:GOSUB 19400:GOSUB 19500:GO
SUB 19600:GOSUB 19700:GOSUB 19800:GOSUB 1
9900:GOSUB 20000:GOSUB 20100:GOSUB 20200:
GOSUB 20300:GOSUB 20400:GOSUB 20500:GOSUB
 20600:GOSUB 20700:GOSUB 20800:GOSUB 2090
0:GOSUB 21000:GOSUB 21100:GOSUB 21200:GOS
UB 21300:GOSUB 21400:GOSUB 21500:GOSUB 21
600:GOSUB 21700:GOSUB 21800:GOSUB 21900:G
OSUB 22000:GOSUB 22100:GOSUB 22200:GOSUB
22300:GOSUB 22400:GOSUB 22500:GOSUB 22600
:GOSUB 22700:GOSUB 22800:GOSUB 22900:GOSU
B 23000:GOSUB 23100:GOSUB 23200:GOSUB 233
00:GOSUB 23400:GOSUB 23500:GOSUB 23600:GO
SUB 23700:GOSUB 23800:GOSUB 23900:GOSUB 2
4000:GOSUB 24100:GOSUB 24200:GOSUB 24300:
GOSUB 24400:GOSUB 24500:GOSUB 24600:GOSUB
 24700:GOSUB 24800:GOSUB 24900:GOSUB 2500
0:GOSUB 25100:GOSUB 25200:GOSUB 25300:GOS
UB 25400:GOSUB 25500:GOSUB 25600:GOSUB 25
700:GOSUB 25800:GOSUB 25900:GOSUB 26000:G
OSUB 26100:GOSUB 26200:GOSUB 26300:GOSUB
26400:GOSUB 26500:GOSUB 26600:GOSUB 26700
:GOSUB 26800:GOSUB 26900:GOSUB 27000:GOSU
B 27100:GOSUB 27200:GOSUB 27300:GOSUB 274
00:GOSUB 27500:GOSUB 27600:GOSUB 27700:GO
SUB 27800:GOSUB 27900:GOSUB 28000:GOSUB 2
8100:GOSUB 28200:GOSUB 28300:GOSUB 28400:
GOSUB 28500:GOSUB 28600:GOSUB 28700:GOSUB
 28800:GOSUB 28900:GOSUB 29000:GOSUB 2910
0:GOSUB 29200:GOSUB 29300:GOSUB 29400:GOS
UB 29500:GOSUB 29600:GOSUB 29700:GOSUB 29
800:GOSUB 29900:GOSUB 30000:GOSUB 30100:G
OSUB 30200:GOSUB 30300:GOSUB 30400:GOSUB
30500:GOSUB 30600:GOSUB 30700:GOSUB 30800
:GOSUB 30900:GOSUB 31000:GOSUB 31100:GOSU
B 31200:GOSUB 31300:GOSUB 31400:GOSUB 315
00:GOSUB 31600:GOSUB 31700:GOSUB 31800:GO
SUB 31900:GOSUB 32000:GOSUB 32100:GOSUB 3
2200:GOSUB 32300:GOSUB 32400:GOSUB 32500:
GOSUB 32600:GOSUB 32700:GOSUB 32800:GOSUB
 32900:GOSUB 33000:GOSUB 33100:GOSUB 3320
0:GOSUB 33300:GOSUB 33400:GOSUB 33500:GOS
UB 33600:GOSUB 33700:GOSUB 33800:GOSUB 33
900:GOSUB 34000:GOSUB 34100:GOSUB 34200:G
OSUB 34300:GOSUB 34400:GOSUB 34500:GOSUB
34600:GOSUB 34700:GOSUB 34800:GOSUB 34900
:GOSUB 35000:GOSUB 35100:GOSUB 35200:GOSU
B 35300:GOSUB 35400:GOSUB 35500:GOSUB 356
00:GOSUB 35700:GOSUB 35800:GOSUB 35900:GO
SUB 36000:GOSUB 36100:GOSUB 36200:GOSUB 3
6300:GOSUB 36400:GOSUB 36500:GOSUB 36600:
GOSUB 36700:GOSUB 36800:GOSUB 36900:GOSUB
 37000:GOSUB 37100:GOSUB 37200:GOSUB 3730
0:GOSUB 37400:GOSUB 37500:GOSUB 37600:GOS
UB 37700:GOSUB 37800:GOSUB 37900:GOSUB 38
000:GOSUB 38100:GOSUB 38200:GOSUB 38300:G
OSUB 38400:GOSUB 38500:GOSUB 38600:GOSUB
38700:GOSUB 38800:GOSUB 38900:GOSUB 39000
:GOSUB 39100:GOSUB 39200:GOSUB 39300:GOSU
B 39400:GOSUB 39500:GOSUB 39600:GOSUB 397
00:GOSUB 39800:GOSUB 39900:GOSUB 40000:GO
SUB 40100:GOSUB 40200:GOSUB 40300:GOSUB 4
0400:GOSUB 40500:GOSUB 40600:GOSUB 40700:
GOSUB 40800:GOSUB 40900:GOSUB 41000:GOSUB
 41100:GOSUB 41200:GOSUB 41300:GOSUB 4140
0:GOSUB 41500:GOSUB 41600:GOSUB 41700:GOS
UB 41800:GOSUB 41900:GOSUB 42000:GOSUB 42
100:GOSUB 42200:GOSUB 42300:GOSUB 42400:G
OSUB 42500:GOSUB 42600:GOSUB 42700:GOSUB
42800:GOSUB 42900:GOSUB 43000:GOSUB 43100
:GOSUB 43200:GOSUB 43300:GOSUB 43400:GOSU
B 43500:GOSUB 43600:GOSUB 43700:GOSUB 438
00:GOSUB 43900:GOSUB 44000:GOSUB 44100:GO
SUB 44200:GOSUB 44300:GOSUB 44400:GOSUB 4
4500:GOSUB 44600:GOSUB 44700:GOSUB 44800:
GOSUB 44900:GOSUB 45000:GOSUB 45100:GOSUB
 45200:GOSUB 45300:GOSUB 45400:GOSUB 4550
0:GOSUB 45600:GOSUB 45700:GOSUB 45800:GOS
UB 45900:GOSUB 46000:GOSUB 46100:GOSUB 46
200:GOSUB 46300:GOSUB 46400:GOSUB 46500:G
OSUB 46600:GOSUB 46700:GOSUB 46800:GOSUB
46900:GOSUB 47000:GOSUB 47100:GOSUB 47200
:GOSUB 47300:GOSUB 47400:GOSUB 47500:GOSU
B 47600:GOSUB 47700:GOSUB 47800:GOSUB 479
00:GOSUB 48000:GOSUB 48100:GOSUB 48200:GO
SUB 48300:GOSUB 48400:GOSUB 48500:GOSUB 4
8600:GOSUB 48700:GOSUB 48800:GOSUB 48900:
GOSUB 49000:GOSUB 49100:GOSUB 49200:GOSUB
 49300:GOSUB 49400:GOSUB 49500:GOSUB 4960
0:GOSUB 49700:GOSUB 49800:GOSUB 49900:GOS
UB 50000:GOSUB 50100:GOSUB 50200:GOSUB 50
300:GOSUB 50400:GOSUB 50500:GOSUB 50600:G
OSUB 50700:GOSUB 50800:GOSUB 50900:GOSUB
51000:GOSUB 51100:GOSUB 51200:GOSUB 51300
:GOSUB 51400:GOSUB 51500:GOSUB 51600:GOSU
B 51700:GOSUB 51800:GOSUB 51900:GOSUB 520
00:GOSUB 52100:GOSUB 52200:GOSUB 52300:GO
SUB 52400:GOSUB 52500:GOSUB 52600:GOSUB 5
2700:GOSUB 52800:GOSUB 52900:GOSUB 53000:
GOSUB 53100:GOSUB 53200:GOSUB 53300:GOSUB
 53400:GOSUB 53500:GOSUB 53600:GOSUB 5370
0:GOSUB 53800:GOSUB 53900:GOSUB 54000:GOS
UB 54100:GOSUB 54200:GOSUB 54300:GOSUB 54
400:GOSUB 54500:GOSUB 54600:GOSUB 54700:G
OSUB 54800:GOSUB 54900:GOSUB 55000:GOSUB
55100:GOSUB 55200:GOSUB 55300:GOSUB 55400
:GOSUB 55500:GOSUB 55600:GOSUB 55700:GOSU
B 55800:GOSUB 55900:GOSUB 56000:GOSUB 561
00:GOSUB 56200:GOSUB 56300:GOSUB 56400:GO
SUB 56500:GOSUB 56600:GOSUB 56700:GOSUB 5
6800:GOSUB 56900:GOSUB 57000:GOSUB 57100:
GOSUB 57200:GOSUB 57300:GOSUB 57400:GOSUB
 57500:GOSUB 57600:GOSUB 57700:GOSUB 5780
0:GOSUB 57900:GOSUB 58000:GOSUB 58100:GOS
UB 58200:GOSUB 58300:GOSUB 58400:GOSUB 58
500:GOSUB 58600:GOSUB 58700:GOSUB 58800:G
OSUB 58900:GOSUB 59000:GOSUB 59100:GOSUB
59200:GOSUB 59300:GOSUB 59400:GOSUB 59500
:GOSUB 59600:GOSUB 59700:GOSUB 59800:GOSU
B 59900:GOSUB 60000:GOSUB 60100:GOSUB 602
00:GOSUB 60300:GOSUB 60400:GOSUB 60500:GO
SUB 60600:GOSUB 60700:GOSUB 60800:GOSUB 6
0900:GOSUB 61000:GOSUB 61100:GOSUB 61200:
GOSUB 61300:GOSUB 61400:GOSUB 61500:GOSUB
 61600:GOSUB 61700:GOSUB 61800:GOSUB 6190
0:GOSUB 62000:GOSUB 62100:GOSUB 62200:GOS
UB 62300:GOSUB 62400:GOSUB 62500:GOSUB 62
600:GOSUB 62700:GOSUB 62800:GOSUB 62900:G
OSUB 63000:GOSUB 63100:GOSUB 63200:GOSUB
63300:GOSUB 63400:GOSUB 63500:GOSUB 63600
:GOSUB 63700:GOSUB 63800:GOSUB 63900:GOSU
B 64000:GOSUB 64100:GOSUB 64200:GOSUB 643
00:GOSUB 64400:GOSUB 64500:GOSUB 64600:GO
SUB 64700:GOSUB 64800:GOSUB 64900:GOSUB 6
5000:GOSUB 65100:GOSUB 65200:GOSUB 65300:
GOSUB 65400:GOSUB 65500:GOSUB 65600:GOSUB
 65700:GOSUB 65800:GOSUB 65900:GOSUB 6600
0:
```

TEN THOUSAND

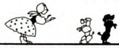
HECTOR

Le jeu des 10 000, Emile et les jeux de dés sont tombés un peu dans l'oubli de nos jours.
Grâce à Hector, ce vieux pirate, vous allez pouvoir redécouvrir les vertus analgésiques de ce super jeu de dés.
La règle du jeu est dans le listing.
Nota: Si vous rencontrez dans la liste un "ù", dites-lui bonjour de notre part et remplacez-le par Control"■"

André CHABRAISON

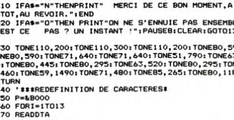
SUITE DU N°70

```
2250 TONE71,320:TONE80,395:TONE71,425:TONE71,320:TO
NE80,395:TONE71,425:TONE80,395:TONE89,525
2260 A$=INSTR$(1):IFA$="O"THENGOSUB2950
2270 IFA$="o"THENGOSUB2950
2280 SPEEDO:WIPE:COLOR5,4,2,3
2290 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
2300 PRINT"VOUS AVEZ 2 SOLUTIONS:"
2310 PRINT:PRINT:PRINTTAB(10);"1 JOUER CONTRE L'ORD
INATEUR"
2320 PRINT:PRINTTAB(10);"2 JOUER CONTRE 1 ADVERSAIR
E"
2330 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"DONNEZ VOTRE REP
ONSE 1 OU 2"
2340 A$=INSTR$(1)
2350 IFA$="1"THENGOTO2380
2360 IFA$="2"THENGOTO2420
2370 GOTO2340
2380 '
2390 INPUT"VOTRE NOM(TAPEZ RETURN)";NM$(1)
2400 NM$(2)="HECTOR":WW=1:CLS
2410 GOTO170
2420 CLS
2430 FORI=1TO2
2440 PRINT"DONNEZ LE NOM DE CHAQUE JOUEUR"
2450 INPUT"(PUIS TAPEZ RETURN)";NM$(I)
2460 NEXTI:CLS
2470 GOTO170
2480 '*****AFFICHAGE*****
2490 FORI=85TO120STEP6
2500 OUTPUTCHR$(124),I,220,0
2510 NEXTI
2520 FORI=190TO225
2530 OUTPUTCHR$(124),I,220,0
2540 NEXTI
2550 OUTPUTSC(1),85,220,2
2560 OUTPUTSC(2),190,220,2
2570 RETURN
2580 '*****JEU HECTOR******
2590 A$="":C$="O"
2600 FORI=1TO7:OD$(I)="":F$(I)="":NEXTI
2610 FORI=1TO6
2620 J$=STR$(I):J$=MID$(J$,2,1)
2630 OD$(A(I))=OD$(A(I))+J$
2640 NEXTI
2650 FORI=1TO6
2660 IFLEN(OD$(I))=1THENF$(1)=F$(1)+OD$(I)
2670 IFLEN(OD$(I))=2THENF$(2)=F$(2)+OD$(I)
2680 IFLEN(OD$(I))=3THENF$(3)=F$(3)+OD$(I)
2690 IFLEN(OD$(I))=6THENF$(6)=F$(6)+OD$(I)
2700 IFLEN(OD$(I))>3ANDLEN(OD$(I))<6THENF$(4)=OD$(I)
2710 NEXTI
2720 IFLEN(F$(1))=6THENA$=F$(1):RETURN
2730 IFLEN(F$(6))=6THENA$=F$(6):RETURN
2740 IFLEN(F$(3))=3THENA$=A$+F$(3)
2750 IFLEN(F$(2))=6THENA$=F$(2):RETURN
2760 IFLEN(F$(4))<>0THENA$=MID$(F$(4),1,3)
2770 IFLEN(OD$(1))<3THENA$=A$+OD$(1)
2780 IFLEN(OD$(5))<3THENA$=A$+OD$(5)
2790 V=LEN(OD$(1))
2800 IFV>3ANDV<6THENA$=A$+MID$(OD$(1),4,V-3):RETURN

2810 V=LEN(OD$(5))
2820 IFV>3ANDV<6THENA$=A$+MID$(OD$(5),4,V-3):RETURN

2830 IFA$=""THENA$="0":RETURN
2840 FORI=1TO7
2850 OD$(I)="":F$(I)=""
2860 NEXTI:RETURN
2870 FORI=1TO6:IFA(I)=7THENAC=AC+1
2880 NEXTI
2890 IFAC=3ORAC=4ORAC=5THENA$="N":AC=0
2900 IFA$="N"THENPRINT"JE MARQUE--->    ";SC:GOSUB29
30
2910 AC=0
2920 RETURN
2930 PRINTTAB(24);"SCORE: ";SC:PAUSE1
2940 RETURN
2950 CLS:GOSUB3480:SCREEN24,216,192,202:CLS1:SPEED2
0000
2960 PEN2:COLOR2,4,3,5
2970 PRINTTAB(10);"REGLE DU JEU:"
2980 PRINTCHR$(15)
2990 PRINTTAB(5)" LE JEU DES 10000 CONSISTE COMME
SON NOM";
3000 PRINT" L'INDIQUE A MAR-QUER 10.000  POINTS"
3010 PRINT"     LE PREMIER QUI ARRIVE A CE SCORE A "
;
3020 PRINT" GAGNE"
3030 PRINT:PRINTTAB(5);"LE JEU COMPORTE 3 PHASES:":
PRINT
3040 PRINTTAB(6);"1 LANCER LES DES"
3050 PRINT:PRINTTAB(6);"2 DECIDER DE GARDER LE OU L
ES dés GAGNANTS AVEC OBLIGATION DE GARDER 50 POINTS
MINIMUM."
3060 PRINT:PRINTTAB(6);"3 L'ON DOIT ALORS DECIDER D
E RELANCER LES DES RESTANT OU DE MARQUER LES POINTS
ACQUIT."
3070 PRINT"MARQUER LES POINTS ACQUIT"
3080 PRINT:PRINTSPC(10);"LES SCORES:"
3090 PRINT"6 DES PAREILS......5000
3100 PRINT"UNE SUITE..........2500
3110 PRINT"3 PAIRES...........1200
3120 PRINT"BRELAN D'AS........1000
3130 PRINT"BRELAN DE 6.........600
3140 PRINT"BRELAN DE 5.........500
3150 PRINT"BRELAN DE 4.........400
3160 PRINT"BRELAN DE 3.........300
3170 PRINT"BRELAN DE 2.........200
3180 PRINT"UN AS...............100
3190 PRINT"UN 5.................50
3200 PRINT:PRINT:PRINT" SCORE MINIMUM DE DEPART 800
 POINTS"
3210 SPEEDO
3220 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"VOULEZ-VOUS RELIRE O/N
":A$=INSTR$(1)
3230 PRINTCHR$(16)
3240 IFA$="O"THENGOTO2950
3250 IFA$="o"THENGOTO2950
3260 SPEEDO
3270 RETURN
3280 PRINT"VOULEZ-VOUS REJOUER O/N ?":A$=INSTR$(1)
3290 IFA$="o"THENA$="O"
3300 IFA$="n"THENA$="N"
3310 IFA$="N"THENPRINT"  MERCI DE CE BON MOMENT,A B
IENTOT,AU REVOIR.":END
3320 IFA$="O"THEN PRINT"ON NE S'ENNUIE PAS ENSEMBLE
 N'EST CE   PAS ? UN INSTANT !":PAUSE8:CLEAR:GOTO120

3330 TONE110,200:TONE110,300:TONE110,200:TONE80,590
:TONE80,590:TONE71,640:TONE71,640:TONE51,790:TONE63,
520:TONE80,445:TONE80,295:TONE63,520:TONE80,295:TONE
97,460:TONE59,1490:TONE71,480:TONE85,265:TONE80,1180
:RETURN
3340 '***REDEFINITION DE CARACTERES*
3350 P=&B000
3360 FORI=1TO13
3370 READDTA
3380 POKEP,DTA
3390 P=P+1
3400 NEXTI
3410 DATA11,8
3420 DATA24,126,126,255,255,255,255,255,126,126,24
3430 POKE24548,&B0:POKE24547,&00
3440 RETURN
3450 END
3460 '
3470 WIPE
3480 LINE20,220,220,220,1:LINE220,10,1:LINE20,10,1:
LINE20,220,1
3490 LINE22,218,218,218,2:LINE218,12,2:LINE22,12,2:
LINE22,218,2
3500 PLOT24,216,192,202,3
3510 RETURN
3520 END
3530 WIPE
3540 Y$="IL Y A UNE ERREUR"+STR$(EC)+" A LA LIGNE"+
STR$(EL):OUTPUTY$,121-3*LEN(Y$),180,3
3550 CURSORO,100:PEN1:EDITEL
```



DESSIN ANIME

ZX 81



Vos petits Mickeys manquent de vie et vos monstres de réalisme ? Ce programme vous permettra de les faire gigoter.

Alain HERBUEL

Mode d'emploi:
Créez une ligne 1 REM de 104 octets et rentrez les codes machines par GOTO 7000. Ce programme par la succession de 8 pages d'écran, permet la création de dessins animés.

L'option 1 permet la succession des huit pages représentant une ellipse en rotation, puis le déclenchement automatique de la séquence animée (effet optique, garanti). Appuyer sur SHIFT stoppe la séquence.
L'option 3 permet le changement des paramètres du défilement des pages:
Choix de la vitesse de 1 à 65535 (un nombre plus petit accélère l'animation).
Choix du nombre de pages de 3 à 8.
Après avoir dessiné vos pages dans les lignes 6100 à 6800 par PRINT ou PLOT, vous pourrez admirer votre oeuvre en choisissant l'option 2.

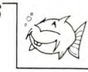
```
ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES
CARACTERES EN VIDEO INVERSEE:

LIGNE:        CARACTERES:

  20..."DESSIN DU CADRE"
  70..."MENU"
 100..."DEMO"
 500..."VOTRE PROG"
3000..."VIT. + NOMBRE"
5000..."DESSIN ELIPSE"
6100..."1 DESSIN"
6200..."2 DESSIN"
6300..."3 DESSIN"
6400..."4 DESSIN"
6500..."5 DESSIN"
6600..."6 DESSIN"
6700..."7 DESSIN"
6800..."8 DESSIN"
```

```
42 12 64 35 237 91 123 64
1 214 2 237 176 201 237 91
12 64 19 213 42 16 64 17
8 0 25 209 213 1 214 2
229 197 237 176 205 222 64 58
33 64 50 232 64 193 225 17
214 2 25 209 213 229 197 237
176 205 222 64 58 232 64 61
50 232 64 183 32 231 193 225
17 214 2 25 209 237 176 205
222 64 205 187 2 203 28 208
24 180 237 75 123 64 11 120
177 32 251 201 0 195 60 122
```

```
   1 REM   E£RND7 GOSUB ??RND"CH
R$ " GOSUB ■TAN GOSUB ?£RND(STR$
 E(RND)■ ;SGN STR$ "CHR$ " FAST
VAL GOSUB ■LN THEN RNDUSRNDM CON
T RNDAT LPRINT )CHR$ ";SGN STR$
FAST VAL GOSUB ■LN THEN RNDU CON
T RNDXM CONT RND■4 SCROLL AT LPR
INT )CHR$ ";SGN GOSUB ■LN THEN R
NDLN ■"ACS 0SQR /■ GOSUB ??RND"?
■4 CLS TAN  ?W?
   2 REM PAR HERBUEL ALAIN
   3 CLEAR
   4 DIM A$(8.726)
   5 REM [illegible]
  12 GOTO 70
  20 REM DESSIN DU CADRE
  49 PRINT AT 21,0;"-------------
-------------------";
  50 PRINT AT 0,0;"--------------
-------------------";
  51 FOR N=1 TO 20
  52 PRINT "I
        I"
  53 NEXT N
  60 RETURN
  70 REM MENU
  71 CLS
  75 PRINT "        < MENU >"
  77 PRINT ,,,,,,"1)DEMONSTRATIO
N",
  80 PRINT ,,,"2)VOTRE PROGRAMME
"
  82 PRINT ,,"3)CHOISIRE UNE AUT
RE VITESSE"
  85 IF INKEY$="" THEN GOTO 85
  90 LET VA=8+PEEK 16400+256*PEE
K 16401
  95 IF INKEY$="1" THEN GOTO 100
  96 IF INKEY$="2" THEN GOTO 500
  97 IF INKEY$="3" THEN GOTO 300
0
  98 GOTO 85
 100 REM DEMO
 101 LET R=20
 102 LET AL=1
 103 LET B$="ZX 81"
 105 LET P=24
 107 LET A=0
 110 FOR B=0 TO 158 STEP 45/2
 112 POKE 16508,INT (VA/256)
 113 POKE 16507,VA-256*INT (VA/2
56)
 115 LET A=B*PI/180
 117 FAST
 118 GOSUB 20
 200 GOSUB 5000
 201 SLOW
 202 RAND USR 16516
 205 FOR N=0 TO 50
 206 NEXT N
 207 LET VA=VA+726
 208 CLS
 210 NEXT B
 220 POKE 16507,1000-256*INT (10
00/256)
 230 POKE 16508,INT (1000/256)
 240 POKE 16417,6
 250 GOTO 3080
 500 REM VOTRE PROG
 501 CLS
 510 LET DE=1
 520 POKE 16508,INT (VA/256)
 530 POKE 16507,VA-256*INT (VA/2
56)
 550 GOSUB (6000+DE*100)
 560 RAND USR 16516
 570 FOR N=0 TO 50
 580 NEXT N
 585 CLS
 590 LET VA=VA+726
 600 LET DE=DE+1
 610 IF DE=9 THEN GOTO 3000
 620 GOTO 520
3000 REM VIT. + NOMBRE
3001 CLS
3010 PRINT "CHOISISSEZ VOTRE VIT
ESSE. (DE 1 A 65535)"
3020 INPUT A
3025 IF A<0 OR A>65535 THEN GOTO
 3020
3030 POKE 16507,A-256*INT (A/256
)
3040 POKE 16508,INT (A/256)
3050 PRINT ,,
3052 PRINT "COMBIEN DE PAGES VOU
LEZ-VOUS    VOIR DEFILER?"
3053 PRINT ,,,"(DE 3 A 8)"
3055 INPUT NB
3056 IF NB<3 OR NB>8 THEN GOTO 3
055
3057 POKE 16417,NB-2
3058 PRINT AT 10,0;"APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE"
3060 IF INKEY$="" THEN GOTO 3060
3080 RAND USR 16530
3090 GOTO 70
5000 REM DESSIN ELIPSE
5001 IF AL=5 THEN PRINT AT 1,1;B
$
5002 IF AL=6 THEN PRINT AT 2,1;B
$
5003 IF AL=7 THEN PRINT AT 3,1;B
$
5004 IF AL=8 THEN PRINT AT 4,1;B
$
5005 PRINT AT AL,1;B$;AT AL+4,1;
B$;AT AL+8,1,B$,AT AL+12,1;B$
5007 IF AL=1 THEN PRINT AT 17,1;
B$
5010 PLOT 32,22
5050 FOR N=1 TO P
5100 LET V=R/2*SIN (2*PI/P*N)
5105 LET W=R*COS (2*PI/P*N)
5110 PLOT 32+V*COS A-W*SIN A,22+
V*SIN A+W*COS A
5120 NEXT N
5200 LET V=R/8*SIN (2*PI/P*N)
5210 LET W=R/4*COS (2*PI/P*N)
5220 PLOT 32+V*COS A-W*SIN A,22+
V*SIN A+W*COS A
5230 PLOT 32-V*COS A+W*SIN A,22-
V*SIN A-W*COS A
5290 LET AL=AL+1
5300 RETURN
6100 REM 1 DESSIN
6110 PRINT
6199 RETURN
6200 REM 2 DESSIN
6210 PRINT
6299 RETURN
6300 REM 3 DESSIN
6310 PRINT
6399 RETURN
6400 REM 4 DESSIN
6410 PRINT
6499 RETURN
6500 REM 5 DESSIN
6510 PRINT
6599 RETURN
6600 REM 6 DESSIN
6610 PRINT
6699 RETURN
6700 REM 7 DESSIN
6710 PRINT
6799 RETURN
6800 REM 8 DESSIN
6810 PRINT
6899 RETURN
7000 FOR I=16516 TO 16619
7010 INPUT A
7020 POKE I,A
7030 SCROLL
7040 PRINT I,A
7050 NEXT I
```

LA CITE INTERDITE

ORIC 1/ATMOS



Pour parcourir cette cité, vous devez franchir 8 tableaux, pas moins. Pour cela il vous faudra utiliser avec ingéniosité différents moyens de transport pour éviter les affreuses bestioles qui ne manqueront pas de vous empoisonner la vie.

Bruno DASSAS

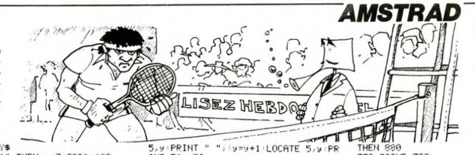
A suivre :
En raison de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme en deux fois.

```
 0 REM !---------------------!
 1 REM !  LA CITEE INTERDITE !
 2 REM ! ' 1984 BRUNO DASSAS !
 3 REM !  ORIC-1/ORIC ATMOS  !
 4 REM !---------------------!
 5 PING:D=148:G=140:Z=132
 10 GOTO 100
 20 P=PEEK(#208):IFP=56THENP=PE
 22 IFP=169THEN GET R$:GET R$
 25 BO=BO-10:PLOT 32,2,N$:PLOT 32,
2,STR$(BO):IF BO<1 THEN 1000
 30 IFP=DTHENA=1:B$="a":B=A
 40 IFP=GTHENA=-1:B$="c":B=A
 50 IFP=ZTHENGOSUB 80
 60 S=SCRN(X,Y):IFS>99THEN1000
 65 PLOT X,Y,M$:X=X+A+T:S=SCRN(X,Y
):PLOT X,Y,B$:IF S>32 THEN 1000
 70 A=0:T=0:PE=0:S=SCRN(X,Y+1):IF
S<8 THEN 3200
 75 GOTO S*100:RETURN
 80 PLOT X,Y,M$:PLOT X+B,Y-1,S$:FO
RI=10TO 90STEP5:SOUND1,I,W:NEXT:SO
UND1,1,0
 90 PLOT X+B,Y-1,M$:S=SCRN(X+B*2,Y
):IF S=100 OR S=117 THEN Y=Y-1
 95 A=2*B:RETURN
 100 TEXT:CLS:PAPER0:INK3
 105 POKE 48035,0
 110 POKE 618,10
 120 IF PEEK(46856)=12 THEN 140
 130 FOR I=46856 TO 47055:READ DT:
POKE I,DT:NEXT
 140 S$="b":A=0:M$=" ":V=3:D$="$"
 150 W=8
 155 FOR I=1TO8:HN$(I)="..........
.....":HS(1)=1000:NEXT
 160 FOR I=1TO38:E$=E$+" ":NEXT:N$
=" `  "
 165 TI$="          LA CITEE INTERD
ITE      "
 170 LI(1)=250:LI(2)=380:LI(3)=530
:LI(4)=650:LI(5)=760
 172 LI(6)=850:LI(7)=1300:LI(8)=15
00
 175 LM=8
 180 GOTO 1120
 190 MI(1)=2000:MI(2)=2000:MI(3)=1
500:MI(4)=1100:MI(5)=1000
 200 MI(6)=1100:MI(7)=1000:MI(8)=1
000
 210 FOR I=1 TO LM:BO(I)=2*MI(I):N
EXT
 245 REM --------------------
 250 REM !     TABLEAU 1     !
 255 REM --------------------
 260 L=1:N(L)=6:X=5:Y=24:B$="a":B=
1:M=2:GOSUB 8000
 265 X(1)=22:Y(1)=20:B$(1)="s":M$(
1)=" "
 268 X(2)=6:Y(2)=12:B$(2)="qr":M$(
2)="  "
 270 RLOT2,25,7:PLOT15,21,6:PLOT25
,21,1:PLOT7,17,4:PLOT 5,21,1:PLOT4
,13,6
 280 PLOT25,12,2:PLOT13,9,7:PLOT21
,8,1:PLOT 3,9,1
 290 PLOT 4,25,"mmmmmmfffffffffflf
lffffmmmmmlmmmm"
 300 PLOT 6,21,"gggggggg  kknkkkkk
k   ldddddddd"
 310 PLOT 8,17,"glgfffffffffggggg
ijij ijijij"
 320 PLOT 5,13,"kkkkklk eenee":PLO
T 26,12,"ggg"
 330 PLOT 4,9,"ijijiji j mmmlmmm"
 340 PLOT 22,8,"ddhddndd kk kkkk"
 350 DO$="3620351608161712040836O7
":GOSUB 7000
 370 GOSUB 20:GOSUB 9000:GOTO 370
 375 REM --------------------
 380 REM !     TABLEAU 2     !
 382 REM --------------------
 385 L=2:N(L)=6:X=5:Y=24:B$="a":B=
1:M=2:GOSUB 8000
 390 X(1)=12:Y(1)=24:B$(1)="op":M$
(1)="  "
 395 X(2)=35:Y(2)=11:B$(2)="t":M$(
2)=" "
 400 PLOT 5,7,CHR$(1)+"mmmmnmmhmd"
 410 PLOT 16,8,CHR$(2)+"kkhkk k k
kkvvvvvvvv":PLOT 26,8,7
 420 PLOT 32,12,CHR$(1)+"dldd"
 430 PLOT 6,13,"ffffenvvvvveeeeeee
 k eeeee":PLOT 1,13,4
 440 PLOT 14,17,"lgngggghggg":PLOT
1,17,2
 450 PLOT 24,19,CHR$(1)+"ijij"
 460 PLOT 6,21,"kkkkkkkkkknk   ldd
d     ijinjij":PLOT1,21,7
 500 PLOT 3,25,CHR$(1)+"ijiljijiji
 fffffff mlmmvvvvvvlff"
 510 DO$="080630070712291218163120
":GOSUB 7000
 520 GOSUB 20:GOSUB 9000:GOTO 520
 525 REM --------------------
 530 REM !     TABLEAU 3     !
 535 REM --------------------
 540 L=3:N(L)=6:X=5:Y=24:B$="a":B=
1:M=1:GOSUB 8000
 545 X(1)=4:Y(1)=20:B$(1)="s":M$(1
)=" "
 550 PLOT 4,9,"dndd
              wji"
 560 PLOT 9,10,"ddndd
wkkkkk"
 565 PLOT 15,11,"mmmmmmlmmmm"
 570 PLOT 4,13,"gggx
           dn  ili"
 575 PLOT 9,14,"kkkkx
dd"
 580 PLOT 15,15,"iljijihjiji"
 585 PLOT 4,17,"dddnd
           wm  ili"
 590 PLOT10,18,"dldd                w
m"
 595 PLOT 15,19,"iffffffffij"
 600 PLOT 4,21,"ggggg kkkx
                ili"
 605 PLOT 15,22,"ffffm m m m iihii
"
 610 PLOT 4,25,"eeefffhffff ffff f
fffhfff ffffflf"
 620 FOR I=9 TO 21 STEP 4:PLOT 1,I
,2:PLOT 1,I+1,7:RLOT 1,I+2,1:NEXT
 625 PLOT 1,25,1
 630 DO$="060836082813041631213224
":GOSUB 7000
 640 GOSUB 20:GOSUB 9000:GOTO 640
 645 REM --------------------
 650 REM !     TABLEAU 4     !
 655 REM --------------------
 660 L=4:N(L)=8:X=5:Y=24:B$="a":B=
1:M=2:GOSUB 8000
 665 X(1)=6:Y(1)=12:B$(1)="u":M$(1
)=" "
 670 X(2)=35:Y(2)=5:B$(2)="t":M$(2
)=" "
 680 PLOT 29,6,CHR$(7)+"kkknkkk"
 685 PLOT 3,9,CHR$(1)+"mmm mmhmmmn
vvvvvvmmx"+CHR$(3)
 690 PLOT 25,10,"iljnil  kkkk":PLO
T 1,10,7
 695 PLOT 3,13,CHR$(4)+"kkkkklk dd
dnvvvvnvvvvd"+CHR$(3)
 700 PLOT 27,14,"vvvvvd":PLOT 1,14
,7
 705 PLOT 34,15,"kkk":PLOT 1,15,7
 710 PLOT 10,17,CHR$(1)+"eeen  eee
n  eeen"
 715 PLOT 34,19,"dld":PLOT 1,19,7
 720 PLOT 31,20,"dd":PLOT 1,20,7
 725 PLOT 3,21,CHR$(4)+"ggg gggl
gggl  gggl  gggg"
 730 PLOT 3,25,CHR$(1)+"ijijiljiji
jijijijijijijijijijiji"
 740 DO$="050835091312361812161816
24160520":GOSUB 7000
 750 GOSUB 20:GOSUB 9000:GOTO 750
 755 REM --------------------
 760 REM !     TABLEAU 5     !
 765 REM --------------------
 770 L=5:N(L)=8:X=11:Y=8:B$="a":B=
1:M=2:GOSUB 8000
 775 X(1)=31:Y(1)=7:B$(1)="u":M$(1
)=" ":X(2)=5:Y(2)=20:B$(2)="u":M$(
2)=" "
 780 PLOT 15,8,"ddffffndd mm mmmm
x"
 790 PLOT 4,9,"knkk kkkkk":PLOT 35
,9,"mn"
 795 PLOT 8,12,"wijij   glgg ggngg
  dldd"
 800 PLOT 4,13,"knk":PLOT 33,13,"g
gng"
 805 PLOT 10,16,"mlmmm mlmhmmnmmm"
 810 PLOT 4,17,"eeen":PLOT 31,17,"
injlij"
 815 PLOT 16,20,"dldd ddddd"
 820 PLOT 4,21,"ijijn  ffff":PLOT
29,21,"ijijilj"
 825 PLOT 4,25,"vvvvvffflffff ffff
 ffff ffffllff"
 830 PLOT1,8,6:PLOT1,12,2:PLOT1,16
,6:PLOT1,20,2:PLOT1,25,6
 835 DO$="190706082411211532162419
30201424":GOSUB 7000
 840 GOSUB 20:GOSUB 9000:GOTO 840
 845 REM --------------------
 850 REM !     TABLEAU 6     !
 852 REM --------------------
 855 L=6:N(L)=6:X=10:Y=7:B$="a":B=
1:M=1:GOSUB 8000
 860 X(1)=30:Y(1)=7:B$(1)="op":M$(
1)="  "
 870 PLOT 14,7,"dddndddx"
 875 PLOT 9,8,"ijij           kkkk
knkkkk"
 880 PLOT 4,12,"fnv vvvv vvvv vvvv
vvvvmmmm m mmm"
 885 PLOT 3,16,CHR$(2)+"fffff fffh
ffff fflff eeex"
 890 PLOT30,17,"eex":PLOT 34,18,"m
nm"
 895 PLOT 3,20,CHR$(1)+"en vvvvv v
vvv dddldd"
 900 PLOT 25,21,"ggghggd":PLOT 33,
22,"ijij"
 905 PLOT 3,24,CHR$(1)+"fffffllff k
kkkk"
 910 PLOT1,7,7:PLOT 1,8,6:PLOT1,12
,4:PLOT1,17,7:PLOT1,18,7
 915 PLOT1,21,7:PLOT1,22,7
 925 DO$="250705113511151527201523
":GOSUB 7000
 930 GOSUB 20:GOSUB 9000:GOTO 930
 999 STOP
 1000 REM == PERTE ==
 1005 IF S=36 THEN 3600
 1010 FOR I=1 TO 6:PAPER1:WAIT10:P
APER0:WAIT 10:NEXT
 1012 V=V-1:PLOT 4,0,STR$(V)
 1015 SO$="161612164632361216"
 1020 FORI=0 TO 8:J=I*2+1:NO=VAL(M
ID$(SO$,J,1)):TE=VAL(MID$(SO$,J+1,
1))
 1030 MUSIC 1,2,NO,W:WAIT TE*7:SOU
ND 1,1,0:NEXT
 1040 MUSIC 1,1,12,W:WAIT 20:SOUND
 1,1,0
 1045 MUSIC 1,2,1,W:WAIT 48:SOUND1
,1,0
 1050 IF V<1 THEN 1070
 1055 GOSUB 8100
 1060 GOTO LI(L)
 1070 PLOT 13,3,CHR$(12)+CHR$(1)+"
GAME OVER"
 1072 WAIT 50
 1075 MUSIC 1,3,3,W:WAIT 40
 1080 MUSIC 1,3,12,W:WAIT 40
 1090 MUSIC 1,3,8,W:WAIT 60:SOUND
1,1,0
 1095 WAIT 100
 1100 PLOT 1,5,5:PLOT 9,5,"PRESSEZ
 UNE TOUCHE..."
 1110 GET R$:GET R$
 1112 IF SC>HS(8) THEN 2300
 1114 GOTO 2200
 1115 REM === MENU ===
 1120 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:
PRINT
 1130 PRINT"(1) POUR JOUER"
 1140 PRINT:PRINT"(2) EXPLICATIONS
"
 1150 PRINT:PRINT"(3) VOLUME"
 1160 PRINT:PRINT"(4) CHOIX DES TO
UCHES"
 1170 PRINT:PRINT"(5) MEILLEURS SC
ORES":PRINT:PRINT
 1172 PLOT 1,17,17:PLOT 20,17,16
 1175 PRINT:PRINT"TOUCHES D'ORIGIN
E:":PRINT:PRINT"-DROITE: >"
 1178 PRINT:PRINT"-GAUCHE: <":PRIN
I:PRINT"-SAUT  : BARRE D'ESPACE"
 1179 PRINT:PRINT"-PAUSE : ESC"
 1180 GOSUB 3000
 1190 K=VAL(K$):IF K<1 OR K>5THEN1
180
 1195 CLS:SC=0:V=3
 1200 ON K GOTO 190,20000,2150,200
0,2200
 1295 REM --------------------
 1300 REM !     TABLEAU 7     !
 1305 REM --------------------
 1310 L=7:N(L)=6:X=6:Y=12:B$="a":B
=1:M=2:GOSUB 8000
 1320 X(1)=12:Y(1)=12:B$(1)="t":M$
(1)=" "
 1325 X(2)=13:Y(2)=20:B$(2)="op":M
$(2)="  "
 1330 PLOT 1,9,4:PLOT 1,13,1:PLOT
1,17,5
 1340 PLOT 1,21,2:PLOT 1,24,1:PLOT
 1,25,4
 1350 PLOT 5,9,"knkklk kkkkk
    kkkk"
 1360 PLOT 5,13,"mmlmnmmmm
    mmmlmnmmm"
 1370 PLOT 5,17,"vvvvveeeleeefffff
f ffffheenele"
 1380 PLOT 11,21,"ijijijijnij ij v
vvvijijij"
 1390 PLOT 23,24,"ddddddd"
 1400 PLOT 5,25,"gggggg  vvvghgggg
"
 1410 DO$="140827121516342028231152
4":GOSUB 7000
 1450 GOSUB 20:GOSUB 9000:GOTO 145
0
 1495 REM --------------------
 1500 REM !     TABLEAU 8     !
 1505 REM --------------------
 1510 L=8:N(L)=6:X=25:Y=24:B$="c":
B=-1:M=1:GOSUB 8000
 1520 X(1)=8:Y(1)=8:B$(1)="s":M$(1
)=" "
 1530 PLOT 1,8,1:PLOT 1,9,7:PLOT 1
,10,6:PLOT1,11,4:PLOT1,13,2:PLOT1,
14,7
 1540 PLOT1,15,1:PLOT 1,17,4:PLOT1
,19,1:PLOT 1,20,2:PLOT 1,21,6:PLOT
 1,25,7
 1550 PLOT 24,8,"ddhffffffx"
 1555 PLOT 7,9,"eeex             d
           nk"
 1560 PLOT 12,10,"eex     d"
 1565 PLOT 16,11,"mmm"
 1570 PLOT 5,13,"kkk klkd":PLOT 35
,13,"nk"
 1575 PLOT 14,14,"ddlddd"
 1580 PLOT 21,15,"vvv vvvvv":PLOT
33,17,"nvvv"
 1590 PLOT 21,19,"dffffhdld"
 1595 PLOT 13,20,"ddd ddd":PLOT 33
,21,"ffnv"
 1600 PLOT 5,21,"ijijiji"
 1605 PLOT 5,25,"fflvvvvvvvvvvvvvv
vvvvvv   mmmmmm"
 1610 DO$="181006122614341606203222
4":GOSUB 7000
 1615 PLOT 10,24,"u    u    u":PLOT
 29,7,"u"
 1620 GOSUB 20:GOSUB 9000:GOTO 162
0
 2000 REM == TOUCHES ==
 2010 CLS:PRINT
 2030 PRINTCHR$(129)+"CHOIX DES TO
UCHES:"
 2040 T$(1)="  DROITE:":T$(2)="   G
AUCHE:":T$(3)="  SAUT   :"
 2050 FOR I=1 TO 3
 2060 PRINT:PRINTT$(I);
 2070 REPEAT:K=PEEK(#208):K$=KEY$:
UNTIL K<>56
 2071 IF K$=" " THEN K$="SPC"
 2072 IF K=172 THEN K$="<-"
 2073 IF K=188 THEN K$="->"
 2074 IF K=156 THEN K$="^"
 2075 IF K=180 THEN K$="y"
 2076 IF K$="" THEN 2070
 2080 PRINTK$:K$="":T(I)=K:WAIT 50
:NEXT
 2090 D=T(1):G=T(2):Z=T(3)
 2100 IF D<>G AND D<>Z AND G<>Z TH
EN 2115
 2110 PRINT:PRINTCHR$(133)+"2 TOUC
HES SONT IDENTIQUES!":WAIT 150:GOT
O 2000
 2115 PRINT:PRINT"CHOIX CORRECT (O
/N) ?"
 2120 GET R$:IF R$="N" THEN 2000
 2130 IF R$<>"O" THEN 2120
 2140 GOTO 1120
 2150 REM == VOLUME ==
 2160 CLS:PRINT:PRINT CHR$(130);:I
NPUT "VOLUME (0-15)";W
 2170 IF W<0 OR W>15 THEN 2150
 2180 GOTO 1120
 2200 REM == HI-SCORES ==
 2210 CLS:K=2
 2220 FOR I=1 TO 8:J=2*I+4:PLOT 2,
J,STR$(I)+" --     "+HN$(I)
 2225 PLOT 1,J,K
 2230 K=K+1:IFK=8 THEN K=1
 2240 PLOT 30,J,STR$(HS(I))
 2260 NEXT:GOSUB 3000:GOTO 1120
 2300 REM ==SCORE BATTU==
 2310 CLS
 2320 FOR I=1 TO 8:IF SC>HS(I) THE
N 2340
 2330 NEXT:STOP
 2340 FOR J=7 TO I STEP-1:HS(J+1)=
HS(J):HN$(J+1)=HN$(J):NEXT
 2350 HS(I)=SC
 2360 PRINT:PRINT"VOUS AVEZ BATTU
UN RECORD!"
 2370 PRINT:INPUT"VOTRE NOM: ";R$:
HN$(I)=MID$(R$,1,15)
 2380 GOTO 2200
 3000 REM == SCROLL TITRE ==
 3005 PLOT 0,2,17:PLOT 0,1,17
 3010 PLOT 1,2,10:PLOT 1,1,10
 3020 REPEAT
 3030 TI$=MID$(TI$,2,36)+MID$(TI$,
1,1)
 3040 PLOT 2,2,TI$:PLOT 2,1,TI$
 3050 WAIT 10
 3060 K$=KEY$:UNTIL K$<>""
 3070 RETURN
 3200 REM =CHUTE=
 3210 POP:FOR I=Y TO 23
 3215 SOUND 1,I*10,W
 3220 S=SCRN(X,I+1):IF S>32 THEN 3
250
```

A SUIVRE...

TENNIS

AMSTRAD



Ahhhhh ! Enfin un programme pour votre beau micro tout neuf. Pour commencer un jeu simple, mais efficace dont le listing n'est pas trop long ce qui vous permettra de vous familiariser avec votre clavier en douceur.

Michel PRAT

Mode d'emploi: Restez calme.

```
1 REM ------------------------------------
2 REM ----------- TENNIS -------------
3 REM ------------------------------------
10 CLEAR:CLS
20 INK 1,24:INK 0,1
30 DEFINT A-Z
40 x=13:y=x:z=10:w=z:d=4:d1=1
50 a$=CHR$(133)+CHR$(10)++CHR$(8)+CHR$(133)
60 E$=CHR$(138)+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(138)
70 b$=CHR$(231):c$=CHR$(143)
80 PRINT "     ----------- TENNIS -----------"
90 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
100 PRINT "DEPLACEMENT RAQUETTE GAUCHE"
110 PRINT "-----------------------------"
120 PRINT
130 PRINT "VERS LE HAUT :   TOUCHE A
140 PRINT "VERS LE BAS  :   TOUCHE Z
150 PRINT:PRINT
160 PRINT "DEPLACEMENT RAQUETTE DROITE"
170 PRINT "-----------------------------"
180 PRINT
190 PRINT "VERS LE HAUT :   TOUCHE 1
200 PRINT "VERS LE BAS  :   TOUCHE 0
210 PRINT:PRINT:PRINT
220 PRINT "vitesse de la balle 1(LENTE)-4(RAPIDE) ?"
230 q$=INKEY$
240 IF q$="1" THEN a=7:GOTO 320
250 IF q$="2" THEN a=6:GOTO 320
260 IF q$="3" THEN a=5:GOTO 320
270 IF q$="4" THEN a=4:GOTO 320
280 GOTO 230
290 REM --------------------------------
300 REM ------- DESSIN DU TERRAIN -----
310 REM --------------------------------
320 CLS
330 PEN 2
340 FOR i=1 TO 40
350 LOCATE i,2:PRINT c$
360 LOCATE i,24:PRINT c$
370 NEXT i
380 PEN 1
390 LOCATE 5,13:PRINT E$:LOCATE 35,13:PRINT A$
400 LOCATE 4,1:PRINT "Joueur 1 : 0":LOCATE 25,1:PRINT "Joueur 2 : 0"
410 EVERY a GOSUB 570
420 REM --------------------------------
430 REM ---- DEPLACEMENT RAQUETTES ---
440 REM --------------------------------
450 IF x=3 THEN 480
460 IF INKEY(13)=0 THEN DI:LOCATE 35,x+1:PRINT " ";:   x=x-1:LOCATE 35,x:PRINT a$;:EI
470 IF x=22 THEN 490
480 IF INKEY(15)=0 THEN DI:LOCATE 35,x:PRINT " ";:x=x+1:LOCATE 35,x:PRINT a$;:EI
490 IF y=22 THEN 520
500 IF INKEY(71)=0 THEN DI:LOCATE 5,y:PRINT " ";:y=y+1:LOCATE 5,y:PRINT E$;:EI
510 IF y=3 THEN 530
520 IF INKEY(69)=0 THEN DI:LOCATE 5,y+1:PRINT " ";:y=y-1:LOCATE 5,y:PRINT E$;:EI
530 GOTO 450
540 REM --------------------------------
550 REM ------ DEPLACEMENT BALLE ------
560 REM --------------------------------
570 IF W=X AND Z=34 OR W=X+1 AND Z=34 THEN D=-1:SOUND 1,60
580 IF W=Y AND Z=6 OR W=Y+1 AND Z=6 THEN D=1: SOUND 1,80
590 Z=Z+D:W=W+D1
600 LOCATE z-d,w-D1:PRINT" ";
610 IF Z=35 THEN GOSUB 690
620 IF Z=5 THEN GOSUB 740
630 LOCATE z,w:PRINT b$;
640 IF W=3 OR W=23 THEN D1=-D1:SOUND 1,100
650 RETURN
660 REM --------------------------------
670 REM --- ENGAGEMENT DE LA BALLE ----
680 REM --------------------------------
690 P1=P1+1
700 Z=8:W=INT(RND(8)*18+4):D=1
710 LOCATE 14,1:PRINT P1:IF P1=10 THEN 880
720 GOSUB 790
730 RETURN
740 P2=P2+1
750 Z=33:W=INT(RND(8)*18+4):D=-1
760 LOCATE 35,1:PRINT P2:IF P2=10 THEN 880
770 GOSUB 790
780 RETURN
790 PEN 0:LOCATE 38,1:PRINT REMAIN(0);:LOCATE 39,1:PRINT " ";:PEN 5
800 FOR I=1 TO 3:SOUND 1,110:FOR J=1 TO 400 :NEXT J:NEXT I
810 IF RND(1)>0.5 THEN D1=1:ELSE D1=-1
820 FOR I=1 TO 1000:NEXT
830 EVERY A GOSUB 570
840 RETURN
850 REM --------------------------------
860 REM ------- FIN DE PARTIE -------
870 REM --------------------------------
880 FOR I=450 TO 600 STEP 10:SOUND 1,I:NEXT
890 FOR i=1 TO 5000:NEXT
900 CLS
910 IF P1=10  THEN LOCATE 2,12:PRINT "bravo joueur 1 ! vous avez 9a9ne !
920 IF P2=10 THEN LOCATE 2,12:PRINT "bravo joueur 2 ! vous avez 9a9ne !"
930 FOR i= 300 TO 20 STEP -10:SOUND 1,i:NEXT
940 FOR I=1 TO 4000:NEXT
950 CLS
960 LOCATE 12,12:PRINT "une autre partie ?"
970 Y$=INKEY$
980 IF y$="n" OR y$="N" THEN END
990 IF y$="o" OR y$="O" THEN 10
1000 GOTO 970
```

ROBINSON

VIC 20

Pauvre de vous ! Vous voilà tout seul, perdu sur une île déserte. Pour vous tirer de ce mauvais pas, il faudra construire un radeau tout en veillant à subvenir à vos besoins et à ne pas finir dans le ventre d'un requin.

Christian JACQUES

Mode d'emploi:
Ce programme ne nécessite aucune extension mémoire.

```
50 REM *ROBINSON PAR JACQUES .C*
100 POKE36878,15
102 PRINT"▮▮▮▮ ------------      ROBINSON      ------------"
120 PRINT"▮▮▮▮▮VOUS DEVEZ SURVIVRE"
122 PRINT"▮▮DANS UNE ILE OU IL"
124 PRINT"▮▮VOUS FAUDRA PECHER"
126 PRINT"▮ET CHERCHER DE L'EAU"
128 PRINT"▮ET AUSSI SE REPOSER"
130 PRINT"▮SANS OUBLIER DE VOUS"
132 PRINT"▮CONSTRUIRE UN RADEAU"
135 PRINT"▮▮▮*PRESSER UNE TOUCHE*▮"
140 GETA$:IFA$=""THEN140
150 PRINT"▮":CLR
170 EA=12:VI=8:RE=15:M=200:MM=36876
200 X=INT(RND(1)*8)+1:A=A+1
202 PRINT"▮▮▮TEMP SEC"A"EM JOURS":POKE36879,27
204 IFX=1THENPOKE36879,11:POKE36877,200:PRINT"▮▮▮GROS ORAGE"A"EM JOURS"
206 IFX=2THENPOKE36879,25:PRINT"▮▮IL PLEUT"A"EM JOURS"
210 PRINT"▮▮▮▮"EA"LS D'EAU"
211 PRINT"▮▮"VI"KG POISSON"
212 PRINT"▮▮"PL"PLANCHES"
213 PRINT"▮▮"RE"PTS REPOS"
215 PRINT"▮▮VOULEZ VOUS ?"
220 PRINT"▮▮1▮ CHERCHEZ EAU"
221 PRINT"▮▮2▮ PECHER"
222 PRINT"▮▮3▮ TROUVER PLANCHE"
223 PRINT"▮▮4▮ VOUS REPOSEZ"
225 PRINT"▮▮▮▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶◤◤◥◥▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶◤◤◤◥◥◥▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶◤◤◤◤◥◥◥◥"
;
227 PRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶◤◤◤◥◥◥▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶◤◤◤◥◥◥▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶◤◤◥◥";
230 FORT=1TO12:PRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▮▮":NEXTT
232 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▌  ▮▮"
235 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮◤▼▼▼▼▼▼▼◥▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶◤▼▼▼▼▼▼▼◥"
240 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▌          ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▌        "
245 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮◤▼▼▼▼▼▼▼◥▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶◤▼▼▼▼▼▼▼◥"
250 GETD$:IFD$=""THEN235
252 IFD$>"4" OR D$<"1"THEN250
255 POKE36877,0:PRINT"▮▮":POKE36879,25
260 IFEA<1THEN10000
262 IFVI<1THEN10000
264 IFRE<1THEN10000
266 IFPL=10THEN15000
270 IFX=1THENEA=EA-2:VI=VI-2:RE=RE-2
272 IFX=2THENEA=EA-1:VI=VI-1:RE=RE-1
274 IFX>2THENEA=EA-3:VI=VI-2:RE=RE-3
280 IFD$="1"THEN1000
282 IFD$="2"THEN2000
284 IFD$="3"THEN3000
286 IFD$="4"THEN4000
1000 IFX>2THENF=INT(RND(1)*8)+0
1001 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▌ ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▮"
1002 IFX<3THENF=INT(RND(1)*15)+2
1003 PRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶▶◤ ◥▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▮":FORT=1TO6:PRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▌   ":NEXTT
1004 FORT=1TOF:PRINT"▮▮▮▮▮▮           ":POKEMM,M:M=M+2
1005 PRINT"▮▮▮VS REMPLISEZ"T"LITRES":FORH=1TO222:NEXTH
1006 NEXTT:M=200:POKEMM,0:FORT=1TO1000:NEXTT:PRINT"▮":EA=EA+F:GOTO200
2000 PRINT"▮▮▮POUR LANCEZ LA LIGNE :▮▮▶▶▶▶▶123456789":POKE36879,111
2001 FOREE=1TO3
2002 FORT=1TO2000:NEXTT:PRINT"▮"
2005 PO=8170+INT(RND(1)*9)+1:POKEPO,60:POKEPO+1,102:POKEPO+2,60
2010 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\"
2020 GETW:IFW=0THEN2020
2025 DD=7927+W:POKEDD,42:FORT=1TO11:POKEDD+T*22,103:NEXTT
2030 KJ=7927+W+11*22
2040 IFKJ=PO-1THENPRINT"▮▮▮▮▮▮▮▶▶▶▶▶▶▶▶▌▮BRAVO!!":FORT=1TO1000:NEXTT:VI=VI+10:GOTO200
2050 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▶▶▶▶▶▶▶▶▌▮RATE !!":NEXTEE:GOTO200
3000 PRINT"▮":FORT=1TO8:PRINT"◢▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▮";:NEXTT
3002 RR=INT(RND(1)*10)+0
3006 PRINT"▮▮▮▮▮▶▶▶▮▮▮▮▮▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▮▮▮▮▮▮▶▶▶▮▮▮▮▮"
3015 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▶▶▶IL Y'A"RR"REQUINS":PRINT"▮▮VOULEZ VOUS Y ALLEZ ??"
3020 GETP$:IFP$=""THEN3006
3025 IFP$="O"ANDRR<6THENPL=PL+1:FORT=1TO55:POKEMM,M+T:NEXTT:M=200:POKE36876,0:GOTO200
3035 IFP$="O"ANDRR>5THEN10000
3050 GOTO200
4000 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶◥▶▶▶▶▶▶▶◣◤▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▮▮▮▮▮▮"
4002 PRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▮ZZZZZZZZ▮▮"
4004 PRINT"▮▮▶PRESSER UNE TOUCHE"
4006 GETT$:IFT$=""THEN4006
4010 RE=15:GOTO200
10000 PRINT"▮▮▮▮▮▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▌ ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▌      ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▌ "
10005 PRINT"▮▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▌ ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▌ ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶◤ ◥"
10007 PRINT"▮▶▶▶▶▶▶▶▶◤    ◥▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▌ FIN ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▌      "
10010 PRINT"▮▮▮VOUS AVEZ VECUE"A"JS"
10015 PRINT"▮▮▮▶▶UNE AUTRE (O/N)"
10020 GETH$:IFH$="O"THEN150
10025 IFH$="N"THENPOKE36879,27:PRINT"▮":END
10030 GOTO10020
15000 PRINT"▮▮▮ VOUS QUITEZ L'ILE AU ▮▮▶▶▶"A"EM JOURS"
15005 PRINT"▮▮▮▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▮"
15010 FORT=1TO7:PRINT"▶▶▶▶▶▶▮▮▮▮▮▮▮▮":NEXTT
15012 PRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▮"
15015 PRINT"▶▶▶▶▶▶▌▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮"
15020 PRINT"TTTTTT▶▶▶▶▶▶▶▶▌▮S.O.S"
15022 FORT=1TO15:FORH=224TO254:POKE36876,H:NEXTH:FORH=254TO224STEP-1:POKE36876,H:NEXTH
15025 NEXTT:POKE36876,0
15035 PRINT"▮▮▮▮▮":GOTO10015
```

HELP !

TRS 80

Dramatique ! Un immeuble en feu, des appels au secours. Brancardier ! La vie des occupants dépend de votre habileté. Courez mon vieux...

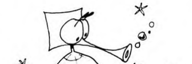
Régis BOURNIQUE

Mode d'emploi:
Vous devez rattraper sur une civière, des malheureux tombant d'un immeuble en feu et leur faire atteindre l'ambulance par bonds successifs (les pauvres...).
Déplacez votre civière à l'aide des touches ← et →.
Jeu A: Un seul personnage tombe et vous perdez au bout de trois échecs.
Jeu B: Deux personnages tombent et vous perdez au bout de six échecs.

```
III10 REM        ***********
20 REM        *** H E L P ***
30 REM      *** REALISE PAR ***
40 REM      * BOURNIQUE REGIS *
             *******************
50 CLS
55 GOSUB1700
60 CLEAR
65 DEFINTA-Z
70 CLS
72 A=923
74 B=A+64
76 C=RND(4)+64
77 D=140
78 INPUT"JEU-A- OU JEU-B-";A$
79 IFA$="B"THENG=RND(4)+64:H=140ELSEIFA$<>"A"THEN7
0
80 REM           ************************
90 REM           AFFICHAGE DE L'IMMEUBLE
100 REM          ************************
110 FORI=15424TO16320STEP128
120 FORJ=ITOI+9
130 POKEJ,191
140 NEXTJ,I
150 FORI=15488TO16256STEP128
160 FORJ=ITOI+9
170 POKEJ,149
180 NEXTJ,I
190 FORI=15434TO16330STEP64
200 POKEI,191
210 NEXT
220 REM
230 REM          ************************
240 REM          AFFICHAGE DE L'AMBULANCE
250 REM          ************************
260 REM
270 POKE16057,160
271 POKE16058,188
272 POKE16059,144
273 POKE16116,184
274 POKE16117,135
280 FORI=16118TO16127
290 POKEI,131
300 NEXT
310 POKE16122,191:POKE16180,191
320 FORI=16181TO16191
330 POKEI,188
340 NEXT
350 POKE16186,191
360 FORI=16244TO16255
370 POKEI,191
380 NEXT
390 POKE16308,191
391 POKE16309,191
392 POKE16310,159
393 POKE16311,179
394 POKE16312,179
395 POKE16313,175
400 FORI=16314TO16319
410 POKEI,191
420 NEXT
430 POKE16374,130
431 POKE16375,143
432 POKE16376,143
433 POKE16377,129
434 POKE16249,179
435 POKE16250,128
436 POKE16251,179
440 REM
450 REM          ******************
460 REM          AFFICHAGE DU SCORE
470 REM          ******************
480 PRINT@28,"NOMBRE DE SAUVE:";E;
490 PRINT@92,"NOMBRE DE MORT :";F;
500 REM          ***************************
510 REM          CLIGNOTTEMENT DU GIROPHARE
520 REM          ***************************
530 RESET(118,32)
535 GOSUB580
540 SET(118,32)
544 RESET(117,32)
548 GOSUB580
550 SET(117,32)
554 RESET(116,32)
558 GOSUB580
560 SET(116,32)
564 RESET(115,32)
568 GOSUB580
570 SET(115,32)
575 GOTO530
580 PRINT@0,"              AU FEU!!!";
590 REM
600 REM          ****************************************
*****
610 REM          AFFICHAGE DES SECOURISTES ET DE LA CI
VIERE
620 REM          ****************************************
*****
630 REM
640 PRINT@A,CHR$(128)+CHR$(136)+CHR$(148)+CHR$(128
);
650 PRINT@A+9,CHR$(128)+CHR$(136)+CHR$(148)+CHR$(1
28);
660 PRINT@B,CHR$(128)+CHR$(134)+CHR$(131)+CHR$(132
)+CHR$(140)+CHR$(140)+CHR$(140)+CHR$(140)+CHR$(140
)+CHR$(132)+CHR$(134)+CHR$(131)+CHR$(132)+CHR$(128
);
670 REM
680 REM          *************************************
690 REM          TEST DES TOUCHES POUR LE DEPLACEMENT
700 REM          *************************************
710 IFPEEK(14400)=64THENA=A+1:B=B+1:IFA=935THENA=A
-1:B=B-1
720 IFPEEK(14400)=32THENA=A-1:B=B-1:IFA=907THENA=A
+1:B=B+1
730 PRINT@0,"                    ";
740 IFA$="B"THEN1090:REM*** AIGUILLAGE POUR JEU-A-
OU -B- ***
750 REM* JEU * *************************************
*************
760 REM* -A- * DEPLACEMENTS ET TESTS POUR LES CHUT
ES DES BRULES
770 REM          ************************************
*************
780 REM
790 PRINT@D,CHR$(128);
800 D=D+C
810 IFD>960THEN880
820 IFD<192THEN980
830 IFD=634THENE=E+1:PRINT@D,CHR$(131);:FORI=0TO50
:NEXT:GOTO1010
840 IFD=609THENC=65
850 IFD=480THENC=64
860 PRINT@D,CHR$(131);
870 RETURN
880 IFD>B+3ANDD<B+9THEN960ELSEPRINT@D,CHR$(134)+CH
R$(132);:F=F+1:FORI=0TO50:NEXT:GOTO1010
890 PRINT@D,CHR$(143);
900 FORI=0TO50
910 NEXT
920 PRINT@D,CHR$(140);
930 D=D+C
940 PRINT@D,CHR$(131);
950 RETURN
960 IFC=65THENC=-63ELSEIFD=998THENC=-63ELSEIFC=66T
HENC=-62ELSEIFD=992THENC=-62
970 GOTO890
980 IFD>176THENIFD<191THENPRINT@D,CHR$(128);:D=186
:PRINT@D,CHR$(131);:C=64:RETURN
990 C=64
1000 RETURN
1010 PRINT@D,CHR$(128)+CHR$(128);
1020 PRINT@28,"NOMBRE DE SAUVE:";E;
1030 PRINT@92,"NOMBRE DE MORT :";F;
1040 IFF=3ELSEC=RND(4)+64:D=140:RETURN
1050 PRINT@470,"G A M E   O V E R";
1060 FORI=0TO1000
1064 NEXT
1068 GOTO60
1070 REM* JEU * ************************************
*************
1080 REM* -B- * DEPLACEMENTS ET TESTS POUR LES CHU
TES DES BRULES
1090 REM          ***********************************
*************
1100 REM
1110 PRINT@D,CHR$(128);
1120 PRINT@H,CHR$(128);
1130 D=D+C
1140 H=H+G
1150 IFD<192THEN1480
1160 IFH<192THEN1500
1170 IFD>960THEN1280
1180 IFH>960THEN1360
1190 IFD=634THENE=E+1:Z=1:PRINT@D,CHR$(131);:FORI=
0TO50:NEXT:PRINT@D,CHR$(128);:GOTO1530
1200 IFH=634THENE=E+1:Y=1:PRINT@H,CHR$(131);:FORI=
0TO50:NEXT:PRINT@H,CHR$(128);:GOTO1530
1210 IFD=609THENC=65
1220 IFH=609THENG=65
1230 IFD=480THENC=64
1240 IFH=480THENG=64
1250 PRINT@D,CHR$(131);
1260 PRINT@H,CHR$(131);
1270 RETURN
1280 IFD>B+3ANDD<B+9THEN1440ELSEPRINT@D,CHR$(134)+
CHR$(132);:F=F+1:FORI=0TO50:NEXT:PRINT@D,CHR$(128)
+CHR$(128);:K=1:GOTO1530
1290 PRINT@D,CHR$(143);
1300 FORI=0TO50
1310 NEXT
1320 PRINT@D,CHR$(140);
1330 D=D+C
1340 PRINT@D,CHR$(131);
1350 GOTO1160
1360 IFH>B+3ANDH<B+9THEN1460ELSEPRINT@H,CHR$(134)+
CHR$(132);:F=F+1:FORI=0TO50:NEXT:PRINT@H,CHR$(128)
+CHR$(128);:GOTO1530
1370 PRINT@H,CHR$(143);
1380 FORI=0TO50
1390 NEXT
1400 PRINT@H,CHR$(140);
1410 H=H+G
1420 PRINT@H,CHR$(131);
1430 GOTO1170
1440 IFC=65THENC=-63ELSEIFD=998THENC=-63ELSEIFC=66
THENC=-62ELSEIFD=992THENC=-62
1450 GOTO1290
1460 IFG=65THENG=-63ELSEIFH=998THENG=-63ELSEIFG=66
THENG=-62ELSEIFH=992THENG=-62
1470 GOTO1370
1480 IFD>176THENIFD<191THENPRINT@D,CHR$(128);:D=18
6:PRINT@D,CHR$(131);:C=64:GOTO1160
1490 C=64:GOTO1180
1500 IFH>176THENIFH<191THENPRINT@H,CHR$(128);:H=18
6:PRINT@H,CHR$(131);:G=64:GOTO1170
1510 G=64
1520 GOTO1170
1530 PRINT@28,"NOMBRE DE SAUVE:";E;
1540 PRINT@92,"NOMBRE DE MORT :";F;
1550 IFF=6THEN1050
1560 IFZ=1THENZ=0:C=RND(4)+64:D=140:GOTO1200
1570 IFY=1THENY=0:G=RND(4)+64:H=140:GOTO1210ELSEIF
K=1THENK=0:C=RND(4)+64:D=140:GOTO1160ELSEG=RND(4)+
64:H=140:GOTO1170
1580 REM          ******************************
1590 REM          DONNEES POUR LA PRESENTATION
1600 REM          ******************************
1610 REM
1620 DATA128,176,143,140,191,143,128,140,128,176
1630 DATA128,128,188,191,128,131,128,131,188,191
1640 DATA128,128,188,191,140,179,140,179,140,176
1650 DATA128,128,188,191,128,176,128,176,128,176
1660 DATA128,128,188,191,140,140,140,140,176,131
1670 DATA128,128,128,176,143,140,191,143,128,140,1
28,176
1680 REM
1690 REM          ************
1700 REM          PRESENTATION
1710 REM          ************
1720 Z=401
1730 X=465
1740 Z=Z+1
1750 X=X+1
1760 IFX=497THEN1820
1770 FORY=ZTOXSTEP64
1780 READA
1790 PRINT@Y,CHR$(A);
1800 NEXT
1810 GOTO1740
1820 FORZ=0TO10
1830 PRINT@535,CHR$(128);
1840 PRINT@471,CHR$(42);
1850 FORI=343TO361STEP3
1860 PRINT@I,CHR$(128)+CHR$(42);
1870 NEXT
1880 PRINT@427,CHR$(128);
1890 PRINT@491,CHR$(42);
1900 FORI=600TO618STEP3
1910 PRINT@I,CHR$(42)+CHR$(128);
1920 NEXT
1930 PRINT@471,CHR$(128);
1940 PRINT@407,CHR$(42);
1950 FORI=344TO363STEP3
1960 PRINT@I,CHR$(128)+CHR$(42);
1970 NEXT
1980 PRINT@491,CHR$(128);
1990 PRINT@555,CHR$(42);
2000 FORI=599TO617STEP3
2010 PRINT@I,CHR$(42)+CHR$(128);
2020 NEXT
2030 PRINT@407,CHR$(128);
2040 PRINT@343,CHR$(42);
2050 FORI=345TO360STEP3
2060 PRINT@I,CHR$(128)+CHR$(42);
2070 NEXT
2080 PRINT@363,CHR$(128);
2090 PRINT@427,CHR$(42);
2100 PRINT@555,CHR$(128);
2110 PRINT@619,CHR$(42);
2120 FORI=601TO616STEP3
2130 PRINT@I,CHR$(42)+CHR$(128);
2140 NEXT
2150 PRINT@599,CHR$(128);
2160 PRINT@535,CHR$(42);
2170 NEXTZ
2180 PRINTCHR$(28);:PRINT:PRINT:PRINT"
          ";CHR$(93);" GAUCHE                    ";CHR$(94
);" DROITE"
2190 FORI=0TO500:NEXT
2200 RETURN
2210 REM
```

SPECTRUM

Suite de la page 7



```
8390 DATA 42,105,91,205,82,249,1
7,9,23,35,205,77,248,201,58,220,
243,79,237,91,223,243,123,203,39
,203,39,203,39,185,48,57,198,8,1
85,56,52,62,32,50,215,243,62,42,
205,160,248,205,43,250
8400 DATA 62,0,50,221,243,50,222
,243,237,91,223,243,62,4,50,215,
243,62,32,205,160,248,17,0,0,237
,83,223,243,42,105,91,17,10,0,25
,34,105,91,195,214,247,58,72,92,
31,31,31,6,10
8410 DATA 14,254,37,32,6,238,16,
237,121,38,238,45,32,244,238,16,
237,121,46,254,16,236,201,1,4,64
,33,0,1,17,15,0,229,213,197,205,
181,3,193,209,225,125,145,111,16
,242,201,6,5,197
8420 DATA 33,0,3,17,1,0,229,205,
181,3,225,17,16,0,167,237,82,32,
240,193,16,233,201
8500 RESTORE 8000
8510 FOR I=1 TO 600
8520 READ A
8530 POKE 62000+I,A
8540 NEXT I: GO SUB 6000
8550 FOR I=601 TO 1100
8560 READ A
8570 POKE 62000+I,A: NEXT I: GO
SUB 6100
8600 FOR I=1101 TO 1600
8620 READ A
8630 POKE 62000+I,A
8640 NEXT I: GO SUB 6200
8650 FOR I=1601 TO 2123
8660 READ A
8670 POKE 62000+I,A
8680 NEXT I: RETURN
8999
9000 REM *************************
9010 REM *DEFINITION CARACTERES*
9020 REM *************************
9030
9040 REM ENVAHISSEUR SUR A,B,C,D
                             E ET F
9045 RESTORE 9050
9050 DATA 0,0,0,0,0,0,15,58
9060 LET C$="A": GO SUB 9500
9070 DATA 16,16,16,56,56,254,255
,170
9080 LET C$="B": GO SUB 9500
9090 DATA 0,0,0,0,0,0,224,184
9100 LET C$="C": GO SUB 9500
9110 DATA 127,63,15,6,6,0,0,0
9120 LET C$="D": GO SUB 9500
9130 DATA 255,255,255,254,56,56,
16,0
9140 LET C$="E": GO SUB 9500
9150 DATA 252,248,224,192,192,0,
0,0
9160 LET C$="F": GO SUB 9500
9190
9200 REM VAISSEAU DE DEFENSE
9210
9220 DATA 1,15,24,48,127,28,8,0
9230 LET C$="G": GO SUB 9500
9240 DATA 128,240,24,12,254,56,1
6,0
9250 LET C$="H": GO SUB 9500
9400 RETURN
9499 STOP
9500 FOR I=0 TO 7
9510 READ OCTET
9520 POKE USR C$+I,OCTET
9530 NEXT I
9540 RETURN
```

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

BOULDER DASH
de First Star

Rien ne sert de courir, il faut partir à point ! Ce n'est pas parce que vous voyez luire des tonnes de diamants que vous devez vous jeter tête baissée dans les pièges les plus évidents. Et ce bloc de rocher qui vient de frôler vos basques, vous ne l'aviez pas vu peut-être ? Et cet empilement anodin ne vous angoisse pas plus que cela ? A tort, la preuve: qu'allez-vous faire maintenant que vous ne disposez plus d'aucun moyen pour vous échapper, maintenant que par votre inconscience et votre précipitation vous avez construit les murs de votre prison. N'oubliez jamais, petits chasseurs de diamants, que la loi de la gravitation règne ici comme partout ailleurs dans votre monde natal. Ce n'est pas à cause du chronomètre qui scande chacun de vos mouvements que vous devez laisser la porte ouverte aux faux mouvements. Au contraire, profitez de chacune des cent cinquante secondes qui vous sont allouées pour choisir avec soin le chemin de la plus grande récolte de gemmes. Pensez donc ! Chaque fois que vous empochez l'équivalent de cinq cents crédits vous gagnez une vie supplémentaire. La réincarnation a du bon ! Au fil de vos expériences, vous rencontrerez des mondes remplis de pièges tous plus vicieux et machiavéliques les uns que les autres. Inévitablement vous vous remémorerez vos expériences antérieures dans un monde nommé Lode Runner.

Bien sûr le nombre de tableaux est nettement inférieur (30 contre 150 pour L.R., mais cinq niveaux de difficulté de jeu contre un) et vous ne disposez pas de l'éditeur de tableau. Mais la subtilité de ce jeu vous offrira plus de plaisir qu'il n'y paraît au premier abord. Evidemment, les fanatiques des jeux d'aventure ou des space invaders n'auront aucun intérêt à acquérir le soft, mais pour tous ceux qui apprécient au plus haut point l'ingénieux équilibre entre rapidité et réflexion profiteront pendant de nombreuses heures des énigmes posées dans les derniers tableaux. La qualité graphique du jeu est exceptionnelle tout comme la rapidité du jeu, ce qui ne laisse pas que de nous surprendre compte tenu du grand nombre de paramètres à gérer (scrolling vertical et horizontal, mouvements de blocs, déplacement du joueur...). Un must que vous devez d'intégrer dans votre logithèque.

Gregory PAIC

pour ATARI, APPLE, PC, COMMODORE

PEPE LOUIS CONTRE LE GANG DES PUCES !

RESUME DES EPISODES PRECEDENTS:

Pépé Louis, détective informaticien à la retraite est chargé par le Vieux (son directeur) d'enquêter sur de mystérieux enlèvements de jeunes femmes. Coup de théâtre, le Vieux apprend que sa propre femme a été enlevée et, au même moment, une bombe explose dans son bureau...

3ème épisode:

L'OMBRE VERTE !

Le souffle de l'explosion nous a secoué.Le Vieux est affalé sur son bureau, le nez dans l'encrier et les bras en croix sur ses dossiers. Il se redresse avec un frémissement de narines, tel un étalon avant la saillie. Le portrait du Président s'est décroché et me sert désormais de cache-nez. Je me relève péniblement, le souffle court.

Le téléphone drelin-dreline sur son combiné en bakélite et le vieux décroche. Il me fait signe de prendre l'écouteur. Une voix nasillarde crépite au bout de la ligne.

- Ceci est un premier avertissement ! Laissez tomber l'enquête sur le Gang des Puces si vous voulez revoir votre femme.

Je profite d'un instant de stupeur pour ouvrir une parenthèse.

Pour la bonne compréhension de cette rocambolesque enquête, je dois vous dire deux mots sur le Gang des Puces. Ce groupe terroriste a été fondé dans les années 80 par un étrange Monsieur Harry Kong (surnommé 'L'OMBRE VERTE') dont personne ne connait vraiment les origines. On sait que dans sa jeunesse Kong a eu pas mal de démêlés avec les éditeurs de logiciels. Programmeur de talent ou paranoïaque total, chaque fois qu'un jeu informatique obtenait quelque succès Harry Kong intentait un procès à l'éditeur. Il prétendait que le programme avait été entièrement copié sur une de ses idées originales déposées au ministère de l'industrie, section Brevets d'Inventions, 3ème porte au fond après les WC.

C'est ainsi que Kong s'attaqua à Edichiottes, Navhran, Hachier, Lhorribciel et Groggy Software, en bref tous les grands éditeurs de l'époque. Mais bien sûr, l'Ombre Verte fut déboutée car il ne put jamais prouver qu'on avait réellement pillé ses idées. Il en garda une grande amertume qui se transforma en haine bilieuse le jour où un journaliste sans scrupules titra à la sortie d'un procès: "Va ! Donkey Kong...".

A la minute même où il lu ce titre, il décida de prendre le maquis et de se venger de la civilisation occidentale en créant le Gang des Puces. Depuis, celui-ci s'est fait remarquer par diverses exactions. Entre autres, la célèbre affaire du Golhem, où Kong tenta de vendre en Israël un lot de micro-ordinateurs à un prix dérisoire. On s'aperçu rapidement que le Golhem n'était autre qu'une contrefaçon du Mac-ilémosh, fer de lance du constructeur américain Appoil.

Plus tard, le Gang des Puces sabota l'usine de microprocesseurs de Texas-Godemiche, la fameuse firme fabriquant les calculettes à bouliers. En l'espace de quelques années, Harry Kong et son Gang se rendirent célèbres, mais jamais (au grand Jamais) on ne pu les coincer.

Maintenant que vous en savez autant que moi, je referme la parenthèse et au même moment, le Vieux raccroche son bignou.

-Oh couillong ! Ils kidnappeunt la plus belleu de mes épouseu, ils me plastiquent le burôôô, et maintenang ils me menacent moi-même personnellemeng... Louis, tu as carte blanche et crédit illimité pour ton enquête, que si tu me retrouves pas ma fAAAmme rapidos, tu peux prendreu ta feuille de retraiteu, te la rouler en pointeu et te la mettre LA où l'étoffe d'un Levis, sert de filtre aux parfums indiscrets, cong.

Quand le vieux apoplexe, il n'est pas toujours du meilleur goût. Mais je compatis, je compassionne, j'acquiesce et je prends le chèque qu'il me tend...

Suite page 11

menu

AMSTRAD	Tennis
M. PRAT	page 26
APPLE	Composition
P. ATLAS	page 22
ATARI	Alien
P. DUCHEN	page 2
CANON X07	Seawar
F. TRANCART	page 5
COMMODORE 64	Imprim'text
Hervé CAIRE	page 4
EXL 100	TMS 1020
R. BOIS	page 3
FX 702 P	Chateau fort
B. RAGUIN	page 2
HECTOR	Ten Thousand
A. CHABRAISON	page 24
MSX	Construction
S. CAYLA	page 8
ORIC	Cité interdite
B. DASSAS	page 25
SPECTRUM	Space mission
M. CONVERS	page 7
TI 99/4A(b.s.)	Le cube
G. GODDORIS	page 6
TI 99/4A(b.e.)	Mini golf
R. LABOUE	page 21
TO 7	Indiana
J.P. EIMER	page 23
TRS 80	Help !
R. BOURNIQUE	page 27
VIC 20	Robinson
Christian JACQUES	page 26
ZX 81	Dessin animée
A. HERBUEL	page 24

Directeur de la Publication
Rédacteur en Chef:
Gérard CECCALDI

Directeur Technique:
Benoîte PICAUD

Rédaction:
Michel DESANGLES
Michaël 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 étendu disponible

la Règle à Calcul

BASIC ÉTENDU
MANUEL EN FRANÇAIS

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4

Micro-ordinateur TI 99/4A Pal / Peritel / Secam	1 600 F ☐
Modulateur Secam France	500 F ☐
Câble liaison magnéto cassettes	95 F ☐
Magnéto cassettes Texas Instruments	595 F ☐
Magnéto cassettes Lansay / Compteur et câble	370 F ☐
Imprimante Seikoscha GP 50 A	1 350 F ☐
Imprimante Seikoscha GP 500	2 500 F ☐
Imprimante Epson RX80 friction/traction	4 150 F ☐
Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire	2 590 F ☐
Interface parallèle extérieure pour TI 99	1 090 F ☐
Interface série extérieure pour Brother pour TI 99	1 090 F ☐
Extended Basic manuel anglais	750 F ☐
Extended Basic manuel français	800 F ☐
Extension mémoire 32K extérieure	1 340 F ☐
Manette de jeux Super Joy à ventouse avec interface spéciale supportant 2 manettes	195 F ☐
Manette Quick Shot II à ventouse Tir bloqué avec adaptateur pour 2 manettes	230 F ☐

PROGRAMMATION

TI Logo n° 2 en français livrable avril (Module)	895 F ☐
Mini mémoire livrable avril (Module)	895 F ☐
K7 Basic par soi-même	75 F ☐
K7 introduction au TI 99/1	75 F ☐
K7 introduction au TI 99/2	75 F ☐
K7 les techniques de programme de jeux n° 1 ou n° 2	75 F ☐
K7 la ponctuation en français	75 F ☐
K7 diviseur PGCD/PPCM	75 F ☐

K7 EPSILON/SOFTWARE POUR TI 99

Lunar Lander 2 pour Basic étendu : simulation de vols spatiaux	95 F ☐
Lunar Jumper / Basic étendu : moto de l'espace	120 F ☐
Solar système Basic étendu pilotage à la carte en 3 dimensions	120 F ☐
Sum Games (les jeux olympiques)	120 F ☐

K7 HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99

N° 3 rubis sacré Basic étendu	95 F ☐
N° 4 6 jeux dont Dark Crystal Basic étendu	120 F ☐

MODULES TEXAS ORGANISATION

Gestion de fichiers	260 F ☐
Gestion de rapports	375 F ☐
Gestion privée	360 F ☐

MODULES ÉDUCATION

Addition/Substraction n° 1 ou 2	147 F ☐	Addition Cannon	147 F ☐
Mission moins	147 F ☐	Division/Démolition	147 F ☐
Météor-Multiplication	147 F ☐	Multiplication 1	147 F ☐
Early reading/exercice de lecture pour débutant en anglais			147 F ☐

MODULES LOISIRS

Connect Four	147 F ☐	Jeux vidéo 2	147 F ☐
Jeux rétro 1	147 F ☐	The attack	147 F ☐
Jeux rétro 2	147 F ☐	Othello	206 F ☐
Invaders	206 F ☐	Munch Man	206 F ☐
Car warks	147 F ☐	Chasse aux wimpis	147 F ☐
Zero zap	147 F ☐		

NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS

Retour du pirate	250 F ☐	Demon attack	250 F ☐
Mash	250 F ☐	Burger time	250 F ☐
Microsurgeon	250 F ☐	Hopper	250 F ☐
Hopper	250 F ☐	Star treck	250 F ☐
Jaw breaker	250 F ☐	Treasure Island	250 F ☐

LOT N° 1 INDISPENSABLE
- Module BASIC ÉTENDU manuel en français
- K7 Basic par soi-même
- K7 Lunar Lander 2 (simulation de vols spatiaux) .... 850 F ☐

LOT N° 2 EXTENSION COMPLÈTE
Le module Basic étendu manuel en français
K7 Basic par soi-même
Extension mémoire 32K ext.
K7 technique des programmes de jeux n° 1 et n° 2
L'ensemble .... 2240 F ☐

LOT N° 3 ÉTUDES DU LOGO
Le module Basic étendu manuel en français
Extension mémoire 32K ext.
TI logo n° 2
L'ensemble .... 2795 F ☐

MODULES ATARISOFT POUR TI 99

Moon Patrol	219 F ☐	Miss packman	219 F ☐
Defender	219 F ☐	Pool position	
Jungle hunt	219 F ☐	(disp. fin mars)	219 F ☐

MODULES FUNWARE POUR TI 99/4

Rabbit Rail : le lapin malin	110,00 F ☐
Driving Demon : jeux de voitures	110,00 F ☐
St nick : le Père Noël arrive	110,00 F ☐
Ambulance : avez-vous conduit une ambulance ?	110,00 F ☐

MODULES ROMOX POUR TI 99

- Princess and Frog 9 niveaux, module d'adresse convenant à tous - Traverser l'allée des cavaliers - Traverser le fleuve infesté de crocos - Réussir à délivrer la princesse - Le tout en musique. 120 F ☐
- Anteater 9 niveaux - Un combat sans merci dans les galeries creusées par les combattants - Accélération foudroyante à partir du 7e niveau. 120 F ☐
- Rotor Raiders 9 niveaux - Pac-Man diabolique et en musique. 100 F ☐
- Hen Pecked 6 niveaux - Jusqu'à 10 ans un grand combat de coqs en musique. 100 F ☐

PROGRAMMATION SUR DISQUETTES
Coffret périphérique Texas : origine U.S.A. comprenant le boîtier, le contrôleur. et l'unité de disquette .... 5400 F ☐

LANGAGE PASCAL comprenant :
La carte P. code et les disquettes Pascal :
- USCD
- Compiler
- Assembleur linker
- Éditeur filer .... 3300 F ☐

LOGICIELS SUR DISQUETTES

Fichiers d'adresses sur disquettes	415 F ☐
Aide à la programmation n° 2	206 F ☐
Aide à la programmation n° 3	206 F ☐
Disquettes électricité	375 F ☐
Résistance des matériaux	375 F ☐
Mathématique	252 F ☐

NOUVEAUX CONTRÔLEURS DE DISQUETTES
enfichables dans la boite périphérique comptable avec les anciennes unités de disquettes Texas ainsi qu'avec la nouvelle unité double face double densité
L'ensemble .... 3330 F ☐

UNITÉ DE DISQUETTE INTÉGRÉE
périphérique Slim Line (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.
L'ensemble .... 2500 F ☐

BON DE COMMANDE
TARIFS FÉVRIER 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 express pour les logiciels : + 30 F. Se renseigner pour les colis au-dessus de 5 kg ainsi que pour les expéditions à l'étranger.

LA RÈGLE A CALCUL :
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. : 325.68.88 - Télex : ETRAV 220064 F / 1303 RAC.

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.

Demander la liste des modules de jeux.