M-1815-72-10 F

HEBDOGICIEL

le 1er hebdomadaire des programmes informatiques

ISSN-0760-6125

ALICE 90 : TOUT FAUX !

VIVE LA FRANCE ET LES JOUEURS D'ACCORDEON ROUGE

Nous sommes bien embêtés. Les gens de Matra qui fabriquent et commercialisent la gamme de micro-ordinateurs Alice ont deux caractéristiques intéressantes: ils sont français et ils sont charmants. Deux raisons évidentes pour essayer de regarder leurs produits avec bienveillance. Nous sommes bien embêtés: l'Alice 90 de Matra est tout faux !
Ca ressemble à peine à un ordinateur, ça n'a pas la couleur d'un ordinateur et pourtant ce n'est pas un ordinateur !
Tout faux !

MATRA HACHETTE TANDY

Qui a bien pu pousser Jean-Luc Lagardère, dirigeant de Matra, à signer un accord avec Tandy et Hachette pour se lancer sur le marché encombré de la micro ? Matra a pourtant d'autres activités lucratives !
L'Alice rouge, fille de ces accords et soeur du MC 10 blanc de Tandy, n'ayant pas remué les foules, qu'est-ce qui a bien pu le pousser ensuite à faire cavalier seul et à sortir cette nouvelle gamme ?
Pourquoi ne pas avoir continué avec Tandy ? Pourquoi concevoir une machine à 80 % française et à 80 % mauvaise comme l'Alice 90 ? Un Tandy rouge, serait-il TRS 80 et 100 % américain, aurait sans problème fait meilleure figure que cet ersatz d'ordinateur !
Espère-t-on que le prix relativement faible de l'Alice 32 (environ 1100 francs) fera vendre l'Alice 90 à 2.500 francs ? Croit-on que les utilisateurs débourseront cette somme sans s'informer, sans se rendre compte des possibilités de la machine, sans constater la carence et la nullité des logiciels disponibles ?
L'explication vient peut-être des déclarations faites à la presse en Octobre dernier: Matra estimait alors que les seuls concurrents sérieux de l'Alice 90 étaient le Spectrum et le MO5 ! Les japonais ne semblaient pas dangereux et l'Alice 90 avait toutes les qualités du monde pour 2.500 francs ! C'était en Octobre, il y a quatre mois !
Et les Oric à 1500 francs ? Les Exelvision et les Thomson plus performants ? Les Commodore à 2000 francs ? Les Atari 800 XL bradés ? Les MSX qui baissent ? Tous plus attirants par leur rapport qualité/prix !
Tout faux !

PAS BEAU, TRES CHER

Un micro-ordinateur a quelque chose de magique. Celui qui l'achète le fait généralement pour vivre avec son temps et pour faire entrer chez lui un peu du génie de la technologie moderne.
Plus le micro-ordinateur ressemble à un ordinateur professionnel, plus l'impression de pouvoir égaler les ordinateurs de la Nasa ou les gros IBM est forte et motivante. Le look professionnel d'Apple, basé sur ce principe, est probablement responsable de son succès en France.
Pourquoi Matra a-t-il délibérément choisi de partir dans une direction diamétralement opposée ? Quel est le technocrate qui a décidé de positionner l'Alice 90 comme un jouet ? Pourquoi cette forme bizarre et cette couleur rouge pour un ordinateur "haut de gamme" ? Etait-on si fier du "succès" du petit Alice pour affubler son grand frère de cette robe rouge ?
De plus, la matière plastique de la carrosserie est d'une qualité plus que douteuse. Vous prenez n'importe quel ordinateur, un Apple, un Oric, un ZX, et vous le retournez, le dessus dessous: la qualité du plastique employé pour le cul de ces machines est la même que celle de l'Alice 90 ! Grain irrégulier, marques laissées par le moule de fabrication et contours hachurés.
Pour 2500 francs, le plastique est tout faux !

BRANCHEMENTS ROUGES

Là, au moins, Matra n'a pas cherché l'originalité à tout prix. Les erreurs sont les mêmes que celles de ses éminents concurrents: des câbles partout !
Alimentation séparée: un boitier et un câble.
Cassette avec prise Din: et un gros câble, un.
Cordon péritel retournable (pour l'incrustation et les futures hypothétiques émissions interactives de la télé).
Une prise Din pour la série et un bus d'extension placé aussi intelligemment que possible à l'arrière de la machine.
Un interrupteur sans voyant lumineux complète le tableau.
Il ne manque guère qu'une alimentation du cordon péritel comme sur l'Oric pour monter sur le podium.
Tout faux, mais pas plus que les autres !

CLAVIER ROUGE

Ha ! La c'est déjà beaucoup mieux. Le clavier n'est pas en gomme-guimauve et un ordinateur français est évidemment muni des lettres accentuées qui font si cruellement défaut à nombre d'ordinateurs étrangers.
Las, si le clavier est effectivement mécanique (avec le même plastique douteux que la carrosserie), point d'accents ! Pas le moindre accent aigu, pas plus de grave ou de tréma que de circonflexe et pour les minuscules: bernique ! Pas de minuscules, sauf en 80 colonnes, si lisibles sans moniteur !
Pas de répétition non plus, pour aucune touche: tic-tic-tic Alice vous muscle les doigts !
Pour ajouter un peu de sel à la chose qui est bien fade, les touches sont particulièrement bien placées et il faut vraiment taper avec précaution pour ne pas rater la minuscule touche "enter".
Quant à la touche 0 qui sert d'interrupteur entre les caractères graphiques, l'inversion vidéo, le changement de couleur et le mode normal, un conseil: vous levez les deux bras au-dessus de la tête, vous pointez votre index droit vers le plafond en repliant tous les autres doigts, vous descendez ensuite très doucement cet index vers la touche 0 en ayant soin de ne pas souffler trop fort vers la touche CTRL ou SHIFT. Si tout s'est bien passé, vous devez avoir un zéro à l'écran. Si il est en caractère vidéo inverse ou en couleur, recommencez en levant les bras plus haut et arrêtez de respirer.
Tout faux !

16 BITS VERTS

Un micro-processeur 6803, version améliorée du 6800, agite les organes de ce machin. C'est un huit bits qui permet par la réunion de deux registres de réaliser théoriquement quelques opérations sur 16 bits.
Enfin un élément positif ! Vérifions tout de suite ses possibilités avec notre test fou habituel :

```
10 A= 2
20 FOR N= 1 TO 20
30 A= SQR(A)
40 NEXT N
50 FOR N= 1 TO 20
60 A= A^2
70 NEXT N
80 PRINT A
```

Résultat 2,00052736 au lieu de 2. Tout faux ! Le basic calcule sur huit bits et ce résultat le situe dans les derniers. Seuls Thomson, Tandy et Hector sont derrière Alice.

Le temps d'exécution est bon: 2,10 secondes. Le MO5 (1,90 s) le bat, mais Alice 90 reste dans les cinq premiers (voir Hebdogiciel numéro 61). Ce sera le seul point positif de cet essai !
Une boucle "FOR N= 1 TO 1000 : PRINT N : NEXT N" s'exécute en 31 secondes, ce qui est très honorable mais point de rapidité de 16 bits !
Pour le reste des entrailles, pas de co-processeur pour la musique ni pour la vidéo. Les capacités mémoire: 56 Ko (pas 90 !) dont 16 Ko de ROM et 40 Ko de RAM. Il reste 31.814 octets de mémoire vive pour l'utilisateur.
Pas tout faux, mais ça vient. Regardons-la donc cette ROM !

ROM MARRON

Deux langages résident dans la ROM: un Basic et un éditeur-assembleur.
Encore une drôle d'idée de Matra: le basic Microsoft est incomplet et pas très efficace probablement à cause de la place occupée par l'éditeur-assembleur et par l'incrustation vidéo (qui ne fonctionne qu'avec un soft, non disponible).
Un bon basic complet n'aurait-il pas été plus adapté à cette machine grand public ? Qui a besoin d'un assembleur IMMEDIATEMENT en achetant une machine ? Une cartouche enfichable aurait très bien fait l'af-

Suite page 11

AMSTRAD, LE REVERS DU REVERS DE LA MEDAILLE.

Je suis désolé. Par nature, je suis méchant, jaloux et aigri et mes seuls plaisirs se mesurent à la quantité de bave visqueuse que je peux déverser sur ceux qui font quelque chose alors que je ne fais rien.
J'étais aux anges quand l'inventaire des logiciels pour Amstrad est paru dans l'Hebdo: peu de logiciels et presque tous nuls. Après l'article élogieux sur l'ordinateur lui-même, j'étais vraiment ravi de cette lacune d'Amstrad.
Et aujourd'hui, je suis vraiment désolé. Je reviens de Londres avec des nouvelles terribles: les centaines de logiciels prévus pour Amstrad sont là ! Tous les bons titres, tous les must: Beach Head, Raid Over Moscou, Flight Path 737, Popeye, Bruce Lee, Pole position, Dig Dug, Pacman, Conan, Hobbit, Zaxxon, Manic Miner, Jet Set Willy et plus de 180 autres titres ! Une horreur, à vous dégoûter pour toujours de la médisance et de la mauvaise foi !

Pourvu que le navire qui les apporte en France fasse naufrage, sinon ils seront là sous un mois ! Maman !

CINOCHE-TELOCHE
Plein les mirettes, pages 14 et 15.

DRIIIIIING
Cette semaine la B.D est de JM, un collaborateur de l'Hebdo qui se défoule. En attendant les votres ! Voir page 17.

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

DEULIGNEURS
Les fainéants sont à la page 11

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.

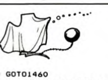
DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : AMSTRAD . APPLE IIe et IIc. ATARI 800 XL . CANON X-07 . CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 ET VIC 20 . EXELVISION EXL 100 . HECTOR HR . MSX et compatibles . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5.

N° 72 1 Mars 1985

Allemagne 3,50 DM - Belgique 70 Frs - Canada 2,50 $ - Luxembourg 74 Frs - Suisse 3 Frs -

10F

JIMMY QUEST



Les fantômes sont à la mode, le MSX aussi. Mélangez le tout avec une bonne pincée de talent et vous obtiendrez un jeu bien séduisant.

Jacques DAGUIN

```
ERRATUM MSX N.71
CONSTRUCTION DE LUTINS

CARACTERES GRAPHIQUES
\     -> GRPH+I
[     -> GRPH+P
_     -> GRPH+SHIFT+I
_X    -> GRPH+R
_W    -> GRPH+-
_Y    -> GRPH+Y
_V    -> GRPH+SHIFT+1 ou \
y     -> GRPH+SHIFT+X
_Z    -> GRPH+V
_[    -> GRPH+N
Lignes collees :5000-5001
                6000-6001
                10000-10001
                10500-10501
                20000-20001
```

Mode d'emploi:
JIMMY dispose de 3 vies. Vous dirigez ce sympathique personnage à l'aide du joystick ou des flèches de déplacement du curseur, parmi des étages infestés de fantômes et de redoutables feu-follets, qui accélèrent à chaque tableau.
Votre but est de récupérer des clefs éparpillées (25 points) ainsi que des diamants (100 points + 1 vie). Chaque tableau terminé vous octroie un bonus de 1000 points.

```
100 REM
110 DEFINTA-Z
120 REM =============
130 REM  DEF.SPRITES
140 REM =============
150 FORM=1TO10
160 FORN=1TO8
170 READX$
180 A$(M)=A$(M)+CHR$(VAL("&B"+X$))
190 NEXTN
200 NEXTM
210 REM =============
220 KEYOFF:GOSUB2760
230 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
240 COLOR12:PRESET(35,173):PRINT#1
,"1] JOYSTICK  2] KEYBOARD"
250 K$=INKEY$
260 IFK$=CHR$(49)THENST=1:GOTO290
270 IFK$=CHR$(50)THENST=0:GOTO290
280 IFK$<>CHR$(49)ORK$<>CHR$(50)TH
EN250
290 COLOR,1,1:SCREEN2,2,0:VI=8:Z=3
:OB=0:V=10:TE=0:CU=14:SC=0
300 ER$=STRING$(5,219)
310 REM ===============
320 REM  DESSIN ETAGES  1er Tablea
u
330 REM ===============
340 AA=171:BB=125:CC=199:DD=127:EE
=56:FF=29:GG=79:HH=31:II=186:JJ=61
:KK=199:LL=63:PS=2:CO=10
350 FORS=1TO7:PUTSPRITES,,1:NEXT:C
LS
360 LINE(0,29)-(55,33),6,BF
370 LINE(80,29)-(255,33),6,BF
380 LINE(0,61)-(50,65),6,BF
390 LINE(62,61)-(185,65),6,BF
400 LINE(200,61)-(235,65),6,BF
410 LINE(0,93)-(120,97),6,BF
420 LINE(140,93)-(255,97),6,BF
430 LINE(0,125)-(100,129),6,BF
440 LINE(125,125)-(170,129),6,BF
450 LINE(200,125)-(255,129),6,BF
460 LINE(0,157)-(170,161),6,BF
470 LINE(185,157)-(235,161),6,BF
480 LINE(0,189)-(255,192),6,BF
490 REM =================
500 REM  DESSIN ECHELLES
510 REM =================
520 A$="C03D32BM+8,-32D32U4L8U4R8U
4L8U4R8U4L8U4R8U4L8"
530 PSET(40,156):DRAW"XA$;":PSET(1
40,156):DRAW"XA$;":PSET(80,124):DR
AW"XA$;":PSET(40,92):DRAW"XA$;":PS
ET(80,60):DRAW"XA$;":PSET(170,60):
DRAW"XA$;":PSET(156,92):DRAW"XA$;"
:PSET(40,28):DRAW"XA$;":PSET(120,2
8):DRAW"XA$;"
540 PSET(205,28):DRAW"XA$;":PSET(2
20,124):DRAW"XA$;"
550 REM ==============
560 REM  DESSIN CLEFS
570 REM ==============
580 C$="C05U2R2D2L1D6U3R2M-1,+1D1R
1"
590 D$="C07F4G4H4E4F1D1F2G2E2L6"
600 E$="C1R10D1L10D1R10D1L10D1R10D
1L10D1R10D1L10D1R10D1L10D1R10"
610 PSET(12,51):DRAW"XC$;":PSET(14
2,83):DRAW"XC$;":PSET(121,115):DRA
W"XC$;":PSET(182,147):DRAW"XD$;":P
SET(245,19):DRAW"XC$;":PSET(12,147
):DRAW"XC$;":PSET(12,115):DRAW"XC$
;"
620 PSET(12,83):DRAW"XC$;":PSET(12
,19):DRAW"XC$;":PSET(106,115):DRAW
"XC$;":PSET(125,83):DRAW"XC$;":PSE
T(62,51):DRAW"XC$;":PSET(235,51):D
RAW"XC$;":PSET(245,83):DRAW"XC$;":
PSET(245,115):DRAW"XC$;"
630 PSET(92,19):DRAW"XC$;":PSET(15
5,19):DRAW"XC$;":PSET(155,51):DRAW
"XC$;":PSET(165,147):DRAW"XC$;":PS
ET(246,179):DRAW"XC$;":PSET(125,17
9):DRAW"XC$;"
640 GOTO1010
650 REM ===============
660 REM  DESSIN ETAGES 2eme Tablea
u
670 REM ===============
680 FORS=1TO7:PUTSPRITES,,1:NEXT:C
LS
690 FORT=0TO500:NEXT
700 AA=101:BB=29:CC=119:DD=31:EE=6
1:FF=61:GG=69:HH=63:II=171:JJ=157:
KK=189:LL=159:PS=5:CO=15
710 LINE(0,29)-(100,33),6,BF
720 LINE(120,29)-(255,33),6,BF
730 LINE(10,61)-(60,65),6,BF
740 LINE(70,61)-(90,65),6,BF
750 LINE(100,61)-(180,65),6,BF
760 LINE(195,61)-(235,65),6,BF
770 LINE(0,93)-(35,97),6,BF
780 LINE(45,93)-(80,97),6,BF
790 LINE(100,93)-(140,97),6,BF
800 LINE(160,93)-(255,97),6,BF
810 LINE(0,125)-(45,129),6,BF
820 LINE(60,125)-(100,129),6,BF
830 LINE(120,125)-(190,129),6,BF
840 LINE(200,125)-(255,129),6,BF
850 LINE(20,157)-(100,161),6,BF
860 LINE(120,157)-(170,161),6,BF
870 LINE(190,157)-(255,161),6,BF
880 LINE(0,189)-(255,192),6,BF
890 REM =================
900 REM  DESSIN ECHELLES
910 REM =================
920 PSET(45,156):DRAW"XA$;":PSET(2
10,156):DRAW"XA$;":PSET(25,124):DR
AW"XA$;":PSET(65,124):DRAW"XA$;":P
SET(125,124):DRAW"XA$;":PSET(10,92
):DRAW"XA$;":PSET(175,92):DRAW"XA$
;":PSET(230,92):DRAW"XA$;":PSET(25
,60):DRAW"XA$;"
930 PSET(46,60):DRAW"XA$;":PSET(11
0,60):DRAW"XA$;":PSET(215,60):DRAW
"XA$;":PSET(80,28):DRAW"XA$;":PSET
(165,28):DRAW"XA$;":PSET(140,156):
DRAW"XA$;"
940 REM ==============
950 REM  DESSIN CLEFS
960 REM ==============
970 PSET(104,115):DRAW"XC$;":PSET(
104,147):DRAW"XC$;":PSET(165,147):
DRAW"XC$;":PSET(245,147):DRAW"XC$;
":PSET(84,83):DRAW"XC$;":PSET(145,
83):DRAW"XC$;":PSET(161,83):DRAW"X
C$;":PSET(235,51):DRAW"XC$;":PSET(
12,19):DRAW"XC$;":PSET(247,19):DRA
W"XD$;"
980 PSET(201,115):DRAW"XC$;":PSET(
245,179):DRAW"XC$;":PSET(104,179):
DRAW"XC$;":PSET(122,51):DRAW"XC$;"
:PSET(12,51):DRAW"XC$;":PSET(45,11
5):DRAW"XC$;":PSET(145,115):DRAW"X
C$;"
990 PSET(191,51):DRAW"XC$;":PSET(1
04,19):DRAW"XC$;"
1000 REM ======================
1010 REM  COORDONNEES DE DEPART
1020 REM ======================
1030 COLOR13:PSET(10,2):PRINT#1,"S
CORE":PSET(100,2):PRINT#1,"HSCORE"
:PSET(198,2):PRINT#1,"VIES"
1040 COLOR10:PSET(45,2):PRINT#1,SC
:PSET(142,2):PRINT#1,HS:PRESET(227
,2):PRINT#1,Z
1050 X=15:Y=172:A=150:B=172:C=10:D
=140:E=60:F=108:G=100:H=76:I=150:J
=44:K=30:L=12:M=30:N=172
1060 REM ===================
1070 REM  AFFICHAGE SPRITES
1080 REM ===================
1090 SPRITE$(1)=A$(1)+A$(2)
1100 SPRITE$(2)=A$(3)+A$(4)
1110 SPRITE$(3)=A$(5)+A$(6)
1120 SPRITE$(4)=A$(7)+A$(8)
1130 SPRITE$(5)=A$(9)+A$(10)
1140 PUTSPRITE1,(X,Y),CU,4
1150 PUTSPRITE2,(A,B),CO,PS
1160 PUTSPRITE3,(C,D),CO,PS
1170 PUTSPRITE4,(E,F),CO,PS
1180 PUTSPRITE5,(G,H),CO,PS
1190 PUTSPRITE6,(I,J),CO,PS
1200 PUTSPRITE7,(K,L),CO,PS
1210 REM =============
1220 REM  VITESSE F/F
1230 REM =============
1240 A=A+(VI+1):IFA>=255THENA=0
1250 C=C-(VI+1):IFC<=0THENC=255
1260 E=E+(VI-2):IFE>=255THENE=0
1270 G=G-(VI+2):IFG<=0THENG=255
1280 I=I+VI:IFI>=255THENI=0
1290 K=K-(VI+1):IFK<=0THENK=255
1300 M=M-VI:IFM<=0THENM=255
1310 REM ===================
1320 REM  DEPLACEMENT JIMMY
1330 REM ===================
1340 S=STICK(ST)
1350 IFX<=235ANDS=3ORX<=235ANDS=20
RX<=235ANDS=4THENX=X+V:PUTSPRITE1,
(X,Y),CU,1
1360 IFX>=15ANDS=7ORX>=15ANDS=6ORX
>=15ANDS=8THENX=X-V:PUTSPRITE1,(X,
Y),CU,3
1370 REM ==============
1380 REM  VERIF.ETAGES
1390 REM ==============
1400 IFPOINT(X,Y-12)=3ORPOINT(X+2,
Y-12)=3ORPOINT(X+4,Y-12)=3ORPOINT(
X+6,Y-12)=3THEN1430
1410 IFPOINT(X,Y+24)=3ORPOINT(X+2,
Y+24)=3ORPOINT(X+4,Y+24)=3ORPOINT(
X+6,Y+24)=3THEN1450
1420 GOTO1460
1430 IFS=1ANDY>13THENY=Y-32:PUTSPR
ITE1,(X,Y),CU,4:PLAY"O5L64GO4EF"
1440 GOTO1470
1450 IFS=5ANDY<172THENY=Y+32:PUTSP
RITE1,(X,Y),CU,4:PLAY"O4L64FEO5G"
1460 REM ==============
1470 REM  VERIF.CHUTES
1480 REM ==============
1490 IFPOINT(X+4,Y+17)<>6ANDPOINT(
X+4,Y+17)<>7THEN1500ELSE1550
1500 SPRITEOFF:FORM=1TO250:SOUND8,
10
1510 SOUND0,M
1520 PUTSPRITE1,(X,Y)
1530 Y=Y+1:IFY=192THEN1730
1540 NEXTM
1550 REM ==============
1560 REM  VERIF.OBJETS
1570 REM ==============
1580 IFPOINT(X+11,Y+11)=7ORPOINT(X
-3,Y+11)=7THENSC=SC+100:Z=Z+1:GOSU
B1820:PSET(X-9,Y+5):DRAW"XE$;":PSE
T(X+8,Y+5):DRAW"XE$;":PLAY"L64O4AB
O3CDO2EF"
1590 IFPOINT(X+11,Y+7)=5ORPOINT(X-
2,Y+7)=5THENSC=SC+25:GOSUB1850:PSE
T(X-9,Y+5):DRAW"XE$;":PSET(X+8,Y+5
):DRAW"XE$;":OB=OB+1:PLAY"V10L64O3
AGO4FEDO5CB"
1600 IFOB=20THENPLAY"V10O4L10ABCDE
FGRGFEDCBC":SC=SC+1000:FORN=0TO150
0:NEXT:SPRITEOFF:OB=OB+1:GOTO680
1610 IFOB=39THENPLAY"V10O4L10ABCDE
FGRGFEDCBC":SC=SC+1000:VI=VI+1:FOR
N=0TO1500:NEXT:OB=0:SPRITEOFF:GOTO
320
1620 REM =====================
1630 REM  PONT PRESENT/ABSENT
1640 REM =====================
1650 IFTE=20THENLINE(AA,BB)-(CC,DD
),6,B:LINE(EE,FF)-(GG,HH),6,B:LINE
(II,JJ)-(KK,LL),6,B:PLAY"O3L10AL10
BL10C"
1660 IFTE=30THENLINE(AA,BB)-(CC,DD
),1,B:LINE(EE,FF)-(GG,HH),1,B:LINE
(II,JJ)-(KK,LL),1,B:TE=0:PLAY"O3L1
0CL10BL10A"
1670 REM ============
1680 REM  JIMMY PRIS
1690 REM ============
1700 ONSPRITEGOSUB1730:SPRITEON
1710 TE=TE+1
1720 GOTO1150
1730 SPRITEOFF
1740 PLAY"V10L10O4FAGCFGO3CLF2"
1750 Z=Z-1:GOSUB1820
1760 IFZ=0THENGOTO1770ELSE1790
1770 IFSC>HSTHENHS=SC
1780 COLOR15:PRESET(95,75):PRINT#1
,"GAME OVER":COLOR1:PSET(147,2):PR
INT#1,ER$:COLOR10:PSET(142,2):PRIN
T#1,HS:FORT=0TO15000:NEXT:GOSUB276
0:GOTO240
1790 FORT=0TO2000:NEXTT
1800 GOTO1030
1810 REM ===============
1820 REM  AFF.SCORE VIE
1830 REM ===============
1840 COLOR1:PSET(230,2):PRINT#1,ER
$:COLOR10:PRESET(227,2):PRINT#1,Z
1850 COLOR1:PSET(50,2):PRINT#1,ER$
:COLOR10:PSET(45,2):PRINT#1,SC
1860 RETURN
1870 REM =======
1880 REM  DATAS
1890 REM =======
1900 REM              JIMMY DROITE
1910 DATA00000000
1920 DATA00000000
1930 DATA00000000
1940 DATA00001100
1950 DATA00001100
1960 DATA00000000
1970 DATA00011000
1980 DATA00111000
1990 DATA01011100
2000 DATA00111010
2010 DATA00011000
2020 DATA01011100
2030 DATA10110100
2040 DATA00001000
2050 DATA00010000
2060 DATA00011000
2070 REM              FEU FOLLET
2080 DATA00000000
2090 DATA00000000
2100 DATA00000010
2110 DATA00100100
2120 DATA00010000
2130 DATA00010010
2140 DATA01001100
2150 DATA00101000
2160 DATA01111001
2170 DATA00111010
2180 DATA10111110
2190 DATA01101100
2200 DATA01111101
2210 DATA00110110
2220 DATA00111100
2230 DATA00011000
2240 REM              JIMMY GAUCHE
2250 DATA00000000
2260 DATA00000000
2270 DATA00000000
2280 DATA00110000
2290 DATA00110000
2300 DATA00000000
2310 DATA00011000
2320 DATA00011100
2330 DATA00111010
2340 DATA01011100
2350 DATA00011000
2360 DATA00111010
2370 DATA00101101
2380 DATA00010000
2390 DATA00001000
2400 DATA00011000
2410 REM              JIMMY FACE
2420 DATA00000000
2430 DATA00000000
2440 DATA00000000
2450 DATA00011000
2460 DATA00011000
2470 DATA00000000
2480 DATA00111100
2490 DATA01011010
2500 DATA10011001
2510 DATA01011010
2520 DATA00011000
2530 DATA00100100
2540 DATA00100100
2550 DATA01000010
2560 DATA01000010
2570 DATA11000011
2580 REM              FANTOME
2590 DATA00000000
2600 DATA00000000
2610 DATA00000000
2620 DATA10011001
2630 DATA01011010
2640 DATA01100110
2650 DATA01111110
2660 DATA01111110
2670 DATA00111100
2680 DATA00111100
2690 DATA00111100
2700 DATA00011000
2710 DATA00011000
2720 DATA00001000
2730 DATA00001000
2740 DATA00010000
2750 REM ==============
2760 REM  PRESENTATION
2770 REM ==============
2780 COLOR 7,1,1:SCREEN2
2790 PLAY"V10L64O4ABCDEFGBCDEFGCDE
FGDEF"
2800 LINE (27,22)-(228,168),,B:LIN
E(28,23)-(227,167),7,B:LINE(29,24)
-(226,166),7,B:LINE(30,25)-(225,16
5),7,B
2810 LINE(32,27)-(223,163),5,B:LIN
E(33,28)-(222,162),5,B:LINE(34,29)
-(221,161),5,B:LINE(215,155)-(40,3
5),4,B
2820 COLOR 6:PSET(51,56):LINE-(203
,56):LINE-(202,60):LINE-(76,60):LI
NE-(72,86):LINE-(70,91):LINE-(54,9
1):LINE-(55,88):LINE-(66,88):LINE-
(68,88):LINE-(69,85):LINE-(73,60):
LINE-(50,60):LINE-(51,57)
2830 PLAY"DCBACBABAGREFADCCCO5EDCR
O4CCCCC"
2840 PSET (81,64):LINE-(81,64):LIN
E-(76,92):LINE-(80,92):LINE-(85,64
):LINE-(82,64):PSET(90,64):LINE-(8
5,92):LINE-(90,92):LINE-(93,72):LI
NE-(96,82):LINE-(102,72):PSET(91,6
4):LINE-(94,64):LINE-(97,75):LINE-
(102,64)
2850 PSET (103,72):LINE-(99,92):LI
NE-(104,92):LINE-(108,64):LINE-(10
3,64):PSET(113,64):LINE-(109,92):L
INE-(114,92):PSET(114,64):LINE-(11
9,64)
2860 PSET (114,92):LINE-(117,72):L
INE-(121,82):LINE-(128,72):LINE-(1
25,92):LINE-(131,92):LINE-(134,64)
:LINE-(126,64):LINE-(122,75):LINE-
(119,64)
2870 PSET (138,64):LINE-(138,64):L
INE-(137,78):LINE-(138,80):LINE-(1
47,80):LINE-(144,92):LINE-(142,96)
:LINE-(138,97)
2880 PSET (137,97):LINE-(53,97):LI
NE-(52,100):LINE-(142,100):LINE-(1
44,99):LINE-(146,97):LINE-(147,92)
:LINE-(149,86):PSET(149,85):LINE-(
150,80):LINE-(152,64):PSET(147,77)
:LINE-(148,64):LINE-(151,64)
2890 PSET (146,77):LINE-(142,77):L
INE-(142,75):LINE-(143,64):LINE-(1
39,64):PSET(52,105):LINE-(152,105)
:PSET(52,106):LINE-(52,108):LINE-(
129,108):LINE-(128,108)
2900 CIRCLE (67,126),12:CIRCLE (67
,126),8:PSET (69,128):LINE -(78,13
9):LINE -(73,139):LINE -(66,128):L
INE -(68,128):PSET (85,114):LINE -
(81,134):LINE -(82,137):LINE -(90,
137):LINE -(92,136):LINE -(93,133)
2910 PSET (69,128):LINE -(78,139):
LINE -(73,1"9):LINE -(66,128):LINE
 -(68,128)
2920 PSET (85,114):LINE -(81,134):
LINE -(82,137):LINE -(90,137):LINE
 -(92,136):LINE -(93,133)
2930 LINE -(97,114):LINE -(93,114)
:LINE -(90,133):LINE -(85,133):LIN
E -(89,114):LINE -(86,114)
2940 PSET (101,114):LINE -(96,137)
```


Suite page 3

JACK

EXELVISION-EXL 100

Jouer au Jack Pot sans dépenser d'argent, le pied!

F. CRISTOFINI

```
1 ! **** JACK POT ******************
2 ! **** 1985: PAR CRISTOFINI.F ****
3 ! ********************************
4 CLS "WBB"
5 CALL COLOR("0YB")
6 LOCATE (6,6):INPUT "JOUEUR!TON NOM ";N$
7 CLS
8 ! **** DEFINITION ****
9 CALL CHAR(92,"0000000000000010F1F")
10 CALL CHAR(91,"00060810204080000F0F8")
11 CALL CHAR(93,"3B372F2F371F0F030000")
12 CALL CHAR(28,"FCFCFCFCFCF8F0C00000")
13 CALL CHAR(37,"00000000000000000001")
14 CALL CHAR(15,"000010183828587 8E850")
15 CALL CHAR(16,"068DFB3F000000000000")
16 CALL CHAR(17,"F0E0C000000000000000")
17 CALL CHAR(18,"0000000030383F1F073F")
18 CALL CHAR(19,"0000000080C0C080C0F0")
19 CALL CHAR(20,"77674F5F6F3F1F070000")
20 CALL CHAR(21,"F8F8F8F8F8F0E0C00000")
21 CALL CHAR(10,"00000000071F30767676")
22 CALL CHAR(11,"00000000C0F038F8FCFC")
23 CALL CHAR(13,"707E7E7E7E703E1F0700")
24 CALL CHAR(14,"1CDCDCDCDC18F0E08000")
25 LOCATE (10,4):INPUT "VOULEZ VOUS LES REGLES DU JEU ";J$
26 IF J$<>"O"THEN 27 ELSE GOSUB 106
27 CLS
28 CALL COLOR("0GBHLF")
29 LOCATE (1,12):PRINT "JJAACCKK..PPOOTT"
30 LOCATE (2,12):PRINT "JJAACCKK..PPOOTT"
31 GOSUB 174
32 S=0:L=80
33 L=L-S:C=0:CI=0:P=0:D=0:LOCATE (6,12):PRINT "JOUEUR:";N$:IF L<=0 THEN 58
34 CALL COLOR("0RB")
35 LOCATE (21,3):PRINT "MISE ";0,"CREDITS ";L
36 LOCATE (4,3):INPUT "VOTRE MISE ";S
37 IF S<=0 OR S>100 THEN 36
38 LOCATE (21,3):PRINT "MISE ";S,"CREDITS ";L-S
39 R=0:GOSUB 143
40 !**** CHOIX ALEATOIRE DES COMBINAISONS****
41 RANDOMIZE
42 C1=INT(RND*5):R=0:IF C1<=0 THEN 41
43 ON C1 GOSUB 63,68,73,78
44 R=4:GOSUB 143
45 RANDOMIZE
46 C2=INT(RND*5):R=4:IF C2<=0 THEN 45
47 ON C2 GOSUB 63,68,73,78
48 R=8:GOSUB 143:RANDOMIZE
49 C3=INT(RND*5):R=8:IF C3<=0 THEN 48
50 ON C3 GOSUB 63,68,73,78
51 R=12:GOSUB 143:RANDOMIZE
52 C4=INT(RND*5):R=12:IF C4<=0 THEN 51
53 ON C4 GOSUB 63,68,73,78
54 F=C+CI+P+D
55 IF (F>0 AND F<6)OR (F>9 AND F<15)THEN GOSUB 83 ELSE 98
56 PAUSE 1:LOCATE (10,9):PRINT "                    ":LOCATE (11,9)
57 PRINT "                    ":IF L<=0 THEN 58 ELSE 33
58 LOCATE (17,1):PRINT "TERMINE,VOUS N'AVEZ PLUS DE CREDITS"
59 LOCATE (18,1):INPUT "VOULEZ VOUS REJOUER";Q$
60 IF Q$="O"THEN RUN ELSE 61
61 CLS:END
62 !**** CERISE ****
63 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (10,9+R):PRINT CHR$(92);CHR$(91)
64 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (11,9+R):PRINT CHR$(93);CHR$(28)
65 C=1
66 RETURN
67 !**** POMME ****
68 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (10,9+R):PRINT CHR$(37);CHR$(15)
69 LOCATE (11,9+R):PRINT CHR$(16);CHR$(17)
70 CI=2
71 RETURN
72 !**** BANANE ****
73 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (10,9+R):PRINT CHR$(18);CHR$(19)
74 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (11,9+R):PRINT CHR$(20);CHR$(21)
75 P=3
76 RETURN
77 !**** DOLLAR ****
78 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (10,9+R):PRINT CHR$(10);CHR$(11)
79 LOCATE (11,9+R):PRINT CHR$(13);CHR$(14)
80 D=10
81 RETURN
82 !*** SOUS PROGRAMME GAGNANT ***
83 A$="0E683FC7031EF040043CE0010F78C00216B040042C60010F55840031AD08006FE"
84 CALL SPEECH("L,"&A$)
85 LOCATE (20,10):PRINT " GAGNE"
86 CALL COLOR("0bBLF")
87 LOCATE (4,24):PRINT "GGOOOODD!!":PAUSE 5:LOCATE (18,24):PRINT "              "
88 CALL COLOR("0WBHLF"):LOCATE (10,9):PRINT "$$  $$  $$  $$"
89 LOCATE (11,9):PRINT "$$  $$  $$  $$"
90 PAUSE 3:LOCATE (10,9):PRINT "              "
91 LOCATE (11,9):PRINT "              "
92 CALL COLOR("0RB")
93 RANDOMIZE
94 S=-(S*(INT(RND*12))):LOCATE (18,20):PRINT "BONUS ";-S
95 IF S=0 THEN 94
96 PAUSE 8:LOCATE (18,20):PRINT "                    ":GOTO 56
97 !*** SOUS PROGRAMME PERDANT ***
98 X1$="077C312DD46D6F708213EC60072B58C10C66303211F4A0072D6841823E9316EAB637"
99 X2$="BAD18D6E74A2139DE8443BDAD18E7634A319CD6846339AB18C6634A2118D68442D6A"
100 X3$="518B5AD4A21AD5A84635AA518D4A54A21295A844294AD1FF"
101 X$=X1$&X2$&X3$
102 CALL SPEECH("L,"&X$)
103 LOCATE (20,10):PRINT " PERDU"
104 PAUSE 2:LOCATE (20,10):PRINT "        "
105 GOTO 56
106 !**** REGLES DU JEU ****
107 !***********************
108 CLS
109 LOCATE (2,1):PRINT "ce jeu simule le JACK.POT "
110 LOCATE (3,1):PRINT "voici les combinaisons
    gagnantes"
111 LOCATE (10,17):PRINT "VOUS DISPOSEZ DE"
112 CALL COLOR("0GBL"):LOCATE (12,17):PRINT "8800
    CCRREEDDIITTSS"
113 CALL COLOR("1BW")
114 LOCATE (6,5):PRINT CHR$(92);CHR$(91);CHR$(32);
    CHR$(92);CHR$(91);CHR$(32)
115 LOCATE (6,11):PRINT CHR$(92);CHR$(91);CHR$(32);
    CHR$(92);CHR$(91)
116 CALL COLOR("1RW")
117 LOCATE (7,5):PRINT CHR$(93);CHR$(28);CHR$(32);
    CHR$(93);CHR$(28);CHR$(32)
118 LOCATE (7,11):PRINT CHR$(93);CHR$(28);CHR$(32);
    CHR$(93);CHR$(28)
119 CALL COLOR("1YB")
120 LOCATE (9,5):PRINT CHR$(37);CHR$(15);CHR$(32);
    CHR$(37);CHR$(15);CHR$(32)
121 LOCATE (9,11):PRINT CHR$(37);CHR$(15);CHR$(32);
    CHR$(37);CHR$(15)
122 LOCATE (10,5):PRINT CHR$(16);CHR$(17);CHR$(32);
    CHR$(16);CHR$(17);CHR$(32)
123 LOCATE (10,11):PRINT CHR$(16);CHR$(17);CHR$(32);
    CHR$(16);CHR$(17)
124 CALL COLOR("1YB")
125 LOCATE (12,5):PRINT CHR$(18);CHR$(19);CHR$(32);
    CHR$(18);CHR$(19);CHR$(32)
126 LOCATE (12,11):PRINT CHR$(18);CHR$(19);CHR$(32);
    CHR$(18);CHR$(19);CHR$(32)
127 CALL COLOR("1GB")
128 LOCATE (13,5):PRINT CHR$(20);CHR$(21);CHR$(32);
    CHR$(20);CHR$(21);CHR$(32)
129 LOCATE (13,11):PRINT CHR$(20);CHR$(21);CHR$(32);
    CHR$(20);CHR$(21)
130 CALL COLOR("1WB")
131 LOCATE (15,5):PRINT CHR$(10);CHR$(11);CHR$(32);
    CHR$(10);CHR$(11);CHR$(32)
132 LOCATE (15,11):PRINT CHR$(10);CHR$(11);CHR$(32);
    CHR$(10);CHR$(11)
133 LOCATE (16,5):PRINT CHR$(13);CHR$(14);CHR$(32);
    CHR$(13);CHR$(14);CHR$(32)
134 LOCATE (16,11):PRINT CHR$(13);CHR$(14);CHR$(32);
    CHR$(13);CHR$(14)
135 CALL COLOR("0GB")
136 LOCATE (4,1):PRINT "mais il y en a d'autres"
137 LOCATE (21,1):PRINT "TAPEZ 'J' POUR JOUER"
138 LOCATE (15,17):PRINT "LORSQUE VOUS GAGNEZ "
139 LOCATE (16,17):PRINT "VOUS GAGNEZ LE JACK POT"
140 LOCATE (17,17):PRINT "PLUS VOTRE MISE"
141 A$=KEY$:IF A$<>"J"THEN 1 ELSE RETURN
142 RETURN
143 !*** AFFICHAGE DES CARACTERES ***
144 FOR I=.05 TO .1 STEP .03
145 GOSUB 73
146 CALL COLOR("1WB")
147 LOCATE (10,9+R):PRINT CHR$(92);CHR$(91)
148 CALL COLOR("1RB")
149 LOCATE (11,9+R):PRINT CHR$(93);CHR$(28)
150 GOSUB 170
151 PAUSE I
152 CALL COLOR("1YB")
153 LOCATE (10,9+R):PRINT CHR$(37);CHR$(15)
154 LOCATE (11,9+R):PRINT CHR$(16);CHR$(17)
155 GOSUB 170
156 PAUSE I
157 CALL COLOR("1WB")
158 LOCATE (10,9+R):PRINT CHR$(18);CHR$(19)
159 CALL COLOR("1GB")
160 LOCATE (11,9+R):PRINT CHR$(20);CHR$(21)
161 PAUSE I
162 GOSUB 170
163 CALL COLOR("1WB")
164 LOCATE (10,9+R):PRINT CHR$(10);CHR$(11)
165 LOCATE (11,9+R):PRINT CHR$(13);CHR$(14)
166 PAUSE I
167 NEXT I
168 RETURN
169 !*** BRUIT JACK POT ***
170 O$="0D7C91B2BAB602FC"
171 CALL SPEECH("L,"&O$)
172 RETURN
173 !*** CONTOUR JACK POT ***
174 CALL COLOR("0MB")
175 FOR I=8 TO 22:LOCATE (8,I):PRINT CHR$(29):LOCATE
    (13,I):PRINT CHR$(29)
176 NEXT I
177 FOR I=8 TO 12:LOCATE (I,7):PRINT CHR$(19):LOCATE
    (I,23):PRINT CHR$(3)
178 NEXT I
179 FOR W=9 TO 22 STEP 4:CALL COLOR("1YB")
180 LOCATE (15,W):PRINT CHR$(10);CHR$(11);"  "
181 LOCATE (16,W):PRINT CHR$(13);CHR$(14);"  ":NEXT W
182 RETURN
```

édito

Les piégeurs piégés ! Certains d'entre vous ont pu voir l'émission de TF1, "Pik et Pok et Colégram", il y a quinze jours. Une rubrique de quelques minutes y a été consacrée à Hebdogiciel. Les caméras de télé avaient débarqué peu de temps auparavant dans nos somptueux locaux et avaient filmé dans tous les coins pendant que nous continuions à bosser. Elles avaient ensuite passé de nombreuses heures à essayer de filmer votre serviteur en train de parler du serveur Hebdogiciel car votre serviteur, allez savoir pourquoi, était plié en deux par un inextinguible fou-rire, une phrase sur deux ! "C'est pas grave ! Nous allons arranger tout cela au montage ! ", avait dit la réalisatrice en arborant un sourire bizarre au coin des lèvres.
Quand l'émission est passée sur les antennes, nous nous sommes rendus compte que le montage avait effectivement arrangé pas mal de choses: le film sur le journal montrait une bande d'échevelés en train de taper comme des fous sur des ordinateurs au milieu d'un inextricable bordel ! Quand à l'interview du rédacteur en chef montrant le prototype du serveur, au lieu de prendre les passages où je m'étais appliqué à parler convenablement et à prendre mon air le plus sérieux et le plus "pro", on me voit en train de me marrer comme une baleine !
Les piégeurs piégés ! J'espère que vous ne croyez pas une seconde que nous sommes effectivement comme ca: des rigolos bordéliques ! Non, hein, vous n'y croyez pas ?
Vous avez tort, nous sommes VRAIMENT comme ça ! Gniak gniak !

Gérard Ceccaldi

UNE RUMEUR...

Selon une rumeur tenace, Amstrad aurait l'intention de lancer d'ici peu de temps une nouvelle version du CPC 464, ayant un lecteur de disquettes intégré au lieu du lecteur de cassettes. Prix présumé avec un moniteur monochrome: moins de 5000 francs.

MSX

Suite de la page 2

```
:LINE -(108,137):LINE -(109,133):L
INE -(101,133):LINE -(102,128):LIN
E -(106,128)
2950 LINE -(107,125):LINE -(102,12
5):LINE -(104,118):LINE -(110,118)
2960 PSET (102,114):LINE -(113,114
):LINE -(112,118):LINE -(111,118)
2970 PSET (119,114):LINE-(129,114)
2990 PSET (130,115):LINE -(132,116
):LINE -(132,119):LINE -(132,120):
LINE-(128,120):LINE-(128,118):LINE
-(121,118):LINE-(119,120)
3070 PSET (119,120):LINE -(118,123
):LINE -(128,125):LINE -(130,128):
LINE-(130,132):LINE-(128,135):LINE
-(126,137):LINE-(115,137):LINE-(11
3,136):LINE-(113,134):LINE-(113,13
3)
3180 PSET (118,115):LINE -(116,117
):LINE -(114,120):LINE -(114,123):
LINE-(115,127):LINE-(120,128):LINE
-(124,129):LINE-(125,132):LINE-(12
3,133):LINE-(117,133):LINE-(116,13
2):LINE-(113,132)
3300 PSET (119,122):LINE -(120,119
)
3320 PSET (130,108):LINE -(139,108
):LINE -(134,137):LINE -(139,137)
3360 LINE -(144,108):LINE -(151,10
8):LINE -(151,106):LINE -(152,106)
3400 PSET (49,108):LINE -(49,108):
LINE -(50,105):LINE -(51,105)
3440 PSET (51,108):LINE -(50,108)
3460 COLOR 1
3470 PSET (52,107):PSET (71,133):P
SET (73,136):PSET (73,133)
3520 COLOR 15
3530 PSET (166,110):LINE -(165,97)
:LINE -(166,86):LINE -(168,81)
3570 LINE -(174,80):LINE -(177,82)
:LINE -(178,92):LINE -(176,108)
3610 PSET (176,109):LINE -(167,110
)
3640 PSET(182,110):LINE -(185,85):
LINE -(188,83):LINE -(194,84):LINE
 -(197,91)
3680 LINE -(197,99):LINE -(195,106
):LINE -(195,110):LINE -(194,113)
3720 LINE -(193,114):LINE -(188,11
2):LINE -(184,110):LINE -(183,110)
3760 PSET (184,98):LINE -(185,95):
LINE -(189,95):LINE -(190,99):LINE
 -(189,108):LINE-(187,110)
3830 PSET(166,95):LINE -(168,93):L
INE -(170,93):LINE -(171,96):LINE
-(171,103):LINE -(170,108):LINE-(1
70,109)
3890 PSET (185,103):PSET (185,102)
:PSET (167,102):PSET (167,101)
3930 PSET (167,100):PSET(185,104)
3950 COLOR 9
3960 PSET (182,117):LINE -(177,114
):LINE -(173,114):LINE -(171,120)
4000 PSET (170,127):LINE -(183,125
```

Suite page 27

JOY'S PEN

VIC 20

Les Picasso en herbe vont être aux anges.
Voici un beau programme permettant de créer de beaux dessins qui pourront être sauvegardés sur K7 pour la postérité.

Christian GAMBARI

Mode d'emploi:
Faites-vous accompagner d'une belle extension 8 ou 16K et de votre plus beau joystick.

ERRATUM sur VIC 20
STAR WARS du n° 70
R202 est passé nous voir et il n'était pas content du tout ! Nous avons oublié de préciser qu'avant le chargement du programme il fallait taper:

```
POKE44,32:POKE46,32:
POKE8192,0:POKE8193,
0:POKE8194,0
```

```
100 PRINT"□ _3 = INVERSION VIDEO.№ _5 =
    NORMAL";4:20:PRINT
585 PRINT"№ '#' SAUVE DESSIN/K7, № 'L'
    LE LIT SUR LA K7."
586 PRINT"№ '#' & 'T' =MANGE LES
    MOUEURS CRIBRE/ECRAN."
590 PRINT"№ '/' =COULEUR D'ORIGINE"
590 PRINT"'@' =ESSIN VIE 20"
592 PRINT"□ ? = APPEL COMMANDES"
595 GOSUB600:PRINTCHR$(147);CHR$(142):
    RETURN
600 PRINT:4:20:PRINT
610 PRINT"  #PRESSEZ UNE TOUCHE#"
620 POKE198,0:WAIT198,1:RETURN
630 POKE214,20:PRINT
640 PRINT"                    "
650 POKE198,0:WAIT198,1:RETURN
700 FORT=1TO20:NEXT RETURN
768 POKESN,5:POKETN,240:RETURN
770 POKESN,5:POKETN+1,220:RETURN
785 REM ################
790 REM # TRIPLE DES COMMANDES #
795 REM ################
800 PRINT"□□ S'#'□ CARRC. EN H A G №
    J'INS"#"□ EFFRCE L'ECRAN"
810 PRINT" #'F1'# CHOIX COULEURS. №
    #'CRSR'#D/D DEPLACE LE №CR SANS
    EFFRCEMENT."
820 PRINT"№ #'RETURN'# DEP. DESSIN
    №ALLE POSITION CR."
830 PRINT"№ #'SPACE'# CHOIX CARRCT.№
    #'<'>'# AJUSTE CHOIX."
840 PRINT"№ #'F3/F5'# INVERS. VIDEO"
    :GOSUB600
850 PRINT"№ #'S'# SAUVE LE DESSIN
    №SUR K7."
855 PRINT"№ #'L'# LE LIT SUR K7."
860 PRINT"№ # & S # T# CHANGE LES
    :  MOUEURS CRIBE/ECRAN."
865 PRINT"№ #'C'# COULEUR ORIGINE"
870 PRINT"№ # & S # T# DIAGONALES."
875 PRINT"№ #'@'# DESSIN VIC 20":
    GOSUB600:PRINT"□":GOTO30
980 REM ################
990 REM # EXPRED. DESSIN #
995 REM ################
1000 FORI=0TO505
1010 POKE8+I,0:POKETN+2,220
1020 R1(I)=PEEK(M1+I):B1(I)=PEEK(
     TC+M1+I):POKESN,0:POKETN+2,0
1030 R1(I)=R1(I)+100:B1(I)=B1(I)+
     100
1040 NEXTI
1050 PRINT"K7 VIERGE SVP !":
     GOSUB600
1060 OPEN1:1,1
1070 PRINT#1,CC:PRINT"□";C#=" ":
     D#=" "
1080 FORI=0TO21
1090 FOR J=0TO22
1100 A#=STR$(R1(CB)):A#=RIGHT$
     (A#,3)
1110 B#=STR$(B1(CB)):B#=RIGHT$
     (B#,3)
1120 POKEM+CB,A1(CB)-100
1130 POKEM+TC+CB,B1(CB)-100
1140 C#=C#+B#
1150 D#=D#+B#
1160 CB=CB+1
1170 NEXTJ
1180 PRINT#1,C#
1190 PRINT#1,D#
1200 C#=" ":D#=" "
1210 NEXTI
1220 CLOSE1
1230 POKE198,0:WAIT198,1
1240 RETURN
1495 REM ################
1490 REM # LECTURE DESSIN/K7 #
1495 REM ################
1500 PRINT"□K7 EN PLACE SVP !":
     GOSUB600:PRINT"□";
1510 OPEN1,1,0:PRINT"□";:CB=1:CR=0
1520 INPUT#1,EC:POKECE,EC
1530 FORI=0TO21
1540 INPUT#1,C$
1550 INPUT#1,B$
1560 FORJ=0TO22
1570 A1=VAL(MID$(C$,CB,3)):R1=R1-100
1580 B1=VAL(MID$(B$,CB,3)):B1=B1-100
1590 POKEM1+CR,R1
1600 POKEM1+TC+CR,B1
1610 CB=CB+3:CR=CR+1
1620 NEXTJ:CB=1
1630 NEXTI
1640 CLOSE1
1650 POKE198,0:WAIT198,1
1660 IFPEEK(197)=41THEN1000
1670 RETURN
1970 REM ################
1980 REM # VIC DESSINE #
1990 REM ################
2000 PRINT"□": PRINTCHR$(12)
2010 O=INT(RND(1)*65)+1
2020 ON GOOD2020,2040,2050,2060,2070
2030 X=16:Y=111:G1=112:G2=113:G3=114:G4=
     115:GOTO2080
2040 X=13:Y=92:G1=94:GOTO2080
2050 X=16:Y=64:G1=65:G2=73:G3=74:G4=75:
     GOTO2080
2060 X=2:Y=77:GOTO2080
2070 X=8:Y=101:GOTO2080
2080 TM=INT(RND(1)*8)+1:FM=1THENVY=Y+128
2090 FORR=65TO8STEP-1:TL=TL+1
2100 CS=INT(RND(1)*30)+210
2110 Z=INT(RND(1)*X)+Y
2120 IFZ=GIORZ=G2ORZ=G3ORZ=G4THENZ=Y
2130 NEXTR:GOTO2180
2140 POKETN+N,CS:IFTL=150THENTL=0:POKETN,
     0:POKETN+1,0:POKETN+N,CS
2150 POKEM1+R,Z
2160 O=INT(RND(1)*10):IFO=1THEN2160
2170 POKEM1+TC+R,O
2180 IFPEEK(197)=53THENR=0:D=Z
2185 Q1=0:Q2=0:Q3=0:Q4=0:Q5=0
2190 NEXTR
2200 FORI=0TO4
2210 POKETN+I,0
2220 NEXTI
2230 POKE198,0:WAIT198,1
2240 RETURN
2497 REM #########
2498 REM # TIME #
2499 REM #########
2500 PRINT"□":POKECE,25
2520 X=8:V=205
2530 FORR=32YTO76STEP-1:TL=TL+1
2540 CS=INT(RND(1)*30)+210
2550 Z=INT(RND(1)*X)+V
2560 NEXTR:GOTO2180
2570 POKETN+N,CS:IFTL=50THENTL=0:POKETN,
     0:POKETN+1,0:POKETN+N,CS
2580 POKEM1+R,Z
2590 O=INT(RND(1)*10):IFO=1THEN2590
2600 POKEM1+TC+R,O
2610 NEXTR
2620 FORR=0TO4
2630 POKETN+R,0
2640 NEXTR
3000 FORJ=0TO17
3010 READCH
3015 POKE4318+J,32
3020 POKE4340+J,CH
3025 POKE4378+J,32
3030 POKE9312+J,0
3040 NEXTJ
3080 GOUB600
3090 POKECE,EC
3100 RETURN
3500 DATA81,81,32,10,15,25,19,20,9
3510 DATA3,11,32,16,5,14,32,81,81
```

QI TESTS

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

Voici l'occasion d'être convaincu une fois pour toutes que votre quotient intellectuel correspond bien à l'idée que vous vous en faites...

Renaud KIESGEM de RICHTER

résultat ou l'opération elle-même, puis EXE. Si vous tardez à répondre, ou en cas d'erreur, le CASIO vous donnera la bonne réponse et passera au test suivant. Dans le cas contraire, EXACT s'affichera.

2 QI LETTRES est identique au précédent, mais cette fois, les chiffres sont remplacés par des lettres et vous devrez bien sûr, découvrir laquelle. N'oubliez pas que le temps est parfois limité.

3 QI CHIFFRES ET LETTRES est un savant mélange des deux où les astuces logiques sont plutôt difficiles à découvrir... Bonne chance.

Mode d'emploi:
1 QI NOMBRES vous propose des suites de chiffres obéissant à une suite logique, dont certains sont remplacés par #. Elle utilise entre autres les opérations + , -, *, /. Vous pourrez répondre par le

```
LIST #9
1 SAC :Z#="#"FORI
  T 0:T=LEN(S=54:U
  =53:6$8 21:FOR
  F=0 TO 5:16=10#F
  +10
2 FOR X=0 TO 2:V$
  =""+6$$ 6:NEXT
  K:NEXT F:KR?"IP
  ?" T 01=T$:X=EN
  D
3 D=1+INT (RNR#*
  H4:K?RET
4 B=1+INT (RNR#*4
  :IB=INT (RNR#*4
  :IF B=IB THEN
5 C=1+INT (RNR#*5
  :IF C=IB THEN
6 B=B+B:3=6$$ T:6
  OTO 17
7 C=1+INT (RNR#*5
  :IF C=IB THEN
8 B=B+B:3=6$$ T:6
  OTO 17
9 IF B=IB THEN
10 FOR I=0 TO H:G$
   B=G$B E:NEXT
   I:RET
11 Y$=Y$+MID(C,I)
   :NEXT I:RET
12 Y$=Y$+MID(C,I)
   :NEXT I:RET
13 G$B 4:E=G+2:L=6
   :GOTO 20:
14 B=B+B+6$B B:
   RET
15 GSB 3:6$B 11:60
   TO 210
16 V$=MID(C,I):K$?
   0 0
19 X$=""FOR I=6 T
   O 9:6$B E:NEXT
   I:A$(J)=X$:RET
20 H=4:G$B T:GOTO
   17
21 FRT " 01 TEST
   (LETTES)"?"TOUR
   0:U$=T$:RET
22 IF A(2)A!1=B!1
   E=24:6OTO E
23 A=5!B=-1!E=24
24 GSB 12
25 A=B$B:RET
26 X$=A$X$B$=B$B:
   A$B=X$:RET
27 N=INT (RNR#*3:R
   ET
28 GSB 18:6OTO 25
29 $=""FOR I=B TO
   H:6$B B:$=$+B$B
   (I):NEXT I:RET
30 P=1!P=P$B(P):6
   OB 3:6$B 11:6$B
   27
31 FOR I=B TO B ST
   EP 3!X=A$B(I):6
   SB N=3:NEXT I:
   GOTO 5
32 N=1+INT (RNR#*2
   :E=J3
33 A(I)=MID(C,I):
   GOTO 0
34 B(I)=B$(I*2):6
   OTO 39
35 GSB 37:R$(I+1)=
   R$(I+2):6OTO 39
36 A$(I+2)=A$(I+1)
   :NEXT J:6$B 3:B
   =56:6OTO 5
42 B$(I)=MID(C,1):
   GOTO 0
43 X$=X$+B$(I)+B$(
   I)
44 A$$=A?$!R?A*X$:
   X$=A$+B$+A$$:
   A$$=X$+B$$ 49:R
   B$=X$:6OTO 25
45 FOR I=6 TO B$B
   (I):A$(I)=NEX
   T I:B$B=X$:RET
46 A$$=A$B:B$B=A$$
   :A$B=A?$!A?A$B
   :RET
47 A$$=A$B:B$B=A?A
   :A?$=A?$!A?A$$:
   A$B=A$$:A$B=X$:
   RET
48 A$$=A?$!A?A$B:
   A?$=A$B:A$B=A$$
   :A$B=X$:RET
49 J=J+1:$$B 19:X
   =X?A:A?A=A$B:A
   =X?A:A?A=A$B:A$B
   =X$:RET
50 P=2!A=T+6$B T:6
   $B 3:B=B!6$B U:
   6$B T:B=1!6$B U
   :6OTO 5
52 GOTO 32
53 FOR I=B TO B ST
   EP 2:6$B B!6$B
   E:NEXT I:RET
54 B=B+6$B 25:PRT
   :PRT #+" ?":6O
   TO 21
56 IF I=B!V$=B$(I)
   :6$B 1:"####"
   :RET
57 GOTO 38
60 D=T+6$B T:6$B T
   :6$B 6$B=B!6$B
   U:6$B T:6$B 6:
   GSB 6:5$B=B!6$B
   U:6$B 3
61 V$=B$(V):V$=""
   FOR I=1 TO LEN(
   V$):X?=V$(I):X
   T I:B=5!6OTO 6
62 A$(I)=MID(C,A):
   C=C+B!B=A$:RET
64 B$(D)=X?A!B=6!6
   TO 5
65 IF A(2)A!1>I+1
   RET
66 A=A!I=I+1:RET
201 INP " "%,W$
202 IF W$=V$:PRT :P
    RT "EXACT"!=STR
    T J#F+F$:RET
203 PRT :PRT "FRWX
    C:EFIT "!V$!=
    STRF F-T:RET
210 PRT :PRT "X?" ?
    ?
211 FOR I=0 TO 99!W
    $=KEY$!IF W$="":
    NEXT I:6OTO 213
212 GOTO 202
213 PRT :PRT "REPON
    DRE PLUS VITE="
    !V$!=STRF -5!RE
    T
```

A suivre :

FX 702P

```
T
5 P=2!A=T+6$B T:6
  $B 3:B=B!6$B U:
  6$B T:B=1!6$B U
  :6OTO 5
52 GOTO 32
53 FOR I=B TO B ST
   EP 2:6$B B!6$B
   E:NEXT I:RET
54 B=B+6$B 25:PRT
   :PRT #+" ?":6O
   TO 21
56 IF I=B!V$=B$(I)
   :6$B 1:"####"
   :RET
57 GOTO 38
60 D=T+6$B T:6$B T
   :6$B 6$B=B!6$B
   U:6$B T:6$B 6:
   GSB 6:5$B=B!6$B
   U:6$B 3
61 V$=B$(V):V$=""
   FOR I=1 TO LEN(
   V$):X?=V$(I):X
   T I:B=5!6OTO 6
62 A$(I)=MID(C,A):
   C=C+B!B=A$:RET
64 B$(D)=X?A!B=6!6
   TO 5
65 IF A(2)A!1>I+1
   RET
66 A=A!I=I+1:RET
201 INP " "%,W$
202 IF W$=V$:PRT :P
    RT "EXACT"!=STR
    T J#F+F$:RET
203 PRT :PRT "FRWX
    C:EFIT "!V$!=
    STRF F-T:RET
210 PRT :PRT "X?" ?
    ?
211 FOR I=0 TO 99!W
    $=KEY$!IF W$="":
    NEXT I:6OTO 213
212 GOTO 202
213 PRT :PRT "REPON
    DRE PLUS VITE="
    !V$!=STRF -5!RE
    T
```

A suivre :

INDIANA

THOMSON TO7, TO7 70, MO 5.

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

J. Philippe EIMER

SUITE DU N° 71

```
9050 IF Y=1 AND X<25 THEN LOCATEX-1,Y:PR
INT"   ":X=X+1:GOSUB 920
9054 IF X=24 THEN 16000
9055 IF Y=1 AND (X=16 OR X=15) AND V=1 T
HEN 16000
9056 GOTO 9010
9060 IF X=23 AND Y=1 THEN LOCATEX-1,Y:PR
INT"   ":NI=7:Y=Y+1:GOTO 600
9065 IF Y=1 AND X=10 THEN LOCATEX-1,Y:PR
INT"     ":NI=10:Y=Y+3:GOTO 600
9066 GOTO 9010
9070 IF Y=1 AND X>9 THEN LOCATEX-1,Y:PRI
NT"   ":X=X-1:GOSUB900
9074 IF X=9 THEN 16000
9075 IF Y=1 AND (X=17 OR X=16) AND V=1 T
HEN 16000
9076 GOTO 9010
9500 H=INT(RND*10)+1
9510 IF H>2 THEN RETURN
9520 ON H GOTO 9540,9550
9530 GOTO 9500
9540 LOCATE15,2:PRINT"  "
9545 V=1:RETURN
9550 BOX(120,16)-(136,18),3
9555 V=0:RETURN
10000 GOSUB 680
10010 GOSUB 700
10020 IF LIANE<>1 AND X=3 AND Z=-1 AND Y
=9 THENGOSUB10200
10025 IF X=12 AND LIANE=1 AND Z=-1 THEN
GOSUB 14580
10026 IF X=10 AND Y=9 AND Z=-1 THEN LOCA
TEX,Y:PRINT" ":Y=Y-1:GOSUB680
10027 IF PORTE1<>1 AND X=22 AND Y=9 AND
CLE1=1 AND Z=-1 THEN PORTE1=1:GOSUB720:L
OCATE23,7:PRINT" ":LOCATE23,8:PRINT" ":L
OCATE23,9:PRINT" "
10030 ON S GOTO 10050,10010,10070,10010,
10090,10010,10110,10010
10040 GOTO 10010
10050 IF X=10 AND Y=4 THEN GOSUB14560:Y=
Y-3:NI=9:GOSUB920:GOTO9010
10051 IF X=10 AND Y<>9 AND Y>3 THEN GOSU
B730:Y=Y-1:GOSUB680:GOSUB14150
10052 IF X=5 AND Y<10 AND Y>5 THEN GOSUB
730:Y=Y-1:GOSUB750:GOSUB14160
10053 IF X=5 AND Y=5 THEN GOSUB14570:NI=
11:GOTO 600
10054 GOTO 10010
10070 IF Y=9 AND X<O THEN GOSUB730:X=X+1
:GOSUB850
10071 IF PORTE1=1 AND Y=9 AND X=22 THEN
GOSUB730:X=X+2:GOSUB850:NI=6:GOTO6010
10072 IF X-1=5 THEN GOSUB14570
10073 IF PONT=0 AND X=13 THEN 16000
10074 GOTO 10010
10090 IF X=10 AND Y<9 THEN GOSUB730:Y=Y+
1:GOSUB14150:GOSUB680
10091 IF X=5 AND Y<9 THEN GOSUB730:Y=Y+1
:GOSUB14160:GOSUB750
10092 GOTO 10010
10110 IF X>3 AND X<O+1 AND Y=9 THEN GOSU
B730:X=X-1:GOSUB 800
10116 IF X+1=5 THEN GOSUB 14570
10117 IF X>22 THEN GOSUB730:X=X-1:GOSUB8
00
10118 IF PONT=0 AND X=21 THEN 16000
10119 GOTO 10010
10200 GOSUB720:LOCATE1,9:COLOR4:PRINTGR$
(2);GR$(3):LINE(8,72)-(22,64),4:LOCATE0,
7:COLOR7:PRINT"lianes":FORI=0TO500:NEXT
I:LOCATE0,7:PRINT"      "
10210 LOCATE5,7:COLOR3:PRINTGR$(31):LINE
(0,55)-(0,72),1
10220 LIANE=1:RETURN
11000 GOSUB750
11010 GOSUB700
11020 IF X=3 AND CAISSE=1 AND Y=5 AND Z=
-1 THEN GOSUB 11150:FOR I=0 TO 200:NEXT
I
11021 IF X=3 AND POIDS=1 AND Y=5 AND Z=-
1 THEN LOCATE3,3:PRINT"  ":LOCATE1,5:COL
OR4:PRINTGR$(0);GR$(1):CAISSE=1:FOR I=0
TO 200:NEXT I
11022 IF X=3 AND CAISSE=0 AND Y=5 AND Z=
-1 THEN GOSUB650:POIDS=1
11030 ON S GOTO 11010,11010,11050,11010,
11060,11010,11070,11010
11040 GOTO 11010
11050 IF X<7 AND Y=5 THEN GOSUB730:X=X+1
:GOSUB 850
11055 GOTO 11010
11060 IF X=5 AND Y=5 THEN GOSUB730:Y=Y+1
:GOSUB750:NI=10:GOTO 10010
11065 GOTO 11010
11070 IF X>3 AND Y=5 THEN GOSUB730:X=X-1
:GOSUB 800
11075 GOTO 11010
11150 GOSUB720:LOCATE1,5:COLOR4:PRINTGR$
(2);GR$(3):LINE(8,40)-(22,32),4:LOCATE1,
1:COLOR7:PRINTGR$(15);GR$(15):FOR I=0 TO
 700:NEXT I
11155 LOCATE 1,1:PRINT"  ":CLE1=1:CLE2=1
:POIDS=0:CAISSE=2:RETURN
12000 GOSUB800
12010 GOSUB700
12020 GOSUB12500
12030 IF X=7 AND Y=16 AND Z=-1 THENLOCAT
EX,Y:PRINT" ":Y=Y-1:GOSUB680
12040 ON S GOTO 12060,12070,12080,12010,
12090,12100,12110,12010
12050 GOTO 12010
12060 IF X=7 AND Y<16 AND Y>12 THEN GOSU
B730:Y=Y-1:GOSUB680:GOSUB14170
12065 GOTO 12010
12070 IF X>17 AND X<21 AND Y<17 AND Y>13
 THEN GOSUB730:X=X+1:Y=Y-1:GOSUB850
12075 GOTO 12010
12080 IF X<18 AND Y=16 THEN GOSUB730:X=X
+1:GOSUB850
12083 IF (X=14 OR X=15) AND Y=16 AND V2=
1 THEN 16000
12084 IF (X=9 OR X=10) AND Y=16 AND V1=1
 THEN 16000
12085 IF X=21 AND Y=13 THEN GOSUB730:X=X
+2:GOSUB850:NI=5:GOTO5010
12086 GOTO 12010
12090 IF X=7 AND Y=16 AND Z=0 THEN GOSUB
730:Y=Y+1:GOSUB750:NI=14:GOTO600
12095 IF X=7 AND Y<16 THEN GOSUB730:Y=Y+
1:GOSUB680:GOSUB14170
12096 GOTO 12010
12100 IF X<22 AND X>18 AND Y>12 AND Y<16
 THEN GOSUB730:X=X-1:Y=Y+1:GOSUB800
12105 GOTO 12010
12110 IF X<19 AND X>3 AND Y=16 THEN GOSU
B730:X=X-1:GOSUB800
12113 IF (X=14 OR X=15) AND Y=16 AND V2=
1 THEN 16000
12114 IF (X=9 OR X=10) AND Y=16 AND V1=1
 THEN 16000
12115 IF X=3 THEN 16000
12116 IF X=7 AND Y=12 THEN GOSUB14590:X=
X-2:GOSUB800:NI=13:GOTO600
12117 GOTO 12010
12500 H2=INT(RND*10)+1
12510 IF H2>4 THEN RETURN
12520 ON H2 GOTO12530,12540,12550,12560
12525 GOTO 12500
12530 LOCATE9,17:PRINT"  "
12531 V1=1:RETURN
12540 LOCATE14,17:PRINT"  "
12541 V2=1:RETURN
12550 BOX(112,138)-(128,136),3
12551 V2=0:RETURN
12560 BOX(72,138)-(88,136),3
12561 V1=0:RETURN
12600 GOSUB800
12610 GOSUB700
12620 IF X=3 AND Y=12 AND COFFRE5=0 AND
Z=-1 THENGOSUB 12700
12630 ON S GOTO 12610,12610,12640,12610,
12610,12610,12650,12610
12635 GOTO 12610
12640 IF X=5 AND Y=12 THEN GOSUB730:X=X+
2:GOSUB680:NI=12:GOTO12010
12645 IF X<5 AND Y=12 THEN GOSUB730:X=X+
1:GOSUB850
12646 GOTO 12610
12650 IF X>3 AND Y=12 THEN GOSUB730:X=X-
1:GOSUB800
12655 GOTO 12610
12700 GOSUB720:LOCATE1,12:COLOR4:PRINTGR
$(2);GR$(3):LINE(8,96)-(22,88),4
12710 LOCATE1,10:COLOR7:PRINTGR$(15):FOR
 I=0 TO 500:NEXT I:LOCATE1,10:PRINT" ":L
INE(0,80)-(24,80),3
12720 COFFRE5=1:CLE3=1:RETURN
12800 GOSUB750
12810 GOSUB700
12820 IF X=5 AND Y=22 AND CLE3=1 AND Z=-
1 THEN LOCATE4,22:PRINT" ":LOCATE4,21:PR
INT" ":LOCATE4,20:PRINT" ":LINE(39,156)-
(39,164),3:FOR I=0 TO 100:NEXTI:TRESOR=1
:GOSUB12900
12830 ON S GOTO 12850,12810,12860,12810,
12870,12810,12880,12810
12840 GOTO 12810
12850 IF X=7 AND Y=17 THEN GOSUB730:GOSU
B14600:Y=Y-1:GOSUB14600:GOSUB 750:NI=12:
GOTO 12010
12851 IF X=7 AND Y<23 AND Y>15 THEN GOSU
B730:Y=Y-1:GOSUB750:GOSUB14180
12855 GOTO 12810
12860 IF Y=22 AND X<10 THEN GOSUB730:X=X
+1:GOSUB850
12865 IF X-1=7 THEN GOSUB 14600
12866 GOTO 12810
12870 IF X=7 AND Y>16 AND Y<22 THEN GOSU
B730:Y=Y+1:GOSUB750:GOSUB14180
12875 GOTO 12810
12880 IF Y=22 AND X>5 THEN GOSUB730:X=X-
1:GOSUB800
12885 IF X+1=7 THEN GOSUB14600
12886 GOTO 12810
12900 FOR I=1 TO 6
12910 PLAY "A1T2DOSIREFA"
12915 GOSUB 650
12916 FOR J=0 TO 80:NEXT J
12917 GOSUB 800
12918 FOR J=0 TO 80:NEXT J
12930 NEXT I
12940 FORI=21TO22:FORJ=0 TO 3:LOCATEJ,I:
PRINT" ":NEXT J,I
12950 LINE(0,152)-(0,183),1
12960 RETURN
13000 COLOR7:Z=INT(RND*10)+1
13003 IF Z>3 THEN RETURN
13005 LINE(319,128)-(319,144),1
13010 ON Z GOTO 13020,13030,13040
13015 GOTO 13000
13020 LOCATEQ,R:PRINT" ":LOCATEQ+1,R:PRI
NT" ":Q=34:R=16:LOCATEQ,R:PRINTGR$(18):L
OCATEQ+1,R:PRINTGR$(19)
13023 LINE(296,121)-(312,128),-1
13024 LINE(296,121)-(296,144),-1
13025 LINE(296,121)-(280,128),2
13026 RETURN
13030 LOCATEQ,R:PRINT" ":LOCATEQ+1,R:PRI
NT" ":Q=36:R=18:LOCATEQ,R:PRINTGR$(18):L
OCATEQ+1,R:PRINTGR$(19)
13033 LINE(296,121)-(312,128),-1
13034 LINE(296,121)-(280,128),-1
13035 LINE(296,121)-(296,144),2
13036 RETURN
13040 LOCATEQ,R:PRINT" ":LOCATEQ+1,R:PRI
NT" ":Q=38:R=16:LOCATEQ,R:PRINTGR$(18):L
OCATEQ+1,R:PRINTGR$(19)
13043 LINE(296,121)-(296,144),-1
13044 LINE(296,121)-(280,128),-1
13045 LINE(296,121)-(312,128),2
13046 RETURN
14000 IF Y=21 THEN COLOR3:LOCATE36,22:PR
INTGR$(31)
14010 IF Y=20 THEN COLOR3:LOCATE36,21:PR
INTGR$(31)
14020 IF Y=19 OR Y=22 THEN COLOR3:LOCATE
36,20:PRINTGR$(31)
14030 RETURN
14040 IF Y=19 OR Y=16 THEN COLOR3:LOCATE
26,17:PRINTGR$(31)
14050 IF Y=18 THEN COLOR3:LOCATE26,19:PR
INTGR$(31)
14060 IF Y=17 THEN COLOR3:LOCATE26,18:PR
INTGR$(31)
14070 RETURN
14080 IF Y=12 THEN COLOR3:LOCATE24,13:PR
INTGR$(31):LOCATE24,10:PRINTGR$(31)
14085 IF Y=11 THEN COLOR3:LOCATE24,12:PR
INTGR$(31)
14090 IF Y=13 OR Y=9 THEN COLOR3:LOCATE2
4,10:PRINTGR$(31):LOCATE24,11:PRINTGR$(3
1)
14095 IF Y=10 THEN COLOR3:LOCATE24,11:PR
INTGR$(31)
14100 RETURN
14110 IF Y=10 OR Y=6 THEN LOCATE37,8:COL
OR3:PRINTGR$(31):LOCATE37,7:PRINTGR$(31)
14115 IF Y=9 THEN COLOR3:LOCATE37,10:PRI
NTGR$(31):LOCATE37,7:PRINTGR$(31)
14120 IF Y=8 THEN LOCATE37,9:COLOR3:PRIN
TGR$(31)
14125 IF Y=7 THEN LOCATE37,8:COLOR3:PRIN
TGR$(31)
14126 RETURN
14130 IF Y=5 THEN LOCATE34,3:COLOR2:PRIN
TGR$(32)
14135 IF Y=4 THEN LOCATE34,2:COLOR2:PRIN
TGR$(32)
14136 IF Y=3 THEN LOCATE34,1:COLOR2:PRIN
TGR$(32)
14137 IF Y=2 THEN LOCATE34,3:COLOR2:PRIN
TGR$(32)
14138 RETURN
14140 IF Y=5 THEN LOCATE23,2:COLOR3:PRIN
TGR$(31):LOCATE23,3:PRINTGR$(31)
14141 IF Y=4 THEN LOCATE23,2:COLOR3:PRIN
TGR$(31):LOCATE23,5:PRINTGR$(31)
14142 IF Y=3 THEN LOCATE23,4:COLOR3:PRIN
TGR$(31)
14143 IF Y=2 THEN LOCATE23,3:COLOR3:PRIN
TGR$(31)
14144 IF Y=1 THEN LOCATE 23,2:COLOR3:PRI
NTGR$(31)
14145 RETURN
14150 COLOR2:IF Y=8 THEN LOCATE10,6:PRIN
TGR$(32)
14151 IF Y=7 THEN LOCATE10,5:PRINTGR$(32
)
14152 IF Y=6 THEN LOCATE10,4:PRINTGR$(32
)
14153 IF Y=5 THEN LOCATE10,3:PRINTGR$(32
):LOCATE10,6:PRINTGR$(32)
14154 IF Y=4 THEN LOCATE10,5:PRINTGR$(32
)
14155 RETURN
14160 COLOR3:IF Y=9 THEN LOCATE5,6:PRINT
GR$(31):LOCATE5,7:PRINTGR$(31)
14161 IF Y=8 THEN LOCATE5,6:PRINTGR$(31)
:LOCATE5,9:PRINTGR$(31)
14162 IF Y=7 THEN LOCATE 5,8:PRINTGR$(31
)
14163 IF Y=6 THEN LOCATE 5,7:PRINTGR$(31
14164 RETURN
14170 COLOR2:IF Y=15 THEN LOCATE7,13:PRI
NTGR$(32)
14171 IF Y=14 THEN LOCATE7,12:PRINTGR$(3
2)
14172 IF Y=13 THEN LOCATE7,11:PRINTGR$(3
2)
14173 IF Y=12 THEN LOCATE7,13:PRINTGR$(3
2)
14174 RETURN
14180 COLOR3:IF Y=22 THEN LOCATE 7,20:PR
INTGR$(31)
14181 IF Y=21 THEN LOCATE7,19:PRINTGR$(3
1):LOCATE7,22:PRINTGR$(31)
14182 IF Y=20 THEN LOCATE7,18:PRINTGR$(3
1):LOCATE7,21:PRINTGR$(31)
14183 IF Y=19 THEN LOCATE7,17:PRINTGR$(3
1):LOCATE7,20:PRINTGR$(31)
14184 IF Y=18 THEN LOCATE7,19:PRINTGR$(3
1)
14185 IF Y=17 THEN LOCATE7,18:PRINTGR$(3
1)
14186 RETURN
14500 FOR I=22 TO 20STEP-1:COLOR3:LOCATE
36,I:PRINTGR$(31):NEXT I:RETURN
14510 FOR I=19 TO 17 STEP-1:COLOR3:LOCAT
E26,I:PRINTGR$(31):NEXT I:RETURN
14520 FOR I=11 TO 12:COLOR2:LOCATE30,I:P
RINTGR$(32):NEXT I:RETURN
14530 FOR I=10 TO 13:COLOR3:LOCATE24,I:P
RINTGR$(31):NEXT I:RETURN
14540 FOR I=7 TO 10:COLOR3:LOCATE37,I:PR
INTGR$(31):NEXT I:RETURN
14550 FOR I=2 TO 5:COLOR3:LOCATE23,I:PRI
NTGR$(31):NEXT I:RETURN
14560 FORI=3 TO 6:LOCATE10,I:COLOR2:PRIN
TGR$(32):NEXT I:RETURN
14570 COLOR3:FOR I=6 TO 9:LOCATE5,I:PRIN
TGR$(31):NEXT I:RETURN
14580 O=22:PONT=1:COLOR 2:GOSUB720:LOCAT
E13,10:PRINTGR$(46);GR$(47);GR$(48);GR$(
49);GR$(50);GR$(53);GR$(54);GR$(51);GR$(
52):RETURN
14590 COLOR2:FORI=11 TO 13:LOCATE7,I:PRI
NTGR$(32):NEXT I:RETURN
14600 COLOR3:FOR I=17 TO 22:LOCATE7,I:PR
INTGR$(31):NEXT I:RETURN
16000 FOR I=0 TO 10
16025 SCREEN,,1
16030 FOR J=0 TO 20:NEXT J
16040 SCREEN,,0
16045 FOR J=0 TO 20:NEXT J
16046 PLAY "A2T3L12SIDOLARE"
16050 NEXT I
16051 CLS:COLOR6:LOCATE17,5:PRINTGR$(55)
;GR$(56);GR$(64)
16052 LOCATE17,6:PRINTGR$(65);GR$(66);GR
$(67):LOCATE17,7:PRINTGR$(68);GR$(69);GR
$(70)
16053 LOCATE17,8:PRINTGR$(71);GR$(72);GR
$(73):LOCATE17,9:PRINTGR$(74);GR$(75);GR
$(76)
16055 COLOR1:LOCATE2,3:PRINT"cet inciden
t,":LOCATE2,4:PRINT"vous aura ete":COLOR
3:ATTRB0,1:LOCATE3,7:PRINT"FATAL !":ATTR
B0,0
16056 COLOR5:LOCATE22,3:ATTRB1,0:PRINT"c
i git :":ATTRB0,0
16057 LOCATE24,8:COLOR1:PRINT"---------"
16058 COLOR3:LOCATE23,5:PRINT"un aventur
ier":LOCATE24,7:PRINT"IMPRUDENT"
16060 COLOR2:ATTRB0,1:LOCATE0,14:PRINT"C
'est PERDU, mais ne desesperez pas,avecu
n petit effort le tresor d'INDIANA vousa
ppartiendra !"
16070 COLOR7:ATTRB0,1:LOCATE1,22:PRINT"V
OULEZ-VOUS REJOUER ?"
16080 A$=INKEY$:GOSUB700
16090 IF A$<>"O" AND A$<>"N" AND Z<>-1 T
HEN16070
16100 IF A$="O" OR Z=-1 THEN ATTRB0,0:CL
EAR,,77:CLS:GOTO55
16110 END
17000 CLS:ATTRB1,1:BOX(0,0)-(319,199),1
17010 Z$="A0O4DORERESODOREO3SIO4DO":PLAY
Z$:FOR I=1 TO 7
17020 COLORI:LOCATE7,4:PRINT"C'EST GAGNE
 !":LOCATE3,8:PRINT"VOUS ETES RICHE !"
17030 FOR J=0 TO 80:NEXT J
17040 LOCATE7,4:PRINT"              ":LOC
ATE3,8:PRINT"                  "
17050 FOR J=0 TO 80:NEXT J
17060 NEXT I
17070 PLAYZ$
17080 COLOR3:LOCATE3,17:PRINT GR$(57);GR
$(58);GR$(59):LOCATE3,19:COLOR4:PRINTGR$
(60);GR$(61);:COLOR3:PRINTGR$(62);GR$(63
)
17090 COLOR6:LOCATE13,19:PRINTGR$(11):LO
CATE13,17:PRINTGR$(10)
17095 COLOR5:ATTRB0,1:LOCATE3,6:PRINT"VO
TRE GAIN SUPPLEMENTAIRE EST DE :":LOCATE
3,10:PRINTU;" FRANCS"
17100 COLOR2:ATTRB0,1:LOCATE18,14:PRINT"
Le tresor d'";:COLOR1:PRINT"INDIANA":COL
OR2:LOCATE19,16:PRINT"vous appartient"
17110 GOSUB700:LOCATE1,22:PRINT"VOULEZ-V
OUS REJOUER ?":A$=INKEY$:IF A$<>"O" AND
A$<>"N" AND Z<>-1 THEN 17110
17120 IF Z=-1 OR A$="O" THEN ATTRB0,0:CL
EAR,,77:CLS:GOTO55
17130 END
50000 ' CAISSE
50005 DEFGR$(0)=16,127,255,127,127,255,1
27,16
50010 DEFGR$(1)=16,254,255,254,254,255,2
54,16
50020 DEFGR$(2)=0,127,255,127,127,255,12
7,16
50030 DEFGR$(3)=0,254,255,254,254,255,25
4,16
50035 ' PELLE
50040 DEFGR$(4)=0,0,0,224,191,224,0,0:DE
FGR$(5)=0,0,28,30,255,30,28,0
50045 ' MEC
50050 DEFGR$(6)=24,60,24,24,124,252,188,
186:DEFGR$(7)=185,56,56,40,44,36,228,134
:DEFGR$(8)=24,60,24,24,62,63,61,93
50060 DEFGR$(9)=157,28,28,20,52,36,39,97
:DEFGR$(10)=153,189,153,90,60,60,60,60
50070 DEFGR$(11)=60,60,60,36,36,36,36,10
2:DEFGR$(12)=60,60,60,36,36,36,36,36
50080 DEFGR$(13)=96,240,103,127,31,14,18
,36:DEFGR$(14)=0,0,240,248,236,54,25,15
50083 DEFGR$(33)=28,58,125,90,90,60,60,6
0:DEFGR$(44)=6,15,230,254,248,112,72,36:
DEFGR$(45)=0,0,15,31,55,108,152,240
50085 ' CLE
50090 DEFGR$(15)=28,34,34,28,8,12,8,12
50095 ' SERPENTS
50100 DEFGR$(16)=0,2,7,2,2,130,68,56:DEF
GR$(17)=0,12,12,16,35,69,65,127
50105 ' ROCHER
50110 DEFGR$(18)=3,15,31,127,255,255,127
,31:DEFGR$(19)=224,252,254,255,255,255,2
48,224
50115 ' TAS
50116 DEFGR$(34)=1,7,15,31,63,127,127,25
5:DEFGR$(35)=0,3,15,31,63,127,255,255:DE
FGR$(36)=112,252,255,255,255,255,255,255
:DEFGR$(37)=0,0,0,128,240,252,254,255
50117 DEFGR$(38)=128,192,192,224,240,240
,248,252:DEFGR$(39)=252,252,254,254,254,
254,255,255
50118 DEFGR$(40)=0,0,0,0,0,1,7,31:DEFGR$
(41)=0,0,0,6,63,255,255,255:DEFGR$(42)=0
,0,0,0,128,192,224,240:DEFGR$(43)=240,24
8,252,252,252,254,254,255
50120 DEFGR$(20)=7,7,15,31,63,63,127,255
:DEFGR$(21)=7,15,31,63,255,255,255,255:D
EFGR$(22)=0,0,0,0,0,0,1,3:DEFGR$(23)=0,0
,0,0,0,1,3,3
50130 DEFGR$(24)=7,15,31,63,255,255,255,
255:DEFGR$(25)=0,0,0,0,3,15,127,255:DEFG
R$(26)=0,0,0,128,192,248,254,255:DEFGR$(
27)=128,192,224,240,248,252,254,255
50140 DEFGR$(28)=128,192,192,192,224,224
,240,240:DEFGR$(29)=240,240,248,248,248,
248,252,252:DEFGR$(30)=252,252,252,254,2
54,254,255,255
50145 ' ECHELONS
50150 DEFGR$(31)=255,129,129,129,129,129
,129,129
50155 ' LIANES
50160 DEFGR$(32)=8,8,8,8,8,8,8,8
50170 ' PONT
50180 DEFGR$(46)=255,24,12,6,3,0,0,0:DEF
GR$(47)=255,132,132,132,132,196,52,15:DE
FGR$(48)=255,33,33,33,33,33,33,255:DEFGR
$(49)=255,8,8,8,8,8,8,255:DEFGR$(50)=255
,66,66,66,66,66,66,255:DEFGR$(51)=255,34
,34,34,34,35,44,240:DEFGR$(52)=255,24,48
,96,192,0,0,0
50190 DEFGR$(53)=255,16,16,16,16,16,16,2
55:DEFGR$(54)=255,132,132,132,132,132,13
2,255
50200 ' CERCUEIL
50210 DEFGR$(55)=0,0,0,3,3,0,0,0:DEFGR$(
56)=24,24,24,255,255,24,24,24
50220 ' TRESOR
50230 DEFGR$(57)=7,31,127,255,255,255,25
5,255:DEFGR$(58)=128,224,248,255,255,255
,255,255:DEFGR$(59)=0,0,0,128,192,224,24
0,248
50240 DEFGR$(60)=255,255,255,255,255,127
,56,56:DEFGR$(61)=255,255,255,255,255,25
4,28,28:DEFGR$(62)=248,248,252,255,255,2
55,255,255
50250 DEFGR$(63)=0,0,0,128,224,224,240,2
52
50260 ' CERCUEIL (suite)
50270 DEFGR$(64)=0,0,0,192,192,0,0,0:DEF
GR$(65)=0,0,0,0,0,0,0,1:DEFGR$(66)=24,24
,24,24,36,102,165,66:DEFGR$(67)=0,0,0,0,
0,0,0,128:DEFGR$(68)=1,1,1,2,2,2,4,4
50280 DEFGR$(69)=66,66,66,66,66,66,66,66
:DEFGR$(70)=128,128,64,64,64,32,32,32:DE
FGR$(71)=4,4,8,8,9,10,20,24:DEFGR$(72)=1
29,129,129,255,0,0,0,0:DEFGR$(73)=32,16,
16,16,144,72,40,24
50290 DEFGR$(74)=16,16,16,16,16,16,31,0:
DEFGR$(75)=0,0,0,0,0,0,255,0:DEFGR$(76)=
8,8,8,8,8,8,248,0
50500 CLS:RETURN
60000 DATA 1,184,318,184,184,160,318,160
,200,136,256,136,256,136,256,128,256,128
,264,128,264,128,264,120,168,112,224,112
,176,80,279,80,279,80,279,88,279,88,318,
88,176,48,247,48,247,48,247,56,247,56,31
9,56,288,24,319,24,72,16,200,16
60010 DATA 1,48,56,48,1,80,104,80,1,104,
48,104,32,136,152,136,152,136,152,128,15
2,128,160,128,160,128,160,120,160,120,16
8,120,168,120,168,112,264,120,318,120
60020 DATA 1,144,39,144,39,144,39,184,92
,184,92,152,92,152,100,152,100,152,108,1
36,132,136,140,152,140,152,148,152,148,1
52,148,184,104,16,104,32
60030 DATA 104,32,112,44,112,44,120,48,1
20,48,136,48,136,48,144,44,144,44,152,32
,152,32,152,16
60050 DATA 264,95,264,81,271,95,271,81,2
56,95,280,95,224,87,224,81,240,87,240,81
,208,87,256,87,272,1,272,7,280,1,280,7,2
72,7,280,7,296,144,296,121,80,17,80,23,8
8,17,88,23,80,23,88,23,56,81,56,87,64,81
,64,87,56,87,64,87,32,24,32,1
60060 DATA 1,3,34,11,12,30,3,6,10,11,13,
7
60070 DATA 176,92,180,112,184,60,188,80,
36,164,39,184,120,18,136,16,112,138,128,
136,72,138,88,136
```

CHASSE AUX SOUS MARINS

TI99 BASIC SIMPLE

Encore une chasse sous-marine ? Oui, mais la meilleure jamais publiée, in the world !

J. Claude CUNIN

```
1 REM   **************
2 REM   * CH. AUX SM *
3 REM   *  JC CUNIN  *
4 REM   * SUR TI 99  *
5 REM   **************
10 GOTO 2710
20 CALL JOYST(1,X,Y)
30 G1=G-Y/4
40 H1=H+X/4
50 IF (G1<1)+(G1>22)+(H1<2)+(H1>32)=-1 T
HEN 20
60 IF S<3 THEN 80
70 GOSUB 880
80 CALL GCHAR(G1,H1,L)
90 IF (((L>=96)+(L<=126))=-2)+(L=63)+(L=
62)=-1 THEN 20
100 CALL HCHAR(G1,H1,128)
110 CALL HCHAR(G1,H1,L)
120 IF L=40 THEN 2530
130 IF L=153 THEN 2240
140 IF L=154 THEN 2360
150 IF (X=0)+(Y=0)=-2 THEN 250
160 CAR=CAR-.1
170 IF CAR>32.9 THEN 190
180 CALL HCHAR(24,INT(CAR),32)
190 IF CAR<>20.9 THEN 250
200 FOR I=1 TO 20
210 CALL COLOR(15,1,1)
220 CALL SOUND(10,900,0)
230 CALL COLOR(15,7,1)
240 NEXT I
250 IF CAR=18.9 THEN 490
260 CALL KEY(1,M,N)
270 IF (N=-1)+(GRE>0)=-2 THEN 350
280 IF ((D-G1)^2+(E-H1)^2<=8)<>-1 THEN 3
00
290 GALL SOUND(-60,1200,0)
300 IF ((P-G1)^2+(Q-H1)^2<=8)<>-1 THEN 3
20
310 CALL SOUND(-60,1200,0)
320 G=G1
330 H=H1
340 GOTO 20
350 GRE=GRE-1
360 GOSUB 780
370 CALL SOUND(-100,-6,0)
380 IF L=152 THEN 410
390 CALL HCHAR(G1,H1,136)
400 GOTO 20
410 CALL HCHAR(G1,H1,144)
420 FOR I=1 TO 30
430 CALL SOUND(-120,-7,I)
440 NEXT I
450 SM=SM+1
460 GOSUB 810
470 IF SM=10 THEN 640
480 GOTO 20
490 FOR I=1 TO 25
500 CALL SOUND(-100,110,0)
510 CALL SOUND(-100,300,0)
520 NEXT I
530 CALL COLOR(16,7,1)
540 FOR DELAI=1 TO 3000
550 NEXT DELAI
560 T=10-SM
570 IF CAR<>18.9 THEN 610
580 CALL CLEAR
590 PRINT "VOUS ETES EN PANNE DE CARBU-"
::"RANT":::
600 GOTO 620
610 CALL CLEAR
620 PRINT "IL VOUS RESTAIT";T;TAB(20);"S
OUS MA-"::"RINS A TOUCHER.":::
630 GOTO 700
640 FOR I=1 TO 25
650 CALL SOUND(-100,600,0)
660 CALL SOUND(-100,900,0)
670 NEXT I
680 CALL CLEAR
690 PRINT "VOUS ETES FORT VOUS AVEZ"::"T
OUCHE TOUS LES SOUS MARINS":::
700 PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER":::"-1-NO
N"::"-2-MEME JEU"::"-3-AUTRE JEU"::::"VO
TRE CHOIX 1 2 OU 3"::
710 GOSUB 4000
720 CALL KEY(0,KE,ST)
730 IF (KE<49)+(KE>51)=-1 THEN 720
740 ON VAL(CHR$(KE))GOTO 750,1510,1050
750 CALL CLEAR
760 PRINT TAB(12);"DEGONFLE":::::::::
770 STOP
780 COL=6
790 MES$=STR$(GRE)
800 GOTO 830
810 COL=12
820 MES$=STR$(SM)
830 CALL HCHAR(24,COL+1,32,2)
840 FOR I=1 TO LEN(MES$)
850 CALL HCHAR(24,COL+I,ASC(SEG$(MES$,I,
1)))
860 NEXT I
870 RETURN
890 CALL HCHAR(G2,H2,32)
890 IF G1<G2 THEN 920
900 G2=G2+KK
910 GOTO 930
920 G2=G2-KK
930 IF H1<H2 THEN 960
940 H2=H2+KK
950 GOTO 970
960 H2=H2-KK
970 IF G2<1 THEN 900
980 IF G2>22 THEN 920
990 IF H2<14 THEN 940
1000 IF H2>23 THEN 960
1010 CALL GCHAR(G2,H2,MI)
1020 IF (MI<>32)+(MI<>128)=-2 THEN 890
1030 CALL HCHAR(G2,H2,40)
1040 RETURN
1050 CALL CLEAR
1060 PRINT TAB(12);"OPTIONS"::::::"-1-NO
RMAL"::"-2-MINES"::"-3-MINE DERIVANTE"::
"-4-MINES+MINE DERIVANTE":::::
1070 PRINT TAB(4);"VOTRE CHOIX 1 2 3 OU
4":::
1080 CALL KEY(0,KEY,ST)
1090 IF (KEY<49)+(KEY>52)=-1 THEN 1080
1100 S=VAL(CHR$(KEY))
1110 CALL CLEAR
1120 F$="F8FCFEFEFFFFFEF8"
1130 G$="F0F8F0E0E0E0F0F8"
1140 H$="FEFFFFFFFEE8C080"
1150 I$="80C0C0F0F8FCFCFF"
1160 J$="1F3F7F7FFFFF7F1F"
1170 L$="0F1F0F0707070F1F"
1180 M$="7FFFFFFF7F1F0301"
1190 N$="0107070F1F7F7FFF"
1200 B$="FFFFFFFFFFFFFFFF"
1210 CALL CHAR(125,L$)
1220 CALL CHAR(126,N$)
1230 CALL CHAR(121,I$)
1240 CALL CHAR(122,F$)
1250 CALL CHAR(123,H$)
1260 CALL CHAR(124,B$)
1270 CALL CHAR(113,I$)
1280 CALL CHAR(114,G$)
1290 CALL CHAR(115,H$)
1300 CALL CHAR(116,N$)
1310 CALL CHAR(117,M$)
1320 CALL CHAR(118,L$)
1330 CALL CHAR(119,J$)
1340 CALL CHAR(105,I$)
1350 CALL CHAR(106,G$)
1360 CALL CHAR(62,H$)
1370 CALL CHAR(97,B$)
1380 CALL CHAR(104,B$)
1390 CALL CHAR(112,B$)
1400 CALL CHAR(120,B$)
1410 CALL CHAR(63,B$)
1420 RESTORE 2630
1430 FOR I=1 TO 18
1440 READ CA,CA$
1450 CALL CHAR(CA,CA$)
1460 NEXT I
1470 FOR I=1 TO 8
1480 READ GR,COUL
1490 CALL COLOR(GR,COUL,1)
1500 NEXT I
1510 CALL CLEAR
1520 CALL SCREEN(8)
1530 PRINT "y"
1540 PRINT "xz t"
1550 PRINT "xpqpr"
1560 PRINT "xxpppq"
1570 PRINT "xxxpppti"
1580 PRINT "xpxxpphhi"
1590 PRINT "xppppphaaai"
1600 PRINT "??xxpaaaphj"
1610 PRINT "}??xxaxphhj";TAB(26);"!"
1620 PRINT TAB(2);"}??xxpphj";TAB(26);"z
"
1630 PRINT TAB(3);"}x(ppxs";TAB(25);"~r"
1640 PRINT TAB(4);"~ppppr";TAB(24);"}as"
1650 PRINT TAB(3);"}xx?x?s";TAB(23);"~aa
pq"
1660 PRINT TAB(4);"}x?((";TAB(23);"}ahpp
r"
1670 PRINT TAB(3);"~x?!";TAB(24);"~hhs"
1680 PRINT TAB(2);"wx?xxy";TAB(24);"}hj"
1690 PRINT TAB(2);"vxx(";TAB(25);"~s"
1700 PRINT "tpxz";TAB(26);"vr"
1710 PRINT "uxz";TAB(25);"~s"
1720 PRINT TAB(2);"}>";TAB(24);"~hi"
1730 PRINT TAB(2);"z";TAB(24);"}":::
1740 CALL HCHAR(24,16,93)
1750 CALL HCHAR(24,17,94)
1760 CALL HCHAR(23,18,92,15)
1770 CALL HCHAR(23,17,91)
1780 RESTORE 2680
1790 FOR I=20 TO 32 STEP 3
1800 READ CC
1810 CALL HCHAR(23,I,CC)
1820 NEXT I
1830 CALL COLOR(16,7,1)
1840 MES$="GRE:"
1850 COL=2
1860 GOSUB 840
1870 MES$="SM:0"
1880 COL=9
1890 GOSUB 840
1900 CALL VCHAR(1,2,120,10)
1910 RANDOMIZE
1920 FOR I=1 TO 10
1930 A=INT(22*RND)+1
1940 B=INT(31*RND)+2
1950 CALL GCHAR(A,B,C)
1960 IF (C>=96)+(C<=126)=-2 THEN 1930
1970 IF (C=63)+(C=62)=-1 THEN 1930
1980 IF (A=15)+(B=9)=-2 THEN 1930
1990 IF (A=2)+(B=20)=-2 THEN 1930
2000 CALL HCHAR(A,B,152)
2010 NEXT I
2020 FOR DELAI=1 TO 4000
2030 NEXT DELAI
2040 CALL COLOR(16,1,1)
2050 IF (S<>2)+(S<>4)=-2 THEN 2160
2060 CM=INT(31*RND)+20
2070 FOR I=1 TO CM
2080 BM=INT(31*RND)+2
2090 AM=INT(22*RND)+1
2100 CALL GCHAR(AM,BM,DM)
2110 IF (((DM>=96)+(DM<=159))=-2)+(DM=62
)+(DM=63)+(DM=40)=-1 THEN 2080
2120 IF (AM=15)+(BM=9)+(BM=10)=-2 THEN 2
080
2130 IF (AM=23)+(((AM=22)+(BM=3)+(BM=4)+
(BM=5))=-2)+(BM=2)=-1 THEN 2080
2140 CALL HCHAR(AM,BM,40)
2150 NEXT I
2160 SM=0
2170 G=15
2180 H=9
2190 O=0
2200 H1=H
2210 G1=G
2220 G2=2
2230 H2=20
2240 KK=.1
2250 CALL HCHAR(G1,H1,32)
2260 D=INT(22*RND)+1
2270 E=INT(31*RND)+2
2280 CALL GCHAR(D,E,F)
2290 IF (F>=96)+(F<=159)=-2 THEN 2260
2300 IF (F=62)+(F=63)+(F=40)=-1 THEN 226
0
2310 IF (D=15)+(E=9)=-2 THEN 2260
2320 CALL HCHAR(D,E,153)
2330 CALL SOUND(-50,440,0)
2340 IF O<>0 THEN 2450
2350 O=O+1
2360 CALL HCHAR(G1,H1,32)
2370 P=INT(22*RND)+1
2380 Q=INT(31*RND)+2
2390 CALL GCHAR(P,Q,R)
2400 IF (R>=96)+(R<=159)=-2 THEN 2370
2410 IF (R=62)+(R=63)+(R=40)=-1 THEN 237
0
2420 IF (P=15)+(Q=9)=-2 THEN 2370
2430 CALL HCHAR(P,Q,154)
2440 CALL SOUND(-50,440,0)
2450 CAR=34
2460 GRE=50
2470 GOSUB 780
2480 FOR I=1 TO 15
2490 CALL HCHAR(24,17+I,146)
2500 CALL SOUND(-100,110*I,0)
2510 NEXT I
2520 GOTO 20
2530 CALL HCHAR(G1,H1,145)
2540 CALL SOUND(200,-6,0)
2550 RESTORE 2690
2560 FOR I=1 TO 12
2570 READ TEM,SON
2580 CALL SOUND(TEM,SON,0)
2590 NEXT I
2600 FOR I=1 TO 500
2610 NEXT I
2620 GOTO 490
2630 DATA 128,0000007EFF7E,136,814224081
0244281,153,6060F09C94F4F2F0,154,6060F09
C94F4F2F0
2640 DATA 144,9924C39999C32499,152,1018F
FFF,40,C0C,145,811270FA7E5E4388,59,B7A5B
595B70001FF,60,B795B5A5B70001FF
2650 DATA 61,77557515770001FF,64,7745755
5770001FF,87,77153515770001FF,91,0705050
507000101,92,00000000000000FF
2660 DATA 146,FFFFFFFFFFFFFFFF,93,D595D5
959D,94,A020A020B
2670 DATA 13,16,14,2,15,7,2,14,9,4,10,3,
11,13,12,11
2680 DATA 87,64,61,60,59
2690 DATA 250,196,750,262,250,196,750,26
2,500,262,375,262,250,262
2700 DATA 375,262,125,196,375,262,250,33
0,2000,392
2710 CALL CLEAR
2720 RESTORE 2940
2730 FOR I=117 TO 138
2740 READ CA$
2750 CALL CHAR(I,CA$)
2760 NEXT I
2770 FOR I=1 TO 10
2780 READ CA,CA$
2790 CALL CHAR(CA,CA$)
2800 NEXT I
2810 CALL SCREEN(2)
2820 CALL HCHAR(15,1,138,320)
2830 CALL HCHAR(20,19,134,8)
2840 CALL HCHAR(21,19,135,8)
2850 CALL HCHAR(13,10,122,8)
2860 CALL HCHAR(14,11,122,17)
2870 CALL HCHAR(12,12,124,6)
2880 CALL HCHAR(13,22,124,3)
2890 RESTORE 3000
2900 FOR I=1 TO 32
2910 READ LI,CO,CA
2920 CALL HCHAR(LI,CO,CA)
2930 NEXT I
2940 DATA FF7F3F1F0F070301,FFFF1F1FFFC3C
3FF,0103070F0F0F0F0F,0F0F0F0FFFC3C3FF,FF
FFFFFFFFC3C3FF,FFFFFFFFFFFFFFFF
2950 DATA 80C0E0F0F8FCFEFF,00000000FFC3C
3FF,0,00000000FFBD8181,0,0103070F1F3F7FF
F
2960 DATA FF7F3F1F0F070301,80808087FFFFF
FFF,FFFFFFFF87808080,031FFFFFFFFFFFFF,FF
FFFFFFFFFF1F03,FFFFC7C7FFFFFFFF
2970 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,6060606161616
161,0010101010101010,0
2980 DATA 144,01030F070301,145,0103071F0
C122101,146,FFFFFFFFFFFFFFFF,147,FFFFFFF
FFFFFFFFF,152,040408099F5F3F3F
2990 DATA 153,2061E2C6DCFCF8E,154,F8F8FC
FEFFFCE08,155,E0E0F0F0988C02,156,FF7F3E2
E260301,111,0000183C7E7E3C18
3000 DATA 20,16,128,21,16,129,20,17,130,
21,17,131,20,18,132,21,18,133,18,22,136
3010 DATA 19,22,135,19,23,135,18,23,137,
20,27,144,21,27,145,19,28,152,20,28,146
3020 DATA 21,28,147,22,28,156,19,29,153,
20,29,154,21,29,155,13,9,117,12,10,118
3030 DATA 14,10,117,12,15,118,11,16,119.
12,16,120,11,17,122,12,17,121,13,18,123
3040 DATA 13,19,126,13,20,126,13,23,118,
13,27,111
3050 DATA 12,8,5,8,5,8,15,6,15,6,15,15
3060 FOR I=10 TO 14
3070 CALL COLOR(I,1,1)
3080 NEXT I
3090 CALL COLOR(13,6,6)
3100 CALL COLOR(15,6,6)
3110 CALL COLOR(16,6,6)
3120 CALL COLOR(14,6,6)
3130 FOR I=10 TO 15
3140 CALL SCREEN(8)
3150 READ CARA,FON
3160 CALL COLOR(I,CARA,FON)
3170 NEXT I
3180 RESTORE 3570
3190 LH=2
3200 LB=10
3210 FOR J=1 TO 3
3220 READ CA1,COL1,CA2,COL2,CA3,COL3,CA4
,COL4,CA5,COL5,CA6,COL6
3230 FOR I=1 TO 3
3240 CALL HCHAR(LH+I,COL1+I,32)
3250 CALL SOUND(-10,900,0)
3260 CALL HCHAR(LH+I+1,COL1+I+1,CA1)
3270 CALL SOUND(-10,2000,0)
3280 CALL HCHAR(LB-I,COL2-I,32)
3290 CALL SOUND(-10,900,0)
3300 CALL HCHAR(LB-I-1,COL2-I-1,CA2)
3310 CALL SOUND(-10,2000,0)
3320 CALL HCHAR(LB-I,COL3+I,32)
3330 CALL SOUND(-10,900,0)
3340 CALL HCHAR(LB-I-1,COL3+I+1,CA3)
3350 CALL SOUND(-10,2000,0)
3360 CALL HCHAR(LH+I,COL4-I,32)
3370 CALL SOUND(-10,900,0)
3380 CALL HCHAR(LH+I+1,COL4-I-1,CA4)
3390 CALL SOUND(-10,2000,0)
3400 CALL HCHAR(LB-I,COL5,32)
3410 CALL SOUND(-10,900,0)
3420 CALL HCHAR(LB-I-1,COL5,CA5)
3430 CALL SOUND(-10,2000,0)
3440 CALL HCHAR(LH+I,COL6,32)
3450 CALL SOUND(-10,900,0)
3460 CALL HCHAR(LH+I+1,COL6,CA6)
3470 CALL SOUND(-10,2000,0)
3480 IF J>1 THEN 3540
3490 CALL SOUND(-10,900,0)
3500 CALL HCHAR(LH+I,22,32)
3510 CALL SOUND(-10,2000,0)
3520 CALL HCHAR(LH+I+1,22,83)
3530 CALL SOUND(-10,900,0)
3540 NEXT I
3550 CALL SOUND(-10,2000,0)
3560 NEXT J
3570 DATA 72,5,78,32,67,4,83,33,85,16,88
,17,69,9,77,28,83,8,65,29,85,21,79,20
3580 DATA 83,7,82,30,65,6,73,31,83,19,65
,15
3590 EF=32
3600 CALL HCHAR(13,27,32)
3610 FOR I=13 TO 18
3620 IF I<>16 THEN 3650
3630 EF=138
3640 CALL COLOR(10,12,6)
3650 CALL HCHAR(I-1,28,EF)
3660 CALL HCHAR(I,28,111)
3670 NEXT I
3680 CALL HCHAR(I-1,28,EF)
3690 FOR I=1 TO 5
3700 CALL SOUND(-200,-7,0)
3710 CALL COLOR(15,11,15)
3720 CALL COLOR(16,11,6)
3730 CALL COLOR(15,7,15)
3740 CALL COLOR(16,7,6)
3750 NEXT I
3760 FOR I=1 TO 100
3770 NEXT I
3780 GOSUB 4000
3790 GOSUB 4000
3800 PRINT "----------------------------
";TAB(5);"APPUYER SUR UNE TOUCHE"
3810 CALL KEY(0,KEY,ST)
3820 IF ST<>1 THEN 3810
3830 CALL CLEAR
3840 CALL SCREEN(11)
3850 PRINT TAB(4);"CHASSE AUX SOUS MARIN
S":::"ATTENTION LES SOUS MARINS NE"::"SE
RONT VISIBLES QUE QUELQUES"::
3860 PRINT "SECONDES.A VOUS DE LES"::"RE
TROUVER ET DE LES TOUCHER."::"VOUS AVEZ
150T DE CARBURANT"::
3870 PRINT "ET 50 GRENADES.VOUS POURREZ"
::"VOUS RAVITAILLER SUR 2 BASES"::"MAIS
CES BASES SONT CACHEES"::
3880 PRINT "PENDANT TOUTE LA PARTIE."::
3890 PRINT "----------------------------
";TAB(5);"APPUYER SUR UNE TOUCHE"
3900 CALL KEY(0,KEY,ST)
3910 IF ST<>1 THEN 3900
3920 CALL CLEAR
3930 PRINT "VOUS POURREZ LES DETECTER"::
"GRACE A UN ECHO RADAR.DES"::"QUE VOUS E
TES RAVITAILLE,"::
3940 PRINT "LA BASE CHANGE DE POSITION."
::"ELLES NE SERONT VISIBLES"::"QU'EN FIN
 DE PARTIE."::
3950 PRINT "UTILISEZ LE JOYSTICK N1 POUR
"::"VOUS DEPLACER ET LE BOUTON"::"ACTION
 POUR TIRE*R."::
3960 PRINT TAB(8);"BONNE CHASSE!!"::"---
-------------------------";TAB(5);"APPUY
ER SUR UNE TOUCHE"
3970 CALL KEY(0,KEY,ST)
3980 IF ST<>1 THEN 3970
3990 GOTO 1050
4000 T=300
4010 CALL SOUND(T/4,392,0,294,7,247,7)
4020 CALL SOUND(T*1.5,523,0,330,7,196,7)
4030 CALL SOUND(T/4,392,0,196,7)
4040 CALL SOUND(T/2,330,0,165,7)
4050 CALL SOUND(T/2,392,0,196,7)
4060 CALL SOUND(T/4,523,0,262,7)
4070 CALL SOUND(T/4,659,0,523,7,196,7)
4080 CALL SOUND(T*2,784,0,523,7,262,7)
4090 CALL SOUND(T,659,0,523,7,262,7)
4100 CALL SOUND(T*.75,587,0,494,7)
4110 CALL SOUND(T/4,659,0,523,7)
4120 CALL SOUND(T*.75,698,0,587,7,247,7)
4130 CALL SOUND(T/4,698,0,587,7,247,7)
4140 CALL SOUND(T*.75,698,0,587,7,247,7)
4150 CALL SOUND(T/4,659,0,523,7,262,7)
4160 CALL SOUND(T,587,0,494,7,294,7)
4170 CALL SOUND(T*.75,523,0,392,7,196,7)
4180 CALL SOUND(T/4,587,0,392,7,196,7)
4190 CALL SOUND(T*.75,659,0,392,7,196,7)
4200 CALL SOUND(T/4,659,0,392,7,196,7)
4210 CALL SOUND(T*.75,659,0,392,7,196,7)
4220 CALL SOUND(T/4,587,0,494,7,349,7)
4230 CALL SOUND(T*3,523,0,392,7,330,7)
4240 RETURN
4250 END
```

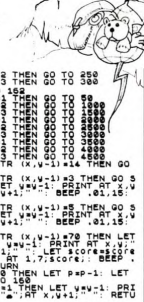
UFO1

SPECTRUM

Enfermé dans une étrange caverne, vous devez ramasser un maximum d'objets pour pouvoir en sortir.
- Facile!
- Pas tant qu'ça, tu ferais mieux de faire gaffe à tes réserves d'énergie qui diminuent de plus en plus...

L. FRANCOIS

Mode d'emploi:
Se déplacer avec les touches 5, 6, 7 et 8.



```
  1 RAND USB 2: GO TO 14
  2 REM
      ***INITIALISATION***
  3 LET x=15: LET w=10
  4 LET
  5 LET a=50: LET a=15
  6 LET op=0: LET o1=0: LET io=
1: LET e=0: LET k=0: LET c=0: LET
LET v=1: LET lw=1: LET l=1: LET
T f=1: LET f=1: LET p=1
  10 BORDER 1: PAPER 0: INK 6: C
LS
  12 RETURN
  14 GO TO 16
  15 GO SUB 7: GO TO 3: PRINT AT z,0;
PAPER 2;"  ": NEXT I
  16 PRINT AT 2,10; INK 6; PAPER
0;"ESPACE-UFO1.";"  L.Ltr.";"  ";A
NT AT 1,1; PAPER 1;"  ";score;
  17 PAUSE 0
  18 RETURN
  19 ******GRAPHIQUES******
  20 FOR z=0 TO 7: READ q: POKE
USR "a"+z,q: NEXT z: DATA 0,BIN
01111100,BIN 01000110,BIN 01000
011,BIN 01000110,BIN 01000111,BI
N 01111100,0
  21 FOR z=0 TO 7: READ q: POKE
USR "b"+z,q: NEXT z: DATA 0,BIN
01111100,BIN 01000100,BIN 01100
00,BIN 01000100,BIN 01111011,BIN
01111100,0
  22 FOR z=0 TO 7: READ q: POKE
USR "c"+z,q: NEXT z: DATA 0,BIN
01100011,BIN 00111100,255,BIN 10
1100 11,BIN 01111100,255,BIN 00011
00,BIN 00111100
  24 FOR z=0 TO 7: READ q: POKE
USR "d"+z,q: NEXT z: DATA 0,BIN
00010000,BIN 00010000,BIN 00111
000,BIN 00111000,BIN 00111000,BIN
00111000,BIN 00111000
  26 FOR z=0 TO 7: READ q: POKE
USR "e"+z,q: NEXT z: DATA BIN 11
000000,BIN 11001100,BIN 10010010
,BIN 10000001,BIN 11000011,BIN 1
1100011,BIN 10100000,BIN 10100000
,0
  30 FOR z=0 TO 7: READ q: POKE
USR "f"+z,q: NEXT z: DATA BIN 01
001000,BIN 00100010,BIN 00100100
,BIN 00100100,BIN 00100100,BIN 0
0100100,BIN 00100100,BIN 01001100
,0
  32 FOR z=0 TO 7: READ q: POKE
USR "g"+z,q: NEXT z: DATA 255,BI
N 11111111,BIN 11111100,BIN 11111
1001,BIN 11110000,BIN 11100000,B
IN 11000000,BIN 10000000,BIN 0,0
  36 FOR z=0 TO 7: READ q: POKE
USR "h"+z,q: NEXT z: DATA BIN 10
011011,BIN 01101010,BIN 10111101
,BIN 01111110,BIN 01111110,BIN 0
1111111,BIN 10110100,BIN 01010111
,0
  38 FOR z=0 TO 7: READ q: POKE
USR "i"+z,q: NEXT z: DATA BIN 10
001011,BIN 01100100,BIN 00011101
,BIN 00111110,BIN 00111110,BIN 0
1010100,BIN 00101111,BIN 00111010
,0
  40 FOR z=0 TO 7: READ q: POKE
USR "j"+z,q: NEXT z: DATA 255,BI
N 10000000,BIN 10000000,BIN 0,BI
N 00000000,BIN 00010000,BIN 00010
00,BIN 0,0
  47 FOR z=0 TO 7: READ q: POKE
USR "k"+z,q: NEXT z: DATA BIN 00
011000,BIN 00100010,BIN 00011100
,BIN 00100100,BIN 00000000,BIN 0
0011000,BIN 00000000,BIN 00000110
,0
  48 GO SUB 9110
  49 REM ***GRIMPE. 1er's PIECE***
  50 CLS : GO SUB 15: PRINT AT 1,
0; PAPER 2;"  ": NEXT z
  54 PRINT AT 4,0; INK 6; PAPER
2;"  ": NEXT z
  55 PRINT AT 4,0; INK 6; PAPER
2;"  ": NEXT z
  56 FOR a=4 TO 21: PRINT AT a,0
; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  70 PRINT AT 0,10; PAPER 1;"  ":
  80 PRINT AT 10,14; INK 7; PAPE
R 2;"  ": GO TO 100
  85 IF a=1 THEN PRINT AT 6,1;
INK 7;"  "
  87 IF i0=1 THEN PRINT AT 7,10;
INK 5;"  "
  95 REM *MUT DE LA SOUCOUPE**
  100 PRINT AT 0,0;
  180 IF INKEY$="5" THEN GO SUB 5
19
  110 IF INKEY$="7" THEN GO SUB 5
30
  120 IF INKEY$="8" THEN GO SUB 5
13
  130 IF INKEY$="5" THEN GO SUB 5
20
  140 LET a=a-1: IF a=0 THEN LET
a=a-1: PRINT AT 2,0;"  ": LET a=15
  141 IF a=10 THEN PRINT AT 2,6;"
  ": NEXT z
  145 IF s=0 THEN GO TO 9000
  147 IF score=100 THEN GO TO 911
0
  150 REM *100
  155 REM **GRIMPE. DES PIECES**
  160 IF n=1 THEN GO TO 200
  161 IF a=8 THEN GO TO 250
  162 IF a=9 THEN GO TO 300
  163 GO TO 162
  200 IF p=1 THEN GO TO 1000
  201 IF p=2 THEN GO TO 1100
  202 IF p=3 THEN GO TO 1200
  203 IF p=4 THEN GO TO 1300
  250 IF p=1 THEN GO TO 2000
  251 IF p=2 THEN GO TO 2100
  252 IF p=3 THEN GO TO 2200
  300 IF p=1 THEN GO TO 3000
  301 IF p=2 THEN GO TO 3100
  302 IF p=3 THEN GO TO 3200
  303 IF p=4 THEN GO TO 4500
  500 PRINT AT x,v-1;"  " THEN GO
TO 9000
  501 IF ATTR (x,v-1)=3 THEN GO S
UB 5000: LET v=v-1: PRINT AT x,v
; PAPER 4; INK 6;"  ": BEEP .01,15:
RETURN
  502 IF ATTR (x,v-1)=5 THEN GO S
UB 7000: LET v=v-1: PRINT AT x,v
; PAPER 4; INK 6;"  ": BEEP .01,15:
RETURN
  503 IF ATTR (x,v-1)=70 THEN LET
op=0: LET v=v-1: PRINT AT x,v;"
  ": LET score=score+100: BEEP .0
1,15: PRINT AT 1,7;score: RETURN
  510 IF ATTR (x,v+1)=3 THEN LET p=p-1: LET
v=30: GO TO 160: LET v=v-1: PRI
NT AT x,v;"  ": LET x,v+1;"  ": RETU
RN
  511 IF ATTR (x,v+1)=5 THEN GO S
UB 7000: LET v=v-1: PRINT AT x,v
; PAPER 4; INK 6;"  ": BEEP .01,15:
RETURN
  512 IF ATTR (x,v+1)=70 THEN LET
op=0: LET v=v-1: PRINT AT x,v;"
  ": LET score=score+100: BEEP .0
1,15: PRINT AT 1,7;score: RETURN
  513 IF ATTR (x,v+1)=2 THEN LET
v=30: GO TO 160: LET v=v-1: PRI
NT AT x,v;"  ": LET x,v+1;"  ": RETU
RN
  514 IF ATTR (x,v+1)=2 THEN GO T
O 9000
  515 IF ATTR (x,v+1)=5 THEN GO S
UB 7000: LET v=v-1: PRINT AT x,v
; PAPER 4; INK 6;"  ": BEEP .01,15:
RETURN
  516 IF ATTR (x,v+1)=70 THEN LET
op=0: LET v=v-1: PRINT AT x,v;"
  ": LET score=score+100: BEEP .0
1,15: PRINT AT 1,7;score: RETURN
  519 IF ATTR (x,v+1)=5 THEN GO S
UB 7000: LET v=v-1: PRINT AT x,v
; PAPER 4; INK 6;"  ": BEEP .01,15:
RETURN
  520 IF ATTR (x,v+1)=3 THEN GO S
UB 5000: LET v=v-1: PRINT AT x,v
; PAPER 4; INK 6;"  ": BEEP .01,15:
RETURN
  521 IF ATTR (x,v+1)=70 THEN LET
op=0: LET v=v-1: PRINT AT x,v;"
  ": LET score=score+100: BEEP .0
1,15: PRINT AT 1,7;score: RETURN
  522 IF ATTR (x,v+1)=2 THEN GO T
O 9000
  523 IF ATTR (x+1,v)=14 THEN GO
TO 9000
  524 IF ATTR (x+1,v)=3 THEN GO S
UB 5000: LET x=x-1: PRINT AT x,v
; PAPER 4; INK 6;"  ": BEEP .01,15:
RETURN
  525 IF ATTR (x+1,v)=5 THEN GO S
UB 7000: LET x=x-1: PRINT AT x,v
; PAPER 4; INK 6;"  ": BEEP .01,15:
RETURN
  526 IF ATTR (x+1,v)=70 THEN GO S
UB 5000: LET x=x-1: PRINT AT x,v
; PAPER 4; INK 6;"  ": BEEP .01,15:
RETURN
  527 IF ATTR (x+1,v)=5 THEN GO S
UB 7000: LET x=x-1: PRINT AT x,v
; PAPER 4; INK 6;"  ": BEEP .01,15:
RETURN
  533 IF x=14 THEN LET s=s-1: LET
x=x-1: GO TO 160
  534 IF x>4 THEN LET x=x-1: PRIN
T AT x,v;"  ": LET x=x-1: RETURN
  900 REM **DESS. DES PIECES**
  1000 CLS : GO SUB 15: PRINT AT 4
,0; PAPER 2;"  ": NEXT z
  1001 FOR a=4 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1009 FOR w=10 TO 14: PRINT AT 4,
w; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT z
  1010 FOR a=12 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1020 PRINT AT 21,0; PAPER 1;"  ":
  1021 FOR a=21 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1030 GO TO 99
  1031 IF i0=1 THEN GO SUB 15: PRINT AT 4
,0; PAPER 1;"  ": NEXT z
  1032 FOR w=10 TO 14: PRINT AT 4,
w; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT z
  1033 PRINT AT 21,0; PAPER 1;"  ":
  1034 FOR a=21 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1035 FOR a=12 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1036 IF i7=1 THEN PRINT AT 6,27;
INK 3;"  "
  1037 IF i8=1 THEN PRINT AT 10,26
; INK 6; BRIGHT 1;"  "
  1038 GO TO 99
  1039 GO SUB 15: GO SUB 15: PRINT AT 4
,0; PAPER 1;"  ": NEXT z
  1040 FOR w=10 TO 14: PRINT AT 4,
w; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT z
  1041 PRINT AT 21,0; PAPER 1;"  ":
  1042 FOR a=21 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1043 FOR a=12 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1044 IF i7=1 THEN PRINT AT 6,27;
INK 3;"  "
  1045 IF i8=1 THEN PRINT AT 10,26
; INK 6; BRIGHT 1;"  "
  1046 GO TO 99
  1047 GO SUB 15: GO SUB 15: PRINT AT 4
,0; PAPER 1;"  ": NEXT z
  1048 FOR w=10 TO 14: PRINT AT 4,
w; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT z
  1049 PRINT AT 21,0; PAPER 1;"  ":
  1050 FOR a=21 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1051 FOR a=12 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1052 IF i7=1 THEN PRINT AT 6,27;
INK 3;"  "
  1053 IF i8=1 THEN PRINT AT 10,26
; INK 6; BRIGHT 1;"  "
  1054 GO TO 99
  1055 GO SUB 15: GO SUB 15: PRINT AT 4
,0; PAPER 1;"  ": NEXT z
  1056 FOR w=10 TO 14: PRINT AT 4,
w; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT z
  1057 PRINT AT 21,0; PAPER 1;"  ":
  1058 FOR a=21 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1059 FOR a=12 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1060 IF i7=1 THEN PRINT AT 6,27;
INK 3;"  "
  1061 IF i8=1 THEN PRINT AT 10,26
; INK 6; BRIGHT 1;"  "
  1062 GO TO 99
  1063 GO SUB 15: GO SUB 15: PRINT AT 4
,0; PAPER 1;"  ": NEXT z
  1064 FOR w=10 TO 14: PRINT AT 4,
w; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT z
  1065 PRINT AT 21,0; PAPER 1;"  ":
  1066 FOR a=21 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1067 FOR a=12 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1068 IF i7=1 THEN PRINT AT 6,27;
INK 3;"  "
  1069 IF i8=1 THEN PRINT AT 10,26
; INK 6; BRIGHT 1;"  "
  1070 GO TO 99
  1071 GO SUB 15: GO SUB 15: PRINT AT 4
,0; PAPER 1;"  ": NEXT z
  1072 FOR w=10 TO 14: PRINT AT 4,
w; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT z
  1073 PRINT AT 21,0; PAPER 1;"  ":
  1074 FOR a=21 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1075 FOR a=12 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1076 IF i7=1 THEN PRINT AT 6,27;
INK 3;"  "
  1077 IF i8=1 THEN PRINT AT 10,26
; INK 6; BRIGHT 1;"  "
  1078 GO TO 99
  1079 GO SUB 15: GO SUB 15: PRINT AT 4
,0; PAPER 1;"  ": NEXT z
  1080 FOR w=10 TO 14: PRINT AT 4,
w; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT z
  1081 PRINT AT 21,0; PAPER 1;"  ":
  1082 FOR a=21 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1083 FOR a=12 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1084 IF i7=1 THEN PRINT AT 6,27;
INK 3;"  "
  1085 IF i8=1 THEN PRINT AT 10,26
; INK 6; BRIGHT 1;"  "
  1086 GO TO 99
  1087 GO SUB 15: GO SUB 15: PRINT AT 4
,0; PAPER 1;"  ": NEXT z
  1088 FOR w=10 TO 14: PRINT AT 4,
w; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT z
  1089 PRINT AT 21,0; PAPER 1;"  ":
  1090 FOR a=21 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1091 FOR a=12 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1092 IF i7=1 THEN PRINT AT 6,27;
INK 3;"  "
  1093 IF i8=1 THEN PRINT AT 10,26
; INK 6; BRIGHT 1;"  "
  1094 GO TO 99
  1095 GO SUB 15: GO SUB 15: PRINT AT 4
,0; PAPER 1;"  ": NEXT z
  1096 FOR w=10 TO 14: PRINT AT 4,
w; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT z
  1097 PRINT AT 21,0; PAPER 1;"  ":
  1098 FOR a=21 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1099 FOR a=12 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1100 IF i7=1 THEN PRINT AT 6,27;
INK 3;"  "
  1101 IF i8=1 THEN PRINT AT 10,26
; INK 6; BRIGHT 1;"  "
  1102 GO TO 99
  1103 GO SUB 15: GO SUB 15: PRINT AT 4
,0; PAPER 1;"  ": NEXT z
  1104 FOR w=10 TO 14: PRINT AT 4,
w; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT z
  1105 PRINT AT 21,0; PAPER 1;"  ":
  1106 FOR a=21 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1107 FOR a=12 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1108 IF i7=1 THEN PRINT AT 6,27;
INK 3;"  "
  1109 IF i8=1 THEN PRINT AT 10,26
; INK 6; BRIGHT 1;"  "
  1110 GO TO 99
  1111 GO SUB 15: GO SUB 15: PRINT AT 4
,0; PAPER 1;"  ": NEXT z
  1112 FOR w=10 TO 14: PRINT AT 4,
w; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT z
  1113 PRINT AT 21,0; PAPER 1;"  ":
  1114 FOR a=21 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1115 FOR a=12 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1116 IF i7=1 THEN PRINT AT 6,27;
INK 3;"  "
  1117 IF i8=1 THEN PRINT AT 10,26
; INK 6; BRIGHT 1;"  "
  1118 GO TO 99
  1119 GO SUB 15: GO SUB 15: PRINT AT 4
,0; PAPER 1;"  ": NEXT z
  1120 FOR w=10 TO 14: PRINT AT 4,
w; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT z
  1121 PRINT AT 21,0; PAPER 1;"  ":
  1122 FOR a=21 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1123 FOR a=12 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1124 IF i7=1 THEN PRINT AT 6,27;
INK 3;"  "
  1125 IF i8=1 THEN PRINT AT 10,26
; INK 6; BRIGHT 1;"  "
  1126 GO TO 99
  1127 GO SUB 15: GO SUB 15: PRINT AT 4
,0; PAPER 1;"  ": NEXT z
  1128 FOR w=10 TO 14: PRINT AT 4,
w; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT z
  1129 PRINT AT 21,0; PAPER 1;"  ":
  1130 FOR a=21 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1131 FOR a=12 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  1132 IF i7=1 THEN PRINT AT 6,27;
INK 3;"  "
  1133 IF i8=1 THEN PRINT AT 10,26
; INK 6; BRIGHT 1;"  "
  1134 GO TO 99
  2000 CLS : GO SUB 15: PRINT AT 4
,0; PAPER 1;"  ": NEXT z
  2001 FOR a=4 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  2010 FOR i=5 TO 11: PRINT AT i,2
; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT i: FOR
i=2 TO 11: PRINT AT i,10; PAPER
1; INK 6;"  ": NEXT i: FOR i=2 TO
11: PRINT AT i,10; PAPER 1; INK
6;"  ": NEXT z
  2011 NEXT z
  2020 PRINT AT 15,20; PAPER 1;"  ":
  2021 PRINT AT 21,0; PAPER 1;"  ":
  2022 FOR a=15 TO 21: PRINT AT a,20
; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  2023 PRINT AT 21,0; PAPER 1;"  ":
  2024 FOR a=21 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  2025 IF i9=1 THEN PRINT AT 17,21;
INK 3;"  "
  2030 GO TO 99
  2500 CLS : GO SUB 15: PRINT AT 4
,0; PAPER 1;"  ": NEXT z
  2501 FOR a=4 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  2510 FOR i=5 TO 11: PRINT AT i,4
; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT i: FOR
i=2 TO 11: PRINT AT i,12; PAPER
1; INK 6;"  ": NEXT i: FOR i=2 TO
11: PRINT AT i,12; PAPER 1; INK
6;"  ": NEXT z
  2520 FOR i=5 TO 20: PRINT AT i,2
; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT i
  2530 FOR i=8 TO 8: PRINT AT i,8
; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT z
  2540 PRINT AT 15,0; PAPER 1;"  ":
  2550 FOR z=16 TO 20: PRINT AT z,
2; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT z
  2560 PRINT AT 21,0; PAPER 1;"  ":
  2561 PRINT AT 21,0; PAPER 1;"  ":
  2562 FOR a=21 TO 21: PRINT AT a,
0; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT a
  2565 FOR w=10 TO 16: PRINT AT w,
31; PAPER 1; INK 6;"  ": NEXT w
  2566 IF i1=1 THEN PRINT AT 20,10
; INK 3;"  "
  2570 GO TO 99
  3000 CLS : GO SUB 15: FOR w=4 TO
21: PRINT AT w,0; PAPER 1;"  ": NE
XT w: PRINT AT 4,0; PAPER 1;"  ":
  3010 FOR w=10 TO 16: PRINT AT w,
0; PAPER 1;"  ": NEXT w: PRINT AT 21
; PAPER 1;"  ": NEXT w: PRINT AT 21
; PAPER 1;"  ": NEXT w: PRINT AT 21
```

TAG

HECTOR

TAG, soit ça veut dire "The Assassignation Game", et c'est un film génial, soit ça veut dire "Techniques d'Avant-Garde", et ça devient un jeu non moins génial. Vous venez d'hériter de votre Tonton Christobald et votre amour inné pour la compétition automobile vous incite à réaliser un vieux rêve: diriger et posséder une écurie de course. Vous allez donc négocier un contrat avec un bon pilote, choisir un mécanicien, conclure un accord avec un fabricant de pneus et un constructeur de moteurs. Le jour J arrive... vavavouuuummm !... Ca décoiffe un max !

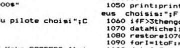
J. Philippe PIAT

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

```
 1 'TAG pour VICTOR IIHR + BASIC III     par Jean-Philip
pe PIAT
 10 A=229:HI=10000:wipe:W1=4950:sound5,444
 50 output"TAG",110,140,1
 60 output"Techniques",90,130,2
 70 output"d'Avant",95,120,2
 80 output"Garde",98,110,2:pen3:print"******************
******************"
 110 forI=1to19:print"*":next
 120 print"*************************************":cursor2
23,219
 140 forI=1to19:A=A-10:cursor223,A:print"*":next
 150 flash3,100:pen2:sound0,4096:gosub4720
 200 dataMac Laren,Ferrari,Renault,Brabbham,Lotus,Tyrell
,Williams,Alfa Romeo,Ligier,Arrows,Toleman,A.T.S.,Ram-Ha
rt,Osella,Spirit
 210 restore200
 220 A=int(rnd(1,16))
 230 forI=1toA:readA$:next
 240 data13,15,14,11,10,8,12,9,6,7,4,5,3,1,2
 250 restore240
 260 forJ=1toA:readDO:next:DO=DO*10000
 270 dataMarlboro,Agip,Parmalat,Benetton
 280 restore270
 290 B=int(rnd(1,5))
 300 forI=1toB:readB$:next
 310 data100,75,50,25
 320 restore310
 330 forI=1toB:readRE:next:RE=RE*1000:wipe
 360 print"************ telegramme ************"
 370 print:print"  La firme ";A$;" vous propose"
 380 printDO;"dollars pour diriger son"
 390 print"'team'."
 400 print" Vous serez sponsorises par la firme ";B$;" q
ui vous avance";RE;"dollars"
 410 print"pour une meilleure reussite."
 420 print"Une prime vous est offerte par        l'agenc
e PIAT&VICTOR IIHR,montant:     40000 dollars
 430 print:printA$;" & ";B$;" vous souhaitent"
 440 print"bonne chance!"
 450 print:print"                    F.F.S.A.,Paris":print"**
*************************************":CC$=instr$(1):cls
 460 print"Vous possedez ";DO+PR+RE+40000;"$"
 470 print"  Vous devez maintenant entrer en     contact
avec un pilote."
 480 print:print" Voici la liste des pilotes en fin    de
 contrat:"
 490  print"1>PIQUET Nelson pour 100000$"
 500 print"2>LAFFITE Jacques pour 40000$"
 510 print"3>ROSBERG Keke pour 60000$
 520 print"4>PROST Alain  pour 80000$"
 530 print"5>LAUDA Niki    pour 90000$"
 540 print"6>SURER Marc    pour 30000$"
 550 print"7>ALBORETO Michele pour 50000$"
 560 print"8>ARNOUX Rene pour 70000$"
 570 print:print:input"tapez le code du pilote choisi";C

 580 PR=PR+DO+RE+40000
 590 ifC>8thengoto570
 600 dataNelson PIQUET,Jacques LAFFITE,Keke ROSBERG,Alai
n PROST,Niki LAUDA,Marc SURER,Michele ALBORETO,Rene ARNO
UX
 610 restore600
 620 forI=1toC:readC$:next
 630 data10,4,6,8,9,3,5,7
 640 restore630
 650 forI=1toC:readPU:next
 660 PU=PU*10000:PR=PR-PU
 670 ifPR<0thengoto5020
 680  print"Il vous reste ";PR;"$":CC$=instr$(1):cls.
 690 print"  Vous devez maintenant entrer en    contact
avec un ingenieur."
 700 print" Voici la liste des ingenieurs:"
 710 print"1>MURRAY pour 50000$"
 720 print"2>DUCAROUGE pour 40000$"
 730 print"3>BARNARD pour 30000$"
 740 print"4>FORGHIERI pour 20000$"
 750 print:print:input"tapez le code de l'ingenieur choi
si";D
 760 ifD>4thengoto750
 770 dataMURRAY,DUCAROUGE,BARNARD,FORGHIERI
 780 restore770
 790 forI=1toD:readD$:next
 800 data5,4,3,2
 810 restore800
 820 forI=1toD:readCU:next
 830 CU=CU*10000
 840 PR=PR-CU
 850 print"Il vous reste ";PR;"$"
 860 ifPR<0thengotoZO
 870 CC$=instr$(1)
 880 cls:print"  Vous devez maintenant entrer en    cont
act avec de grands fabriquants   de moteurs."
 890  print" Voici la liste des fabriquants de   moteurs
 'special competition':"
 900 print"1>Tag Porsche pour 50000$":print"2>Renault po
ur 40000$":print"3>Honda pour 30000$":print"4>B.M.W. pou
r 20000$"
 910 print:input"Donnez le code du moteur choisi:";E
 920 ifE>4thengoto910
 930 dataPorsche Tag,Renault,Honda,B.M.W.
 940 restore930
 950 forI=1toE:readE$:next
 960 data5,4,3,2
 970 restore960
 980 forI=1toE:readCH:next
 990 PR=PR-CH*10000
 1000 print"Il vous reste ";PR;"$"
 1010 ifPR<0thengoto5020
 1020 CC$=instr$(1):cls:print"  vous devez maintenant si
gner un    contrat avec une firme de pneus.":print" Voic
i la liste des series de pneus   disponibles:"
 1030 print:print"1>Michelin pour 40000$"
 1040 print"2>Good Year pour 20000$":print"3>Pirelli pou
r 10000$"
 1050 print:print:input"donnez le code de la serie de pn
eus  choisis:";F
 1060 ifF>3thengoto1050
 1070 dataMichelin,Good Year,Pirelli
 1080 restore1070
 1090 forI=1toF:readF$:next
 1100 data4,2,1
 1110 restore1100
 1120 forI=1toF
 1130 readZB:next
 1140 PR=PR-ZB*10000
 1150 cls
 1160 ifPR<0thengoto5020
 1170 data30,12,18,24,27,9,15,21
 1180 restore1170
 1190 forI=1toC:readPA:next
 1200 data15,12,9,6
 1210 restore1200
 1220 forI=1toD:readIN:next
 1230 data30,27,24,18
 1240 restore1230
 1250 forI=1toE:readMO:next
 1260 data30,22,15
 1270 restore1260
 1280 forI=1toF:readPN:next
 1290 ifYO>0thenPA=PA-YO*2:IN=IN-YO
 1300 ifYO10thenMO=MO-YO*2:PN=PN-YO*2
 1310 ifPA<0thenPA=0:ifIN<0thenIN=0
 1320 ifMO<0thenMO=0:ifPN<0thenPN=0
 1330 O1=PA:O2=IN:O3=MO:O4=PN
 1340 YO=YO+1
 1350 gosub4960
 1360 gosub5040
 1370 ES=int(rnd(1,21)):gosub5210
 1390 print"DEPART"
 1400  print"vous occupez la place£";ES:PT=PT+(22-ES)*20
0
 1420 print"Le depart est l'acceleration la plus puissan
te."
 1430 input"unites moteurs";UO
 1440 ifUO>5thenUO=5
 1450 O3=O3-UO
 1460 gosub5500
 1470 ifO3=-1thengoto1530
 1480 XY=rnd(0,100)
 1490 ifXY>UO*10thengoto1530
 1500 print" Le depart est parfait!":PT=PT+2000
 1510 BO=BO+1
 1520 goto1620
 1530 YZ=rnd(0,100)
 1540 ifYZ>50thengoto1570
 1550 print"cause du nombre de voitures presentesvous fa
ites une touchette,sans degats":PT=PT+800
 1560 goto1620
 1570 ifYZ>80thengoto1600
 1580 print"Votre voiture cale,mais le demarreur automat
ique fonctionne et vous pouvezrepartir":PT=PT+300
 1590 goto1620
 1600 print"votre voiture cale et Nigel MANSELL  ne peut
l'eviter.La course est finie pour vous..."
 1610 goto4820
 1620 gosubW1
 1630 print"La parabolique a gauche"
 1640 output"x",211,21,1
 1650 print"cet endroit du circuit est en montee ce qui
represente une grande          consommation d'essence."
 1660 print"Les reservoirs etant bloques a 2201. les ing
enieurs doivent travailler durpour eviter la panne seche
 a leur    pilote"
```

A SUIVRE...



DEVINOS

TRS 80

Ne jetez plus vos dominos. A défaut de caler votre vieil ordinateur branlant, vous pouvez toujours vous en servir pour tester votre Q.I. ou mieux... celui de vos copains.

Francis TEREYGEOLS

```
1 REM *=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=
*=*=*=*=*=*
2 REM *=*=*=*      TITRE  :  DEVINOS
    *=*=*=*
3 REM *=*=*=*    AUTEUR  :  TEREYGEOL FRANCIS
    *=*=*=*
4 REM *=*=*=*
 MATERIEL  :  TRS-80 MODELE I LEVEL II  *=*=*=*
5 REM *=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=*=
*=*=*=*=*=*
9 REM ??????  RESERVATION ESPACE MEMOIRE  ??????
10 CLS:CLEAR1000:DIMD1(12)
15 REM %%%%%%  PROTECTION SOUS-PRG MUSICAL  %%%%%%
20 ZZ$="


30 AZ=VARPTR(ZZ$)
40 Z1=PEEK(AZ+1):Z2=PEEK(AZ+2):AD=Z1+256*Z2
50 IFPEEK(16396)=201THENPOKE16526,Z1:POKE16527,Z2E
LSEDEFUSR=AD:CMD"T"
55 REM ::::::  IMPLANTATION DU SOUS-PRG MUSICAL  :
:::::
60 FORI=ADTOAD+23:READD:POKEI,D:NEXT:AD=AD+5
70 DATA205,127,10,175,22,1,76,69,16,254,69,16,254,
238,1,211,255,13,32,243,21,32,239,201
90 REM +=+=+=+=+  CHAINES GRAPHIQUES DES DOMINOS
+=+=+=+=+
100 D$(0)=CHR$(191)+STRING$(7,131)+CHR$(191)+CHR$(
26)+STRING$(9,24)+CHR$(191)+STRING$(7,128)+CHR$(19
1)+CHR$(26)+STRING$(9,24)+CHR$(191)+STRING$(7,176)
+CHR$(191)
110 D$(1)=CHR$(191)+STRING$(7,131)+CHR$(191)+CHR$(
26)+STRING$(9,24)+CHR$(191)+STRING$(3,128)+CHR$(14
0)+STRING$(3,128)+CHR$(191)+CHR$(26)+STRING$(9,24)
+CHR$(191)+STRING$(7,176)+CHR$(191)
120 D$(2)=CHR$(191)+STRING$(5,131)+CHR$(179)+CHR$(
131)+CHR$(191)+CHR$(26)+STRING$(9,24)+CHR$(191)+ST
RING$(7,128)+CHR$(191)+CHR$(26)+STRING$(9,24)+CHR$
(191)+CHR$(176)+CHR$(179)+STRING$(5,176)+CHR$(191)
130 D$(3)=CHR$(191)+STRING$(5,131)+CHR$(179)+CHR$(
131)+CHR$(191)+CHR$(26)+STRING$(9,24)+CHR$(191)+ST
RING$(3,128)+CHR$(140)+STRING$(3,128)+CHR$(191)+CH
R$(26)+STRING$(9,24)+CHR$(191)+CHR$(176)+CHR$(179)
+STRING$(5,176)+CHR$(191)
140 D$(4)=CHR$(191)+CHR$(131)+CHR$(179)+STRING$(3,
131)+CHR$(179)+CHR$(131)+CHR$(191)+CHR$(26)+STRING
$(9,24)+CHR$(191)+STRING$(7,128)+CHR$(191)+CHR$(26
)+STRING$(9,24)+CHR$(191)+CHR$(176)+CHR$(179)+STRI
NG$(3,176)+CHR$(179)+CHR$(176)+CHR$(191)
150 D$(5)=CHR$(191)+CHR$(131)+CHR$(179)+STRING$(3,
131)+CHR$(179)+CHR$(131)+CHR$(191)+CHR$(26)+STRING
$(9,24)+CHR$(191)+STRING$(3,128)+CHR$(140)+STRING$
(3,128)+CHR$(191)+CHR$(26)+STRING$(9,24)+CHR$(191)
+CHR$(176)+CHR$(179)+STRING$(3,176)
155 D$(5)=D$(5)+CHR$(179)+CHR$(176)+CHR$(191)
160 D$(6)=CHR$(191)+CHR$(131)+CHR$(179)+CHR$(131)+
CHR$(179)+CHR$(131)+CHR$(179)+CHR$(131)+CHR$(191)+
CHR$(26)+STRING$(9,24)+CHR$(191)+STRING$(7,128)+CH
R$(191)+CHR$(26)+STRING$(9,24)+CHR$(191)+CHR$(176)
165 D$(6)=D$(6)+CHR$(179)+CHR$(176)+CHR$(179)+CHR$
(176)+CHR$(179)+CHR$(176)+CHR$(191)
170 GOTO5000
200 REM ==========> TEST NUMERO 1 <===========
210 G=0:CLS:PRINT@0,"TEST NUMERO ==> (1)";:GOSUB66
00
220 PRINT@384,D$(D1(1));@392,D$(D1(1));@406,D$(D1(
2));@414,D$(D1(2));@428,D$(D1(3));@436,D$(D1(3));
230 PRINT@704,D$(D1(4));@712,D$(D1(4));@726,D$(D1(
5));@734,D$(D1(5));@748,D$(0);@756,D$(0);
240 GOSUB6400:GOSUB6000
250 IFT(1)=D1(6)ANDT(2)=D1(6)THENG=G+1:GOSUB6200EL
SEGOSUB6300
260 D2=D1(6):D1=D1(6):GOSUB6500
400 REM ==========> TEST NUMERO 2 <===========
410 CLS:PRINT@0,"TEST NUMERO ==> (2)";:RANDOM
420 FORI=1TO3:D(I)=RND(7)-1:NEXT
430 D(I)=RND(7)-1
440 IFD(I)=D(I-1)ORD(I)=D(I+1)THENI=I-1:GOTO430
450 IFI<6THENI=I+1:GOTO430
460 PRINT@64,D$(D(1));@72,D$(D(4));@86,D$(D(2));@9
4,D$(D(5));@108,D$(D(3));@116,D$(D(6));
470 PRINT@384,D$(D(2));@392,D$(D(5));@406,D$(D(3))
;@414,D$(D(6));@428,D$(D(1));@436,D$(D(4));
480 PRINT@704,D$(D(3));@712,D$(D(6));@726,D$(D(1))
;@734,D$(D(4));@748,D$(0);@756,D$(0);
490 GOSUB6400:GOSUB6000
500 IFT(1)=D(2)ANDT(2)=D(5)THENG=G+1:GOSUB6200ELSE
GOSUB6300
510 D2=D(2):D1=D(5):GOSUB6500
600 REM ==========> TEST NUMERO 3 <===========
610 CLS:PRINT@0,"TEST NUMERO ==> (3)";:RANDOM
620 FORI=1TO3:D(I)=RND(7)-1:NEXT
630 D(I)=RND(7)-1
635 IFD(I)=D(I-3)THENI=I-1:GOTO630ELSEIFI=4THENI=I
+1:GOTO630
640 IFD(I)=D(I-1)ORD(I)=D(I+1)THENI=I-1:GOTO630
650 IFI<6THENI=I+1:GOTO630
660 PRINT@86,D$(D(1));@94,D$(D(4));@108,D$(D(4));@
116,D$(D(1));
670 PRINT@406,D$(D(2));@414,D$(D(5));@428,D$(D(5))
;@436,D$(D(2));
680 PRINT@726,D$(D(3));@734,D$(D(6));@748,D$(0);@7
56,D$(0);
690 GOSUB6400:GOSUB6000
700 IFT(1)=D(6)ANDT(2)=D(3)THENG=G+1:GOSUB6200ELSE
GOSUB6300
710 D2=D(6):D1=D(3):GOSUB6500
800 REM ==========> TEST NUMERO 4 <===========
810 CLS:PRINT@0,"TEST NUMERO ==> (4)";:GOSUB6600
820 RANDOM:D7=RND(7)-1
830 PRINT@384,D$(D1(7));@392,D$(D1(1));@406,D$(D1(
2));@414,D$(D1(7));@428,D$(D1(7));@436,D$(D1(3));
840 PRINT@704,D$(D1(4));@712,D$(D1(7));@726,D$(D1(
7));@734,D$(D1(5));@748,D$(0);@756,D$(0);
850 GOSUB6400:GOSUB6000
860 IFT(1)=D1(6)ANDT(2)=D1(7)THENG=G+1:GOSUB6200EL
SEGOSUB6300
```

Suite page 21

BIDOUILLE GRENOUILLE

L'immeuble du 48 bis de la rue Riquet dans le 18ème arrondissement à Paris est un immeuble cossu, cerné de petites résidences particulières qui toutes sont postérieures à la dernière guerre. Seul, cet immeuble se dresse, dominant les autres de son siècle bien tassé: il a été construit en 1876 par Le Corbusier. Détruit durant la première guerre, reconstruit, redétruit et reconstruit, il a gardé l'apparence qu'il avait à l'époque où il fut érigé.
A chaque étage, sauf au quatrième, deux portes donnent sur le palier. Au quatrième, une porte unique vient attester de la splendeur passée des locataires: les De Lambreau avaient acheté en 1953 les deux appartements mitoyens, puis les avaient réunis en abattant une cloison. Aujourd'hui, le fils unique des De Lambreau habite cet immense local avec quelques-uns de ses amis. Ils ont formé une communauté autonome, et envoient régulièrement au gouvernement des demandes d'indépendance dénuées de tout fondement légal.
A cet instant, Christophe De Lambreau regarde l'un de ses camarades qui est en train de pester en lisant un journal d'informatique.
La personne qui s'énerve, Laurant Ciel, a les yeux injectés de sang. Le journal grand format est étalé par terre devant lui, et il récite à voix haute l'article qu'il est en train de lire.

Pour tous ceux qui désirent accéder à la seconde partie du "Diamant de l'île maudite" sur Oric, voici la marche à suivre pour résoudre la première. Remerciez Marc Goldstein, car c'est de lui que vient cette solution !
Gauche, avance, avance, droite, avance, gauche, prends bottes, mets bottes, gauche, avance, gauche, avance, avance, prends massue, gauche, avance, demi-tour, prends gourde, gauche, avance, gauche, avance, gauche, avance, gauche, entre, prends couteau, droite, lance massue, bois gourde, pose gourde, prends torche, droite, avance, droite, avance, droite, avance, droite, avance, avance, lance couteau, prends couteau, prends pelle, deblaye terre, demi-tour, monte cocotier, prends noix de coco, mange noix de coco, descends, avance, droite, avance, droite, avance, avance, coupe plante, prends trousse, prends cachet, prends fortifiant, demi-tour, avance, avance, gauche, avance, droite, avance, allume torche, gauche, avance, gauche, avance, avale cachet, avale fortifiant, gauche, entre, ouvre tiroir, prends paquet de cigarettes, ouvre paquet de cigarettes, prends clé, droite, ouvre trappe, descends, demi-tour, ouvre grille, avance.

Laurant Ciel est l'éditeur du jeu, et il avait pourtant demandé à ce journaliste de malheur de ne pas publier ces solutions. Christophe De Lambreau l'écoute, visiblement fasciné par cet homme qui sous des dehors paisibles est en fait un véritable homme d'affaires, ce que l'on désignait durant les années soixante-dix par le terme "jeune loup".

Au huitième étage, quatorze chambres de bonne sont alignées le long du couloir. Elles correspondent chacune à l'un des appartements de l'immeuble.
Sur la porte de la troisième chambre est apposé un autocollant vantant les mérites d'une boisson gazeuse réputée. Au-dessous est punaisée une carte de visite écrite à la main portant le surnom "L'Ange Noir".
A l'intérieur, un homme est allongé sur le lit. Il lit un livre intitulé "Les cloaques intérieurs" de A. Serman. Des vêtements sont éparpillés sur le linoléum, et le désordre qui règne dans la pièce semble assez ancien. Sur la table de nuit, un ouvrage traitant d'un ordinateur familial, le Commodore 64, est ouvert au début du quatrième chapitre, et un papier couvert d'inscriptions manuscrites sert de marque page.

Test du bouton "fire" du joystick branché sur le port 1: WAIT 56465,16,16. Branché sur le port 2: WAIT 56464,16,16.
Pour augmenter de 10% la vitesse du drive 1541, tout en déshabilitant l'écran: POKE 53265, PEEK (53265) AND 239:OPEN 15,8,15,"UI-":CLOSE 15
Pour rétablir la normale: POKE 53265, PEEK(53265) OR 16:OPEN 15,8,15,"UI+":CLOSE 15
Pour trouver le début d'un programme en langage machine sur disquette, exécuter le programme suivant:

```
55000 INPUT"NOM":N$
55001 OPEN 8,8,8,N$ :GET# 8,A$ ,B$ :CLOSE 8
55002 A= ASC(A$ + CHR$ (0)):B= ASC(B$ + CHR$ (0))
55003 PRINT "CA COMMENCE EN ":A+ 256* B
```

Sur le mur, au feutre noir, est porté le numéro de téléphone de l'appartement du sixième. Celui-ci est occupé par la mère du jeune homme qui lit. Sa mère a publié six plaquettes de poèmes, toutes à compte d'auteur, mais son passeport mentionne la profession d'écrivain. Elle est encore invitée de temps en temps dans des cocktails et des réceptions, mais c'est de plus en plus rare. Elle continue toutefois à se targuer de ce titre, et a même été par des jeux de rélations jusqu'à faire créer une rubrique "femmes-écrivains" dans le bottin pour y paraître.
Elle n'est pas chez elle. Seule la femme de ménage est présente, silencieuse. Elle se tient dans la cuisine, debout à côté du réfrigérateur ouvert. Elle a en main un pot de mayonnaise d'une marque connue dont la date est périmée.
Dans l'entrée, un portrait du père du jeune homme, qui a été peint par Bartleboose il y a 16 ans. Il avait été commandé par la mère à la suite d'un accident de voiture dans lequel le père avait été gravement atteint. Il ne devait pas survivre, mais a réussi à surmonter ses épreuves. Le tableau est resté dans l'entrée.
Chambres de bonne, porte 8. Derrière, un groupe d'adolescents sont en vive discussion. L'un deux a un bras levé vers la fenêtre, et tous ont la tête tournée vers la direction indiquée.
Un bloc de feuilles est posé par terre. Dessus, des questions sont écrites à l'encre bleue.
"Comment habille-t-on la fille dans le mystère de Kikekankoi ? Comment passer les portes "boîte" et "tube" sous la trappe ? Comment entrer dans la maison dans Arsène Lapin ? Comment éviter le chien ?"
Une feuille a été détachée du bloc et repose sur le lit. Des solutions d'un jeu informatique y sont inscrites, l'écriture témoigne de la rapidité avec laquelle ces phrases ont été écrites.

Tyrann - Oric - Pour gagner de l'argent, donner à un membre de la bande une somme négative. Le même montant sera crédité au personnage qui a donné l'argent. Mais impossible de sauvegarder une partie en cours car les sommes négatives ne sont pas prises en compte.

Un minitel est posé sur un tabouret, ouvert. L'un des adolescents est en train de taper un mot. On distingue les lettres "MA". L'écran représente une ville en pleine nuit.
Il tape de la main droite, et dans la gauche tient un carnet d'adresses. Il est ouvert sur les dernières pages, et des numéros de téléphone couvrent les deux pages. Quelques mentions sont portées sur le coin droit: Sweet Crackers Rennes, Cider, Normant.

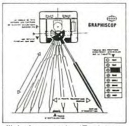
1200 bauds (serveurs minitel):
Cider 1: 16 (38) 90 23 13
Téléphone vert: 16 (1) 797 29 36
300 bauds: (modems):
Everest: 16 (1) 876 45 67
Spacecom: 16 (37) 82 38 63
Transpac (613 91 55):
DRT Marseille: * 106040092
DRT Nantes: * 144000440
CNET Lannion: 12200013222
Annuaire Ile de France: 311 21 11 et 619 91 11

Dans l'escalier devant la porte de gauche du deuxième étage, il y a une carte vantant les mérites d'une entreprise de plomberie. Elle est de couleur orange, probablement pour attirer l'oeil.
Les caves sont fermées avec de gros cadenas. Celle de Bartleboose se distingue nettement des autres: sa porte est peinte en rose. Bien que l'artiste ne vive plus ici, il a désiré garder cette cave pour y entreposer les toiles de sa période cubique qu'il ne veut pas vendre.

TOUJOURS SANS PÉTROLE, TOUJOURS AVEC DES IDÉES !

GRAPHISCOP II révolutionne l'idée de tablette graphique: finis les tremblements, l'imprécision du trait,

les ratés de fabrication, les dessins à recommencer...
L'Idée ? Elle est (comme tout ce qui confine au génie) simple pour ne pas dire simpliste: vous prenez un joystick, vous le mettez tête en bas au-dessus d'une tablette et vous obtenez le meilleur système de dessin du marché. La création d'illustrations originales se réalise sans problème grâce au logiciel offert avec la tablette: points, traits, segments, cercles, remplissage de figures, gomme performante...
Toutes les routines de dessin sont en machine mais le programme principal, en Basic et non protégé, s'étend à volonté pour vos applications particulières. La reproduction d'un dessin est grandement facilitée par la possibilité de placer l'original sur la tablette et de suivre les contours grâce au stylo. Malgré tout, le contact entre stylo et tablette n'est pas nécessaire au bon fonctionnement de celle-ci.
Actuellement trois versions sont commercialisées (Apple, Commodore et Oric) et quatre arriveront sur le marché



d'ici deux mois (Exelvision, Amstrad, MO5, Spectrum). Leur prix est inférieur à 1500 francs, ce qui les place correctement grâce à ce bon rapport qualité-prix.

LE PERIPH EST BOUCHE

Le Commodore 64, s'il est intrinsèquement une excellente machine, souffre d'un environnement périphérique particulièrement ringard. Ce n'est pas parti pour s'améliorer avec le Quick Data Drive de Phonemark, périphérique de sauvegarde basé sur le principe des microcassettes.
La doc resplendit des multiples avantages du Q.D.D.

Nos essais infirment largement la théorie: nécessité de charger le QOS (équivalent du DOS, temps de chargement 70 secondes), impossibilité d'installer un programme de C000 à CFFF (le QOS squatte la RAM qui s'y trouve), temps de chargement très court (10 Ko en 5 secondes) mais recherche des fichiers trop longue (jusqu'à 45 secondes), capacité limitée de 15 à 128 Ko, impossibilité de sauvegarder des fichiers relatifs, support fragile (surtout pour les 128 Ko) parce que trop fin, nécessité de charger un autre programme pour avoir accès aux fonctions de "copie de fichiers", "catalogue", "nettoyage", "formattage"... De plus vous devez impérativement acquérir une cassette de nettoyage des têtes de lecture-écriture si vous voulez utiliser le drive plus de trente heures. Et pour finir: aucun logiciel du commerce n'existe sur ce support et le transfert sur microcassettes est irréalisable sans déplomber les softs. La bestiole sera commercialisée en France aux alentours de 1400 francs, ce qui n'est pas cher, mais une boîte de DDT est encore moins chère et presque aussi utile.

ET UN BON PLAN, UN !

Lundi 18 février s'est tenu à l'Hôtel Drouot à Paris la première vente aux enchères en France de matériel informatique, organisée par Maître Maringes et Maître De Qay.
Nous étions là, bien entendu, guettant la bonne affaire. Malheureusement, les seules intéressantes étaient des gros systèmes, tel un Teletek multiposte, avec deux écrans, deux claviers, un disque dur de 15 Mégas, un lecteur de disquettes et une imprimante pour 10.826 francs, moins qu'un Apple (n'importe lequel) !
L'un des seuls matériels réellement destinés au grand public était, justement, de l'Apple. Des imprimantes Imagewriter ont été vendues 4353 francs, au lieu de 5762 francs, prix conseillé par Apple, et des moniteurs pour Apple IIe se sont arrachés au prix de 1300 francs.
Par contre, certains acheteurs peu au courant se sont fait refiler des imprimantes Seikosha GP100 à 1700 francs, plus cher que dans le commerce ! Et un Apple IIe avec moniteur et double lecteur de disquettes, sans contrôleur, sans aucune carte s'est vendu 11.000 francs !
Les appareils proviennent de règlements judiciaires, de sociétés en liquidation ou de leasings non payés. Mais dans certains cas, les appareils se vendent sur les lieux mêmes où ils se trouvent et les prix sont encore plus intéressants car les acheteurs moins nombreux. Comment être au courant ? Il suffit d'acheter régulièrement le bi-hebdomadaire "le Moniteur des ventes public". Apparemment, rien de plus simple, mais il ne se vend qu'à l'Hôtel Drouot lui-même ou dans les kiosques avoisinants.
Les résultats ont été si bons que Maître Maringes et Maître De Qay envisagent de renouveler assez souvent l'opération. Tenez-vous sur vos gardes !

MAY THE LASER BE WITH YOU

LaserWriter, c'est le nom de la nouvelle imprimante à laser d'Apple. Une imprimante intelligente, car elle est composée d'un ordinateur comportant un processeur Motorola MC68000, d'un méga de mémoire vive et de 512K de mémoire morte.

Avec cet ordinateur dont on ne connaît pas le petit nom, vous disposez d'une imprimante intégrée Canon LB-CX10 qui comme son nom l'indique est à laser, et le tout est programmable par PostScript, véritable langage de photocomposition. A noter que ce qui sort sur votre imprimante est imprimé à la résolution de celle-ci et non à la résolution de l'écran de l'ordinateur. C'est à dire que l'espace entre les points est comblé afin d'obtenir une meilleure définition. L'impression finale donne une résolution de 130 points par centimètre et s'effectue à la vitesse de 2 à 8 pages par minute sur papier ordinaire. Le prix: 70000 francs environ . Disponible vers juin 1985.

Exemples d'impression

Macintosh

Macintosh

Macintosh

LES CRACHEURS - DANS - LA - SOUPE

Le porte-parole de Tansoft, la compagnie anglaise d'édition créée par Oric et devenue depuis indépendante, a déclaré: "Nous survivrons sans Oric, nous avons en ce moment des programmes prêts à être lancés, et destinés à d'autres machines. Nous nous attendons à un mauvais accueil sur le marché, à cause de la mauvaise réputation d'Oric qui va nous suivre, mais pas plus". Si ça n'est pas de l'amour filial...

ENCORE UN COMMODORE

Le PC 10 est le compatible IBM PC de Commodore. Il est diffusé actuellement en Belgique pour 100.000 FB (environ 14.000 francs) en version de base 256 Ko, deux lecteurs de disquettes 360 Ko et moniteur monochrome. D'après les tests actuels il serait compatible à cent pout cent avec le PC. D'ailleurs ces tests de compatibilité s'effectuent avec un seul logiciel du marché: le Flight Simulator II de Sublogic. Incroyable, non?

L'INTERFACE QUI REND FOU !

Le 20 juin 1983, Floyd French, de Gladstone dans le Missouri a tué Henri Phillip Bouldin, honnête commerçant américain. French avait commandé un ordinateur à Bouldin, puis avait apporté une imprimante achetée ailleurs pour que le magasin rende les deux appareils compatibles. La dispute qui s'ensuivit devait coûter la vie au vendeur d'informatique. L'interface RS 232 venait de tuer pour la première fois.
Vous avez peut-être déjà essayé de connecter différents périphériques à votre ordinateur avec cette fameuse interface RS-232, vous connaissez les crises de nerf qu'elle est capable de vous faire prendre avec ses réglages de parité, ses bits de stop, ses vitesses de transmission et autre full ou half duplex. Si vous n'êtes pas encore passé par cette rude épreuve, vous ne perdez rien pour attendre: le moindre branchement de modem va vous plonger dans les affres de cette maléfique norme. Votre santé, votre raison et même votre vie sont en danger !

A moins que vous ne vous procuriez l'excellent ouvrage de Joe Campbell qui peut vous sauver la mise. Vous y trouverez tout pour contrer cette sorcière, du bricolage de câble ou de matériel d'essai jusqu'à la partie logicielle ou aux exemples d'utilisations. Le matériel utilisé est malheureusement du haut de gamme peu distribué en France, mais l'adaptation à nos engins est facilement réalisable surtout après avoir suivi les premiers chapitres avec attention. Le ton de l'ouvrage est, de plus, particulièrement humoristique tout en étant admirablement documenté. Du bon boulot. Américain traduit en français. Environ 150 francs, édité par Sybex.

DEUX CHERCHEURS DE PITTSBURGH OUBLIENT D'INVENTER LE FIL A COUPER LE BEURRE !

Les yankees ne sont pas à cours d'idées. Deux spécialistes de science politique viennent de mettre au point un programme informatique pour prévoir les guerres. Ces deux obsédés du travail ont gavé leur ordinateur comme une chaudière de loco à vapeur. Pendant onze mois, ils ont accumulé des données sur l'histoire et l'économie de chaque pays. Ils ont mixé le tout, zont rajouté une pointe d'ail et les petites herbes de Ducros...pour arriver à un résultat aussi nul que crétin. Voici les conclusions de l'ordinateur: (je répète: 11 mois de boulot !)
1 Pour déclencher une guerre, une nation doit être insatisfaite de sa part de ressource mondiale.
2 On fait la guerre à des pays avec lesquels on a des échanges réguliers.
3 On ne provoque pas une guerre si on pense qu'on peut perdre.
Nantis de ces conclusions dont la sublime intelligence balaye en trois phrases toute l'oeuvre de Vauban, nos deux zélés chercheurs se sont attaqués (!) à l'étude de la conjoncture présente. Ils voulaient savoir si leur programme était capable de prévoir des guerres déjà en cours. Ce qui est vachement fort d'un point de vue prévisionnel. Une fois de plus,

l'ordinateur n'a raconté que des conneries, et il a été incapable de prévoir la guerre Iran-Irak. C'est pas de notre faute ont commenté les auteurs vu que dans ce cas les motivations sont "idéologiques ou liées à la jalousie", et ces deux paramètres ne sont pas dans le programme. Lamentable.

DESSINEZ SUR UN ZX 81

C'est encore Ere Informatique qui franchit le pas ! Désormais la haute résolution existe pour le ZX. Le programme Graphix 81 (qui a nécessité deux ans de pro-

grammation) donne accès aux fonctions classiques de dessin H.R. du type point, trait, segment, cercle. Des fonctions spéciales comme l'inversion graphique, la copie d'écran, l'intégration dans vos logiciels sont accessibles sans opération fastidieuse à effectuer. Le programme occupe 4 Ko sous forme de REM (langage machine). Il est capable de gérer de 16 à 64 Ko de mémoire vive ce qui le rend utilisable sur toutes les configurations du ZX 81 (sauf celle de base bien entendu). Son prix peut paraître prohibitif pour un logiciel ZX (150 francs), mais ses capacités uniques les valent bien !

GOLIATH CONTRE GOLIATH

Des fois on se dit: tiens, Apple et IBM sont en train de se foutre sur la gueule ! Les v'la partis dans la bataille des prix et des machines. Un combat éblouissant au cours duquel on s'arrache des parts de marché à grands coups de dents. C'est beau, c'est grandiose, c'est dantesque. IBM joue les Charlots *dans la presse, Apple s'offre* **les pages centrales de l'Express. IBM organise son**

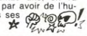
Forum, Apple monte sa Convention. Et j'organise des coups par ici, et je monte d'autres coups par là.
Le public ébahi suit avec ravissement ce combat de Mr David Apple contre Mr Goliath IBM. Et pendant ce temps là, qu'est-ce qui se passe ? Je vous le demande ?...Hé bien les six *plus grands constructeurs* **européens (ICL, BULL, SIEMENS, NIXDORF, PHILIPS et OLIVETTI) viennent de s'associer avec l'américain** ATT en choisissant de se brancher sur son logiciel de base UNIX. Cela signifie en clair qu'IBM vient de se prendre une grande claque sur son terrain. Et pas par Apple. Quand on est distrait, on voit pas venir les coups bas !

ALLEGRO MA NON TROPPO

La fédération Microtel a un concurrent: l'Association Nationale pour le développement de l'Appropriation des Nouvelles Technologies Electroniques, autrement dit l'ANDANTE.
Appropriation ? Pas clair, ça ! Z'auraient pu dire "Acquisition" ou quelque chose de plus soft. S'appellent pas Andante pour rien !
Toujours est-il que cette fé*dération regroupe une* **soixantaine d'associations diverses comme Clubs d'informatique, Ecoles, MJC, Centres de Formation ou Centres** Sociaux et qu'à partir de désormais jusqu'à dorénavant, ils se sont installés de façon permanente dans de superbes locaux au 99, rue de Merlo à Oullins (69600). Ils s'occupent de toutes les petites choses dont s'occupe habituellement Microtel avec plein d'Associatif, de Collectif ou de Pédago-didactico-machin dans leur propos.
Y doivent quand même pas cracher sur les jeux puisqu'ils nous ont demandé de mettre l'Hebdo dans leur bibliothèque inter-associative. Ca va lui faire tout drôle à l'hebdo d'être dans une belle bibliothèque toute neuve, j'en connais plus d'un qui préfèrerait le voir aux chiottes !

L'ARAIGNÉE CAUSE COMME VOUS ET MOI

Une nouvelle à laquelle j'ai peine à croire: le dernier jeu de Scott Adams, Spiderman, comporterait une analyse syntaxique complète. Si il travaille encore comme ça pendant quinze ans, on va même finir par avoir de l'humour, dans ses



de jeux.

EH DIS DONC ! EDDY 2

Nous autres qui adorons le MSX, nous nous sommes littéralement jetés sur Eddy 2, le seul logiciel d'aide à la création graphique valable (d'après les on-dits) pour les sus-cités ordinateurs. Le chargement ne pose pas de problème (normal, c'est une cartouche), mais pour ce qui est du mode d'emploi les difficultés surgissent au grand galop: nous n'avons jamais pris le temps de lire une doc et l'utilisation d'Eddy 2 le nécessite ! Après lecture de la documentation, en français s'il vous plait, nous commençons à nous amuser comme des petits fous (que nous sommes) en reproduisant le logo préféré de la rédaction: j'ai nommé l'hippocampe. Toutes ces manipulations se pratiquent à l'aide du Cat, l'équivalent de la souris d'Apple pour MSX, ce qui simplifie grandement la manipulation des différentes commandes du soft.

Et c'est à ce moment que les Athéniens s'atteignirent ! La routine de Fill (remplissage d'une figure fermée) est beaucoup trop énormément lente et ne fonctionne qu'en rayures (blanc et couleur ou noir et couleur): ce n'est pas que nous n'aimions pas les costumes de bagnard, mais quand même ! Les ellipses ne prennent jamais la tangente (forcément horizontales ou verticales). La gomme est particulièrement dure: vous annulez effectivement votre dernière commande, l'écran se vide et l'image se reconstitue jusqu'à l'avant-dernière étape.
Voilà pour les aspects négatifs du logiciel, passons aux côtés positifs de la chose.
Une routine subtile vous permet de voir votre dessin défiler de la droite vers la gauche en une boucle infinie, l'effet hypnotique qui en résulte est de très bonne qualité. Une loupe placée dans

l'angle inférieur ou supérieur gauche de l'écran vous tient au courant à tout instant de l'allure du dessin sous votre crayon. Un affichage du nombre d'octets libres pour votre image a lieu à côté de la loupe. Pour le reste, rien que de très classique: découpage d'une partie de l'image et transfert, effet "spray" (vous savez la peinture en bombe), traits liés, dessin point à point, changement de couleur, sauvegarde et chargement de l'image sur cassette ou disquette...
Pour le moment c'est sans conteste possible le meilleur utilitaire de dessin pour MSX, mais il serait bon qu'à l'avenir les routines soient plus rapides pour ne pas lasser l'utilisateur. Malgré tout si vous possédez un MSX et que vous désirez barbouiller l'écran dans la bonne humeur généralisée vous pouvez l'acquérir, mais n'oubliez

pas que vous devrez investir non seulement dans le logiciel mais aussi dans le Cat soit environ 950 francs.

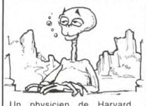
BOUM ! C'ETAIT QUOI ? LE MARCHE ANGLAIS QUI S'EFFONDRE

Que se passe-t-il Outre-Manche ? Le Spectrum ne vaut plus que 1000 francs, le Spectrum Plus descend à 1300 francs et l'Electron se brade au même prix. Les actions d'Acorn baissent, causant une petite panique au sein des milieux financiers britanniques. Commodore a même licencié 100 personnes de son usine de Corby. Réaction des fabricants: aucune. Mais des rumeurs commencent à se répandre: cet apparent silence cache en fait une offensive sur le marché des 16 bits, mais dans le plus grand secret, espionnage industriel oblige. Sinclair étend sa gamme QL

(pour l'instant limitée à un appareil et 8 logiciels), Acorn a l'intention de sortir un micro plus puissant, Amstrad loucherait vers le 16 bits... N'achetez plus de 8 bits, c'est fini !

S'IL TE PLAIT, DESSINE-MOI UN E.T. !

Temps de crise oblige: après avoir été méchants dans The Thing, Les survivants de l'infini et autres films, les extraterrestres sont devenus gentils avec Rencontres du troisième type et E.T. Naïve comme elle est, l'Amérique s'empare du phénomène, et une cohorte de fous et de rêveurs se mettent en tête de rechercher des formes d'intelligence extra-terrestre, et ce... à l'aide d'ordinateurs.



Un physicien de Harvard, Paul Horowitz, a construit un système complexe mettant en jeu une antenne parabolique de 27 mètres et un mini ordinateur recevant en permanence les signaux venus des étoiles. Ceux-ci sont décomposés en 131.000 portions, c'est-à-dire qu'il s'opère un "scan" de chacune des 131.000 lignes qui sont analysées, et le moindre écart par rapport à la norme habituelle est enregistré sur disque dur pour être étudié par la suite. Ces écarts sont souvent de bêtes interférences radio, ou des pulsars, ou encore des quasars, mais bien rarement des civilisations galactiques. Jamais, en fait. Le problème est que tout ce qui émet de la chaleur (à savoir tout) émet aussi une fréquence radio. Les fanatiques espèrent donc que les extra-terrestres seront assez intelligents pour émettre sur les fréquences les plus faciles à détecter, ce qui relève de la plus émouvante naïveté. Le plus étonnant est que la NASA investit 1 million et demi de dollars chaque année pour ces travaux.
Il y a 300 milliards d'étoiles dans la voie Lactée, et environ 10 milliards d'autres galaxies dans l'univers connu. Là-dessus, on estime à 10 milliards le nombre de planètes dans notre galaxie qui pourraient abriter une forme d'intelligence. Deux réflexions viennent à l'esprit: d'une part, ce serait assez drôle que chacun soit chez soi à essayer de capter l'autre à l'aide d'ordinateurs, d'autre part, sur 10 milliards, il va bien y en avoir deux ou trois qui vont venir directement sans qu'on ait besoin de les détecter à l'avance. Mais pour ceux qui sont pressés, il existe déjà aux Etats-Unis des programmes tournants sur IBM PC, Apple, et toutes les machines équipées d'un processeur 68000 (Macintosh, QL, Atari 520 ST...). L'E.T. n'est pas fourni.

UN JOYSTICK D'ENFER POUR APPLE

Le joystick qu'Apple fabrique pour ses propres machines est si moche, nul et cher qu'il faudrait être fou pour ne pas aller voir ailleurs: manque de précision, de fiabilité et de solidité.
Toujours en pleine défonce du consommateur, je me suis fait une ligne de joysticks, et c'est l'IDEAL qui a emporté la palme du grand Nirvâna de la Manette Enchantée. Voyez comme il est beau, avé les gros boutons jaunes qui cliquettent sous le pouce. Voyez comme il est précis, avé les fins règlages verticaux et horizontaux. Voyez comme il est stable, avé les ventouses qui sucent les plateaux de bureau pour l'empêcher de bouger. Voyez

comme il est fûté, avé deux modes de déplacement et deux vitesses différentes. Voyez son prix, aux alentours de 600 balles chez Dynamite Computer. Et quand vous aurez tout vu, vous me direz ce que vous en pensez.

Suite de la page 1

faire et aurait permis l'implantation d'un basic digne de ce nom.
Avec un ELSE dans les IF THEN, par exemple.
Ou avec des instructions pour le graphisme autre que SET: une seule instruction, c'est un peu juste pour dessiner surtout quand on n'a pas de haute résolution !
On aurait pu aussi prévoir de faire un peu de musique, c'est gai la musique, même quand l'ordinateur n'est pas rouge et avec un SOUND doté seulement de deux paramètres (durée et hauteur) on ne va pas bien loin.
Ne cherchez pas LOCATE ou VTAB ou DISPLAY AT ou un moyen quelconque d'écrire ailleurs que sur la ligne courante (sans PRINT USING, bien sûr), TAB est là on se demande comment !
Ne rêvez pas à des tableaux de maître ni même à des zoulis dessins: à part le SET, pas de PAPER, BORDER, PLOT, DRAWN ou CIRCLE, le désert !
Mise au point des programmes ? Faciiiiile, comme dit la pub télé d'Exelvision: pas de ON ERROR, ERR, ERL ou ON BREAK. Point de TRON ou de TRACE pour suivre l'exécution d'un programme. Vous effacerez les lignes de listing une à une sans DEL ou DELETE et sans pouvoir les renuméroter et le bouquet: impossible d'arrêter le listing d'un programme sans le mettre en BREAK !
RESTORE est là, (heureusement !) mais pas de RESTORE < numéro de ligne >, super pratique !
Ouverture de fichiers, utilité première de la micro-informatique, inconnue au bataillon !
Arrêtons le massacre, allez donc voir l'éditeur-assembleur pour reconstituer toutes ses lacunes. Vous apprendrez le langage machine avant le basic ! Normal, o-ri-gi-na-li-té !
Tout faux ! Alors là, vraiment tout faux !

ECRANS BLANCS

Trois modes d'écran sont proposés: un 16 lignes de 32 colonnes, un 25 lignes de 40 colonnes et un 25 lignes de 80 colonnes.
Le premier écran est totalement inutile, les lettres ont la même hauteur que le second et on se demande bien qui peut trouver intérêt à diminuer la largeur de la fenêtre de visualisation. Peut-être les utilisateurs de vieux téléviseurs usés qui fatiguent sur les bords ?
Voilà pour le mode texte qui ne possède pas d'inconvénient majeur. A part, peut-être, l'impossiblité de changer de mode sans effacer l'écran ainsi que les instructions de changement qui ne fonctionnent qu'en mode direct, pas en programme ! Passons au graphisme.

Inutile de s'étendre sur les huit couleurs, rien que du classique.
La basse résolution est basse, très basse: 64 x 32 en mode 32 colonnes , 80 x 50 en mode 40 colonnes, 16 malheureux caractères semi-graphiques n'arrangent guère les choses.
Pour le mode 80 colonnes, 125 x 160 points sont disponibles mais les caractères semi-graphiques ont disparu . Et dans ce mode, vous allez devenir fou en essayant de comprendre quelque chose. SET(x,y,1) n'allumera que rarement un point en x,y et nous n'avons pas encore tout compris sur l'utilité du 1 qui peut être 2 mais pas plus !
Ce graphisme basse résolution 80 colonnes fonctionne avec des caractères dont les matrices de 2 x 5 pixels ne sont pas indépendantes. Il faut, en fait, redéfinir la forme d'un caractère pour dessiner, et vous n'avez plus droit qu'à trois couleurs. Pire qu'Apple !
Bon, assez ! La basse résolution, c'est tout faux !
Passons à la haute résolution. Ah, c'était ça ? Il n'y a rien d'autre ? 125 x 160 points ? Mais, habituellement c'est au moins 160 x 280 (Apple), 190 x 320 (Atari), 192 x 256 (MSX), 200 x 320 (Thomson), 250 x 320 (Exelvision), ou même 200 x 640 (Amstrad) ? Tout faux !
Ah, il y a 250 x 320 points en assembleur ? Travailler les caractères graphiques pour faire un programme de fausse haute résolution ? Un débutant qui ne connaîtra ni la machine, ni l'assembleur, ni même un vrai basic va écrire le programme ? Au secours ! Tout faux !

DOCUMENTS MAUVES

Manuel du basic de 200 pages en Français, en français (hé,hé), avec un peu de couleur, un peu de photo, un peu d'explication et une couverture gnan-gnan de Moebius-la-Star.
Manuel de l'éditeur-assembleur de 45 pages petit format, en français (hi,hi), avec pas de couleurs, pas de photos et pas d'explications. La couverture cul-cul est toujours de Moebius-l'idole, tout comme le carton d'emballage, les prospectus et les caleçons des vendeurs de chez Matra.
Tout faux !

PERIPHERIQUE ORANGE

J'ai testé pour vous les périphériques disponibles pour l'Alice 90: un lecteur de cassette rouge fabriqué à Hong-Kong. Toc le plastoc ! D'autres questions ?
Tout faux !

LOGICIELS ARC-EN-CIEL

Ediciel, enfant naturel de Matra et d'Hachette, ouvre évidemment le tir. En plus de ses programmes pseudo-pédago-didacticiels habituels, les ingénieurs informaticiens patentés de cette excellente maison nous ont fabriqué quatre jeux originaux. D'abord un jeu d'aventure de 7 Ko (je dis bien 7 Ko, 7.000 octets !) en basic dénommé en toute simplicité "Le sphinx d'or": consternant. Ensuite, "Casse-tête dans le métro", 23.144 octets de texte débile, mal écrit dans un basic non structuré et avec un graphisme de débutant attardé: lamentable. Enfin, deux fleurons de l'intelligence logicielle française, un Othello et un jeu de Dames: minables.

Vifi Nathan nous propose ses sempiternels alphabet et autres multiplication et, lui aussi, un jeu d'une originalité impressionnante: un Solitaire !

Infogrames voit rouge et éduque à tout va, un cartable rouge (belote !) de quatre logiciels éducatifs fait même partie de sa gamme. Le "Pays des six Lys" est le seul jeu de ce fabricant, heureusement !

Loriciels fait ce qu'il peut avec cette machine, et il peut peu ! Galaxion, Chenille Infernale, Bounzy et Crocky ne valent pas le détour.

Sprite nous fait un coup à sa manière: un jeu d'arcade qui répond au joli nom de "Galixion". Amusant, non ? Sprite pompe sur "Galaxion" de Loriciels qui lui-même pompe sur "Galaxian" des américains. Il reste "Guluxion", "Géléxion" et "Goloxion", après il va falloir engager des créatifs pour trouver des noms aux logiciels !

C'est tout ? C'est tout !
Tout faux !

PRIX CACA D'OIE

L'Alice 90 dans sa version normale est présenté normalement dans un carton normal comprenant la console normale, le câble péritel normal, l'alimentation séparée normale et deux bouquins normaux. Le prix normal est de 25 billets de cent francs sur lesquels on vous rendra entre 5 et 50 francs selon les boutiques.
Mais, il y a une autre merveille dans le pays d'Alice: les coffrets !

(NDLR: Quand même, il a fallu la faire celle-là ! Alice, pays et merveille: tout faux !)

Le coffret Alice 90 est rouge (rebelote !) et contient outre la configuration normale évoquée sobrement ci-dessus: le lecteur de cassette rouge (et dix de der !) et cinq logiciels. Et le tout vous coûtera 1.000 balles de plus !
Question: un lecteur de cassette noir d'Euromarché à 190 francs, plus cinq logiciels à 90 francs, plus une malette en plastique mou à 20 balles, ca fait 1.000 francs ?
Réponse: tout faux !

BOUQUINS JAUNES

Ils sont venus, ils sont tous là !
Lillen avec son nième "Pratique du micro-ordinateur..." des éditions Radios.
Zaks avec son nième "Premiers programmes sur...." des éditions Sybex.
Deconchat avec son nième "102 programmes pour....." des éditions PSI.
Et les autres aussi: quatre d'Hachette (bonjour maman), quatre de Sybex, un de Nathan et un d'Eyrolles.
Que de l'original et du costaud !
Tout faux !

AVENIR ROSE

L'avenir, ah, l'avenir ! Là c'est bon, les projets c'est facile et ça peut rapporter gros !
D'abord les classiques.
FORTH EN ROM: 900 Francs, Ding !
LOGO en ROM: 900 Francs, Ding !
Lecteur de disquettes 3,5 pouces: 2.950 francs, Ding !
Interface Joystick: 250 francs, sans les joysticks, Ding !

Ensuite les spéciaux. Modem compatible Minitel, 1.495 francs, c'est bon ça. Tout juste.
Logiciel d'incrustation vidéo: 350 francs, Ding ! Et c'est reparti: l'électronique de l'incrustation vidéo est incluse dans le 90, mais le logiciel vaut plus cher que les circuits. Tout faux !

Côté logiciels, ça arrive aussi: traitement de texte, tableur, gestion de fichiers (avec le lecteur de disquettes sans doute ? Parce que les instructions du basic: tintin !), jeu d'aventures, de stratégie, de simulation économique et même un Monopoly. Le tout prévu, pas disponible, pas visible et entre 170 et 195 francs ! Pourquoi pas 500 balles pendant qu'on y est ?
Tout faux !

CONCLUSION NOIRE

Nous sommes toujours bien embêtés. Après la lecture de cet article, les gens de Matra seront toujours français, mais il serait étonnant qu'ils restent charmants avec nous !
Ils vont voir vert !
Mais non. Pas vert, ROU-GE: tout faux ! ■

LA VALISE DE SIR CLIVE

Lord Sinclair est indéniablement britannique, avec tout le flegme que cela implique. Alors que de toutes parts on l'assaille de reproches quand à sa voiture, à ses délais de livraison, à ses touches amovibles, à ses bugs de premières séries, lui reste impassible. Il va même jusqu'à donner une conférence de presse pour dévoiler ses plans.
Alors que 90.000 Spectrum ont été vendus en Angleterre durant les trois semaines qui ont précédé Noël, 44.000 QL ont été vendus durant toute l'année 1984, c'est-à-dire le cinquième des ventes mondiales de Macintosh. "Par rapport au Spectrum, c'est peu, mais il faut se rendre compte que le QL est trois fois plus cher. Mais j'ai bon espoir de voir les ventes augmenter sensiblement cette année."
Et les concurrents ? L'Atari, le Commodore, l'Amstrad, qui tous ont en projet une machine comportant un processeur très similaire, le 68000 (le QL utilise le 68008, légèrement moins performant) ? "L'Amiga de Commodore pourrait sortir cette année, mais Atari n'a pas de machine à proposer, il n'a qu'une boîte. Nous respectons Commodore en tant que concurrent, mais nous ne croyons pas en Atari. Ce qui s'est passé au dernier Consumer Show a Las Vegas était typique de Tramiel, il est convaincant, mais..."
Et le GEM (ce fameux système d'exploitation créé par Digital Research employant des icônes et utilisant une souris) qui devrait équiper l'Atari, les IBM PC et compatibles et la plupart des machines tournant sous 68000 ? "Les souris sont autant une gène sur un bureau que dans la cuisine." Il rit, tout fier. "Si les clients nous demandent d'implanter ce système sur le QL, nous le ferons. Le problème, c'est que sur 128 Ko disponibles au départ, après chargement du système il ne reste que 32 Ko pour l'utilisateur. C'est le même problème que sur le Macintosh." Bon, pas de GEM sur le QL.
Des plans ? Un peu, mon neveu ! Des valises pleines ! Un petit inventaire ? Allons-y.
Un ordinateur basé sur le processeur 68020, véritable 32 bits.
Un ordinateur basé sur une nouvelle technologie dont il est le créateur: l'intégration à haute densité qui permet d'avoir un seul circuit intégré de grande taille dans la machine.
Un équivalent de disque Winchester d'un demi-méga, mais sous forme de Ram non volatile, et cent fois plus rapide qu'un disque dur.
Un écran monochrome de huit pouces destiné à être intégré dans un nouveau portable.

Le nouveau portable en question, basé sur le Spectrum, mais avec des logiciels intégrés, et une des Rams citées plus haut.
Un authentique écran couleurs (pas d'affichage à cristaux liquides, il n'aime pas ça) extra-plat.
C'est tout ? Pour l'instant, oui.
Mais au fait, Sir Clive, ne seriez-vous pas le meilleur ? "Si, nos ingénieurs ont dix ans d'avance sur tout le monde." Et les micro-cassettes aussi ? "Oui, c'est une technologie de pointe, aussi fiable que les disquettes." Ah bon. Merci, Sir Clive.

LE SPECTRUM A 1000 BALLES

Dans un mouvement de rage (j'exagère un peu), Sinclair vient d'annoncer qu'il cessait dorénavant de fabriquer des Spectrum 48 Ko, au profit du Spectrum plus. Ce dernier vient de baisser de 50 livres en Angleterre (environ 550 francs), mais n'est plus livré avec un pack de cassettes gratuites. Aussitôt, les mauvaises langues que nous sommes se disent: "mais si il baisse de 50 livres, c'est tout bêtement parce qu'il ne donne plus les cassettes avec!". Mais non, car le pack se vend maintenant séparément au prix de 15 livres. De plus, Sinclair n'impose plus de prix recommandé pour l'ancien Spectrum, et celui-ci

est bradé dans les magasins à moins de 1000 francs. Sacré Sinclair, tu nous fera toujours autant rire!

PLUS POUR LE SPECTRUM

Après Boulder Dash, un autre classique des jeux vient d'être adapté pour le Spectrum. Il s'agit cette fois-ci du célèbre Zaxxon de Sega. A l'essai, ce jeu révèle les qualités graphiques insoupçonnées du micro: représentation en trois dimensions réaliste, couleurs de tous les côtés... Tiens, à propos de couleur, les auteurs n'ont pas réussi à les gérer correctement: le vaisseau est sans doute un caméléon vu sa tendance maladive à prendre la couleur du fond. Mais ce n'est pas le plus gênant: le scrolling est tellement rapide que l'on a le temps de boire son café entre deux obstacles successifs. Une gageure de jouer une partie jusqu'au bout sans s'endormir !

APPLE ALLEMAGNE ET LE MARKETING

Pour ruser les autres fabricants de micros (Commodore domine largement le marché en RFA), Apple propose en prêt un IIc ou un Mac pour deux jours ET deux nuits en échange de 200 marks (environ 700 francs) de caution. Si après les deux jours vous êtes convaincus, vous n'avez qu'à garder le matériel et signer un autre chèque. Il n'est malheureusement pas précisé ce qui arrive lorsque l'on rend le matériel en-dehors du délai, peut-être gardent-ils les 700 francs pour financer les campagnes de pub françaises à moins qu'ils ne se contentent de la caution... Vous voyez ça, le Mac à 700 francs !

Suite de la page 28

- Désolé gamin, je ne vous connais pas...
- Waoh Peipei Louis ! Moa je vous connais ! J'ai voyagé le monde partout autour de lui, et je souis allé plousieurs fois en France, cette jolie petite pays. Soudain, il regarde de droite et de gauche, l'air méfiant. Puis il s'approche de moi et murmure sur le ton de la confidence:
- Je souis un ami du VIEUX ! C'est loui qui m'a dit que vous veniez enquêter sur le Gang des Puces.
J'interloque quelques secondes avant de réagir.
- Et c'est pour ça que vous m'avez enlevé ?
Il prend un ton très convaincant.
- Yes ! Ouiii... Je souis très documenté sur le Gang des Pouces. Mais ici, tout le monde me connaît ! Je vais vous aider dans votre enquête, old man, mais je devais vous rencontrer INCOGNITO ! !
Mick Bidouille m'inspire confiance, et bras-dessus bras-dessous il m'entraîne à l'intérieur de son immense maison. Le hall d'entrée est aussi marboréen que l'extérieur et si Cecil B. De Mille était là, il l'aménagerait certainement en coin toilettes.
Mick pousse une porte devant mon nez et m'invite à entrer. Devant mes yeux fatigués et ébahis, une cinquantaine de pupitreuses s'agitent sur des claviers de micro-ordinateurs.
Mick est très loquace. Son débit de paroles dépasse le mot-cube/secondes.

- Je vais vous faire des révélations Peipei. Pendant des années je me souis occupé de la rubrique Froggy Tricky du Washing-Machine Post. J'ai eu affaire à Harry Kong et son Chip's Gang. Je SAIS OU il se cache ! !
(à suivre d'urgence la semaine prochaine...)

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**

HIPPOJOYST

C'est Japonais, c'est un des meilleurs et des plus costauds que l'on connaît: 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 alors il faudra bidouiller !

Ah, au fait, c'est 100 balles . . .

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

☆ ☆ ☆

PETITES ANNONCES GRATUITES

COMMODORE 64

VENDS COMMODORE 64 PAL + magnéto 1530 + TOOL 64 + programmes de jeux + documentation et livres : 3500 F. Christophe MARLOT. région de Calais (62). Tel:(21) 35 25 70. le soir.

ECHANGE programmes jeux et utilitaires pour COMMODORE 64 sur K7. Dominique LABBE. LAVIGNE Verel de Montbel 73330 PONT DE BEAUVOISIN.

CHERCHE nombreux commodoristes (COMM.64 et 128) pour échanger des programmes sur K7 et pour créer un club dans le sud de la région parisienne. CHERCHE également imprimante pour COMMODORE 64.Jean Luc MONTAGNIER. Tel: 350 11 29.

VENDS COMMODORE 64 flambant neuf !!! : 2200 F. lecteur de disquettes 1541 : 2500 F. Mr KOSKAS. 5 bd Saint Marcel 75013 PARIS. Tel: 337 57 43. (si répondeur laisser coordonnées).

CHERCHE correspondants pour échanger K7 de jeux et documantation sur le COMMODORE 64. David JARRY. 4 rue Valentin DEBAILLY 80330 LONGUEAU Tel: (22) 46 57 60.

VENDS COMMODORE 64 + moniteur couleur PAL SECAM + lecteur K7 + 2 joysticks + autof. basic + 15 logiciels de jeux + 8 livres : 6000 F. Yves COQUEL. 2bis rue de la Jarretière 48000 MENDE. Tel: (66) 65 18 48.

ACHETE COMMODORE 64 avec lecteur de cassettes. Tel: 636 24 14 . demander Benoît COLARDELLE. après 17 H 30.

ECHANGE programmes utilitaires pour COMMODORE 64 + programmes de jeux (Zaxxon, Fort apocalypse, Fichier etc...). VENDS jeu d'échecs Grand master : 120 F. + livre,"102 programmes pour COM.64" : 80 F. Stéphane DROBINSKI. Tel : (74) 97 18 56. après 18 H 30.

VENDS COMMODORE 64 + lecteur K7 + drive + Joystick + livres + cables + Bruce lee dick + ORDINATEUR individuel 54 à 66 : le tout 5900 F. à débattre. Stéphane LICHINI. 50 Clos st Girons 13290 LES MILLES. Tel: 16(42) 24 20 90. après 18 H.

VENDS originaux sur K7 pour COM.64. (Stix, Exterminator, Hustler, Pilot 64 et 3D Glooper) : le tout 350 F. à débattre. CHERCHE K7 Spitfire ace. Hervé GARCIA. 273 avenue de Fontainebleau 94320 THIAIS. Tel (1) 686 73 56.

CHERCHE possesseur de COM. 64 et VIC 1541 pour échange de programmes éducatifs. Michel ROUSSEAU. 47 Hameau de la Jonque 91650 BREUILLET. Tel: (6) 458 48 70.

VENDS COMMODORE 64 (garantie 6 mois) + péritel + moniteur et 2 joysticks + magnéto + livres (a la découverte du COM. 64) (les écrans du COMMODORE) + 250 jeux et 50 utilitaires dont (The tool, Simon basic, Forth etc...) Prix intérressant. Fabrice DUCATEZ. 16 rue V. Scotto 59760 GRANDE SYNTHE.

VENDS COMMODORE 64 + disquettes + moniteur VN Prince + TOOL 64 + Pinball construction + Everest ascent + disquettes + nombreux manuels : 7600 F. à débattre. N. THEROND. 46 130 BRETENOUX BP 3.

VENDS COMMODORE 64 + magnéto + nombreux logiciels le tout avec emballage d'origine : Prix à débattre, faire offre à : J.F. HERRY. 43 rue Chaude 78240 CHAMBOURCY.

ORIC ATMOS

VENDS ORIC 1 + péritel + câbles et alim. + manuel + livres + K7 : 1500 F. à débattre. Laurent LABATUT. 39 rue du Prat Dessus Plaisance du Touch 31170 TOURNEFEUILLE. Tel:16 (61) 86 42 86.

VENDS ORIC 1 48 KO + alimentation + péritel + cordons K7 + K7 + livres initiation basic et ass. + K7 jeux et utilit. (50 titres) + rout. copie programmes protégés + nombreux listings : 2500 F. P. GUILLET. 7 avenue de Saint Just 13004 MARSEILLE. Tel: 16 (91) 50 02 75.

VENDS ORIC ATMOS 48 KO + péritel avec alimentation + modulateur NIB + cordon magnéto + livres + 8 K7 utilitaires de jeux (Xenon, Aigle d'or etc...) le tout: 2000 F. + magnéto : 250 F. Marc DURASK. D8 allée St Exupéry 92390 VILLENEUVE LA GARENNE. Tel: 798 40 46.

VENDS ORIC 48 KO 8 couleurs haute résolution graphique sous garantie (juin 85) + 10 cassettes pleines de programmes (jeux éducatifs, mathématiques...) préenregistrés ou inventés + 1 manette de jeu (Manche à Balais) SPECTRAVIDEO + 1 interface de branchement. Le tout: 2200 F. Thibault RUFFAT. Tel: (1) 704 97 43.

VENDS ATMOS + fil antenne + péritel + 25 K7 de jeux (Hobbit, Xenon, Tyrann, Scuba, Lancelot etc...) + n° 3 de Théoric : 2000 F. Denis ANCEAU. 9 rue Frédéric Bazille 34000 MONTPELLIER. Tel: (67) 06 46.

VENDS ORIC 1 48 KO + péritel + alimentation + manuels + livres et revues + nonbreux programmes + 12 K7 jeux originales. Le tout: 1850 F.Nicolas GARANCHER. Tel: 904 50 01. l'après midi.

VENDS ATMOS 48 KO : 2400 F. + T.V. NB. portable : 1000 F. + modulateur NB. : 300 F. + prise péritel avec alimentation : 70 F. + programmes jeux + manuels français et anglais + 3 livres :167 F. Jean LOUISOT. LYON 69007. Tel: (7) 858 37 67.

VENDS ORIC 1 + péritel + cordons + alimentation + 6 livres + 50 jeux du commerce à choisir parmi 15O : 1800 F. Tel (49) 88 68 92.

VENDS ORIC ATMOS 48 KO + magnéto + nombreux livres + 7 K7 de jeux + 1 K7 contenant plus de 100 programmes dont programmes Hebdo. + alimentation + câbles :3000 F. Thomas BOUSSER. 57500 ST AVOLD. Tel: (8) 792 61 97. après 17 H 15.

VENDS console VISMO pour ORIC ATMOS: 350 F. + magnéto K7 RADIALVA sous garantie : 300 F.documantation ORIC Prix à débattre. Tel:(91) 31 71 94.

VENDS ORIC 1 48 KO + péritel + logiciels dont (Aigle d'or, Défense Force, Kikekankoi etc...) : 1900 F. ou avec interface péritel : 2200 F. Roger BENET. 4 allée d'Amblonville les forêts de france 77176 SAVIGNY LE TEMPLE. Tel: 063 85 48. après 17 H.

VENDS ORIC 1 48 KO + péritel + adaptateur NB. + cordons + 80 logs. + revues + livres : 2200 F. Tel: 681 18 54. demander J.Louis.

ECHANGE 120 programmes pour ORIC ATMOS (jeux, aventures, utilitaires...) contre un TRS 80 modèle 1 niveau 2 ou un TI 99 + basic étendu. Laurent PELOU. 16 rue BERYU 49400 SAUMUR.

SHARP

VENDS SHARP PC 1500 + mémoire 8 KO + nombreux programmes + 5 livres : 1500 F. Jean Sébastien ANTON. 82 rue du Général de Gaulle 77000 MELUN. Tel: 16 (6) 452 01 76.

VENDS SHARP PC 1251 + CE 125 + 2 livres + livre "langage machine du PC 1251" : 1200 F. Mr VERTENDE. Tel: 244 06 02. aux heures de bureau.

VENDS SHARP PC 1500 + imprimante + extension 16 KO + lecteur de K7 + 5 K7 de programmes du commerce + 7 livres sur le SHARP + documentations + 2 rouleaux + 1 jeu de stylos + malette + alimention + cordons (valeur 6800 F.) vendu 3500 F. Daniel HAURO. 12 Square Velten 13004 MARSEILLE. Tel: (91) 08 19 72.

VENDS SHARP PC 1245 + manuel + interface K7 CE 124 (valeur 900 F.) vendu 700 F. Franck LECHEVALIER. 16 rue Victor Hugo 78000 VERSAILLES. Tel: 950 58 83 après 19 H.

VENDS SHARP PC 1401 (11 mois de garantie) + interface cassette SHARP CE 124 + 2 piles neuves + manuel d'application. Le tout : 900 F. Tel: 345 07 91.

VENDS SHARP PC 1211 + interface imprimante CE 122 + adaptateur : 600 F. M. JOUSSEAUME. 3 rue des Charmes 44230 ST SEBASTIEN. Tel: 34 33 78.

VENDS SHARP PC 1500 + livres de programmes et aide programmation + ext. 4 KO : 1400 F. à débattre. Thierry MINGUEZ. Tel: (3) 975 91 02 après 18 H 30.

VENDS SHARP PC 1251 (sous garantie) + manuel + connecteur magnéto + 30 programmes environ (K7 & livres) + cassette C 60 vierge : 700 F. JM. CHNEIDER. MARSEILLE. Tel: 16 (91) 70 90 90.

CHERCHE contact PC 1500. A. DEMAILLE. Tel: (20) 95 00 13 après 18 H. (en semaine).

TO7

VENDS TO7 + basic + 16 KO + manettes + magnéto + Pulsar II + Elimin. + II + Pingo + Chasseur + Carte France + Noix coco + Roger et Paulo + manuel et livres sur TO7. En prime nombreux programmes de l'hebdo... Le tout pour 3390 F. A. DEMAILLE 12 rue Hocedez S59139 WATTIGNIES. Tel: (20) 95 00 13.(NDLNC : Dis donc toi p'tit mec , tu vas en passer combien de douzaines d'annonces !!!)

ACHETE EXT. 16 KO + extension jeux + 2 manettes pour TO7. Pascal THOMAS. 35 rue du Soleil 68200 MULHOUSE. Tel: (85) 42 72 32.

VENDS TO7 + mémo basic + ext. 16 K + 2 manettes + Trap + Pictor + magnéto + 20 programmes sur K7 + 2 livres sur TO7. Le tout : 4000 F. Tel: 709 63 42. après 18 H.

VENDS TO7 unité centrale + basic + extension + manettes et synthe : 3400 F. + logiciel pour TO7 + pictor : 450 F. Jacky SENECHAL. 30 rue Coutellier 60600 CLERMONT S/OISE. Tel: (4) 450 05 42.

VENDS TO7 + cassette mémo 7 basic : 2500 F. à débattre. Bruno BOUDIER. domaine de la Pinte 39600 ARBOIS. Tel: (84) 66 19 52. après 18 H.

VENDS TO7 + basic + magnéto : 2000 F.+ pour TO7, TO7 7O extension 16 KO + cartouche Trap + cartouche Pictor + extension controleur avec mannettes et sortie son + 2 manuels d'initiation. Guillaume GIRARD. Tel: (40) 31 00 61.

POSSESSEUR TO7 ancien modèle CHERCHE clavier en gomme de TO7 70. Faire offre raisonnable. Tel: (7) 887 00 46 (région de LYON) le soir.

VENDS logiciels pour TO7: Mémo 7 Melodia: 230 F. Mémo 7 Trap: 175 F. K7 Pilot: 75 F. K7 Chasseur Oméga: 75 F. K7 Météo 7: 95 F. VENDS livres pour TO7: manuel de référence basic TO7: 95 F. le basic DOS du TO7: 60 F. un ordinateur et des jeux: 35 F. un ordinateur en fête: 35 F. tous les logiciels et tous les livres pour TO7: 850 F. tous les livres + mélodia + Trap + Pilot pour TO7 70: 700 F. M. ZANIER. 1 avenue de l' Hirondelle 93380 PIEREFFITE.

VENDS pour TO7 cartouches Pictor et Atonium + cassettes (Chasseur omega, Il l'intrus et Initiation au langage basic "vol 3") Prix à débattre. Thierry SOMERLINCK. 8 place des Tilleuls 94470 BOISSY ST LEGER. Tel: 569 78 20.

VIC 20

VENDS VIC 20 (SECAM) : 500 F. + 2 K7 jeux (Crazy Kong, Skramble) 70 F. piece. 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 shot 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.

POSSESSEUR 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 allée des peupliers 61600 BERCH PLAGE.

TEXAS

VENDS TI 99 + magnéto RADIOLA + joysticks + cordons (magnéto et monitor) + péritel + BE. + mini mémoire + Echecs + Pole position + Parsec + 8 K7 de jeux + 2 livres (50 programmes assembleurs) indivisible: 3000 F. Tel: 959 35 40.

VENDS TI 99 + péritel + Secam + alimentation + cordon magnétophone + 5 modules de jeux + 70 jeux sur cassettes + 4 livres + listings: 2300 F. Tel: (94) 62 34 46.

VENDS TI 99 + manettes + cordon magnéto + 15 super jeux sur K7: 1000 F. + 6 modules: 60 F. chacun + 30 HEBDOGICIELS: 4 F. pièce + BE.: 550 F. ou le tout: 1800 F. Dan BINABOUT. Tel: 201 02 19.

VENDS TI 99 + Péritel + Secam + manettes + Munch man + cassette HEBDO N° 1 + nombreuses revues + livres + programmes personnels + divers: 2200 F. + BE. + manuel en français + cassette HEBDO N° 2 + revue Micro 7 (N° 1 à 15): 1100 F. ou le tout 3000 F. à débattre. Tel: 16 (38) 63 40 36. (après 19 H.) demander Laurent.

VENDS TI 99 + console + manettes + boîtier d'expension périphérique + lecteur de disquettes + mémoire 32K RS 232 (S & P) + langage Logo II français + nombreux programmes et modules sur disquettes. K. RENARD. Tel: (99) 54 02 05.

VENDS TI 99 + magnéto + Péritel + cordons + BE. + mini mémo. + manuel + Blasto + Lunar Lander II + 250 programmes + 15 livres sur TI. le tout ou séparé , faire offre à: Eric DAURIS. 13 rue H. Boucher 17300 ROCHEFORT. Tel: (46) 99 87 46.

Je ne supporte plus la lenteur à laquelle travaille
cette machine fermée comme un œuf,
qui n'a même pas su remplacer un vieil Apple-2 e
dans les tâches les plus courantes. Je craque !

Je vends, au plus offrant,

MACINTOSH 512 K

avec disque externe, modem, sac de transport, nombreux logiciels et 100 disquettes
Prix : 45.000 F, à négocier

Faire offre à : Guy-Michel Cogné, 56 rue du Chant-des-Oiseaux, 86100 Châtellerault. Tél.: (49) 21-82-11.

VENDS TI 99 + manettes de jeux + extended Basic manuel en français et anglais + livre "pratique de l'ordinateur TI 99 " + livre avec 50 programmes + basic par soi même + technique des programmes de jeux N° 1 et 2 + Solar système + Lunar Jumper + 1 jeux d'échecs + Burger time + Chasse aux wumpus + Football + TI Invaders + Tombstone city: 3000 F. Christopher BARROT. 32 34 rue Chanzy 75011 PARIS. Tel: 371 74 59 (le soir).

VENDS TI 99 + BE. + magnétophone TI + manettes de jeux + nombreux livres et jeux: 2500 F. M. MARTIN. 30000 NIMES. Tel: (66) 21 00 54 (après 18 H.).

VENDS TI 99 + magnétophone + modulateur + câble de liaison + manettes + livre de pratique + livre de jeu + 3 modules + 6 K7 + BE. et son livre d'initiation: Prix intéressant. M. PIGNAL. Tel: 387 42 40.

VENDS pour TI 99 K7 Jungle hunt: 300 F. ou l'échange contre: Pole position, Q'bert, Moon patrol. VENDS K7 Burger time: 120 F. Tel: 543 14 45.

VENDS TI 99 Péritel + BE. + Parsec + Munchman + TI Invader + joysicks + câble K7 + livre: 2500 F. Bao TRAN 33 rue Pasteur 94270 KREMLIN BICETRE. Tel: 670 37 86 (après 19 H.).

VENDS TI 99 + moniteur vidéo PRINCE + magnéto SANYO + prise péritel + 7 livres et cassettes de jeux: 2700 F. Tel: 16 (68) 50 19 34.

VENDS TI 99 Péritel + modul. UHF + cordon magnéto. + manettes + BE. manuel en français + Gestion exp. + Jungle hunt + Burgger time + Parsec et autres modules + cassettes et nombreux livres: 3000 F. Michel LAISNEZ. Tel: (20) 26 38 39 poste 47 (heures de bureau).

VENDS TI 99 + 5 modules (BE., Parsec, Echecs, Demon attack, Musik maker) + 5 livres: "jeux et programmes pour l'ordinateur familial TI" tome 1 en BS. et tome 2 en BE. " la conduite du TI 99" "pratique de l'ordinateur familial TI" "50 programmes TI 99" + un double câble de liaison cassette + 1 K7 d'introduction au TI 99 en BE. le tout: 2500 F. Tel: 16 (7) 885 32 01. (après 17 H.).

VENDS TI 99 + clavier + boîtier extension + cartes 32K RS 232 + modulateur TV. + prise péritel + câble magnto + 2 manettes + magnéto + ext. basic + Gestion Fichier introduction au TI n° 1 & 2 + initiation aux programmes de jeux n° 1 & 2 + mini mémoire + initiation aux langage assembleur + vidéo gamme 1: 6000 F. à débattre. M. SEON 36 rue du B. Sauvage 42290 SORBIERS. Tel (77) 53 67 92 (après 20 H.).

VENDS module pour TI 99 "Alien Addition": 90 F. + cassette "Le Rubis Sacré": 50 F. Guy AYELLO. 21 rue Anatole France 81400 CARMAUX. Tel: (63) 36 49 53 (après 19 H.).

ACHETE pour TI 99 boîtier d'extension périphérique avec extension 32KO + controleur et unité disquettes. Faire offre à: Gérard LEBON. Chemin des Montasnts 54690 EULMONT. Tel: (8) 322 84 23.

ACHETE pour TI 99 modules Adventure + Tunnels of Doom + Pyramid of Doom + autres modules ou cassettes Adventure. Christophe SPIELMANN. 4 rue abé F. Pierre 57070 METZ VANTOUX.

RECHERCHE pour TI 99, BE. + manuel en français: 400 F. maximum. Tel: 846 04 94 (après 19 H.).

CHERCHE pour TI99 généreux donateur d'1 traduction livre "TI extended basic USA" original retourné. ASSOCIATION DE BEUX. BEUX 57580 REMILLY.

CHERCHE câble magnéto + lecteur enregistreur + module BE. pour TI 99. toute proposition étudiée si prix raisonnable. Luc AMIMER. 11 rue Adrien Pressemane 87000 LIMOGES. Tel: (55) 33 14 84 (après 18 H.).

ACHETE pour TI 99 extension BE. avec manuel en français: 450 F. maximum. Richard REVUELTA. Tel: (38) 54 49 56 (après 18 H.).

CHERCHE lecteur de disquettes (unité interne) pour TI 99 PHP. 1250. Tel:(6) 941 32 61. demander Didier.

CHERCHE pour TI 99 module extension + lecteur disque souple + mémoire 32 K + module jeux etc... (même en panne). Faire offre à: Franck HARMANT. 3 allée Paul Gauguin 13880 VELAUX. Tel: 16 (42) 87 98 47.

CHERCHE pour TI 99 livre français pour BE. Didier DOUTEAU. 11 Grand rue 85620 ROCHESERVIERE.

CHERCHE pour TI 99 Editeur Assembleur + mini mémoire + Terminal Emulator II + éventuellement autres modules. M. CROZET. 15 B. Palissy 16340. L'ISLE D'ESPAGNAC. Tel: (45) 69 02 96.

CHERCHE contact avec possesseurs TI 99 Spour échanger des programmes en BS. et BE. Alain SLOT. 5 avenue F. Gilmant 1390 ENGHIEN. BELGIQUE.

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.

VENDS ZX 81 + T.V. NB + magnéto (sous garantie) + mémopack 16 K (sous garantie) + mémopack H.R.G. (sous garantie) + clavier ABS + 5 K7 de jeux (Rex, Cobalt, Rocket man, 3D Défender, 3D Formule 1) + 10 livres : 2700 F. Gilles LOPEZ 19 rue de la Paix 33140 PONT DE LA MAYE. Tel: (56) 87 12 53.

VENDS ZX 81 (sous garantie) + extension 16 KO + magnéto de marque LANSAY + quelques livres : le tout 850 F. Christophe JACQUES. 11 rue des Alliés 57270 ULKANGE. Tel: 257 09 41.

CINOCHE !

édito

Semaine cooooool! Pas de délires ni de SF, ça donne plutôt dans l'agricole avec LES SAISONS DU COEUR, qu'est bien, et LA PART DES CHOSES, docu français bourré à ras bord de bonnes intentions, mais nul question artistique. Beaucoup de mauvais, un moyen et un excellent (17/20): A LA RECHERCHE DE GARBO. 7 jours charentaises (non, non, ce n'est pas le petit dernier de Télé 7 Jours!), à moins que vos basquettes d'apparat aient été au garage la s'maine dernière vous empêchant d'aller voir BRAZIL, qui une semaine plus tard est toujours aussi génial. Sur ce, bonchoir Badabe, bochoir Badeboiselle et bonchoir Bonsieur!

CLOU

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	A LA RECHERCHE DE GARBO	16/20
7	ANOTHER COUNTRY	15/20
8	LES SAISONS DU COEUR	15/20
9	ROUGE GORGE	14/20
10	LA DECHIRURE	14/20
11	TRAIN D'ENFER	14/20
12	GWEN	14/20
13	BODY DOUBLE	13/20
14	URGENCE	13/20
15	DUNE	12/20
16	PHILADELPHIA	12/20
17	EL NORTE	12/20

LES SAISONS DU CŒUR

de ROBERT BENTON

Avec Sally FIELDS, Danny GLOVER, John MAKLOVICH, Lyndsay CROUZE et Ed HARRIS, 1h52.

Oh yeah, cotton pickin' blues ! Yeah Big Mama, I kill my hands, m'knees, my head, pickin' the goddam cotton ! But for once the white woman picks de cotton wit' us, niggers !
Vous zavez bitté ? C'est un film où on s'nik les mains à cueillir le putain de coton.
C'est bien mais c'est un peu trop gentil comme film. Vous en connaissez beaucoup vous des Noirs qui s'faisaient bien traiter par les Blancs dans les années '30 ? Moi non, et surtout pas au Texas (KKK not dead !)
Les pov' Ricains sont tellement riches qu'y s'sentent obligés de faire des films sur la terre, les paysans, zarma le retour aux sources. Ya encore au moins 2 films de la même veine qu'arrivent d'ici 6 semaines !
Alors, y sortent le soir pour se payer une toile, y vont voir un film où qu'on parle des pauvres et/ou de l'après crise de 29 et y sont contents. Ils prennent leur dose de bonne conscience annuelle, à la sortie ya des meks qui font la quête pour la famine en Ethiopie, passk'y savent que c'est là qu'y peuvent cueillir ces locdus de spectateurs à chaud.
Faut voir aussi que les paysans du cinéma ricain se sortent toujours de leur merde à force de travail et d'opiniâtreté. Super ! ça c'est bon pour le moral, ça conforte les Ricains dans leur rapacité.
Chuis dur ? Sûrement, mais réaliste aussi. Allez-y, c'est un bon film, très bien interprété, mais surtout ne soyez pas dupes, la crise de 29 ça a été la catastrophe pour 85% des ouvriers et des paysans. Dormez tranquilles, l'informatik c'est là qu'est la thune et l'avenir.

L'AMOUR EN DOUCE

d'EDOUARD MOLINARO

Avec Daniel AUTEUIL, Jean-Pierre MARIELLE, Emmanuelle BEART (qu'est 'achment belle) et Sophie BARJAC. 1h30.

Mais kesske tu fous, Molinaro ? Moi qui était un de tes fans, ben chuis déçu, ah ouais, vraiment. Mais où est ta pêche de "POUR CENT BRIQUE T'AS PLUS RIEN", ou le fun de "LA CAGE AUX FOLLES" ? Bon d'accord tu dis toi-même que "Le seul vrai problème du cinéma partout dans le monde, c'est le script. Il n'y a plus de scénariste." Mais tu es dans le même sac que les autres. Ce film-ci ça va à peu près, mais pour PALACE ! ! J'crois bien que j'vais m'y mettre moi aussi à écrire des scénarii. On sait jamais ça peut p't'êt' donner kek chose, non ?
Ya un truc sur lequel on peut pas te faire de reproche, c'est le casting, là, chapeau, surtout MARIELLE, quelle bonne idée de foutre un comédien aguerri (avec ses tatouages, ses médailles et ses cicatrices) avec des mecs jeunes ! Question histoire, ben, euh, l'idée de la call-girl, pas mal, et que ça se passe à Aix, ça c'est carrément bien, y'en a marre de Paris et du parisianisme (ya que moi que j'ai l'droit de l'dire, si les lecteurs de province veulent se latter, pas d'problèmes, j'ai ma bande), mais le reste...
Franchement ya mieux à voir cette semaine, mais si ça peut vous consoler de son film précédent qu'était vraiment pas bon, alors...

LA PART DES CHOSES

de BERNARD DARTIGUES

Avec la famille MARCUSSE dans son propre rôle. 1h30.

photo: Pierre COLLOMBERT

- Eh bé alors pour une toues qu'on parle de nous les paysans, ben on est pas mécontent, hein Mémé, kessten dit toué ?
- Oh bé tu sais moué et l'cinéma, à par skon vouét à la télé !
- Ouais, mais tu t'rends compte Mémé, pour une foués qu'y montrent que nous aussi on vit dans des maisons en dur.
- Alors pourquoué qu'y zont pas pris des vrais acteurs, hein Louis-Gaël ?
- Ben, pour ksa fasse plus couleur locale, comme ydiz Mémé ! Et pis en fout vouér que c'est plus un documentaire, un peu joué par les gens, c'est pas vraiment un film.
- Et kessk'on y vouét dans ton machin ?
- On nous vouét aller au Crédit Agricole pour avouér le crédit pour acheter le nouveau tracteur, on vouét Michou Marcusse qui va à ses réunions syndicales à Paris, Jeannot Marcusse qui écrit son journal comme tous les souérs. On vouét aussi la cadette qu'écoute "le lac des cygnes" par Madness, et qui dit que c'est Tchaïkovsky qu'a copié sur eux !
- C'est tout ?
- Oh ben non ! On vouét aussi la discussion qu'on a eu à propos de l'héritage, que c'est quand même important dans la vie d'une famille qu'a d'la terre et des bêtes, hein Mémé ?
- Mais dis moué, mon gârs, c'est pas un peu ennuyeux à la longue de vouér des gens vivre comme ça leur vie de tous les jours, sans meurtre, sans rien qu'on vouét d'habitude dans les films ?
- Si mais au mouéns ça prouve que les paysans français ça n'a rien d'exotik comme y crouéent à la ville.
- T'as ben raison, p'tit, t'as ben raison.

BODY DOUBLE

de Brian de PALMA

Avec Graig WASSON, Mélanie GRIFFITH et Greg HENRY; 1h54.

D'abord Brillant DE PALMA y fait rien qu'à copier.
Dans ma campagne on voyait pas grand chose, mais quand même, je r'connais du Hitchcock, faut pas m'prendre pour plus débile que chuis (chuis déjà assez atteint comme ça). Les références à Pépé sont grosses comme un HLM des Minguettes. Si le vieux avait pas fait VERTIGO ou FENETRE SUR COUR, le p'tit DE PALMA serait balayeur à Hollywood, et pas réalisateur.
R'marquez, pour c'film, j'me r'trouve dans la situation du prof qui corrige les copies et qui s'dit: "Cui-là y s'fout de moi, y m'prend pour une bille, mais son truc est tellement bien fait que j'lui fous quand même une bonne note !" Passk'il est bien son film, y a des mecs qui copient Hitch et qui font des supers navets, lui non. Le r'proche que j'lui ferai (j'vais pas non plus vous dire ks'est tout bien), c'est qu'y va pas assez loin, c'est une histoire de voyeur qui se fait complètement arnaquer (j'vous raconte pas) et question spyk, ysplo, psyloko, enfin bon, un mot en "ique", quoi, c'est un peu léger. J'dis ça passke zarma ça fait intello.
D'toute manière c'est pas skon lui d'mande, hein, skon veut c'est de l'action (y'en a), de la violence (là aussi y a la dose) et du cul (ça en manque un peu, mais c'est pas sa faute, il a eu peur que la censure les lui coupe -les scènes de cul- comme qui zavaient fait pour SCARFACE).
Voilà... Euhhh... c'est tout... tirez-vous, y a plus rien à voir.

A LA RECHERCHE DE GARBO

de SIDNEY K. LUMET

avec Anne BANCROFT, Ron SILVER, Carrie FISHER et Catherine HICKS. 1h44.

Le début du film est plutôt surprenant, on voit Anne BANCROFT encerclée par une armée de Kleenex usagés et on s'demande si c'est passk'elle pleure ou bien passk'elle enrhumée. En fait elle pleure. Et pourquoi donc ? Eh ben c'est très simple, M'sieurs, Dames, c'est passk'elle voit GARBO à la télé.
GARBO, c'est sa 2ème raison de vivre (elle en a 3). Elle a une collection démente de doc' sur son idole, dès qu'elle voit kek chose qu'a rapport avec la GARBO, elle l'achète, même si elle se fait arnaquer !
Sa première raison de vivre c'est son fils (sa merveille, son soleil, etc...) qu'est un comptable minable (ça vous change pas de BRAZIL) mais pas con. Disons qu'y s'laisse porter par sa femme (la Princesse LEIA en Terrienne BCBG).
La troisième c'est le militantisme, quel que soit le sujet. Vous la branchez sur n'importe quoi et elle démarre au quart de tour, les conditions de travail des infirmiers, les droits de la femme, les droits de l'homme, les prix, la couleur des uniformes des flics, la pluie les jours d'été, la taille des Fingers, n'importe quoi !
Et un jour, damned ! elle apprend qu'elle est atteinte d'un cancer, ski l'étonne passk'elle est sagittaire, alors elle en cherche l'ascendant et découvre entre le soleil et Vénus une tumeur au cerveau. Dur !

Branle bas de combat ! Alerte générale ! Tous l'monde sur le pont ! Elle demande à son fils de lui faire rencontrer la GARBO. Et pendant 3 mois il va la traquer dans New-York, il lui arrive des tas d'aventures urbaines et tout et c'est super ! La trouvera-t-il à temps ? La suite au prochain numéro !

PS: C'est le meilleur de la semaine !

VARIETY

de BETTE GORDON

Oh lala ! Ca c'est un film qu'il est pas bon ! L'histoire d'une fille qui trouve un boulot comme caissière d'un ciné porno et qui s'emmêle les pinceaux dans sa tête. Si vous comprenez pas, vous inquiétez pas c'est fait exprès. Je m'demande encore comment j'ai pu voir ce film jusqu'au bout tellement c'était pas bien. Chais pas comment elle y arrive, mais cette brave Bette GORDON n'a même pas réussi une seule scène de son film, rien aucune. C'est toujours chiant !
Et pourtant y'avait de quoi faire: ya des scènes où la nana débite d'une voix genre Darth Vader des obscenités qui f'rait bander un paraplégique, et on accroche pas. Ya presque la même scène dans PERIL EN LA DEMEURE avec ANEMONE, et là au moins ça remue. Mais elle ! Rien !
Jamais on ne sourit, pas une seule malheureuse fois rien que pour me faire plaisir, à moi.
Quand même, c'est balèze !
Et puis d'abord, moi la gonzesse, j'la trouve même pas belle !
Y'a juste un truc à dire à propos de ce film, c'est que le script a été écrit par Kathy ACKER, qui a écrit les bouquins les plus durs que je connaisse, et c'est pas peu dire. Alors seul truc à retenir: cherchez ou commandez chez votre libraire le plus proche un de ses bouquins, n'importe lequel, ça au moins ça vaut son pesant de KKwett, mais le film, lui ne vaut pas un pet de lapin.

ALPHABET CITY

d'ATMOS PŒ

Avec Vincent SPANO, Kate VERNON et Michael WINSLOW; 1h30.

Alors c'est parce que zarma y fait partie de la nouvelle vague new-yorkaise qu'il se permet de faire un film creux ? Eh ben non ! Chuis pas d'accord, nouvelle vague ou pas nouvelle vague, ya pas de raison de faire de la soupe.
Y'en a qui disent que SPANO c'est le nouvel Al PACINO, eh ben là non plus chuis pas d'accord, c'est pas passke son nom finit aussi par "NO" que c'est son remplaçant.
Et pis moi j'trouve ça un peu malsain ce genre de film qui parle de dope tout l'temps. Passk'en fait c'est l'histoire d'un jeune mec qu'est l'roi de la rue, qui contrôle des boîtes de nuit (que sa maman lui a offert pour Noël), des dealers, des putes, des balais-brosses, des champs de betteraves et de pavots, etc... Et alors, comme il en a ras l'cul de toute cette vie de con, y veut s'barrer avec sa femme et son gosse. Comme vous le voyez au fond c'est un bon gars qui veut d'mal à personne, sauf qu'y vend d'la dope à des gosses qui vont en crever, mais ça c'est pour gagner de l'argent. R'marquez il aime beaucoup sa maman, il est Rital, alors même s'il l'aimait pas il l'aimerait quand même ! Et puis ya aussi sa soeur qu'est pute, pardon, call-girl, et s'il lui file des baffes c'est seulement pour son bien. Et tout ça sur l'même ton, toujours il arrive à justifier ses saloperies, et ben moi chuis pas d'accord.
C'est un film qu'il est censé avoir tout plein d'action, et tout, mais c'est tellement répétitif qu'on s'en lasse, alors vraiment, non, vous pouvez ne pas y aller, je vous absous.

LA DECHIRURE
(THE KILLING FIELDS)

De Roland Joffé avec Sam Waterston (le héros blanc) et Dr Haing S. Ngor (le héros jaune). Musique de Mike Oldfield. Photo Chris Menges.

La Déchirure, ce n'est pas seulement celle vécue par le Reporter (Sydney Schanberg du New York Times) et son Interprète (Dith Pran) mais aussi celle ressentie par le spectateur partagé entre une mise en images sublime et une manipulation médiatique pas toujours honnête intellectuellement. Durant un peu plus de deux heures, vous voyagerez dans l'enfer quotidien du peuple cambodgien prisonnier de sa situation géographique et politique. De 1974 à 1980 celui-ci a franchi tous les stades de l'horreur, passant de la neutralité (les américains combattaient alors au Vietnam) jusqu'aux massacres les plus gratuits. De ces sept années, le réalisateur a délibérément choisi de ne nous montrer que les aspects les plus anodins, passant sous silence tous les mécanismes qui ont conduit le Cambodge dans la situation dramatique où il se trouve encore aujourd'hui. Si Roland Joffé a refusé de tomber dans le piège du cinéma d'horreur réaliste (beaucoup des exactions des Khmers rouges ne sont pas évoquées), on ne peut que l'en féliciter. Mais d'avoir voulu privilégier l'aspect plastique à tout prix conduit inévitablement à un traitement de ces événements plus romancé qu'il n'est souhaitable. En effet une fois sorti du film, on se rend compte que l'histoire décrite si magistralement (photo exceptionnelle, servie par une musique superbe) ressemble plus à un album de Tintin qu'à un reportage sur la réalité de la vie de Schanberg et de son interprète. A aucun moment Joffé ne réussit à rendre vraiment crédible la vie de Dith Pran dans le camp de travail où il est interné après la fuite de son collègue américain: même s'il porte des marques des mauvais traitements qu'il subit, ses cheveux trop bien peignés et ses vêtements trop propres font sourire. Pire est l'évasion où la bonne étoile de Pran travaille en heures supplémentaires pour lui permettre de survivre (trop de rencontres improbables se succèdent au cours de celle-ci). Malgré tous ces aspects négatifs, le film dévoile beaucoup d'éléments positifs pour celui qui saura analyser les plans et voir entre les images: le reporter n'hésite pas un instant à mettre en jeu la vie de son interprète, sachant pertinemment que la sienne ne sera jamais réellement mise en danger. Il pourra toujours écrire à tous les organismes humanitaires à la recherche de Pran, une fois bien à l'abri dans son appartement new-yorkais. Toute la philosophie du film est résumée dans le dernier plan, lors des retrouvailles: Schanberg reste à côté de sa voiture et encore une fois c'est Pran qui parcourt le chemin les séparant.
Allez le voir, vous ne vous ennuierez pas, mais ne vous fiez pas à l'emballage il est trompeur.

CIEL MON MARI
Le jeune marié

de Bernard Stora (1983)
Billy (Richard Berry), travaille sur des chantiers. Jusque là rien d'extraordinaire. Mais un jour, Billy décide de se marier. Ca va toujours. Mais voilà t'y pas qu'un autre jour, se trompant d'étage dans un ascenseur, billy rencontre Viviane. OUAOUHHH, attention ca va se corser. A partir de ce moment là, c'est la tempête, que dis-je la tempête, le déluge, dans le coeur de billy. Plus question de mariage ou de chantiers. Il aime Viviane, un point c'est tout.
Au début, Viviane n'aime pas Billy. Puis Viviane va aimer Billy, mais plus tard, Viviane n'aimera plus Billy. AHLALA ca se gâte. Mais Billy, lui il aime toujours Viviane.
Je vois à votre bouche humide et à votre oeil luisant, et connaisant votre perspicacité, qu'une question essentielle vous brûle les lèvres: C'EST TOUT ? Comme je ne suis pas plus idiot qu'un autre, je me suis également posé la question. Savez vous ce que je me suis répondu ? Non ce n'est pas tout! Parce que derrière cette histoire amoureuse d'une navrante banalité, il y a une peinture interessante du milieu ouvrier et du monde du travail (prenez en de la graine). Cette peinture, est... comment dirais-je... Euh... D'un réalisme... Euh... Très réel quoi. Bref si vous n'avez rien de mieux à faire que de regarder ce film, laissez vous tenter.
Diffusion le 7 sur C + à 20H35.

CASANOVA CHOPE LES BOULES
Toni ■

Film de J. Renoir (1934) avec Charles Blavette, Andrex et Max Dalband.

(Photo A2)

Bon, alors si je vous dis les oliviers, le thym, le soleil, la pétanque vous répondez la Provence. Gagné, on continue. Un amoureux, une ferme dans les collines, vous dites Pagnol. Perdu, eh cong, ceci n'est pas une comédie croquipagnolesque mais un drame social néo-réaliste.
Le dénommé Antonio Canova, dit TONI, est un ouvrier carrier, émigré de surcroît. Non content de voler le pain des francais, il marie la MARIE, une honnête fille de chez nous qui ne méritait pas cela. Non content de cela il tourne autour de JOSEPHA. JOSEPHA c'est la femme d'ALBERT, le brave contremaître de la carrière, un gars plein de tact et de scrupules, il a épousé la JOSEPHA malgré qu'il l'eut violée auparavant, c'est vous dire.
Cet étranger semant la zizanie dans ce ménage idéal, le pauvre ALBERT est lâchement escagassé par sa femme. N'écoutant que son courage, ce salaud d'immigré s'enfuit à travers la montagne plutôt que de faire face à la justice. Ce gibier de potence sera abattu comme un chien par des vrais français. Na.
Vu le climat politique de l'époque (xénophobie et racisme galopant) ce film, un chef-d'oeuvre, est d'une actualité brûlante. 50 ans après, la connnerie reste vivace, surtout dans cette belle région.
Difffusion le 8 à 23h00 sur A2.

NOIR, C'EST NOIR
Le mariage de Maria Braun ▲

Film (1978) de R.W. Fassbinder avec Hanna Shygulla.

Allemagne 1945. Zone d'occupation américaine ? Dans le foutoir d'un pays en ruines MARIA traque la calorie quotidienne (chaleur, nourriture) pour toute sa famillle. Dans un cabaret improvisé elle rencontre l'homme de sa (sur)vie. Ils prennent langues (Toi TARZAN, Moi JANE). Il est gros, laid et noir (elle est aryenne, jeune et belle) mais il est américain et sous-officier, donc riche. La famille profite naturellement de la situation et bénit la collaboration germano-américaine.
Las, Herrmann, le mari de MARIA finit par revenir de son camp de prisonnier et surprend sa femme dans une situation compromettante. Situation confuse où l'américain est tué. Herrmann Braun s'accuse et se sacrifie. Dorénavant MARIA travaillera 2 fois plus, par amour et par nécessité. ATTENTION, à la fin il n'existe qu'une seule explication logique.
La peinture de l'après-guerre allemande est d'une noirceur extrême. Véritable précis de décomposition d'un peuple, toutes les valeurs morales, toutes les institutions sont liées, seuls demeurent dans cette jungle les besoins primaires: nourriture, sexe (Moi JANE, si toi donner banane).
Diffusion le 8 à Oh25 sur Canal +

Lundi 4 Mars

20h30 **C + : *LE TROMPETTE (1982)***, *film (aventures historiques) hongrois*
20h35 **TF 1 : *GOUPI*** *(voir article)* ●
20h35 **FR 3 : *LAISSE-MOI REVER (1978)*** *de R. Menegoz avec M. Galabru*
20h35 **A2 : *MACBETH*** *(opéra) de Verdi*
22h20 **TF 1 : *ETOILES ET TOILES*** *(magazine du ciné branché)*
23h05 **FR 3 : *THALASSA*** *(magazine qui a le vent en poupe)*

Mardi 5 Mars

20h30 **C + : *COURAGE FUYONS*** *(voir article)* ☆
20h35 **TF 1 : *ENIGMES DU BOUT DU MONDE***
20h35 **FR 3 : *LA DERNIERE SEANCE*** *(voir CURIOSITES)*
20h40 **A2 : *LE DERNIER APPEL AU SECOURS*** *(n'y répondez pas)*
21h35 **TF1 : *LA PASSION DE LA VIE*** *(documentaire) n° 1: La passion prisonnière*
22h10 **C + : *LE CERCLE DES PASSIONS*** *(voir article 71)*

Mercredi 6 Mars

20h35 **TF 1 : *DALLAS***
20h35 **A2 : *LA FEMME DU KENTUCKY*** *(téléfilm mineur)*
20H35 **FR 3 : *CADENCE 3*** *(variétés avariées)*
21h30 **TF 1 : *CHAMPIONNAT DU MONDE DE PATINAGE*** *(Tokyo): Libres couples*
22h10 **A2 : *CINEMA, CINEMAS*** *(LE magazine)*
22h25 **FR 3 : *LE MARIONNETTISTE*** *(dramatique bons sentiments)*
23h05 **C + : *ANDROIDE*** *(film synthétique)*

Jeudi 7 Mars

20h30 **C + : *LE JEUNE MARIE*** *(voir article)*
20h35 **A2 : *WESTERN SICILIEN*** *(voir CURIOSITES 71)*
20h35 **FR 3 : *UN AVENTURIER NOMME GODIN*** *(dramatique pédago-godiche)*
20h35 **TF 1 : *AU NOM DE TOUS LES MIENS n° 5***
21h35 **A2 : *RESISTANCES*** *(magazine des droits de l'homme)*
21h35 **TF 1 : *INFOVISION*** *(magazine d'actualités)*
22h05 **C + : *LE MARIAGE DE MARIA BRAUN*** *(voir article)* ▲

Vendredi 8 Mars

20h35 **A2 : *CHATEAUVALLON***
20h35 **FR 3 : *FACE A LA TROIS*** *avec Jean Bernard*
20h35 **TF 1 : *HOTEL 30 ETOILES*** *(variétés genre auberge espagnole)*
21h35 **A2 : *APOSTROPHES*** *(Histoires d'exilés).*
21h45 **C + : *ERASERHEAD*** *(Voir CURIOSITES)*
21h50 **FR 3 : *DECIBELS DE NUIT*** *(variétés rock)*
21h50 **TF 1 : *PATINAGE*** *à Tokyo: Danse*
23h00 **A2 : *TONI*** *(voir article)* ■
23h18 **C + : *ANDROIDE***
00h25 **C + : *LE MARIAGE DE MARIA BRAUN*** *(voir article)*

Samedi 9 Mars

20h35 **A2 : *CHAMPS-ELYSEES***
20h35 **TF 1 : *UN HOMME COMBLE*** *(dramatique sympa)*
20h35 **FR 3 : *DISNEY CHANNEL***
22h05 **A2 : *LES ENFANTS DU ROCK*** *(U2 Live)*
22h20 **FR 3 : *DYNASTIE***
22h30 **TF 1 : *DROIT DE REPONSE***
23H00 **C + : *L'ALCHIMISTE (1983)***, *(potion purgative)*
23h45 **FR 3 : *LA NUIT DU ROCK MEDITERRANEEN***
00h20 **C + : *UN AMOUR DE SWANN*** *(voir CURIOSITES 71)*

Dimanche 10 Mars

19h00 **A2 : *HOTEL DE POLICE***
20h30 **C + : *L'INDISCRETION***
20h35 **TF 1 : *L'AILE OU LA CUISSE (1978)*** *de C. Zidi avec Coluche et L. de Funès (rire gras)*
20h35 **A2 : *LE GRAND RAID*** *(jeu hard)*
20h35 **FR 3 : *ARCHITECTURE ET GEOGRAPHIE SACREE***
21h35 **A2 : *SPECIALES ELECTIONS CANTONALES***
22h10 **C + : *LES GUERRIERS DE L'APOCALYPSE*** *(japoniaiserie)*
23h45 **FR 3 : *JE SUIS UN EVADE*** *(voir article)* ✪

téloche

SUIVEZ LE CONSEIL
Courage fuyons ☆

Même si vous n'êtes pas courageux, n'hésitez pas à fuir. De toutes façons, ce film étant programmé sur la chaîne à péage, vous n'aurez pas de mal à l'éviter. Est il encore possible de nos jours de faire des films aussi nul ? Je pensais naïvement que non. (Optimiste hein ?) eh bien si. Et même pire que tout ce que vous pouvez imaginer. Non franchement c'est vrai quoi, pour qui, ou quoi nous prend-on. C'est tellement nul mais nuuuul (c'en est à pleurer) que je ne vous ferai même pas l'affront de vous raconter l'histoire (si histoire il y a). En gros, et en mince aussi, c'est l'histoire d'un homme... Qu'est ce que c'est nul, mais c'est pas vrai un film pareil, c'est pas un vrai film, y nous font croire que c'est une comédie, mais c'est tragique de voir des conneries pareilles. Voila ça y est y m'ont mis hors de moi je peux plus rien dire. Vraiment hein, c'est pas croyable. Enfin, vaut mieux voir ça que d'être aveugle.
Diffusion le 5 à 20h30 sur C+

ATTRAPEZ LE !
Je suis un évadé ✪

Film de Mervyn Leroy (1932) avec Paul Muni.

(photo FR 3)

Ce soir, sous vos yeux, va se jouer un drame, si si. Film très très noir s'il en est, ce dernier est également une fable sociale pas franchement optimiste (attention coeurs sensibles). Ca commence par l'évasion du bagne d'un homme (James Allen), qui a toujours clamé son innocence. Alors, le voilà qui va tenter de rentrer dans le rang et de réussir sa "réinsertion sociale". Le pauvre, lui qui croyait que tout le monde il était beau, tout le monde il était gentil, eh ben c'est la surprise de sa vie. Il est jeté de partout comme un malpropre. Pourtant, lui, il veut du mal à personne. Au contraire il veut avant tout vivre tranquille, cool. Marié, rangé, il est dénoncé par son épouse (je vous salue Marie, pleine de graisse). Et les galères recommencent.
A sa sortie, ce film a eu quelques problèmes, parce que les pratiques policières ne sont pas montrées sous leur meilleur jour. Franchement je vois pas... Tiré d'un fait divers authentique, le succès du film obligea l'administration à réviser son procès et les conditions de vie des bagnards.
Ce film pas gai, gai, (pas gay, ni pagaie) vous met un peu le moral à zéro, mais quand même, quel pied dans ces cas-là de se payer une bonne déprime.
Diffusion le 10 Mars à 23h45 sur FR3.

FANTASIA CHEZ LES SCHTROUMPFS
Goupi mains-rouges ●

Film de Jacques Becker (1942).
Vous connaissez la famille des Goupis ? Non, pas GOUPIL ce chef-d'oeuvre de la technologie ratée, Goupi, comme ça s'écrit (avec un stylo).
Ces goupis là, sentent bon le terroir français, et plus précisément du sud ouest, vers les Charentes (la ouïa du bon beurre). Ils sortent tout droit d'un jeu des sept familles. Il y a GOUPI-EMPEREUR, GOUPI-MUGUET, d'autres encore, et surtout GOUPI-MAINS-ROUGES (qui est amoureux de la GOUPI DU PIANISTE) le héros. Et comme ils vivent entre eux, ils règlent leurs comptes entre goupis.
Qu'est-ce qui intéresse donc le goupi moyen ? C'est les gros sous, comme tout le monde. Et bien évidemment, il y a un trésor des goupis, trésor qui suscite la convoitise de tous les goupis. Heureusement il n'y a que Goupi-l'empereur (l'ancêtre) qui sait où se trouve ce trésor.
Mais un beau jour, il y a mort de goupi. Alors le beau, grand, fort, et rusé Goupi-mains-rouges, il chausse ses charentaises et part à la recherche de l'assassin. Et il le découvre (l'assassin), donc tous les goupis sont contents, l'honneur est sauf. Un beau jour (moins beau quand même que le précedent) le vieux goupi qui connait le secret du trésor, sent sa fin proche. Il appelle donc à son chevet le seul goupi capable de garder le secret des goupis, mais oui vous l'avez deviné, c'est le grand et maintenant célèbre Goupi-mains-rouges. Tout est bien qui finit bien.
En fait, ce film c'est un peu comme les Schtroumpfs, sauf qu'eux, ils ne disent pas GOUPI tout le temps.
Diffusion le 4 Mars à 20h30 sur TF1.

curiosités :

ERASERHEAD (LABYRINTH MAN), *film (fantastique) de David Lynch. Prix spécial du jury au festival d'Avoriaz (1978).*

Un homme qui supporte mal la médiocrité de son quotidien se réfugie dans un monde de fantasmes. "La dame dans le radiateur" lui apparaît. Sa belle voisine le séduit puis le repousse. Son bébé lui fait perdre la tête... qui roule dans le caniveau. Son cerveau servira à fabriquer des gommes. Pour les amateurs un MUST.

LA DERNIERE SEANCE le 5 à 20h35 sur FR3

LA FUREUR DES HOMMES (1957), *western de H. Hathaway.*

Accusé injustement du meurtre de Charlie, TOD fuit la vengeance de Bradley, le père du défunt. Désert, poursuites, coups de feu, chevauchées sont au programmme. Sans plus.

(Photo FR 3)

LE CAUCHEMAR DE DRACULA (1958), *film de T. Fischer avec Christopher Lee. Enfin un film d'horreur à la télé, et en V.O. en plus (merci Michou).*

Mais dis, pourquoi t en a pas choisi un meilleur ?

☆

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.

VIDEOTROC

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

NOS PRIX NEUFS !

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
Joystick QUICK SHOT II : 120 F
SPECTRUM + : 1850 F
LECTEUR DISQUETTE + 1 jeu : 2 890 F
Moniteur Ecran Ambre : 950 F
MSX CANON V 20 : 2 990 F
Imprimante BROTHER
avec cordon : 2 790 F
SPECTRUM + : 1750 F
CBM 64 PAL + 1 jeu = 2490 F
CBM 64 Petitel + 1 jeu = 2890 F

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H 00

89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS
tél. : 342.18.54
métro : gare de Lyon, Ledru Rollin

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

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

MICROPOLIS

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

sinclair ORIC

commodore COLECOVISION™

ATARI | CBS ELECTRONICS

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

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

BIMP

LA MICRO INFORMATIQUE A LYON

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

LE SPECIALISTE DES LOGICIELS APPLE ET THOMSON MO5 & TO7

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	- ALICE
- SINCLAIR	- ELECTRON
- THOMSON	- MSX
- COMMODORE	- AMSTRAD
- LAZER	- EXEL 100
- CANON	- 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 Bézanson
(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	- MSX
- COMMODORE 64	- SPECTRUM
- ELECTRON	- ZX81
- EXELVISION	- SANYO 550 et 555
- MO5	- ORIC / ATMOS
- TO7. 70	

- ***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 FONCTION, 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

DRIII

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.

SUITE DU N° 71

VOCABULAIRE LATIN sur EXL 100.

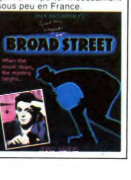
```
161 REM ********************************
162 REM *POSITIONNEMENT DANS LES DATAS*
163 REM ********************************
164 ON CHOIX GOTO 167,166,168,165
165 RESTORE 171:GOTO 169
166 RESTORE 212:GOTO 169
167 RESTORE 233:GOTO 169
168 RESTORE 255
169 RETURN
170 GOTO 170
171 REM ********************************
172 REM *    DATA  NOMS                *
173 REM ********************************
174 DATA ANCILLA,AE,F,SERVANTE,DOMINA,AE,F,MAITRESSE,DEA,AE,F,DEESSE
175 DATA SICILIA,AE,F,SICILE,INSULA,AE,F,ILE,TERRA,AE,F,TERRE,VITA,AE,F,VIE
176 DATA VILLA,AE,F,FERME,DILIGENTIA,AE,F,EMPRESSEMENT,ROSA,AE,F,ROSE
177 DATA PUELLA,AE,F,JEUNE FILLE,CURA,AE,F,SOIN,PATRIA,AE,F,PATRIE
178 DATA PUGNA,AE,F,BATAILLE,PECUNIA,AE,F,ARGENT,COPIA,AE,F,ABONDANCE
179 DATA FAMA,AE,F,RENOMMEE,SILVA,AE,F,FORET,FERA,AE,F,BETE SAUVAGE
180 DATA SAGITTA,AE,F,FLECHE,SAPIENTIA,AE,F,SAGESSE,IRA,AE,F,COLERE
181 DATA ARA,AE,F,AUTEL,CORONA,AE,F,COURONNE,GRAECIA,AE,F,GRECE
182 DATA ITALIA,AE,F,ITALIE,STATUA,AE,F,STATUE,VIA,AE,F,ROUTE
183 DATA MEDICUS,I,M,MEDECIN,FILIUS,I,M,FILS,CAMPUS,I,M,PLAINE,OCULUS,I,M,OEIL
184 DATA SERVUS,I,M,ESCLAVE,EQUUS,I,M,CHEVAL,LUPUS,I,M,LOUP
185 DATA AGNUS,I,M,AGNEAU,RIVUS,I,M,RUISSEAU,AQUA,AE,F,EAU,OPERA,AE,F,AIDE
186 DATA SAEVITIA,AE,F,CRUAUTE,POPULUS,I,M,PEUPLE,ROMANI,ORUM,M.PL,ROMAINS
187 DATA GRATIA,AE,F,RECONNAISSANCE,LAETITIA,AE,F,JOIE,MORBUS,I,M,MALADIE
188 DATA AESCULAPIUS,I,M,ESCULAPE,ANNUS,I,M,ANNEE,PUER,I,M,ENFANT,LUDUS,I,M,JEU
189 DATA SCHOLA,AE,F,ECOLE,MAGISTER,TRI,M,INSTITUTEUR,DISCIPULUS,I,M,ELEVE
190 DATA LIBER,BRI,M,LIVRE,PIGRITIA,AE,F,PARESSE,RIPA,AE,F,RIVE
191 DATA DIVITIAE,ARUM,F.PL,RICHESSES,HORTUS,I,M,JARDIN,MORA,AE,F,RETARD
192 DATA CURA,AE,F,SOUCI,FABULA,AE,F,LEGENDE,BELLUM,I,N,GUERRE,DONUM,I,N,CADEAU
193 DATA FRUMENTUM,I,N,BLE,PERICULUM,I,N,PERIL,OPPIDUM,I,N,PLACE FORTE
194 DATA PRAESIDIUM,I,N,GARNISON,ARMA,ARUM,N,ARMES,PRAEMIUM,I,N,RECOMPENSE
195 DATA IMPERIUM,I,N,EMPIRE,TEMPLUM,I,N,TEMPLE,AUXILIUM,I,N,SECOURS
196 DATA OTIUM,I,N,LOISIR,AGRICULTURA,AE,F,AGRICULTURE,AURUM,I,N,OR
197 DATA MONUMENTUM,I,N,MONUMENT,SEPULCRUM,I,N,TOMBEAU,INGENIUM,I,N,TALENT
198 DATA TESTIMONIUM,I,N,PREUVE,ORACULUM,I,N,ORACLE,NEGOTIUM,II,N,AFFAIRE
199 DATA VERBUM,I,N,PAROLE,LIBERI,ORUM,M.PL,LES ENFANTS,AUTUMNUS,I,M,AUTOMNE
200 DATA AEOLUS,I,M,EOLE,VENTUS,I,M,VENT,ANTRUM,I,N,CAVERNE,CAELUM,I,N,CIEL
201 DATA FOLIUM,II,N,FEUILLE,SCRIBA,AE,M,SCRIBE,AGRICOLA,AE,M,PAYSAN
202 DATA NAUTA,AE,M,MARIN,ATHLETA,AE,M,ATHLETE,POETA,AE,M,POETE,HUMUS,I,F,SOL
203 DATA COLLEGA,AE,M,COLLEGUE,FICUS,I,F,FIGUIER,UMBRA,AE,F,OMBRE
204 DATA AEGYPTUS,I,F,EGYPTE,PIRATA,AE,M,PIRATE,LAURUS,I,F,LAURIER
205 DATA CONVIVA,AE,M,CONVIVE,INCOLA,AE,M,HABITANT,PERSA,AE,M,PERSE
206 DATA SEQUANA,AE,M,LA SEINE,PLATANUS,I,F,PLATANE,VICTORIA,AE,F,VICTOIRE
207 DATA FACTUM,I,N,ACTION,UNDA,AE,F,FLOT
208 DATA FI,FI,FI,FI
209 REM ********************************
210 REM DATA ADJECTIFS
211 REM ********************************
212 DATA MAGNUS,A,UM,GRAND,FECUNDUS,A,UM,FERTILE,MULTI,AE,A,NOMBREUX
213 DATA BONUS,A,UM,BON,ALBUS,A,UM,BLANC,JUCUNDUS,A,UM,AGREABLE
214 DATA PULCHER,RA,RUM,BEAU,BEATUS,A,UM,HEUREUX,PROBUS,A,UM,HONNETE
215 DATA EGREGIUS,A,UM,REMARQUABLE,GRAECUS,A,UM,GREC,ROMANUS,A,UM,ROMAIN
216 DATA CLARUS,A,UM,CELEBRE,IRATUS,A,UM,IRRITE,LAETUS,A,UM,JOYEUX
217 DATA SALVUS,A,UM,SAUVE,PARVUS,A,UM,PETIT,PURUS,A,UM,PUR,SAEVUS,A,UM,CRUEL
218 DATA MAXIMUS,A,UM,LE PLUS GRAND,BENIGNUS,A,UM,BIENVEILLANT,NATUS,A,UM,NE
219 DATA MALUS,A,UM,MECHANT,NATUS+ACC.,A,UM,AGE DE,DOCTUS,A,UM,SAVANT
220 DATA PIGER,GRA,GRUM,PARESSEUX,IMPIGER,GRA,GRUM,TRAVAILLEUR
221 DATA MISER,A,UM,MISERABLE,LIBER,A,UM,LIBRE,ALTUS,A,UM,HAUT
222 DATA TENER,A,UM,TENDRE,PROPINQUUS,A,UM,PROCHE,LONGUS,A,UM,LONG
223 DATA INGRATUS,A,UM,INGRAT,AEGER,RA,RUM,MALADE,PERITUS,A,UM,HABILE
224 DATA VALIDUS,A,UM,ROBUSTE,OBSCURUS,A,UM,OBSCURE,ATER,RA,RUM,NOIR
225 DATA NOVUS,A,UM,NOUVEAU,ANTIQUUS,A,UM,ANCIEN,NOSTER,RA,RUM,NOTRE
226 DATA ARIDUS,A,UM,ARIDE,LONGINQUUS,A,UM,LOINTAIN,LATUS,A,UM,LARGE
227 DATA MIRUS,A,UM,ADMIRABLE,INVITUS,A,UM,MALGRE(QUELQU'UN)
228 DATA FRIGIDUS,A,UM,FROID
229 DATA FI,FI,FI,FI
230 REM ********************************
231 REM DATA MOTS INVARIABLES
232 REM ********************************
233 DATA NON,-,-,NE PAS,ET,-,-,ET,SED,-,-,MAIS,ITAQUE,-,-,C'EST POURQUOI
234 DATA NAM,-,-,CAR,IBI,-,-,LA
235 DATA NON TANTUM SED ETIAM,-,-,NON SEULEMENT MAIS AUSSI
236 DATA TAM,-,-,TELLEMENT,SAEPE,-,-,SOUVENT,IN(+ABLATIF),-,-,LIEU OU L'ON EST
237 DATA CUM(+ABLATIF),-,-,AVEC,IN(+ACC.),-,-,LIEU OU L'ON VA
238 DATA AD(+ACC.),-,-,VERS,ANTE(+ACC.),-,-,AVANT,POST(+ACC.),-,-,APRES
239 DATA INTER(+ACC.),-,-,ENTRE,PER(+ACC.),-,-,A TRAVERS
240 DATA PROPTER(+ACC.),-,-,A CAUSE DE,ADVERSUS(+ACC.),-,-,CONTRE
241 DATA APUD(+ACC.),-,-,CHEZ QUELQU'UN,PROPE(+ACC.),-,-,PRES DE
242 DATA NUMQUAM,-,-,NE...JAMAIS,JAM,-,-,DEJA,NUNC,-,-,MAINTENANT
243 DATA ETIAM,-,-,AUSSI,AUT,-,-,OU,SATIS,-,-,SUFFISAMENT,UBI,-,-,OU L'ON EST
244 DATA QUO ?,-,-,OU L'ON VA,QUARE ?,-,-,POURQUOI,CUR ?,-,-,POURQUOI
245 DATA QUOMODO ?,-,-,COMMENT,HODIE,-,-,AUJOURD'HUI,ALIQUANDO,-,-,QUELQUEFOIS
246 DATA ENIM,-,-,EN EFFET,SINE(+ABL.),-,-,SANS,PRO(+ABL.),-,-,DEVANT
247 DATA PRO(+ABL.),-,-,A LA PLACE DE,A(+ABL.),-,-,LOIN DE,AB(+ABL.),-,-,LOIN
248 DATA E(+ABL.),-,-,HORS DE,EX(+ABL.),-,-,HORS DE,DE(+ABL.),-,-,DU HAUT DE
249 DATA DE(+ABL.),-,-,AU SUJET DE,QUOTIDIE,-,-,CHAQUE JOUR,DEINDE,-,-,ENSUITE
250 DATA ITA,-,-,AINSI,QUOQUE,-,-,AUSSI,-NE,-,-,EST CE QUE,MOX,-,-,BIENTOT
251 DATA NONNE,-,-,EST CE QUE...NE...PAS,CUM,-,-,LORSQUE,NUM,-,-,EST CE QUE
252 DATA QUOD,-,-,PARCE QUE,NON JAM,-,-,NE PLUS,TUM,-,-,ALORS,TUNC,-,-,ALORS
253 DATA SEMPER,-,-,TOUJOURS
254 DATA FI,FI,FI,FI
255 REM ********************************
256 REM *       VERBES                 *
257 REM ********************************
258 DATA SUM,ES,ESSE,ETRE,ADSUM,ES,ESSE,ETRE PRESENT,ABSUM,ES,ESSE,ETRE ABSENT
259 DATA DESUM,ES,ESSE,MANQUER A,PRAESUM,ES,ESSE,COMMANDER
260 DATA POSSUM,POTES,POSSE,POUVOIR,PROSUM,PRODES,PRODESSE,ETRE UTILE
261 DATA DELECTO,AS,ARE,CHARMER,TENEO,ES,ERE,TENIR,AMO,AS,ARE,AIMER
262 DATA LAUDO,AS,ARE,LOUER,TIMEO,ES,ERE,CRAINDRE,ORO,AS,ARE,PRIER
263 DATA ORNO,AS,ARE,ORNER,VIDEO,ES,ERE,VOIR,AMBULO,AS,ARE,MARCHER
264 DATA NECO,AS,ARE,TUER,VULNERO,AS,ARE,BLESSER,PORTO,AS,ARE,PORTER
265 DATA INTRO,AS,ARE,ENTRER,CURO,AS,ARE,SOIGNER,DO,AS,ARE,DONNER
266 DATA HABITO,AS,ARE,HABITER,POTO,AS,ARE,BOIRE,IMMOLO,AS,ARE,IMMOLER
267 DATA VALEO,ES,ERE,ETRE BIEN PORTANT,DEBEO,ES,ERE,DEVOIR
268 DATA STUDEO,ES,ERE,S'APPLIQUER A,MANEO,ES,ERE,DEMEURER
269 DATA VITUPERO,AS,ARE,BLAMER,VERBERO,AS,ARE,FRAPPER,SEDEO,ES,ERE,ETRE ASSIS
270 DATA PUGNO,AS,ARE,COMBATTRE,ARO,AS,ARE,LABOURER,HABEO,ES,ERE,TENIR
271 DATA MONEO,ES,ERE,AVERTIR,LABORO,AS,ARE,TRAVAILLER,CELEBRO,AS,ARE,CELEBRER
272 DATA CANTO,AS,ARE,CHANTER,NARRO,AS,ARE,RACONTER,TERREO,ES,ERE,EFFRAYER
273 DATA AUGEO,ES,ERE,AUGMENTER,AEDIFICO,AS,ARE,EDIFIER,COLLOCO,AS,ARE,PLACER
274 DATA ERRO,AS,ARE,SE TROMPER,ERRO,AS,ARE,ERRER,INTERROGO,AS,ARE,INTERROGER
275 DATA SUPERSUM,ES,ESSE,SURVIVRE,INTERSUM,ES,ESSE,PARTICIPER
276 DATA NOCEO,ES,ERE,NUIRE A,EXCITO,AS,ARE,FAIRE SORTIR,SPECTO,AS,ARE,REGARDER
277 DATA NAVIGO,AS,ARE,NAVIGUER,PROPERO,AS,ARE,SE HATER
278 DATA FI,FI,FI,FI
279 DATA FIN,FIN,FIN,FIN
280 REM MOTS ENTRES JUSQU'A LA PAGE 51
281 REM ********************************
282 REM *   LISTE DES ERREURS
283 CLS:CALL COLOR("0RW")
284 LOCATE (2,10):PRINT "LISTE DES ERREURS :":PRINT
285 LOCATE (3,10):PRINT "-------------------":PRINT
286 IF FA<>0 THEN 289
287 LOCATE (12,7):PRINT "JE N'AI PAS ENCORE "
288 LOCATE (15,16):PRINT "ENREGISTRE D'ERREUR ":GOTO 296
289 LI=0
290 FOR I=1 TO FA
291 LI=LI+1
292 IF LI>15 THEN LI=0:PRINT TAB(35);"<--'":PAUSE ELSE 293
293 PRINT MO$(I);TAB(18);" --> "&MN$(I)
294 NEXT I
295 PRINT
296 LOCATE (22,35):PRINT "<--'":PAUSE
297 REM ********************************
298 REM * REVISION DES MOTS NON SUS    *
299 REM ********************************
300 CLS
301 CALL COLOR("0RWL"):LOCATE (2,13):PRINT "RREEVVIISSIIOONN"
302 LOCATE (3,13):PRINT "---------------- "
303 LOCATE (5,6):PRINT "DDEESS  MMOOTTSS  NNOONN  SSUUSS"
304 LOCATE (6,6):PRINT "--------------------------------"
305 CALL COLOR("0RW")
306 LOCATE (22,8):PRINT "* [T]=TRADUCTION * [M]=MENU *"
307 FOR I=1 TO FA
308 LOCATE (12,2):PRINT RPT$(" ",38)
309 LOCATE (12,2):PRINT "TRADUIRE : ";:CALL COLOR("0bW"):PRINT MO$(I)
310 LOCATE (15,13):PRINT RPT$(" ",27)
311 CALL COLOR("0RW"):LOCATE (15,13):ACCEPT BEEP;R$
312 IF R$="M"THEN GOTO 57
313 IF R$=MN$(I)THEN 316
314 IF R$="T"THEN LOCATE (15,13):PRINT MN$(I):PAUSE 2:GOTO 316
315 GOTO 310
316 NEXT I
317 GOTO 307
318 REM ********************************
319 REM * REMISE A ZERO MEMO ERREURS   *
320 REM ********************************
321 CLS "bBB":CALL COLOR("0RWHLF")
322 LOCATE (13,10):PRINT "RR..AA..ZZ  FFAAIITTEE "
323 LOCATE (14,10):PRINT "RR..AA..ZZ  FFAAIITTEE ":PAUSE 3
324 RUN 57
```


L'AGENCE INFORMATIQUE INFILTREE PAR LES ROUGES

Non, le titre c'est pour se marrer ! Ca me replonge dans l'ambiance de l'époque. Je veux encore vous parler de Mai 68. Que ceux qui n'ont pas connu se lèvent et sortent. Pour les autres, préparez vos mouchoirs: Alain GEISMAR, l'ex-secrétaire général du SNESUP en 68, vient d'être nommé directeur général adjoint de l'agence de l'informatique. Il était sympa Geismar. Un peu rondouillard et jovial. Tiens, à propos, je me demande ce qu'est devenu Sauvageot, son collègue de la... (merde j'm'rappelle plus le nom !). Il travaille peut-être chez Apple. J'ai bien retrouvé un copain de 68 chez Atari, alors...

A TOUS LES RATELIERS

C'est Paul Mc Cartney qui y mange ! Après le disque et le film "Broad Street", c'est le logiciel qui va lui rapporter des paquets de royalties. Le groupe de Paul est parti du studio en week-end après l'enregistrement de leur nouveau tube. Malheur ! La bande a disparu. Prenez-vous pour Sherlock Holmes, remettez la main sur les membres du groupe (planqués dans Londres) et reconduisez-les au studio en moins de quinze heures.
C'est Mind Games qui propose ce jeu, pour Commodore 64 et Spectrum à 8 livres (90 francs) et c'est CLJ qui va l'importer incessament sous peu en France.



FAITES LE 'MIM' AU CANADA

La Bourboule vous ennuie, les Sables d'Olonne vous les brisent, Juan les Pins ne vous attire plus et le Pays Basque est truffé de terroristes. Allez donc passer vos vacances au Canada. Du 3 au 5 juin vous en profiterez pour faire un tour au Marché International du logiciel de Montréal qui regroupera près de 250 exposants, dont une majorité d'Etats-zuniens. Vous pourrez tenter la chance et essayer de vendre votre version de Homme-Paquet (Pac-Man), de Coureur de Filon (Lode Runner) ou de Renard du Ciel (Skyfox). Avec le max de royalties que vous empocherez, vous vous offrirez une virée en Californie où vous vous taperez la cloche avec le gagnant du concours trimestriel, en espérant que ce sera une gagnante. Beau programme, n'est-ce pas ?

Formation à l'assembleur

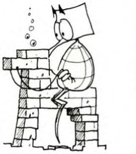
COURS D'ASSEMBLEUR

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

Cette semaine le 6502 d'ORIC en prend plein la mémoire. La semaine prochaine ce sera le tour du 6502 de l'APPLE.

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
N° 71 → ZX 81



Le Set-Reset possède trois états de base que nous allons résumer ci-dessous:

1. Etat SET: ŝ = 0 et r̂ = 1 (Q = 1 et q̂ = 0)
2. Etat RESET: ŝ = 1 et r̂ = 0 (Q = 0 et q̂ = 1)
3. Si ŝ = 1 et r̂ = 1, le circuit reste dans la dernière position qu'il occupait. En effet:

a. s'il était à l'état SET (ŝ = 0 et r̂ = 1) quand ŝ remonte à 1, les sorties Q et q̂ gardent pour valeur: Q = 1 et q̂ = 0
b. s'il était à l'état RESET (ŝ = 1 et r̂ = 0) quand r̂ passe à 1, les sorties Q et q̂ gardent pour valeur: Q = 0 et q̂ = 1

4. Quand ŝ et r̂ sont à zéro, le système est dans l'état SET (Q = 1 et q̂ = 0) qui est donc l'état actif prioritaire. Si ŝ remonte à 1 et que r̂ reste à 0, le système passera alors à l'état RESET. En revanche si r̂ remonte à 1 tandis que ŝ garde pour valeur 0 alors le système restera dans l'état SET.

5. Il reste un cas que nous n'avons pas étudié: si ŝ et r̂ remontent simultanément à l'état 1, le système passera dans un état indéterminé (ŝ = 1, r̂ = 1 et Q = 0 ou Q = 1).

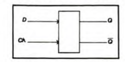
Il est donc essentiel lorsque l'on utilise ce circuit de ne pas commander simultanément les deux entrées ŝ et r̂. Ainsi, on évitera de se retrouver avec un circuit dans un état indéterminé. Vous vous rendez bien compte que ce circuit, même s'il n'est pas dépendant de la pendule, doit être manipulé avec précaution pour ne pas arriver dans l'état indéterminé vu ci-dessus. On voit clairement apparaître une notion temporelle jusqu'alors absente des circuits que nous avons étudiés. Cette notion temporelle est fondamentale en informatique, en effet il est inenvisageable de construire un micro-ordinateur sans tenir compte des facteurs temporels et de la synchronisation nécessaire entre les différents circuits élémentaires qui le composent.

Cette fonction temporelle prend toute son importance dans les circuits que nous allons regarder maintenant. Le premier système que nous étudierons se nomme la bascule D.

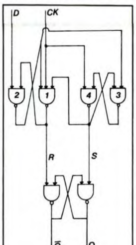
Pourquoi bascule ? Comme nous l'avons évoqué plus tôt dans ce cours, on parle de bascule pour tous les circuits dont l'état varie sur les fronts "montants" ou "descendants" de l'horloge. La variable CK prend alternativement deux valeurs (0 ou 1) suivant le rythme imposé par le quartz qui compose le coeur de l'horloge. L'instant du changement de valeur de CK est appelé "FRONT". On parle de "front montant" lorsque CK passe de zéro à un, réciproquement si CK passe de un à zéro, on dira qu'il s'agit d'un "front descendant".

Dans le cas de la bascule D, on dispose d'un circuit qui mémorise un signal sur le front montant de l'horloge. Au moment ou la variable CK passe de zéro à un, l'entrée D est recopiée dans la sortie Q. De même que pour le Set-Reset la bascule D offre une sortie complémentaire q̂. Mais regardons d'abord le schéma sous forme de brique informatique et sous forme de circuit composé de circuits électroniques élémentaires.

BASCULE D EN BRIQUE



SCHEMA DE LA BASCULE D



Nous savons qu'au moment où CK passe de 0 à 1, l'entrée D est recopiée sur la sortie Q. Par la suite la valeur de l'entrée D pourra être modifiée sans que l'état de la sortie Q en soit affecté, tant qu'un nouveau front montant ne sera pas détecté au niveau de CK. Comme vous l'avez sans doute constaté en regardant le schéma électronique de la bascule, celle-ci est composée de circuits Set-Reset. Nous allons donc pouvoir mener notre étude à partir de ces circuits élémentaires.

Regardons pour commencer ce qui se passe sur le circuit Set-Reset de sortie dont les entrées sont S et R.

1. si CK = 0, S et R ont toutes deux pour valeur 1. Le circuit Set-Reset est donc dans son état de mémoire quel que soit la valeur de D. Les deux sorties Q et q̂ sont donc indépendantes de D.

2. si CK = 1 on obtient après simplification des équations de base du circuit l'équivalence suivante:

ŝ = R

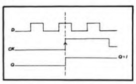
Cette équation admet deux solutions toutes deux indépendantes de D:

a. si S = 0 alors R = 1
b. si S = 1 alors R = 0

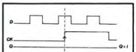
D'après ce que nous avons appris du circuit Set-Reset, pour ces deux solutions le circuit S-R de sortie est dans son état mémoire quel que soit D. Les sorties Q et q̂ sont donc indépendantes de D quel que soit l'état de l'horloge (CK = 0 ou CK = 1).

Observons maintenant, à l'aide de chronogrammes, ce qui se passe lors des transitions. Nous étudierons donc les deux possibilités suivantes: soit Q = 0 lorsque le front montant apparait au niveau de CK, soit Q = 1 lors de l'apparition du front montant.

1. Chronogramme d'une bascule D où la sortie Q était à 0 avant le front de montée de CK:



2. Chronogramme d'une bascule D où la sortie Q était à 1 avant le front de montée de CK:



L'activité du circuit S-R de sortie est donc fondamentale dans le fonctionnement de la bascule D. Le rôle de l'horloge CK n'est pas non plus négligeable. Les deux cas distincts de front (montant ou descendant) n'influent heureusement pas sur l'état de la sortie Q.

1. transition de 1 à 0 de CK (front de descente): ce front n'a aucune influence sur le système car quand CK = 1, le S-R de sortie est dans une position de mémoire. Quand CK = 0 alors S = R = 1, ce qui confirme la situation de mémoire du S-R de sortie.

2. transition de 0 à 1 de CK (front de montée): quand CK = 0, les NANDs (1) et (4) sont bloqués. S et R sont donc tous deux égaux à 1.

a. Si D = 0 et que CK passe de 0 à 1, R recopiera la valeur de D à la sortie du NAND (1).
b. Si D = 1 et que CK passe de 0 à 1, S prendra comme valeur 0, le NAND (4) devenant actif alors que le NAND (3) sera au même instant bloqué.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... SUR ORIC

LES DRAPEAUX

Aujourd'hui, nous allons accélérer quelque peu le rythme. Vous avez compris les principes de base, vous vous êtes aperçu que l'assembleur n'est pas plus compliqué que le basic, alors en route pour les sommets. C'est parti.
Il existe dans l'Oric, comme dans toute machine, un petit emplacement dans la mémoire qui indique par des moyens que nous allons voir, l'état de divers "drapeaux". Qu'est-ce qu'un drapeau ? C'est un bit ou un octet qui nous renseigne sur l'état du processeur.
Je sais, nous sommes sur la demi-page de droite, et je ne vais pas vous assommer avec de grandes définitions incompréhensibles. Prenons plutôt un exemple frappant comme nous les aimons, et ce à l'aide d'un petit listing, et j'irai même jusqu'à dire DEUX listings puisque le n° 1 est celui que vous utiliserez si vous disposez de l'assembleur "Monams", et le n° 2 dans le cas contraire.

LISTING 1

```
100 "          ORG $1000
110 "START:    LDA $2DF
120 "          CMP#$A0
130 "          BNE SUITE
140 "          JMP CHANGE
150 "SUITE:    CMP#$9B
160 "          BNE START
170 "          JMP FIN
180 "CHANGE:LDA $BBA3
190 "          CMP#$7
200 "          BEQ ENCORE
210 "          INC $BBA3
220 "          JMP START
230 "ENCORE:LDA#$0
240 "          STA $BBA3
250 "          JMP START
260 "FIN:      RTS
```

LISTING 2

```
10 FORN=#1000TO#1025:READA$:A=VAL("#"+A$):POKEN,A:NEXT:CALL #1000:END
20 DATA AD,DF,02,C9,A0,D0,03,4C,11,10,C9,9B,D0,F2,4C,26,10,AD,A3,BB
30 DATA C9,07,F0,06,EE,A3,BB,4C,00,10,A9,00,8D,A3,BB,4C,00,10
```

Petit mode d'emploi du programme: si vous tapez sur la barre d'espace, le mot "CAPS" en haut de l'écran va changer de couleur très rapidement, si vous appuyez sur une autre touche le défilement s'arrêtera et un appui sur ESC vous permettra de sortir.
Prenons les instructions une à une, c'est la méthode la plus simple. Et évitons tout de suite la première, qui n'est pas standard au 6502 mais est une "pseudo-instruction" (de quoi ? Une instruction pirate ?) dont le programme assembleur se sert pour déterminer où il doit implanter le programme en mémoire.
LDA $ 2DF, si vous avez suivi les cours précédents, vous devez comprendre. Après exécution de cette instruction, l'accumulateur (vous savez, la variable A) contiendra la même chose que ce qui est en # 2DF. Ok ? A= PEEK(# 2DF), et on n'en parle plus.
CMP # $ A0, là, c'est plus dur. Vous savez aussi (décidément, vous êtes des génies !) que # $ signifie "valeur immédiate". Ce n'est donc pas avec le contenu de l'octet A0 que nous allons traiter, mais avec la valeur A0. Et qu'allons-nous en faire, de cette superbe valeur ? La comparer ! CMP est l'abréviation de "compare", pouvaient-ils trouver plus simple ? Oui, ils auraient pu dire à quoi on compare la valeur en question. Comme je suis sympa, je vous le dis sans supplément de prix: on la compare au contenu de l'accumulateur.
Bon, après deux instructions, il est temps de faire le point. L'accumulateur contient une certaine valeur (que nous ne connaissons pas) et nous allons la comparer à A0. Bon. Et où va se trouver le résultat ? Hein ? Oukilé, le résultat ? Eh bien il est dans un drapeau. Ha Ha ! Vous ne vous y attendiez pas, hein ? J'aime surprendre mon public.
Bon, je me calme. Ce drapeau est invisible, c'est-à-dire que vous ne pouvez pas lire le contenu d'un octet pour connaître son état. Par contre, vous pouvez exécuter des instructions qui tiendront compte de cet état.
Le drapeau dont auquel que je veux vous causer porte le nom charmant de Z, qui est l'abréviation de "zéro". Lors de l'opération que nous venons d'effectuer, la comparaison a donné un résultat. Soit elle s'avère exacte, soit elle est fausse. Dans le premier cas, c'est-à-dire si l'accumulateur contient bien A0, le petit drapeau Z prendra automatiquement la valeur 0 (zéro). Intéressant, non ? Et si l'accu (je suis familier, pardonnez-moi) ne contient pas A0, la comparaison sera fausse, et Z contiendra la valeur 1 (un).
Nous avons avancé, mais qu'allons-nous en faire, de ce sacré drapeau ? Nous allons le tester ! Et ce, pas plus tard que tout de suite, avec l'instruction "BNE SUITE".
Une petite précision, tout d'abord: le mot "suite" est un label que j'ai choisi, il aurait pu s'appeler "cassoulet" ou "albert". Il désigne l'endroit du programme vers lequel je veux que le processeur se branche. Cela évite tout bêtement d'avoir à calculer des adresses de tête, le programme assembleur s'en chargeant.
BNE... signifie "Branch if Not Equal", ce qui traduit du zoulou donne "branchement si différent de zéro". Si QUOI est différent de zéro ? Si Z l'est ! Ca y est ? Vous accrochez les wagons ?
Les opérations auxquelles je viens de me livrer m'ont donné un résultat placé dans Z, et je déclare que si Z n'est pas égal à zéro, cela signifie que la comparaison est fausse, et je vais indiquer où je veux détourner le programme dans ce cas. Si par contre la comparaison s'avère, l'instruction sera sautée, et la suivante sera prise en compte. Résumons-nous: si A contient A0, le programme continuera sans se dérouter; par contre, si son contenu est différent, il ira continuer l'exécution à SUITE.
Bon, JMP CHANGE, pas besoin d'expliquer ? Saut inconditionnel à l'adresse CHANGE, tout simplement.
CMP# $ 9B, on prend les mêmes et on recommence. Le contenu de l'accumulateur n'a pas été affecté par les précédentes opérations, et on le compare cette fois à 9B (qui correspond à la touche ESC).
BNE START: même chose, si la comparaison précedente est vraie, on saute cette instruction, si elle est fausse, on se branche en START.
Un détail très important: le branchement ne s'effectue pas sur une adresse absolue, mais par rapport à la position de l'instruction. On pourrait traduire cela par, dans le premier cas, "saute 3 octets, et continue l'exécution". En effet, BNE SUITE se codera dans la mémoire "D0 03". Le fait que le second chiffre soit inférieur ou égal à 7F signifie que le branchement s'effectuera vers l'avant. Dans le second cas, BNE START sera codé "D0 F2". F2 est supérieur à 7F, donc le branchement s'effectuera vers l'arrière, et l'instruction signifie (attention) "branche-toi sur l'instruction qui se trouve (FE-F2) octets avant celle-ci". Je sais, c'est dur, mais il faut passer par là.
Autre chose: les branchements ne peuvent pas s'effectuer sur plus de 127 octets en avant ou en arrière.
Continuons notre périple: JMP FIN ne doit pas vous poser de problème, LDA $ BBA3 non plus, CMP# $ 7 non plus, et je change de paragraphe.
Parce que la suivante, BEQ ENCORE, vous ne la connaissez pas. Mais vous allez la trouver formidable: c'est la même que BNE, mais à l'envers. Cela signifie "Branch if EQual", que je n'hésiterai pas à traduire pas "branche si égal à zéro", avec toute l'outrecuidance qui me caractérise. D'où: si la comparaison est vraie, le programme se branche à l'endroit indiqué, sinon il saute l'instruction purement et simplement.
Voilà voilà.
Ah pardon, c'est pas fini. La suivante, INC $ BBA3, vous ne la connaissez pas non plus, mais elle est encore plus simple que les autres. INC signifie "incrémente". Donc, INC $ BBA3 veut dire "incrémente de 1 le contenu de l'adresse BBA3". Toujours ok ? POKE# BBA3,PEEK(# BBA3)+ 1. Ecco.
Si le contenu de l'octet arrivait à FF, puis qu'on l'incrémente une nouvelle fois, il reviendrait à 0, auquel cas l'indicateur Z serait automatiquement mis à 0. Voilà.
Cette fois-ci, le listing est terminé. Toutefois, j'aimerais ajouter quelques précisions: il existe d'autres drapeaux que nous expliquerons lors du prochain cours. C'est C (l'indicateur de retenue), V (l'indicateur de débordement de capacité), N (l'indicateur de signe), I (l'indicateur d'interruption), B (l'indicateur de break) et D (l'indicateur de mode décimal). Leur fonctionnement est identique à Z: ils peuvent prendre soit la valeur 0, soit la valeur 1.
Pour terminer, une petite anecdote amusante: la routine du saut indirect du 6502 est buggée lorsque l'adresse est contenue à cheval sur deux pages de mémoire. Essayez le programme suivant:

```
LDA# $ 00
STA$ FF
LDA# $ C0
STA$ 0100
JMP($ FF)
```

Et votre pauvre bécane est plantée. Intéressant, non ?
A la prochaine.

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

INVASION
Des Aliens comme s'il en pleuvait, des dangers à tous les coins de la galaxie, de l'action et du sang-froid : voilà ce qui vous guette dès que vous prendrez les commandes de votre vaisseau.

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.

XAVIOR
Plus vite, toujours plus vite ! Des kilomètres de pièces à fond les manettes. Heureusement, pas de radar à l'horizon et le compteur qui s'envole. Waow, c'est le pied d'acier.

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.

COBRA PINBALL
"Beau comme un camion" vous connaissez. "Splendide comme un flipper" vous allez l'apprendre avec ce super soft de course. Du massage et du bourrage en quantité, d'accord, mais aussi en qualité.

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 !!!!!

FRELON
Bande de petit salopards, vous n'êtes pas là pour frimer ! C'est la guerre, et malgré les ennemis qui nous canardent, il faut aller réparer ce sacré pont ! Le premier qui crie "Maman" a mon pied aux fesses !

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.

HYPER BIKER
Plus vélo que ça, tu pédales dans la choucroute. Plus de six participants, tu prends la queue. Plus beau que lui j'y crois pas. Na !

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

AIRBUS (MO5)
Plus vrai que nature le pilotage de cet Airbus. A vous de démontrer que vous en êtes digne !

FBI
Une bonne enquête vaut mieux que deux gangsters dans le dos, dans une impasse avec un réverbère en panne. Un vrai bon polar.

BATTLE FOR MIDWAY
Si vous avez la mégalo galopante, précipitez-vous : l'Amiral Fletcher, c'est vous ! A votre casquette...

3D FONGUS
Le Paris-Dakar en avion, ça vous dit ? C'est tout pareil, on perd la piste, on s'emplafonne des rhinocéros, mais on se marre bien.

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

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

STANLEY
Histoire en couleur, en musique et en PAROLES... Si, si, votre M05 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 rodent !

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 !

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.

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 !

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.

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

Nom/Prenom
Adresse
Ville
Code postal

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	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. 72

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 !

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...

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.

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 !

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

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.

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 !

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

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 dange:

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 !

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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 !

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

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 FLICHT SIMULATOR II	DISK	A J R	490
14 MASK OF THE SUN	DISK	A V R	290
15 TIME ZONE	DISK	A V R	900
16 IFR, SIMULATEUR DE VOL	DISK	F J R	380
17 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	380
18 CHOPLIFTER	DISK	A J M	300
19 HARD HAT MACK	DISK	A J M	380

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 BATTLE FOR MIDWAY	DISK/K7	F J R M *	200/150
8 GHOSTBUSTERS	DISK/K7	A J M *	149/250
9 BRUCE LEE	DISK ou K7	A J M *	230
10 SPELUNKER	DISK	A J M *	275
11 HYPER BIKER	K7	F J M *	90
12 WHISTLER'S BROTHER	DISK	A J M *	275
13 MR ROBOT	K7	A J M *	160
14 DECATHLON	DISK/K7	A J M *	130/230
15 BEACH HEAD	K7	A J M *	145
16 PSYTRON	K7	A R J *	140
17 MASK OF THE SUN	DISK	A V R *	340
18 VOYAGEUR	K7	F V *	145
19 CHINESE JUGGLER	K7	A J M *	95
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 ARABIAN NIGHTS	K7	A J M *	85
29 FLIGHT SIMULATOR II	DISK	A J R *	490
30 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	380
31 CHOPLIFTER	MODULE	A J M	380
32 HARD HAT MACK	DISK	A J M	380
33 ARCHON	DISK	A J M	380

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 3D FONGUS	K7	F J *	140
2 DEFENSE FORCE	K7	A J *	95
3 AIGLE D'OR	K7	F V R	180
4 MR WIMPY	K7	F J *	95
5 DOGGY	K7	F J *	120
6 SUPER JEEP	K7	F J *	140
7 HOBBIT	K7	A V R	210
8 COBRA PINBALL	K7	F J *	140
9 FRELON	K7	F J *	120
10 LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	K7	F V *	160
11 BIG BASTON	K7	F J *	120
12 PSYCHIATRIC	K7	F J *	120
13 TENDRE POULET	K7	F V R	120
14 LANCELOT	K7	F J *	150
15 TERMINUS	K7	F J *	120
16 ULTIMA ZONE	K7	A J *	95
17 SCUBA DIVE	K7	A J *	105
18 MISSION DELTA	K7	F J R	95
19 GASTRONON	K7	F J	75

SPECTRUM

1 XAVIOR	K7	F J *	70
2 MATCH POINT	K7	A J M *	95
3 SABRE WULF	K7	A J *	140
4 UNDERWORLDE	K7	A V *	135
5 LORDS OF MIDNIGHT	K7	A V *	100
6 ATIC ATAC	K7	A J M *	95
7 PSYTRON	K7	A R J *	90
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

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

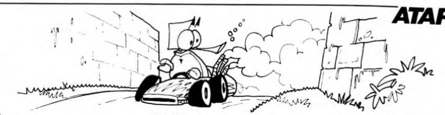
1 FBI	K7	A J M *	190
2 INVASION	K7	F J *	155
3 AIRBUS MO5	Module	F J M *	475
4 ELIMINATOR	K7	F J M *	120
5 PULSAR II	K7	F J M *	140
6 STANLEY MO5	K7	J M *	140
7 SPACE SHUTTLE SIMULATOR MO5	K7	F R J *	260
8 VOX	K7	F L *	180
9 YETI	K7	J M *	140
10 LABYRINTHE SURVIE	K7	F V M *	190
11 BIDUL	Disk ou K7	F J	190
12 BACKGAMMON	K7	R *	170
13 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

RALLYE

ATARI



A bord de votre bolide, vous devez atteindre la ligne d'arrivée en temps limité. Attention: les murs constituent un piège mortel car ils ont été enduits de glue. Changez de vitesse avec le bouton de tir.

Michel PICCO

```
1 REM __ RALLYE de PICCO MICHEL_____
2 REM _________ ATARI XL __________
3 REM ______________________________
5 DIM N1$(6),N2$(6),N3$(6),SC(100),A$(6)
:SC(1)=0:SC(2)=0:SC(3)=0:SC=0:TA=0
10 GOSUB 1700
15 GOSUB 1200:GOSUB 1000
20 HAUT=100:BAS=200:EST=300:OUEST=400
30 SE=500:SO=600:NE=550:NO=650
40 RETOUR=90
49 REM
50 REM ______ Mouvement P/M ______
51 REM
60 JOY=STICK(0):IF JOY<>15 AND PEEK(5325
2)<>1 THEN SC=SC+10
65 ON JOY GOSUB RETOUR,RETOUR,RETOUR,RET
OUR,SE,NE,EST,RETOUR,SO,NO,OUEST,RETOUR,
BAS,HAUT,RETOUR
70 IF STRIG(0)=0 AND VIT=1 THEN VIT=2.5:
SOUND 0,243,12,4:SOUND 1,0,0,0:GOTO 90
80 IF STRIG(0)=0 AND VIT=2.5 THEN VIT=1:
SOUND 1,121,12,4:SOUND 0,0,0,0
90 TP=TP-(INT(VIT)*0.2):SC=INT(SC-(VIT*2
)):GOSUB 970:IF TP<1 THEN GOTO 1800
95 GOSUB 660:GOTO 60
100 X=X-1:RESTORE 120:IF X<0 THEN X=0
105 IF PEEK(53252)=1 THEN X=X+1:SC=SC-25
110 FOR I=0 TO 7:READ B:POKE PSTART+X+I,
B:NEXT I
111 POKE PSTART+X+ST,0:RETURN
120 DATA 90,126,90,24,189,255,153,60
200 X=X+1:RESTORE 220:IF X>250 THEN X=25
0
205 IF PEEK(53252)=1 THEN X=X-1:SC=SC-25
210 FOR I=0 TO 7:READ B:POKE PSTART+X+I,
B:NEXT I
211 POKE PSTART+X-SU,0:RETURN
220 DATA 60,153,255,189,24,90,126,90
300 H=H+VIT:IF H>200 THEN H=200
305 IF PEEK(53252)=1 THEN H=H-(VIT):SC=S
C-25
310 POKE HPOS,H
312 IF LE=1 THEN LE=0:RETURN
320 DATA 112,39,178,255,255,178,39,112
330 RESTORE 320
340 FOR I=0 TO 7:READ B:POKE PSTART+X+I,
B:NEXT I
350 RETURN
400 H=H-VIT:IF H<50 THEN H=50
405 IF PEEK(53252)-1 THEN H-H+(VIT):SC-S
C-25
410 POKE HPOS,H
412 IF LE=1 THEN LE=0:RETURN
420 DATA 14,228,77,255,255,77,228,14
430 RESTORE 420
440 FOR I=0 TO 7:READ B:POKE PSTART+X+I,
B:NEXT I
450 RETURN
500 GOSUB BAS:LE=1:GOSUB EST:RETURN
550 GOSUB HAUT:LE=1:GOSUB EST:RETURN
600 LE=1:GOSUB OUEST:GOSUB BAS:RETURN
650 GOSUB HAUT:LE=1:GOSUB OUEST:RETURN
660 REM _____ Erreurs ___________
670 IF PEEK(53252)=0 THEN RETURN
680 IF PEEK(53252)=2 THEN GOTO 700
690 POKE 53278,0:RETURN
700 REM _____ Victoire ___________
710 RESTORE 730:POKE 751,2:SOUND 0,0,0,0
:SOUND 1,0,0,0
720 ? CHR$(125):POKE 656,2:POKE 657,2:?
"  Vous avez l'ETOFFE d'un heros. "
730 DATA 243,121,60,243,121,60,108,96,91
,45,60,108,96,91,45,162,0
740 FOR I=1 TO 17:READ SO:SOUND 3,SO,10,
6:FOR J=1 TO 30:NEXT J:NEXT I
750 FOR I=1 TO 200:NEXT I:? :? :? " PRES
SEZ LE BOUTON POUR  CONTINUER  "
760 IF STRIG(0)<>0 THEN 760
770 POKE HPOS,1:POKE 53278,0
780 TA=TA+10
790 SC=SC+200
800 GOSUB 1600:GOTO 15
970 REM ______ Tableau __________
980 POKE 656,1:POKE 657,10:? INT(TP);" "
:POKE 656,1:POKE 657,22:? INT(SC);" ":PO
KE 656,1:POKE 657,38:? INT(VIT);
990 RETURN
997 REM
998 REM ____ Initialisations ______
999 REM
1000 VIT=1:ST=8:SU=1
1010 PMUN=1:COL=704:HPOS=53248
1050 POKE 559,46:POKE 53277,3
1060 PMBASE=PEEK(106)-8:POKE 54279,PMBAS
E
1070 PSTART=PMBASE*256+512
1080 POKE COL,54:H=119:POKE HPOS,H:POKE
623,1
1090 FOR I=0 TO 255:POKE PSTART+I,0:NEXT
 I
1100 GOSUB 400:SOUND 0,121,12,4:RETURN
1199 REM
1200 REM ______ Circuits _______
1201 REM
1210 GRAPHICS 3:SETCOLOR 4,0,0:SETCOLOR
2,8,2:SETCOLOR 0,12,6:SETCOLOR 1,3,6:POK
E 752,1
1222 POKE 656,1:POKE 657,0:? "  TEMPS :
     SCORE :        VITESSE :  "
1230 COLOR 1:PLOT 0,0:DRAWTO 39,0:DRAWTO
 39,19:DRAWTO 0,19:DRAWTO 0,0
1240 ON CHOIX GOSUB 1300,1400,1500
1250 RETURN
1299 REM
1300 REM ______ Circuit N'1 _______
1301 REM
1310 X=64:TP=INT((75-TA)+TP):RESTORE 136
0
1320 FOR J=1 TO 37
1330 READ PX,PY,DX,DY
1340 PLOT PX,PY:DRAWTO DX,DY
1350 NEXT J:COLOR 2:PLOT 20.5,10:DRAWTO
20.5,15:RETURN
1360 DATA 0,1,3,1,15,1,25,1,36,1,39,1,0,
2,2,2,16,2,24,2,37,2,39,2,0,3,1,3,17,3,2
3,3,38,3,39,3
1370 DATA 6.5,4,10,4,28,4,31.5,4,5.5,5,1
1,5,27,5,33,5,4.5,6,12,6,26,6,34,6,4.5,7
,14,7,24,7,34,7,4.5,8,34,8
1380 DATA 4.5,9,34,9,4.5,10,14,10,24,10,
34,10,4.5,11,12,11,26,11,34,11,5.5,12,11
,12,27,12,33,12
1390 DATA 6.5,13,10,13,28,13,31.5,13,0,1
6,1,16,17,16,23,16,38,16,39,16,0,17,2,17
,16,17,24,17,37,17,39,17
1395 DATA 0,18,3,18,15,18,25,18,36,18,39
,18,19.5,10,19.5,15
1399 REM
1400 REM ____ Circuit N'2 ________
1401 REM
1410 X=80:TP=INT((85-TA)+TP):RESTORE 146
0
1420 FOR J=1 TO 38
1430 READ PX,PY,DX,DY
1440 PLOT PX,PY:DRAWTO DX,DY
1450 NEXT J:COLOR 2:PLOT 20.5,15:DRAWTO
20.5,18:RETURN
1460 DATA 0,1,3,1,36,1,39,1,0,2,2,2,37,2
,39,2,0,3,1,3,38,3,39,3,7,4,32,4,15,5,25
,5,17,6,23,6,18,7,22,7,19,8,21,8
1470 DATA 0,9,11,9,19,9,21,9,29,9,39,9,1
9,10,21,10,18,11,22,11,17,12,23,12,15,13
,25,13,6,14,33,14
1480 DATA 0,16,1,16,38,16,39,16,0,17,2,1
7,37,17,39,17,0,18,3,18,36,18,39,18,0,10
,3,10,36,10,39,10,20,15,20,18
1490 DATA 0,11,2,11,37,11,39,11,0,12,1,1
2,38,12,39,12,0,6,1,6,38,6,39,6,0,7,2,7,
37,7,39,7,0,8,3,8,36,8,39,8
1499 REM
1500 REM ____ Circuit N'3 ________
1501 REM
1510 X=80:TP=INT((95-TA)+TP):RESTORE 156
0
1520 FOR J=1 TO 32
1530 READ PX,PY,DX,DY
1540 PLOT PX,PY:DRAWTO DX,DY
1550 NEXT J:COLOR 2:PLOT 20.5,15:DRAWTO
20.5,18:RETURN
1560 DATA 0,1,3,1,36,1,39,1,0,2,2,2,37,2
,39,2,0,3,1,3,38,3,39,3,7,4,31,4,27,5,32
,5,0,6,1,6,28,6,33,6
1570 DATA 0,7,2,7,29,7,34,7,0,8,3,8,30,8
,34,8,0,9,24,9,30,9,34,9,0,10,3,10,30,10
,34,10,0,11,2,11,29,11,34,11
1580 DATA 0,12,1,12,28,12,33,12,27,13,32
,13,7,14,31,14,27,14,31,14,0,16,1,16,38,
16,39,16,0,17,2,17,37,17,39,17
1590 DATA 0,18,3,18,36,18,39,18,20,15,20
,18
1599 REM
1600 REM ______ Selection __________
1601 REM
1610 GRAPHICS 1+16:FOR I=1 TO 50:NEXT I:
POKE 53279,0
1620 CHOIX=1:SELCT=2
1630 POSITION 2,4:? #6;"POUR JOUER,TAPEZ
 ":POSITION 7,6:? #6;"start"
1640 POSITION 5,10:? #6;"CIRCUIT ";CHOIX
1650 POSITION 5,11:? #6;"__________"
1660 POSITION 2,15:? #6;"POUR LE ";SELCT
;",TAPEZ ":POSITION 7,17:? #6;"select"
1670 IF PEEK(53279)=6 OR STRIG(0)=0 THEN
 RETURN
1680 IF PEEK(53279)=5 THEN CHOIX=SELCT:S
ELCT=SELCT+1
1690 IF SELCT>3 THEN SELCT=1
1695 GOTO 1640
1699 REM
1700 REM ______ Presentation _______
1701 REM
1710 GRAPHICS 1:SETCOLOR 2,0,0
1720 POSITION 4,1:? #6;"picco michel":FO
R I=1 TO 100:NEXT I
1730 POSITION 7,7:? #6;"______ "
1740 POSITION 7,9:? #6;"rallye "
1750 POSITION 7,10:? #6;"______ ":FOR I=
1 TO 150:NEXT I
1760 POSITION 0,18:? #6;"UTILISER LE JOY
STICK":POSITION 0,19:? #6;"_____________
_______":FOR I=1 TO 11:NEXT I
1770 IF PEEK(53279)=6 OR STRIG(0)=0 THEN
 GOTO 1600
1780 POSITION 0,18:? #6;"
     ":POSITION 0,19:? #6;"
      ":FOR I=1 TO 10:NEXT I
1790 GOTO 1760
1799 REM
1800 REM ______ Fin du temps ________
1801 REM
1810 FOR I=1 TO 250 STEP 0.7:SOUND 2,I,1
0,12:NEXT I:SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:
SOUND 2,0,0,0
1815 FOR I=1 TO 500:NEXT I
1820 ? CHR$(125)
1830 POKE 656,2:POKE 657,6:? " FIN DU TE
MPS REGLEMENTAIRE ":POKE HPOS,1
1840 FOR I=1 TO 500:NEXT I
1849 REM
1850 REM ______ Resultats __________
1851 REM
1855 GOSUB 1950
1860 GRAPHICS 1+16
1870 POSITION 5,2:? #6;"r a l l y e":POS
ITION 5,3:? #6;"___________"
1880 POSITION 1,7:? #6;"1up : ........."
1882 POSITION 1,10:? #6;"2nd : .........
"
1885 POSITION 1,13:? #6;"3th : .........
"
1890 POSITION 1,21:? #6;"pour rejouer,st
art"
1900 POSITION 7,7:? #6;N1$:POSITION 15,7
:? #6;SC(1)
1910 POSITION 7,10:? #6;N2$:POSITION 15,
10:? #6;SC(2)
1920 POSITION 7,13:? #6;N3$:POSITION 15,
13:? #6;SC(3)
1930 IF PEEK(53279)=6 OR STRIG(0)=0 THEN
 SC=0:TA=0:GOTO 10
1940 GOTO 1930
1949 REM
1950 REM _____ Classement __________
1951 REM
1955 SC=INT(SC)
1960 IF SC<SC(3) THEN RETURN
1965 GOSUB 2010
1970 IF SC<SC(2) THEN SC(3)=SC:N3$=A$:RE
TURN
1980 IF SC<SC(1) THEN SC(3)=SC(2):SC(2)=
SC:N3$=N2$:N2$=A$:RETURN
1990 IF SC>=SC(1) THEN SC(3)=SC(2):SC(2)
=SC(1):SC(1)=SC:N3$=N2$:N2$=N1$:N1$=A$:R
ETURN
2000 REM DEMANDE LE NOM
2010 GRAPHICS 1:SETCOLOR 2,4,0
2020 POSITION 4,5:? #6;"ENTRE TON NOM ":
POSITION 4,6:? #6;"______________"
2030 POKE 656,2:POKE 657,12:? ">> ";:INP
UT A$
2040 RETURN
```

TRS 80

Suite de la page 8

```
870 D2=D1(6):D1=D1(7):GOSUB6500
900 REM =========> TEST NUMERO 5 <=========
910 CLS:PRINT@0,"TEST NUMERO ==> (5)";:GOSUB6600:R
ANDOM
920 FORI=1TO3:D(I)=RND(6):NEXT
930 D(I)=RND(7)-1
940 IFD(I)+D(I-3)>6THENI=I-1:GOTO930
945 IFI<6THENI=I+1:GOTO930
950 D(7)=D(4)+D(1):D(8)=D(5)+D(2):D(9)=D(6)+D(3)
970 PRINT@64,D$(D(1));@72,D$(D1(1));@86,D$(D(2));@
94,D$(D1(2));@108,D$(D(3));@116,D$(D1(3));
980 PRINT@384,D$(D(4));@392,D$(D1(4));@406,D$(D(5)
);@414,D$(D1(5));@428,D$(D(6));@436,D$(D1(6));
990 PRINT@704,D$(D(7));@712,D$(D1(7));@726,D$(D(8)
);@734,D$(D1(8));@748,D$(0);@756,D$(0);
1000 GOSUB6400:GOSUB6000
1010 IFT(1)=D(9)ANDT(2)=D1(9)THENG=G+1:GOSUB6200EL
SEGOSUB6300
1020 D2=D(9):D1=D1(9):GOSUB6500
1100 REM ===========> TEST NUMERO 6 <===========
==
1110 CLS:PRINT@0,"TEST NUMERO ==> (6)";:GOSUB6600
1120 PRINT@384,D$(D1(12));@392,D$(D1(11));@406,D$(
D1(10));@414,D$(D1(9));@428,D$(D1(8));@436,D$(D1(7
));
1130 PRINT@704,D$(D1(6));@712,D$(D1(5));@726,D$(D1
(4));@734,D$(D1(3));@748,D$(0);@756,D$(0);
1140 GOSUB6400:GOSUB6000
1150 IFT(1)=D1(2)ANDT(2)=D1(1)THENG=G+1:GOSUB6200E
LSEGOSUB6300
1160 D2=D1(2):D1=D1(1):GOSUB6500
1200 REM ===========> TEST NUMERO 7 <===========
===
1210 CLS:PRINT@0,"TEST NUMERO ==> (7)";:GOSUB6600:
RANDOM
1220 FORI=1TO6:D(I)=RND(6):NEXT
1230 IFD(1)-D(2)<0THEND(7)=D(2)-D(1)ELSED(7)=D(1)-
D(2)
1240 IFD(3)-D(4)<0THEND(8)=D(4)-D(3)ELSED(8)=D(3)-
D(4)
1250 IFD(5)-D(6)<0THEND(9)=D(6)-D(5)ELSED(9)=D(5)-
D(6)
1270 PRINT@64,D$(D1(1));@72,D$(D(1));@86,D$(D1(4))
;@94,D$(D(2));@108,D$(D1(7));@116,D$(D(7));
1280 PRINT@384,D$(D1(2));@392,D$(D(3));@406,D$(D1(
5));@414,D$(D(4));@428,D$(D1(8));@436,D$(D(8));
1290 PRINT@704,D$(D1(3));@712,D$(D(5));@726,D$(D1(
6));@734,D$(D(6));@748,D$(0);@756,D$(0);
1300 GOSUB6400:GOSUB6000
1310 IFT(1)=D1(9)ANDT(2)=D(9)THENG=G+1:GOSUB6200EL
SEGOSUB6300
1320 D2=D1(9):D1=D(9):GOSUB6500
1400 REM ===========> TEST NUMERO 8 <===========
=
1410 CLS:PRINT@0,"TEST NUMERO ==> (8)";:GOSUB6600
1420 PRINT@384,D$(D1(1));@392,D$(D1(3));@406,D$(D1
(4));@414,D$(D1(6));@428,D$(D1(7));@436,D$(D1(2));
1430 PRINT@704,D$(D1(3));@712,D$(D1(5));@726,D$(D1
(6));@734,D$(D1(1));@748,D$(0);@756,D$(0);
1440 GOSUB6400:GOSUB6000
1450 IFT(1)=D1(2)ANDT(2)=D1(4)THENG=G+2:GOSUB6200E
LSEGOSUB6300
1460 D2=D1(2):D1=D1(4):GOSUB6500
1500 REM ==========> TEST NUMERO 9 <=============
1510 CLS:PRINT@0,"TEST NUMERO ==> (9)";:RANDOM:T$=
"3456":I=0
1520 I=I+1:P=RND(4)
1530 T1$=MID$(T$,P,1):D(I)=VAL(T1$)
1540 IFI<2THEN1520
1550 D(3)=D(2)-1:D(4)=D(1)-1:D(5)=D(2)-2:D(6)=D(1)
-2:D(7)=D(2)-3:D(8)=D(1)-3
1560 PRINT@108,D$(D(1));@116,D$(D(2));
1570 PRINT@384,D$(D(3));@392,D$(D(1));@406,D$(D(4)
);@414,D$(D(3));@428,D$(D(5));@436,D$(D(4));
1580 PRINT@704,D$(D(6));@712,D$(D(5));@726,D$(D(7)
);@734,D$(D(6));@748,D$(0);@756,D$(0);
1590 GOSUB6400:GOSUB6000
1600 IFT(1)=D(8)ANDT(2)=D(7)THENG=G+2:GOSUB6200ELS
EGOSUB6300
1610 D2=D(8):D1=D(7):GOSUB6500
1700 REM ===========> TEST NUMERO 10 <==========
1710 CLS:PRINT@0,"TEST NUMERO ==> (10)";:GOSUB6600
:RANDOM
1720 FORI=1TO3:D(I)=RND(6):NEXT
1730 D(I)=RND(7)-1
1740 IFD(I)+D(I-3)>6THENI=I-1:GOTO1730
1745 IFI<6THENI=I+1:GOTO1730
1750 D(7)=D(1)+D(4):D(8)=D(2)+D(5):D(9)=D(3)+D(6)
1760 PRINT@64,D$(D(1));@72,D$(D1(9));@86,D$(D(7));
@94,D$(D1(7));@108,D$(D(4));@116,D$(D1(8));
1770 PRINT@384,D$(D(2));@392,D$(D1(6));@406,D$(D(8
));@414,D$(D1(4));@428,D$(D(5));@436,D$(D1(5));
1780 PRINT@704,D$(D(3));@712,D$(D1(3));@726,D$(D(9
));@734,D$(D1(1));@748,D$(0);@756,D$(0);
1790 GOSUB6400:GOSUB6000
1800 IFT(1)=D(6)ANDT(2)=D1(2)THENG=G+3:GOSUB6200EL
SEGOSUB6300
1810 D2=D(6):D1=D1(2):GOSUB6500
1900 REM ==========> TEST NUMERO 11 <===========
1910 CLS:PRINT@0,"TEST NUMERO ==> (11)";:GOSUB6600
:RANDOM
1920 FORI=1TO6:D(I)=RND(7)-1:NEXT
```

Suite page 23

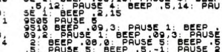
GHOST CASTLE

COMMODORE 64

Si les fantômes ne vous effraient pas, n'hésitez pas à leur faire la chasse. Attention tout contact avec l'un d'entre eux ou avec un des murs du château vous sera fatal.

Hervé JOURDAN

```
10 REM ++++++++++++++++++++++
20 REM +++ JOURDAN HERVE +++
30 REM ++++++++++++++++++++++
40 REM +++ GHOST CASTLE ++++
50 REM ++++++++++++++++++++++
60 REM +++++ CBM 64 ++++++++
70 REM ++++++++++++++++++++++
80 GOSUB1380:S=54272
90 IFPEEK(44)<>10THEN1900
100 A$="UN INSTANT SVP ...":J=100:K=0:GOSUB1510
110 FORI=0TO62:READQ:POKE832+I,Q:NEXT
120 FORU=32TO35:FORI=0TO62:READQ:POKEU*64+I,Q:NEXTI,U
130 FORI=0TO62:READQ:POKE960+I,Q:NEXT
140 FORI=0TO62:READQ:POKE896+I,Q:NEXT
150 FORI=49152TO49185:READQ:POKEI,Q:NEXT
160 FORI=49395TO49592:READQ:POKEI,Q:NEXT
170 FORI=49783TO49851:READQ:POKEI,Q:NEXT
180 FORI=49920TO50068:READQ:POKEI,Q:NEXT
190 PRINT""TAB(20)"                ";:GOSUB1590
200 VS=3:V=53248
210 T1=2:T2=2:TB=0
220 POKE2040,34:POKE2041,15:POKE2042,13
230 POKE2043,13:POKE2044,13:POKE2045,13
240 POKE2046,14:POKE2047,14:POKEV+37,9
250 POKEV+38,2:POKEV+39,14:POKEV+40,2
260 POKEV+41,6:POKEV+42,6:POKEV+43,6
270 POKEV+44,6:POKEV+45,0:POKEV+46,0
280 GOSUB1720:POKE53281,1:PRINTCHR$(142)
290 REM ***  1 FANTOME  ***
300 GOSUB940
310 X(0)=208:X(1)=30:X(2)=224:X(3)=200:X(4)=100:X(5)=30
320 Y(0)=160:Y(1)=158:Y(2)=64:Y(3)=208:Y(4)=80:Y(5)=200
330 N=2:POKEV+21,7
340 GOSUB910
350 SYS49152:HH=PEEK(V+30):KK=PEEK(V+31)
360 IFPEEK(251)=1 THENGOSUB1200:GOTO380
370 IF(PEEK(V+30)AND1)=1OR(PEEK(V+31)AND1)=1THENGOSUB1310:
    GOTO330
380 IFVS=0THEN1800
390 IFPEEK(V)<10THEN410
400 GOTO350
410 TB=TB+1
420 IFTB=2THENTB=0:GOTO440
430 GOSUB1100:GOSUB1300:GOTO330
440 REM ***  2 FANTOMES  ***
450 GOSUB940
460 N=3:POKEV+21,15
470 GOSUB910:GOSUB1300
480 SYS49165:HH=PEEK(V+30):KK=PEEK(V+31)
490 IFPEEK(251)=1THENGOSUB1200:GOTO510
500 IF(PEEK(V+30)AND1)=1OR(PEEK(V+31)AND1)=1THENGOSUB1310:
    GOTO460
510 IFVS=0THEN1800
520 IFPEEK(V)<10THEN540
530 GOTO480
540 TB=TB+1
550 IFTB=2THENTB=0:GOTO570
560 GOSUB1100:GOTO460
570 REM ***  3 FANTOMES  ***
580 GOSUB940:GOSUB1300
590 N=4:POKEV+21,31
600 GOSUB910
610 SYS49174:HH=PEEK(V+30):KK=PEEK(V+31)
620 IFPEEK(251)=1THENGOSUB1200:GOTO640
630 IF(PEEK(V+30)AND1)OR(PEEK(V+31)AND1)=1THENGOSUB1310:
    GOTO590
640 IFVS=0THEN1800
650 IFPEEK(V)<10THEN670
660 GOTO610
670 TB=TB+1
680 IFTB=2THENTB=0:GOTO700
690 GOSUB1100:GOSUB1300:GOTO590
700 REM ***  4 FANTOMES  ***
710 GOSUB940:GOSUB1300
720 N=5:POKEV+21,63
730 GOSUB910
740 SYS49180:HH=PEEK(V+30):KK=PEEK(V+31)
750 IFPEEK(251)=1THENGOSUB1200:GOTO770
760 IF(PEEK(V+30)AND1)=1OR(PEEK(V+31)AND1)=1THENGOSUB1310:
    GOTO720
770 IFVS=0THEN1800
780 IFPEEK(V)<10THEN800
790 GOTO740
800 TB=TB+1
810 IFTB=2THEN830
820 GOSUB1100:GOSUB1300:GOTO720
830 REM SORTIE
840 GOSUB1380:POKE2040,32:POKEV+1,205:POKEV+21,1:W=.5
850 POKEV+27,1:FORI=120TO255STEP3:POKE2040,32.5+W:POKEV,I
860 FORT=0TO80:NEXT:W=-W:NEXT
870 POKEV+16,1:FORI=0TO63STEP3:POKE2040,32.5+W:POKEV,I
880 FORT=0TO80:NEXT:W=-W:NEXT
890 POKEV+21,0
900 GOTO1800
910 FORU=0TON:GOSUB920:NEXT:POKE254,2:POKE251,2:POKE252,0:
    RETURN
920 REM AFFICHAGE
930 POKEV+U*2,X(U):POKEV+U*2+1,Y(U):RETURN
940 PRINT"":X(0)=208:Y(0)=160
950 A1$="                                   "
960 A2$="                                   "
970 A3$="                                   "
980 A4$="                                   "
990 A5$="                                   "
1000 A6$="                                  "
1010 A7$="                                  "
1020 A8$="                                  "
1030 PRINTA1$:PRINTA8$:PRINTA8$:PRINTA8$:PRINTA3$
1040 FORT=0TO5:PRINTA2$:NEXT
1050 PRINTA4$:FORT=0TO5:PRINTA5$:NEXT
1060 PRINTA6$:FORT=0TO4:PRINTA7$:NEXT:PRINTA1$;:PRINT""
1070 PRINTTAB(33)"SCORE":PRINT""TAB(33)"VIES"VS:PRINT""TAB(33)"RECORD"
1080 PRINT""TAB(32)MS
1090 RETURN
1100 PRINT"":X(0)=50:Y(0)=208
1110 B8$="                                  "
1120 A9$="                                  "
1130 B0$="                                  "
1140 B1$="                                  "
1150 B2$="                                  "
1160 B3$="                                  "
1170 PRINTA1$:PRINTA8$:PRINTA8$:PRINTA8$:PRINTB8$:FORT=0TO5
1180 PRINTA9$:NEXT:PRINTB0$:FORT=0TO5:PRINTB1$:NEXT
1190 PRINTB2$:FORT=0TO4:PRINTB3$:NEXT:PRINTA1$;:PRINT"":GOTO1070
1200 REM TIR
1210 POKE251,0
1220 IF(PEEK(V+30)AND2)=2THENSC=SC+30:GOSUB1300:GOTO1330
1230 IF(PEEK(V+30)AND4)=4THENSC=SC+10:GOSUB1300:GOTO1340
1240 IF(PEEK(V+30)AND8)=8THENSC=SC+10:GOSUB1300:GOTO1350
1250 IF(PEEK(V+30)AND16)=16THENSC=SC+10:GOSUB1300:GOTO1360
1260 IF(PEEK(V+30)AND32)=32THENSC=SC+10:GOSUB1300:GOTO1370
1270 POKEV+21,(PEEK(V+21)AND127)
1280 HH=PEEK(V+30):RETURN
1290 REM AFFICHAGE
1300 PRINT""TAB(32)SC:PRINT""TAB(37)VS:RETURN
1310 VS=VS-1:GOSUB1300:RETURN
1320 REM POSITIONS FANTOMES
1330 POKEV+21,(PEEK(V+21)AND253):GOTO1270
1340 POKEV+4,208:POKEV+5,208:GOTO1270
1350 POKEV+6,50:POKEV+7,208:GOTO1270
1360 POKEV+8,70:POKEV+9,140:GOTO1270
1370 POKEV+10,208:POKEV+11,180:GOTO1270
1380 POKE53281,1:PRINT"          "
1390 PRINT"                 "
1400 PRINT"           ":PRINT"           ":PRINT"          "
1410 PRINT"           ":PRINT"           "
1420 PRINT"           ":PRINT"           ":PRINT"            "
1430 PRINT"           ":PRINT"      "
1440 PRINT"           ":PRINT"          "
1450 PRINT"           ":PRINT"          "
1460 PRINT"           ":FORY=1TO5:PRINT"          ":NEXT
1470 PRINT"                     ";
1480 PRINT"                     ";:PRINT"  ";
1490 PRINTCHR$(14);:PRINTTAB(20)"          "
1500 RETURN
1510 REM CHR$-AFFICHAGE
1520 PRINTSPC(J):FORI=1TOLEN(A$):PRINTTAB(I+K)MID$(A$,I,1);
1530 FORH=0TO90:NEXTH
1540 IFASC(MID$(A$,I,1))=32THEN1570
1550 POKES+24,15:POKES+5,10:POKES+6,4
1560 POKES+1,33:POKES,33:POKES+4,33:POKES+4,32
1570 NEXTI
1580 RETURN
1590 REM INITIALISATION
1600 S=54272:FORT=STOS+24:POKET,0:NEXT
1610 A$="BONJOUR":J=80:K=20:GOSUB1510
1620 A$="VOTRE MISSION CONSISTE":J=67:K=14:GOSUB1510
1630 A$="A SORTIR DU CHATEAU":J=20:K=9:GOSUB1510
1640 A$="HANTE PAR DES FANTOMES":J=19:K=0:GOSUB1510
1650 A$="REDOUTABLES.":J=25:K=0:GOSUB1510
1660 A$="XOTRE AFME EST UN":J=64:K=0:GOSUB1510
1670 A$="RAYON PARALYSANT.":J=23:GOSUB1510
1680 A$="\EFIEZ-VOUS CAR ILS":J=62:K=0:GOSUB1510
1690 A$="REAPPARAISSENT A UN":J=20:K=0:GOSUB1510
1700 A$="ENDROIT PRECIS.IARE A VOUS":J=18:K=0:GOSUB1510
1710 RETURN
1720 REM ANIMATION
1730 POKE2040,34:POKEV+1,205:Z=.5:POKEV+21,1:POKEV+27,1
1740 POKEV+16,1:FORI=63TO0STEP-3:POKEV,I:POKE2040,34.5+Z
1750 FORA=0TO80:NEXT:Z=-Z:NEXT
1760 POKEV+16,0
1770 FORI=255TO100STEP-3:POKEV,I:POKE2040,34.5+Z
1780 FORA=0TO80:NEXT:Z=-Z:NEXT
1790 POKEV+21,0:RETURN
1800 REM FIN DE PARTIE
1810 POKEV+21,0
1820 GOSUB1380
1830 IFSC>MSTHENMS=SC
1840 A$="VOULEZ-VOUS REJOUER ?":J=95:K=0:GOSUB1510
1850 POKE198,0
1860 GETR$
1870 IFR$="O"THENVS=3:SC=0:T1=2:T2=2:PRINTCHR$(142):TB=0:GOTO290
1880 IFR$="N"THENPRINT"";:PRINTCHR$(142):END
1890 GOTO1860
1900 REM RECHARGEMENT
1910 A$="VOUS AVEZ OUBLIEZ DE TAPER":J=94:K=0:GOSUB1510
1920 A$="POKE44,10:POKE2560,0":J=58:K=0:GOSUB1510
1930 FORY=0TO5000:NEXT:PRINT"";:END:NEW
1940 REM SPRITES
1950 DATA0,0,0,0,0,0,0,32,0,0,112,0,0,168,0,1,252,0,7,255,128,63,255,128
1960 DATA63,254,128,55,252,128,39,252,0,3,248,0,1,248,0,1,240,0,3,224,0
1970 DATA3,192,0,3,128,0,7,0,0,7,0,0,14,0,0,28,0,0
1980 DATA0,0,0,0,252,0,3,255,0,3,240,0,3,
     192,0,3,240,0,0,255,0
1990 DATA0,40,0,0,170,0,0,170,128,0,138,128,
     0,162,128,0,168,128
2000 DATA0,170,128,0,170,128,0,170,128,0,21,
     0,0,21,0,0,20,0,0,20,0,0,21,0
2010 DATA0,0,0,0,252,0,3,255,0,3,240,0,3,
     192,0,3,240,0,0,255,0,0,140,0,0,170
2020 DATA0,0,170,128,0,138,128,0,162,128,0,
     168,128,0,170,128,0,170,128,0
2030 DATA170,128,0,21,0,0,21,0,0,81,64,0,64,
     64,0,80,80
2040 DATA0,0,0,0,63,0,0,255,192,0,15,192,0,
     3,192,0,15,192,0,255,0,0,40,0,0
2050 DATA170,0,2,162,0,2,138,0,2,42,0,2,170,
     0,2,170,0,2,170,0,2,170,0,0,84
2060 DATA0,0,84,0,0,20,0,0,20,0,0,84,0
2070 DATA0,0,0,0,63,0,0,255,192,0,15,192,
     0,3,192,0,15,192,0,255,0,0,40,0,0
2080 DATA170,0,2,162,0,2,138,0,2,42,0,2,170,
     0,2,170,0,2,170,0,2,170,0,0,84
2090 DATA0,0,84,0,1,69,0,1,1,0,5,5,0
2100 DATA0,0,0,0,0,0,3,192,0,15,240,0,31,
     248,0,25,152,0,57,156,0,63,252,0
2110 DATA63,252,0,63,252,0,28,56,0,31,248,
     0,15,240,0,3,192,0,0,0,0,0,0,0
2120 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
     0,0
2130 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
     0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2140 DATA0,255,255,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
     0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2150 DATA0,0
2160 REM LANGAGE MACHINE
2170 DATA032,243,192,032,119,194,032,000
2180 DATA195,032,119,194,096,032,038,195
2190 DATA076,000,192,032,119,194,032,075
2200 DATA195,076,013,192,032,112,195,076
2210 DATA019,192
2220 DATA174,000,208,172,001,208,173,001
2230 DATA220,201,253,240,037,201,254,240
2240 DATA039,201,250,240,041,201,249,240
2250 DATA044,201,246,240,047,201,245,240
2260 DATA050,201,247,240,065,201,251,240
2270 DATA084,201,231,240,103,201,235,240
2280 DATA116,096,200,200,140,001,208,096
2290 DATA136,136,140,001,208,096,032,043
2300 DATA193,032,083,193,096,032,083,193
2310 DATA032,037,193,096,032,043,193,032
2320 DATA077,193,096,032,037,193,032,077
2330 DATA193,096,232,232,142,000,208,096
2340 DATA202,202,142,000,208,096,173,248
2350 DATA007,201,032,208,008,169,033,141
2360 DATA248,007,076,077,193,169,032,141
2370 DATA248,007,076,077,193,173,248,007
2380 DATA201,034,208,008,169,035,141,248
2390 DATA007,076,083,193,169,034,141,248
2400 DATA007,076,083,193,169,032,141,248
2410 DATA007,024,173,000,208,105,018,141
2420 DATA014,208,076,166,193,169,034,141
2430 DATA248,007,056,173,000,208,233,019
2440 DATA141,014,208,173,001,208,141,015
2450 DATA208,173,021,208,009,128,141,021
2460 DATA208,169,001,133,251,096
2470 DATA165,254,201,001,240,003,076,140
2480 DATA194,238,002,208,238,003,208,238
2490 DATA003,208,076,149,194,238,002,208
2500 DATA206,003,208,206,003,208,174,002
2510 DATA208,224,255,240,012,172,003,208
2520 DATA192,050,240,011,192,230,240,007
2530 DATA096,169,024,141,002,208,096,165
2540 DATA254,201,002,240,003,230,254,096
2550 DATA169,001,133,254,096
2560 DATA173,000,208,205,004,208,048,020
2570 DATA240,003,238,004,208,173,001,208
2580 DATA205,005,208,048,013,234,240,003
2590 DATA238,005,208,096,206,004,208,076
2600 DATA013,195,206,005,208,096,173,000
2610 DATA208,205,006,208,048,019,240,003
2620 DATA238,006,208,173,001,208,205,007
2630 DATA208,048,012,240,003,238,007,208
2640 DATA096,206,006,208,076,051,195,206
2650 DATA007,208,096,173,000,208,205,008
2660 DATA208,048,019,240,003,238,008,208
2670 DATA173,001,208,205,009,208,048,012
2680 DATA240,003,238,009,208,096,206,008
2690 DATA208,076,088,195,206,009,208,096
2700 DATA173,000,208,205,010,208,048,019
2710 DATA240,003,238,010,208,173,001,208
2720 DATA205,011,208,048,012,240,003,238
2730 DATA011,208,096,206,010,208,076,125
2740 DATA195,206,011,208,096
```



SPECTRUM

Suite de la page 7

```
8990 REM ***EXPLOSION***
9005 LET po=0
9010 LET po=po+1: PRINT AT x,y;
INK 2;"*"
9011 IF po=20 THEN LET po=0: GO
TO 9020
9015 GO TO 9010
9020 LET po=po+1: PRINT AT x,y;
INK 2;"*"
9050 IF po=20 THEN LET po=0: GO
TO 9090
9060 GO TO 9020
9090 PRINT AT x,y;" "
9100 FOR z=30 TO -10 STEP -1: BE
EP .01,z: NEXT z
9101 CLS
9110 REM ****PRESENTATION****
9111 BORDER 0: PAPER 0: CLS
9130 PRINT AT 1,2; INK 7;"

9101>CLS
9110 REM ****PRESENTATION****
9111 BORDER 0: PAPER 0: CLS
9130 PRINT AT 1,2; INK 7;"
.F.O. I U
"
9135 INK 5: PLOT 0,0: DRAW 255,0
: DRAW 0,175: DRAW -255,0: DRAW
0,-175
9140 PLOT 20,123: DRAW 215,0
9141 PLOT 30,115: DRAW 195,0
9145 PRINT AT 7,5; INK 6;"******
*"; INK 4; BRIGHT 1;"PROGRAMME";
 INK 6;"******"
9150 PRINT AT 8,7; INK 6;"*****"
; INK 5; BRIGHT 1;"CREE PAR"; IN
K 6;"*****"
9155 PRINT AT 9,9; INK 6;"**"; I
NK 3;"L.FRANCOIS"; INK 6;"**"
9159 INK 0: PAPER 2: PRINT AT 16
,31;"";AT 17,30;"";AT 18,29;"
";AT 19,28;"";AT 20,27;"";AT 2
1,26;""
9160 INK 2: PAPER 6: PRINT AT 17
,31;"";AT 18,30;"";AT 19,29;"
";AT 20,28;"";AT 21,27;""
9170 INK 6: PAPER 4: PRINT AT 18
,31;"";AT 19,30;"";AT 20,29;"
";AT 21,28;""
9180 INK 4: PAPER 5: PRINT AT 19
,31;"";AT 20,30;"";AT 21,29;"
"
9181 INK 5: PAPER 0: PRINT AT 20
,31;"";AT 21,30;""
9190 INK 7: PAPER 0: PLOT 240,0:
 DRAW INK 5;15,0: DRAW INK 5;0,1
5
9200 INK 4: PLOT 48,56: DRAW 63,
0,PI/4: DRAW -21,10,PI/5: PLOT 4
8,56: DRAW 21,10,-PI/5
9210 PLOT 64,56: DRAW 31,0,PI/6:
 DRAW -31,0,PI
9220 PLOT 48,56: DRAW 63,0,PI/2
9225 IF score=100 THEN PRINT AT
14,16; INK 0; PAPER 7; FLASH 1;"
VOUS AVEZ GAGNE";AT 16,17; INK 0
; PAPER 7;"FELICITATIONS"
9230 PRINT AT 20,1; INK 2; BRIGH
T 1;"UNE PARTIE ? (Y/N)"
9240 GO SUB 9500
9250 IF INKEY$="y" THEN GO SUB 2
: GO TO 50
9251 IF INKEY$="n" THEN GO TO 92
50
9252 IF INKEY$="Y" THEN GO SUB 2
: GO TO 50
9253 IF INKEY$="N" THEN GO TO 92
50
9260 GO TO 9250
9500 BEEP .09,3: PAUSE .9: BEEP
.09,2: PAUSE .9: BEEP .09,3: PAU
SE 1: BEEP .08,10: PAUSE 4: BEEP
 .5,12: PAUSE 4: BEEP .5,14: PAU
SE 1: BEEP .2,15
9505 PAUSE 5
9510 BEEP .09,3: PAUSE 1: BEEP .
09,2: PAUSE 1: BEEP .09,3: PAUSE
 2: BEEP .08,0: PAUSE 5: BEEP .5
,5: PAUSE 5: BEEP .5,-1: PAUSE 2
: BEEP .2,-2
9520 RETURN
9550 REM **VALEURS GRAPHIQUES**
9600 REM       A=
9610 REM       S=
9612 REM       F=
9613 REM       D=
9618 REM       G=
9620 REM       H=
9622 REM       P=
9624 REM       O=
9626 REM       T=
9628 REM       R=
9630 REM       E=
9632 REM
9634 REM       Q=
```

EUDIPE

Mais oui ! Grâce à un tel programme, vos talents de dessinateur peuvent très bien s'exprimer sur un CANON.

Stéphane SHIRVANIAN

Mode d'emploi:
Ce programme est destiné à un CANON X07 muni d'une carte d'extension 4K RAM. Après l'avoir tapé (et vérifié les Datas) faites RUN et effacez toutes les lignes. Tapez ensuite:
STARTS = "POKE 154,160 :POKE 155,31" + CHR$ (13).
OFF 1.

Il vous suffira pour le faire fonctionner de taper PAINT. Après apparition du message d'entrée, tapez une touche et le programme se mettra en route. Pour interrompre: taper simultanément, taper BREAK ou OFF.
Si vous désirez entrer un autre programme avec celui-ci, n'oubliez pas de taper la ligne CLEAR 50, & H1F9F en début de programme afin de le préserver.

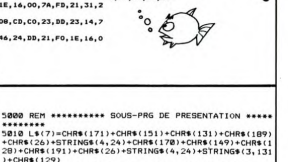
N.B.: Le déplacement du crayon se fait avec les touches du curseur (huit directions).
Lorsqu'on valide un point, le crayon disparaît, un déplacement le fait réapparaître ce qui permet de se repérer.

COMMANDES	OBJET	UTILISATION
Validation	Valide le point ou se trouve le crayon	Touche centrale
Ligne	Trace une ligne entre le point valide et le crayon	L
Rectangle	Trace un rectangle ayant pour diagonale la distance entre le point valide et le crayon.	R
Cercle	Trace un cercle ayant pour rayon la distance entre le point valide et le crayon.	C
Marquage	Supprime le clignotement du crayon lors du déplacement et permet le trace en continu.	M + curseur
Effacement	Efface l'écran	E
Image rappel	Rappelle une image mise auparavant en mémoire	I + R + n° image
Image mémoire	Met une image en mémoire	I + M + n° image
Image superposée	Superpose l'image appelée avec le contenu de l'écran	I + S + n° image

ERRATUM sur CANON X07
MINE HANTEE du n° 70
La peur des fantômes a contraint la fin de ligne 460 à se cacher entre les lignes 815 et 820.

```
460 X=0:Y=0:Z=230:H=0:A(1)=-1:A(2)
=-1:B(1)=3:B(2)=0:C(1)=230:C(2)=22
0:TA=2
```

```
1 'Copyright(C) 1985
2 'by Shirvanian
3 'Stephane
5 CLS
6 PRINT'!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! U N
I N S T A N T !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
10 FORI=&H2000TO&H2AF0
20 READA:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
100 DATA 32,02,20,00,21,00,20,8B
E,00,28
110 DATA 13,3B,05,D9,96,00,18,29,3
A,00,20
120 DATA D8,21,02,20,D9,96,00,18,1
9,3A,01
130 DATA 20,D8,21,03,20,D8,BE,00,2
8,11,38
140 DATA 05,D8,96,00,18,0A,3A,03,2
0,D0,21
150 DATA 01,20,D8,96,00,32,AC,20,C
9,00,00,00
160 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00
170 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00
180 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00
190 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00
200 DATA 3E,33,CD,28,E4,CD,73,21,D
9,21,02
210 DATA 20,DD,36,00,3B,DD,36,01,0
F,CD,D5
220 DATA 22,3E,02,06,01,0E,01,11,0
6,20,CD
230 DATA 2F,C9,CD,28,E4,CD,93,21,A
7,3A,06
240 DATA 20,FE,30,CA,C4,20,CD,B6,2
1,3A,06
250 DATA 20,D1,21,02,20,FE,31,20,0
6,DD,35
260 DATA 01,C3,45,21,FE,32,20,09,D
9,35,01
270 DATA 3B,34,00,C3,45,21,FE,33,2
0,06,DD
280 DATA 34,00,C3,45,21,FE,34,20,0
9,DD,24
290 DATA 00,DD,34,01,C3,45,21,FE,3
5,20,06
300 DATA 3B,34,01,C3,45,21,FE,36,2
0,09,DD
310 DATA 34,01,DD,35,00,C3,45,21,F
E,37,20
320 DATA 06,DD,35,00,C3,45,21,DD,3
5,00,DD
330 DATA 35,01,C3,45,21,C9,3A,02,2
0,FE,FE
340 DATA 20,05,21,02,20,3A,77,FE,7
7,20,05
350 DATA 21,02,20,3A,00,3A,03,20,F
E,FE,20
360 DATA 05,21,03,20,3A,1F,FE,20,2
0,05,21
370 DATA 03,20,36,00,C3,E4,20,00,3
E,2E,CD
380 DATA 28,E4,C9,3E,11,21,50,20,0
6,00,DE
390 DATA 00,CD,2F,C9,C9,3E,13,21,0
2,20,06
400 DATA 03,0E,00,CD,2F,C9,C9,3E,0
3,21,11
410 DATA 20,06,01,0E,01,11,10,20,C
9,2F,C9
420 DATA CB,3F,C0,3A,10,20,FE,00,C
0,3A,02
430 DATA 20,32,00,3A,03,20,32,01,
1,20,C9
440 DATA 3E,28,21,08,20,06,02,0E,0
1,11,0A
450 DATA 20,2F,C9,3A,0A,20,FE,00,
0,C9,3E
460 DATA 14,21,AA,20,06,05,0E,00,C
9,2F,C9
470 DATA C9,00,D1,08,20,DD,36,0
0,4A,00
480 DATA BB,21,00,00,00,00,20,0
9,3A,01
490 DATA 21,00,20,06,05,0E,00,C2
F,C9,CA
500 DATA D1,08,20,DD,36,00,4A,0
0,BB,21
510 DATA 00,00,00,00,20,26,3A,0
0,20,32
520 DATA AA,20,3A,01,20,32,AB,20,3
4,02,20
530 DATA B2,21,00,20,D0,40,20,00,0
0,00,3E
540 DATA 15,21,AA,20,06,04,0E,00,C
9,2F,C9
550 DATA C9,D0,21,08,20,DD,36,00,5
2,CD,B8
560 DATA 21,00,00,00,00,C2,AA,2
2,3A,00
570 DATA 32,AA,20,3A,01,20,32,A
8,20,32
580 DATA AD,20,3A,02,20,32,AC,20,C
9,CD,21
590 DATA 3A,01,20,32,AB,20,3A,0
2,20,32
600 DATA 20,32,AC,20,3A,03,20,3
0,20,CD
610 DATA CD,21,3A,00,20,32,AC,20,3
A,03,20
620 DATA 32,AB,20,32,AD,20,3A,02,2
0,32,AC
630 DATA 20,CD,21,3A,00,20,32,A
8,20,3A
640 DATA AC,20,3A,01,20,32,AB,20,3
A,03,20
650 DATA 32,AD,20,CD,21,C9,D9,2
1,08,20
660 DATA 00,D6,36,00,4D,B8,21,00,0
0,00,00
680 DATA 00,C2,BD,22,D6,86,21,C9,B
9,21,08
690 DATA 20,D6,36,00,45,CD,B8,21,0
0,00,00
700 DATA 00,00,C2,10,23,CD,73,21,C
9,00,3A
710 DATA 00,20,D1,22,D0,BE,00,0
0,C2,04
720 DATA 23,3A,01,20,BE,01,C2,0
4,23,3E
730 DATA 12,21,F5,22,32,F5,22,3
F,F5,22
740 DATA 02,06,03,0E,00,CD,2F,C
2,F5,22
750 DATA C9,C9,3E,11,21,F5,22,3
2,F5,22
760 DATA 03,CD,73,21,CD,08,20,D
6,00,49
770 DATA CB,B8,21,00,00,00,00,0
0,D0,21
780 DATA 08,20,DD,36,00,4D,CD,B8,2
1,00,00
790 DATA AD,20,CA,91,24,D8,21,0
8,20,DD
800 DATA 36,00,52,CD,B8,21,F5,2
1,24,00
810 DATA CA,91,24,D8,21,08,20,D
6,00,53
820 DATA CD,B8,21,FD,21,24,24,00,C
A,91,24
830 DATA C3,21,23,3E,0F,21,20,2
6,02,0E
840 DATA 7B,CD,2F,C9,CD,3F,C0,C9,C
0,86,21
850 DATA D8,21,20,20,DD,36,00,0
0,00,1E
860 DATA CD,53,D8,21,20,20,DD,3
6,00,01
870 DATA 11,7B,1E,CD,53,D8,21,2
0,20,DD
880 DATA 36,00,02,11,F0,1E,CD,5
3,D8,21
890 DATA 20,20,DD,36,00,03,11,6
0,1E,CD
900 DATA 23,C0,86,21,C9,00,00,0
3,3E,11
910 DATA 21,30,20,06,03,0E,00,C
F,C9,CD
920 DATA 3F,C0,C9,32,30,20,CB,0
0,7E,28
930 DATA 03,CB,80,23,FD,34,00,D
3,80,23
940 DATA 28,03,CB,80,23,FD,34,0
0,CB,00
950 DATA 6E,28,03,CD,B0,23,FD,3
4,00,DD
960 DATA CB,00,5E,28,03,CD,B0,2
3,FD,34,00
970 DATA 00,CB,00,4E,28,03,CB,8
0,23,FD,34
980 DATA CB,00,56,28,03,CD,B0,2
3,FD,34,00
990 DATA 00,CB,00,4E,28,03,CB,8
0,23,FD,34
1000 DATA 34,00,CB,00,46,CB,CD,
80,23,C9
1010 DATA 21,30,20,06,03,0E,00,C
6,00,7A
1020 DATA FD,21,31,20,FB,36,00,0
0,CD,23
1030 DATA DD,23,14,7A,FE,77,C2,2
4,B0,21
1040 DATA 7B,1E,16,00,7A,FD,21,3
0,FD,3A
1050 DATA 00,CB,00,CD,23,DD,23,14,7
A,FE,77
1060 DATA C2,46,24,DD,21,FD,1E,1
0,7A,FD
1070 DATA 21,31,20,FD,36,00,10,CD,
0,23,DD
1080 DATA 23,14,7A,FE,77,C2,61,24,D
9,21,48
1090 DATA 21,10,46,00,7A,FD,21,31,2
0,36,00
1100 DATA 18,CD,CD,23,DD,23,14,7A,F
E,77,C2
1110 DATA 7C,24,C9,DD,21,08,20,DD,3
6,00,31
1120 DATA CD,B8,21,CA,CC,24,DD,36,0
0,32,CD
1130 DATA B8,21,CA,C7,24,DD,36,00,3
3,CD,B8
1150 DATA C2,91,24,3E,1E,C3,D1,24,3
E,29,C3
1160 DATA D1,24,3E,27,C3,D1,24,3E,2
5,C3,D1
1170 DATA 24,32,7A,23,32,B8,23,32,9
6,23,32
1180 DATA 27,24,32,42,24,32,5D,24,3
2,32,44
1190 DATA 32,2B,24,FD,E9,C9,00,0
0,00,00
1999 RESTORE3000
2000 FORI=&HIFATOO&HIFED
2010 READB:POKEI,VAL("&H"+B$):NEX
T
3000 DATA3,73,21,21,80,1F,CD,FF,F
5,76,C3
3010 DATA80,20,00,00,00,43,6F,70,7
9,72,69
3020 DATA67,6B4,2B,43,29,5F,31,39,
38,35
3030 DATA5F,62,79,53,6B,69,72,76,4
1,6E,69
3040 DATA1,6E,5F,53,74,4E,K0,6B,4
1,6E,65
3050 DATA5F,5F,5F,5F,5F,5F,5F,4
5,55,44
3060 DATA49,50,45,5F,5F,5F,5F,5F,5
F,5F,00,00
```



↓ TRS 80

Suite de la page 21

```
1930 IFD1()-D(1)<@THEND1(5)=D(1)-D1(1)ELSED1(5)=D
1(1)-D(1)
1940 IFD1(4)<@THEND1(3)=D(4)-D1(4)ELSED1(3)=D
1(4)-D(4)
1950 IFD1(6)-D(2)<@THEND1(7)=D(2)-D1(6)ELSED1(7)=D
1(6)-D(2)
1960 IFD1(9)-D(5)<@THEND1(8)=D(5)-D1(9)ELSED1(8)=D
1(9)-D(5)
1970 IFD1(11)-D(3)<@THEND1(10)=D(3)-D1(11)ELSED1(1
0)=D1(11)-D(3)
1980 IFD1(12)-D(6)<@THEND1(12)=D(6)-D1(12)ELSED1(12
)=D1(12)-D(6)
1990 PRINT@6A,D$(D1(1))"@72,D$(D1(1))"@8A,D$(D1(4)
)"@94,D$(D1(4))"@108,D$(D1(5))"@116,D$(D1(3))
2000 PRINT@38A,D$(D1(6))"@392,D$(D2)"@406,D$(D1(
9))"@420,D$(D1(5))"@428,D$(D1(7))"@436,D$(D1(8))
2010 PRINT@70A,D$(D1(1))"@712,D$(D1(3))"@726,D$(D1
(2))"@734,D$(D1(6))"@74B,D$(D1)"@756,D$(D1)
2020 GOSUB6400:GOSUB6000
2030 IF(1)=D1(10)ANDT(2)=D1(12)THENG=G+3:GOSUB620
0:ELSEGOSUB6300
2040 D2=D1(10):D1=D1(12):GOSUB6500
2100 REM ==========> TEST NUMERO 12 <==========
2110 CLS:PRINT@0,"TEST NUMERO ==> (12)":GOSUB6600
2120 PRINT@6A,D$(D1(3))"@72,D$(D1(1))"@8A,D$(D1(6)
)"@94,D$(D1(3))"@108,D$(D1(9))"@116,D$(D1(5))"
2130 PRINT@38A,D$(D1(7))"@392,D$(D1(4))"@406,D$(D1
(9))"@420,D$(D1(5))"@428,D$(D1(4))"@436,D$(D1(8))
2140 PRINT@70A,D$(D1(2))"@712,D$(D1(6))"@726,D$(D1
(5))"@734,D$(D1(1))"@74B,D$(D)"@756,D$(D)
2150 GOSUB6400:GOSUB6000
2160 IF(1)=D1(8)ANDT(2)=D1(3)THENG=G+3:GOSUB6200:
LSEGOSUB6300
2170 D2=D1(8):D1=D1(3):GOSUB6500
3000 REM 000000 CHAINES GRAPHIQUES DE CHIFFRES 00
000
3010 C$(0)=CHR$(190)+STRING$(2,13)+CHR$(189)+CHR$
(26)+STRING$(4,24)+CHR$(191)+STRING$(2,12B)+CHR$(1
91)+CHR$(26)+STRING$(4,24)+CHR$(130)+STRING$(2,13)
+CHR$(129)
3020 C$(1)=STRING$(2,12B)+CHR$(174)+CHR$(149)+CHR$
(26)+STRING$(2,24)+CHR$(170)+CHR$(149)+CHR$(26)+ST
RING$(2,24)+STRING$(2,131)
3030 C$(2)=CHR$(142)+CHR$(131)+CHR$(163)+CHR$(157)
+CHR$(26)+STRING$(4,24)+CHR$(184)+CHR$(134)+CHR$(1
29)+CHR$(26)+STRING$(3,24)+STRING$(4,131)
3040 C$(3)=CHR$(142)+STRING$(2,131)+CHR$(189)+CHR$
(26)+STRING$(4,24)+CHR$(176)+STRING$(2,131)+CHR$(1
89)+CHR$(26)+STRING$(4,24)+CHR$(130)+STRING$(2,131
)+CHR$(129)
3050 C$(4)=CHR$(128)+CHR$(184)+CHR$(175)+CHR$(149)
+CHR$(26)+STRING$(4,24)+CHR$(142)+CHR$(141)+CHR$(1
7A)+CHR$(157)+CHR$(26)+STRING$(2,24)+CHR$(130)+CHR
$(129)
3060 C$(5)=CHR$(191)+STRING$(3,131)+CHR$(26)+STRIN
G$(4,24)+CHR$(179)+STRING$(2,131)+CHR$(189)+CHR$(2
6)+STRING$(4,24)+CHR$(130)+STRING$(2,131)+CHR$(129
)
3070 C$(6)=CHR$(184)+CHR$(135)+CHR$(26)+STRING$(2,
24)+CHR$(191)+STRING$(2,131)+CHR$(189)+CHR$(26)+ST
RING$(4,24)+CHR$(130)+STRING$(2,131)+CHR$(129)
3080 C$(7)=STRING$(2,131)+CHR$(163)+CHR$(159)+CHR$
(26)+STRING$(3,24)+CHR$(184)+CHR$(135)+CHR$(26)+ST
RING$(3,24)+CHR$(130)+CHR$(129)
3090 C$(8)=CHR$(190)+STRING$(2,131)+CHR$(189)+CHR
(26)+STRING$(4,24)+CHR$(190)+STRING$(2,131)+CHR$(1
89)+CHR$(26)+STRING$(4,24)+CHR$(130)+STRING$(2,131
)+CHR$(129)
3100 C$(9)=CHR$(190)+STRING$(2,131)+CHR$(189)+CHR$
(26)+STRING$(4,24)+CHR$(130)+CHR$(131)+CHR$(187)+C
HR$(135)+CHR$(26)+STRING$(3,24)+CHR$(130)+CHR$(129
)
3110 B$=STRING$(2,12B)+CHR$(184)+CHR$(135)+CHR$(26
)+STRING$(4,24)+CHR$(160)+CHR$(158)+CHR$(129)+CHR$
(26)+STRING$(3,24)+CHR$(131)
3115 REM $$$$$$ RESULTAT $$$$$$
3120 CLS:PRINTCHR$(23)PRINTTAB(5)"R E S U L T A
T
3130 FORI=1TO500:NEXTI:CLS
3140 POKE175B4,45:POKEAD,B:X=USR(100)
3160 IFG>9THENG$=STR$(G):G1=RIGHT$(G$,1):G2$=MID$
(G$,2,1):G1=VAL(G1$):G2=VAL(G2$):GOTO3180
3170 PRINT@723,C$(G):@729,B$@735,C$(2)@741,C$(0)
:GOTO3190
3180 PRINT@721,C$(G2)@727,C$(G1)@733,B$@739,C$(
2)@745,C$(0)
3190 POKE175B4,44:POKEAD,B:X=USR(100):POKE175B4,13
5000 REM ********* SOUS-PRG DE PRESENTATION *****
********
5010 L$(7)=CHR$(171)+CHR$(151)+CHR$(131)+CHR$(189)
+CHR$(26)+STRING$(4,24)+CHR$(170)+CHR$(149)+CHR$(1
28)+CHR$(191)+CHR$(26)+STRING$(4,24)+STRING$(3,131
)+CHR$(129)
5020 L$(6)=CHR$(191)+STRING$(3,131)+CHR$(26)+STRIN
G$(4,24)+CHR$(191)+STRING$(2,131)+CHR$(26)+STRING$
(3,24)+STRING$(4,131)
5030 L$(5)=CHR$(191)+STRING$(2,128)+CHR$(191)+CHR$
(26)+STRING$(4,24)+CHR$(128)+CHR$(128)+CHR$(184)+C
HR$(135)+CHR$(26)+STRING$(4,24)+CHR$(128)+CHR$(130
)+CHR$(129)
5040 L$(4)=CHR$(171)+CHR$(151)+CHR$(26)+STRING$(2,
24)+CHR$(170)+CHR$(149)+CHR$(26)+STRING$(2,24)+ST
RING$(2,131)
5050 L$(3)=CHR$(191)+CHR$(180)+CHR$(128)+CHR$(191)
+CHR$(26)+STRING$(4,24)+CHR$(191)+CHR$(138)+CHR$(1
73)+CHR$(191)+CHR$(26)+STRING$(4,24)+CHR$(131)+STR
ING$(2,128)+CHR$(131)
5060 L$(2)=CHR$(191)+STRING$(2,131)+CHR$(191)+CHR$
(26)+STRING$(4,24)+CHR$(191)+STRING$(2,128)+CHR$(1
91)+CHR$(26)+STRING$(4,24)+STRING$(4,131)
5070 L$(1)=CHR$(190)+STRING$(2,131)+CHR$(141)+CHR$
(26)+STRING$(4,24)+CHR$(178)+STRING$(2,131)+CHR$(1
89)+CHR$(26)+STRING$(4,24)+STRING$(2,131)
+CHR$(129)
5080 L$=L$(0)+STRING$(4,128)+CHR$(26)+STRING$(4,24)+S
TRING$(4,128)+CHR$(26)+STRING$(4,24)+STRING$(4,128
)
5090 L=&36:FOR1=1TO71:FI=4*THENL=L-5ELSEL=L-6
5100 FORJ=0TO38&STEP192:PRINTAJ,L$(I):
5110 IFJ>192THENPRINTAJ-192,L$(0)ELSEPRINTAJ,L$(0)
:
5115 PRINT@384,L$(0):
5120 NEXTJ:FORK=3B4TOL:PRINTAK,L$(I)AK-4,L$(0):
5130 NEXTK,I
5140 REM * MUSIQUE PRESENTATION *
5150 DATA1972,32,2439,32,2439,32,2447,32,2439,32,2
936,16,2288,23,1972,32,1739,32,1739,32,1751,32,173
9,16,1972,23,1522,32,1751,32,1751,32,1983,32,1972,
16,2288,23,1522,32,1972,32,2439,32,2439,32,2439,32
,2447,16,2288,23,1972,32,0.
5160 RESTORE:FORI=0TO23:READD:NEXT
5170 READN,T:IFN<0THENPOKEAD,T:X=USR(N):GOTO5170
```

Suite page 27

LA CITE INTERDITE

ORIC 1/ATMOS

Pour parcourir cette cité , vous devez franchir 8 tableaux, pas moin. 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.

SUITE DU N° 71

Bruno DASSAS

```
3230 PLOT X.I.M$:PLOT X.I+1.S$:WA
IT 10NEXT
3250 PLOT X.I.S$:SOUND 1.1.0
3260 GOTO 1000
3599 REM---GOBE $.FIN DE TAB.
3600 FORI=10TO50:SOUND1.I.W:NEXT:
FOR1=50TO10STEP-1:SOUND1.I.W:NEXT
3605 SOUND 1.1.0:SC=SC+10:PLOT 8.
2.STR$(SC):A=0
3610 N(L)=N(L)-1:IF N(L)>0 THEN R
ETURN
3620 POP:SC=SC+50:WAIT 60
3630 MUSIC 1.3.1.W:WAIT 10
3640 MUSIC 1.3.3.W:WAIT 10
3650 MUSIC 1.3.5.W:WAIT 10
3660 MUSIC 1.3.8.W:WAIT 20
3670 MUSIC 1.3.5.W:WAIT 10
3680 MUSIC 1.3.8.W:WAIT 40
3690 SOUND 1.1.0
3710 BO(L)=BO(L)-500:IF BO(L)<MI(
L) THEN BO(L)=MI(L)
3730 L=L+1:GOSUB 8100
3740 IF L>LM THEN L=1
3750 GOTO L:I(L)
7000 REM AFFICHE DOLLARS
7010 FOR I=1 TO N(L)*4 STEP 4
7020 KEY$=MID$(MID$(D0$.I.2))+YO=VAL
(MID$(D0$.I+2.2)):PLOT XO.YO.D$:NE
XT
7030 RETURN
8000 REM == SC.DEBUT TAB ==
8002 INK3:BO=BO(L)
8005 PLOT15.0.CHR$(2)+"RUINE"+STR
$(L):PLOT 21.0.12
8010 PLOT 1.2.CHR$(7)+"SCORE:"+ST
R$(SC)
8020 PLOT 25.2.CHR$(7)+"BONUS:"+S
TR$(BO(L))
8025 PLOT 2.0."a:"+STR$(V):XD=X:Y
D=Y
8030 T=0:PE=0:B1=BO:A=0:RETURN
8100 REM == EFF ==
8110 FOR I=4 TO 26:PLOT 2.I.E$:SO
UND 1.I*5.W:NEXT
8115 PLOT 15.3." "
8120 SOUND 1.1.0:RETURN
9000 REM == MONSTRES ==
9010 FOR J=1 TO M:H=INT(RND(1)*2)
:IF H=0 THEN H=-1
9020 PLOT X(J).Y(J).M(J):IF SCRN
(X(J)+H.Y(J)+1)>32 THEN X(J)=X(J)+
H
9025 PE=PEEK(#208)
9030 PLOT X(J).Y(J).B$(J):NEXT:RE
TURN
10000 RETURN
10100 RETURN
10200 T=1:U=T:RETURN
10300 RETURN
10400 FOR I=1TO3:SOUND 1.50.W:WAIT
20:SOUND 1.1.0:NEXT
10410 PLOT X.Y.M$:X=XD:Y=YD:RETUR
N
10500 RETURN
10600 RETURN
10700 RETURN
10800 FOR I=50 TO 250 STEP 10:SOU
ND 1.I.W:NEXT:SOUND 1.1.0
10810 FOR I=Y TO Y-2 STEP-1:PLOT
X.I.S$:WAIT15:PLOT X.I.M$:NEXT
10820 PLOT X.Y-2.M$:Y=Y-4:S=SCRN(
X.Y):PLOT X.Y.B$:IF S>32 THEN POP:
GOTO 1000
10830 RETURN
10900 RETURN
11000 FOR I=450TO 200 STEP-10:SOU
ND 1.I.W:NEXT:SOUND 1.1.0
11010 PLOT X.Y.M$:S=SCRN(X.Y+4)
11020 FOR I=Y+2 TO Y+4:PLOT X.I.S
$:WAIT 15:PLOT X.I.M$:NEXT:Y=Y+4
11025 PLOT X.Y.B$:IF S>32 THEN PO
P:GOTO 1000
11030 RETURN
11800 T=-1:U=T:RETURN
11900 PLOT X.Y.M$:SOUND 1.50.W:PL
OT X-1.Y.S$:WAIT 20
11910 PLOT X-1.Y.M$:Y=Y+1:X=X-2:S
OUND 1.1.0:RETURN
12000 PLOT X.Y.M$:SOUND 1.80.W:PL
OT X+1.Y.S$:WAIT 20
12010 PLOT X+1.Y.M$:Y=Y+1:X=X+2:S
OUND 1.1.0:RETURN
15000 DATA 12.12.0.29.46.12.10.17
15010 DATA 12.45.33.63.12.12.18.3
3
15020 DATA 12.12.0.46.29.12.20.34
3
15030 DATA 63.63.4.10.17.32.63.63
15040 DATA 63.63.49.32.32.49.63.6
3
15050 DATA 63.63.24.24.24.24.63.6
3
15060 DATA 63.12.18.33.33.18.12.6
3
15070 DATA 63.51.61.61.47.47.51.6
3
15080 DATA 63.63.0.63.0.63.0.63
15090 DATA 63.0.63.0.63.0.63.0
15100 DATA 63.63.0.63.63.63.62.20
15110 DATA 0.63.24.6.24.6.24.63
15120 DATA 55.55.55.0.61.61.61.0
15130 DATA 33.18.0.33.18.0.33.18
15140 DATA 0.17.43.5.15.23.34.0
15150 DATA 0.34.53.40.60.58.17.0
15160 DATA 62.34.7.13.29.63.63.25
15170 DATA 31.17.56.44.46.63.63.3
8
15180 DATA 12.30.63.45.45.63.63.4
5
15190 DATA 0.8.42.54.54.34.54.28
15200 DATA 30.12.0.63.45.12.18.51
15210 DATA 63.63.24.24.24.63.6
3
15220 DATA 0.1.3.6.12.24.48.63
15230 DATA 0.32.48.24.12.6.3.63
15240 DATA 8.8.8.8.42.20.8.0
19995 REM ----------
20000 REM ! EXPLICATIONS !
20005 REM ----------
20010 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
:PRINT
20020 PRINT"IL Y A DEJA QUELQUES
ANNEES DE CELA."
20030 PRINT:PRINT"UN GIGANTESQUE
TREMBLEMENT DE TERRE"
20040 PRINT:PRINT"AVAIT ANEANTI L
ES HABITANTS D'UNE"
20050 PRINT:PRINT"CITEE IGNOREE D
E TOUTES LES CARTES."
20060 PRINT:PRINT"OR UN JOUR. LOR
S DE VOTRE VISITE CHEZ"
20070 PRINT:PRINT"UN VIEIL ANTIQU
AIRE. VOUS FAITES"
20075 PRINT:PRINT"L'ACQUISITION D
'UN MORCEAU DE"
20080 PRINT:PRINT"PARCHEMIN JAUNI
QUI SEMBLE INDIQUER"
20090 PRINT:PRINT"L'EMPLACEMENT D
E CETTE ETRANGE CITEE."
20095 GOSUB 3000:CLS:PRINT:PRINT:
PRINT:PRINT
20100 PRINT:PRINT"ESPERANT VOUS S
AISIR DES TRESORS"
20110 PRINT:PRINT"ABANDONNES. VOU
S PARTEZ A LEUR"
20120 PRINT:PRINT"RECHERCHE."
20130 PRINT:PRINT"AU COURS DE VOT
RE PERIPLE, VOUS"
20140 PRINT:PRINT"RENCONTREREZ CE
RTAINS MONSTRES"
20150 PRINT:PRINT"MUTANTS: op qr
s t u "
20160 PRINT:PRINT "QUI HANTENT EN
CORE LES LIEUX."
20162 PRINT:PRINT"VOUS DEVEZ TERM
INER CHAQUE TABLEAU"
20164 PRINT:PRINT"AVANT QUE LE BO
NUS N'ATTEIGNE 0."
20165 GOSUB 3000:CLS:PRINT:PRINT:
PRINT:PRINT:PRINT
20170 PRINT"POUR COLLECTER LES TR
ESORS: * ,"
20180 PRINT:PRINT"VOUS VOUS DEPLA
CEREZ EN UTILISANT:"
20190 PRINT:PRINT"LES RESSORTS:1
DE 4 CASES."
20200 PRINT:PRINT"LES TRAPPES :n
y DE 4 CASES."
20210 PRINT:PRINT"LES TAPIS ROULA
NTS: vvvvvvvff QUI"
20220 PRINT:PRINT"VOUS EMPORTENT
EN DROITE OU A GAUCHE."
20230 PRINT:PRINT"LES PENTES : x
ET w , POUR DESCENDRE"
20240 PRINT:PRINT"D'UNE CASE."
20250 PRINT:PRINT"ENFIN.EVITEZ DE
MARCHER SUR LES h OU"
20260 PRINT:PRINT"VOUS RAMENENT A
U POINT DE DEPART."
20270 GOSUB 3000:GOTO 1115
```

METEORES

AMSTRAD

Boum, boum, scratch, piouv. Voila, ce qui vous attend si vous donnez ce programme en patûre à votre Amstrad. Pour survivre, vous devrez échapper à une pluie de météorites particulièrement dangereuses.

Yves BRANEYRE

```
1 CLS
10 '* * * * * * * * * * *
20 '* * * *    METEORES
30 '* * * * * * * * * * *
40 SYMBOL 254,24,24,90,90,126,219,
219,129
50 SYMBOL 255,92,162,129,97,33,193
,130,126
60 INK 0,1:INK 1,26:INK 2,25:INK 3
,6
70 DIM t(21,2)
80 tot=1:t(1,1)=10:t(1,2)=2
90 vx =17
100 vais =5
110 LIM=1
120 WINDOW #1,2,39,24,24
130 WINDOW #0,2,39,2,22
140 ENV 1,1,15,1,9,-1,1
150 ENT 1,10,10,1
160 ENV 2,15,-1,10
170 ENT 2,150,10,1
180 ENV 3,10,1,20
190 ENT 3,200,4,2
200 PLOT 12,12,2:DRAWR 0,22: DRAWR
614,0: DRAWR 0,-22: DRAWR -614,0
210 PLOT 12,44:DRAWR 0,342: DRAWR
614,0:DRAWR 0,-342: DRAWR -614,0
220 IF PE=0 THEN GOTO 990
230 CLS:CLS #1: LOCATE vx,20:PEN 2
: PRINT CHR$(254)
240 :LOCATE #1,1,1 :PRINT #1,"SCOR
E :";score;TAB(15)"HISCORE :";his
core;TAB(33);CHR$(254);CHR$(254);C
HR$(254);CHR$(254);CHR$(254)
250 '*****************
260 'retour
270 hz=INT(RND*2)
280 IF hz=0 RND tot<20 THEN tot=to
t+1:max=INT(RND*37)+2:t(tot,1)=max:t
(tot,2)=2 ELSE  300
290 PEN 1:LOCATE  mx,2:PRINT CHR$(
255)
300 '  ***
310 FOR q=1 TO tot
320 explose = INT(RND*10)
330 IF explose=0 THEN 340 ELSE 450
340 '  si meteore explose ********
***
350 GOSUB 930
360  FOR n = 1 TO 3
370 drawx=INT(RND*600)+18:dr(n)=dra
wx
380 PLOT (t(q,1)+1)*16-8,392-(t(q,
2)*16):DRAW drawx,70
390 IF INT:drawx/16>vx THEN 760
400 NEXT n
410 FOR s=1 TO 3:PLOT (t(q,1)+1)*1
6-8,392-(t(q,2)*16),3:DRAW dr(s),70
:0:NEXT s
420 LOCATE t(q,1),t(q,2):PRINT " "
430 r = 9 :GOTO 690 '
440 GOTO 480
450 '  si meteore n'explose Pas ***
***
460 t(q,2) = t(q,2)+1
470 IF t(q,2)>=21 THEN r=9:score=s
core-50:LOCATE #1,8,1:PRINT #1,"
  ":LOCATE #1,8,1:PRINT #1,score
:LOCATE t(q,1),t(q,2)=1:PRINT " ":
GOTO 690 ELSE LOCATE t(q,1),t(q,2)
-1:PRINT " ":PEN 1:LOCATE t(q,1),t
(q,2):PRINT CHR$(255)
480 '
490 IF INKEY(1)=0 THEN GOSUB 610
500 IF INKEY(8)=0 THEN GOSUB 650
510 IF INKEY(9)=0 THEN 520 ELSE 59
0
520 GOSUB 990
530 PLOT (vx+1)*16-4,80:DRAW (vx+1
)*16-4,380,3:PLOT (vx+1)*16-14,80:
DRAW (vx+1)*16-14,380,3: score =sc
ore-1:LOCATE #1,8,1:PRINT #1,"
  ":LOCATE #1,8,1:PRINT #1,score
540 PLOT (vx+1)*16-4,80:DRAW (vx+1
)*16-4,380,0: PLOT (vx+1)*16-14,80
:DRAW (vx+1)*16-14,380,0
550 FOR n=1 TO tot
560 IF t(n,1)= vx THEN r = n:LOCAT
E t(n,1),t(n,2):PRINT " ":score=sc
ore+1:LOCATE #1,8,1:PRINT #1,"
  ":LOCATE #1,8,1:PRINT #1,score
:GOTO  690
570 NEXT n
580 PEN 2:LOCATE vx,20:PRINT CHR$(
254)
590 NEXT q
600 GOTO 260
610 ' S/P deplace a droite
620 vx=vx +1 :IF vx = 39 THEN vx=3
8 :RETURN
630 PEN 2:LOCATE vx-1,20:PRINT " "
:CHR$(254)
640 RETURN
650 ' S/P deplace a gauche
660 vx=vx -1 :IF vx = 0 THEN vx=1:
RETURN
670 PEN 2:LOCATE vx,20:PRINT CHR$(
254);" "
680 RETURN
690 ' S/P elimine du tableau
700 GOSUB 950
710 FOR m=1 TO tot
720 t(m,1)=t(m+1,1):t(m,2)=t(m+1,2
)
730 NEXT m
740 tot=tot-1
750 GOTO 260
760 '  S/P  vaisseau touche
770 coul(1)=0: coul(2)=13: coul(3)
=15: coul(4)=25
780 GOSUB 970
790 FOR n= 1 TO 50
800 FOR m=1 TO 4: coul(m)=coul(m)+
1:IF coul(m)>26 THEN coul(m)=0: N
EXT m
810 INK 0, coul(1): INK 1, coul(2)
: INK 2, coul(3): INK 3, coul(4)
820 FOR m=1 TO 50 :NEXT m
830 NEXT n
840 INK 0,1:INK 1,26:INK 2,25:INK
3,6
850 IF SCORE > HISCORE THEN HISCOR
E=SCORE
860 vais=vais-1 :LOCATE #1,33+vais
,1:PRINT #1," "
870 IF vais=0 THEN PRINT #1,"SCORE
  ";SCORE; TAB(20);"HISCORE :";HIS
CORE ELSE CLS :LOCATE vx,20:PRINT
CHR$(254):Pt =1:GOTO 260
```

Suite page 26

PLANETE BLEUE

A la suite d'une erreur de navigation spatiale, vous vous retrouvez prisonnier dans une étrange planète bleue où les verres, les bouteilles, les grilles et les clés vous procurent du carburant. Vous devez vous depêcher de tout prendre avant la panne sèche.

(NDTA: Ne protégez pas les programmes que vous nous envoyez: pour les tester on peine !)

STEPHANE CHEVRY

Mode d'emploi:
Si vous possédez un assembleur *(NDTA: ne pas confondre avec moniteur, les mecs !)*, tapez les listings 1, 2 et 3. Puis assemblez-les et sauvegardez-les sous 3 fichiers (PL, TT et SC). Chargez-les tous les trois et sauvegardez le programme entier en tapant BSAVE PLANETE BLEUE, A$ 900, L$ E00.
Dans le cas contraire, tapez le listing 4 de la façon suivante: CALL -151 < RETURN >, puis:
900: 20 00 13 20 48 0E A9 00 < RETURN >
908: 8D 19 08 8D 1F etc...
Quand vous avez fini, tapez BSAVE PLANETE BLEUE, A$ 900, L$ E00

NDTA: Bientôt dans hebdogiciel un programme qui vous permettra de vérifier que vous avez bien entré vos codes, ce qui réduira les erreurs de frappe!

NDLJC: Qu'est-ce qu'il est bavard cette semaine le testeur Apple !

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

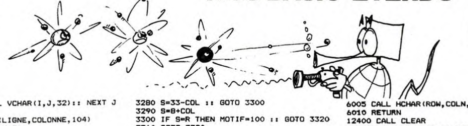
LISTING 1

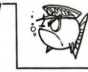
```
;---------------------;
;                     ;
;    PLANETE  BLEUE   ;
;                     ;
; PAR  STEPHANE CHEVRY ;
;                     ;
;    DECEMBRE  1984   ;
;                     ;
;  POUR APPLE II+ 48K ;
;                     ;
;---------------------;
;
        ORG $900
;
MODUL1  EQU $1300
MODUL2  EQU $1400
;
;ZPAGES:
BALLE   EPZ $C
CH      EPZ $24
CV      EPZ $25
BASL    EPZ $28
BASH    EPZ $29
HPAG    EPZ $3C
TABXB   EPZ $D6
TABYB   EPZ $D8
TABDB   EPZ $DA
CAR     EPZ $FA
CARH    EPZ $FB
AD      EPZ $FC
ADH     EPZ $FD
;
;VARIABLES:
RA      EQU $803
RX      EQU $804
RY      EQU $805
L       EQU $806
NB      EQU $807
PT      EQU $808
XP      EQU $809
YP      EQU $80A
DIR     EQU $80B
TH      EQU $80C
TB      EQU $80D
TD      EQU $80E
TG      EQU $80F
XX      EQU $810
YY      EQU $811
XB      EQU $812
YB      EQU $813
DB      EQU $814
NIV     EQU $815
SAUVX   EQU $816
SAUNIV  EQU $817
SCORH   EQU $818
SCORL   EQU $819
IND     EQU $81A
IND2    EQU $81B
IND3    EQU $81C
RESERV  EQU $81D
VIT     EQU $81E
TEMP    EQU $81F
;
;I/O:
CL      EQU $C000
CLST    EQU $C010
HP      EQU $C030
;
;S-P ROM:
HGR2    EQU $F3D8
FOND    EQU $F3F6
PLOT    EQU $F800
COLOR   EQU $F864
SCRN    EQU $F871
TEXT    EQU $FB39
BASC    EQU $FBC1
HOME    EQU $FC58
WAIT    EQU $FCA8
COUT    EQU $FDF0
;
DEBDEB  JSR MODUL1
        JSR FAIJEU
        LDA £0
        STA SCORL
        STA TEMP
        LDA £1
        STA SCORH
        LDA £4
        STA RESERV
        LDA £$C0
        STA VIT
DEB     LDA £5
        STA NIV
DEB'    JSR AFFSCO
        JSR PLACE
        LDA £0
        STA IND
        LDX £5
DEB1    LDA TAB2,X
        STA TABXB,X
        DEX
        BPL DEB1
        LDA £3
        STA XP
        STA YP
        STA DIR
;
JEU     LDX NIV
        LDA TAB3,X
        LSR
        STA SAUNIV
        BCC JEU1
        LDA £1
        JSR DEPBOU
JEU1    LSR SAUNIV
        BCC JEU2
        LDA £2
        JSR DEPBOU
JEU2    JSR BOUGE
        JSR AFFSCO
        JSR WAITE
        LSR SAUNIV
        BCC JEU3
        LDA £1
        JSR DEPBOU
JEU3    LSR SAUNIV
        BCC JEU4
        LDA £2
        JSR DEPBOU
JEU4    JSR BOUGE
        SED
        LDA SCORL
        SEC
        SBC £1
        STA SCORL
        LDA SCORH
        SBC £0
        STA SCORH
        CLD
        JSR AFFSCO
        JSR WAITE
        LDA SCORL
        BNE JEU
        LDA SCORH
        BNE JEU
        JMP SONTUU
;
SCOR    CLC
        SED
        ADC SCORL
        STA SCORL
        LDA SCORH
        ADC £0
        STA SCORH
        CLD
        RTS
;
VERF    CMP £5
        BNE VERF1
        LDX IND
        BNE VERF'
        INX
        STX IND
        JMP SONPRD
VERF'   PLA
        PLA
        JMP DEP?
VERF1   CMP £6
        BNE VERF2
        LDA £2
        STA IND
        JMP SONDIA
VERF2   CMP £7
        BNE VERF3
        LDX IND
        DEX
        BNE VERF2'
        STX IND
        JMP SONPOS
VERF2'  PLA
        PLA
        JMP DEP?
VERF3   CMP £$D
        BNE VERF4
        LDA IND
        CMP £2
        BNE VERF3'
        JMP SONETL
VERF3'  JMP SONTUE
VERF4   CMP £$A
        BNE VERF5
        LDA IND
        CMP £2
        BNE VERF4'
        LDA £0
        STA IND
        JMP SONPIG
VERF4'  JMP SONTUE
VERF5   PLA
        PLA
        JMP DEP?
;
WAITE   LDA VIT
        JMP WAIT
;
AFFB    LDA £BALLE
        JMP AFFà
;
REBOND  LDX £$10
REBON1  LDA £$10
        JSR WAIT
        STA HP
        DEX
        BNE REBON1
        RTS
;
DEPBOU  TAX
        DEX
        STX SAUVX
        LDA TABXB,X
        STA XB
        LDA TABYB,X
        STA YB
        LDA TABDB,X
        STA DB
        JSR DEPBOL
        LDX SAUVX
        LDA XB
        STA TABXB,X
        LDA YB
        STA TABYB,X
        LDA DB
        STA TABDB,X
        LDA XB
        CMP XP
        BNE DEPB1
        LDA YB
        CMP YP
        BNE DEPB1
        JSR SONTUE
DEPB1   RTS
;
DEPBOL  LDX XB
        LDY YB
        LDA £9
        JSR AFFà
        LDX DB
        DEX
        BNE *+5
        JMP DEP1
        DEX
        BNE *+5
        JMP DEP2
        DEX
        BNE *+5
        JMP DEP3
        JMP DEP4
        RTS
;
DEP1    LDY XB
        DEY
        STY XX
        LDX YB
        DEX
        STX YY
        TXA
        JSR SCRN
        BNE DEP1'
        LDX XX
        STX XB
        LDY YY
        STY YB
        JMP AFFB
DEP1'   JSR REBOND
        LDY XX
        LDA YB
        JSR SCRN
        BNE DEP1"
        LDX XX
        STX XB
        LDY YB
        LDA £4
        STA DB
        JMP AFFB
DEP1"   LDY XB
        LDA YY
        JSR SCRN
        BNE DEP1R
        LDX XB
        LDY YY
        STY YB
        LDA £2
        STA DB
        JMP AFFB
DEP1R   INC XB
        LDX XB
        INC YB
        LDY YB
        LDA £3
        STA DB
        JMP AFFB
;
DEP2    LDY XB
        INY
        STY XX
        LDX YB
        DEX
        STX YY
        TXA
        JSR SCRN
        BNE DEP2'
        LDX XX
        STX XB
        LDY YY
        STY YB
        JMP AFFB
DEP2'   JSR REBOND
        LDX XX
        LDA YB
        JSR SCRN
        BNE DEP2"
        LDX XX
        STX XB
        LDY YB
        LDA £3
        STA DB
        JMP AFFB
DEP2"   LDY XB
        LDA YY
        JSR SCRN
        BNE DEP2R
        LDX XB
        LDY YY
        STY YB
        LDA £1
        STA DB
        JMP AFFB
DEP2R   DEC XB
        LDX XB
        INC YB
        LDY YB
        LDA £4
        STA DB
        JMP AFFB
;
DEP3    LDY XB
        INY
        STY XX
        LDX YB
        INX
        STX YY
        TXA
        JSR SCRN
        BNE DEP3'
        LDX XX
        STX XB
        LDY YY
        STY YB
        JMP AFFB
DEP3'   JSR REBOND
        LDY XX
        LDA YB
        JSR SCRN
        BNE DEP3"
        LDX XX
        STX XB
        LDY YB
        LDA £2
        STA DB
        JMP AFFB
DEP3"   LDY XB
        LDA YY
        JSR SCRN
        BNE DEP3R
        LDX XB
        LDY YY
        STY YB
        LDA £4
        STA DB
        JMP AFFB
DEP3R   DEC XB
        LDX XB
        DEC YB
        LDY YB
        LDA £1
        STA DB
        JMP AFFB
;
DEP4    LDY XB
        DEY
        STY XX
        LDX YB
        INX
        STX YY
        TXA
        JSR SCRN
        BNE DEP4'
        LDX XX
        STX XB
        LDY YY
        STY YB
        JMP AFFB
DEP4'   JSR REBOND
        LDY XB
        DEY
        LDA YB
        JSR SCRN
        BNE DEP4"
        LDX XX
        STX XB
        LDY YB
        LDA £1
        STA DB
        JMP AFFB
DEP4"   LDY XB
        LDA YY
        JSR SCRN
        BNE DEP4R
        LDX XB
        LDY YY
        STY YB
        LDA £3
        STA DB
        JMP AFFB
DEP4R   INC XB
        LDX XB
        DEC YB
        LDY YB
        LDA £2
        STA DB
        JMP AFFB
;
SONPLC  LDX £$40
SONPL1  TXA
        JSR WAIT
        BIT HP
        DEX
        BNE SONPL1
        LDA £0
        JMP WAIT
;
PLACEF  LDA £$D
        STA RA
        LDA £$11
        STA RX
        LDA £$E
        STA RY
        JSR AFFP
        JMP SONPLC
PLACE   LDY £0
        STY PT
PLACE2  LDY PT
        LDA OBJETS,Y
PLACE4  BEQ PLACEF
        PHA
        AND £%00111111
        STA RX
        PLA
        LSR
        LSR
        LSR
        LSR
        LSR
        LSR
        STA NB
        INY
        LDA OBJETS,Y
        PHA
        AND £7
        STA RA
        PLA
        LSR
        LSR
        LSR
        STA RY
        STY PT
PLACE3  JSR AFFP
        INC RX
        LDY PT
        INY
        LDA OBJETS,Y
        STY PT
        STA RA
        DEC NB
        BNE PLACE3
        JSR SONPLC
        BEQ PLACE2
;
AFFàP   STX RX
        STY RY
        STA RA
        LDA £0
        JSR COLOR
        LDY RX
        LDA RY
        JSR PLOT
        JMP AFF
;
AFFà    STX RX
        STY RY
AFFP'   STA RA
        JMP AFF
;
AFFP    LDA RA
        JSR COLOR
        LDY RX
        LDA RY
        JSR PLOT
;
AFF     LDA RY
        JSR BASC
        LDA RX
        CLC
        ADC BASL
        STA AD
        LDA BASH
        CLC
        ADC £HPAG
        STA ADH
        LDA RA
        ASL
        ASL
        ASL
        PHP
        CLC
        ADC £CHARS2
        STA CAR
        LDA /CHARS2
        ADC £0
        PLP
        ADC £0
        STA CARH
        LDX £0
        LDY £0
AFF'    LDA (CAR),
        ORA £$80
        STA (AD,X)
        INC ADH
        INC ADH
        INC ADH
        INC ADH
        INY
        CPY £8
        BNE AFF'
        RTS
;
BOUGE   JSR SPTEMP
TOUCHE  LDA CL
        CMP £$9B
        BEQ TOUCHE
        CMP TH
        BEQ TA
        CMP TB
        BEQ TZ
        CMP TG
        BEQ T<
        CMP TD
        BEQ T>
        RTS
;
T>      LDY XP
        INY
        LDA YP
        JSR SCRN
        BEQ T>1
        JSR VERF
        LDA £0
        STA IND2
T>1     LDA £2
        STA DIR
        JMP DEP?
;
TA      LDY YP
        DEY
        TYA
        LDY XP
        JSR SCRN
        BEQ TA1
        JSR VERF
        LDA £0
        STA IND2
TA1     LDA £1
        STA DIR
        JMP DEP?
;
TZ      LDY YP
        INY
        TYA
        LDY XP
        JSR SCRN
        BEQ TZ1
        JSR VERF
        LDA £0
        STA IND2
TZ1     LDA £3
        STA DIR
        BNE DEP?
;
T<      LDY XP
        DEY
        LDA YP
        JSR SCRN
        BEQ T<1
        JSR VERF
        LDA £0
        STA IND2
T<1     LDA £4
        STA DIR
;
DEP?    LDY DIR
        DEY
        BEQ DEPA
        DEY
        BEQ DEP>
        DEY
        BEQ DEPZ
DEP<    LDX XP
        DEX
DEP<'   STX XX
        LDY YP
        STY YY
        JMP DEP
DEPA    LDY YP
        DEY
DEPA'   STY YY
        LDX XP
        STX XX
        JMP DEP
DEPZ    LDY YP
        INY
        JMP DEPA
DEP>    LDX XP
        INX
        JMP DEP<
DEP     BIT IND2
        BEQ DEP$
        LDY XX
        LDA YY
        JSR SCRN
        CMP £0
        BEQ DEP$
        RTS
DEP$    LDX XX
        LDY YY
        LDA DIR
        SEC
        SBC £1
        JSR AFFàP
        LDX XP
        LDY YP
        LDA £9
        JSR AFFà
        LDX XX
        STX XP
        LDY YY
        STY YP
        JMP VERP
;
FAIJEU  JSR TEXT
        JSR HGR2
        LDA £$D5
        STA $1C
        JSR FOND
FAIJEE  LDA £0
        STA RY
        JSR HOME
FAIJE1  LDY RY
        LDA TAB1,Y
        CMP £$FF
        BEQ FAIJEF
        PHA
        LSR
        LSR
        LSR
        STA RX
        PLA
        AND £%00000111
        STA RA
FAIJE2  LDA RA
        JSR AFFT
        DEC RX
        BPL FAIJE2
        INC RY
        BNE FAIJE1
FAIJEF  LDA £$A
        STA RX
        LDA £0
        STA RY
        STA YY
FAIJF1  LDY YY
        LDA TITRE,Y
        BEQ FAIJF2
        JSR AFFP'
        INC RX
        INC YY
        BNE FAIJF1
FAIJF2  RTS
;
AFFT    PHA
        ASL
        ASL
        ASL
        CLC
        ADC £CHARS1
        STA CAR
        LDA /CHARS1
        ADC £0
        STA CARH
        LDA BASL
        CLC
        ADC CH
        STA AD
        LDA BASH
        CLC
        ADC £HPAG
        STA ADH
        LDX £0
        LDY £0
AFFT1   LDA (AD,X)
        AND (CAR),Y
        STA (AD,X)
        INC ADH
        INC ADH
        INC ADH
        INC ADH
        INY
        CPY £8
        BNE AFFT1
        PLA
        CMP £5
        BNE AFFT2
        LDA £$F
AFFT2   JSR COLOR
        LDY CH
        LDA CV
        JSR PLOT
        LDA £$FF
        JSR COUT
        RTS
;
SONFIN  LDA £$60
        STA L
        JSR SON
        JSR SON
        LDA £$80
        STA L
        JMP SON
;
SON     LDX £1
SON'    TXA
        JSR WAIT
        STA HP
        TXA
        JSR WAIT
        STA HP
        INX
        CPX L
        BNE SON'
        RTS
;
SONTUE  LDA £$60
        STA L
        JSR SON
        DEC RESERV
        BNE SONTU'
SONTUU  JSR SONFIN
        JSR AFFSCO
        JSR MODUL2
        JMP DEBDEB+3
SONTU'  JSR FAIJEE
        JMP DEB'
;
TAB1    HEX 0002250490024D0400020501
1003050480020501
        HEX 380305040501200395014803
0505F8280505F828
        HEX 0505F828050504F818025500
2D002D00C5002D00
        HEX 200085102550150085404500
15002D103D100D00
        HEX 5D6865009D000D1065003D10
45008D801D008D00
        HEX 1D0015101D288D001D004D00
1D00851015004D00
        HEX 1D00151055101558 1D30D000
3D10D510FD2510FF
;
CHARS1  HEX 8080808080808080
        HEX FFBF9F8F8F878381
        HEX C0E0F0F8F8FCFEFF
        HEX FFFEFCF8F8F0E0C0
        HEX 8183878F8F9FBFFF
        HEX FFFFFFFFFFFFFFFF
;
CHARS2  HEX 00081C3E7F7F7F6B
        HEX 000F1F3E7F3E1F0F
        HEX 006B7F7F7F3E1C08
        HEX 00787C3E7F3E7C78
        HEX 000002163E7E7E7E
        HEX 000802057D252200
        HEX 08081C3E3E3E3E3E
        HEX 4924124924124924
        HEX 7F63637F7F63637F
        HEX 0000000000000000
        HEX 414141413E08083E
        HEX 000020343E3F3F3F
        HEX 00001C3E363E1C00
        HEX 0077635508556377
        HEX 00000000001C1C1C
        HEX 0000000000000000
;
CHARS3  HEX 003C66767E6E663C ;0
        HEX 00181C181818183C ;1
        HEX 003C6660380C067E ;2
        HEX 007E60303860663C ;3
        HEX 0030383C367E3030 ;4
        HEX 007E063E6060663C ;5
        HEX 00780C063E66663C ;6
        HEX 007E6030180C0C0C ;7
        HEX 003C66663C66663C ;8
        HEX 003C66667C60301E ;9
        HEX 000063676F7B7363 ;N
        HEX 0000636363773E1C ;V
        HEX 7F4646467E06060F ;P
        HEX 1C1919191818183C ;L
        HEX 0000001E303E333E ;A
        HEX 0000001B36363636 ;N
        HEX 03060C1E331F031E ;E
        HEX 06061F060606361C ;T
        HEX 0000001E331F031E ;E
        HEX 7F46467E4646467F ;B
        HEX 1C1919181919193C ;L
        HEX 0000001B1B1B1B36 ;U
;
OBJETS  HEX 49354B3550355235
        HEX 57355935835707
        HEX 9F5F07A097074256
        HEX 615E6296C6940A0B
        HEX D6AC0A0B00
;
TAB2    HEX 0A1703030304
TAB3    HEX 000F07050100
;
TITRE   HEX 1C1D1E1F2021220909092324
22252200
;
SONM    LDX £1
SONM1   TXA
        JSR WAIT
        STA HP
        INX
        CPX £$40
        BNE SONM1
        RTS
;
SOND    LDX £$40
SOND1   TXA
        JSR WAIT
        BIT HP
        DEX
        BNE SOND1
        RTS
;
SONPRD  LDA £5
        JSR SCOR
        LDA £10
        STA TEMP
        JMP SOND
SONPOS  LDA £40
        JSR SCOR
        JMP SONM
SONDIA  LDA £$20
        JSR SCOR
        JMP SOND
SONPIG  LDA £$40
        JSR SCOR
        JSR SONM
        JMP SONM
SONETL  LDA £$10
        JSR SCOR
        JSR AFFSCO
        JSR SONM
        JSR SONM
        JSR SONM
        LDA £20
        STA RA
FIN1    LDX £$80
FIN2    TXA
        TAY
FIN3    DEY
        BNE FIN3
        BIT HP
        DEX
        BNE FIN2
        DEC RA
        BNE FIN1
        LDX £10
FIN4    JSR WAIT
        DEX
        BNE FIN4
        JSR FAIJEE
        DEC NIV
        BEQ FIN5
        JMP DEB'
FIN5    LDA VIT
        SEC
        SBC £$20
        STA VIT
        LDA £$90
        JSR SCOR
        JMP DEB
;
AFFSCO  LDX £$2
        STX RX
        LDY £$15
        STY RY
        LDA £$1B
        JSR AFFP'
        INC RX
        LDA £$E
        JSR AFFP'
        INC RX
        LDA VIT
        LSR
        LSR
        LSR
        LSR
        LSR
        STA RA
        LDA £7
        SEC
        SBC RA
        ORA £$10
        JSR AFFP'
        INC RX
        INC RX
        INC RX
        LDA £$1A
        JSR AFFP'
        INC RX
        LDA £$E
        JSR AFFP'
        INC RX
        LDA £6
        SEC
        SBC NIV
        ORA £$10
        JSR AFFP'
        INC RX
        INC RX
        INC RX
        LDA RESERV
        ORA £$10
        JSR AFFP'
        INC RX
        LDA £1
        JSR AFFP'
        INC RX
        INC RX
        INC RX
        LDA SCORH
        JSR AFFSC'
        LDA SCORL
AFFSC'  PHA
        LSR
        LSR
        LSR
        LSR
        ORA £$10
        STA RA
        JSR AFF
        INC RX
        PLA
        AND £$F
        ORA £$10
        STA RA
        JSR AFF
        INC RX
        RTS
;
SPTEMP  LDA £1
        STA IND2
        LDA TEMP
        BEQ SPTEMF
        DEC TEMP
        PLA
        PLA
SPTEMF  RTS
;
VERP    LDA NIV
        CMP £5
        BEQ VERPF
        LDY £0
        JSR VERP'
        LDA NIV
        CMP £3
        BCS VERPF
        INY
VERP'   LDA XP
        CMP TABXB,Y
        BNE VERPF
        LDA YP
        CMP TABYB,Y
        BNE VERPF
        JMP SONTUE
VERPF   RTS
;
END     END
```

A SUIVRE...

ATOME HIC!

TI99 BASIC ETENDU

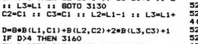




Les atomes "Hic" ne se laissent pas approcher facilement, il vous faudra pourtant les détruire avec votre laser.Jeu passionnant.

Daniel AUDIFFREN

```
5 !ATOME...HIC POUR TI/99(BE)
7 !DE AUDIFFREN DANIEL.
10 CALL CLEAR
20 DISPLAY AT(8.5):"ATOME...HIC"
90 DISPLAY AT(15,1):"NOMBRE D'ATOMES(4/5
/6)"
110 ACCEPT AT(15,24)VALIDATE("456")SIZE(
1)BEEP:NAT :: CALL CLEAR
130 DISPLAY AT(12,5):"UN MOMENT...SVP"
140 DIM B(9,9),D1(85),F1(85),F2(85),F4(2
8),D2(28),C(9,9)
150 DATA 440,5,494,1,440,4,370,1,587,1,5
54,4,494,1,554,1,587,4,554,1,494,1,440,5
,494,1,440,4,370,1
160 DATA 587,1,554,4,494,1,554,1,587,6,5
87,4,554,1,494,1,440,4,390,1,370,1,330,4
,370,1,392,1,370,3
170 DATA 370,3,587,4,554,1,494,1,440,4,3
92,1,370,1,330,4,370,1,330,1,440,5,330,1
,349,4,330,1,294,1
180 DATA 415,4,415,1,440,1,494,4,554,1,4
94,1,440,6,659,4,554,1,440,1,349,4,330,1
,294,1,494,4,554,1
190 DATA 494,1,440,6,440,5,494,1,440,4,3
70,1,587,1,554,4,494,1,554,1,587,3,587,3
200 DATA 587,4,554,1,494,1,440,4,370,1,2
94,1,277,1,494,1,440,1,392,1,370,1,330,1
,294,8
210 RESTORE 150
220 FOR I=1 TO 85
230 READ F1(I),D1(I)
240 D1(I)=D1(I)*140 :: F2(I)=F1(I)*3
250 NEXT I
260 DATA 523,2,494,2,440,4,523,2,494,2,4
40,4,494,1,494,1,494,1,440,1,494,1,523,1
,440,1
270 DATA 523,1,523,1,523,1,440,1,523,1,5
23,1,523,1,440,1,494,1,494,1,494,1,440,1
,494,1,523,1,440,2
290 RESTORE 260
300 FOR I=1 TO 28
310 READ F4(I),D2(I)
320 D2(I)=D2(I)*250
330 NEXT I
340 CALL CHAR(96,"180C06FFFF060C18183060
FFFF60301818181899DB7E3C18183C7EC3991818
18")
350 CALL CHAR(100,"0066C3FFFFC3660000001
8FFFF180000")
360 CALL CHAR(104,"0018187E7E18180000666
61818666600")
370 CALL CHAR(112,"0066661818666600")
380 CALL CHAR(136,RPT$("F",16))
390 CALL CHAR(120,RPT$("18",8)&"1818181F
1F000000000000F8F818181800000FFFF000000
")
400 CALL CHAR(124,"0000001F1F18181818181
8F8F8000000FFFF0000FFFF00007F7F60607F7F0
000")
410 CALL CHAR(128,"FFFF0406FFFF0604003F3
F3333FF7B33")
420 FOR LIGNE=0 TO 9 :: FOR COLONNE=0 TO
 9
430 B(LIGNE,COLONNE)=0
432 C(LIGNE,COLONNE)=0
440 NEXT COLONNE :: NEXT LIGNE
445 LIGNE=6 :: COLONNE=5 :: COUP=0
446 ROW=6 :: COLN=6 :: XAT,NATT=0
450 FOR I=1 TO NAT
460 RANDOMIZE
470 A1=INT(8*RND)+1 :: A2=INT(8*RND)+1
480 IF B(A1,A2)<>0 THEN 460
490 B(A1,A2)=1
500 NEXT I
510 CALL COLOR(9,10,1,10,6,13,11,14,1,12
,10,1,13,10,1,14,13,1)
520 CALL SCREEN(2)
530 FOR I=0 TO 8 :: CALL COLOR(I,12,1)::
 NEXT I
531 DISPLAY AT(12,3):"     LES REGLES ?"
532 DISPLAY AT(14,10)BEEP:"O/N"
533 CALL KEY(0,K,S)
534 IF K=78 OR K=110 THEN 539
535 IF K=79 OR K=111 THEN GOSUB 12400 ::
 GOTO 539
536 GOTO 533
539 CALL CLEAR
540 FOR I=5 TO 21 :: CALL VCHAR(5,I,136,
17):: NEXT I
550 FOR I=6 TO 20 STEP 2 :: FOR J=6 TO 2
0 STEP 2 :: CALL VCHAR(I,J,32):: NEXT J
:: NEXT I
1000 CALL HCHAR(LIGNE,COLONNE,104)
1010 CALL KEY(0,K,S)
1020 IF K=88 THEN 1090
1030 IF K=69 THEN 1140
1040 IF K=68 THEN 1190
1050 IF K=83 THEN 1240
1060 IF K=32 THEN 3000
1070 IF K=82 THEN 5000
1080 GOTO 1010
1090 IF COLONNE=5 AND LIGNE<20 OR COLONN
E=21 AND LIGNE<20 THEN GOSUB 1300 :: LIG
NE=LIGNE+2 :: GOTO 1000
1100 IF COLONNE=5 AND LIGNE=20 THEN GOSU
B 1300 :: LIGNE=21 :: COLONNE=6 :: GOTO
1000
1120 IF COLONNE=21 AND LIGNE=20 THEN GOS
UB 1300 :: LIGNE=21 :: COLONNE=20 :: GOT
O 1000
1130 GOTO 1010
1140 IF COLONNE=5 AND LIGNE>6 OR COLONNE
=21 AND LIGNE>6 THEN GOSUB 1300 :: LIGNE
=LIGNE-2 :: GOTO 1000
1150 IF COLONNE=5 AND LIGNE=6 THEN GOSUB
 1300 :: LIGNE=5 :: COLONNE=6 :: GOTO 10
00
1170 IF COLONNE=21 AND LIGNE=6 THEN GOSU
B 1300 :: LIGNE=5 :: COLONNE=20 :: GOTO
1000
1180 GOTO 1010
1190 IF LIGNE=5 AND COLONNE<20 OR LIGNE=
21 AND COLONNE<20 THEN GOSUB 1300 :: COL
ONNE=COLONNE+2 :: GOTO 1000
1200 IF LIGNE=5 AND COLONNE=20 THEN GOSU
B 1300 :: COLONNE=21 :: LIGNE=6 :: GOTO
1000
1220 IF LIGNE=21 AND COLONNE=20 THEN GOS
UB 1300 :: LIGNE=20 :: COLONNE=21 :: GOT
O 1000
1230 GOTO 1010
1240 IF LIGNE=5 AND COLONNE>6 OR LIGNE=2
1 AND COLONNE>6 THEN GOSUB 1300 :: COLON
NE=COLONNE-2 :: GOTO 1000
1250 IF LIGNE=5 AND COLONNE=6 THEN GOSUB
 1300 :: COLONNE=5 :: LIGNE=6 :: GOTO 10
00
1270 IF LIGNE=21 AND COLONNE=6 THEN GOSU
B 1300 :: COLONNE=5 :: LIGNE=20 :: GOTO
1000
1280 GOTO 1010
1300 CALL HCHAR(LIGNE,COLONNE,136):: RET
URN
3000 IF COLONNE=5 THEN R=(LIGNE-6)/2+1 :
: GOTO 3035
3010 IF COLONNE=21 THEN R=(54-LIGNE)/2 :
: GOTO 3035
3020 IF LIGNE=21 THEN R=(COLONNE-6)/2+9
:: GOTO 3035
3030 R=(70-COLONNE)/2
3035 COUP=COUP+1
3040 ON INT((R-1)/8+1)GOTO 3060,3070,308
0,3090
3060 COL=0 :: LIG=R :: V=1 :: W=0 :: GOT
O 3100
3070 COL=R-8 :: LIG=9 :: V=0 :: W=-1 ::
GOTO 3100
3080 COL=9 :: LIG=25-R :: V=-1 :: W=0 ::
 GOTO 3100
3090 COL=33-R :: LIG=0 :: V=0 :: W=1
3100 C1=COL+V :: L1=LIG+W
3110 IF V=0 THEN C2=C1-1 :: C3=C1+1 :: L
2=L1 :: L3=L1 :: GOTO 3130
3120 C2=C1 :: C3=C1 :: L2=L1-1 :: L3=L1+
1
3130 D=8*B(L1,C1)+B(L2,C2)+2*B(L3,C3)+1
3140 IF D>4 THEN 3160
3150 ON D GOTO 3170,3180,3190,3180
3160 MOTIF=101 :: GOTO 3320
3170 COL=C1 :: LIG=L1 :: GOTO 3220
3180 S=1 :: GOTO 3200
3190 S=-1
3200 IF V=0 THEN V=S :: W=0 :: GOTO 3220
3210 V=0 :: W=S
3220 ON INT((COL+15)/8)GOTO 3260,3240,32
70
3240 ON INT((LIG+15)/8)GOTO 3280,3100,32
90
3260 S=LIG :: GOTO 3300
3270 S=25-LIG :: GOTO 3300
3280 S=33-COL :: GOTO 3300
3290 S=8+COL
3300 IF S=R THEN MOTIF=100 :: GOTO 3320
3310 GOTO 3390
3320 ON INT((R-1)/8+1)GOTO 3330,3340,335
0,3360
3330 LI=(R-1)*2+6 :: CO=4 :: GOTO 3370
3340 LI=22 :: CO=(R-9)*2+6 :: GOTO 3370
3350 LI=(24-R)*2+6 :: CO=22 :: GOTO 3370
3360 LI=4 :: CO=(32-R)*2+6
3370 GOSUB 4000
3380 GOTO 1010
3390 ON INT((R-1)/8+1)GOTO 3400,3410,342
0,3430
3400 MOTIF=96 :: LI=(R-1)*2+6 :: CO=4 ::
 GOTO 3440
3410 MOTIF=99 :: LI=22 :: CO=(R-9)*2+6 :
: GOTO 3440
3420 MOTIF=97 :: LI=(24-R)*2+6 :: CO=22
:: GOTO 3440
3430 MOTIF=98 :: LI=4 :: CO=(32-R)*2+6
3440 GOSUB 4000
3450 ON INT((S-1)/8+1)GOTO 3460,3470,348
0,3490
3460 MOTIF=97 :: LI=(S-1)*2+6 ;: CO=3 ::
 GOTO 3500
3470 MOTIF=98 :: LI=23 :: CO=(S-9)*2+6 :
: GOTO 3500
3480 MOTIF=96 :: LI=(24-S)*2+6 :: CO=23
:: GOTO 3500
3490 MOTIF=99 :: LI=3 :: CO=(32-S)*2+6
3500 GOSUB 4000
3510 GOTO 1010
4000 CALL HCHAR(LI,CO,MOTIF)
4010 RETURN
5000 CALL HCHAR(ROW,COLN,112)
5005 FOR I=1 TO 10 :: NEXT I
5010 CALL KEY(0,K,S)
5020 IF K=88 THEN 5080
5030 IF K=69 THEN 5100
5040 IF K=68 THEN 5120
5050 IF K=83 THEN 5140
5060 IF K=32 THEN 5160
5070 GOTO 5010
5080 IF ROW<20 THEN GOSUB 6000 :: ROW=RO
W+2 :: GOTO 5000
5090 GOTO 5010
5100 IF ROW>6 THEN GOSUB 6000 :: ROW=ROW
-2 :: GOTO 5000
5110 GOTO 5010
5120 IF COLN<20 THEN GOSUB 6000 :: COLN=
COLN+2 :: GOTO 5000
5130 GOTO 5010
5140 IF COLN>6 THEN GOSUB 6000 :: COLN=C
OLN-2 :: GOTO 5000
5150 GOTO 5010
5160 IF C((ROW-6)/2+1,(COLN-6)/2+1)=1 TH
EN 5010
5162 XAT=XAT+1
5165 C((ROW-6)/2+1,(COLN-6)/2+1)=1
5170 IF B((ROW-6)/2+1,(COLN-6)/2+1)=1 TH
EN NATT=NATT+1
5175 FOR I=1 TO 30 :: NEXT I
5180 IF XAT=NAT THEN 5200
5190 ROW=6 :: COLN=6 :: GOTO 5000
5200 IF NATT=NAT THEN 5270
5210 DISPLAY AT(2,10):"HELAS !"
5215 DISPLAY AT(23,1):"TU AS TROUVE";NAT
T;"ATOMES SUR";NAT
5220 FOR ROW=1 TO 8 :: FOR COLN=1 TO 8
5230 IF B(ROW,COLN)=1 THEN CALL HCHAR((R
OW-1)*2+6,(COLN-1)*2+6,105)
5240 NEXT COLN :: NEXT ROW
5250 FOR I=1 TO 28 :: CALL SOUND(D2(I),F
4(I),2):: NEXT I
5260 GOTO 5290
5270 DISPLAY AT(2,9):"BRAVO" :: DISPLAY
AT(24,3):"TAUX D'EFFICACITE :" :: DISPLA
Y AT(24,21):USING "#.##":NAT/COUP
5281 FOR I=1 TO 85 :: CALL SOUND(D1(I),F
1(I),2,F2(I),8):: NEXT I
5290 DISPLAY AT(24,3):"UNE AUTRE PARTIE
?"
5300 CALL KEY(0,K,S)
5310 IF K=78 OR K=110 THEN STOP
5320 IF K=79 OR K=111 THEN 5340
5330 GOTO 5300
5340 CALL CLEAR :: GOTO 420
6000 IF C((ROW-6)/2+1,(COLN-6)/2+1)=1 TH
EN 6010
6005 CALL HCHAR(ROW,COLN,32)
6010 RETURN
12400 CALL CLEAR
12402 DISPLAY AT(1,9):"ATOME...HIC"
12410 DISPLAY AT(2,11):"*******"
12420 DISPLAY AT(3,13):"***"
12440 DISPLAY AT(6,5):"DE 4 A 6 ATOMES H
IC SE"
12450 DISPLAY AT(8,1):"CACHENT DANS UNE
MOLLECULE"
12460 DISPLAY AT(10,1):"DE 64 ATOMES."
12470 DISPLAY AT(13,5):"UN RAYON LASER T
RAVERSE"
12480 DISPLAY AT(15,1):"LA MOLLECULE EN
LIGNE DROITE"
12490 DISPLAY AT(17,1):"SAUF S'IL RENCON
TRE UN ATOME"
12500 DISPLAY AT(19,1):"HIC.      EN EFFE
T:"
12510 DISPLAY AT(24,20):"ENTER" :: ACCEP
T AT(24,27):ZA$ :: CALL CLEAR
12620 DISPLAY AT(2,5):"1/UN RAYON QUI FR
APPE"
12630 DISPLAY AT(4,1):"DIRECTE*MENT UN A
TOME HIC EST"
12640 DISPLAY AT(6,1):"ABSORBE."
12650 DISPLAY AT(9,5):"2/UN RAYON QUI DO
IT"
12660 DISPLAY AT(11,1):"PASSER DANS UNE
CASE VOISINE"
12670 DISPLAY AT(13,1):"D'UN ATOME HIC E
ST DEVIE DE"
12680 DISPLAY AT(15,1):"90 DEGRES JUSTE
AVANT"
12690 DISPLAY AT(17,1):"D'ATTEINDRE CETT
E CASE."
12700 DISPLAY AT(24,20):"ENTER" :: ACCEP
T AT(24,27):ZA$ :: CALL CLEAR
12710 DISPLAY AT(2,5):"3/UN RAYON QUI DO
IT"
12720 DISPLAY AT(4,1):"PASSER DANS UNE C
ASE VOISINE"
12730 DISPLAY AT(6,1):"DE 2 ATOMES HIC E
ST REFLECHI"
12740 DISPLAY AT(9,5):"4/UN RAYON QUI EN
TRE PAR"
12750 DISPLAY AT(11,1):"UNE CASE DIRECTE
MENT VOISINE"
12760 DISPLAY AT(13,1):"D'UN ATOME HIC E
ST REFLECHI"
12770 DISPLAY AT(24,20):"ENTER" :: ACCEP
T AT(24,27):ZA$ :: CALL CLEAR
12790 DISPLAY AT(23,3):"TRAJECTOIRE DES
RAYONS"
12800 FOR I=8 TO 24 :: CALL VCHAR(4,I,13
6,17):: NEXT I
12810 FOR I=1 TO 19 STEP 2 :: FOR J=9 TO
 23 STEP 2 :: CALL VCHAR(I,J,32):: NEXT
J :: NEXT I
12820 CALL HCHAR(19,19,112):: CALL HCHAR
(9,15,112):: CALL HCHAR(15,11,112):: CAL
L HCHAR(15,19,112)
12860 CALL HCHAR(5,7,123,18):: CALL HCHA
R(5,25,96):: CALL HCHAR(9,17,97):: CALL
HCHAR(9,18,123,8)
12900 CALL HCHAR(11,7,97):: CALL HCHAR(1
1,8,123,5):: CALL HCHAR(11,13,122):: CAL
L HCHAR(13,13,121)
12940 CALL HCHAR(13,14,123,3):: CALL HCH
AR(13,17,125):: CALL HCHAR(12,17,120)::
CALL HCHAR(12,13,120)
12980 CALL HCHAR(11,17,124):: CALL HCHAR
(11,18,123,8):: CALL HCHAR(17,9,122):: C
ALL VCHAR(18,9,120,3):: CALL HCHAR(17,7,
123,2)
13010 CALL HCHAR(21,9,98):: CALL HCHAR(2
0,17,129):: CALL HCHAR(17,25,128):: CALL
 HCHAR(17,22,126,3):: CALL HCHAR(17,21,1
27)
13040 DISPLAY AT(24,20):"ENTER"
13070 ACCEPT AT(24,27):ZA$ :: CALL CLEAR
13080 DISPLAY AT(5,3):CHR$(100);"= RAYON
 REFLECHI" :: DISPLAY AT(10,3):CHR$(101)
;"= RAYON ABSORBE"
13090 DISPLAY AT(15,3):CHR$(96);"= ENTRE
E OU SORTIE"
13100 DISPLAY AT(24,20):"ENTER" :: ACCEP
T AT(24,27):ZA$ :: RETURN
```



AMSTRAD

Suite de la page 24

```
880 LOCATE 14,10 : PRINT "ENTER Po
ur rejouer"
890 IF INKEY(18)=0 THEN ERASE t:sc
ore=0: GOTO 10 ELSE GOTO 890
900 '      BRUITAGES
910 SOUND 1,20,10,15,1,1    'laser
920 RETURN
930 SOUND 2,200,50,15,1,1,5 'explo
se
940 RETURN
950 SOUND 4,50,50,15,2,2  'dispara
it
960 RETURN
970 SOUND 1,1,400,15,3,3,30  'mort
980 RETURN

990 ' PAGE DE PRESENTATION

1000 PEN 2
1010 LOCATE 1,2:PRINT " Vous etes
maitre a bord de "
1020 FOR n=20 TO 3 STEP-1: LOCATE
30,n:PRINT " ": LOCATE 30,n-1:PRIN
T CHR$(254): FOR m=1 TO 50:NEXT m:
 NEXT n
1030 LOCATE 1,4:PRINT " les ":PEN
1: FOR n=20 TO 5 STEP-1: LOCATE 6,
n:PRINT " ": LOCATE 6,n-1:PRINT CH
R$(255): FOR m=1 TO 50:NEXT m: NEX
T n :PEN 2
1040 LOCATE 8,4: PRINT "deferlent
autour de vous"
1050 LOCATE 1,6 :PRINT "votre " :
FOR n=1 TO 500 :NEXT n
1060 GOSUB 900
1070 PLOT 112,292:DRAW 600,292,3:
PLOT 112,300:DRAW 600,300 : FOR n=
1 TO 200:NEXT n: PLOT 112,292:DRAW
 600,292,0: PLOT 112,300:DRAW 600,
300
1080 LOCATE 8,6:PRINT "laser  les
": GOSUB 950
1090 FOR n=1 TO 500:NEXT n
1100 LOCATE 19,6:PRINT "detruit (C
OPY)
1110 LOCATE 19,7:PRINT "+ 10 Point
s
1120 LOCATE 19,8:PRINT "-1 Point s
i rate
1130 FOR n=1 TO 500 :NEXT n
1140 LOCATE 1,10: PRINT "mais atte
ntion,ils ": GOSUB 930
1150 PLOT 336,240,3:DRAWR -100,-15
0: PLOT 336,240:DRAWR -10,-150: PL
OT 336,240:DRAWR 30,-150: FOR n=1
TO 500:NEXT n: PLOT 336,240,0:DRAW
R -100,-150: PLOT 336,240:DRAWR -1
0,-150: PLOT 336,240:DRAWR 30,-150
1160 LOCATE 20,10:PRINT "explosent
 et Peuvent":GOSUB 970
1170 LOCATE 22,11:PRINT "vous detr
uire"
1180 LOCATE 1,13:PRINT "s'ils atte
rrissent : - 50 Points
1190 LOCATE 1,15:PRINT "deplacez v
ous avec les fleches de      direct
ion ";CHR$(242);" ";CHR$(243)
1200 LOCATE #1,1,1:PRINT #1,"le 6/
2/84 ............. Yves BRANEYRE
1210 LOCATE 32,20:PRINT "'ENTER'
1220 ON DIR GOTO 1230,1310
1230 FOR N=2 TO 30
1240 LOCATE N-1,20:PRINT " ";CHR$(
254)
1250 H=INT(RND*10)
1260 IF H=0 THEN GOSUB 900 ELSE 12
80
1270 PLOT N*16+2,80:DRAW N*16+2,12
0,3:PLOT N*16+12,80:DRAW N*16+12,1
20:FOR M=1 TO 100:NEXT M:PLOT N*16
+2,80,0:DRAW N*16+2,120:PLOT N*16+
12,80:DRAW N*16+12,120
1280 GOSUB 1390
1290 NEXT N
1300 DIR =2 :GOTO 1220
1310 FOR N=30 TO 2 STEP -1
1320 LOCATE N-1,20:PRINT CHR$(254)
;" "
1330 H=INT(RND*10)
1340 IF H=0 THEN GOSUB 900 ELSE 13
60
1350 PLOT N*16-14,80:DRAW N*16-14,
120,3:PLOT N*16-2,80:DRAW N*16-2,1
20:FOR M=1 TO 100:NEXT M:PLOT N*16
-14,80,0:DRAW N*16-14,120:PLOT N*1
6-2,80:DRAW N*16-2,120
1360 GOSUB 1390
1370 NEXT N
1380 DIR =1:GOTO 1220
1390 IF INKEY(18)=0 THEN 230 ELSE
RETURN
```

MURS

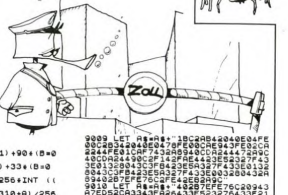
ZX81

Vous n'êtes pas le seul à être affamé, les monstres bavants qui grouillent dans le labyrinthe guettent votre présence. Un conseil, soyez rapide et n'hésitez pas à leur barrer le passage.

J. Noël DEPIERREUX

Mode d'emploi:
Entrer 1 REM suivi de 199 caractères, faire 7 editions de cette ligne pour obtenir 8 lignes numérotées de 1 à 8.
Faire ensuite:
POKE 16514,118 POKE 16515,118 POKE 16511,100
POKE 16512,6

Entrer le programme BASIC, puis RUN. Le ZX effectue le transfert des codes en mode FAST. En cas d'arrêt au cours du transfert, vérifier les codes machines de la section incrimnée.
Les règles sont dans le programme. La difficulté croissante du jeu est obtenue en augmentant sa vitesse, mais aussi en faisant varier la vitesse relative des monstres par rapport à votre. Ces derniers ont un déplacement imprévisible, mais à chaque croisement, ils ont 2 chances sur 3 de prendre une direction qui les rapprocherait de vous.
Le mur est généré au niveau de la dernière porte par laquelle vous êtes passé (appui sur 0). Si vous êtes devoré, l'appui sur une touche après quelques instants, vous offre l'occasion de faire mieux.




```
EXTRAITE EN VIDEO NORMALE DES
CARACTERES EN VIDEO INVERSEE.
52 + O
62 - TOUCHES UTILISEES 5 6 7
0 9
260 * *
290 ( )
320 O
1001 INIT. DES TABLEAUX
1110 I -
1210 J -
1310 I -
8000 CHARGER CODE MACHINE
9995 CODE MACHINE
9999 DETECTION D'ERREURS
9100 TRANSFERT

10 REM
10 IF PEEK 16140()201 THEN GOT
O 8000
20 GOSUB 9100
30 CLEAR
40 PRINT "MUR@"
50 CLS
60 PRINT "                    ********
                              *      MURS *
                              ********

 DANS LE EN VOUS DEPLACANT
 @@ DEVEZ LABYRINTHE . VOUS
 POINTER RANGER LE PLUS DE
 AVANT POSSIBLE EN ECHAPP
 ANT AUX DEUX MONSTRES (@@).

 54 PRINT POUR LES GENER DR
 NS LEUR PROGRESSION . VOUS
 POUVEZ ERECTER DES PORTES
 PAR DES MURS 2 MURS PEUVE
 NT EXISTER SIMULTANEMENT
 CHACUN A UNE DUREE DE VIE L
 IMITE.
 ATTENTION LA DI
 FFICULTE CROIT AU COURS DU
 JEU...

 *****************
 70 IF INKEY$="" THEN GOTO 55
 80 IF INKEY$="0" THEN GOTO 80
 90 CLS
 100 PRINT TAB 20;"@@"
 @@ AT 4,4;"DEPLACEMENTS :"AT 5
 6,4;"5 : GAUCH
 E"AT 9,4;"BAS"
 AT 11,4;"6 : HAUT
 "AT 13,4;"DRO
 ITE"AT 15,4;"7 : MU
 R"AT 16,4;"0 : GE
 NERATION."
 *****************
 64 IF INKEY$="" THEN GOTO 64
 65 IF INKEY$("0" THEN GOTO 66
 70 LET D=0
 80 LET DEP=17880
 90 LET DEP2=18040
 100 CLS
 110 RAND
 120 LET N=50
 130 LET S=0
 140 LET S=S+1
 150 POKE 16563,255
 160 POKE 16564,12
 170 LET B=0
 180 LET B=B+1
 190 POKE 16516,N
 200 POKE 16517,S
 210 POKE 16550,0
 220 LET A=PEEK 16396+256*PEEK 1
6398
 230 GOSUB 1000+100*(U-3+INT ((U
-4)/3))
 240 PRINT AT 21,17;U;AT 21,20;S
 *****************
 250 POKE 16531,313+A-256*INT ((
313+A)/256)
 260 POKE 16532,INT ((313+A)/256
)
 280 POKE A-313,CODE "@@"
 290 POKE 16531,299+A-256*INT ((
299+A)/256)
 300 POKE 16532,INT ((299+A)/256
)
 *****************
 310 POKE A+299,CODE "@@"
 320 POKE 16531,328+A-256*INT ((
328+A)/256)
 330 POKE 16532,INT ((328+A)/256
)
 *****************
 340 POKE A+328,CODE "@@"
 *****************
 370 POKE 16519,CODE ":"
 380 POKE 16520,CODE ":"
 390 POKE 16521,0
 400 POKE 16519,0
 410 LET B=B+28
 420 FOR C=17610 TO 17641
 430 LET B=B+1
 435 POKE B,PEEK C
 440 NEXT C
 450 POKE 16548,INT (RND*256)
 460 POKE 16549,INT (RND*256)
 470 IF U=3 THEN RAND USR DEP1
 480 IF U=4 THEN RAND USR DEP2
 490 LET SC=SC+100*PEEK 16548+PE
EK 16549-8*INT (PEEK 16549/16)
 500 PRINT AT 21,26;SC
 510 IF PEEK 16564=12 THEN POKE 1
6564,6
 520 IF PEEK 16539=2 THEN GOTO 1
75
 530 FOR A=1 TO 100
 540 NEXT A
 550 IF INKEY$="" THEN GOTO 550
 560 GOTO 70
 1000 REM
 1001 REM ********** Initialisation
 1010 LET U=3
 1016 PRINT AT 0,0;"
 ********************
 ********************
 ********************
```

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

WIZARD de PERSONNAL SOFTWARE pour COMMODORE

Certes, la vie de magicien nécessite calme et concentration. Les études longues et studieuses que vous avez suivies durant ces vingt dernières années vous ont donné les moyens d'accès au monde fermé, secret et indicible des Magiciens. Seul obstacle à votre entrée dans le cercle des initiés, un château aux cent pièces vous attend. Cent pièces semées d'embûches les plus diverses qui vous emmèneront aux frontières du possible. Pour être précis, chaque pas que vous accomplirez vous semblera toujours plus près de l'impossible. Tout est conçu dans ce domaine pour tester votre aptitude à résister aux situations les plus improbables. Votre sang-froid, dont vous tirez une légitime fierté, saura-t-il vous aider à en sortir sans dommage ?

C'est sans conteste la première fois que vous pénétrerez dans un monde créé par des magiciens pour des magiciens. A chaque étape, vous disposerez d'un temps restreint pour franchir victorieusement toutes les chausse-trappes.
Heureusement, dans leur immense mansuétude, les concepteurs de cet univers vous rendront partiellement la mémoire, le temps de retrouver la formule de l'un de vos sorts. A chaque tableau correspond un sort spécifique, sachez qu'il n'a pas été choisi au hasard ! Du bon usage ou du mésusage de celui-ci dépend votre survie.
Si vous arrivez au bout de cette aventure, vous deviendrez maître parmi les maîtres. Votre histoire se finira-t-elle comme cela ? Certainement pas ! Désormais vous aurez droit à toutes les prérogatives dues à votre rang. Vous pourrez modifier chaque pièce, de telle sorte que votre successeur ne puisse se baser sur votre expérience ou celle de vos prédécesseurs. Selon votre volonté, les pièges s'allègeront ou deviendront encore plus diaboliques. A vous de juger de la difficulté de chacun.
Sans conteste possible, il s'agit là de l'un des meilleurs logiciels d'arcade proposés pour le C64. Fils spirituel de Lode Runner et de Jumpman, il réunit les avantages de l'un et l'autre tout en possédant une personnalité forte et originale. Le graphisme, d'une qualité hors du commun, s'allie à une sonorisation de bon aloi: un chef-d'oeuvre qui se doit de figurer dans votre logithèque !

PEPE LOUIS CONTRE LE GANG DES PUCES !

RESUME DES EPISODES PRECEDENTS

Pépé Louis, vieux détective informaticien enquête sur le Gang des Puces dirigé par l'odieux Harry Kong, surnommé l'Ombre Verte. Kong a kidnappé une vingtaine de jeunes femmes dont l'épouse du Vieux (supérieur hiérarchique de Pépé Louis).
Mené par son extrême intuition, Louis arrive en Californie... Mais à son tour il est enlevé !

4ème EPISODE

MICK BIDOUILLE ENTRE EN SCENE !

La douleur qui me vrille l'épaule est due à un de ces vieux rhumatismes qui me minent depuis que j'ai arrêté de faire du saut à la perche à l'âge de neuf ans. Je me masse l'épaule en faisant le point. La Buick roule à tombeau ouvert à travers la banlieue de Los Angeles, mais je ne peûx pas profiter du spectacle des bidonvilles californiens car toutes les fenêtres sont obturées. Je n'ai aucune idée de l'endroit où l'on m'emmène, mais je suppose que ça n'est pas dans une vente de charité ou au massage thaïlandais. Je jette un coup d'oeil à ma dégoulinante du poignet et je note qu'il est onze heures et qu'il fait soif.
Je regarde désespérément autour de moi et j'en arrive à la conclusion que ce serait vraiment un coup de chance si je trouvais un kil de Muscadet sur la banquette de moleskine. Mon attention est attirée par un haut-parleur encastré dans la portière gauche. D'autant plus que celui-ci crachotte comme un cathareux depuis quinze secondes. On croirait un prélude à l'Appel du 18 juin sur la BBC. Puis le son s'éclaircit, s'amplifie, se dégraisse et brusquement il jaillit pur et limpide dans mon oreille aussi sale qu'attentive.
- Don't worry Peipei Louis ! Ce n'est pas un rapt, man. C'est djeust une mesure de sécurité. Vous en saurez plousse dans un moment !
J'ai du mal à comprendre les propos de mon interlocuteur. Le ton me paraît jovial et rassurant, mais je ne saurai trop rester sur mes gardes.
- Qui êtes-vous ? brûle-pourpoint-je à tout hasard.
- Vous le saurez dans djeust a moment Peipei Louis. En attendant, il y a un petit Kir on the rocks dans le tiroir à glaçons devant vous, old man !
Effectivement, je tire une poignée métallique et le miracle américain associé au bont goût français prend forme devant mes yeux: un KIR ROYAL ! Je craque, j'obtempère et je sirote.
Quelques minutes plus tard les pneus de la Buick crissent sur du gravier, les rideaux métalliques se lèvent et je me trouve en présence d'une superbe bâtisse de style colonial. C'est blanc comme du linge lavé avec OMO, c'est en marbre comme la plaque de mon dentiste et c'est luxueux comme une saucisse apéritif après vingt-huit jours de grève de la faim. Mon petit chauffeur vient m'ouvrir la portière.
- Missié pardonnez-moi. Ji avoir l'ordre de te conduire ici ultra quickly, s'il vous plait merci. Don't forget le chauffeur, tankiou.
Je ne me sens pas trop l'envie de le remercier après le coup de Jarnac qu'il vient de me jouer, mais je lui glisse tout de même un billet de Tacotac périmé dans le creux de la main, avec un sourire mielleux. Il empoche sans regarder, exécute trois courbettes et dégage le terrain.
Le parc qui entoure la maison est splendide. On se croirait dans Louisiane de Maurice Denuzières. Je m'approche du bâtiment en trainant la patte lorsque un individu apparaît en haut de l'escalier. Il est jeune, relax, et souriant de l'oreille gauche à l'oreille droite. Une mèche blonde et filasse lui tombe sur l'oeil. Dans les sept secondes qui suivent son apparition, il la remonte trois fois mécaniquement d'un geste auguste, mais cette mèche-là est plus têtue qu'un officier du KGB en séance d'interrogatoire.
Il descend les trois marches quatre à quatre et me tend une main énergique alourdie d'une chevalière en plomb plaquée à l'or fin.
- Hello Peipei Louis ! I am Mick Bidouille, le célèbre reporteur milliardaire du Washing-Machine Post ! Je suis vachely heureux de te voar !
Ce jeune impétueux m'arrache l'avant-bras et le secoue comme un thermomètre. Je le rabroue d'un mouvement de sourcil:

Suite page 11

menu

AMSTRAD	Météores
Yves BRANEYRE	Page 24
APPLE	Planete bleue
Stéphane CHEVRY	Page 25
ATARI	Rally
Michel PICCO	page 21
CANON	Eudipe
Stéphane SHIRVANIAN	Page 23
COM.64	Ghost castle
H.JOURDAN	Page 23
EXL 100	Jack
F.CRISTOFINI	Page 3
FX702P	Qi Test
R.KIESGEM	Page 4
HECTOR	Tag
J.P.PIAT	Page 8
MSX	Jimmy Quest
J.DAGUIN	Page 2
ORIC	Cité interdite
B.DASSAS	Page 24
SPECTRUM	UFO 1
L.FRANCOIS	Page 7
TI 99(be)	Atome Hic!
D.AUDIFFREN	Page 26
TI 99(bs)	Sous marins
JC.CUNIN	Page 6
TO7	Indiana
JP.EIMER	Page 5
TRS 80	evinos
Francis TEREYGEOLS	page 8
VIC 20	Joy's Pen
C.GAMBARI	Page 4
ZX81	Murs
JN.DEPIERREUX	Page 27

Directeur de la Publication
Rédacteur en Chef:
Gérard CECCALDI

Directeur Technique:
Benoite 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

la Règle à Calcul

A VOS CONSOLES TI 99/4 basic étendu disponible

T.I. logo N° 2 disponible

mini-mémoire disponible avril.

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
BASIC ÉTENDU

Lunar Lander 2 : simulation de vols spatiaux	95 F ☐
Lunar Jumper : moto de l'espace	120 F ☐
Solar système : pilotage à la carte en 3 dimensions	120 F ☐
Sum Games (les jeux olympiques)	120 F ☐
Promotion : les 4 K7 Epsilon l'ensemble	380 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 ☐
N° 2 12 jeux dont Roland Garros	150 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 .... 2 240 F ☐

LOT N° 3 ÉTUDES DU LOGO
Le module Basic étendu manuel en français
Extension mémoire 32K ext.
TI logo n° 2
L'ensemble .... 2 795 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 .... 5 700 F ☐

LANGAGE PASCAL comprenant :
La carte P. code et les disquettes Pascal :
- USCD
- Compiler
- Assembleur linker
- Éditeur filer. .... 3500 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. .... 3800 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.